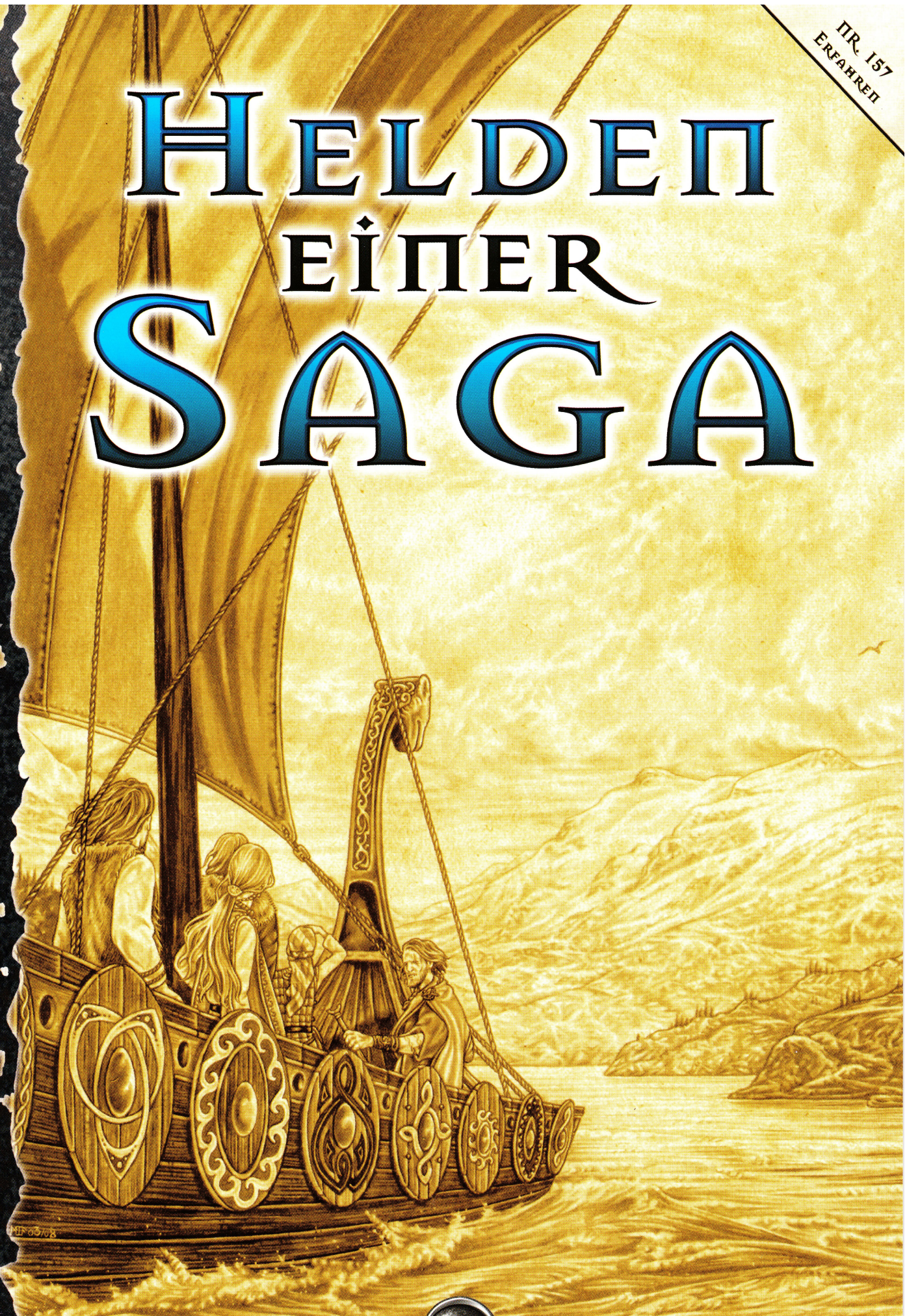
TIR. 157
ERFAHREN

AVENTURIEN

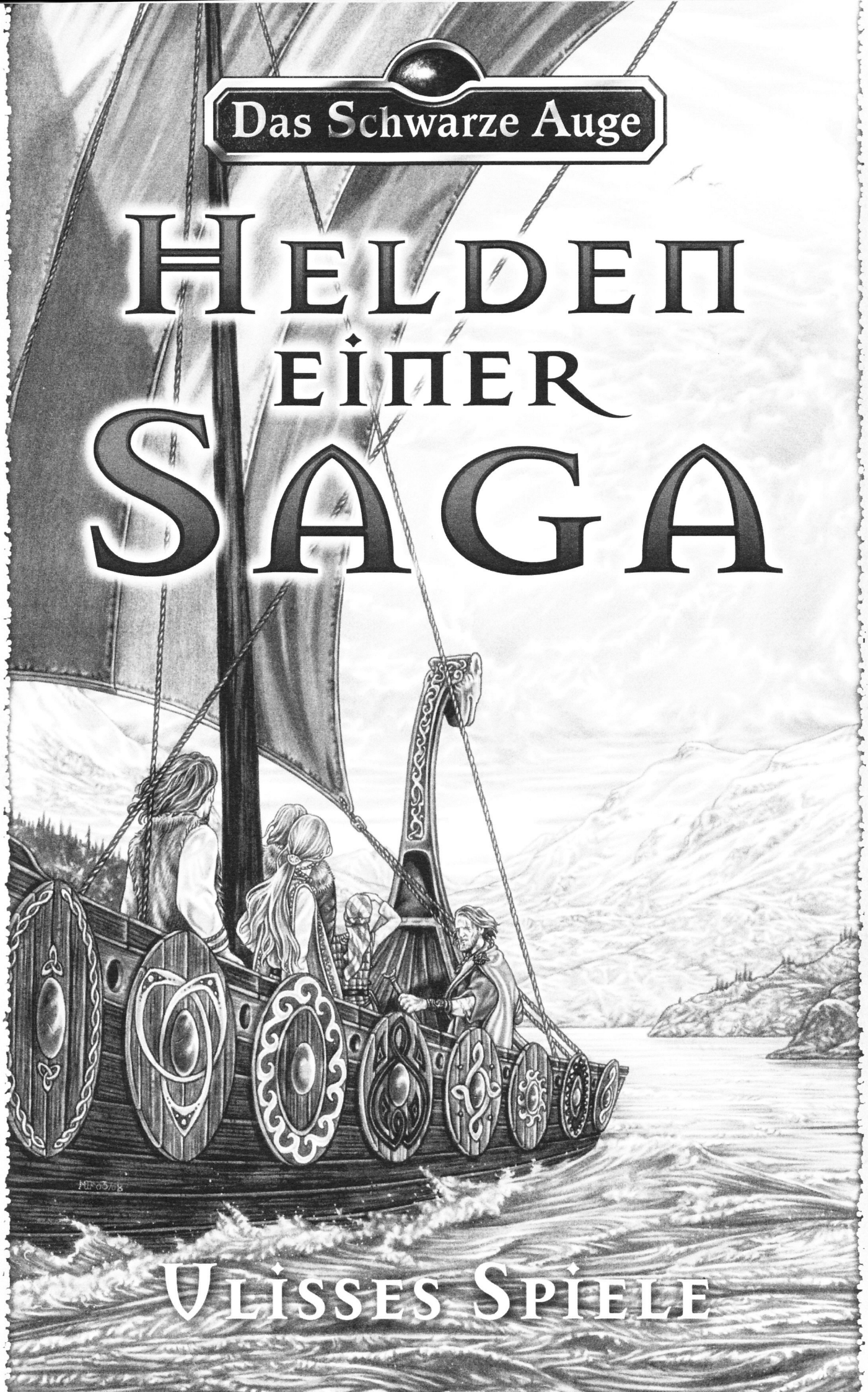
HELDEN EINER SAGA



EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

Das Schwarze Auge

13057


Das Schwarze Auge
HELDEN EINER SAGA
ULISSES SPIELE

Aventurien®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion und Lektorat
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Coverbild
Mia Steingräber

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Christian Lonsing

Innenillustrationen und Karten
Zoltán Boros, Caryad,
Ina Kramer, Mia Steingräber

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Printed in Poland 2008
ISBN 978-3-940424-42-6

Das Schwarze Auge

Helden einer Saga

Auf der Suche nach dem Schwert Tyrfing

Ein thorwalsches Abenteuerepos
für 3 – 5 erfahrene Helden
von Ragnar Schwefel und Reiner Kriegler

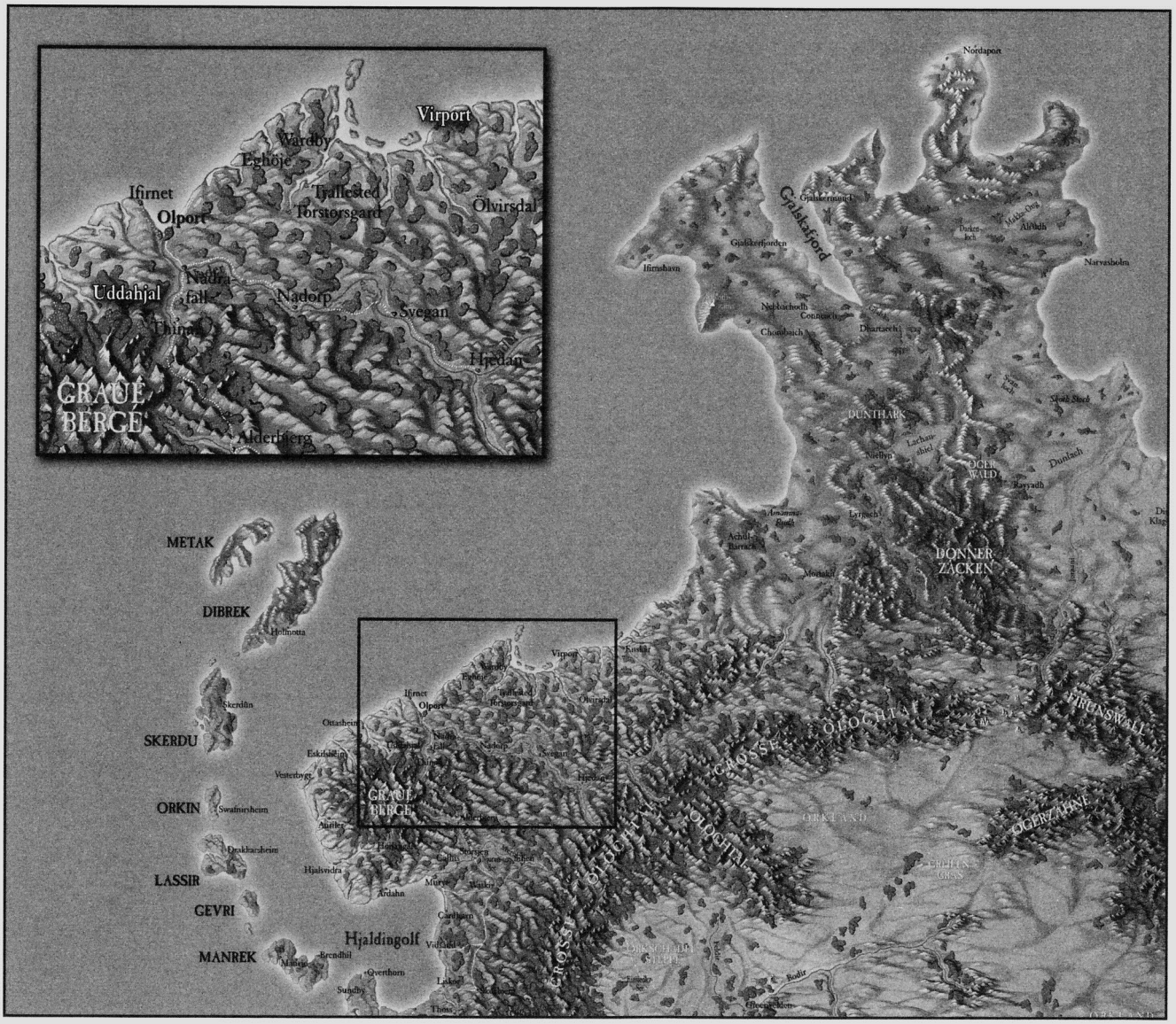
Mit Beiträgen von
Jens-Arne Klingsöhr und Michelle Schwefel

Dank für Hilfe an: Volkmar Rösner und André Schunk
und Dank an die Testspieler: Andreas, Maja, Michelle und Solveigh

Besonderer Dank gilt Michelle Schwefel und Philipp Spreckels für eine
kritische Durchsicht des Textes und viele Verbesserungsvorschläge

Inhalt

Helden einer Saga 5
Das Abenteuer im Überblick 5
Prolog 8
Die Klingensuchersaga 8
Hetfrau Maradas Hof 8
Einen Unhold zu bezwingen 17
Des Unholds Heimstatt und das Tyrfinglied .. 20
Hatfrau Maradas Verwünschung 22
Der Hetfrau Sonnwendeid in der Hetja-Halla 24
Die Klingensucher bei Hamglön und Heid 26
Der Weiber Spruch und fluch 28
Die Klingensucher und Kjaskar der Heimatlose 30
Der Seefluch der Zauberweiber 32
Die Klingensucher und Kjaskar der Heimatlose bei Jarl Ture Vandrason 33
Kjaskars und der Klingensucher Kampf mit dem Ögirwurm 36
Der alte Rätselsteller und Jarl Tures Missetat 38
Der Drachenkampf und Kjaskars Vermählung 41
Die Klingensucher und Kjaskar der Heimatlose in der Vaenibugten 43
Durlin und Durgrim 45
Der Klingensucher Urteil und das Erlangen des Tyrfing 48
Der Tyrfingfluch 49
Der Klingensucher Neidingstat 50
Kjaskars Wiedersehen mit Thora und Jarl Tures Ende 51
Fridleif Turesson 52
Der Klingensucher und Kjaskars Vergleich mit Fridleif 54
Der Kampf gegen Hersir Fridleif 55
Der Klingensucher und Kjaskars Rückkehr in die Hetja-Halla 56
Anhang I: Dramatis Personae 58
Anhang II: Ergänzungen 60



Helden einer Saga

Vorbemerkung

Dieses Abenteuer entführt Spielleiter und Spieler nach Thorwal, wo sie der typischen Kultur der Nordländer und insbesondere ihrer Mythologie begegnen werden. Das Abenteuer stellt einen ein Streifzug durch die verschiedensten thorwalschen Götter- und Heldenbilder dar, und in den Texten verstecken sich Elemente aus den Götterliedern der sogenannten älteren Edda und verschiedenen Wikingersagas.

Das Abenteuer ist ursprünglich 1993 in der *Fantasywelt 37* und *38* erschienen, geschrieben von Reiner Kriegler, und war für *Pendragon* bzw. Fantasywelten mit einer Wikingerkultur gedacht. Es wurde für die Neuveröffentlichung umfassend überarbeitet und ergänzt. Ich danke Reiner ganz herzlich für die Erlaubnis, seine Texte verwenden und erweitern zu dürfen.

Die Lektüre der Spielhilfe **Unter dem Westwind** ist für den Spielleiter unverzichtbar.

Berlin, im Februar 2008
Ragnar Schwefel

Verwendete Abkürzungen

AB = Aventurischer Bote
Großer Fluss = Am Großen Fluss
LCD = Liber Cantiones deluxe (Hardcover-Ausgabe)
SRD = Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Westwind = Unter dem Westwind
WdH = Wege der Helden
WdG = Wege der Götter
WdZ = Wege der Zauberei
Zoo-Botanica = Zoo-Botanica Aventurica

Das Abenteuer im Überblick

Die Abenteurer verbringen den Winter in Uddahjal bei Hetfrau *Marada Gerasdottir* (**Westwind 167**). Ein monströser Unhold dringt nachts in die Halle der Hetfrau ein und bringt Tod und Verderben. Es gelingt den Helden, die Kreatur unschädlich zu machen. Infolge dieser Ereignisse finden die Helden das uralte Grabmal der berühmten Hetfrau *Thorfinna* (**Westwind 10**), wo sie zwei Strophen des legendären Tyrfingliedes entdecken.

Dieses Lied berichtet von einer machtvollen Klinge, der man wundersame Kräfte nachsagt. Das Schwert ist seit Jahrhunderten verschollen, die beiden Strophen aber geben Kunde, dass Tyrfing nicht etwa eine Erfindung der Skalden ist, sondern tatsächlich existiert. Marada hofft, dass die Waffe ein angemessener Ersatz für das verloren gegangene Schwert Grimring (siehe Seite 21) sein könnte. Besäße sie diese Klinge, könnte sie vermutlich dem Machtkampf mit der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir die entscheidende Wende geben (**Westwind 180**).

Die Hetfrau plant eine Queste, um das Schwert zu suchen. Schnell ist ausgemacht, dass die Abenteurer sie dabei begleiten sollen, jedoch sorgt ein Fluch dafür, dass Marada zum Entsetzen aller schwört, dass weder sie noch einer ihrer Gefolgsleute sich auf die Suche nach Tyrfing begeben werden. So ist es an den Abenteurern, die Aufgabe zu erfüllen. Auf Maradas Bitte bietet Kjaskar 'der Heimatlose', ein berühmter Kämpe (**Westwind 50**), an, die Helden auf dieser ruhmreichen Fahrt zu begleiten.

Zwei Seidkonas (Hexen) verraten den Helden, dass sich Tyrfing im Besitz eines 'Alfen' an der Küste der Vaenibugten nordöstlich des Gjalskafjordes befindet. Sie fordern als Gegenleistung für ihre Hilfe einen Preis, den die Abenteurer nicht werden bezahlen wollen. Aus Rache trifft der Fluch der Hexen die Helden, dass kein Schiff sie noch sicher tragen soll.

Zur Zeit der Schneeschmelze stechen die Abenteurer an Bord von Kjaskars Otta *Wogenrenner* in See. Doch der Fluch der Zauberweiber bringt das stolze Schiff in arge Bedrängnis. Mit Mühe erreicht es Virport.

Dort finden die Recken Aufnahme bei Jarl *Ture Vandrason*, dessen Familie von Ögnir (**Westwind 44, 55, Skaldensänge 40, 62**) mit einem schweren Schicksal geschlagen wurde. Die älteste Tochter des Jarls ist in einem Langhaus von einem riesigen Wurm gefangen. Erste Versuche, das Mädchen zu befreien, scheitern. Der Wurm scheint unüberwindlich.

Abends begehrt ein Fremder Gastrecht in Jarl Tures Halle. Zum Dank verspricht er den Anwesenden zu helfen, wenn es ihnen gelingt, seine Rätsel zu lösen.

Der alte Mann hält Wort: Für die Lösung der ersten beiden Rätsel gibt er wertvollen Rat, wie man den Wurm besiegen und den Fluch, der auf den Helden lastet, lösen kann. Die dritte Rätselfrage an Jarl Ture aber scheint unlösbar. Der Jarl gerät darüber in Zorn und greift den seltsamen Gast an. Der weissagt ihm daraufhin, dass er bald schon den Tod durch einen seiner Gäste finden wird.

Es gelingt, den Wurm zu bezwingen und die Tochter des Jarls zu befreien. Als nächstes machen sich die Helden daran, den Fluch der Hexen zu lösen. Ist dies gelungen, steht ihrer Reise nach Norden nichts mehr im Wege.

Sie erreichen schließlich Laugstadir in Neuhjaldingard (**Westwind 72f.**), wo man ihnen den Weg zu den beiden 'Alfen' – es handelt sich um zwergische Zauberschmiede – weist, die das Geheimnis des legendären Schwerts hüten. Die Helden müssen die wunderlichen Gestalten dazu bringen, ihnen Tyrfing auszuhändigen. Doch damit ist die Saga noch nicht beendet. Das Schwert birgt ein dunkles Geheimnis, und noch harrt die Weissagung über Tures Schicksal der Erfüllung.

Helden einer Saga ist eine eigenständige Kleinkampagne, die der Meister durch weitere Episoden problemlos erweitern kann. Viel Raum für weitere Episoden findet sich vor allem während des Aufenthaltes in Uddahjal, auf dem Weg zum Runjafoss, bei Jarl Ture Vandrason und während der Seereisen. Anregungen finden sich z.B. im Mysterien-Kapitel aus der Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind**.

Schicksalsgebundenheit

Eine redaktionelle Anmerkung: Wie es der Name bereits nahelegt, ist **Helden einer Saga** ein Abenteuer im Stil der thorwalschen Sagas. Und wie in ihren Vorbildern, den (isländischen) Wikinger-Sagas und den Sängen der Älteren Edda, spielt das Schicksal den Protagonisten oft übel mit, ohne dass sie sich dagegen zur Wehr setzen können.

Dies ist nun in der Tat auch Teil der (Nord-)Thorwaler Weltsicht und damit ein wichtiges Stimmungselement des Abenteuers, schränkt aber andererseits den Handlungsspielraum der Helden und die Entscheidungsfreiheit der Spieler deutlich ein.

Insbesondere die Handlungen Ögnirs (inklusive des Tyrfing-Fluchs), der Seefluch der Seidkonas, der Kampf gegen den Ögnirwurm, das Auftreten der Zwergenschmiede und die häufigen bindenden Schwüre der Thorwaler erfordern vom Meister Fingerspitzengefühl in der Präsentation, damit die Spieler sich nicht gegängelt fühlen.

Von Spielerseite ist wiederum ein gewisses Maß an Verständnis für die thorwalsche Weltsicht erforderlich, ebenso wie ein Erkennen der

Möglichkeiten und Beschränkungen der Helden. Es ist vielerorts schlicht nicht möglich, 'mit dem Kopf durch die Wand zu gehen', und es ist wenig sinnvoll, die mächtigen magischen, häufig sogar halbgöttlichen Präsenzen direkt zu konfrontieren. Es ist häufig viel besser, die Fügungen des Schicksals so zu nehmen, wie sie kommen und dann das Beste daraus zu machen.

An etlichen Stellen im Abenteuer finden sich daher auch Hinweise, wie die Klippen einer bestimmten Situation umschifft werden können. **Helden einer Saga** folgt zwar einem geplanten Erzählstrang – es ist ohnehin mehr eine kleine Kampagne als ein einzelnes Abenteuer –, aber es ist durchaus möglich, bestimmte Schritte zu überspringen oder anders zu deuten, je nachdem, wie die Entscheidung der Helden ausfällt. Als Spielleiter sollten Sie also bereit sein, den Handlungsrahmen des Abenteuers auch bisweilen zu verlassen und den Faden an anderer Stelle wieder aufzunehmen.

Ein Wort noch zu 'göttlichen Präsenzen': Die Ränke Ögnirs, die Macht der Flüche, die Artefakte der Zauberschmiede – all dies ist in erster Linie der Saga-Form und damit der irdischen Vorlage geschuldet und nicht als allgemeingültiges Maß für die Einbindung göttlichen Wirkens in aventurische Ereignisse zu sehen. Genau wie die Frage nach der Entscheidungsfreiheit der Spieler ist auch der Einsatz göttlichen Wirkens eine Frage des Spielstils, auf den sich die Gruppe geeinigt hat. (Genau genommen hängen beide Fragen zusammen.) Wenn Ihre Gruppe also mehr den 'menschlichen' als den 'mystischen' Spielstil pflegt (siehe die entsprechenden Ausführungen in **Wege der Götter**), sollten Sie an einigen Stellen alternative Erklärungen heranziehen oder die Göttlichkeit der Erscheinungen nicht zu sehr herausheben.

Der Kampf um die Macht in Thorwal

Obwohl der Kampf um die oberste Hetwürde zugunsten Jurgas entschieden ist (siehe **AB 107** und **Westwind 180**), wäre es nicht das erste Mal in der Geschichte Thorwals, dass ein Oberster Hetmann bzw. eine Oberste Hetfrau abgewählt. Jurga Trondesdottir und Marada Gerasdottir sind nach wie vor große Rivalinnen, die hitzköpfige Hetfrau aus Uddahjal hat noch lange nicht aufgegeben. In den letzten Jahren hat Marada im Winter ihre Gefolgsleute eingeladen, um sie großzügig zu bewirten. Sie hält regelrecht Hof, und Hetleute, Hersire und Jarle machen ihr, trotz der beschwerlichen Reisen und Gefahren zu See, ihre Aufwartung. Sie bringen ihr Geschenke und sichern Marada ihre Unterstützung zu – eine Demonstration von Maradas ungebrochener, ja wachsender Macht, denn in jedem Jahr folgen mehr Gäste der Einladung.

Jurga Trondesdottir nimmt das mit Besorgnis zur Kenntnis, hat aber bislang nichts dagegen unternommen. Auch Marada macht keine Anstalten, die Rivalität zu einer bewaffneten Auseinandersetzung zu schüren. Beide Seiten wissen allzu genau, dass sie durch einen Bürgerkrieg nur verlieren können.

Jurga wird es in diesem Winter Marada erstmals gleichtun und ihre Gefolgsleute einladen. Nur zu gerne würde sie in Uddahjal 'Mäuschen spielen'. Für beide Frauen dürfte es von hohem Interesse sein, wessen Einladung die annehmen, die als keiner der beiden Parteien zugehörig gelten, oder ob als loyal bekannte sich unversehens in der Halla der Konkurrentin einfinden. Allerdings wildern beide noch nicht allzu frech im Revier der anderen.

Es bleibt abzuwarten, wohin diese Rivalität Thorwal noch führen wird. Eines erscheint aber sicher: Große Fehler darf Jurga sich nicht leisten, ein Abwahlbegehr auf dem Obersten Hjalding ist schnell gestellt.

Einstieg und Zusammensetzung der Heldengruppe

Die Charaktere sollten bereits über etwas Erfahrung verfügen und sich zu einer Gruppe zusammengefunden haben. Der folgende Einstieg (ab Seite 8) erlaubt es allerdings auch, neue Helden mit der Gruppe zusammenzuführen.

Sollte es sich um Abenteurer aus Thorwal oder um eine Gruppe handeln, die schon Ruhm in Thorwal erworben hat (z.B. in der **Jandra-Saga** aus der Anthologie **Skaldensänge**), können Sie den Einstieg entsprechend abwandeln. In diesem Fall lädt Marada die Helden ein, den Winter in ihrer Halle zu verbringen und von ihren ruhmreichen Abenteuern zu erzählen.

Grundsätzlich ist das Abenteuer für nahezu alle Heldentypen geeignet. Charaktere, die große Probleme mit Kälte oder dem Reisen auf dem Wasser haben oder fanatische Anhänger des Praios-Kultes sind, werden allerdings weniger Spaß haben. In Thorwal wird die Ehre hochgehalten und insbesondere in diesem Abenteuer kommt geleisteten Schwüren eine besondere Bedeutung zu. Ein Held, dem es nicht leicht fällt, sich durch Eide zu binden, ist ungleich schwerer in die Geschichte einzubinden.

Ein Zauberkundiger ist nicht zwingend erforderlich, im Gegenteil. Der Aberglaube der Thorwaler spielt in diesem Abenteuer eine besondere Rolle, weswegen insbesondere erfahrene Hellsicht- oder Antimagier mit ihren Fähigkeiten dafür sorgen könnten, dass sich manch Mystisches allzu leicht aufklären lässt. Wir empfehlen, dass höchstens zwei magisch begabte Helden der Gruppe angehören, darunter höchstens ein Gildenmagier. Zauberkundige Helden sollten sich immer vergegenwärtigen, dass die Thorwaler ein zwiespältiges Verhältnis zur Magie haben (**Westwind 58**). Es gilt beispielsweise als unehrenhaft, Magie in einem Zweikampf anzuwenden. Wer so etwas tut, lädt große Schande und den Unmut der Nordleute auf sich. Bewahrt derselbe Magier hingegen mit seinen Kräften eine Otta in einem Sturm vor Schaden, bringt ihm das allseitige Bewunderung ein.

Zeitliche Einordnung

Das Abenteuer spielt im Jahr 1030 BF, und darauf sind auch die vorgeschlagenen Einstiege abgestimmt. Die Rivalität zwischen Hetfrau Marada und der Obersten Hetfrau Jurga bildet den Hintergrund für die Ereignisse, was der Meister beachten muss, wenn er einen anderen Zeitpunkt wählen will. Die hier geschilderten Hintergründe gelten in etwa ab dem Winter 1027 BF. Alle anderen zeitlichen Bezüge kann man vernachlässigen oder durch kleine Eingriffe verändern.

Sagaruhm – Die Klingensucher

Der Skalde *Solvi Starkadson* (siehe Seite 58) wird die Helden begleiten und über alle Ereignisse der Queste Verse dichten. So entsteht im Laufe der Kampagne eines jener nordischen Epen – nur dass diesmal nicht aus den Sagen bekannte Recken wie Jurga Tjalfsdottir, Orozar oder Phileasson im Mittelpunkt stehen, sondern Ihre Helden.

Die Kapitelüberschriften entsprechen sagatypischen Formulierungen, gefolgt von jeweils zwei Liedstrophen, die jene Taten besingen, die die Abenteurer (hoffentlich) vollbringen werden. Ihr Ruhm wird sich durch dieses Epos in ganz Thorwal verbreiten, wo sie fortan als die 'Klingensucher' gelten.

Wir empfehlen Ihnen, am Ende einer jeden 'Strophe' (Kapitel) der Abenteuerfahrt Solvi Starkadson die neuen Teile seiner *Klingensuchersaga* vortragen zu lassen, in denen er die jüngsten Ereignisse und Heldentaten der Gruppe besingt, um den Spielern das Gefühl zu vermitteln, dass ihre Figuren Teil einer Saga sind. Gegebenenfalls müssen sie die Verse an den tatsächlichen Verlauf des Abenteuers anpassen.

Im günstigsten Fall wetteifern die Helden sogar darum, Ruhm und Ehre anzuhäufen und jede Missetat zu vermeiden, da sie wissen, dass ihre Taten der Nachwelt überliefert werden. Ist das geschehen, dann hat dieses Abenteuer seinen Zweck erfüllt: die Spieler mit der Welt der Sagas bekannt zu machen, sie darin eintauchen und sich fühlen zu lassen wie die **Helden einer Saga**.

Optional: Ein Held als Skalde

Sollte sich unter den Helden ein Skalde oder Barde befinden, kann dieser die dem Skalden Solvi zugedachte Rolle einnehmen. Für diesen Fall sollten Sie mit dem Spieler klären, ob er selber Verse dichten will oder ob er die im Abenteuer vorgeschlagenen Reime vorträgt.

Musiktipps

An vielen Stellen des Abenteuers können Sie mit passender Musik-Untermalung eine angemessene Stimmung hervorrufen (wenn Ihre Gruppe auf solche Beschallung steht). Da sich am ehesten Melodien eignen, die man mit 'Wikingern' in Verbindung bringt, ist hier als erstes natürlich Jerry Goldsmiths Soundtrack zu *Der 13. Krieger* zu nennen, dessen Stücke in ähnlichen Situationen wie im Film eingesetzt werden können.

Für Szenen auf See sind einige Stücke aus dem *Waterworld*-Soundtrack von James Newton Howard und Artie Kane angemessen. Einige Reisepassagen, gerade auch in der Bergwelt, lassen sich mit Stücken aus *Schnee der auf Zedern fällt* (ebenfalls von James Newton Howard) untermalen.

Ebenfalls verwendbar sind Stücke aus den Scores von *Die Wikinger*, *Rob Roy*, *Conan*, *Die Bartholomäusnacht* und sogar *Dark City*.

Prolog

»Einmal aber saß Ture Vandrason, mächtiger Jarl von Ifirnsgard, mit seinen Getreuen in seiner Halla, um gemeinsam zu tafeln und sich Geschichten zu erzählen. Sie waren von der morgendlichen Jagd heimgekehrt, eine gute Jagd, wie alle fanden, denn sie hatten einen Hirsch erlegt, zwei Karnickel, dazu Schneehühner und Ringeltauben. Einzig der Jarl hegte unter der frohen Miene einen Groll, denn sein neuer Blaufalke, den er erst seit zwei Wochen auf dem Handschuh trug, hatte mehrfach die Beute verfehlt, was ihm den Spott seiner Freunde eingebracht hatte.

Hell fiel das Licht der Sonne durch das breite Portal an der Giebelfront, das man weit geöffnet hatte, um den schönen Tag zu genießen. Da kam es, dass eine Sturmschwalbe in die Halle geflogen kam, wild tschilpend schrillte ihr Schrei.

Sie jagte durch die Halle, von einem Ende zum anderen, schoss pfeilschnell über die Köpfe der Versammelten hinweg. Lachend versuchten die Frauen und Männer den Vogel hinauszutreiben, einzig Jarl Ture verfolgte die gewandten Kapriolen der Schwalbe mit grimmiger Miene. Endlich ließ sich der Vogel auf einem Dachbalken nieder, den Schnabel weit geöffnet und hechelnd beäugte er die Versammlung. Die flinke Svenja wollte zu ihm hinaufklettern, doch noch bevor sie den Balken halb erklommen hatte, breitete der Vogel die Flügel und segelte hinab. Ganz dicht an Jarl Tures Nase vorbei ging sein Flug, dass der einen Schreck bekam und sein Skyr verschüttete.

Missmutig betrachtete er die Flecken auf seinem Wams aus guter Wolle und ebenso das Grinsen, das auf den Mienen seiner Leute lag. Drohend erhob er den Finger gegen die Schwalbe. Die schrie schrill auf und jagte in der Halle umher. Der Jarl winkte ab, hob seinen Becher und setzte ihn an die Lippen, als mit einem Mal der Vogel auf dem Rand des Bechers Platz nahm und ihn mit schräg gelegtem Kopf aus goldumkränzten Augen beäugte. Gerade wollte der Jarl nach ihm greifen, da wendete die Schwalbe sich geschwind, hob den Schwanz und schiss in seinen Skyr. Dröhnendes Gelächter belohnte den kecken Vogel, der spöttisch tschilpend umherflatterte.

Voller Zorn griff Jarl Ture nach seinem Falken, der hinter ihm auf einem Ständer wartete, zog ihm die Haube vom Kopf und warf ihn in die Luft. Der Vogel brauchte nicht lange, sich zu besinnen. Mit schrillem Schrei stürzte er sich auf die Schwalbe, die just unvorsichtig zwischen den Köpfen der Leute hinwegflog. Klauen bohrten sich in die Brust des Vogels, der vor Angst aufschrie.

Mit einem dumpfen Knall landete der Falke auf der Tafel, geradewegs vor seinem Meister. Der Jarl löste grimmig die Beute aus den Fängen des Raubvogels, Blut perlte über die mehlweiße Brust der Schwalbe, die sich heftig hob und senkte. Als sich die Finger fester schlossen, schrie die junge Tochter des Jarls auf: "Vater, bitte, verschone die harmlose Kreatur."

Ruhig musterte der Vogel den Jarl, und mit einem Mal überkam den ein seltsames Beben. Nicht von dieser Welt waren diese Augen, goldglänzend und alt wie die Welt, die ihn spöttisch und herausfordernd musterten. Und alle in der Halle wussten mit einem Mal, dass etwas Außergewöhnliches im Gange war, und musterten Ture bange. Doch der Zorn war größer als die Vernunft, und mit einem schnellen Ruck riss Ture der Schwalbe die Schwanzfedern aus. Thora flehte ihren Vater an, die Schwalbe ziehen zu lassen, ihre Miene verriet Bestürzung und Sorge.

Als der Jarl den Vogel nun anblickte, waren die goldenen Augen voller Hass, und große Beklommenheit erfasste sein Herz. Mit einer trotzigen Geste schleuderte er die Schwalbe von dannen, die sich taumelnd in die Luft erhob, ihren Verletzungen zum Trotz. Ein Blutstropfen von der Brust des Vogels fiel auf das Haupt des Jarls und alle, die Zeuge waren, hielten das für ein schlechtes Omen. Blut würde über den Jarl kommen. Blut und großes Unglück, so erzählte man es sich danach, und so sollte es auch kommen.«

—aus den Erzählungen der Skaldin Thordis Asleifsdottir

Die Klingensucher-Saga

Hetfrau Maradas Hof

In alten Mären wird gesagt
von Ehr, von Ruhm und Heldentat.
So fand ich's auch auf jüngster Queste,
erzählt sei es auf diesem Feste.

Zur Hetja-Halla in Maradas Land
ein Unhold heerte ungebannt.
Zu Gast derweilen edle Recken,
wussten nichts vom finstren Schrecken.

Der Einstieg

Warum sich Ihre Gruppe zu Beginn des Winters 1030 BF in Salza (**Westwind 162**), der nostrischen Grenzstadt zu Thorwal, aufhält, wissen Sie selbst am besten. So könnten die Helden gerade das Abenteuer **Stille Wasser** aus der Anthologie **Skaldensänge** erlebt haben oder sie haben eines der Szenarien aus der Anthologie als Prolog gespielt.

Ideal wäre es, wenn die Helden beschließen, dort einige Tage oder Wochen zu verbleiben.

Ein Vertrauter von Graf Albio III. von Nostria (**Westwind 177**) tritt an die Charaktere heran und bittet sie zu einem Gespräch mit dem Grafen. Seit Jahren pflegt Graf Albio freundschaftliche Handelsbeziehungen zu Hetmann Eldgrimm, dem legendären Hetmann von Kendrar und engem Berater der Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir. Doch all seine guten Beziehungen zu Eldgrimm und Jurga nutzen ihm nichts, sollte Hetfrau Marada ihre Angriffe auf Nostria wiederholen, wie 1027 BF, als sie und ihre Getreuen ein nostrisches Boron-Kloster plünderten und zerstörten (siehe **AB 109**). Dem Grafen ist jüngst das Gerücht zu Ohren gekommen, dass Marada im kommenden Frühjahr eine neuerliche Heerfahrt gegen Nostria plane. Deshalb möchte er selbst mit der Hetfrau in Verbindung treten, um eine Vereinbarung zu treffen. Um die Thorwalerin gewogen zu machen, plant er, ihr zum Wintersonnwendfest *Ifirns Milde* drei prachtvolle Rösser zu schenken. Nun sucht er wackere Männer und Frauen, die das Geschenk und ein Schreiben des Grafen nach Uddahjal bringen. Auf dem Landweg ist dies im Winter unmöglich, doch der Kapitän eines Frachtschiffs ist bereit, einige Tage in Salzerhaven zu warten, bis der Graf geeignete Leute angeworben hat, um die Pferde nach Uddahjal zu bringen. Diese müssen damit rechnen, gegebenenfalls den ganzen Winter dort zu verbringen.

Eigene Bedienstete kann der Graf angeblich aus zwei Gründen nicht mit dieser Aufgabe betrauen: Zum einen kann er momentan keinen seiner Ritter und Edelknechte entbehren, zum anderen hofft er darauf, dass sich Marada seinem Ansinnen, eine Vereinbarung zu treffen, gewogener zeigt, wenn er "tapfere, weithin berühmte Kämpen", wie er schmeichelt, entsendet. Als Lohn verspricht Graf Albio die Gegengeschenke, die der nordische Brauch vorschreibt, und die bei Maradas großem Ehrgefühl hohen Wert besitzen werden – Pelze, kostbare Waffen, Bernstein oder edler Schmuck. Außerdem lockt er mit der

Aussicht auf die wahrhaft 'königliche' Bewirtung in der prachtvollen Hetja-Halla. Anschließend sollen die Helden ihm Bericht erstatten.
Diese Anreize sollten genügen, um die Abenteurer dazu zu bewegen, sich auf die Reise zu machen. Graf Albio gewährt den Helden bis zum Aufbruch Unterkunft, zudem unterrichtet er sie detailliert über die Situation in Thorwal und den Streit zwischen Jurga und Marada (**AB 107** – knapper Wahlsieg Jurgas gegen Marada zur Obersten Hetfrau, Bericht über die aktuelle politische Situation in Nostria – und **Westwind 180**).

Lassen Sie sich bei Graf Albios Erzählungen von Folgendem leiten:

- Albio will die Handelsbeziehung zu den unruhigen Nachbarn sichern, die seit einiger Zeit einen befestigten Handelsposten in Salzerhaven unterhalten (**AB 104:** Hetmann Eldgrimm errichtet in Salzerhaven ein bewaffnetes Kontor um seine und Jurgas Interessen zu wahren).
- Er will ein Abkommen mit Marada, um sein eigenes Land zu schützen. Zugleich will er es sich aber auch keinesfalls mit Jurga oder Eldgrimm verderben.
- Die Reise der Helden dient einer ersten Kontaktaufnahme – nicht mehr –, um zu sehen, ob Marada sich generell gewogen zeigt, mit dem Grafen zu verhandeln. Albio macht den Helden deutlich, dass viel davon abhängt, was für einen Eindruck sie machen.
- Albio bewundert Hetmann Eldgrimm wirklich, so wie man einen großen, starken Bruder verehrt.
- Eigene Leute kann Albio deshalb nicht entsenden, weil er nicht will, dass die Nostrier von seinen Bemühungen um Maradas Gunst erfahren. Nachdem der alte König schon vergeblich versucht hatte, Salza wieder enger an die Krone zu binden, hat auch die neue Königin entsprechende Pläne geäußert, weshalb Albio sich abermalig zu der Drohung hat hinreißen lassen, Salza wieder zur freien Stadt zu erklären. Dies und sein gutes Einvernehmen mit Hetmann Eldgrimm haben seine Position innerhalb Nostrias sehr schwierig werden lassen, und bevor er die Situation nicht wieder fest im Griff hat, will er es vermeiden, dass man ihn derzeit zu eng mit den Thorwalern verbindet.
- Albios tatsächliches Ziel ist es, Salza und Salzerhaven wieder zu freien Städten zu machen, wie sie es zuletzt vor knapp 100 Jahren waren. Dies wird ihm aber nur gelingen, wenn die Thorwaler ihm Rückendeckung gegenüber dem nostrischen Königshaus gewähren. Er ist aber noch lange nicht stark genug für einen solchen Schritt, deshalb kämen erneute Überfälle an der nostrischen Küste zu einem denkbar ungünstigen Augenblick.
- Die in Aussicht gestellte Belohnung durch Marada fußt auf reiner Vermutung. Sollten die Helden durch entsprechende Nachforschungen in Salza oder Salzerhaven nachhaltige Zweifel äußern, lässt sich Albio darauf ein, sie angemessen zu entlohnen.

Eine winterliche Reise

Einen Tag später legt die *Wellenhüpfer* mit den Helden an Bord ab (wenn die Helden mehr Zeit für die Vorbereitung brauchen, lässt der Kapitän sich auch auf eine Verschiebung um einen Tag ein). Es handelt sich um eines der wenigen Schiffe, das auch im Winter auf der Route Havena (bei Bedarf auf Grangor ändern) – Salzerhaven – Olport fährt. Kapitän *Aerwic Enveric* ist annähernd 60 Jahre alt und fährt seit 50 Jahren zur See. Sein wettergegerbtes Gesicht zeugt von seiner langjährigen Erfahrung. Nichts scheint diesen wortkargen Seebären aus der Ruhe bringen zu können, und seine Mannschaft steht ihm darin in nichts nach. Man muss schon aus einem ganz besonderen Holz geschnitzt sein, um die winterlichen Gefahren des Meeres meistern zu können.
Das Schiff soll die Helden mit ihrer Fracht in Ottasheim am Eingang zum Hjölmrfjord absetzen, an dessen anderem Ende Uddahjal liegt. Für die Landreise hat jedes Gruppenmitglied vom Auftraggeber ausreichend Proviant, einen warmen Pelzmantel, gefütterte, wasserfeste Stiefel und dicke Handschuhe erhalten.
Wenn die Helden nicht in Uddahjal bleiben können oder wollen, hat der Auftraggeber mit dem Kapitän abgesprochen, dass dieser auf seiner Rückreise abermals in Ottasheim Station macht (sollten die Helden davon später Gebrauch machen wollen, liegt es in Ihrer Hand, ob die *Wellenhüpfer* wirklich dort anläuft oder nicht).
Holen die Helden zuvor im Hafen Erkundigungen über den Kapitän und sein Schiff ein, kommen ihnen folgende Gerüchte zu Ohren, die mal in ehrfürchtigen, mal spöttischen oder gar furchtsamen Tonfall gekleidet sind. Mehr als Gerüchte sind es nicht, weil die Besatzung zu niemandem im Hafen freundschaftliche Beziehungen unterhält und das Schiff hier nicht seinen Heimathafen hat:

- Die Leute der *Wellenhüpfer* müssen sich eine goldene Nase verdienen, weil die Frachtraten im Winter unvergleichlich hoch sind, da so gut wie niemand das Risiko einer Winterfahrt auf sich nimmt.
- Es kann nicht mit rechten Dingen zugehen, dass das Schiff in all den Jahren noch nicht einmal in einem der schrecklichen Winterstürme ernstlich zu Schaden gekommen ist.
- Manchmal bleiben sie wohl länger in Olport, jedenfalls dauert es manchmal ziemlich lange, bis sie zurückkommen.
- Aerwic hat sich in seiner Jugend Efferds und Rondras Segen verdient, sodass er sich keine Sorgen um die Unbilden des Meeres machen muss. Da Aerwic selbst darüber niemals spricht, gibt es die absurdesten Gerüchte darüber, womit er sich das Wohlwollen der Götter verdient oder erkauft haben soll.

Wenn Sie keine anderen Pläne haben, verläuft die Seereise nach Ottasheim ereignislos. Mit Ausnahme der Kälte müssen sich die Helden um nichts sorgen. Sollten die Gerüchte um den Segen der Götter stimmen? Oder gibt es doch eine dunklere Erklärung für die Gunst des Meeres? Dies legen wir getrost in Ihre Hände.
Am 12. Firun erreicht die *Wellenhüpfer* Ottasheim am Eingang zum Hjölmrfjord. Am Strand liegen ein gutes Dutzend Langschiffe, mehr als man in diesem kleinen Ort vermuten würde.

Alternative Einstiege

Sollte sich der oben genannte Einstieg für Ihre Helden nicht eignen, bieten sich folgende Alternativen:

- Königin Invher von Albernia benötigt dringend weitere Hilfe aus Thorwal, will sie den Krieg gegen die Nordmärker gewinnen. Erstmals will sie sich auch an Marada Gerasdottir wenden. Mit der gebotenen Heimlichkeit – denn auch Invher will ihr Bündnis mit Jurga nicht leichtfertig aufs Spiel setzen – sendet sie der Hetfrau ein wertvolles Geschenk, um Marada, die der Einmischung der Thorwaler in den albernischen Krieg skeptisch sieht, für sich einzunehmen.
- Herzog Jast Gorsam ist die thorwalsche Unterstützung Königin Invhers ein zunehmender Stachel im Fleisch. Durch ein großzügiges Geschenk an Marada versucht er Jurgas Position zu schwächen.
- In jüngster Zeit ist es erneut zu Auseinandersetzungen zwischen der *Horaskaiserlich-Privilegierten-Nordmeer-Compagnie* (HPNC, **Westwind 75**) und einigen Thorwalern, die zu Marada gehören sollen, gekommen. Ein Vertreter der Grangorer Niederlassung der HPNC bittet die Helden, der Hetfrau ein Geschenk zu überbringen, um Jurgas Gegenspielerin an den Friedensvertrag zu erinnern.
- Sollten die Helden Marada im Abenteuer **Das vergessene Volk** kennen gelernt haben, sind sie jederzeit in ihrer Ottajasko willkommen. Die Hetfrau lädt sie persönlich ein, Ifirns Milde bei ihr zu feiern. In diesem Fall müssen Sie die Begrüßung in Uddahjal entsprechend abwandeln.

Hetmann *Hjerolf von Ottasheim* lädt die Helden ein, die Nacht in seinem Langhaus zu verbringen. Auf Nachfrage erklärt er, dass einige Gäste Maradas ihre Schiffe hier zurückgelassen und sich zu Fuß auf den Weg gemacht haben, da der Fjord sicher zufrieren wird und sie nicht den ganzen Winter dort gefangen sein wollen. Man muss ein bis zwei Tage für den Landweg nach Uddahjal einplanen. Sollten die Helden preisgeben, dass sie sozusagen 'Staatsgäste' Maradas sind, zeigt sich Hjerolf gewogen. Er rät ihnen beispielsweise, dass sie lieber Schneeschuhe tragen und die Pferde führen sollten. Es hat erst kürzlich geschneit, und Pferde, die tiefen Neuschnee nicht gewohnt sind, laufen größere Gefahr, sich zu vertreten, wenn man sie reitet. Er hilft bei Bedarf auch mit weiterer Ausrüstung aus.

Der Marsch nach Uddahjal gestaltet sich mühselig. Man folgt dem Weg auf der Höhe des südlichen Fjordufers. Wie Hjerolf es vorausgesagt hat, haben die Helden ihre liebe Mühe damit, die nervösen, frierenden und nicht an so strenge winterliche Verhältnisse gewöhnten Pferde heil über den trügerischen, teils eisglatten Pfad zu bewegen. Sollten die Helden selbst keine Erfahrung mit Reisen im Schnee haben, macht es das nicht leichter. So sind alle erleichtert, als man am frühen Mittag des zweiten Tages von einer günstigen Stelle aus das Ende Fjordes und auf dem gegenüberliegenden Ufer Uddahjal erblickt. In drei Stunden sollten die Abenteurer ihr Ziel erreicht haben.

Die Begegnung im Wald

Zwei Wegstunden vor Uddahjal begegnen die Helden einem Reiseschlitten, der ihnen entgegenkommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Weg führt euch durch einen Wald, dessen schneebehangene Bäume weit auseinander stehen, als Schlittenglocken in der Ferne erklingen. Zwei in warme Pelze gehüllte Männer begleiten das Gefährt. Der eine lenkt das Zugpferd – ein stämmiges, langmähniges Pferd, das es augenscheinlich gewohnt ist, sich sicher durch den Schnee zu bewegen –, der andere gleitet auf Skiern nebenher. Mit einem kurzen, pelzunterlegten Ski am rechten Fuß stößt er sich vorwärts und gleitet auf dem langen, linken Ski. Beide Männer starren teilnahmslos vor sich auf den Weg; sie tragen Helm, Buckelschild, Schwert und Speer bei sich.
Im Schlittenkasten liegt ein sorgfältig aufgebahrter Leichnam, der wie ein Krieger gerüstet ist. Zu eurem Entsetzen ist der Mann grausam verstümmelt: ein Arm ist abgerissen und dort, wo der Unterkiefer sein sollte, klafft eine grässliche Wunde.

Die Männer geleiten ihren Gefährten, der in Uddahjal durch den Unhold (siehe Seite 18) getötet wurde (siehe Seite 15), zurück zu ihrem Heimathof. Die Trauer um den toten Freund lässt sie wortkarg und abweisend erscheinen. Außer ihren Namen (*Ulf* und *Hertjof*, treue Gefolgsleute von Hetfrau Marada) kann man wenig von ihnen erfahren. Fragen nach dem Leichnam und dem Grund für seinen Tod weichen Ulf und Hertjof aus – sind die Abenteurer allzu hartnäckig, droht Hertjof sogar mit eisiger Stimme, "die Neugier mit dem Schwert zu zügeln".
Benennen die Helden ihr Reiseziel mit Uddahjal bzw. der Hetja-Halla, entringt sich Ulf ein entsetztes Keuchen. Dann treibt er das Pferd jäh zu so schnellem Trab an, dass Hertjof Mühe hat, dem Schlitten zu folgen. Bald sind sie zwischen den Bäumen verschwunden.

In Uddahjal

Als die Gruppe am Nachmittag des 14. Firun die ersten Höfe Uddahjals erreicht, kommt ihnen eine Wache, fünf stämmige, furchteinflößende Rekker (Krieger), mit Kettenhemd, Schild, Helm, Schwert, Speer und Streitaxt gewappnet, entgegen. Ihre Anführerin befragt die Gefährten eindringlich nach dem Woher und Wohin, ohne jedoch allzu unfreundlich zu werden. Sie erkundigt sich nach Namen, Herkunft und Begehr der Reisenden. Sind diese Fragen zur Zufriedenheit beantwortet, führt einer der Rekker die Abenteurer zur Ottaskin.

Uddahjal
Einwohner: 560
Jarltum: Graubjergen
Herrscher: Hetmann des Ortes: Tevil Kavenson; Hetfrau der Ottajasko: Marada Gerasdottir
Ottajaskos/Sippen: Hörnen-Ottajasko, Asfraegh-Sippe
Tempel: **Swafnir**, Travia-, Ifirn- und Firun-Schrein
Besonderheiten: verbreiteter Glaube an Naturgeister
Stimmung im Ort: aufrührerisch gegenüber Jurga Trondesdottir
Wichtige Ereignisse:
1023 BF: Branngar Laefson, Hetmann der Hjörnen-Ottajasko und mächtigster Mann Uddahjals, wirft beim Obersten Hjalding im Zorn seine Axt nach Tronde Torbenson. Er wird daraufhin verbannt.
1024 BF: Ein Kampf um die Macht in Uddahjal entbrennt, doch kann weder Branngars Nachfolgerin Marada noch Tevil Karvenson, Hersir der Asfraegh-Sippe, einen klaren Sieg erringen. Marada überlässt Tevil die Ehre, sich Hetmann von Uddahjal zu nennen, doch wird die Macht zwischen beiden de facto geteilt.

Ausgewählte Bewohner Uddahjals

Der blonde **Tevil Kavenson** (32) ist für einen Thorwaler untypisch glattrasiert, womit er seine Sympathie zum ehemaligen Hetmann der Hetleute, Tronde (ebenfalls ein Bartloser), zum Ausdruck bringt. Hersir Tevil ist zugleich Hetmann des Ortes, eine Würde, die allerdings nicht mehr viel wert ist. Maradas Machtzuwachs hat dazu geführt, dass er den Machtkampf um die Vorherrschaft im Ort mittlerweile verloren hat. Die Mehrheit der Uddahjaler steht hinter den Ambitionen der Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko und Tevil ist nur noch Hetmann von Maradas Gnaden. Diese war damals klug genug, Tevil die Hetwürde der Ortschaft zu überlassen, darauf vertrauend, dass die Zeit für sie arbeitet. Auch jetzt belässt sie ihn im Amt, um seine restlichen Getreuen nicht unnötig gegen sich aufzubringen. Tevil gilt als besonnen, aber unerfahren, hat er doch bislang noch keiner erfolgreiche Heerfahrten bestritten, doch dank seines Charismas gelingt es ihm, seine verbliebenen Anhänger auch weiter für sich einzunehmen.

Seine treueste Anhängerin ist seine Lebensgefährtin, die gleichaltrige **Farnje Gundesdottir**. Ihre Kenntnis um geheime und besonders ertragreiche Fischgründe hat ihr im Ort zu großem Ansehen verholfen. Winters geht sie, ebenso wie **Liskolf Rodarsson** (49), vor allem der Robbenjagd nach. Sie lebt in Fehde mit Liskolf, da er rücksichtslos mit ihr darum wetteifert, wer der beste Robbenjäger des Ortes ist. Einmal brachte er sogar ihr Boot zum Kentern, was nur deshalb keine Folgen auf dem Hjalding für ihn hatte, weil Marada für ihn eintrat und sich für ihn verbürgte. Dies brachte Marada die Achtung von Liskolfs Familie und Freunden ein – und den Hass der Gefährten Farnjes. Die hat den Vorfall nicht vergessen und sinnt auf Rache.

Der älteste Bewohner Uddahjals ist **Asgir Gerbaldsson**. Er selbst behauptet von sich, schon mehr als 80 Winter gesehen zu haben. Sein langer, grau-weißer Bart und seine tiefen Gesichtsfalten scheinen ihm Recht zu geben. Asgirs Stimme ist leise und brüchig. Bei kleineren Streitigkeiten wird er häufig als Vermittler zu Rate gezogen.

Die Swafnir-Geweihte **Janda Saldasdottir** (32) ist sehr von der in diesen Landen so verbreiteten undogmatischen Glaubensauffassung geprägt. Sie akzeptiert in ihrem Tempel nicht nur Schreine für Ifirn, Travia und Firun, sondern steht auch den vielfältigen Naturgeistern und -phänomenen sehr aufgeschlossen gegenüber. (Vom 11. bis 16. Firun ist sie nicht im Ort, da sie einige Gehöfte der Umgebung bereist.)

Ihre jüngere Schwester **Bjarnilda Saldasdottir** (27) ist als Skaldin die meiste Zeit unterwegs und nur in den Wintermonaten in Uddahjal anzutreffen. In ihren Sängen ist stets nur von den Taten weiblicher Heldinnen die Rede, und auch ansonsten hält sie nicht viel von Männern. An hübschen oder stattlichen Heldinnen findet sie viel Gefallen und ist begierig darauf, auch über sie einen Sang zu dichten.

Thure Steinarsson (49) ist Händler und stolzer Schiffsführer des Knorr *Vindriddar.* Seine Fahrten führen ihn häufig nach Albernia, zu den Zyklopeninseln und ins Horasreich. Die Helden finden in dem weltgewandten Mann einen angenehmen Gesprächspartner, der ihnen nach Kräften helfen wird. Er ist im Winter Stammgast in Maradas Halla. Sie schätzt ihn sehr, weil er ihr eine wichtige Stütze war, ihren Einfluss in Uddahjal zu mehren. Dabei sind die beiden grundverschieden, denn Thure ist alles andere als kriegerisch eingestellt. Er verdient sich seinen Lebensunterhalt lieber durch den Handel als mit der Skraja. Thure hat acht Kinder. Der Älteste, **Thure Thuresson** (20), ist Krieger in der Jarlskari (Soldaten des Jarls) der Auriler *Jarlin Firnlind Saehntilsdottir* (sollte die Gruppe zuvor die **Jandra-Saga** gespielt haben, sind ihnen die Jarlin und Thure Thuresson womöglich bereits bekannt). **Thordis Thuresdottir** (18) wird in Olport als Swafnir-Geweihte unterwiesen. Thures Frau Elgard ist kurz nach der Geburt des jüngsten Sohnes am Fieber gestorben. **Grimmleif** (4), der an den Hranngartagen geboren zu werden drohte, wurde deshalb von der Heilari Frejdis (siehe unten) durch Kräutertränke vorzeitig geholt, weshalb Thure ihr noch heute die Schuld am Tod seiner Frau gibt. Grimmleif ist ein verschlossenes und düsteres Kind, ein echter Außenseiter. Nach dem Tod ihrer Mutter übernahm **Hjalfrida Thuresdottir** (17), die Zwillingsschwester von **Gerkir Thuresson** (17), deren Pflichten und versucht ihren jüngeren Geschwistern, so gut es eben geht, die Mutter zu ersetzen. Beim letzten Midsommerfest hat sich Thure allerdings eine junge Frau ins Haus genommen, **Janda Lindisdottir** (21) aus Ottasheim. Man munkelt, er wolle mit ihr im Frühling den Ehebund eingehen, etwas, das insbesondere Hjalfrida gar nicht passt. Auch die restlichen jüngeren Kinder – **Steinar Thuresson** (13), **Frenja Elgardsdottir** (12) und **Garald Thuresson** (10) – schätzen die Aussicht auf eine neue Mutter nicht eben sehr, auch wenn die beiden Jüngsten vornehmlich ihrer Schwester nach dem Mund reden, um es sich nicht mit ihr zu verderben. Ein weiterer Bruder, **Törstir Thuresson**, kam bei einem Wolfsangriff vor acht Jahren um, eine Schwester – **Lingard** – starb vor sechs Jahren an einem Fieber. **Gerkir** war dabei, als sein Bruder von den Wölfen zerrissen wurde, er wurde ebenfalls schwer verletzt. Seitdem fürchtet er die grauen Räuber und hegt zugleich einen tiefen Hass auf sie. Auch für große Hunde hat er nichts übrig. Er ist heimlich in Jelva Thorgardsdottir (siehe unten) verliebt, die aber nichts von ihm wissen will. Gerkir hat beim Seiler und Segelmacher der Ottajasko gelernt und ist gerade zum ersten Mal mit seinem Vater auf Fahrt gewesen. Doch die Seefahrt ist nicht seine Berufung. Seine Neigung, seekrank zu werden, hat ihm den Spottnamen 'Plökenspöker' (der auf die Planken spuckt) eingebracht, und er wird häufig gehänselt.

Während des horasisch-thorwalschen Krieges geriet der horasische Händler **Nicolo de Tregese** (29) als Gefangener nach Uddahjal (**Westwind 16**). Die hübsche **Tjalva Grindasdottir** (27) verliebte sich in ihn und seit die beiden ein Paar wurden, gilt Nicolo wieder als freier Mann. Der Händler dient Marada als Schreiber, darüber hinaus verfasst er landeskundliche Abhandlungen über seine neue Heimat und deren Bewohner, die er wohlweislich in Bosparano niederschreibt, damit keiner der Thorwaler die manchmal despektierlichen Ausführungen versteht. Nicolo gilt den Einheimischen als zart besaitet. Aber man schätzt seine abenteuerlichen Geschichten, die er so trefflich und humorvoll zu erzählen weiß. Er sehnt sich nach seiner alten Heimat, doch da er weiß, dass Tjalva dort niemals glücklich wäre, hat er bislang jeden Gedanken an eine Rückkehr verdrängt. Als die Helden unvermutet auftauchen, zeigt er sich begierig auf Nachrichten aus dem Süden. Nicolo bietet sich als Vermittler zwischen den Welten an, der bereitwillig Fragen der Gäste beantwortet, ihnen die ersten Brocken Thorwalsch beibringen und sie mit den lokalen Gepflogenheiten vertraut machen kann. Die blond bezopfte **Tjalva** ist für eine Thorwalerin untypisch klein und zierlich, weswegen sie oft gehänselt wird. Allerdings ist ihre Zunge scharf genug, um jedem Großmaul eine passende Antwort zu geben. Tjalva führt das öffentliche Badehaus und ist eine wahre Meisterin im Durchwalken ihrer Kunden. Es geht das Gerücht, dass sie es mit der Treue nicht so eng sieht. Ihr Töchterchen **Rila** (2) ist ihr ganzer Stolz, jedoch zweifelt mancher im Ort an Nicolos Vaterschaft.

Der **Godi Fargis** (73) wohnt etwa eine Meile vom Dorf entfernt (nähere Angaben finden Sie auf Seite 16). Obwohl der Alte erblin-

det ist, wundert sich niemand im Ort darüber, dass Fargis anscheinend problemlos allein zurecht kommt.
Abseits des Ortes steht eine kleine Kate, die von der Heilari **Frejdis** Swanildsdottir (43) bewohnt wird. Sie ist die Witwe Thorkars, des Bruders des ehemaligen Hetmanns von Uddahjal, Thorlif. Dieser war seinerzeit der Schiffsführer eines Knorrs und hatte von einer Herferd einen adligen Horasier als Geisel mitgebracht, der fast ein Jahr in Uddahjal zubringen musste, bis seine Familie endlich das Lösegeld bezahlte. Frejdis wird nachgesagt, dass sie eine Liebschaft mit dem Gefangenen hatte.
Ihr Sohn **Thorkil Frejdisson** (19) sieht mit seinem schmächtigen Wuchs auch viel mehr nach einem Horasier als einem Thorwaler aus und wurde deswegen als Kind oft verspottet. Mit dem jähzornigen Thorkil ist nicht gut Met trinken, er will sich und der Welt beweisen, dass er ein echter Thorwaler ist, und schlägt mit seiner Rauflust, seinem bissigen Spott, seinen Aufschneidereien und seiner offen zur Schau gestellten Ablehnung alles Fremden allzu oft über die Stränge. Auswärtige Helden können leicht mit ihm aneinandergeraten. Man munkelt, dass das vermeintliche Kuckuckskind Frejdis Mann Thorkar so sehr gegrämt habe, dass er eines Tages bei der Seetigerjagd unvorsichtig war und zu Tode kam. Allen Gerüchten zum Trotz erhebt niemand offen die Stimme gegen Frejdis, zu sehr kann man sich glücklich schätzen, eine kundige Heilari im Ort zu haben, deren Fähigkeiten weithin bekannt sind.
Seit sich ihre älteste Tochter **Frejdis Frejdisdottir** (22) der Hjörnen-Ottajasko angeschlossen hat, ziehen die Heilari und ihr Sohn, der das Handwerk seiner Mutter erlernt hat, ihre abgeschiedene Kate einem Langhaus im Ort oder gar in der Ottaskin vor, denn auch wenn man sie respektiert, man liebt sie an der Tafel der Hetfrau nicht.

Der Name Uddahjal ist eine thorwalsche Verballhornung mehrerer Urhjaldinger Wörter und bedeutet soviel wie "alles überdauernder/geschützter Häuptlingsort". Der Name passt gut, denn hier, am Ende des Hjölmrfjords, bleibt man von der zerstörerischen Wut der meisten Unwetter verschont. Zugleich ist der Fjord fischreich. Uddahjal liegt auf einer Halbinsel, die in den Fjord hineinragt. Der Jaehnstagfljot (Jaehnstagfluss) teilt die Halbinsel und den Ort. Die Ottaskin der Hjörnen-Ottajasko ist mit einem großen Erdwall und einer Palisade gesichert, sodass im Falle eines Angriffs auch die Bewohner des Ortes hier Zuflucht finden.
Die Jolskrimi des Ortes sind zumeist aus Holzbohlen errichtet und vor der Kälte durch ein bis auf den Boden heruntergezogenes Dach geschützt, das mit Grassoden und Lehm abgedichtet ist. Von dieser Bauart weichen jedoch einige Gebäude ab, wie z. B. die Schmiede, ein gedrungenes Gebäude, und das am Kiesstrand auf Stelzen stehende Gestaskrim (Gästehaus). Eine weitere Eigenart sind die Grubenhäuser, Kortzkrimi genannt. Sie sind nur etwa zwei auf fünf Schritt lang und in die Erde gebaut. Sie bestehen aus einem einzigen Grubenraum mit Erdwänden, über dem ein einfaches, mit Grassoden bedecktes Dach thront. Einige der Grubenhäuser haben Holzverkleidungen an den sonst nackten Erdwänden.
Wie überall in Nordthorwal gibt es keine öffentliche Schänke, allerdings hat es sich die siebzigjährige Gudrid zur Gewohnheit gemacht, in ihrem Langhaus auch Fremden Bier, Schnaps und Met auszuschenken.
Ein Langhaus dient seit wenigen Jahren als Swafnir-Tempel, in dem auch Firun, Ifirn und Travia verehrt werden. Das benachbarte Schwitzhaus steht bei den heißen Schlammquellen an der Westseite des Schutzwalls der Ottaskin. Am Kiesstrand liegen acht Ottas und Knorren an Land.
Insgesamt beherbergt Uddahjal zu dem Zeitpunkt, da die Helden eintreffen, etwa zweihundert Gäste, die im Ort bzw. in der Ottaskin untergebracht sind. Bis zum Fest erwartet Marada noch zusätzlich knapp einhundert weitere Besucher.
Der in Stabbauweise errichtete alte Swafnir-Tempel, der für die stetig wachsende Ortschaft zu beengt geworden ist, steht oberhalb des Störftrfalls am Jaehnstagfljot. Der Tempel ist nur über einen Weg zu erreichen, der über einen geländerlosen, natürlichen Brückenbogen gleich neben dem Wasserfall führt und durch die beständig aufgewirbelte Gischt des Kataraktes gefährlich glatt ist. Diese Brücke ist Austragungsort für Mutproben und Götterurteile, zuweilen mit tödlichem Ausgang.
Die meisten Bewohner Uddahjals leben auf den weit verstreut liegenden neun Höfen der Halbinsel. Jeder Hof ist mit einem kleinen Wall umfriedet und mit einer mannshohen Palisade gegen wilde Tiere bewehrt. In diesen Arealen steht das typische Jolskrim, das von Stallungen mit heruntergezogenen Grassodendächern, Grubenhäusern für die Knechte und Mägde und einem großen, hölzernen Lagerhaus umgeben ist. Auf einem Hof leben im Schnitt 30 Menschen und 100 Tiere (Ziegen und Schafe, seltener Rinder und Nordmähnen).
Neben der Viehzucht betreiben die Bauern auch Ackerbau (hauptsächlich Gerste und Dinkel). Da die Landwirtschaft so weit nördlich jedoch nicht sehr ertragreich ist, stellten winterliche Überfälle auf Siedlungen und Höfe in den Nachbarfjorden eine wichtige Nachschubquelle dar. Doch seit Maradas Einfluss gewachsen ist, versichern sich viele Nachbarn ihres Wohlwollens mit Geschenken, darunter auch Lebensmittel, sodass die Uddahjaler, die Marada treu sind, kaum mehr hungern müssen.
Die generationenlange Abgeschiedenheit – bis vor wenigen Jahren kamen kaum Fremde in den Ort, um sich niederzulassen – hat dazu geführt, dass inzwischen so gut wie jeder mit jedem verwandt ist – und sei es nur, dass man auf einen gemeinsamen Urgroßvater zurückblicken kann.

Maradas Gäste

Bereits vor Ort, als die Helden eintreffen:

- **Ismenka** und **Laromir**: zwei norbardische Gaukler, hervorragende Akrobaten und Stimmenimitatoren, Zwillinge (24)
- Bei Bedarf können Sie gerne weitere Hetleute und Rekker aus Nordthorwal (siehe **Westwind**) auftreten lassen.

Folgende Personen treffen ein, nachdem der Unhold besiegt ist:

- **Kjaskar der Heimatlose** (siehe Seite 59) mit seiner Mannschaft und dem berühmten altehrwürdigen Skalden **Solvi Starkadson** (siehe Seite 58)
- **Firnlind Saehntilsdottir**, Jarlin von Graubjergen
- **Baerjan Runenhand**, Jarl von Njurunsgard (Nördlicher Hjaldingolf), ein Greis, der sich ohne fremde Hilfe kaum bewegen kann, der aber unbedingt seine Treue zu Marada unter Beweis stellen wollte, weil die Hetfrau von Muryt, dem größten Ort in seinem Jarltum, Yasma Torbensdottir, auf Jurgas Seite steht.
- Hetfrau **Fenya Sleipnirsdottir** aus Eskilsheim sowie Hetmann **Gudmundur Gunnarsson** von der *Gischtzwinger*-Ottajasko, ebenfalls aus Eskilsheim, die beide mit ihren Familien angereist sind.
- **Hengist Torgalsson** (19) (siehe **Mitglieder der Hjörnen-Ottajasko**) hat gerade seine Adeptenwürde an der Akademie zu Thorwal erlangt. Er hat in Thorwal Bridgera (17), Fenya Sleipnirsdottirs Tochter, kennen gelernt und sich in sie verliebt. Er folgte ihr nach Eskilsheim, weswegen er erst in Fenyas Gefolge nach Uddahjal reist. Er versucht alles, um die Hetfrau davon zu überzeugen, dass er (als Magier) gut genug für ihre Tochter ist.

Mitglieder der Hjörnen-Ottajasko

Der blonde **Ivar Hermsson** (39), ein riesenhafter Hüne mit dröhnender Stimme und einem wilden Vollbart, versteht sich als eine Art Leibwächter Maradas. Die Hetfrau lässt ihn gewähren, da er ihr nützlich ist. Ivar kommandiert andere gerne herum: Wer nicht spurt, bekommt schnell eine Backpfeife verpasst. Stößt er auf Widerworte oder Gegenwehr, kommt es häufig zu einer Rauferei. Ivar findet Gefallen an den Sitten der Ahnen, als man Gefangene auf Kriegszügen noch versklavte. Alle Nicht-Thorwaler verachtet er, insbesondere Horasier und Al'Anfaner.

Sein Bruder **Gerskir** (37) ist Schmied. Während der Wintermonate fertigt er Nägel, Klingen, Axtblätter und andere Gerätschaften an, damit genügend Vorrat vorhanden ist, wenn er mit Marada wieder auf Fahrt geht. Gerskir ist ein Prahlhans, der nicht müde wird, von seinen Heldentaten zu erzählen. In **Frunbart Koldirsson** (63) hat er einen Geistesverwandten gefunden. Während Gerskir aber nach wie vor mit Marada zu neuen Abenteuern aufbricht, schwelgt Frunbart lediglich in seinen Erinnerungen. Der dickbäuchige Netzmacher scheint auf den ersten Blick keine ernste Gefahr darzustellen und doch sollte man sich davor hüten, ihn zu beleidigen, denn mit Wurfwaffen kann kaum einer besser umgehen als er.

Die streitlustige **Hjura** (38) ist eine unerschrockene Kämpferin. Die muskelbewehrte, stämmige Frau mit den wilden, schwarzen Haaren hat in vergangenen Gefechten bereits etliche Zähne eingebüßt, was sie nicht davon abhält, gerne und herzlich zu lachen. Ihren Gegnern gegenüber zeigt sie sich mitleidlos, Angehörige der eigenen Ottajasko und die Dorfbewohner haben vor ihr jedoch nichts zu befürchten – gleichgültig, wie schlimm ein Streit auch werden mag.

Thorgerd Hjerolfsson (43) ist Zimmermann und Tischler, er versteht sich auch aufs Hautbildstechen. Überhaupt fallen ihm handwerkliche Dinge leichter als anderen, ist er doch ein Magiedilettant. Seine Mutter ist Magierin und Mitglied der Runajasko, sie lebt in Olport. Als bei Thorgerd nur eine schwache arkane Begabung festgestellt wurde, lernte er an der Runajasko das Zimmermannshandwerk. Thorgerd mochte aber nicht in Olport bleiben und ging zurück nach Uddahjal. Sein Sohn **Vanwulf** (23) erbte die Gabe seiner Großmutter und wurde ebenfalls in der Runajasko unterwiesen. Er hat im vergangenen Jahr sein Wanderjahr beendet und ist erstmals wieder nach Hause zurückgekehrt, um dort den Winter zu verbringen. Vanwulf ist trunksüchtig, was er tunlichst zu verbergen versucht – mehr oder minder erfolgreich. Er ist anfangs besonders niedergeschlagen, weil er beim Überfall des Unholds (siehe Seite 15) nichts auszurichten vermochte. Ihm blieb nur, die Verletzten nach dem Kampf magisch zu heilen. Nicht nur Marada hält ihn seitdem für einen schmählichen Versager. Deswegen meidet er auch am zweiten Abend die Halla und verpasst den zweiten Angriff des Unholds. Vanwulf ist Fremden gegenüber abweisend und mürrisch. Seine Zwillingsschwester **Jelva** (23) ist wie ihr Vater Zimmermann geworden und ist nach zwei Wanderjahren (sie war unter anderem in Albernia) ebenfalls in diesem Herbst heimgekehrt. Sie wäre eher geneigt, einem Helden anzuvertrauen, was sie und ihren Bruder so bedrückt: Ihr Vater ist ebenfalls ein Trinker und neigt dann zu Grausamkeit und kaltem Zorn. Vor einigen Jahren mussten die Geschwister mit ansehen, wie er betrunken die Mutter erschlug. Die Uddahjaler glaubten seinen Beteuerungen, dass es ein Unfall gewesen sei, denn die Kinder bezeugten aus Angst vor ihrem Vater seine Geschichte. Zudem versteht es Thorgerd, sich außerhalb der Wände seiner Heimstatt zusammenzureißen, sodass keiner seiner Nachbarn ahnt, welch Bestie in ihm lauert. Niemals würde den Zwillingen einfallen, mit einem Einheimischen über diese Schande zu sprechen. Zu groß empfinden sie ihre Scham, sich ihrem Vater damals nicht widersetzt zu haben. Auch heute noch hat der Mann eine unheimliche Macht über sie. Vielleicht gelingt es einem Helden, Jelva dazu zu bringen, sich ihm anzuvertrauen. Sollte Thorgerds Tat glaubwürdig angeprangert werden, hat seine letzte Stunde als Mitglied der Ottajasko geschlagen.

Haakon Gundridsson (44), seine Frau **Njeldis Farinsdottir** (42) und die gemeinsame Tochter **Warka** (19) betätigen sich als Segelmacher und Leinenweber. Haakon und Njeldis nehmen ihre Arbeit geradezu verbissen ernst und dulden keine Störung, Warka hingegen kostet ihre Jugend aus und will Spaß am Leben haben, statt hinter dem Webstuhl zu versauern. Haakon hat aus einer Liebschaft mit einer Norbardin einen weiteren Sohn, **Djurbald** (26), der Hetfrau Marada hoffnungslos verfallen ist. Er leidet sehr darunter, dass sie von ihm nichts wissen will, und schmiedet ständig neue phantasievolle und ziemlich aberwitzige Pläne, wie er Maradas Gegnerin Jurga Trondesdottir zu Fall oder sogar zu Tode bringen könnte, um Marada für sich zu gewinnen. Niemand nimmt sein Geplapper ernst. Im Winter betätigt sich Djurbald als Jäger.

Zur Ottaskin gehört auch eine kleine Zucht Thorwaler Langmähnen. **Torgal Thorkarsson** (41), ein Vetter Maradas, kümmert sich um die Pferde, denen seine ganze Liebe gehört. Torgal hat nie Gefallen am Kampf gefunden und war deshalb heilfroh, dass seine Schwester **Hjalla** (35) statt seiner auserkoren wurde, nach Prem auf die Kriegerschule zu gehen. Sein ältester Sohn **Hengist Torgalsson** (19) zeigte früh eine stärkere arkane Begabung. Obwohl Torgal, der Angst vor Magie hat, sich dafür aussprach, das "Alfenkind" auszusetzen und seinem Schicksal zu überlassen, sollte es anders kommen: Fargis der Godi (siehe Seite 16) sprach sich für den Knaben aus, den man daraufhin einem Magus der Thorwaler Akademie anvertraute, der zu Gast beim Hjalding in Uddahjal war. (Zu seiner Rückkehr nach Uddahjal siehe den Kasten gegenüber.)

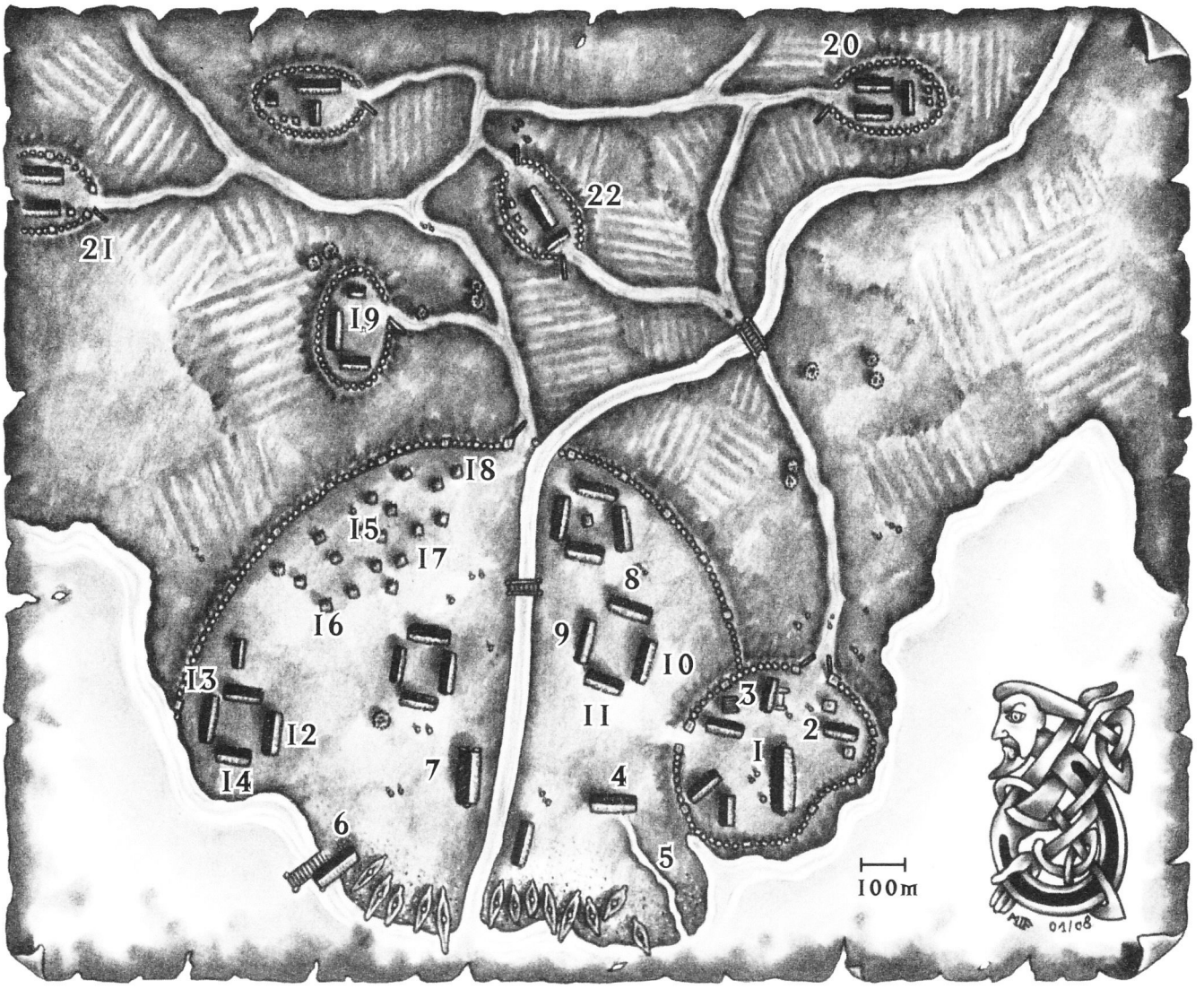
Die Hjörnen-Ottajasko

Die Ottaskin der Hjörnen-Ottajasko besteht aus mehreren Langhäusern, zwischen denen die große Halle Maradas, Hetja-Halla (Helden-Halle) genannt, eindrucksvoll emporragt. Dorthin hat Marada ihre Gefolgsleute geladen: neben den Angehörigen ihrer Ottajasko auch Großbauern und ruhmreiche Rekker aus der Umgebung.

Ringsum stehen einige Jolskrimi, deren Wände durch schräg in den Boden gerammte Pfosten abgestützt sind. Das neueste Gebäude ist ein großes Langhaus für die Gäste der Ottajasko. Neben einigen Schwitzhütten und einer Schmiede gehören auch zwei Ställe zu dem Anwesen. In einem sind ein halbes Dutzend Thorwaler Langmähnen untergebracht, in dem anderen werden Kühe, Schweine, Ziegen, Gänse und Hühner gehalten. Mehrere Mähnenschafe und Schneeziegen streifen in der Umfriedung umher, während ein paar schwarzer Olporter sie langmütig beobachten.

Es herrscht reges Treiben in der Ottaskin. Zwischen den Gebäuden tummelt sich zahlreiches Volk, und an fast jeder Ecke hat sich ein Trupp Rekker niedergelassen. Man sitzt in geselliger Runde am Lagerfeuer und dreht Bratspieße. Hier und dort finden Ringkämpfe statt, messen sich Krieger im Stockfechten oder versuchen, mit ihren Buckelschilden ihr Gegenüber von einem aufgebockten Baumstamm zu stoßen.

Ein paar waghalsige Reiter galoppieren vor der Siedlung um die Wette. Am Strand sind Mägde und Knechte damit beschäftigt, mit spitzen Eisenhaken wohlschmeckende Muscheln und Napfschnecken von den Felsen zu lösen, andere streunen in den Dünen umher, auf der Suche nach einem Kaninchenbau, um dort ihre Schlingen auszulegen.



1) Hetja-Halla
2) Gästehaus der Ottajasko
3) Schmiede
4) Badehaus
5) Heiße Quelle mit Abfluss
6) Schiffsanleger, Boots- und Lagerhaus
7) Swafnir-Tempel
8) *Bei Gudrid*
9) Tevil / Asfraegh-Sippe
10) Janda und Bjarnilda
11) Nicolo und Tjalva
12) Gunnar
13) Gunde
14) Thure Steinarson
15) Grubenhäuser
16) Asgir Gerbaldsson
17) Liskolf Rodarssson
18) Laske
19) Frejdis
20) Asfraegh-Sippe
21) Der Godi Fargis
22) Torgard / Hof der Ottajakso

Zu Gast in der Hetja-Halla

Die Hetja-Halla ist ein gewaltiges Bauwerk, groß genug, um einige gewöhnliche Langhäuser zu fassen, und alle, die das Haus gesehen haben, sind sich einig, dass nur der neue Swafnir-Tempel in Thorwal noch größer ist. Der hintere Teil der Halle ist durch eine Zwischenwand abgetrennt, hier befinden sich Maradas Gemächer, die Küche und einige Vorratsräume. Ein großes Hauptportal an der Giebelseite der Halle sowie zwei kleinere Mannpforten gewähren Einlass. Die Dach- und Stützbalken sowie die hölzernen Sitz- und Schlafbänke entlang der Wände sind kunstvoll mit Figuren aus der thorwalschen Mythologie (**Westwind 56f.**) beschnitzt, die Deckenbalken sind mit Pelzen und anderen Jagdtrophäen geschmückt. An der südlichen Längswand hängen viele Dutzend Waffen. Es handelt es sich sowohl um reich verzierte Schmuckwaffen, die für einen Kampf ungeeignet sind, als auch um imposante Kriegswaffen – zumeist Beutestücke. Darunter befindet sich auch der Schneidzahn, den Maradas Vater beim Hjalding 1023 BF nach Tronde, dem damaligen Obersten Hetmann, geworfen hat – was zu seiner Verbannung führte.

Zum Wintersonnwendfest Ifirns Milde, das zwölf Tage lang dauert und Ende Hesinde beginnt, versammeln sich die wichtigsten Gefolgsleute Maradas, darunter die einflussreichsten Männer und Frauen der Umgebung, zunehmend aber auch von ferner her, in Uddahjal, um der Hetfrau ihre Aufwartung zu machen (siehe Seite 6, **Der Kampf um die Macht in Thorwal**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine der Wachen betritt vor euch die Halla und kündigt euch als Gesandte des Grafen von Salza an. Hetfrau Marada erwartet euch auf einem prunkvollen, mit Seetigerzähnen geschmückten Hochsitz am oberen Ende der Tafel, der mit wertvollen Fellen bedeckt ist. Die hochgewachsene Hetfrau ist in farbenfrohe, reichbestickte Gewänder aus edlen Stoffen gekleidet: tulamidische Pluderhosen aus blutroter Wolle, die sie nach Thorwaler Art bis zu den Knien mit umstickten Wadenwickeln zusammengebunden hat, ein

weites Hemd aus tannengrünem Leinen, dessen Kragen und Ärmelaufschläge mit bunten Borten besetzt sind, und eine Weste aus golddurchwirktem Brokat mit goldenen Knöpfen, unzweifelhaft horasischer Machart, das man, um es für den thorwalschen Winter tauglicher zu machen, mit Firnfuchsfell gefüttert hat. Dazu trägt sie wendegenähte, knöchelhohe Stiefel mit leichter Spitze. Eine mit filigranen Ornamenten verzierte, goldene Rundfibel hält einen Überwurf aus Firunsbärpelz zusammen, Hände und Arme sind mit schweren Ringen und Armreifen geschmück. Das lange, rotwallende Haar trägt sie offen, selbst auf die traditionellen Schläfenzöpfe hat sie verzichtet. Um die Heftfrau ringen sich ihre Gefolgsleute, hochgewachsene Krieger in edlen Gewändern, die euch teils abschätzig, teils neugierig mustern.

Marada begrüßt euch mit dröhnender Stimme: "Willkommen in der Hetja-Halla, edle Gäste! Nach Travias Gebot entbiete ich euch den Hausfrieden. Mein Haus ist euer Haus, mein Herd euer Herd, meine Speise auch die eure! Bringt Met für die Gäste!"

Hier im Norden ist das Gastrecht heilig. Diesen Frieden soll niemand brechen, nicht Gast, noch Gastgeber (**Westwind 20**). Die Helden haben in Maradas Halle nichts zu befürchten, solange sie selbst Travias Gesetze wahren. Man entbietet den Helden den Willkommenstrunk, würzigen Met, der in einem silbergetriebenen Pokal offenkundig horasischer Machart gereicht wird. Nun ist es an der Zeit, dass die Gefährten die Grüße des Grafen überbringen und die Gastgeschenke überreichen.

Als Marada hört, dass die Helden Pferde als Geschenke mitgebracht haben, fordert sie sie auf, die Tiere in die Halle zu holen, damit man sie gebührend begutachten kann. Torgal (siehe Seite 13), lässt es sich nicht nehmen, selbst eins der rassigen Tiere hereinzubringen, die nervös mit den Augen rollen und stampfen, als man sie in die Halle führt.

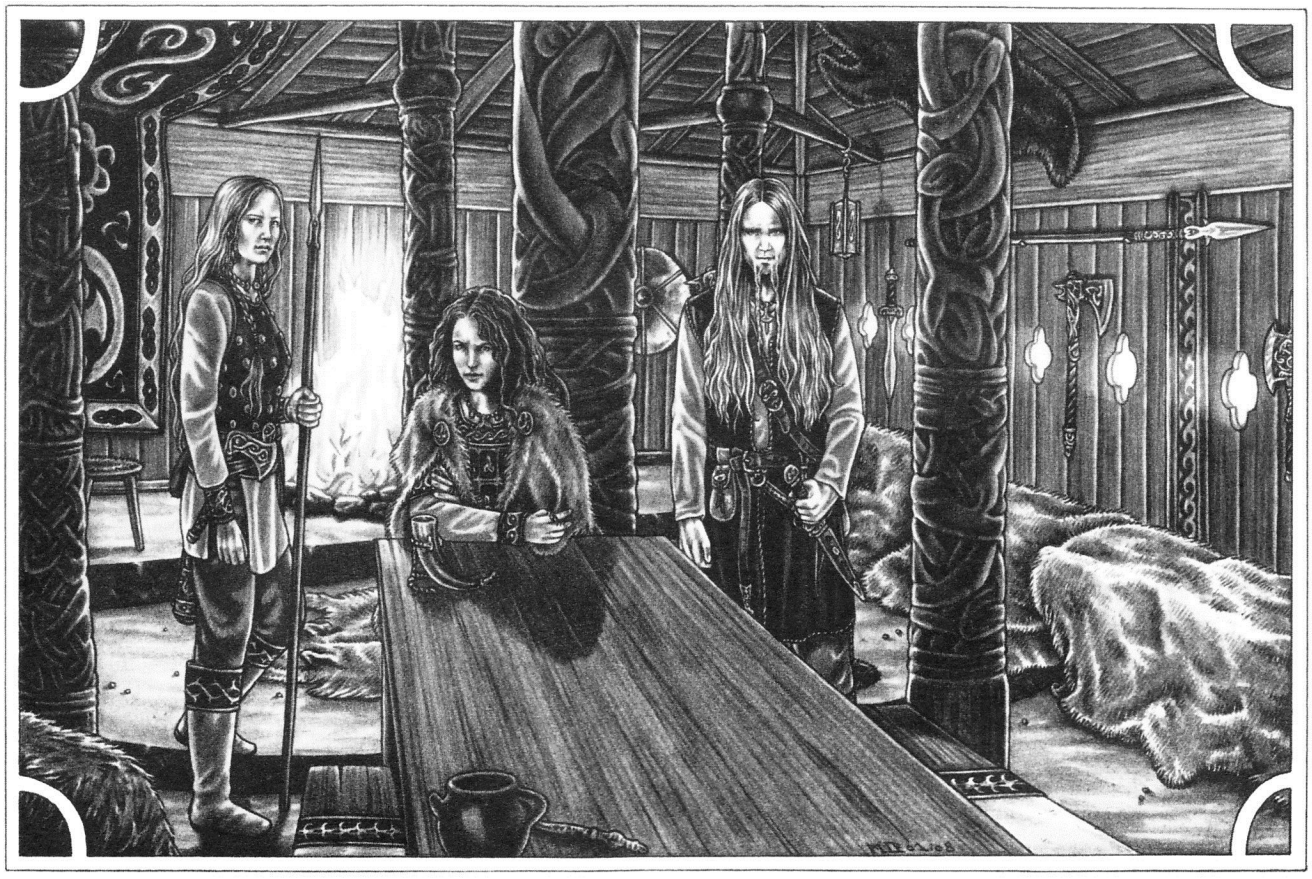
Schatten über der Hetja-Halla

In diesem Winter liegt ein schwarzer Schatten über dem Fest zu Ifirns Milde, auf das man sich vorbereitet. In der vergangenen Nacht hat ein grauenvoller Unhold das Tor zur Hetja-Halla eingeschlagen, um dort zu wüten.

Zwei Rekker fanden bei dem Versuch, die riesenhafte Bestie zu bezwingen, den Tod, weitere wurden schwer verletzt, während das Ungeheuer selbst keinerlei Wunde davon getragen zu haben schien. Hätte der Unhold nicht unvermittelt von seinen Opfern abgelassen und die Halla verlassen, die Verluste wären wohl noch viel größer gewesen.

Der Godi Fargis (s. 16) ist der Überzeugung, dass es sich bei dem Wesen um eine Strafe Firuns handelt. Wofür aber, und ob es sich um eine einmalige Prüfung handelt, vermochte er nicht zu sagen. Vorsichtshalber hat Marada an diesem Abend deshalb nur kräftige Rekker an ihre Tafel geladen und neue schwerere Balken bereitstellen lassen, um die Doppeltür der Halla zu verriegeln. Dies ist der Grund für die sorgenvolle, niedergedrückte Stimmung. Marada hat jedoch angeordnet, gegenüber Außenstehenden und im Ort kein Wort über die Geschehnisse zu verlieren; schließlich ist es kein Ruhmesblatt für sie und ihre Rekker, dass ein Unwesen in der Halla wütet und unbesiegt bleibt. Sollte ein Held die Außenseite der Türen genauer betrachten, findet er das Holz ein gutes Stück über seinem Kopf von scharfen Klauen zerkratzt.

Da man glaubt, es mit einem Geschöpf Firuns zu tun zu haben, zögern Maradas Rekker, gegen das Wesen anzutreten, um nicht den Fluch des Wintergottes auf sich zu laden. Da die Abenteurer den Eindruck kampferprobter und erfahrener Recken machen, hofft Marada insgeheim, dass sie etwas gegen den Unhold ausrichten können. Deshalb hat sie befohlen, den Helden insbesondere zu verschweigen, dass der Godi den Unhold für eine Strafe Firuns hält.



Die Hetfrau ist über die großzügigen Gaben hocherfreut, und tatsächlich revanchiert sie sich bei jedem der Gefährten mit einem generösen Gegengeschenk (ein großer silberner Trinkpokal, ein schwerer, goldener Armreif, ein schön gearbeiteter Helm oder eine besonders gute Waffe: wahlweise Schwert, Axt, Kurzbogen, Speer oder Kriegshammer). Die meisten Geschenke sind offenkundig nicht thorwalscher Machart, sodass man vermuten darf, dass es sich um Beutestücke handelt. Marada lädt die Helden ein, so lange ihre Gäste zu sein, wie es ihnen beliebt, und zeigt sich geschmeichelt, so illustren Gästen Obdach gewähren zu dürfen – nicht ganz ohne Hintergedanken, wie sich noch zeigen wird.

Es bietet sich an, den Rest des Tages damit zu verbringen, sich im Ort und der näheren Umgebung umzusehen, sich mit einigen der Einheimischen und der Gäste bekannt zu machen oder sich im freundschaftlichen Wettkampf mit den rauen Kämpfern des Nordens zu messen.

Dabei lässt sich eine merkwürdige Beobachtung machen: Bei näherer Betrachtung wirkt die Ausgelassenheit der meisten übertrieben und aufgesetzt. Andere wirken gar traurig oder ängstlich und fühlen sich sichtlich ertappt, als sie die fragenden Blicke der Helden bemerken. Auf Nachfragen erhalten diese indes keine Antwort. Gegebenenfalls verweisen die Angesprochenen auf einen Eid, den sie Marada gegeben haben, nicht darüber zu sprechen.

Allerdings sind das nicht die einzigen Eindrücke, die die Helden gewinnen. Kaum dass sie die abweisende Antwort einer Frau misstrauisch gemacht hat, fordert sie einer der Rekker zum Armdrücken heraus, will ihnen zeigen, wie der Wal auf seinem Oberarm die Schwanzflosse bewegen kann, oder eins der Kinder möchte gerne von ihren Abenteuern hören. Sie sollten vermeiden, dass sämtliche Ereignisse an diesem Nachmittag dazu angetan sind, den Argwohn der Helden zu nähren.

Selbstverständlich gibt es immer Mittel und Wege, dennoch frühzeitig hinter das Geheimnis zu kommen: Sollten die Helden Hellsichtmagie anwenden (und dabei nicht ertappt werden, was ihren Aufenthalt hier schnell unerfreulich gestalten könnte) oder aber eins der Kinder befragen (das ein unbedachtes Wort aufgeschnappt haben könnte und durch keinen Eid gebunden ist), weiht Marada die Gäste ein und bittet sie um Hilfe.

Bei den Klippen

Am Rand der westlichen Klippen befinden sich in einer kreisrunden Mulde im Boden zwei Felsnadeln. Hier versammeln sich die Uddahjaler zum Hjalding. Falls die Helden am Tag ihrer Ankunft hierher kommen, werden sie Zeuge folgender Szene:

Zwischen den beiden verschneiten Felsnadeln sitzt ein alter, in dicke Pelzgewänder gehüllte Mann auf einem großen Bärenfell. Neben sich hat er einen Stab in den Boden gerammt, der über und über mit Runen beschnitzt und mit zahlreichen Gänsefedern geschmückt ist. Bart und Haare des Mannes sind schlohweiß und flattern wild im heftigen Wind, obswohl dort, wo die Helden stehen, nur eine leichte, aber eisige Brise zu spüren ist.

Vor dem Alten liegt ein Hase mit aufgeschnittener Kehle, das Blut ist in einem Halbkreis versprengt. Der Mann starrt mit milchigen Augen in die Ferne, während er ein paar mit Runen beschnitzte Knöchelchen wirft. Mit der Linken ertastet er das Muster, zu dem sich die Runen gefügt haben, seine Lippen bewegen sich beständig, doch sind die Laute unverständlich.

Hellsichtzauberei kann offenbaren, dass der Alte magisch begabt ist, genügend ZfP* lassen einen Halbzauberer einer vermutlich druidischen oder schamanistischen Tradition erkennen.

Der Blinde ist Fargis, ein Godi (siehe **Westwind 50**), einer der hochangesehenen thorwalschen Seher. Er befragt das Runenorakel, um von den Göttern zu erfahren, warum der Unhold erschienen ist und ob er wiederkommt. (Sollte einer Ihrer Helden über die Gabe *Prophezeien* verfügen, bietet sich die Möglichkeit, dass er anstelle des Godis die folgende Weissagung kundtut.)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als ihr euch dem Alten nähert, erfasst euch eine jähe Sturmbö, und das Brausen des Windes dröhnt in euren Ohren. Plötzlich wendet der Mann sich euch zu, seine Augen sind milchig-weiß und starren euch ausdruckslos an. Er muss euer Nahen erahnt haben, denn bei dem Wind konnte er euch unmöglich hören.
> Mit einem grimmigen Lächeln ruft er euch zu: "Bald zurück, das hofft ihr! Bald im Kampf, das seid ihr! Für lange Zeit auf Drachens Planken, das werdet ihr!" Seine raue Stimme übertönt mühelos das Heulen des Sturms.

Nach dieser Prophezeiung versinkt der Godi wieder in seine Gebete und schenkt den Gefährten keinerlei Aufmerksamkeit mehr. Sollten die Helden sich damit nicht zufriedengeben und ihn beispielsweise kräftig an der Schulter rütteln, wendet Fargis sich ihnen zwar zu und mustert sie mit blicklosen Augen, doch dabei bleibt es. Erst wenn die Helden auch jetzt noch keine Ruhe geben, spricht er erneut: "Ende oder Beginn? Wer will das schon wissen. Ist nicht alles Ende oder Beginn?"

Der erste Abend in der Hetja-Halla

Am Abend kommt man auf Einladung von Marada in der Halla zusammen, um zu feiern. Nur etwa fünfzig Gäste finden sich auf den langen Bänken zusammen, deutlich weniger, als an der großen Tafel Platz hätten. Misstrauischen Helden fällt auf, dass an dem Gastmahl nur erwachsene Männer und Frauen teilnehmen, die sämtlich von kräftiger Statur sind und offenkundig an den Waffen geübt. Manche sind sogar leicht gerüstet. Sie tragen ihre Äxte und Schwerter bei sich, haben diese allerdings nicht gegürtet, sondern neben sich liegen. Kenner der thorwalschen Kultur wissen, dass dies ungewöhnlich ist, da man bei Festen in der Regel keine Waffen dabei hat, weil harmlose Händel zu leicht blutiger Ernst werden könnten.

Marada lässt großzügig auftafeln: Es gibt Bier, Met und Skyr, in der Glut gebackenes Geflügel, geräucherten Fisch, deftige Würste, Hammelbraten in Siruptunke, würzigen Käse, Kuchen aus Dickmilch und Dörrobst und Eismuscheln – im Frost geerntete Pfahlmuscheln. Es mangelt an nichts, auch wenn Nicht-Thorwalern viele Speisen gewöhnungsbedürftig erscheinen mögen (**Westwind 31**), wie z.B. in Buttermilch eingelegter und mit Honig verfeinerter Holzfisch.

Auf den ersten Blick ist die Stimmung ausgelassen. Ab und zu springen Gäste sogar auf die Tafel, um darauf zu tanzen, Flötenspieler geben ihr Bestes, die norbadischen Akrobaten versetzen die Gäste in Erstaunen und später trägt der Skalde Solvi Starkadson einen Sang vor. Einige Gäste schlagen dabei durchaus über die Stränge: Sie trinken und schlemmen, als sei dies ihr letzter Tag – sie befürchten in der Tat, im Kampf gegen Unhold den Tod zu finden und wollen das Leben noch einmal genießen. Andere halten sich mehr oder minder auffällig zurück – sie wollen für den Kampf einen klaren Kopf bewahren. Sofern die Helden ein Auge dafür haben, fällt ihnen auf, dass längst nicht alle Anwesenden lachen, singen oder schwatzen; einige schauen sorgenvoll zu Boden oder wirken unruhig. Doch auch diesmal erhalten die Charaktere keine zufriedenstellende Antwort auf mögliche Fragen.

Einem aufmerksamen Helden, der sich ausdrücklich genauer in der Halle umsieht, fällt auf, dass neben dem großen Eingangsportal Balken an der Wand lehnen. Anders als das durch den Rauch nachgedunkelte Holz der kunstvoll beschnitzten Tür sind die Balken hell und gänzlich ohne Verzierung. Die alten Riegel konnten in der letzten Nacht den Unhold nicht aufhalten und sind zerborsten.

Schließlich erklärt Hetfrau Marada, dass sie sich zur Nachtruhe begeben wird. Das ist das offizielle Ende der Feier – was allerdings nicht bedeutet, dass die Gäste nicht weiter zusammensitzen und trinken können. Marada zieht sich nicht in ihr Gemach zurück, sondern macht es sich – wie die anderen Kämpen ihrer Ottasjasko – auf den fellgepolsterten Seitenbänken der Halla bequem. Die Tafeln werden abgeräumt, allmählich kehrt Ruhe ein, nur hier und da unterhalten sich einige Männer und Frauen noch gedämpft. Hin und wieder schielt einer wachsam zum Hauptportal, das auf Maradas Geheiß verschlossen und mit den schweren Balken verriegelt worden ist.
Auch die Helden können sich einen Schlafplatz auf einer der breiten Bänke suchen. Ihnen entgeht nicht, dass die Thorwaler ihre Waffen griffbereit neben sich legen. Spätestens jetzt fordern die Gefährten vielleicht eine Erklärung, doch als Antwort erhalten sie lediglich den Rat, ebenfalls »mit Axt und Schild« zu schlafen – und das sollten sie auch tun. Falls die Helden sich aber nicht zur Ruhe begeben wollen, steht es Ihnen frei, den Unhold früher erscheinen zu lassen.
Die Thorwaler haben vor der Ottajasko einen Wächter mit Signalhorn postiert, um nicht auch in dieser Nacht von dem Unhold überrascht zu werden. Dies ist eigentlich eine gute Idee, nur ist die Wache gerade abgelenkt oder eingedöst, als der Angreifer erscheint, und wird seine Nachlässigkeit nicht überleben. Auch die Hunde in der Ottaskin schlagen nicht an, entsetzt über die animalische Aura der Bestie verkriechen sie sich winselnd.
Sollten Helden bereits über den Unhold Bescheid wissen, ist es wahrscheinlich, dass sie sich gebührend vorbereiten und selbst Wache stehen. In diesem Fall wird es wahrscheinlich keinen überraschenden Angriff des Unholds geben und der Kampf bereits im Freien beginnen. Vergessen Sie aber nicht, dass der Unhold alles daran setzt, ins Innere der Halla zu gelangen.

Einen Unhold zu bezwingen

Des Nachts der Unhold heeren kam,
er brach die Tür, ein Opfer nahm.
Die furchtlos' Helden Schwerter zogen,
damit das Biest zum Kampf bewogen.

Voll Kampfeslärm war nun die Halle,
sollt' endlich werden des Unholds Falle.
Die Gäste tapfer, wutentbrannt,
der Unhold blutend bald entschwand.

Nächtliche Heimsuchung

Zwei Stunden nach Mitternacht schrecken die Helden – falls sie geschlafen haben – aus ihrem Schlummer:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein grollender Schrei zerreißt die Stille, begleitet vom lauten Bersten der Türbalken. Sperrangelweit klafft das Portal auf. Vor dem vom Mond silbrig hell erleuchteten Himmel zeichnet sich ein riesenhafter, monströser Schatten ab, groß wie ein Troll, zottig und mit mächtigen Pranken. Ehe man es sich versieht, hat das Ungeheuer einen der Thorwaler gepackt und ihm die Kehle durchgebissen. Sein gurgelnder Todesschrei gellt euch in den Ohren. Achtlos lässt der Angreifer sein blutüberströmtes Opfer fallen. Erschrockene Rufe und Gepolter erfüllen die Halle, als sich die Rekker aufrappeln und zu ihren Waffen greifen.
Als sie sehen, was passiert ist, reagieren einige panisch, suchen ihr Heil in der Flucht oder versuchen sich zu verstecken. Viele andere verhalten sich merkwürdig abwartend, als zögerten sie, die Waffe gegen die Bestie zu ziehen. Nur wenige sind beherzt genug, zaghaft einige Pfeile auf den Unhold abzuschießen. Dieser lässt sich davon nicht beirren, scheinbar ziellos streift er durch die Halle. Eine junge Rekkerin wagt es, sich dem Ungeheuer entgegenzustellen. Mit einem schnellen Hieb seiner fürchterlichen Klauen trennt er ihr den Arm vom Leib, so dass sie blutend zusammenbricht.

Die sonst so stolzen Krieger des Nordens werden von dem Unhold buchstäblich durch die Halle getrieben und beschränken sich darauf, die Waffen zur Abwehr zu erheben. Auch Marada macht keine Ausnahme.
Noch wissen die Helden vermutlich nichts über die Deutung des Godi. Der (Aber-)Glaube lässt die Thorwaler davor zurückschrecken, ein von Götterhand geschaffenes Wesen zu bekämpfen oder gar zu töten. Für die Abenteurer dürfte es hingegen rätselhaft sein, warum die Krieger sich nicht gemeinsam auf den Angreifer stürzen.
Vielleicht sind die Helden mutig genug, um sich dem Unhold freiwillig zu stellen. Ansonsten aber sehen sie sich früher oder später dem Ungetüm gegenüber, so dass sie gezwungen sind, sich zu verteidigen.
In dem darauf folgenden Kampf sollten die Spieler ins Schwitzen kommen – das Leben ihrer Helden steht auf Messers Schneide. Bald müssen sie erkennen, dass sie mit normalen Waffen so gut wie nichts ausrichten können. Auch viele Zaubersprüche zeigen kaum oder keine Wirkung (siehe **Der Unhold** auf Seite 18). Es scheint naheliegend, dass sie es mit einem Dämon oder magischem Wesen zu tun haben, doch Hellsichtzauber lassen keine Magie erkennen. Einem Helden, der die Ruhe bewahrt und den Unhold eine Weile beobachtet, fällt bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe auf, dass die Bestie seinen Gegnern nur beiläufig Augenmerk schenkt und häufig zur Decke starrt, wo Felle und Trophäen an den Dachbalken hängen, nach denen er schlägt, als ob sie ihn verwirrten. Bei einer weiteren gelungenen IN-Probe +2 (verdeckt würfeln) ist der Held sich sicher, dass die Aufmerksamkeit des Unholds dem prachtvollen Fell eines Höhlenbären gilt. Im Anschluss beobachtet der Held, dass der Unhold nicht etwa ziellos danach schlägt, sondern vergeblich danach zu greifen sucht.
Sollte einer der Spieler auf den Gedanken kommen, es mit einem Werwesen zu tun zu haben (siehe auch **Zoo-Botanica 186**), entdeckt er unter den Schmuckwaffen, die die Wände zieren, einen Jagdspeer, dessen Spitze aus Silber ist – und deshalb vielleicht geeignet, den Unhold zu verletzen. Andernfalls bleibt Ihnen die Möglichkeit, einem Helden den Speer zufällig zuzuspielen, etwa weil die Bestie ihm seine Waffe aus der Hand geschlagen hat und der Speer als erstes zur Hand ist. In diesem Fall sollte den Helden erst nach dem Kampf bewusst werden, dass der Speer eine Silberspitze hat. Mit dem Silberspeer ist es möglich, den Unhold zu verletzen. Eine weitere Möglichkeit ist es, zu versuchen, die Augen des Werwesens zu treffen. Vereint sollte es den Helden gelingen, dem Ungetüm den entscheidenden Treffer zu versetzen. Schwer verletzt tritt der Unhold die Flucht an. Sein Weh- und Wutgeschrei ist weit über das Land zu hören.
Sollten die Helden noch genügend Elan besitzen, das Wesen sofort zu verfolgen, müssen Sie die Angaben in den nächsten Abschnitten entsprechend abändern. Wir gehen aber davon aus, dass die Helden zunächst einmal innehalten, um die Verletzten zu versorgen und die Toten zu betrauern.
Der Kampf sollte schnell und dynamisch ablaufen, damit die Helden keine Zeit zum Nachdenken haben. Sollte es für Helden und Thorwaler sehr schlecht laufen, spricht nichts dagegen, dass der Troll das Fell erbeutet und blutend entkommt, so dass man ihn später verfolgen kann. Gelingt es den Helden bereits hier, den Troll zu töten, sollte er entweder mit seinem letzten Atemhauch den Namen Thorfinna wispern, damit es einen Grund gibt, seine Höhle zu suchen (siehe Seite 21) oder aber die Thorwaler bestehen darauf, die Höhle zu suchen, denn von dem sagenhaften Schatz, den der Troll bewacht, hat hier schon jeder gehört.

Der Unhold

In den Felsen unweit Uddahjals lebt schon seit langem der Troll *Grollombotsch*, der den Menschen meistens aus dem Weg geht. Man weiß, dass es ihn gibt, und erzählt sich Geschichten, dass er über einen Schatz wachen soll. Doch noch niemand war bislang dumm oder gierig genug, sich auf die vage Aussicht, diese Schätze zu erbeuten, mit ihm anzulegen. Schließlich leben in den Grauen Bergen noch mehr Trolle und ein Überfall auf einen der ihren könnte ungeahnte Folgen haben.

Seit vielen Monaten ist der Troll niemandem mehr zu Gesicht gekommen. Der Grund dafür ist, dass Grollombotsch vor einiger Zeit in einen Kampf mit einem an Lykanthropie erkrankten Höhlenbär geriet und gebissen wurde. Er steckte sich mit der Krankheit an und verwandelte sich mehr und mehr in ein bärenartiges Wesen (**Zoo-Botanica 55f., 186**). Grollombotsch ist – seiner Krankheit zum Trotz – eher friedfertig. Verwirrt über seine Verwandlung hat er sich tiefer in die Wildnis zurückgezogen, weswegen es bislang auch zu keinem Zusammenstoß mit den Menschen gekommen ist. Schließlich fand er sogar in einer Höhlenbärin eine Gefährtin.

Ein Gegner Maradas hat dafür gesorgt, dass diese Bärin erlegt wurde und das Fell als vermeintliches Gastgeschenk von einem Ahnungslosen in Maradas Halle gebracht wurde. Der Troll ist durch dunkle Einflüsterungen fest davon überzeugt, dass Marada seine Gefährtin auf dem Gewissen hat. Maradas unerkannter Widersacher baut darauf, dass der Wertroll blutige Rache nehmen wird und die Hetfrau im Kampf tötet oder aber sie mindestens erheblich an Ansehen verliert. Grollombotsch sinnt zwar auf Vergeltung, doch in erster Linie trachtet er danach, die sterblichen Überreste seiner Gefährtin – das Fell – an sich zu bringen, um sich zurückzuziehen und gebührend um sie zu trauern. Dass der Troll im Grunde alles andere als blutgierig ist, hat Maradas Gegner falsch eingeschätzt – weswegen sein Plan nicht aufgehen wird.

Der verwandelte Troll ist ein wahrhaft furchterregender Gegner: vier Schritt groß, sein Körper ist an einigen Stellen verhornt und an anderen Stellen mit Bärenfell bedeckt. Er läuft meist noch auf zwei Beinen, doch auch auf allen Vieren bewegt er sich mit großer Geschwindigkeit und Sicherheit.

Der Troll ist durch die Krankheit noch kräftiger und muskulöser als zuvor, seine Hände gleichen Pranken mit messerscharfen Krallen. Sein raubtierhaftes Gebiss reißt tödliche Wunden, seine Kraft bricht jedes Rückgrat. Zudem droht jedem Opfer, das einen Biss des Unholds überlebt, selbst an Lykanthropie zu erkranken. Der Betroffene verwandelt sich dann ebenfalls in einen Werbären (**Zoo-Botanica 56**). Sollte ein Held erkranken, können ihm nur die beiden geheimnisumwobenen Hexen *Hamglön* und *Heid* (siehe Seite 27) helfen – deren Preis nicht gering sein wird – oder aber (unter Umständen) der Godi von Virport.

Mit gewöhnlichen Waffen kann der Unhold kaum verletzt werden (Schaden halbiert wegen *Resistenz gegen profane Waffen*), zudem regeneriert der Wertroll je Kampfrunde 1W6 LeP (Dämoneneigenschaft *Regeneration I*). Empfindliche Stellen mit Fernwaffen zu treffen ist im Halbdunkel der Halla nahezu unmöglich.

Geweihte Waffen erzielen vollen Schaden, Waffen aus Silber, Mondsilber, Zwergensilber oder magischen Metallen verursachen doppelten Schaden (dämonische Eigenschaft *Verwundbarkeit*) und richten mit jedem Schadenstreffer eine *Wunde* an.

Der Wertroll und die Magie

- Alle Zauber, die auf Tiere ausgerichtet sind, zeigen keine Wirkung, denn dazu steckt noch zu viel Humanoides in dem Wesen.
- KRABBELNDER SCHRECKEN funktioniert zwar, bleibt aber ohne die entsprechende psychische Wirkung auf den Unhold.
- SENSIBAR; 5 ZfP*: Der Zauber fördert zutage, dass das Wesen von unbändiger Wut und Trauer erfüllt und auf der Suche nach etwas Bestimmtem ist.
- BLICK IN DIE GEDANKEN; 5 ZfP*: Der Held erspürt dasselbe wie beim SENSIBAR, allerdings wird klar, dass das Wesen auf der Suche nach seiner ermordeten Gefährtin ist bzw. nach dem, was von ihr übrig ist.
- BAND UND FESSEL und PARALYSIS stoppen die akute Gefahr und verschaffen den Akteuren Zeit.
- BÖSER BLICK, CORPOFESSO, CORPOFRIGO oder HORRIPHOBUS schlagen den Unhold in die Flucht.
- IGNIFAXIUS erzielt nur halben Schaden gegen das Werwesen. Ähnlich ginge es mit einem IGNISPHAERO, allerdings verbieten allein der Schauplatz – die hölzerne, gut brennbare Halla – und die vielen Rekker, die in Mitleidenschaft gezogen würden, die Anwendung.
- FULMINICTUS richtet halben Schaden an. Allerdings ergibt sich ein ganz besonderes Problem, sofern es den Helden ge-

lingt, das Werwesen auf diese Weise zu bezwingen: Die meisten Nordthorwaler sind Magiern gegenüber skeptisch und geben wenig auf deren Kunst. Da der FULMINICTUS keine sichtbare Wunde oder zauberischen Effekt verursacht, lassen sich die Thorwaler nicht davon überzeugen, dass die Helden das Untier bezwungen haben. Sie verstehen schlicht nicht, dass der Unhold tatsächlich durch Zauberkraft tödlich verletzt worden ist. Da es für den Verlauf des Abenteuers aber wichtig ist, dass die Helden als Bezwinger des Unholds gelten, sollten Sie Sorge tragen, dass die Helden entweder mit dem Silberspeer oder auf anderem Wege (z.B. einem gezielten Bogenschuss ins Auge des Unholds) der Bestie eine sichtbare, schwere Wunde zufügen. Es wird dem Ego der zauberfähigen Helden womöglich wenig schmecken, dass die Thorwaler im Anschluss diejenigen als Bezwinger des Unholds hochleben lassen, die ihn mit gewöhnlichen Waffen verwundet haben, und nicht etwa die Magier, die ihn mit ihren FULMINICTI tatsächlich hauptsächlich außer Gefecht gesetzt haben.

Um einen unmodifizierten Zauber mit Reichweite *Berührung* zu wirken, ist die Situation vermutlich zu gefährlich. Machen Sie dem Spieler deutlich, in welche Gefahr er sich bringt, denn es ist dem Unhold ein Leichtes, ihn schwer oder gar tödlich zu verletzen, sobald er sich in Reichweite seiner Klauen und Fänge begibt.
Wollen die Helden Zauber oder Modifikationen anwenden, die zu Problemen mit der weiteren Handlung führten, bleibt die Möglichkeit, die Konzentration des zaubernden Helden zu stören (der Unhold könnte mit einer Bank nach ihm werfen), oder aber dass der Wertroll die Flucht ergreift, sofern das plausibel erscheint.
Womöglich gelingt es den Helden, die Bestie gefangen zu setzen, doch das Werwesen bleibt ein unberechenbarer und gefährlicher Gegner, der nur auf eine Gelegenheit zu einem neuen Angriff – oder zur Flucht – wartet. Gelingt es, den Unhold dauerhaft festzusetzen, müssen Sie gegebenenfalls improvisieren und zu einer eigenen Lösung kommen. Lassen Sie sich dabei von den Informationen im Abschnitt **Nachforschungen** inspirieren.
Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Gefährten das Wesen schwer verwundet haben, es ihm aber gelungen ist, zu seiner Heimstatt zu fliehen. Die Abenteurer werden als mutige Helden gefeiert, sind doch Marada und alle Anwesenden heilfroh, dass sie den Unhold zu bezwingen vermochten. Ob sich Grollombotsch zum Sterben in seine Höhle zurückgezogen hat oder ob es zu einer erneuten Auseinandersetzung mit den Helden kommt, bleibt Ihnen überlassen. Vielleicht finden die Helden ja sogar eine friedliche Lösung (siehe **Nachforschungen**), den Wertroll zu besänftigen, dessen tragisches Schicksal bald die Trauergesänge der Trolle erfüllen wird.
Grollombotsch ist inzwischen überwiegend in seiner Wergestalt anzutreffen. Nur wenn Sie eine friedliche Lösung ermöglich wollen, sollten die Helden ihm bei einem zweiten Zusammentreffen in Trollgestalt begegnen.

Werte (in Klammern Werte in der verwandelten Form)
Größe: 4,1 Schritt (kleiner, da er gebeugt geht)
MU 19 (24) **FF** 10 (3) **KL** 7 (4) **GE** 11 (13)
IN 9 (14) **KO** 22 (27) **CH** 9 (2) **KK** 30 (35)
LeP 70 (70) **AuP** 120 (unendl.) **MR** 6/10 (18/16)
GS 7 (8) **RS** 2 (4) **INI** 10+1W6 (13+1W6)
AT/PA 13/11 Faust **TP** 2W6+7 **DK** HN
(Pranke: **AT** 14, **TP** 2W6+2 **DK** HN; Biss: **AT** 12, **TP** 2W6+4 **DK** H)
Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen, Natürlicher Rüstungsschutz
Besonderheiten: Großer Gegner, dämonische Eigenschaften Resistenz gegen Profane Waffen, Regeneration I, Verwundbarkeit (Silber, magische Metalle); in verwandelter Form die tierischen Angriffsformen Biss, Doppelangriff, Gezielter Biss, Prankenhieb, Umreißen und das Äquivalent der Sonderfertigkeiten Aufmerksamkeit und Kampfreflexe.

Nachforschungen

Nun endlich sind die Thorwaler bereit, über den Unhold und seinen ersten Angriff zu sprechen. Sie stehen Rede und Antwort, warum sie bislang geschwiegen haben und warum sie dem Wesen nur so unentschlossen Widerstand geleistet haben (siehe Seite 15). Sofern die Helden nicht bereits selbst darauf gestoßen sind, erinnern sich einige Rekker daran, dass das Wesen des Öfteren zornig an die Decke geschaut hat, dorthin, wo die Felle hängen.
Sollten sich die Helden mit Lykanthropie auskennen, finden sie bei entsprechender Kombinationsgabe heraus (*Tierkunde*-Probe +4 oder *Heilkunde Krankheit*-Probe +6; die Proben sollten Sie aber nur zugestehen, wenn der Held grundsätzlich Kenntnis von der Krankheit hat), dass der Troll offenbar an einer seltenen Bären-Lykanthropie erkrankt ist. Das ist insofern überaus ungewöhnlich, weil Werbären außerhalb des Bornlandes nur sehr selten vorkommen (**Zoo-Botanica 56**). Die hier lebenden Höhlenbären sind wiederum nicht gerade für weite Wanderungen bekannt, sodass es wenig wahrscheinlich scheint, dass sie die Krankheit eingeschleppt haben könnten. Und noch nie hat jemand von einem Troll gehört, der an Lykanthropie erkrankt wäre, noch ist aus den Schriften ein solcher Fall bekannt (dies kann auch bei späteren Recherchen noch ans Licht kommen).
Fargis beteuert fest, dass er eine göttliche Aura verspürt habe, als der Unhold in der Halle wütete. Angesichts seiner Bärengestalt und seiner scheinbaren Unverwundbarkeit habe er geschlossen, es müsse sich um ein Wesen Firuns handeln. Der Alte klingt glaubwürdig, eine Lüge ist ihm nicht nachzuweisen. Ein Held mit Kulturkunde (Thorwal) (oder aber Nicolo) weiß, dass die Thorwaler glauben, dass es vielzählige Kreaturen göttlichen Ursprungs gibt, die sich auch Menschen zeigen.
Fargis oder die Heilari (siehe Seite 12) verfügen über allgemeine Kenntnisse über Werwesen (thorwalsch: *Hamrammer*, siehe **Zoo-Botanica 55f.**). Sie berichten, dass es in dieser Region seit mindestens zwei Generationen keine Fälle von Lykanthropie gegeben hat.
Die Jäger Uddahjals wissen natürlich von dem Troll und können einige Geschichten über ihn erzählen. Einer der Jäger berichtet, dass er vor drei Wochen den abgehäuteten, von zwei Pfeilen durchbohrten Kadaver einer Bärin im Wald gefunden hat, die davon abgesehen weitgehend unversehrt und offensichtlich nicht wegen ihres Fleisches gejagt worden war.
Das Bärenfell, dem das Augenmerk des Trolls galt, ist erst kürzlich in Maradas Besitz gelangt, ein Geschenk. Niemand kann sich erinnern, wer es in wessen Auftrag abgegeben hat. Bei näherer Untersuchung ist festzustellen, dass es sich um ein relativ frisch gegerbtes Fell handelt.
Es besteht zumindest die Möglichkeit, dass die Helden auf die Idee kommen, zu versuchen, den Konflikt mit dem Unhold auf friedlichem Wege beizulegen. Das ist durchaus wünschenswert, denn wenn Grollombotsch keine Rache mehr sucht, droht den Menschen von ihm kaum eine Gefahr. Ändern Sie die nachfolgenden Kapitel entsprechend ab. Vielleicht warten die Helden ja sogar einen lichten Moment des Trolls ab und überzeugen ihn, dass niemand aus Uddahjal für den Tod seiner Gefährtin verantwortlich ist. Als Dank dafür, dass sie ihm das Fell bringen, schenkt er ihnen schließlich den Runenstein (siehe Seite 21).

Wer der geheimnisvolle Gegenspieler Maradas ist und wonach genau er trachtet, soll in diesem Abenteuer nicht aufgedeckt werden. Diese Geschichte wird in einer anderen Saga erzählt werden. Das einzige, was die Helden bei entsprechenden Nachforschungen entdecken, ist ein Lager in einer Höhle in den Bergen, wo sich bis vor kurzem drei Menschen über einen längeren Zeitraum aufgehalten haben. Ihre Spuren verlieren sich im Gebirge.

Maradas Feind ahnte indes nicht, dass Grollombotsch tatsächlich einen wertvollen Schatz hütet, nämlich den Beweis, dass das legendäre Schwert *Tyrfing*, eine Klinge von unvergleichlicher Macht, die in vielen Sagas besungen wird, tatsächlich existiert.

Spätestens wenn die Helden das Lager in den Bergen ausfindig machen, stellen die Uddahjaler wilde Spekulationen an, ob nicht die verhasste Jurga hinter dem perfiden Plan steckt. Marada indes macht diesen Mutmaßungen schnell ein Ende, weil sie erstens überzeugt ist, dass Jurga Zuträger unter ihren Gästen hat, und zweitens, weil sie sich fast sicher ist, dass Jurga nicht zu solchen Mitteln greifen würde (womit sie durchaus recht hat, denn die Oberste Hetfrau hat tatsächlich nichts mit dieser Sache zu tun).

Des Unholds Flucht

Die Thorwaler preisen Tapferkeit und Kampfgeschick der Gäste, sie werden nicht müde, ihrer Dankbarkeit Ausdruck zu verleihen, dass der Unhold verjagt ist. Man ist überzeugt, dass die Wunde, die er davongetragen hat ("Hast du gesehen, der Stich ging beinahe ins Herz."), tödlich ist. Überglücklich verkündet die Hetfrau deshalb, dass dies die letzte Nacht gewesen sei, in der der Unhold umging.

Einige Thorwaler, die in einem der übrigen Langhäuser der Ottaskin genächtigt haben, schildern eindrucksvoll und in leuchtenden Farben den furchterregenden Anblick, als das Wesen heftig blutend aus der Halla stürmte und sein Heil in der Flucht suchte. In Windeseile macht die Geschichte von den fremden 'Unholdsbani' (Unholdbezwingern) die Runde – auf typisch thorwalsche Art phantasievoll ausgeschmückt und trotz der Ungeheuerlichkeit der Ereignisse immer noch reichlich übertrieben. Nahezu jeder ist bestrebt, den siegreichen Helden auf die Schulter zu klopfen und ihre Taten zu preisen.

Es dauert längere Zeit, bis sich die Aufregung allmählich legt. Hetfrau Marada versammelt ihre Gefolgsleute in der Halle (auch die Helden werden hinzugeladen), und gemeinsam beratschlagt man die Lage. Etliche sind davon überzeugt, dass man die sterbende Bestie verfolgen sollte, um ihr ein für alle Mal den Garaus zu machen.

Sofern die Helden nicht ohnedies bereits ergründet haben, dass es sich bei dem Angreifer um einen Troll handelt, der an Lykanthropie leidet, bietet sich Ihnen die Gelegenheit, beim Rätselraten über den Ursprung der Kreatur einige Hintergrundinformationen über den Unhold (wer ist er, was hat ihn womöglich verändert) einzuflechten. Auch Grollombotschs Schatz kommt zur Sprache.

Hetfrau Marada ist damit einverstanden, das Werwesen zu verfolgen. Sie schlägt vor, die Verfolgung den Helden zu überlassen, denen allein die Ehre gebühre, das Ungeheuer zu erschlagen und seinen Schatz an sich zu bringen, als Dank, dass sie Uddahjal von großem Übel befreit haben – eine große Ehre. Sollten misstrauische Helden einen magischen Blick in Maradas Gedanken werfen (sie sollten allerdings bedenken, dass sie, sofern der Versuch entdeckt wird, Gefahr laufen, alle erworbenen Sympathien flugs einzubüßen), erkennen sie, dass dies ihre aufrichtige Meinung ist, sie aber auch noch aus einem anderen Grund die Helden die Sache zu Ende bringen lassen will. Sie möchte nicht das Risiko eingehen, dass die Trolle in den Bergen gegebenenfalls einen Grund haben, an den Bewohnern Uddahjals Rache zu nehmen. Die Helden hingegen werden schon lange weg sein, bevor die Trolle sich regen.

Djurbald (siehe Seite 13) bietet gegebenenfalls an, die Helden zu Grollombotschs Höhle zu führen.

Des Unholds Heimstatt und das Tyrfinglied

So begab es sich nach vieler Tod,
dass Fremde bannten Maradas Not.
Man sah viel Blut aus tödlich' Wunde
und des Unholds Heimstatt fanden Hunde.

Den Ruhm, zu schatzen das Verlies,
die Hetfrau ihren Rettern ließ,
den Unhold tot, doch fand man Fährte
zum legendären Tyrfingschwerte!

Die Höhle des Unholds

Zur Unterstützung gibt Marada den Helden zwei Spürhunde mit auf den Weg und stattet sie mit Ausrüstung aus, um sich im tiefen Schnee zu bewegen (Schneeschuhe oder Skier).

Im silbrigen Licht des Vollmondes sind die Spuren des blutenden Flüchtenden leicht zu verfolgen. Zahlreiche umgeknickte junge Bäume zeugen davon, dass der Unhold blindlings das Weite gesucht hat. Fährtenleser erkennen (*Fährtensuchen*-Probe –1), dass der Unhold des Öfteren Halt gemacht hat, um sich eine Pause zu gönnen, und einmal sogar zu Boden stürzte – deutliche Anzeichen für Schmerz und Erschöpfung.

Hinauf in die Ausläufer der Berge geht die Jagd, durch tief verschneite Senken und über eisglatte Felsgrate. Wer nicht daran gewöhnt ist, sich durch hohen Schnee zu bewegen, wird seine liebe Mühe mit tückischen Stolperfallen unter dem Schnee – wie Wurzelwerk –, mit tiefen Kuhlen, in die man unversehens einsinkt, oder Eisflächen unter einer dünnen Schneeschicht haben. Und auch die Wanderung mit Schneeschuhen ist anstrengend und will erst einmal gemeistert sein.

Schließlich erreichen die Helden den Eingang zu Grollombotschs Behausung einige Meilen von Uddahjal entfernt. Von Grollombotsch ist nichts zu hören. Das Werwesen hat mit letzter Kraft seine Heimstatt erreicht und dort sein Leben ausgehaucht. Im Moment seines Todes hat er sich wieder in einen Troll zurückverwandelt (falls die Heldengruppe auf Verhandlungen setzt – siehe oben – oder der Troll aus anderen Gründen noch nicht tot sein kann, müssen Sie die Szene entsprechend anpassen).

Die Heimstatt des Trolls ist eine natürliche, etwa 20 Schritt durchmessende Höhle, deren Wände und Decke mit Baumstämmen abgestützt sind. Die Kaverne ist karg eingerichtet: einzig eine Feuerstelle und ein breites Lager aus Birkenreisig und Fellen. Darauf liegt der verendete Troll, starr blicken seine gebrochenen Augen an die Decke, Blut klebt auf dem noch warmen Köper und tränkt die Pelze.

In einer Ecke der Kaverne stapelt sich meist wertloser Plunder, den Grollombotsch in den Jahren angesammelt hat. Ein brauchbares Schwert oder ein Helm sowie einige wenige Schmuckstücke sind die einzigen lohnenden Fundstücke, wenn man einmal von einer Hirschhälfte absieht – Reste der vortäglichen Mahlzeit.

Allerdings birgt Grollombotschs Höhle ein weiteres Geheimnis. An der Rückseite der Höhle befindet sich ein Felsspalt, der offenkundig nachträglich verbreitert worden ist. Dahinter wartet ein sagenhafter Fund: die Grabkammer der legendären Hetfrau Thorfinna. Jene Thorfinna, geboren etwa um 400 BF in der Gegend von Uddahjal, die erst zur Hetfrau von Olport und später sogar zur Obersten Het-

frau gewählt wurde, wird in den Sagas der Skalden als große Heldin und Trägerin des wundersamen Tyrfingschwerts besungen – welch schicksalhafter Zufall.

Thorfinnas Grabmal

Ein kurzer, zwei Schritt hoher und grob behauener Durchgang führt von der Höhle in die Grabkammer. Diese ist für nordische Verhältnisse sehr geräumig (3 x 3 x 2 Schritt), was auf die große Bedeutung der Bestatteten hinweist. Fein säuberlich hat man glatte Steine in Form eines Schiffsrumpfes aufgereiht. Darin ruht ein nahezu unversehrtes Skelett. Der Schädel ist von einem kostbaren Drachenhelm gekrönt, Reste einer Brünne, in die ein Drachenkopf geätzt ist, bedecken die bleichen Rippen. Neben den sterblichen Überresten der Hetfrau liegt ein verrostetes Schwert mit prachtvollem Griff, dazu ein Axtblatt, zwei Schildbuckel und mehrere Pfeilspitzen. Außerdem findet sich Werkzeug, die Überreste eines Zaumzeugs sowie Fibeln, Wetzsteine, eine bronzene Gürtelschnalle, ein Kamm aus Seetigerzahn, beinerne Spielsteine, mehrere Silberreife, Nägel, ein Eisenkessel und ein Signalhorn (das in einem überraschend guten Zustand und noch funktionstüchtig ist): Grabbeigaben für ihre Reise an Swafnirs Seite. Auf einem erhöhten Podest am Rand der Kammer ruhen die Skelette zweier Pferde und das eines wolfsgroßen Hundes. In der Wand dahinter befindet sich der mit einer Felsplatte versperrte Haupteingang. Sofern die Helden sich die Mühe machen, draußen nach ihm zu suchen, finden sie den Türstein unangetastet zwischen Buschwerk verborgen.

Über dem Haupt der Toten ragt ein heller Runenstein auf, der über und über mit feinen thorwalschen Symbolen übersät ist. Diese erzählen von den Taten der ruhmreichen Hetfrau, von ihrem Tod und von dem Schwert Tyrfing (siehe rechts). Vermutlich können die Helden die Runen nicht deuten (TaW *Lesen/Schreiben Hjaldingsche Runen* 7+); Djurbald kann es ebenfalls nicht. Es stellt aber ein lösbares Problem dar, den Stein mit vereinten Kräften nach Uddahjal zu schaffen (100 Stein Gewicht). Es braucht viel Zeit und größte Sorgfalt, will man die Zeichen auf dem Stein korrekt abzeichnen (Proben auf *Malen/Zeichnen* +6, es müssen 12 TaP* angesammelt werden, eine Probe pro Stunde).

Der Runenstein

Neben den Strophen enthält der Stein folgende Inschrift:
»Dieser Stein ist für Thorfinna Swafnildsdottir, Hetfrau von Olport, Oberste Hetfrau von Thorwal, Herrin von Tyrfing, Riesentöterin. Thorfinna, glorreiche Hetfrau war es, zu führen den Tyrfing. Den Sieg wir errangen, und die Feinde fanden den Tod in Scharen. Swafnir gepriesen, wir tranken voller Wonne ihr Blut aus ihren goldenen Helmen. So süß der Triumph, so bitter war der Preis. Groß war Thorfinnnas Pein, als Gudmund Godlivsson von ihrer Hand fiel, welch bitterer Scherz des Schicksals, dass ausgerechnet er es war. Ein Unglück, fortan wie ein Schatten über der Tapferen Seele, sie zu verderben. Als sie endlich den Tod fand durch des Draugers** Rache, da war es unser Schmerz, aber ihre Erlösung. Sie wies uns, sie zu begraben, wo niemand ihren verfluchten Leichnam finden konnte, ihr keine Ehre zu erweisen, die ehrlos gehandelt hatte. Wir befolgten ihren Wunsch und begruben sie fern der Heimat und nahmen Tyrfing, um es in gute Hut zu bringen. Aber wir verwehrten ihr das Vergessen und setzten diesen Stein. Das ist unsere Treue, zu ehren eine große und edle Anführerin. Wer diesen Stein findet, soll davon lesen, wie ehrvoll und tapfer und lauteren Herzens Thorfinna war.«*

*) Riesentöter ist eine typische Sagaumschreibung für Thorfinnas Sieg über die Heerscharen der Priesterkaiser.
**) thorwalsch für Geist oder Wiedergänger

Das Schwert Grimring und seine Bedeutung für Thorwal

Zahlreiche Sagen und Lieder ranken sich um Grimring, die legendäre 'Schicksalsklinge', der man mythische Kräfte nachsagt. Allein ihr Anblick, so sagt man, genüge, um auch übermächtige Feinde in die Flucht zu schlagen.
Im Computerspiel **Die Schicksalsklinge** gelang es einigen Helden, das verschollene Schwert zu finden und mit seiner Hilfe zu verhindern, dass die Orks bei ihrem großen Zug auch Thorwal überfielen. Das Schwert befand sich anschließend im Besitz des Obersten Hetmanns der Thorwaler, Tronde Torbenson, bis er beim Kampf gegen die Eishexe Glorana durch das Schwert sein Ende fand (siehe das Abenteuer **Die dunkle Halle**, dort finden Sie auch mehr über die Geschichte des Schwertes). Viele Thorwaler hegen nun die Furcht, dass die Orks bei ihrem nächsten Zug Thorwal nicht länger meiden werden (siehe **Westwind 179f.**). Nicht zuletzt deshalb ist die Oberste Hetfrau Jurga Trondesdottir darauf erpicht, eine andere zauberkräftige Waffe zu finden. Wenn nun Hetfrau Marada ein solches sagenhaftes Schwert, wie Tyrfing es ist, vorweisen könnte, würde das ihren Anspruch auf die oberste Hetwürde bekräftigen.

Das Tyrfinglied

Folgende Strophen stehen auf dem Stein zu lesen:

Die Tyrfing-Saga
Schwerter sah ich
zu Thorfinnasholm,
vier nur fehlen
zur Fünfzigzahl;
doch eines ist
das allerbeste,
ein Helmverheerer,
umhüllt mit Gold.

Am Knauf ist ein Ring,
in der Klinge Mut,
die Schneide schafft
Schrecken dem Träger;
auf dem Blatte ruht
ein blutiger Wurm,
eine Natter ringelt
am Rücken sich.

Es gibt kaum einen Thorwaler, der nicht vom legendären Schwert Tyrfing gehört hätte. Um die Strophen dem Tyrfinglied zuordnen zu können, bedarf es eines TaW von 7 oder mehr in *Sagen/Legenden*. Das Schwert soll seinem Träger zu sagenhaftem Schlachtenruhm verhelfen, so stark sein, dass es Fels zu durchtrennen vermag, und so scharf, dass es den Faden einer Spinne längs spalten kann. Das Schwert ist schon so lange verschollen, dass selbst die Thorwaler es mittlerweile für eine Erfindung der Skalden halten, ein Symbol für die Kraft des thorwalschen Volkes, aber nicht etwa für eine reale Waffe.
Der Fund des Runensteins stellt für Marada und ihre Gefolgsleute eine umwerfende Entdeckung dar: Den Jarlen, Hersiren, Hetleuten, Skalden und Weisen des Nordens ist der Name Thorfinna ein Begriff. Sie war die Heldin, die den entscheidenden Angriff gegen die verhassten Priesterkaiser führte (siehe **Westwind 10**) und die Herrschaft des Mittelreichs über Thorwal beendete. Dass Thorfinna mit dieser Klinge in Verbindung gebracht wird, ist den Thorwalern Beweis genug, dass das Tyrfingschwert mitnichten eine Erfindung der Skalden ist, sondern dass sie es persönlich geführt hat.

Marada – die erkennt, was es für ihre Stellung in Thorwal bedeutet, wenn sie das sagenhafte Schwert erringt (siehe **Das Schwert Grimring**, Seite 21) – erklärt in spontaner Begeisterung lautstark, dass sie sich, sobald der Winter gewichen ist, auf die Suche nach dem Tyrfingschwert begeben wolle, und wenn dies das letzte sei, was sie tue. Sie fordert ihre Gefolgsleute auf, mit ihr zu ziehen.

Als erstes bittet sie allerdings die Helden, sie zu begleiten. Wie auch immer die darüber denken – sich Marada zu verpflichten, wäre sicherlich für ihren Auftrag kein Schaden –, sie sollten der Hetfrau zumindest ihre Bitte nicht abschlagen, noch bis zum Ende des Wintersonnwendfestes ihre Ehrengäste zu sein, denn dies würde als große Beleidigung gelten.

Hetfrau Maradas Verwünschung

Marada bereit zur Herferd,
des Schwertes Fund sie eifrig harrt.
Sie lud die Recken auf ihre Queste,
beginnen sollt' sie nach dem Feste.

Doch böser Fluch, der traf sie bald,
als Marada jagen war im Wald.
Sie traf den Kobold, gab ihm Hohn,
der Fluch, der war des Wesens Lohn.

Muntere Tage

Es vergehen zwei weitere Tage bis zum Beginn des Festes zu Ifirns Milde – Zeit zum Improvisieren und 'Ausspannen'. Fast stündlich treffen neue Gäste mit ihrem Gefolge ein, auf prächtigen Langschiffen, zu Fuß und zu Pferd, sodass bis zum Beginn der Festlichkeiten tatsächlich rund 300 Gäste in Uddahjal weilen.

Wenn Sie diese Tage nicht einfach überspringen möchten, bietet sich den Helden eine gute Gelegenheit, die Menschen und ihre Sitten und Gebräuche kennen zu lernen, sich in typisch thorwalschen Fertigkeiten wie dem Führen eines Hundeschlittens, Ski- oder Eislaufen, Spinnen und Weben, Eisfischen oder Axtwerfen u.s.w. zu üben. Lassen Sie sich von den Angaben in **Westwind 20ff.** inspirieren. Andererseits sind die Thorwaler auch begeistert zu sehen, was 'die Fremden' so können. Die Helden können ihre Zeit ganz nach ihrem Geschmack gestalten, lediglich zwei Mahlzeiten am Morgen und Abend sowie das gesellschaftliche Beisammensein in der großen Halla nach Einbruch der Dunkelheit sind feste Punkte im Tagesablauf. Wettkämpfe, Schäferstündchen und Eifersüchteleien mit hübschen Rekkern, Tauschhandel, Würfelspiele und anderes sind geeignet, die Zeit zu verkürzen. Vielleicht lernt man ja auch einen der Hetleute, Hersire oder Rekker besonders gut kennen und wird von diesem schließlich zu einer Seefahrt auf einer Otta geladen oder in kurzes Abenteuer verwickelt.

Ein Höhepunkt ist der Vortrag der ersten drei Strophen der *Klingensuchersaga*, die der berühmte Skalde Solvi Starkadson mittlerweile gedichtet hat und eines Abends der Gesellschaft vorträgt. Solvi weiß eine ganze Menge über die vermeintlichen Fähigkeiten dieser Klinge und ist gerne bereit, sein Wissen zu teilen (siehe Seite 48).

Am Nachmittag des Mittwintertags lädt Hetfrau Marada die Helden zu einer Jagd ein. Eine große Ehre, die Marada ihnen als Ehrengäste und Retter zugedacht hat. Als besondere Überraschung schenkt die Hetfrau den Helden exzellent gefertigte Langbögen, deren Holz die Runeninschrift ihrer Namen trägt – mit dem Beinamen "Unholdsbani" (Unholdstöter). Begleitet von ihren beiden Wölfen führt die Hetfrau die Gruppe ins Hinterland.

Ein Männlein sitzt im Walde ...

Die Jagd können Sie ganz nach Ihrem Geschmack ausgestalten. Ausführliche Regeln für die Jagd finden Sie in **Zoo-Botanica 57ff.** Im Winter macht man in dieser Region vor allem Jagd auf Hirsche, Schneehühner, Luchse und Füchse. Das Terrain ist anspruchsvoll, auch wenn die dichte Schneedecke es einfacher macht, Spuren aufzustöbern und zu verfolgen. Nutzen Sie den Ausflug dazu, dass die Helden Marada näher kennen und schätzen lernen. Schildern Sie sie als kompetent, ohne dabei aufdringlich oder arrogant zu sein. Sie freut sich ehrlich über Jagderfolge der Helden, fühlt sich davon angespornt und spart nicht mit Spott, wenn ihr eigener Pfeil daneben geht.

Ob nun nach bislang erfolgreicher oder erfolgloser Hatz, folgt die Gruppe schließlich der Spur eines Elchs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer tiefer geht es in den Wald hinein, sodass die schneebedeckten Tannen nur noch wenig Licht bis zu euch durchdringen lassen. Wieder und wieder geht euch das Tier durch die Lappen – es scheint eure Anwesenheit geradezu zu spüren. Ihr schaut Marada zu, wie sie fachmännisch den Boden betrachtet und abtastet. "Bei Ifirn, das kann nicht sein!" hört ihr sie flüstern. Als ihr zu ihr kommt, seht auch ihr es: Die Spur gabelt sich wie aus dem Nichts in drei Richtungen auf. "Ob Ögnir uns einen Streich spielt?" Plötzlich hört ihr aus dem Unterholz ein Knistern, Knacken und Rascheln, zu dem sich ein leises Kichern gesellt, das Kichern eines kleinen Jungen?

Vor euch, hinter euch, links und rechts – ihr könnt den Ursprung des Schabernacks nicht ausmachen. Maradas Miene verdüstert sich. In jäh aufwallendem Zorn ruft sie: "Zeig dich, finstere Alfe! Wage es nicht, deine Spiele mit mir zu treiben! Ich bin Marada, Tochter d..."

Der Satz wird von einer belustigten, hellen und etwas gelangweilten Stimme fortgesetzt: "... Tochter der Gera, ich weiß. Geboren im Goimond, als der lahme Hahn krähte und die füllige Mada unter ihrer dunklen Daunendecke hervorlugte, geboren als dein Vater nach altem Brauch deiner Vorfahren seinen Daumen genüsslich in seine Nase schob und seine beste Nordmähne nach zwei mal zwei Versuchen traurig feststellen musste, dass drei Äpfel auf einmal einfach zu viel des Guten sind."

Maradas Miene ist wutverzerrt. Hastig dreht sie sich im Kreis, um den vermeintlichen Gegner ausfindig zu machen, doch die Stimme kommt mal von hier, mal von dort. Plötzlich erblickt ihr in drei Schritt Höhe, auf einem Ast sitzend, eine im Schatten verborgene, kindsgroße Gestalt. Listige Augen funkeln euch aus einem alterszerfurchten Gesicht an, die seltsame Gestalt, die in dicke Pelze gehüllt ist und eine unförmige Mütze trägt, lässt vergnügt die Beinchen baumeln.

"Bei Swafnirs Fluke ..."

Mit schneidender Stimme fährt das Wesen Marada erneut über den Mund und lässt sie ihren Fluch nicht beenden. "Ich grüße dich, Marada. Es ist an der Zeit, dass ich dich begleite, so wie du es mir damals gelobt hast."

Marada brüllt dem Wesen entgegen: "Bei Swafnir, ich habe niemals einem Alfen mein Wort gegeben, noch bin ich einen Handel eingegangen."

Als ob es darauf gewartet hätte, entgegnet das Wesen blitzschnell: "Du schwörst bei deinem dicken Fischgott? Oh, dann habe ich mich wohl getäuscht, denn dies hier ...", er holt einen Runenstab

hervor, "... hast du doch mit deinem eigenen Blut unterschrieben – oder etwa nicht?"
Das Wesen wirft den beschitzten Stab zu euch hinunter. Ihr könnt einen kurzen Blick auf die Runen werfen. Eine fällt ins Auge, sie ist bräunlich verfärbt und ihr kennt sie: Es ist Maradas Namensrune, wie ihr sie bereits in Uddahjal gesehen habt.
Mit unheilsschwangerer Stimme fährt das Wesen fort: "Eine große Aufgabe liegt vor dir, und eine dunkle, mächtige Kraft bedroht dich. Ich werde dich beschützen – sei keine Närrin. Dein Vater hat mich abgewiesen und wir wissen ja alle, was aus ihm geworden ist." Der Kobold, denn um einen solchen handelt es sich offenbar, blickt Marada scharf an. "Die letzte Geschichte über ihn hat mir ein Eichhörnchen geflüstert, das es wohl von einem gut informierten Dachs erfahren hat. Man sagt entlang des Bodir, er hätte die Sache mit dem Axtwurf auf Tronde einer Kindersaga 'entliehen'. Oder gar, dass er eh nicht fürchten musste, Tronde zu treffen, weil er viel zu betrunken war, die Axt überhaupt zu werfen ... Was für ein Held, ich wusste doch immer, dass seine Talente verkannt wurden."
Während das kleine Wesen in hämisches Lachen ausbricht, bebt Marada vor Zorn und wirft plötzlich ihren Schneidzahn auf den Spötter. Dieser verstummt augenblicklich und schaut der Axt nach, die ihn um Haaresbreite verfehlt hat.
Langsam wendet er seinen kleinen Kopf wieder und richtet seine Worte in kaltem Zorn an die Hetfrau: "Dafür sollst du büßen, wenn du zu Hause beim feierlichen Gelübde den Becher leerst!"

Kaum hat der Kobold diese Worte gesprochen, löst er sich mit einem Ploppen in Luft auf. Mit ihm – vermutlich einstweilen unbemerkt, da aller Augenmerk auf dem Wesen ruht – verschwindet auch der Runenstab wie von Geisterhand. Voller Zorn legt Marada einen Pfeil ein, um dem Alfen einen 'Gruß' hinterher zu schicken. Dass das Wesen verschwunden ist und nicht wieder auftaucht, ganz gleich, welche Verwünschungen sie ihm nachruft, facht ihren Zorn nur noch mehr an. Sie spornt die Helden an, das Wesen mit ihr zu verfolgen, um "dem Alfen die üblen Worte zu vergelten". Doch eine Verfolgung ist aussichtslos. Schließlich muss Marada einsehen, dass das Unterfangen sinnlos ist, und sie bricht daraufhin die Jagd ab.
Marada hat keine Erklärung, was die Kreatur von ihr wollte, und ist sich sicher, das Wesen nie zuvor gesehen zu haben, geschweige denn, ihm einen Eid geleistet zu haben. Sie gibt aber zu, dass es ihre Rune gewesen sein könnte, die in den Stab geschnitzt war. Nachdem ihr Zorn gewichen ist, lacht die Hetfrau über die seltsame Begegnung. Allerdings entgeht den Helden nicht, dass sich in die stolze und trotzige Geste leise Sorge mischt. Und so bittet sie die Abenteurer, niemandem in Uddahjal von diesem Erlebnis zu berichten. Sie hat allerdings keine Einwände, falls die Helden den Godi befragen wollen.

Der Hetfrau Sonnwendeid in der Hetja-Halla

Alsdann die Gäste am Festblock schworen
Beistand bis zu Tyrfings Toren.
Doch Maradas Eid, vom Fluch gebannt,
ging fehl und band sie an ihr Land!

Die Wut war groß, Entsetzen weit,
doch Festeid zwingt in Ewigkeit.
So zogen nun zu Maradas Schrecken
allein auf Queste unsre Recken.

Ifirns Milde – das Wintersonnwendfest

Ifirns Milde ist der Name für die Wintersonnwendfeierlichkeiten, die zwölf Tage andauern (sechs vor und sechs nach der Sonnenwende). In dieser Zeit ruhen die meisten Arbeiten, Fehde und Feindschaft sind dem Festfrieden unterworfen. Die Feiertage pflegt man in Thorwal mit seiner Sippe oder Ottajasko zu verbringen (**Westwind 16ff.**), man versammelt sich um das heimelige Herdfeuer im Langhaus. Erst in den letzten Jahren, seit Jurga, Marada und Iskir um die Gefolgschaft der Thorwaler ringen (**Westwind 180**), macht sich unter Maradas Anhängern die Sitte breit, dass Hersire, Jarle, Hetleute und andere bedeutende Frauen und Männer des Landes sich mit ihrem Gefolge auf den Weg machen, um das Fest in der Halle ihrer Favoritin für die Oberste Hetwürde zu begehen.
Viele Gäste sind mit Kind und Kegel angereist. Sie versammeln sich in der Hetja-Halla, um zu schmausen und zu feiern. Dabei wird der kultische, religiöse Aspekt des Festes nicht vergessen: Der heilige Trank (der Met) wird den Göttern in Schalen geweiht, bevor man ihn genießt, ein Schluck gebührt immer den Unsterblichen (und wird auf den Boden, ins Feuer oder in den Schnee gegossen). An jedem Tag des Festes ist den Göttern eine bestimmte Speise gewidmet, am ersten Abend ist dies ein kräftiger Hirschbraten in Honig-Biertunke. Hetfrau Marada kommt es zu, den Göttern ihren Anteil vom Festtagsbraten darzubieten, was sie mit feierlichem Ernst unter den gespannten Blicken aller Anwesenden tut. Janda Saldasdottir, die Swafnir-Geweihte, segnet den Met, den Maradas Kämpin Hjura mit breitem Lächeln in einem langen, gedrehten Horn, das an die Zierde eines Einhorns erinnert, hereingetragen hat. Sie lädt Swafnir, Travia und Ifirn ein, in der Halla Gast zu sein und sich an der Wärme des Feuers zu laben, und bittet Firun um Vergebung, dass sie ein Freudenfest feiern, weil sein eisiger Griff sich von nun an mit jedem Tag ein wenig mehr lösen wird. Der Göttertrunk wird den Unsterblichen dargeboten, alsdann wandert das Horn durch die Reihen der Festgäste und jeder nimmt einen kleinen Schluck, um den Segen dieser Nacht zu empfangen.
Insbesondere die Kinder machen sich daran, lautstark den Winter auszutreiben, und stürmen kreischend und heulend um und in die Langhäuser, um die Wintergeister aufzuscheuchen. Dabei tragen sie Fackeln und Holzklappern oder kleine Glocken und freuen sich besonders diebisch, wenn sie nicht nur einen unsichtbaren Geist, sondern einen der arglosen Thorwaler erschrecken. Es gilt als glückverheißend, wenn man in dieser Nacht einen tüchtigen Schrecken eingejagt bekommt. Vor der Hetja-Halla hat man, wie vor vielen anderen Langhäusern im Dorf auch, bereits große Holzstapel aufgetürmt, die zur Mitternachtsstunde entzündet werden sollen, um der Sonne, dem Kind der Sumu, den Weg zurück nach Thorwal zu weisen und gleichzeitig ihrem Verfolger Hranngar, der sie zu verschlingen droht, zu verwirren. Ein Mädchen ist als Ifirns Botin ausgewählt worden, sie wird nach einer rituellen Segnung durch die Geweihte in festliche weiße Gewänder gekleidet und soll die Feuer im ganzen Ort entzünden. Gelingt ihr das mit einem einzigen Kienholz, wird das kommende Jahr Gutes bringen.

Überhaupt ist die Wintersonnenwende eine Nacht, in der die Runjas sich gewogen zeigen, den Menschen ihr Schicksal zu offenbaren. Orakelsprüche gelten in dieser Nacht als besonders mächtig, und manch einer versucht, die Schicksalsweberinnen durch Schwüre oder Opfergaben sanft zu stimmen.
Ifirns Milde ist ein ausgelassenes Fest. Die Thorwaler glauben fest daran, dass ihre Ahnen sie in dieser Nacht aus Swafnirs Halle beobachten und sich daran erfreuen, wenn es ihren Nachkommen gut ergeht. Man dankt den Ahnen dafür, über die Gemeinschaft sicher gewacht zu haben, und bringt auch ihnen ein Speiseopfer dar. Man ist außerdem davon überzeugt, dass die Unsterblichen sich unter die Sterblichen mischen. Überall in Uddahjal erlebt der Mensch im 'heiligen Rausch' die Kraft der Gemeinschaft, auch die Gemeinschaft mit den Verstorbenen und den Unsterblichen. In der Halle herrscht Freudenstimmung, und die Skalden tragen Sagas über die Taten der Götter und Helden vor.
Es bietet sich an, dass der Godi bei diesem Fest die Legende von Ögnir und seinem Diebstahl von Travias Feuerstein erzählt (**Westwind 55** – siehe auch Seite 40).
Im Zuge der feierlichen Stimmung ist die Unbill, die der Angriff des Unholds verursacht hat, fast vergessen. Dafür ist die Kunde von dem legendären Schwert Tyrfing in aller Munde und manch einer nimmt den Mund gehörig voll, wie er es erbeuten will. Zusammen mit einem Dutzend bedeutender Hetleute und Hersire sitzen die Abenteurer an Maradas Tafel und leeren die Trinkhörner. Man trinkt auf die "Gnade der unsterblichen Götter", auf "Heil und Wohl von Land und Marada", auf die "wohlmeinenden Ahnen" und nach einem uralten Opferspruch "für ein gutes Jahr und Frieden". Einige Gäste, die weit aus dem Norden kommen, leeren ihr Horn "auf das baldige Brechen des Eises".

Schicksalhafte Eide

Das wichtigste Ereignis des Festes steht an, kurz bevor die Sonnwendfeuer auf dem Gipfel der Nacht entzündet werden: Dann nämlich wird ein großer geschnitzter Wal aus hellem, fast weißem Holz in die festlich geschmückte Halle gebracht. Es ist Sitte, dass alle Anwesenden, die sich Rekker oder Schiffsführer nennen, einen heiligen Eid ablegen, den sogenannten Festeid. Ein jeder leert zur Besiegelung des Schwures ein silberbeschlagenes Trinkhorn mit dem dunklen, bittersüßen Trygdar-Al (Treuebier), das aus einem Fass neben der Swafnir-Statue geschöpft wird.
Wer einen Festeid ablegt, ist bei den Göttern und seinem Leben dazu verpflichtet, alles nur erdenklich Mögliche zu unternehmen, um sein Gelöbnis zu erfüllen. Wer dies nicht tut, verliert Gesicht und Ehre, was zum Schlimmsten gehört, das einem Thorwaler widerfahren kann. Der Schwur hat die Bindungskraft eines Grossen Eidsegens.
Die Zeremonie des Festeids ist eine Schlüsselszene des Abenteuers. Dort verpflichten sich die Helden, sich auf die Suche nach Tyrfing zu machen.

Der Eid der Abenteurer

Die Tradition will es, dass der Gastgeber, in diesem Fall Marada, den ersten Festeid ablegt, aber angesichts ihrer Verdienste im Kampf gegen den Unhold und ihrer besonderen Stellung als Gesandte überlässt sie diese Ehre den Gefährten. Zustimmender Beifall brandet auf, als sie dies spontan verkündet. Lautstark fordert man die Abenteurer auf, zu geloben, beim Einsatz der Schneeschmelze auszuziehen, um der Hetfrau bei der Suche nach dem Tyrfingschwert beizustehen. Ein Schwur ist eine heilige Sache, dessen Bedeutung den meisten Helden bewusst sein dürfte. Sollten sie davor zurückschrecken, bedrängen die

Thorwaler sie so sehr, dass sie kaum umhin können, einen gleichbedeutenden Schwur zu leisten. Notfalls bittet sie Marada selbst darum – sie verspricht ihnen Ruhm und nötigenfalls viel Gold und betont, was für eine Ehre es für sie wäre, "so ruhmreiche Recken an meiner Seite zu haben". Spätestens jetzt sollte den Helden eine einfache *Etikette*-Probe deutlich machen, dass es einer groben Unhöflichkeit gleichkäme, sich der Bitte der Gastgeberin zu verweigern – ganz davon ab, dass das kein gutes Vorzeichen für ihren eigentlichen Auftrag bedeutet, die Hetfrau gewogen zu stimmen. Zugleich kann es ihrem Auftraggeber nur recht sein, wenn sie tiefere Verbindlichkeiten schaffen. Zu guter Letzt bleibt zu hoffen, dass die Helden die Aussicht auf ein aufregendes Abenteuer in unbekannten Gefilden lockt, und sie deshalb den Eid leisten.
Jeder einzelne Eid, den die Helden leisten, wird von anerkennendem Geraune, Beifall und jubelnden "Das wohl! Das wohl!"-Rufen begleitet.

Der Eid Maradas

Die Stunde ist gekommen, in der sich der Fluch des Kobolds auf tückische Weise bewahrheiten wird: Hetfrau Marada muss feststellen, dass ihre Zunge ganz andere Worte spricht, als ihr Geist sagen will. Sie will geloben, nicht eher nach Hause zurückzukehren, als bis sie Tyrfing gefunden habe, doch stattdessen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Marada blickt in die Runde, mustert auch euch noch einmal und prostet euch fröhlich zu.
> "Euch verdanken wir vieles!"
> ruft sie euch unter dem Beifall der übrigen Gäste zu. Mit feierlicher Miene spricht sie: "Das gelobe ich, dass weder ich selbst noch jemand aus meinem Gefolge auf Queste geht, ehe vier Jahreszeiten ins Land gezogen sind!"
> Maradas Stimme erstirbt, sie wird leichenblass.

Bevor Sie die Reaktion der übrigen Anwesenden schildern, sollten Sie abwarten, wie die Spieler reagieren. Alsdann springen die anderen Gäste verblüfft auf, ihre Gesichter verraten ihr Entsetzen und ihre Verwirrung. Marada wird mit Fragen bestürmt, manch einer schüttelt den Kopf über das böse Zeichen und wähnt die Hetfrau von einem Trollskraper (Schadzauber) getroffen. Stimmengewirr füllt summend die Halle, Satzfetzen dringen an die Ohren der Helden: "Was für ein Unglück!" – "Die Hetfrau hat ihr Glück verloren, was droht nun uns?" – "Ein schlechtes Zeichen ..." – "Marada hat sich mit den Mächtigen angelegt, sie ist verflucht ..." – "Bei Swafnir, das kann meine Treue nicht erschüttern!"
Mit stockender Stimme berichtet Marada nun von der Begegnung mit dem Kobold und seinen bösen Worten, die sich auf diese schreckliche Weise erfüllt haben. Selbstverständlich sind der Unmut und die Betroffenheit der Anwesenden groß. Maradas Stimmung wechselt zwischen tiefer Zerknirschung, stolzem Trotz und loderndem Zorn. Doch alle wissen, dass es für Marada keine Möglichkeit mehr gibt, im Frühling die ruhmvolle Suche anzutreten. Sie muss sich ihrem Schicksal fügen, ebenso wie alle, die darauf gehofft haben, die Hetfrau zu begleiten. Alle ihres Gefolges – und das umfasst auch die, die hierher gekommen sind, um Marada ihre Gefolgschaft zu schwören – sind durch ihren Eid gebunden, sich nicht auf die Suche nach Tyrfing zu machen. Nur auf wenige Gäste trifft das nicht zu: auf Kjaskar den Heimatlosen, der keinen Gefolgschaftseid schwören kann, und seine Männer und Frauen, und natürlich auf die Helden. Sie gehören nicht zu Maradas Gefolge und haben bereits gelobt, die legendäre Waffe zu suchen. Es gibt kein Zurück mehr.
Nachdem die Festgesellschaft dies begriffen hat, zwingt sich Marada schnell über ihre maßlose Enttäuschung hinweg. Sie heißt die Gäste, sich dem Schicksal zu fügen, und verspricht den Abenteurern, alles irgend Mögliche zu tun, um sie zu unterstützen.
Nun ist es Schicksal: Die Gefährten sind die Helden einer Saga. Allerdings sind die Hinweise noch sehr vage, und sie haben nicht die geringste Ahnung, wo sie das Schwert suchen sollen.
Am nächsten Tag berät man sich, was man tun kann, um Tyrfings Spur aufzunehmen. Die Swafnir-Geweihte schlägt vor, den Rat zweier "zauberkundiger Weiber" zu suchen, die in der Nähe eines prächtigen Wasserfalls, dem Runjafoss, hausen, etwa vier Tagesmärsche entfernt. Die beiden, *Hamglön* und *Heid*, sind als überaus weise Frauen bekannt, die schon vielen Menschen guten Rat gegeben haben. Marada scheint nicht allzu begeistert, den Erfolg der Suche vom Rat zweier Hexen abhängig zu machen. Als Nordthorwalerin ist sie allem Zauberischen gegenüber ohnedies argwöhnisch – was sich durch die jüngsten Ereignisse nur verstärkt hat. Aber sie schweigt – zu wichtig ist es ihr, Tyrfing zu gewinnen – und die Helden sind für lange ihre einzige Gelegenheit, an die Klinge zu kommen. So hofft sie ebenfalls auf einen Hinweis der beiden Seidkonas, der zumindest ein vages Ziel nennt, das der Vordersteven einer Otta ansteuern kann.
Ein Jahr abzuwarten, bis der Fluch vorbei ist, kommt nicht in Frage. Marada fürchtet zu Recht, dass einer ihrer Widersacher bis dahin Ruch von der Sache bekommen hat und sich selbst auf die Suche machen wird.

Maradas Eidbruch

Es bleibt das Rätsel, welchen Eid Marada gebrochen haben soll, der den Kobold so sehr erzürnt hat. Marada kann sich nicht entsinnen, aber Fargir und ihr Vetter Torgal erinnern sich schließlich an eine seltsame Begebenheit: Als kleines Mädchen kam Marada einmal vom Spielen im Wald nach Hause gerannt und erzählte von einem seltsam aussehenden Knaben, der erst ein Ratespiel mit ihr gespielt und sie dann als Strafe für eine falsche Antwort mit einem Messer in den Daumen geschnitten habe. Die Suche nach dem Jungen blieb erfolglos, und niemand hatte sich auf sein Verhalten einen Reim machen können.
Nun erinnert sich auch Marada an die Begebenheit: Der Junge sei ihr fremd gewesen und habe ihr seltsame Fragen gestellt. Er habe auch seltsam ausgesehen, mit einem viel zu großen Kopf, einem winzigen, zahnlosen Mund und seltsam starren, himmelblauen Augen. An weitere Einzelheiten könne sie sich kaum mehr erinnern, wohl aber an den Schnitt und dass der Knabe das Blut auf einen Stock geträufelt habe. Darüber, dass ihr Vater jemals einem Kobold begegnet wäre, weiß niemand etwas. Es sieht so aus, als habe Marada unwissentlich einem Kobold einen Blutschwur geleistet.

Die Klingensucher bei Hamglön und Heid

Die Klingensucher unverzagt
bei Zauberweibern suchten Rat.
Sie lösten Rätsel von Hamglön und Heid
und fragten nach Tyrfing, so zwang sie ihr Eid.

Die Seidkonas sprachen machtvoll Worte,
der Wind nannt ihnen Schwertes Orte.
Zum Lohn zwei Augen sie ließen vermelden,
erhielten sie nicht und fluchten den Helden.

Der Weg zum Runjafoss

Um die Heimstatt der Zauberweiber zu erreichen, muss man vier Tage in Richtung Norden reisen. Hamglön und Heid wohnen in einer Höhle in der Nähe des prächtigen Runjafoss (Schicksals-Fall), der über drei Kaskaden in die Tiefe stürzt. Marada stellt den Abenteurern die gewünschte Ausrüstung zur Verfügung und rüstet sie auch mit dem nötigen Proviant und Feuerholz aus. Gegebenenfalls haben die Helden auch noch Zeit, um sich mit Schneeschuhen oder Skiern vertraut zu machen.

Ratschläge zum Umgang mit Hamglön und Heid kann Marada nicht geben; sie weiß nur, dass die beiden so weise wie Swafnir selbst sein sollen und Lieblinge der allweisen Hrunja und Hrunir, Windgeistern, denen kaum etwas verborgen bleibt. Sie verhehlt ebenso wenig, dass man den Hexen eine gewisse Hinterlist nachsagt, und rät den Helden zu Vorsicht – eine Warnung, die jedoch im Lichte ihres Argwohns gegenüber jeglicher Magie erscheinen sollte.

Der Godi berichtet, dass die Seidkonas den Ruf genössen, Hilfesuchende nicht abzuweisen, doch sie verlangten einen hohen Lohn. Dem allerdings widerspricht einer der Gäste, der von seiner Urgroßtante (!) berichtet, deren kleine Tochter sich im Wald verlaufen hatte und nicht aufzufinden war. Hamglön und Heid wussten ihr den Weg zu ihrer Tochter zu weisen, die in eine Schlucht gestürzt war und sich nicht allein befreien konnte, und verlangten dafür nicht mehr als ein neugeborenes Tier jeder Art, das im nächsten Frühling geboren wurde, was für das Leben des Mädchens alles andere als ein hoher Preis war.

Allgemein ist man sich einig, dass, wenn jemand in der Lage ist, die Spur des Schwertes zu finden, es Hamglön und Heid sind. Niemand in der Gegend kann es mit ihnen an Weisheit aufnehmen.

Sollten die Helden den Vorschlag machen, stattdessen in Olport um Rat zu suchen, winkt Marada ärgerlich ab. Sie wähnt die Runajasko mit Jurga im Bunde, schließlich segeln zwei der mysteriösen Runen-Ottas auf Jurgas Befehl. Solange es einen anderen Weg gebe, so bittet sie die Helden, sollten diese niemanden der Runajasko einweihen. Der Magier Vanwulf druckst ein wenig herum, als ihn die Helden fragen, ob damit zu rechnen ist, dass die Akademie Marada die Unterstützung verweigert. Schließlich verneint er, wirkt aber alles andere als gewiss. Kein Wunder, denn Vanwulf weiß wirklich nicht, wie Haldrunir Windweiser, der Leiter der Runajasko, reagieren würde.

Marada gibt den Helden eine Nordmähne als Lasttier mit, sowie zwei kleinere Schlitten mit Geschenken (Nahrungsmittel, guter Met, Pelze, feiner Wollstoff, kunstvoll gewobene Borte, Beinschnitzereien, zwei gute Messer, ein Kupferkessel etc.). Diese müssen von den Helden selbst gezogen werden, denn der Weg, der vor ihnen liegt, ist für einen Pferdeschlitten oder ein Hundegespann ungeeignet. Sollte kein wildniserfahrener Held zu den Abenteurern gehören oder wollen sie sich nicht ohne einen ortskundigen Führer auf den Weg machen, begleitet sie erneut Djurbald Gundridsson (siehe Seite 13). Sofern die Helden sich weiter umhören, kommen ihnen einige der Gerüchte über die Seidkonas zu Ohren (siehe Seite 27), beispielsweise aus dem Mund von Asgir Gerbaldsson oder der Heilari Frejdis Swanildsdottir.

Der Weg zum Runjafoss führt gen Norden, durch eine tief verschneite, bewaldete Landschaft, durch sanfte Hügel und die ersten Ausläufer der schroffen Berge. Der Weg ist nur anhand in regelmäßigen Abständen aufgestellten hohen Runensteinen zu erkennen, die aus dem Schnee ragen und die zu einer Mine führen, die im Winter stillgelegt ist. Tief im Winter, wenn der Schnee mehr als zwei Schritt hoch liegt, ist von diesen Wegmarken nichts mehr zu sehen.

Sie können die Wanderung mit dem üblichen Fährnissen einer Reise durch Eis und Schnee ausgestalten: vereiste Passagen, die man nur unter größter Vorsicht bewältigen kann, jähe Steilstücke, die durch den Schnee tückisch sind, und hohe Schneewächten.

Nach anderthalb Tagesmärschen kommt die Gruppe an eine tiefe, 30 Schritt breite Schlucht, in deren Tiefe ein eisiger Bergfluss rauscht, die es zu überqueren gilt. Eine wenig vertrauenerweckende Hängebrücke spannt sich über den Abgrund – nichts für schwache Nerven. Schon von Weitem vernehmen die Helden panisches, gutturales Geschrei. Ein junges Trollmädchen (immerhin schon zweieinhalb Schritt groß und mit einem Gewicht von mehr als hundert Stein) ist im Eis eingebrochen und klammert sich verzweifelt an Seile und Planken. Schnelles Handeln ist gefordert. Mit vereinten Kräften und guten Ideen kann es den Helden gelingen, das Trollkind zu retten. Wimmernd rettet es sich ans gegenüberliegende Ufer. Allerdings weicht der Schrecken schnell einer schier unbeirrbaren Neugier. *Brer-alilla* lässt es sich nicht nehmen, sich an die Fersen der Gefährten zu heften. Sie findet ihre neuen Spielkameraden höchst interessant, hat nur Schabernack im Sinn (sie macht sich z.B. einen Spaß daraus, die Runensteine umzuwerfen oder umzusetzen oder dem Pferd einen Schrecken einzujagen) und ist nur schwerlich davon abzubringen, Schlitten und Packtier zu untersuchen. Insbesondere die Vorräte und hübsche und blinkende Geschenke haben es ihr angetan. Zu allem spricht sie nur Trollisch und zeigt sich wenig geneigt, Ermahnungen der Menschlein ernst zu nehmen. Sie mag es gar nicht, wenn man ihr etwas verbietet. Keine einfache Situation, denn einerseits wollen die Gefährten sicherlich nicht ihre Habseligkeiten dem Trollkind überlassen, andererseits empfiehlt es sich nicht, allzu gewaltsam vorzugehen, denn wo ein Trollkind ist, sind auch die Trolleltern nicht fern.

Bevor die Helden völlig verzweifeln, nähert sich ihnen ein riesenhafter Troll. Es handelt sich um *Grilligratsch*, die besorgte Mutter. Mag den Helden auch angst und bange sein angesichts der zornig aussehenden Kreatur, ihre Wut gilt vor allem ihrer Tochter, die wieder einmal ausgerissen ist. Breralilla macht ihrer Mutter schnell klar, dass "die Kleinen" Freunde sind. Zum Dank für die Rettung lädt Grilligratsch sie zu einem Mahl in ihre Höhle einige Meilen abseits des Weges ein, wie sie ihnen durch Gesten und einige Brocken Thorwalsch klarzumachen versucht. Stellt sich die Frage, ob man die Gastfreundschaft eines Trolles ausschlagen darf. Bei der Trollhöhle erwartet die Helden *Brolombor*, der Vater, mit seiner Jagdbeute, einem Hirsch, den er bereits gehäutet hat. Die Trollfamilie mag ihr Essen roh, macht aber keine Schwierigkeiten, falls die Helden ihren Anteil – eine mächtige Keule – lieber braten. Man versucht sich mit Gesten und Mimik und einigen Worten Thorwalsch, die den trollischen Redefluss unterbrechen, zu verständigen, das dunkle Grollen der Trollsprache erfüllt das kleine Tal. Wie sich darüber hinaus die Dankbarkeit der Trolle äußert und ob es noch zu Konflikten wegen Grollombotsch kommt, bleibt Ihnen überlassen.

Beim letzten Nachtlager, bevor man den Runjafoss erreicht, treffen die Helden auf einen Pelzjäger, der seine Fallen kontrolliert. Falls die Helden erwähnen, dass sie auf der Suche nach Hamglön und Heid sind, flüstert der Bursche mit deutlichem Unbehagen, dass ihn selbst "keine zehn Trolle zu diesen Seidkonas" bringen könnten. Allerdings belässt er es bei diesen düsteren Andeutungen und zeigt sich sogar bereit, die Helden in die Nähe der Wohnstatt der beiden Hexen zu führen. Djurbald nutzt gegebenfalls die Gelegenheit und erklärt, er

werde hier auf die Helden warten. Er legt keinen Wert darauf, sich den Hexen weiter zu nähern.

Bei Hamglön und Heid

Am Mittag des vierten Tages ist der Runjafoss erreicht. Über 70 Schritt ergießt sich der Wasserfall in mächtigen Kaskaden schäumend in einen tiefen, dunkelblauen See. Das Donnern und Tosen erfüllt den Talkessel, in dem sich die Behausung der Seidkonas befinden soll. Auf den ersten Blick ist nichts zu sehen: Die schroffen Felswände, die das Tal auf der gegenüberliegenden Seite flankieren, sind zum Teil von dichtem Dornicht überwuchert – von einer Kate oder einem Höhleneingang keine Spur.

Als die Helden das Tal betreten, erschallt eine alte, zittrige Frauenstimme in schroffem Ton: "Was wollt ihr?"

Zu sehen ist niemand, auch ein EXPOSAMI oder ODEM bleibt ohne Ergebnis. Erklären die Abenteurer das Ziel ihrer Reise, stellt eine zweite Frauenstimme, nicht minder alt, aber ein wenig fester, folgendes Rätsel, von dessen Lösung es abhängt, ob sie von Hamglön und Heid eingelassen werden.

Das Rätsel der Zauberweiber

"Wer verlangt unseren Rat? Wer wünscht Einlass von Hamglön und Heid? Er soll weder gespeist noch ungespeist kommen, nicht alleine, und doch soll kein Mensch ihn begleiten!" (Sollten Nicht-Menschen zur Gruppe gehören, muss dies entsprechend angepasst werden.)

Des Rätsels Lösung scheint einfach – aber erst wenn man sie gefunden hat. Man muss eine Speise auf die Zunge legen, darf diese aber nicht schlucken, und man muss einzeln, aber in Begleitung eines lebendigen Tiers bei den Zauberweibern erscheinen. Die Abenteurer sind also gezwungen, die Höhle einzeln zu betreten, und sie müssen einen tierischen Begleiter lebendig fangen – sei das nun ein Karnickel, ein Fuchs oder ein Vogel. Insekten sind im Winter rar, und eventuelle Kopfläuse lassen die Hexen nicht gelten. Sollte ein Held vorschlagen,

Hamglön und Heid

Die Anzahl der Jahre, die Hamglön und Heid bereits auf dem Buckel haben, ist ungezählt. Ihre zerfurchten Gesichter lassen es allenfalls erahnen: Es müssen sehr, sehr viele sein. Die Seidkonas sind Schwestern, denen die Macht der Magie in die Wiege gelegt wurde.

Die Zauberkräfte der beiden Alten sind immens und geheimnisvoll. Sie verfügen über das Wissen, die Windgestalten Hrunir und Hrunja (siehe **Westwind 53**), denen nichts verborgen bleibt, um Rat zu fragen, wissen Elementare und andere Naturgeister bei ihren Namen zu rufen und ihnen Dienste abzuverlangen. Es heißt sogar, Swafnir persönlich ließe sich ab und an bei den Schwestern blicken. Allein das bringt manchen Thorwaler zu der Überzeugung, dass es sich bei den beiden um keine schlechten Menschen handeln könne. Wahrhaft bösartig sind Hamglön und Heid nicht, auch wenn ihr Maßstab von Gut und Böse sicherlich ein anderer ist als der der Helden.

Die beiden Hexen sind unheimlich, in ihrer Macht schwer berechenbar und launenhaft. Es gibt also gute Gründe für die Helden, misstrauisch zu sein. Sie sind aber zugleich ihre beste Gelegenheit, die Spur von Tyrfing aufzunehmen. Bemühen Sie sich, Hamglön und Heid als zwar machtvolle, selbstsichere und ein wenig unheimliche Wesen darzustellen, die aber auch über ein gutes Maß an Humor verfügen, thorwalscher Spottlust nicht abgeneigt sind und den Eindruck vermitteln, genau diejenigen zu sein, die den Helden helfen können und werden. Ihnen kann nicht daran gelegen sein, wenn die Gruppe zu schnell misstrauisch und ablehnend reagiert. Die Helden sollen sich nicht ganz sicher sein, was sie von den beiden halten sollen – weder im Guten noch im Schlechten.

Viele abergläubische Naturen sind fest davon überzeugt, dass die Hexen gegen hohen Preis auch böse Trollskraper wirken, während andere von ihrer Güte zu berichten wissen, die es ihnen verbietet, einem Hilfesuchenden ihre Unterstützung zu verwehren. Manch ein Jäger oder Hirte will sie dabei beobachtet haben, wie sie im Schein der Mada tanzten, wie sie seltsame Zeichen in Bäume schnitzten, oder wollen sie beim Zwiegespräch mit Hranngargeschöpfen, den bösartigsten Weltenfeinden, belauscht haben.

Genauer nachgefragt, stellt sich jedoch heraus, dass niemand den beiden je persönlich begegnet ist, sondern sein Wissen allein aus Erzählungen schöpft.

Trotzdem hat der Ruf, die Seidkonas seien hinterhältig, eine gewisse Berechtigung, wie die Abenteurer bald feststellen werden. Hamglön und Heid geben nichts umsonst, weder guten Rat noch sonstige Hilfe. In ihrer Launenhaftigkeit fällt der Preis, den sie fordern, mal überraschend gering aus, mal aber fordern sie mehr, als man zu geben bereit ist. Niemals aber fordern sie etwas, das der Bittsteller nicht geben kann. Zum Unglück der Helden treffen sie auf die beiden, als diese sich nicht gerade in generöser Stimmung befinden.

Werte (für beide identisch):
Größe: 1,7 Schritt **Alter:** unbekannt
Augenfarbe: Heid: grün, Hamglön: grau **Haarfarbe:** grau

MU 14	**FF** 11	**KL** 16	**GE** 9
IN 17	**KO** 9	**CH** 17	**KK** 8
LeP 26	**AuP** 28	**AsP** 65	

MR 9 (Heid trägt ein Amulett, das ihre MR um 2 erhöht)
Ritualkenntnis Hexen: 19
Herausragende Zauberfertigkeiten: Ängste lindern 18, Applicatus 15, Blick in die Gedanken 20, Blick in die Vergangenheit 16, Eins mit der Natur 14, Elementarer Diener 18 Gardianum 14, Gefunden! 14, Geisterruf 17, Große Gier 20, Hellsicht trüben 20, Herr über das Tierreich 14, Hexenholz 20, Hexenknoten 21, Hexenspeichel 17, Krabbelnder Schrecken 16, Krähenruf 18, Meister der Elemente 16, Radau 18, Reptilea 15, Sanftmut 17, Schleier der Ungewissheit 20, Tiere besprechen 16, Traumgestalt 16, Wand aus Luft 18, Zauberzwang 17
Vorteile/Nachteile: Gabe Prophezeien 16, Astrale Regeneration III, Gabe Magiegespür 14, Kein Vertrauter, Rachsucht 12, Vorurteile Magier 8
Relevante Sonderfertigkeiten: passende zur astralen Regeneration und zum Brauen von Zaubertränken; schamaistische Ritualkenntnisse
Flüche: alle bekannten (siehe **WdZ 117ff.**) und weitere unbekannte (es bleibt offen, ob ihre Flüche der klassischen Hexenmagie entsprechen, ob ihnen die Windgestalten Hrunir und Hrunja behilflich sind oder ob die Flüche sich vor allem durch den Aberglauben der Verfluchten selbst erfüllen ("Wenn ich daran glaube, dass mich das Pech verfolgt, dann ist es auch so!"). Die Einwohner der Grauen Berge glauben jedenfalls an diese Macht.
Besonderheiten: Sie haben Zaubertränke griffbereit, um schnell AsP regenerieren zu können. Sie gehören keiner Hexenschwesternschaft an und sind geschworene Gegnerinnen von Tula von Skerdu (siehe **Westwind 169**), die einiges tun würden, um ihr Schaden zuzufügen. Hamglön und Heid neigen dazu, sich geheimnisvoll und wunderlich auszudrücken.

das Pferd mit in die Höhle zu nehmen und danach wieder herauszutreiben, damit der nächste Held Einlass findet, wird er enttäuscht: das Tier passt nicht durch die Höhlenöffnung, die nur einen Schritt hoch und einen halben Schritt breit ist. Sollte sich keiner der Helden auf die Fallenjagd verstehen oder ihnen das Jagdglück einfach nicht hold sein, bleibt die Möglichkeit, den Jäger (s.o.) oder Djurbald zu suchen, damit einer der beiden ihnen hilft.

Sobald sich ein Held wie im Rätsel gefordert der Felswand nähert, erscheint inmitten des Dornichts ein Bärenfell, hinter dem sich ein niedriger, schmaler Einlass verbirgt. Allerdings handelt es sich um keine einfache Illusion: Sollte jemand den Versuch machen, die Höhle zu betreten, ohne die Bedingungen zu erfüllen, bleibt es dabei, dass er es mit einer Dornenhecke mit spitzen, tückischen Dornen zu tun hat (HEXENKNOTEN mit 19 ZfP*).

Der Weiber Spruch und Fluch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als du den Vorhang beiseiteschiebst, tut sich dahinter eine fast kreisrunde Höhle auf. Das flackernde Licht eines offenen Feuers wirft gespenstisch-zuckende Schatten an die grob behauenen Wände, deren grauer Stein von silbrig glänzenden Adern durchzogen ist. Als dein Blick nach oben wandert, verliert er sich in den Schatten.

Ein seltsamer Duft dringt an deine Nase, süßlich, mit einem Hauch von Moder und Feuchtigkeit. Es dauert einen Moment, bis sich deine Augen an das Halbdunkel in der Höhle gewöhnt haben. Die Höhle ist karg eingerichtet: ein paar dicke Felle, die den Boden bedecken, drei Truhen, von denen eine so groß wie ein Sarg ist. In der Mitte steht eine kreisrunde, gemauerte Esse, in der das Feuer flackert, daneben liegen auf einem Leinentuch allerlei Gerätschaften, Töpfe, Kräuter und Tiegelchen bereit, darunter auch ein großer Kessel aus warm glänzendem Kupfer. Hinter dem Feuer zeichnen sich zwei Schatten ab, die stumm wartend dastehen: zwei alte Weiber, gebeugt, mit tief zerfurchten Gesichtern, das graue Haar fein wie silbernes Gespinst. Sie sind in einfache, lange Gewänder gehüllt, ein Überwurf aus Schaffell bedeckt die Schultern. Plötzlich hebt eine die Hand und weist mit ihrem knorrigen Finger auf dich. "Sprich, was du wünschst, und höre unseren Preis", knarzt die Alte mit rauer, aber fester Stimme.

Die Höhle hat einen Durchmesser von vier Schritt und eine Höhe von fast acht Schritt. Der Rauch entweicht durch eine Spalte in der Höhlendecke, die durch Schutzzauber vor Eindringlingen geschützt ist. Ein weiterer Vorhang führt in eine Nachbarhöhle, dem Vorratsraum der beiden Hexen, wo sich in Körben und Truhen, auf Regalen und Tischen zahllose Dinge stapeln: Scherben, Kristallkugeln, Kerzen, Öllampen mit farbiger Flamme, zahllose Tiegel, Säcklein und Töpfe mit Ingredienzien wie Krötenschleim, Krähenfüßen, Wolfsaugen, Schneckenfühlern, gestampften Flöhen, Hühnerfedern, Misteln, Alraunen und anderen Pflanzen. An den Wänden hängen Kräuterbündel, Sicheln, Schlangenhäute und drei Käfige, in denen ein Rabe, eine Fledermaus und ein Falke ihr Dasein fristen. Durch einen weiteren Vorhang gelangt man in den hinteren Höhlenraum, der den Zauberweibern als Schlafstätte dient. Hier ruht auch ein gewaltiger Schwarzer Olporter, dessen gutmütiges Gesicht nicht darüber hinwegtäuschen sollte, dass er ein guter Wachhund ist. Die Hexen dulden es nicht, dass sich ein Held unaufgefordert in eine der hinteren Höhlen begibt.

Die Zauberinnen bieten an, die Windgestalten Hrunir und Hrunja (siehe **Westwind 53**) nach dem Tyrfingschwert zu befragen. Wenn das Schwert noch in dieser Welt existiere, so versprechen sie, werden sie es von ihnen erfahren. Sollte sich gar eine Hexe unter den Helden befinden, zeigen sich die alten Weiber geradezu liebenswürdig (sofern sie nicht aus Tulas Schwesternschaft stammt) und tätscheln dem "Junghexchen" die Wange, bieten ihr an, von ihrem Sud (einer undefinierbaren, aber schmackhaften Suppe, die die Lebensgeister weckt) zu kosten und zeigen sich auch den Gefährten gegenüber recht freundlich. Das wird allerdings an dem hohen Preis, den sie fordern werden, nichts ändern ...

Und seid ihr nicht willig ...

Natürlich ist es nicht vorhersehbar, wie die Helden reagieren. Womöglich sind sie mit dem Rätsel überfordert oder haben es sich durch eine unbedachte Handlung bereits mit den Hexen verscherzt. Womöglich ziehen sie in Erwägung, die Seidkonas durch den Einsatz von Magie zur Kooperation zu zwingen oder sie zu überlisten. Dies wird zwar angesichts der Fähigkeiten der Hexen mit Sicherheit ein hartes Stück Arbeit, aber unmöglich ist dies nicht.

Vielleicht zögern sie auch, sich auf den ungewissen Handel einzulassen. Eine Testgruppe vermutete, dass die Hexen etwas Dämonisch-Finsteres verlangen würden, und verwehrten deshalb, dem Handel zuzustimmen. In so einem Fall sollten Sie die Situation eskalieren lassen. Ein Wort gibt das andere, die Hexen geraten schnell außer sich und reizen ihrerseits die Helden. Vielleicht kommen die Gefährten gar auf die Idee, die Hexen zu bedrohen oder gar mit Waffengewalt ihre Hilfe zu erzwingen. Die Folgen sind gewichtig: Zornig verfluchen die Hexen die Helden (s.u.) – ganz gleich, ob sie ihnen die Kunde, wo sie Tyrfing suchen sollen, entlockt haben oder nicht. Keine Sorge, diese wichtige Information können Sie ihnen auch noch auf anderem Wege zukommen lassen.

Sollten die Helden nicht über die Macht verfügen, die Seidkonas zur Kooperation zu zwingen, bleibt ihnen noch, fremde Hilfe zu suchen: Die Trolle, die den Helden dankbar sind, weil sie ihre Tochter gerettet haben (siehe Seite 26), bringen sie zu einem Trollschamanen, der noch eine alte Rechnung mit den Hexen zu begleichen hat. Gemeinsam sollte es ihnen gelingen, die Hexen dazu zu zwingen, ihr Wissen preiszugeben – wofür diese sich mit dem Fluch revanchieren. Diese Möglichkeit bietet sich auch dann an, falls die Helden sich entschließen, in der Hoffnung, auch anders zum Erfolg zu kommen, unverrichteter Dinge abzuziehen, bevor es zum Streit kommt. Mehr über Trollzauberei finden Sie in **WdZ 351f.**

Oder aber sie begegnen dem Kobold noch einmal, der Marada verflucht hat. Der allzeit zu Schabernack aufgelegte Bursche stimmt schmunzelnd zu, ihnen behilflich zu sein, die Hexen "zu überreden".

Zu guter Letzt gibt es auch noch die Möglichkeit, dass Ögnir selbst in Gestalt eines Godi oder Geweihten den Helden beispringt. Er gibt ihnen ein Birkenblatt, auf das er eine geschwungene Rune malt. Dieses Blatt sollen sie sich unter die Zunge legen. Ein Versprechen, das so geleistet wurde, muss nicht gehalten werden. So zumindest behauptet Ögnir. Am Ende werden die Helden jedoch feststellen, dass sie getäuscht worden sind – ihr Wort war verbindlich, der Fluch der Hexen trifft sie.

Wie auch immer: Am Ende müssen die Helden den Hinweis auf das Schwert erhalten und sollten von dem Fluch getroffen werden.

Nachdem die Helden ihren Wunsch geäußert haben, spricht Heid: "Wir tun es nur gegen das Licht, gegen die Welt im Sinne eines hohen Gastes!" Hamglön fügt hinzu: "Das ist unsere Bedingung. Seid ihr gewillt, sie zu erfüllen?"

Danach warten sie schweigend ab. Fragen, was genau sie fordern, beantworten sie nicht. "Das ist unsere Bedingung. Sollen wir Swafnirs Töchter befragen?" oder "Wollt ihr, dass wir das Schwert für euch finden?", sind typische Entgegnungen. Sobald einer der Helden auch nur das leiseste Zeichen von Zustimmung gibt (und sei es, dass er gedankenverloren mit dem Kopf nickt oder einen Satz mit *Ja* beginnt, selbst wenn er mit *aber* fortgesetzt wird) oder die Alten bittet, fortzufahren, erklären die Hexen den Handel als besiegelt und machen sich daran, ihr Ritual vorzubereiten, mit dem die Geister der Winde gerufen werden. Auf etwaige Proteste der Helden reagieren sie nicht. Versuche, auf magische Weise zu ergründen, was sie dort tun, werden durch einen veritablen HELLSICHT TRÜBEN in der Variante *Klarsicht* vereitelt. Nötigenfalls verweisen sie einen allzu neugierigen Helden auch einfach nach draußen, um nicht gestört zu werden, oder in die Nachbarhöhle, wo er von dem imposanten Hund, der urplötzlich in der Tür erscheint, argwöhnisch beäugt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit festen Schritten verschwinden Hamglön und Heid in der Nachbarhöhle. Man hört Rascheln, Klappern und Rumpeln. Schließlich kehrt Hamglön mit einem kleinen Kessel und einem Päckchen, das in ein Leinentuch eingeschlagen ist, zurück. Ihre Schwester bleibt verschwunden. Sie breitet das Tuch aus, ordnet die Dinge, die darin verborgen waren: eine bauchige Flasche, weitere Tiegelchen, mehrere Kräuterbündel, Jutesäckchen mit unbekanntem Inhalt, sogar eine Phiole aus kobaltblauem Glas – und hängt den Kessel über das Feuer. Mit ihrer rauen Stimme summt sie eine den Helden unbekannte, schwermütige Melodie. Aus der Flasche gießt sie eine blutrote Flüssigkeit in den Kessel, gefolgt von dem Inhalt eines Tiegelchens. Beißender Dampf steigt auf und wandelt sich mit der nächsten Zutat, einem Kräuterbündel, in lieblichen Duft. Konzentriert schüttet die Hexe die Zutaten in den Kessel, rührt mal links- und mal rechtsherum. Unaufhörlich summt sie ihr Lied. Plötzlich wendet sie sich an *[Name des Helden]*. "Du da", krächzt sie, "hol mir eine Rabenfeder", und weist auf den Vorhang zur Nachbarhöhle. Als du ihr die Feder bringst, lächelt sie gedankenverloren, kratzt sich mit der Feder hinter dem Ohr und wirft sie in den Kessel.

So geht es eine ganze Weile. Hin und wieder fordert sie einen der Helden auf, ihr etwas anzureichen oder aus der Vorratshöhle zu holen. Schließlich aber fixiert sie einen der Helden mit ihren grauen Augen und schnarrt: "Du da, eine Strähne von deinem Haar will ich haben."

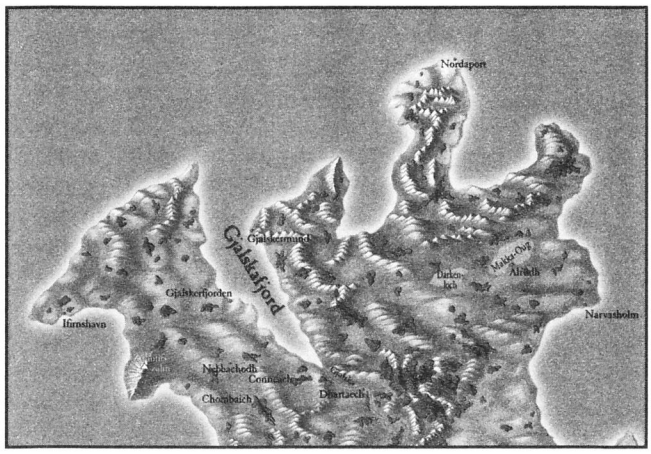
Mag sein, dass den Helden nun mulmig wird, falls sie wissen, dass Haare ein gebräuchlicher Fokus für Beherrschungsmagie sind. Sollte sich der Held weigern, lacht Hamglön ihn aus und braut ungerührt weiter. Sie braucht die Haare nicht (sie schaden dem Trank aber auch nicht) und wollte die Helden nur necken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich spuckt Hamglön herzhaft in den Kessel, füllt einen großen Becher mit dem Gebräu und trinkt den Inhalt in einem Zug. Mit einem Mal erscheint auch Heid wieder in der Höhle. Nur Augenblicke später verfällt Hamglön in eine unheimliche Starre. Ihre Schwester scheint das nicht zu beunruhigen, ungerührt wirft sie Pülverchen in die Luft und murmelt unverständliche Worte vor sich hin. Es dauert nicht lange, da ist die Höhle von einem Sausen und Brausen erfüllt. Eine jähe Sturmböe trifft euch so unvermutet, dass es euch beinahe von den Füßen reißt. Die Winde reißen mal wütend an euren Haaren und blähen eure Umhänge oder streifen

mal zärtlich über eure Wangen. Doch ebenso plötzlich, wie das Brausen gekommen ist, verstummt es und der Wind erstirbt. Im selben Moment sinkt Hamglön scheinbar leblos zu Boden.

Heid schenkt ihrer bewusstlosen Schwester kaum einen Blick. In aller Seelenruhe räumt sie die verbliebenen Zutaten weg und bietet den Helden Kräutersuppe und Honigbier an. Etwaige Versuche, Hamglön zu wecken, bleiben vergebens. Sofern sich einer der Helden die Mühe macht, ihre geschlossenen Lider zu öffnen, sieht er, dass ihre Augen so verdreht sind, dass man die Pupillen nicht sehen kann, graue Schlieren ziehen wie sturmumtoste Wolken über ihre Augäpfel. Lauscht einer nach ihrem Herzschlag, hört er nur das Tosen und Sausen des Windes. Es dauert zwei Stunden, bis Hamglön aus ihrer Ohnmacht erwacht und den Rat der Runjas mit rauer, erschöpfter Stimme wiedergibt: "Hilfe gelobten wir und Wahrheit werdet ihr erhalten. Von dieser Welt, nicht von diesseitiger. In den Schoß seines Schöpfers, übellaunig und klein. Fahrt mit dem Südwind und sucht die Vaenibugten, wo diejenigen leben, deren Traditionen unverfälscht. Sucht unter ihnen einen, der die Zauberalfen kennt. Er wird euch den Weg weisen."
Sofern ihr Rat nicht freiwillig erteilt wird, fügt sie noch hinzu: "Habt Acht vor der lügnerischen Zunge der Alflinge, sie sind eitel und nichts von dem, was sie sagen, ist wahr."
Sie schließt mit den Worten: "Hilfe gelobten wir und Wahrheit haben wir gesprochen. Nun gebt uns, was ihr uns gelobt habt."
Das Tyrfingschwert ist tatsächlich nicht zerstört oder entrückt, es ist zu der Esse zurückgekehrt, in der es geschmiedet wurde. Diese gehört zwei zwergischen Zauberschmieden, die ihren Hort im Hraunbjarg-Gebirge haben. Dorthin gelangt man, wenn man die nördliche Küste der Vaenibugten (die Bucht nordöstlich des Gjalskafjordes, Siedlungsgebiet Neuhjaldingard, **Westwind 72f** bzw. **Skaldensänge 29**) ansteuert und sich ins Herz des Landes begibt, wo die traditionsbewussten Neu-Hjaldingarder leben. Als Alfe bezeichnen Thorwaler alle Zauberkundigen, siehe **Westwind 58**). Hamglöns Zusatz, falls ihre Hilfe erzwungen wurde, soll die Helden in Zweifel stürzen, den Zwergenbrüdern zu trauen und insbesondere die Warnung vor dem Fluch (siehe unten) nicht ernst zu nehmen.
Dies ist die Kunde, die man von Hamglön und Heid erlangen kann, doch die Freude darüber ist nicht von Dauer. Denn zum Lohn fordern die Weiber das Auge des Helden, der als erster dem Handel zugestimmt hat. Den Abenteurern wird nun die Hinterlist der Zauberweiber offenbar. Die Hexen indes beharren auf ihrer Forderung.



Da die Gruppe mit Sicherheit eher das Weite suchen oder handgreiflich werden wird (orientieren Sie sich für den Kampf an den Angaben auf Seite 27), rächen sich die Hexen mit einem mächtigen Fluch. Düster schallt es den Helden in den Ohren, als sie die Höhle verlassen Achten Sie darauf, dass sie den Fluch laut und deutlich hören, damit sie sich nach dem ersten Unwetter die Sache zurechtreimen können:

"Euch sollen alle
Eide schlagen,
die ihr Marada
einst heilig gabt!
Nicht schwimme das Schiff,
das schwimmt unter euch,
ob steifer Sturm
in den Segeln steht!
Das heißen wir Rache
für Undank Lohn,
sollt büßen die Schmach
von Hamglön und Heid!"

Sollten die Helden wider Erwarten auf den Preis der Hexen eingehen, müssen Sie die Helden anstatt mit dem Seefluch der Zauberweiber (Seite 32f.) mit gänzlich unmagischem widrigem Wetter zum Anlegen in Virport bringen. Dort entfällt dann auch Ögnirs zweites Rätsel (Seite 39f.) und die Suche nach den Zutaten (Seite 41f.)

Die Klingensucher und Kjaskar der Heimatlose

Der Hetfrau Freund Kjaskar hieß,
in Freundschaft Maradas Mannen ließ,
die folgen sollten unsren Recken,
auf Queste ihren Rücken decken.

Kjaskar, den man Heimatloser nannte,
den Götterspruch für immer bannte
auf Herferd, den ruhmreich Mann,
drum bot er sich als Führer an.

Die Rückreise vom Runjafoss gestaltet sich ganz nach Ihrem Belieben. Allerdings wird es merklich kälter, und als die Helden nach Uddahjal zurückkehren, ist der Fjord zugefroren. Die meisten Gäste sind wieder an die heimatlichen Herdfeuer zurückgekehrt. Sie tragen die Kunde vom Unhold, von Maradas schwarzem Eid und der ruhmreichen Queste der Klingensucher mit sich, die bald überall in Thorwal bekannt sein wird.

Marada fiebert dem Bericht der Abenteurer bereits entgegen. Als sie hört, was geschehen ist, ist sie tief bestürzt. Einmal mehr macht sie den Koboldfluch für dieses Unglück verantwortlich, der nun auch ihre letzte Hoffnung treffen soll. Sie macht sich Vorwürfe, nicht selbst die Hexen aufgesucht zu haben, droht den Seidkonas in einem Augenblick mit düsterer Rache (wohl wissend, dass sie nichts gegen sie ausrichten kann), um sich im nächsten Moment grübelnd auf die Lippe zu beißen, in der Hoffnung, einen Ausweg zu finden. Auch die anderen Thorwaler sind entsetzt oder voller Mitgefühl, als sie vom Schicksal der Helden erfahren. Einige wenige indes halten sich künftig von den 'Verfluchten' und 'Eidbrechern' misstrauisch fern, sie fürchten, dass das Unglück der Gefährten auf sie übergeht.
Schließlich erzählt Marada, was sie derweil ausrichten konnte: Kurz nach dem Aufbruch der Gruppe zum Runjafoss hat sie einen Begleiter für die Helden gefunden, wie er würdiger nicht sein könnte: Kjaskar der Heimatlose, der auch am gemeinschaftlichen Eidfest teilgenommen hat (siehe Seite 59).

Kjaskar hat sich bereit erklärt, die Helden bei der Suche nach Tyrfing zu unterstützen, sein Schiff und seine Mannschaft stehen ihnen zur Verfügung.

Obwohl der düstere Fluch wie ein Schatten über den Helden dräut, scheint Marada wohlgemut. Dass ein berühmter Rekker wie Kjaskar die Suche unterstützen will, ist für sie ein Zeichen, dass sich das Schicksal zum Besseren wenden wird.

Marada gibt an diesem Abend ein Fest. Dort verkündet sie, dass die Helden mit dem Beginn der Schneeschmelze aufbrechen werden. Solvi Starkadson erklärt feierlich, dass er ebenfalls an der Fahrt teilnehmen wird, um die Erlebnisse in hehren Versen festzuhalten. Da Solvi ein Wanderer ist, der nur seine Lieder, aber kein festes Land Heimat nennt, hindert auch ihn der Hetfrau irregeführter Eid nicht daran, auf diese Queste zu ziehen. Bis die Schneeschmelze eintritt, vergehen noch zwei Monate, und bis der Winter das Land gänzlich freigegeben hat, zwei weitere.

Winterliches Intermezzo

Sie können die beiden Monate, die zwischen Eidfest und Schneeschmelze liegen, nach dem Geschmack Ihrer Gruppe ausgestalten. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese Zeit überspringen oder sie nutzen, um den Helden den thorwalschen Alltag näher zu bringen. Zu keiner anderen Jahreszeit kann man die Vielfalt der nordländischen Kultur und die Eigenarten der dortigen Menschen besser erfassen. Die Menschen hocken zwangsläufig eng aufeinander, es wird kaum hell und es ist eisig kalt, sodass sich viel in den Hallas abspielt. Man singt Lieder und erzählt sich Geschichten, spinnt und webt oder spielt Rätsel- und Wettspiele, misst Kraft oder Geschicklichkeit. Allerdings bietet sich an schönen Tagen auch die Möglichkeit zu einem Ausflug in die Umgebung, Kufenlaufen auf dem Fjord, einem Bad in einer heißen Quelle oder einer Jagd.

Ein schwerer Wintersturm bietet ganz andere Herausforderungen: Bei einem der Ställe geben die Dachbalken unter dem meterhoch aufgetürmten Schnee nach. Einige Tiere haben das Weite gesucht, andere müssen aus dem Haus geborgen werden. Oder ein unvorsichtiger Halbwüchsiger wird vom Sturm überrascht, als er seinen Hund, der ihm davongelaufen ist, suchen will.

Eine Überwinterung in nordischen Gefilden ist insbesondere für Spieler, die freiem und nicht immer spektakulärem Rollenspiel zugeneigt sind, reizvoll. Anregungen zur Ausgestaltung finden Sie in **Unter dem Westwind**. Zudem bietet sich die Gelegenheit, ihre künftigen Begleiter, Kjaskar und seine Besatzung, besser kennen zu lernen und Freundschaften zu schließen.

Kjaskar führt die Abenteurer auf sein Langschiff *Wogenrenner*, auf dem er schon seit Jahren zur See fährt. Auch die Mannschaft stellt er ihnen noch einmal einzeln vor – und jeder der 27 begrüßt sie mit einem herzlichen Handschlag – allesamt raue, kampferprobte, seemännisch erfahrene Rekker, die einem jeden Anführer zur Ehre gereichen.

Selbstverständlich können die Helden die kommenden zwei Monate ebenso gut weiter südlich verbringen und dort ein anderes Abenteuer erleben, bevor sie zur Zeit der Schneeschmelze nach Uddahjal zurückkehren, um ihrem Eid nachzukommen.

Vielleicht schieben Sie ja ein Abenteuer in der Stadt Thorwal (Jurga wäre sicherlich sehr an der Queste der Helden interessiert) oder in der Umgebung ein (z.B. **Die Versunkenen** aus der Anthologie **Skaldensänge**). Die Angaben in **Unter dem Westwind** sollten Ihnen hierzu zahlreiche Anhaltspunkte bieten.

Die *Wogenrenner*

Die *Wogenrenner* ist ein kleines Langschiff von zwanzig Schritt Länge und vier Schritt Breite. Sie bietet Platz für 30 Ruderer. Die Planken des schmalen Rumpfes sind in Klinkerbauweise angebracht und mit geteerten Wurzelfasern abgedichtet. Das eisblau und weiß gestreifte Segel der *Wogenrenner* und der geschnitzte, grimmige Eisbärkopf – eine ungewöhnliche Zierde für eine Otta –, der den Vordersteven schmückt, sind an allen Küsten Thorwals bekannt. Bei Windstille oder Sturm können Segel samt Rah schnell eingeholt und auf zwei Gabelstützen vor und hinter dem Mastbaum abgelegt werden.

Das Leben an Bord spielt sich auf engstem Raum ab, es gibt kein Unterdeck, in dem man es sich bei Regen und Unwetter bequem machen könnte. Zum Rudern nimmt man auf seiner Seekiste Platz. Gegen widriges Wetter schützt lediglich eine große Plane, die als Zelt aufgespannt werden kann. In die oberste Plankenreihe hängt man die bemalten Rundschilde; andere Waffen, Proviant und Schiffsausrüstung sind an Deck verstaut. (Einzelheiten zur thorwalschen Seefahrt und zum Leben an Bord in **Westwind 110ff.**).

Die Mannschaft

Die Besatzung der *Wogenrenner* besteht aus Kjaskar, seinen 26 Mannschaftsmitgliedern, dem Skalden Snorli und den Helden.

Ausgewählte Besatzungsmitglieder

- **Thyra Olgerdasdottir** (34), Segelmacherin, Vorteil: Herausragende Sicht, Talent Sinnenschärfe (Spez. Sehen) 16; trägt ihr Haar kurz, weil sie einst Swafnir gelobte, ihm zum Dank ihre Haare zu opfern (sie ging in einem Sturm über Bord und wurde wunderbarerweise gerettet, weil eine Kiste vorbei trieb, an der sie sich festklammern konnte).
- **Yrsa Thjofsdottir** (32), Vorteil: Wohlklang, Nachteil: Jähzorn 9; seit ihr Bruder beim Kampf gegen einen Waljäger zu Tode kam, wird sie von düsteren Stimmungen befallen und ist sehr melancholisch.
- **Ole Olson** (28), Vorteil: kälteresistent, herausragende KK, Talent: Zweihändige Hiebwaffen 17 (Orknase), Wurfbeil 15; trägt auch im Winter nur ein (bevorzugt blaues) Leinenhemd und darüber eine Schaffellweste, immer zu Scherzen aufgelegt.
- **Torstor Hildisson** (40), Vorteil: Herausragende Balance, Nachteil: einäugig (eine Narbe zieht sich von der Stirn über das linke Auge bis zur Wange), Freund von

Hilfe, wir sind verflucht

Eine magische oder karmale Analyse (ANALYS oder Blick der Weberin mit jeweils 14 oder mehr ZfP*/LkP*; die Liturgie ist in Thorwal nahezu unbekannt) zeigt, dass die Helden in der Tat von einem unbekannten Hexenfluch betroffen sind. Wie er sich auswirkt und wie mächtig er ist, lässt sich nicht bestimmen.

Zu ihrem Unglück müssen die Helden feststellen, dass niemand in Uddahjal und Umgebung in der Lage ist, den Fluch magisch zu erfassen oder gar zu brechen; die entsprechenden Praios- und Hesinde-Liturgien sind in Thorwal unbekannt. Sollte einer der Helden dazu in der Lage sein, müssen Sie die folgenden Ereignisse natürlich – wie auf Seite 30 genannt – entsprechend anpassen.

Marada schlägt vor, auszuprobieren, ob und wie stark der Fluch wirkt. Zu diesem Zweck macht man sich mit Hundeschlitten über das Eis auf den Weg nach Ottasheim, um dort die Probe aufs Exempel zu machen und eine Seefahrt zu wagen. Wegen der vorherrschenden Winde wendet man sich südwärts. Vermutlich zur allgemeinen Überraschung und Erleichterung verläuft die Fahrt ohne Zwischenfälle. Allerdings freuen sich die Helden zu früh: Der Fluch entfaltet seine Wirkung nämlich erst, sobald die Helden sich nördlich des Hjölmrfjords begeben. Kjaskar scheint keine Bedenken zu haben: Mit einer abfälligen Handbewegung geht er über etwaige Bedenken der Helden hinweg. Schließlich lebt er bereits seit über zehn Jahren mit einem mächtigen Travia-Fluch.

- **Jurga Frenjasdottir** (36) (beste Speerwerferin an Bord, gutaussehend)
- **Thurgan 'Nase' Swanildsson** (43), Vorteil: Innerer Kompass, Nachteil: Unansehnlich (ein Axthieb kostete ihn seine Nase, dort ist nur mehr ein klaffendes Loch – insbesondere wenn er eine Triefnase hat, wird es sehr unangenehm). Wenn er spricht, ertönt durch seine verunstaltete Nase ein begleitendes Pfeifen, deswegen bevorzugt er es meist zu schweigen.
- **Zorga 'Breitfuß' Breidasdottir** (39), wie ihr Name schon sagt, hat sie unglaublich große Füße, aber auch ein breites Kreuz; sie ist die beste Schwimmerin an Bord.

Der Seefluch der Zauberweiber

Darauf gab's Jubel und ein Fest,
man rüstet' Schiff und Mensch zur Quest.
Sodann der Tross, er zog an Bord,
Kjaskars Kurs führt' uns nach Nord.

Die Klingensucher voller Eifer,
doch spürten nun den Fluch der Weiber,
der hieß die Wogen, sich zu türmen,
und den Wind, gar wild zu stürmen.

Auf Queste

Als die Zeit der Schneeschmelze gekommen und der Fjord wieder befahrbar ist, geht es an die Vorbereitungen für den Aufbruch. Sollten die Helden die vergangenen zwei Monate anderenorts verbracht haben, ist es Zeit für die Rückkehr nach Uddahjal.

Am Abend vor dem Auslaufen bringen die Männer und Frauen ihre Ausrüstung an Bord. Persönliche Habseligkeiten finden in kleinen, hübsch beschnitzten Holztruhen Platz, die auch als Sitz zum Rudern dienen. Der Uddahjaler Zimmermann hat für jeden der Helden eine solche Kiste angefertigt, die mit Szenen von der Unholdsjagd verziert ist. Marada lässt Proviant für drei Wochen bringen und stattet das Schiff mit allem aus, was man für die Fahrt benötigt.
Nach einer feierlichen Verabschiedung wird das Schiff bei den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne ins Meer geschoben. Die kraftvollen Klänge vieler Hörner begleiten es. Die Riemen tauchen ein, schnell nimmt das schlanke Schiff Fahrt auf und wenig später entfaltet sich das große Rahsegel. Doch es bläht sich nicht.

Verfluchte See

Windstille ist ein steter Begleiter am ersten Tag der Reise. Nur die Riemen bringen das Schiff vorwärts.

Doch gegen Abend kommt ein so heftiger Sturm auf, wie ihn kaum einer an Bord je erlebt hat (siehe unten **Der Sturm**). Das Schiff steht mehrmals kurz vor dem Untergang, und Solvi besingt später in dichterischen Versen den Kampf der Besatzung gegen Wind und See.

Im kalten Seesturm
segle ich jetzt,
frisch eilt vorwärts
die Wogenrenner.
Das Meer bricht herein,
der Maid bringt Kummer
bald unser Schlummer,
das Wasser nimmt über.

Meersalz ätzt
unsere Augen jetzt;
der Arm wird matt,
nicht mild ist das Bad.
Zauberinnen seh ich
zwei auf der Flut,
reitend auf dem Rücken
des schwarzen Wales.

Der Sturm währt die ganze Nacht und treibt das Schiff nach Nordosten. Mehrmals droht ein Mannschaftsmitglied über Bord gespült zu werden, und auch das Leben der Helden sollte mindestens einmal auf Messers Schneide stehen. Manch einer schwört bei Swafnir, dass böse Mächte bei diesem Unwetter ihre Hand im Spiel haben, und natürlich vermuten nicht nur die Helden, dass der Fluch die Ursache sein könnte.
Wie wahr, denn als sich der Sturm im Morgengrauen abmildert, tauchen zwei Frauen neben dem Schiff auf. Sie jagen auf Besen durch die Luft, ihr Haar flattert wild im Sturm, und sie sind vollkommen nackt. Zwar besitzen die Erscheinungen makellose, jugendliche Körper, doch trotz der widrigen Umstände ist zu erkennen, dass sie die Gesichtszüge von Hamglön und Heid tragen.
Ein BEWEGUNGEN STÖREN kann die Hexen nicht hindern, sie werden von elementaren Kräften getragen. Sobald die Abenteurer sie erkannt haben, lachen die Seidkonas schrill auf und verschwinden mit dem Wind. Als am darauffolgenden Tag erneut kein Lüftchen weht, wird der kleinen Schiffsgemeinschaft die Tragweite des Fluchs bewusst. Am Tage Flaute, nachts ein Orkan – bis ein Weg gefunden ist, die Verwünschung zu brechen, ist jede Weiterreise zur See sinnlos, ja lebensgefährlich. Das müssen auch die Helden erkennen, und Kjaskar legt das Ruder Richtung Küste, während die Mannschaft an die Riemen eilt. Der Schiffsführer ist sich sicher, dass der Sturm sie weit nach Norden abgetrieben hat, wahrscheinlich sogar über Olport hinaus. Land ist keines in Sicht. Und in der folgenden Nacht schlägt erneut ein Sturm ähnlichen Ausmaßes zu, der Schiff und Mannschaft weiter zermürbt.
Auch wenn es sich bei Kjaskars Mannschaft um erfahrene Seeleute handelt, sie sind ebenso abergläubisch wie andere Thorwaler. Manch einer mustert die Helden argwöhnisch und missgünstig. Es stellt eine Herausforderung dar, das Misstrauen zu zerstreuen. Notfalls mahnen Kjaskar und Solvi zur Besonnenheit.

Der Sturm

Die Stürme, die Hamglön und Heid entfesseln, stellen eine ernstliche Bedrohung für Schiff, Leib und Leben dar. Die Wellen türmen sich mehrere Schritt hoch, das Schiff tanzt wie eine Nussschale auf den Wellenbergen. Böen reißen die Ruderer fast von den Ksiten, eisiger Wind peitscht ihnen ins Gesicht, binnen kürzester Zeit sind sie vom Regen und den Brechern durchnässt. Kjaskar steht auch im ärgsten Sturm unbeirrt am Ruder wie ein Fels in der Brandung und ruft seiner Mannschaft mit kraftvollen Worten Mut zu. Aber seine Todesverachtung allein kann das Schiff nicht retten und wäre er nicht ein Günstling Swafnirs, wer weiß, ob das Schiff nicht längst gesunken wäre. Machen Sie den Helden die Gefahr bewusst, in der sie sich befinden. Beispielsweise reißt sich ein schweres Fass los und droht, einen der ihren mit sich über Bord zu reißen. Ein Mannschaftsmitglied wird über Bord gespült. Zum Glück ist der Seefahrer mit einer Leine gesichert und die Helden können ihn mit knapper Not lebend aus den Fluten ziehen. Ein Tau reißt sich los und peitscht todbringend über das Deck, Riemen lösen sich aus ihren Halterungen und poltern umher. Es ist nicht gelungen, das Segel rechtzeitig einzuholen, nun pendelt die Rah im Sturm wild umher, eine tödliche Gefahr für jeden, der nicht schnell genug ausweicht, oder der Mast droht zu brechen, wenn man nicht schnellstens das Segel einholt.
In der Nacht, bevor man Virport erreicht, reiten einmal mehr die Hexen auf dem Sturmwind, ihr grimmiges Gelächter verspottet die Menschen, die um ihr Überleben kämpfen. Doch plötzlich lässt das Tosen des Windes für einen Augenblick nach. Heid ist es, die sich dem Schiff auf Rufweite nähert. Sie schlägt eine feurige Rune in die Luft, die sich blutig vor dem schwarzen Himmel abmalt: die Schicksalrune, Wyrduna genannt, ein mächtiges Schutzzeichen. Dann setzt das Brausen des Sturms wieder ein, der Kampf geht weiter und die Hexe ist verschwunden.

Die Klingensucher und Kjaskar, der Heimatlose bei Jarl Ture Vandrason

Trotz Kjaskars kühner, mächt'ger Worte,
wir schienen vor Swafnirs Pforte,
so musst' das Schiff vorzeitig landen,
wo wir uns bei Virport fanden.

Jarl Ture hieß dies Land sein Eigen,
wir mochten ihn alsbald gut leiden.
Doch Turesdottirs nahe Kammer,
vom Wurm umringt, welch Jammer!

Zu Gast in Virport

Durch sein seemännisches Geschick und Swafnirs Gnade gelingt es Kjaskar, die *Wogenrenner* zurück zur Küste zu führen. Es stellt sich heraus, dass der Sturm das Schiff in die Gegend von Virport verschlagen hat – was zugleich bedeutet, dass man götterlob nicht einmal weit vom geplanten Kurs abgekommen ist. Man beschließt, Virport anzulaufen. Obwohl zu Tode erschöpft, stimmen die Thorwaler ein trotziges Ruderlied an, und unter dem steten Schlag der verbliebenen Riemen kommt das Ziel bald in Sicht. Manchem rauen Seefahrer laufen die Tränen über die Wangen und spontan wirft Kjaskar seinen Schneidzahn in die graue See – Swafnir zum Dank. Viele seiner Leute tun es ihm nach und opfern dem Walgott, das Wort Wunder kommt über viele Lippen.
Es ist ein Segen, die langgestreckten Häuser zu erblicken, die man nahe der Küste erbaut hat, ein sicherer Hafen, die Rettung vor dem Fluch. Links und rechts der Siedlung erheben sich schroffe Kreideklippen, zwischen die sich Virport schmiegt. Südlich des Hafens liegt auf einer Anhöhe der Hof von Jarl Ture Vandrason. Sein Langhaus ist das größte und prächtigste von ganz Virport, die Schönheit der geschnitzten Verzierungen ist im ganzen Jarltum bekannt – oder war es, wie man vielmehr sagen muss. Man muss schon genau hinsehen, um es von hier aus zu erspähen (*Sinnenschärfe*-Probe +3, da der dem Hafen zugekehrte Teil des Hauses noch erhalten ist), doch lässt es sich dann nicht verleugnen, dass das Haus schwer beschädigt ist. Kjaskar runzelt die Stirn, als man ihn darauf aufmerksam macht. Jarl Ture, so erklärt er, hat seinen Jarlssitz nicht auf seinem heimischen Hof, wie es in Thorwal üblich ist, sondern in einer eigenen Jarlshalla. Einer von Tures Vorgängern, dessen Sippe durch eine Seuche nahezu gänzlich ausgelöscht wurde, hat verfügt, dass sein Hof künftig als fester Amts-

sitz dienen solle, und seitdem haben sich alle seine Nachfolger daran gehalten. Natürlich gibt es Spekulationen an Bord, was geschehen sein könnte: ein Sippenstreit, ein Unglück oder ein Überfall.
Als das Schiff in den Hafen einläuft, haben sich bereits etliche Virporter am Strand versammelt, um zu sehen, ob Freund oder Feind einläuft, darunter auch Jarl Ture, der von zwei Mitgliedern seiner Jarlskari (Leibgarde, **Westwind 43**) flankiert wird. Als man Kjaskars Schiff anhand seines Eisbärkopfstevens erkennt, erhebt sich Jubel. Ture begrüßt sie mit den Worten: "Im Sinne Travias heiße ich euch als Gast willkommen und spreche über euch den Hausfrieden."
Die angemessene Antwort lautet: "Im Namen Travias danke ich für Hut und Gastung und gelobe, ihre Gabe zu achten".
Der Jarl hat bereits von den Unholdsbani gehört und fühlt sich sehr geehrt, sie als Gäste zu beherbergen. Er lädt Kjaskar, Solvi und die Helden in sein eigenes Haus, während die anderen Mitglieder der Schiffsgemeinschaft auf die restlichen Häuser verteilt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Ture bittet Kjaskar, Solvi und die Helden, ihm zu folgen. Nach einigen Schritten stockt Kjaskar: "Sag, Ture, was ist mit deinem Jarlshof?"
Zunächst scheint es, als ob Ture die Frage nicht gehört habe oder ignorieren wolle, denn er marschiert ungerührt weiter. Kjaskars Blick wandert zu der Anhöhe, wo sich der Jarlshof erhebt. Als eure Blicke ihm folgen, seht ihr, dass ein Teil des Hofes in Trümmern liegt. Und bewegt sich da nicht auch ein großer, geschuppter Leib? Ture wendet sich um, seine Miene ist voller Bitternis. "Ein Unglück hat mich, uns, unseren Ort heimgesucht. Doch folgt mir zunächst in mein neues Heim, dort erzähle ich euch alles."

Der Weg führt an einem breiten, munteren Bach entlang bis zu Tures Hof, zwei Langhäusern, die unmittelbar nebeneinander erbaut sind. Dort warten bereits einige Männer, Frauen (darunter drei weitere Rekker der Jarlskari) und Kinder auf die Rückkehr des Jarls. Sie entbieten den Gästen den Begrüßungstrunk, bevor Ture sie in seine Halla bittet und ihnen von dem traurigen Schicksalsschlag erzählt, der Virport getroffen hat (siehe Seite 35).

Virport
Einwohner: 360
Jarltum: Ifirnsgard (siehe **Westwind 76f.**)
Herrscher: Hetfrau Asgerd Bjarfisdottir (auch Hetfrau der Ottajasko), Jarl Ture Vandrason
Garnison: 14 Rekker der Jarlskari, 30 Rekker der Ottajasko
Ottajaskos/Sippen: Ottajasko
Tempel: Swafnir, Ifirn-Schrein
Gasthäuser: Es gibt ein kleines Gästehaus des Jarls, das derzeit allerdings von seiner Jarlskari bewohnt wird.
Besonderheiten: 10 Meilen westlich des Ortes befindet sich die Ottaskin der Wellenreiter-Ottajasko, am Eingang des Smörefjords, deren Hetmann ein Gefolgsmann von Iskir Ingibjarsson ist, einem Konkurrenten von Marada und Jurga (**Westwind 167, 169**) – weswegen er sich auch kaum geneigt zeigen wird, die 'Marada-Knechte' zu unterstützen. Einige Mitglieder der Ottajasko haben sich dem zum Trotze oder gerade deswegen auch in Virport niedergelassen.
Stimmung in der Stadt: Für gewöhnlich herrscht Aufbruchsstimmung, da Virport vom Aufbau der Garnison im nahegelegenen Enskar profitiert und bescheidener Wohlstand Einzug gehalten hat. Derzeit ist die Stimmung allerdings wegen des Wurms, der den Ort in Atem hält, gedrückt.
Nicht-Thorwaler sind hier selten, weshalb Fremde misstrauisch oder zumindest neugierig begutachtet werden.

Virport

Zur Windreiter-Ottajasko gehören etwa 170 Leute, von denen etwa 120 im **Ottaskin (20)** leben und der Rest in den Langhäusern diesseits des Bachs, der den Ort teilt, wo sie der **Schafzucht** nachgehen **(23)**, **Tran sieden** und **gerben (24)** oder sich um die restliche **Landwirtschaft** kümmern **(22)**.
Der Spähturm (1) am westlichen Rand der Siedlung wird in drei Schichten von Wächtern der Ottajasko besetzt. Die **Hautbildstecherin (7)** Birte Gundridsdottir ist ebenfalls Mitglied der Ottajasko.
Die kleine **Gonnakir-Sippe (4)** wird von Hersir Ole Firunbrand angeführt. Ihre Haupteinnahmequelle ist die Schaf- und Schweinezucht, außerdem betreibt die Sippe einige Handwerke in der Stadt: eine **Pöklerei (6)**, sowie eine **Wollweberei und Segelmacherei (3)**. Auch der **Seiler (2)** Gunwald Grirsson gehört zur Sippe. Er stellt aus Hanf und Seetigerhaut qualitativ gute Seile her. Die **Mühle (5)** gehört zu gleichen Teilen der Sippe und der Ottajasko.
Die **Fischer und Netzmacher (9)** gehörten früher einmal zur Gonnakir-Sippe, doch seit zwei Generationen gehen diese Familien ihre eigenen Wege. Das Handwerk hat in den letzten Jahren einen enormen Aufschwung genommen, weil der Aufbau der Garnison im benachbarten Enskar eine hohe Nachfrage nach Lebensmitteln und Gütern nach sich gezogen hat. Die **Kreidefärber (8)** und der **Schnitzer (18)**, der berühmt für seine (Schiffs-)Drachenköpfe ist, gehören beide der Wellenreiter-Ottajasko an.
Der **Bootsbauer** und Schiffszimmermann Ole Grimsson **(15)** hat sich erst kürzlich hier niedergelassen, ebenso der wohlhabende albernische **Händler** Nimgalf ui Vaeren **(17)**, der mit seiner nordmärkischen Frau Gunhilde in den Ort kam, angeblich weil der Krieg zwischen Albernia und den Nordmarken den beiden es unmöglich machte, in ihrer Heimat zu bleiben. Doch die Geschichte glaubt in Virport inzwischen niemand mehr. Man munkelt, dass der Kaufmann die Oberste Hetfrau mit einem Haufen Silber bestochen hat, damit sie ihm das Privileg gewährt, Haupteinkäufer für die Garnison in Enskar zu sein. Es gibt einigen Unmut über diese Entscheidung, und man ist sich einig, dass sich der Fremdling auf Kosten der Einheimischen tüchtig bereichert und einen Gutteil der Mittel für den Einkauf in seine Tasche wandern lässt. Allerdings bleibt es bislang dabei, dass man hinter vorgehaltener Hand schlecht über ihn und seine Frau redet, da man es sich vorsichtshalber nicht mit ihnen verscherzen will.
Jarl Ture Vandrasons Sitz (16) thront auf einer kleinen Anhöhe über Virport, in einem Einschnitt des Hügels, der den Ort nach Süden begrenzt. Doch derzeit haust dort der Wurm, der Tures Tochter Thora gefangen hält. Deshalb ist er in das Langhaus seiner **Jarlskari (21)** gezogen – seinen alten Hof –, während ein Teil der Rekker in das **Gästehaus des Jarls (12)** umziehen musste.
Der **Travia-Tempel (19)** ist in der Obhut des Geweihtenpaars Frenja und Bjarne. Ihr einziger Sohn Mönir Frenjasson hat sich zur ihrer Enttäuschung nicht Travia, sondern Ifirn verschrieben. Er betreut den **Ifirn-Schrein (10)**, hält sich aber die meiste Zeit im Jahr in den umliegenden Hügeln und Wäldern auf. Seine Eltern haben deswegen Gunlaug aus der Wellenreiter-Ottajasko als Novizin unter ihre Fittiche genommen.
Eine besondere Stellung im Ort nimmt die **Runenmeisterin** Swanigund Bjarnesdottir **(11)** ein, eine alte Runenmeisterin der Runajasko, die dort einen Großteil ihres Lebens verbracht hat. Doch jetzt, im hohen Alter, zog es sie zurück in den Ort ihrer Kindheit. Entgegen anderslautender Gerüchte versteht sie sich nicht darauf, magische Runen zu formen. Ihr schwaches magisches Talent verhalf ihr allerdings dazu, zu einer der angesehensten Meisterin der Runenschnitzkunst zu werden. Die **Heilari (13)** Gunbritt Thorasdottir ist zu ihrem Leidwesen nicht magisch begabt und auch sonst keine Meisterin ihrer Kunst. Sie betätigt sich auch als Godi, um ihr Einkommen für ihre große Familie (elf Kinder) aufzubessern. Gunbritt ist ein Beispiel dafür, dass längst nicht alle Godis in Thorwal über übernatürliche

Kräfte oder Verbindungen in jenseitige Sphären verfügen. Allerdings ist sie eine gute Menschenkennerin und geschickte Rednerin, die sich darauf versteht, die passende Prophezeiung, die sich ein Ratsuchender erhofft, zu erahnen. Obschon man ihre Kunst als Heilerin nicht allzu sehr schätzt (sie versteht sich vor allem auf das Zähnereißen und die Geburtsheilkunde), nimmt man ihre Dienste in Anspruch. Schließlich haben fast alle ihre eigenen Kinder überlebt, was im rauen Norden beileibe keine Selbstverständlichkeit ist. Ihr Mann ist Fischer, der mehr und mehr dem Met zuspricht, statt sich seinem Handwerk zu widmen.

Das Schicksal von Virport

Vor drei Jahren bekam Jarl Tures Tochter Thora von einem Firnelfen, der auf dem Weg nach Olport zur Runajasko war, einen Feuersalamander geschenkt, um sie zu erfreuen. Nicht zuletzt, weil sie der Elf sehr fasziniert hatte, umhegte sie das Tier und hielt es in der Stube.
Doch nachdem Jarl Ture nach einem Jagdausflug mit Ögnir (siehe Seite 8) aneinandergeraten war, verwandelte der launische Gott den harmlosen Salamander in einen gefährlichen Wurm, der über Nacht zu enormer Größe anwuchs. Das Ungeheuer wütete wie toll, durchbrach die Stirnwand des Langhauses und zerstörte es zum Teil. Die Kämpfer des Jarls stellten sich ihm entgegen, aber niemand vermochte gegen den Wurm etwas auszurichten, denn keine Waffe scheint den Panzer des Untieres durchdringen zu können. Etliche Kämpen fanden dabei den Tod, denn der Wurm spuckt Feuer und seine Haut ist von ätzendem Schleim bedeckt. Er vertrieb alle Bewohner des Jarlsitzes – mit einer Ausnahme: Thora nahm er als Geisel und hält sie in dem Haus gefangen. Seitdem ist das Ungeheuer weiter gewachsen und ist nun so groß, dass es sich um das Gebäude schlängeln kann und sein Maul an seiner Schwanzspitze ruht.
Auch weitere Befreiungsversuche schlugen fehl, niemand vermochte bisher den 'Ögnirwurm', wie Ture die Bestie hasserfüllt nennt, zur bezwingen. Thora scheint dazu verdammt, ihr Leben in der Gefangenschaft des Wurmes zu verbringen. Dieser tut ihr zwar kein Leid und lässt es auch zu, dass mutige Leute ihr Nahrung, Wasser und Feuerholz bringen. Sobald jemand jedoch der Versuch macht, sie zu befreien oder dem Wurm etwas anzutun, bekommt er seinen Zorn zu spüren.
Ture hat bereits die Kunde ausgesandt, dass derjenige große Reichtümer erringen kann, der seine Tochter zu befreien vermag. Doch angesichts des Winters fanden sich bisher nur wenige Recken ein, die einen (vergeblichen) Kampf mit dem Ungetüm wagten. Sein Sohn Fridleif hat sich vor einiger Zeit nach Olport aufgemacht, um dort Unterstützung zu suchen.
Dies ist der Schatten, der über der Ortschaft ruht und Jarl Ture zu einem verbitterten, sorgenvollen Mann gemacht hat. Seit seine Tochter in der Gewalt des Ögnirwurmes ist, flucht er dem göttlichen Wesen, dem er das zu verdanken hat. Schon oft bot er sein Leben gegen das seines Kindes, aber Ögnir erhört ihn nicht.

Dein Herz, mein Pfand

Kjaskar zögert nicht, sich noch am selben Tag auf den Weg zum Jarlshof zu machen, denn ihn dauert Tures und Thoras Los. Wie das Schicksal es will, erblickt er in der Mauerlücke des lädierten Langhauses Thora. Die Tochter des Jarls blickt ihn traurig an, und das Herz des Recken steht sofort in Flammen. Er schwört dem Jarl, Virport nicht eher wieder zu verlassen, als bis der Wurm erlegt sei und er Thoras Herz gewonnen habe.

Zwar können die Helden ohnehin nicht weiterreisen, ehe sie nicht einen Weg gefunden haben, den Fluch von Hamglön und Heid abzuschütteln, doch verpflichtet sie Kjaskars unbedachter Schwur nun auch noch dazu, den Ögnirwurm zu bezwingen, bevor sie die Reise fortsetzen können. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden bereit sind, dem Schiffsführer beizustehen.

Sollten Sie der Meinung sein, dass einer der Helden empfänglich für Thoras Reize sein könnte, steht es Ihnen frei, Kjaskars Rolle durch ihn zu ersetzen.

Kjaskars und der Klingensucher Kampf mit dem Ögnirwurm

Der Jarl versprach sie dem zum Weibe,
der rettet Thora aus der Bleibe.
Kjaskar am Fenster sah die Maid,
voll Liebe schwor zu bannen ihr Leid!

Durch Fluch entfernt vom Weiterkommen,
von Kjaskars Eid in Pflicht genommen,
die Klingensucher rannten Sturm
mit Kjaskar auf den Ögnirwurm.

Folgendes berichten der Jarl und seine Gefolgsleute über den Wurm:

- Der erste Kampf habe nur kurz gedauert, weil die Ereignisse und die enorme Macht des Wurms sie überrascht haben. Acht Rekker fanden dabei den Tod.
- Der erste Befreiungsversuch wurde zum Desaster: Der Wurm bewegte sich in Windeseile um das Haus, bereit, jeden Angreifer mit Klauen, Feuer und Fängen zu verderben.
  Dabei fanden sie auch heraus, dass die Haut des Ungeheuers von einem giftigen, ätzenden Schleim bedeckt ist, den der Wurm zudem aus einer Drüse im Rücken speien kann. Weitere drei Rekker fanden dabei den Tod, vier wurden verletzt (weitere Infos zum Ögnirwurm und seine Werte finden Sie gegenüber.
- Weitere Versuche scheiterten, auch wenn man keine weiteren Streiter verloren hat. Thora, die selbst eine tapfere Kämpferin ist, hat versucht, den Rettern beizustehen, aber auch sie konnte nichts ausrichten.

Jarl Ture fasst neuen Mut, als die Helden bzw. Kjaskar erklären, dass sie bereit sind, es mit dem Ögnirwurm aufzunehmen. Er fordert sei-

Der Ögnirwurm

Der Drache, den Ögnir aus Thoras Spielgefährten schuf, erinnert nur noch vage an einen Salamander. Er hat keine Flügel, stattdessen sind ihm zwei weitere Beinpaare gewachsen und er hat nun die Gabe, Feuer zu speien. Eine höhere Intelligenz hat er nicht entwickelt, wohl aber die Fähigkeit, das Gebäude äußerst effektiv zu bewachen und Thora im Haus gefangen zu halten.

Der Wurm ist nur schwer zu besiegen. Im Verlauf der Saga wird sich die Gelegenheit dazu ergeben, jedoch sieht das Abenteuer es vor, dass die Helden zunächst eine Niederlage hinnehmen müssen. Sollten die Helden und Kjaskar bereits im ersten Angriff den Wurm besiegen, müssen Sie die folgenden Ereignisse (Kjaskars Liebe zu Thora, Ögnirs erstes Rätsel) entsprechend anpasssen.

Rüstungsschutz und Magieresistenz machen den Wurm zu einem kaum bezwingbaren Gegner, insbesondere alle Zauber mit dem Merkmal Schaden bleiben wirkungslos. Selbstverständlich böte sich die Möglichkeit, Thora kampflos aus dem Haus zu retten, z.B. mittels eines TRANSVERSALIS. Sofern den Helden nicht selbst Bedenken kommen, weist ein Einheimischer – auch nachdrücklich – auf die Gefahr hin, dass der Wurm vor Zorn den Ort verwüsten könnte (was er auch tun wird). Gegebenfalls sollten plotsprengende Zauberversuche dadurch erschwert werden, dass durch Ögnirs Einfluss Wirkungsdauer oder Wirkungsweise modifiziert werden.

Sollte ein Held sich dämonischer Kräfte bedienen, würde dies zwangsläufig sein Ende zur Folge haben. Schließlich ist ein Halbgott der Patron des Wurms, der den Einsatz dämonischer Kräfte nicht hinnimmt. Abgesehen davon gibt es niemanden unter den Thorwalern, der solche Mittel guthieße, und auch Kjaskar würde keinen 'Dämonenknecht' auf seinem Schiff dulden.

Womöglich kommt einem der Helden der Gedanke, dass der Wurm, der immerhin aus einem Feuersalamander entstanden ist, für Alchimisten von ähnlichem, wenn nicht höherem Wert sein könnte. Die seltenen Feuersalamander sind sehr begehrt, weil ihnen vielfältige heilsame Wirkungen nachgesagt werden. So wachsen ihnen nicht nur alle Gliedmaßen bei Verlust nach, abgetrennte Körperteile sollen in Elixieren ähnliche heilsame Wirkung bei Menschen entfalten. Geeignete Helden können eine *Alchimie*-Probe ablegen: Ab 7 TaP* weiß der Charakter, dass zu Pulver zerstoßene Gliedmaßen des Feuersalamanders in besonders machtvollen Heiltränken oder Heilsalben Verwendung finden.

Größe: 18 Schritt
INI 12+1W6 **PA** 11 **LeP** 125
RS 9 (Bauchseite unterhalb des Halses **RS** 3) **WS** 20
GS 10 **AuP** 90 **MR** 20/20

Biss: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 3W6+2
Klauen: **DK** HN **AT** 10 **TP** 2W6+4
Schwanz: **DK** HNSP **AT** 8 **TP** 2W6+2
Flammenstrahl: **DK** 20 Schritt **AT** 13
TP 3W6+5 (pro 5 Schritt Entfernung TP–1)
Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Hitzeresistenz, immun gegen Magie mit den Merkmalen Schaden und Feuer
Besonderheiten: sehr großer Gegner, vier Aktionen pro Kampfrunde
Giftdrüsen: Im Nacken hat der Wurm Drüsen, die ein milchig-weißes ätzendes Gift bis zu 2 Schritt weit ausstoßen. Wer sich dem Kopf des Wurms von hinten nähert, läuft Gefahr, von einem solchen Strahl getroffen zu werden (der Wurm macht pro 3 Spann Annäherung eine Probe gegen 10, bei Gelingen AT 12 alle zwei KR). Das Gift hat auf Metall keine Wirkung, allerdings zerstört es Leder und Stoffe. Nachdem es sich durch Leder hindurchgefressen hat, ist es aber nicht mehr stark genug, noch Schaden auf der Haut anzurichten. Trifft es eine stoffbedeckte Stelle, halbiert sich die Schadenswirkung der Verätzung und es entstehen keine bleibenden Narben. Trifft das Gift auf die bloße Haut, kommt es zu Verätzungen und dem vollen Schaden.
Auf bloßer Haut wirkt das Gift wie folgt: 1W6+1 SP, die Haut wird verätzt, die getroffene Stelle bleibt auch künftig hässlich vernarbt; nach 2W6 KR stellt sich die giftige Wirkung ein, alle Attribute sinken für 1W3 SR um 2 Punkte, außerdem erleidet das Opfer 1 SP pro 1W6+3 KR.
Würfeln Sie bei erfolgreicher AT einen W20, um zu bestimmen, wo der Giftstrahl getroffen hat:

1–3	Kopfbereich (wenn kein Helm mit Vollvisier getragen wird, volle Schadenswirkung im Gesicht)
5–8	eine der Hände bzw. Unterarme
9–20	Rest des Körpers

Da Ture die Helden davor warnen kann, ist davon auszugehen, dass sie sich entsprechend schützen.
Bei Erregung sondert der Wurm im Übrigen am gesamten Körper ein Sekret ab, das eine ähnliche Wirkung (halbe SP und nur abgeschwächte Ätzwirkung) wie das Gift aus seinen Drüsen aufweist. Dieser Film baut sich innerhalb von 1W3 Stunden ab, sodass man abgetrennte Körperteile des Wurms danach gefahrlos berühren kann.
Feuerodem: 2 SP pro KR bis 5 Schritt Entfernung, 1 SP/KR von 5 bis 10 Schritt; gezielter Flammenstrahl (alle 2 KR) s.o.
Regeneration: 1W6 LeP pro KR. Sollte es den Helden gelingen, dem Wurm eine Gliedmaße abzutrennen, hätten sie theoretisch eine große Menge wertvolles alchimistisches Material. Das Problem ist nur, dass es hier kein Brabaker Vitriol gibt und auch nicht genug hochprozentigen Alkohol, um das gesamte Körperteil zu erhalten. Aber es sollte möglich sein, Teile davon zu konservieren, auch wenn das die Wirkung reduziert.

ne Rekker auf, sich an die Seite der Helden zu stellen, um den Wurm zu bezwingen und Thora zu retten. 15 Frauen und Männer folgen dem Ruf – alle anderen sind, auch wenn es einigen sichtlich peinlich ist, zu verzagt. Kjaskars Mannschaft steht zu ihrem Schiffsführer, sodass man mit den Helden auf etwa 45 Kämpen kommt. Nun ist es an den Helden, einen Schlachtplan zu entwickeln. Es empfiehlt sich, die Spieler über den Einsatz der Kämpen entscheiden zu lassen – richtig ausgespielt werden sollten jedoch nur die Attacken von Kjaskar und den Helden. Um die komplizierte Kampfsituation deutlicher zu machen, empfiehlt es sich, eine Karte des Geländes anzufertigen, auf der die Position der Helden und der anderen Kämpen markiert wird.

Wie sich der Kampf gegen den Wurm gestaltet, bleibt Ihnen und den Spielern überlassen. Alle Tricks und Raffinessen sind erlaubt, jedoch sollten sich die Kämpfer immer bewusst sein, dass allzu brachiale Methoden (z.B. der Einsatz von Feuer) auch Thora gefährden. Zudem gibt es noch einige Unwägbarkeiten: Niemand weiß bislang, wie der Wurm auf Magie reagiert, und auch das Gelände gilt es genauer zu erkunden. Wie schnell bewegt sich der Wurm, frisst er, und wenn ja, was, braucht er Ruhe, und und und. Ihre Helden werden viele Fragen haben und manches lässt sich nur herausbringen, wenn man sich dem Untier nähert.

Ögnir hat den Wurm mit hervorragenden Instinkten ausgestattet. Er bleibt friedlich, solange er nicht angegriffen wird, Sie können

den Helden aber einen gehörigen Schrecken damit einjagen, dass er bereits die Absicht erahnt, wenn man ihn angreifen will. Dennoch sollten die Gefährten die Gelegenheit haben, die Umgebung und das Langhaus genau zu erkunden.

Auch Thora erblicken sie kurz, ihr hübsches Gesicht ist gramerfüllt, tiefe Schatten liegen unter ihren Augen und sie hat große Angst, auch wenn sie sich tapfer gibt. Es ist grundsätzlich möglich, mit ihr zu sprechen, auch wenn man sich über etliche Schritt Entfernung und den Leib des Wurms hinweg anbrüllen muss. Thora weiß, dass der Wurm keine Nahrung und kein Wasser zu sich nimmt, und sie hat ihn auch noch nie schlafen sehen. Sie ist bereit zu versuchen, den Wurm abzulenken, um zu ihrer Befreiung beizutragen.

Der Wurm duldet nur einen einzelnen Menschen, um Thora Lebensmittel zu bringen, nähern sich mehr, wendet er sich ihnen drohend zu und lässt niemanden näher heran. Es braucht schon einigen Mut, sich ihm allein und nahezu wehrlos zu nähern und Thora die Gaben hinzustellen, während das grässliche Maul des Untiers nur einen Schritt entfernt ist, bereit, jederzeit zuzustoßen. Der Wurm lässt es weder zu, dass der Held das Langhaus betritt, noch dass er Thora berührt.

Es bietet sich an, zunächst einen Probeangriff zu wagen, um die Fertigkeiten des Wurms auszuforschen und die Strategie darauf abzustimmen. Bei einem groß angelegten Angriff sollten 1W6 tapfere Frauen und Männer sterben.

Geschlagen

Der Verlauf des Abenteuers sieht es vor, dass es den Helden noch nicht gelingt, den Wurm zu schlagen. Angesichts der Mächtigkeit des Ungeheuers dürfte es auch keine Schwierigkeit machen, das plausibel zu vermitteln.

Sollten Ihre Helden jedoch einen besonders genialen Plan haben, oder wollen Sie ihnen diese Frustration nicht zumuten, stellt auch das kein Problem dar. Da Ögnir – ähnlich wie Phex – ein Gott der List und Schläue ist, zeigt er sich vom Heldenmut und der Gewitztheit der Helden beeindruckt und lässt dem Schicksal seinen Lauf.

Am darauffolgenden Abend, als Ögnir in die Halle des Jarls kommt, um seine Rätsel zu stellen (siehe unten), bleibt alles, wie vorgesehen, allerdings lässt er Kjaskars Rätsel aus. Jarl Ture aber wird seinem Schicksal nicht entgehen.

Fürs erste gehen wir jedoch davon aus, dass der erste (Probe-)Angriff der Helden zurückgeschlagen wurde. Jäh weicht die frisch geschöpfte Hoffnung aus den Herzen der Virporter, und auch Kjaskar und seine Leute sind enttäuscht und niedergeschlagen. Wie eine düstere Wolke dräut die dunkle Stimmung über den Kämpen, als schließlich Folgendes geschieht:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Stumm und mit verzweifelter Miene starrt Kjaskar Atemzug um Atemzug auf des halbzerstörte Langhaus. Nur seine Gesichtsmuskeln zucken unwillkürlich. Sie sind stumme Zeichen dafür, wie sehr es in seinem Inneren arbeitet. Schließlich sinkt der Thorwaler auf die Knie, breitet seine Arme gen Himmel und ruft: „Edle Göttin Travia! Lange zürnte ich dir und zurecht sprachst du deinen Fluch über mich. Doch ich flehe dich an, oh göttliche Mutter, mir zu vergeben. Nichts mehr wünsche ich mir, als künftig mit der lieblichen Thora an meiner Seite ein Leben allein nach deinem Willen zu führen. Bitte erhöre mich, verzeihe mir! Sorge dafür, dass Ögnir Gnade walten lässt, und ich will dir mein restliches Leben weihen und deine Güte lobpreisen, sobald ich meinen Eid gegenüber diesen Frauen und Männern erfüllt habe!“
> Insbesondere seine Freunde und Besatzungsmitglieder sind sprachlos ob des Gehörten und starren ihn über alle Maßen erstaunt an. Doch keiner wagt ein Wort. Nach diesem Schwur gibt es nichts mehr zu sagen.

Travia zeigt sich von Kjaskars aufrichtiger Liebe und Sorge für Thora gerührt, seine Reue und sein heldenhafter Einsatz, um sie zu retten, führen schließlich dazu, dass die Göttin ihren Fluch von Kjaskar nimmt.

Sollte es nicht zu dieser Szene kommen, weil es den Helden gelungen ist, den Wurm auch ohne Ögnirs Beistand zu bezwingen, bittet Thora die Gütige nach ihrer Rettung um Gnade für ihn. Travia wird sich dem nicht verschließen, und als Kjaskar reumütig auf die Knie fällt und zum Dank der Göttin sein Leben weiht, ist ihm ihre Vergebung gewiss.

Der alte Rätselsteller und Jarl Tures Missetat

Doch niemand konnt' das Wesen bannen,
Agantyrs Sohn verlor vier Mannen.
Drauf weihte er sich der Göttin Travia,
auf dass er hier das Kampfglück sah.

Als man Rätsel zwei gelöset fand,
die fremder Gast am Abend nannt',
da wusst' der Alte zu bezwingen,
den Fluch, den Wurm vor allen Dingen!

Ein abendlicher Gast

Am darauffolgenden Abend bittet ein alter Mann um Gastung an Tures Tafel, wo auch die Helden, Kjaskar und einige Mitglieder seiner Ottajasko versammelt sind. Der Alte verschweigt seinen Namen und verhält sich äußert geheimnisvoll, jedoch hält Jarl Ture das Gastrecht in Ehren und weist dem Fremden einen Sitz am Tisch zu – wenngleich auch einen weniger ehrvollen am Ende der Tafel. Die Stimmung ist gedrückt, zu bitter ist die neuerliche Niederlage gegen den scheinbar unbezwingbaren Wurm. Man trinkt auf die Gefallenen und erinnert sich an ihre Taten, aber es ist den Frauen und Männern anzumerken, dass sie heute wenig Trost darin finden, dass die Gefallenen nun an Swafnirs Seite in den Kampf ziehen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen*
> Der Alte sitzt derweil schweigsam an der Tafel und ignoriert jeglichen Versuch, ihn in ein Gespräch zu verwickeln. Dann aber, als Jarl Ture sein Methorn hebt, um einen letzten Trinkspruch auszubringen, bevor das Mahl beendet ist, erhebt er sich. Seine dunklen Augen funkeln, als er in die Runde blickt: “Zum Dank für die Gastfreundschaft will ich den drei tapfersten Kämpen im Saal ein Rätsel stellen.”
> Seine Stimme ist dunkel, ein metallischer Klang schwingt darin mit. “Wer eine davon löst, erhält von mir die Antwort auf eine Frage, die schwer auf seinem Herzen lastet.”
> Einen Moment hat es den Anschein, als hallten die Worte nach. In der Halle herrscht verblüfftes Schweigen, doch der Jarl antwortet sogleich: “Wenn du solches vermagst, Fremder, so sei mir willkommen!”
> Daraufhin erwählt der geheimnisvolle Alte Kjaskar, Ture und einen Helden, der sich beim Kampf gegen den Wurm besonders ausgezeichnet hat.

Der seltsame Gast

Der Alte ist der listenreiche Ögnir selbst. Er hat Kjaskars Flehen erhört und will ihm nun die Möglichkeit geben, den Wurm zu bezwingen und sein Glück zu machen.
Während Ögnir die Rätsel stellt, lässt er seine Maske immer mehr fallen. Zunächst sind es nur Geweihte, die eine Aura von besonderer Macht verspüren. Doch schließlich werden auch andere gewahr, dass jemand unter ihnen wandelt, der nicht von dieser Welt ist. Die Worte und Bewegungen des Alten sind von Ehrfurcht gebietender Würde erfüllt, ihn umgibt eine stärker werdende Aura von Macht. Als er schließlich Jarl Ture das alles enthüllende, letzte Rätsel stellt, lässt er sein wahres Wesen fast vollkommen offenbar werden. Ögnir, der Rätselmeister, der von den Thorwalern als Swafnirs Sohn verehrt wird, mal Versöhner, mal listenreicher Säer von Zwietracht, ist zu ihnen gekommen.

Das erste Rätsel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Alle verharren in gespannter Erwartung, als sich der Alte Kjaskar zuwendet, um mit bedächtigen Worten das erste Rätsel zu stellen. Seine volltönende Stimme füllt ohne Mühe die Halle, seine Gesten sind gemessen und wohlüberlegt: "Wer ist der Mächtige, der über manches schaltet und halb zu Dere sich wendet? Leute schützt er, mit dem Land hadert er, hat einen gewundenen Freund. Hehrer Kjaskar, kannst du es raten?"
Kjaskar senkt seinen Blick und beginnt, fieberhaft nachzudenken.

Die Spieler dürfen gerne miträtseln. Sollten sie nicht auf die Lösung kommen, erhellt sich nach einigen Minuten das Gesicht des Heimatlosen, und er spricht ebenso bedächtig wie zuvor der Alte: "Gut ist dein Rätsel, Fremder. Es ist der Anker."
Damit ist der Alte zufrieden, und ein Lächeln legt sich über sein Gesicht. In diesem Moment strahlt er eine eindrucksvolle Würde aus. In der Luft liegt eine merkwürdige, knisternde Atmosphäre. Ist einer der Helden geweiht, verspürt er für einen Augenblick eine Aura großer Macht (siehe oben).
Mit einer würdevollen Handbewegung fordert der Alte Kjaskar auf, ihm seine Frage zu stellen. Bei diesen Worten sinkt in einer Ecke der Halle ein alter Rekker plötzlich ohnmächtig zu Boden, auf seinem faltigen Gesicht liegt ein ehrfürchtiger Ausdruck. Kjaskar erzittert. Niemand kann sich erklären, was vorgeht, aller Augen ruhen gebannt auf dem Fremden. Schließlich stellt Kjaskar die Frage, wie er den Wurm im Kampf besiegen kann – und zu zur allgemeinen Verblüffung weiß der Alte Rat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Reiche mir deinen Speer!" Der Alte legt seine Hand auf die eherne Speerspitze und verharrt schweigend für einige Atemzüge. Als er Kjaskar den Speer zurückgibt, sagt er: "Bevor du dich mit deinen Gefährten erneut dem Untier stellst, entferne den Nagel, mit dem die Eisenspitze am Schaft befestigt ist. Wenn du dann den Speer gegen den Wurm führst, wird die Spitze der Waffe im Leib des Tieres verbleiben und ihm unsägliche Schmerzen bereiten. Binnen Tagesfrist wird er sich in die Wälder davonmachen. Doch um den Panzer des Wurms zu durchdringen, musst du ihn am Bauch treffen, dort, wo seine Wehr schwächer ist. Du musst aus diesem Loden eine Hose und einen Mantel nähen, sie in Pech sieden und im Morgentau walken. Davon werden sie steif und fest wie ein Panzer und können dem gefährlichen Brodem der Kreatur widerstehen. So kannst du nahe genug herankommen, um den Todesstoß zu führen."
Mit ungläubigem Blick nimmt Kjaskar aus der Hand des Alten einen Tuchballen, der wie aus dem Nichts gekommen ist, entgegen.

Das zweite Rätsel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nun nähert sich der alte Rätselsteller dir *[Name des Helden]*, seine Worte klingen voller Würde und Größe durch das Langhaus. Die Travia-Geweihte Frenja sinkt auf die Knie und birgt das Gesicht in den Händen. Alle erstarren, als sich ein leises Schluchzen ihrer Brust entringt. Manche machen Anstalten, nach ihren Waffen zu greifen, an-

dere weichen ehrfürchtig zurück. "Was geht hier vor?", wispert es und "Bei Swafnirs Fluke!" Da stellt der Alte das zweite Rätsel: "Wer ist der Mächtige, der über die Marken zieht? Er frisst Wasser und Wald: Wind scheut er, doch Bewaffnete nicht, und versehrt den Sonnenschein. Hehre(r) *[Name des Helden]*, kannst du es raten?"

Optional: Ögnir kennt mindestens einen der Helden

Sollten die Helden bereits die **Jandra-Saga** aus der Anthologie **Skaldensänge** erlebt haben, spricht Ögnir ihn mit folgenden Worten an: "Du, der du schon meiner Harfe gefolgt bist …"

Der Nebel ist des Rätsels Lösung, an der sich selbstverständlich alle Spieler versuchen dürfen. Um die Suche nach Tyrfing fortsetzen zu können, müssen die Helden den Fluch der Seidkonas überwinden. Es steht also zu hoffen, dass sie den Alten bitten, ihnen dabei zu helfen. Und auch diesmal weiß der Fremde eine Lösung.

Das Ritual

Um den Fluch zu brechen, müssen die Helden einen wunderkräftigen Trank brauen. Dazu benötigt man drei Dinge: den zu Pulver zerstoßenen Zahn eines männlichen Seetigers, die Zunge eines Schneelaurers und eine Knospe des Sturmkriechers. Diese drei Ingredienzien sind allerdings nicht leicht zu beschaffen (siehe **Die verflixten Zutaten** auf Seite 41) – und die Helden müssen sie allein erringen. Das Gebräu muss mit dem Schaft von Kjaskars Speer (s.o.) umgerührt werden (eine Auraprüfung könnte zeigen, dass der Schaft karmale Kräfte aufweist) – sodass sie außerdem darauf achten müssen, dass der Speerschaft den Kampf mit dem Wurm übersteht. Diese Zutaten, mit dem Speerschaft in ein Schank siedende Milch eingerührt, dabei die Worte "Schicksal, komme, Schicksal, gehe, doch nimm deinen natürlichen Gang" gesprochen und sodann getrunken, befreien die Helden von ihrem Fluch.

Das dritte Rätsel und Ögnirs Fluch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun wendet sich der Alte Jarl Ture zu, um ihm sein Rätsel zu stellen. Diesmal klingen seine Worte so machtvoll, dass die Pokale und Trinkhörner erzittern, und noch lange hallen sie nach: "Was sagte Ögnir ins Ohr der holden Travia, ehe er ihr den Stein des Feuerherrn zurückgab?"

Sofort herrscht ehrfürchtiges Schweigen – einige Anwesende werfen sich angstvoll zu Boden, andere ziehen die Köpfe ein. Denn gemäß der überlieferten Geschichte um den Stein des Feuerherrn (**Westwind 55**) können nur Ögnir und Travia selbst die Antwort auf die Frage des Alten wissen. So hört ihr einige Anwesende auch wispern: "Ögnir selbst ist gekommen, um die Rätsel zu stellen."

Ture aber, voller Zorn über Ögnirs Grausamkeit und voller Hass über das Leid, das der Gott ihnen bereitet hat, zückt im blinden Jähzorn seine Axt und schlägt nach dem Alten, der sich im selben Augenblick in einen Schneefalken verwandelt und zum Dach emporfliegt. Doch Tures Axt hat den Schwanz des Vogels zuvor noch getroffen, drei Federn sinken zu Boden.

Mit einem Mal erfüllt eine dröhnende, körperlose Stimme die Halle: "Dafür, dass du mich erschlagen wolltest, sollst du den Tod finden durch die Habe derer, die du nun deine Gäste heißt!"

Danach fliegt der Falke durch das Dach (!) aus der Halle. Der Spuk scheint vorbei.

Die Zeugen des Schauspiels sind wie vom Donner gerührt. Manchen laufen die Tränen ungehemmt über die Wangen, andere stieren wie gebannt auf das Dach der Halla, durch das der Falke verschwunden ist, oder blicken bestürzt ihren Jarl an. Der ist schneebleich, seine Hände zittern, als er nach seinem Trinkhorn greift. Die düstere Prophezeiung des Gottes liegt wie ein Schatten über den Versammelten. Viele Blicke ruhen auf den Helden und Kjaskar, manche herausfordernd, manche voller Misstrauen und Furcht, manche voller Mitgefühl, denn die meisten sind sich gewiss, was Ögnirs Worte bedeuten: Jarl Ture wird durch die Hand Kjaskars oder eines der Helden ein blutiges Ende finden. Ögnirs Urteil verdammt sie dazu, Eidbrecher zu werden und Ture die Gastfreundschaft übel zu vergelten.

Von nun an begegnet der Jarl seinen Gästen mit Misstrauen – wie sehr sie auch beteuern, ihm kein Haar zu krümmen zu wollen. Er lässt seine Leibwache verdoppeln, niemals mehr sieht man ihn ohne Waffe. Aber noch braucht er die Fremden, um den Wurm zu bezwingen, und außerdem hat er ihnen den Schutz seiner Gastfreundschaft versprochen.

Man belauert einander voller Spannung. Schnell wird eine harmlose Bemerkung der Helden missverstanden oder hat einer der Gefährten das Gefühl, dass ihm im Dunklen jemand nachschleicht. Eskalieren sollte die Situation aber besser noch nicht.

In den kommenden Tagen tritt aber auch die Schicksalsergebenheit vieler Thorwaler zutage: Man erachtet Bemühungen der Helden, das Misstrauen zu zerstreuen – z.B. indem sie ihre Waffen dem Jarl übergeben – als ehrenhaft, aber auch als zum Scheitern verurteilt, denn "dem Willen der Runjas kann sich niemand widersetzen".

Die Federn des Falken sind natürlich sehr begehrt. Sollte eine davon in Spielerhände gelangen, kann sie dem Meister nützlich sein: Viele Geschenke Ögnirs sind, seinem Wesen entsprechend, zwiespältiger Natur. Die Feder kann sich ebenso als Retter in der Not erweisen wie als trügerischer Freund. Es liegt bei Ihnen, ob sie der Gruppe in einer brenzligen Situation den Hals rettet oder aber – im Gegenteil – sie erst in eine solche bringt. Zum Beispiel könnte sich ein plötzlicher Windhauch regen, der den Helden in einem Gespräch einen entscheidenden Rat gibt – oder aber ihrem Gegenüber ein Geheimnis eines der Helden verraten. Sie können auch den Würfel entscheiden lassen, ob die Feder die Wirkung einer Swafnir- oder Efferd-Liturgie verstärkt, abschwächt oder gar ins Gegenteil verdreht. Nutzen Sie dieses Artefakt wohlüberlegt und im Sinne seines Schöpfers – es ist Ögnirs Art, die Sterblichen zu verspotten: sie in einem Augenblick aus großer Not zu befreien, nur damit sie sich im nächsten einer weit schrecklicheren Bedrohung gegenübersehen. Es ist aber auch Ögnirs Art, bisweilen große Milde und Langmut zu zeigen, damit er sich länger an den sich abrackernden, nach Leben gierenden Sterblichen ergötzen kann. Wie oft die Feder wirken soll, bleibt dem Meister überlassen.

Der Tod durch seiner Gäste Hand, den Ögnir dem Jarl prophezeit hat, ist unausweichlich und eine Anspielung auf den Fluch, der auf dem Tyrfingschwert lastet (siehe Seite 49). Die Klingensucher sind dazu bestimmt, dem Jarl den Tod zu bringen, und mögen sie auch noch so lange darüber nachgrübeln, wie dies zu verhindern ist. Vor Äonen schon woben die Runjas (**Westwind 55**) die Schicksalsfäden, und noch niemand konnte deren Verstrickungen lösen – so jedenfalls werden Thorwaler die Ereignisse deuten.

Der Drachenkampf und Kjaskars Vermählung

Am dritten Spruch, dem Jarl genannt,
als Ögnir selbst man ihn erkannt,
versprach dem Jarl durch Gäste Tod,
weil dieser ihm mit der Axt gedroht.

Drauf wahrhaft wurd' der Fluch gebannt,
auf Weise, die der Gott genannt.
Und Kjaskar und den kühnen Recken
es auch gelang, den Wurm zu strecken.

Der Sieg über den Ögnirwurm

Gleich am nächsten Morgen drängt Kjaskar darauf, sich dem Wurm zu stellen. Er fiebert danach, *seine* Thora zu befreien, und beginnt mit den Vorbereitungen für den Kampf, so wie es der Alte geraten hatte. Noch in der Nacht hat er mit Thyras Hilfe Hose und Mantel aus Ögnirs Loden genäht und sie im Morgengrauen in Pech und Tau gestärkt. Auch der Speer ist bereitet, den Nagel trägt Kjaskar als Talisman an einem Lederriemen um den Hals. Alsdann bittet er die Helden, mit ihm und seinen Leuten die Kreatur zu bekämpfen. Alle Einwohner des Ortes, allen voran Jarl Ture, wollen dem sagenhaften Kampf zusehen.

Erneut sind die Helden gefragt, einen Plan zu ersinnen, der es Kjaskar ermöglicht, den Wurm an seinem verletzlichen Bauch zu treffen und den alles entscheidenden Stoß auszuführen.

So kommt es auch: Gerade als sich der Wurm aufbäumt und sich wütend auf den nächsten Gegner stürzen will, springt der kühne Recke mit lautem Kriegsschrei nach vorne und sticht seinen Speer mit aller Kraft in den verwundbaren Bauch des Wurms. Voller Zorn und Schmerz überzieht das Untier Kjaskar mit seinem feurigem Odem, doch das Lodengewand hält die Flammen ab. Er kann sich – nur leicht verletzt – zurückziehen.

Sofern ein Held ausdrücklich die Umgebung beobachtet, stellt er fest, dass ein Schneefalke auf einem Dachfirst den Kampf verfolgt. Als das Tier wieder in die Lüfte aufsteigt, bemerkt er, dass einige Schwanzfedern gestutzt sind.

Der Jubel über den gelungenen Stoß ist groß. Der Wurm windet sich vor Schmerzen und sucht schließlich das Weite. Die Kämpen geben sich Gebeten und göttlichen Lobpreisungen hin – immerhin war der Wurm ein Geschöpf Ögnirs, und mit Ehrfurcht lässt man ihn ziehen. Es bleibt Ihnen und den Spielern überlassen, ob es den Helden gelingen soll, den Wurm zu töten, ob das Wesen irgendwo im Wald an der Wunde verendet oder ob Ögnir es wieder in einen harmlosen Salamander verwandelt.

Überglücklich und tränenüberströmt wirft sich Thora in die Arme ihres Vaters. Kjaskar indes wendet sich zunächst an Travia und dankt ihr und Ögnir für ihre Gnade. Schließlich blickt er Thora an. Stolz, Wärme und Zuversicht zeichnen sich auf seinem Antlitz ab, als er ihre Hand nimmt. Er verkündet, dass er nicht die versprochenen Reichtümer begehrt, sondern Thora bittet, seine Frau zu werden. Seine Augen strahlen und alle Düsternis oder Zurückhaltung ist von ihm abgefallen. Thora findet an ihm Gefallen und die Hochzeit zwischen der holden Schönen und ihrem Retter ist schnell beschlossen.

Die folgenden Tage stehen ganz im Zeichen der Vorbereitungen für dieses festliche Ereignis. Kjaskar verbringt darüber hinaus jede freie Stunde in Gesellschaft der beiden Travia-Geweihten, um sein Gelübde zu erfüllen. Auch wenn allseits große Verwunderung darüber herrscht, dass der berühmte Recke ein der Göttin des Heims geweihtes Leben führen will, man preist Travias Gnade, ihren Fluch von Kjaskar zu nehmen.

Den Helden bietet sich die Gelegenheit, in den kommenden Tagen die Zutaten für den Trank zu beschaffen, um den Fluch zu brechen, damit sie gleich nach der Hochzeit die Suche fortsetzen können.

Nun, da der Wurm bezwungen ist, werden dem Jarl seine Gäste lästig. Ture ist hin- und hergerissen zwischen Gasteid und Argwohn, Dankbarkeit und Angst. Seine Tochter sucht ihn zu beschwichtigen – sie will nicht glauben, dass ihr Verlobter oder einer seiner Gefährten ihm tatsächlich ein Leid zufügen wird, und Ture will seinem Kind nicht das Freudenfest vergällen. Aber Schicksal bleibt Schicksal und die Stimmung ist angespannt.

Wie weit Tures Furcht geht, ob sich seine Gefolgsleute davon anstecken lassen und ob das Folgen zeitigt, bleibt Ihnen überlassen.

Die verflixten Zutaten

Die Zutaten zu beschaffen ist nicht so einfach wie vielleicht zunächst vermutet. Fremde Hilfe ist bei der eigentlichen Beschaffung nicht zulässig: Der Sturmkriecher muss selbst gepflückt und Seetiger und Schneelaurer eigenhändig erlegt werden, damit Knospe, Zahn und Zunge den Fluch lösen.

Allerdings gibt Jarl Ture, der nach des Gottes Urteilsspruch seine Gäste natürlich so schnell wie möglich loswerden möchte, wertvolle Ratschläge.

Der Seetiger

Ture weiß von einer Kolonie Seetiger (**Zoo-Botanica 160f.**) in der Nähe. Diese leben in einer flachen Felsenbucht, eine halbe Tagesreise östlich von Virport, wo sich mehrere Männchen mit ihren 'Harems' aus bis zu zwölf Weibchen versammelt haben. An Land, wo sich der Seetiger watschelnd und schwerfällig bewegt, bietet sich die günstigste Gelegenheit, ihn zu erlegen. Trotzdem ist eine Seetigerjagd auch dann noch ein gefährliches Unterfangen, denn die Stoßzähne der Tiere können tödliche Wunden reißen, und wem es nicht gelingt, dem massigen Körper auszuweichen, dessen Schicksal ist besiegelt.

Seetiger
Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 2.000 Stein
INI 8+1W6 **PA** 2* **LeP** 96 **RS** 2 **WS** 20
Hieb: **DK** H **AT** 12* **TP** 1W6 +4
GS 8 (an Land halbiert) **AuP** 60 **MR** 3/8
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), großer Gegner, Niederwerfen (0, Hieb)

Der Schneelaurer

Schneelaurer sind überaus listige und gefährliche Räuber und alles andere als leicht zu finden. Sie gelten als überaus aggressive und verbissene Gegner, die auch nicht davor zurückschrecken, einen körperlich überlegenen, größeren Gegner anzugreifen. Mit ihrem weißen Fell sind sie im Schnee kaum auszumachen, was ihrer Gewohnheit, den Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen, um ihm die Kehle durchzubeißen, entgegenkommt. Wird der Schneelaurer verletzt, wächst seine Angriffslust um so mehr. Das Blut des Schneelaurers ist schwarz, was ihm den Ruf eingebracht hat, dämonischen Ursprungs zu sein.

Schneelaurer sind überaus selten. Allerdings weiß der Jarl Rat: Bei einem Hügel im Wald, etwa einen guten Tagesmarsch entfernt, lebt der 'verrückte Gunnar'. Gunnar stammt aus Virport und hat lange in den Grauen Bergen als Bergmann gearbeitet, wo er, wie es heißt, in den dunklen Stollen seinen Verstand gelassen hat. Vor zwei Jahren kehrte er nach Virport zurück. Er ist überzeugt, dass es in dem Hügel, bei dem er abgeschieden lebt, eine Silbermine gibt, die ihn reich machen wird. Gunnar ist Magiedilettant und es fällt ihm leicht, Tiere zu zähmen. Sein Meisterstück gelang ihm vor einigen Monaten, als er einen Schneelaurer (**Westwind 68, Zoo-Botanica 168**) gezähmt hat, der nun seine Schürfstelle zu bewacht. Das Tier frisst Gunnar geradezu aus der

Hand und der verschrobene Kauz hängt sehr an ihm. Die Helden allerdings werden rasch merken, dass das Raubtier nichts von seiner Gefährlichkeit eingebüßt hat. Es ist an ihnen, Gunnar das Tier entweder abzuschwatzen oder es ihm zu stehlen – unter Umständen ein moralisches Dilemma, dem Alten seinen einzigen Freund zu nehmen.

Schneelaurer
Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 20 Stein
INI 12+1W6 **PA** 5 **LeP** 20 **RS** 2 **WS** 6
Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6
AuP 20 **MR** 12/5 **GS** 9
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), Raserei (1, je Treffer, kumulativ). Ein Schneelaurer versucht sich nach jeder Attacke zurückzuziehen, um in eine günstige Position für einen neuerlichen Angriff aus dem Hinterhalt zu kommen.

Der Sturmkriecher

Der Sturmkriecher ist eine seltene Pflanze (**Zoo-Botanica 212**), ein äußerst genügsames, säulenartiges Gewächs mit knotigen Trieben, das auf dem Gipfel des Hjardarholt wächst, einem kargen Berg, der sich eine Tagesreise entfernt hoch über das Land erhebt. Der Aufstieg ist nicht ohne Gefahren, denn in den steilen, windumtosten Höhen des Bergs halten sich Schnee und Eis noch bis weit in den Frühling. Zudem munkelt man, dass der Berg von geheimnisvollen Gängen und Stollen durchzogen wird und dass dort Waldgeister und gewissenlose, kleine Bergwesen hausen, die von den Einheimischen 'Rumpelmänner' genannt werden. Diese sollen zu allerlei Schabernack aufgelegt sein.

Damit nicht genug haben die Helden einen Konkurrenten, von dem sie nichts ahnen. Gunbritt Thorasdottir, die Heilari, hat Gerkir Snorrisson erzählt, dass man Sturmkriecherknospen (**Zoo-Botanica 212**) benötigt, um einen potenten Liebestrank zu brauen. Und da Gerkir hoffnungslos in Aedith, die Tochter von Nimgalf ui Vaeren, verliebt ist, die nichts von ihm wissen will, ist er entschlossen, seinem Glück nachzuhelfen. Da er weiß, dass die Pflanze sehr selten ist, und fürchtet, dass die Helden womöglich die einzige Knospe rauben, versucht er ihnen zuvorzukommen. Der verliebe Narr schreckt nicht davor zurück, zu versuchen, seine Kontrahenten durch Steinschlag, Lawinen u.ä. zur Aufgabe zu zwingen.

Gerkir hat sich außerdem die Rumpelmänner durch Geschenke gewogen gemacht, die in Höhlen des Berges wohnen (Felsenbolde aus der Gruppe der Bolde, siehe auch **Großer Fluss 152**, **Zoo-Botanica 52f.**, zu den magischen Fähigkeiten siehe **WdZ 345f.**). Die Kerlchen sind lästig, aber nicht bösartig. Piesacken Sie die Helden nach Herzenslust, bis es ihnen entweder gelingt, ihrerseits die Rumpelmänner zu überreden, die Seite zu wechseln, oder aber einen der flinken Bolde zu fassen zu bekommen. Vielleicht schließt gar eins der seltsamen Wesen einen der Helden ins Herz, "weil er sich so lustig ärgert" oder weil er sich bei der Jagd nach den Peinigern besonders gewitzt oder tollpatschig anstellt.

Als alle Zutaten beisammen sind, machen sich die Helden daran, den Trank zu brauen. Getreulich sprechen sie die Worte, die Ögnir ihnen aufgetragen hat, und rühren den Trank. Der Schaft des Speeres vergeht dabei völlig in dem Gebräu. Als die Gefährten die wunderlich schmeckende Flüssigkeit herunterschlucken, vermeinen sie, in der Ferne das ärgerliche Aufheulen zweier alter Frauen zu hören.

Vermählung und Aufbruch

Nachdem der Ögnirwurm bezwungen und der Fluch der Helden gebrochen ist, herrscht große Freude unter Kjaskars Gefolgsleuten. Auch die Virporter vergessen für kurze Zeit Ögnirs Verwünschung und freuen sich auf die Hochzeit zwischen Kjaskar und Thora.

Gönnen Sie den Helden, nach allen Anstrengungen ein wenig durchzuatmen. Während allerorts für den Festtag geputzt, geschmückt, gebraten und gebacken wird, findet mancher müder Abenteurer die Muße, sich anderen Dingen hinzugeben und seine Gedanken von der Suche nach dem Schwert Tyrfing zu lösen. Es bietet sich die Möglichkeit, einige Tage ungezwungen und neugierig in Virport und dem Umland umherzustreifen (siehe auch **Westwind 76ff.**). Die obige Beschreibung Virports (siehe Seite 34) bietet sicherlich genug Anhaltspunkte, die Helden zu beschäftigen.

Am Tag der Hochzeit ist die ganze Ortschaft festlich geschmückt. Alle haben ihre besten Gewänder angelegt, die Rekker zeigen sich in prunkvoller Kriegstracht. Das zumindest ist für eine Eheschließung ungewöhnlich und vermutlich auf Tures Argwohn zurückzuführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Brautleute haben ihre prächtigste Kleidung angelegt. Thora legt lächelnd ihre Hand in Kjaskars Rechte, um vor aller Augen den Travia-Schwur zu leisten. Während die beiden sich schwören, sich zu lieben und fest füreinander einzustehen, windet die Travia-Geweihte Frenja dem Brautpaar ein Band um die Handgelenke, das aus einer helleren und einer dunkleren orangefarbenen Kordel geflochten ist, Symbol für die beiden Seelen, die miteinander vereint werden. Die Zeugen bekunden den Eid mit lautstarken Rufen.

Mit feierlicher Miene reicht Bjarne, Frenjas Gemahl, den Brautleuten das heilige Brot und einen Kelch mit Hochzeitsbier, ein mit Kräutern und Honig gesüßtem Gebräu, das sie miteinander teilen. Kjaskars Hand zittert leicht, als er den Kelch Thora gibt. Zum Abschluss übergibt Frenja ihnen eine dickwandige, tönerne Schale mit Glut, als Symbol für Travias heiliges Herdfeuer und ihre Liebe, die sie von nun an wärmen sollten. Mit dieser Glut sollen sie auch das erste gemeinsame Herdfeuer entzünden.

Damit ist die eigentliche Zeremonie beendet. Nun kann das ausgelassene Fest beginnen.

Die Virporter und ihre Gäste feiern bis tief in die Nacht. Der Klang ihrer Instrumente, ihr fröhliches Lachen und Treiben dringt hinaus auf das Meer und lässt die Trottellummen und Basstölpel bei ihrer nächtlicher Jagd auf Fische verwundert innehalten. Zu aller Erleichterung bleibt das Fest unbeschwert, es gibt kein Anzeichen, dass Ögnir Tures Leben gerade heute einfordern wird.

Gegen Mitternacht ziehen sich Kjaskar und Thora unter großem Beifall und Gejohle in ihr Brautgemach im Langhaus des Jarls zurück. Verwandte beider Brautleute rufen dem Paar eindeutige Wünsche und Ratschläge hinterher. Kjaskar, nicht faul, bleibt selbst bei zotigen Sprüchen eine Antwort nicht schuldig, während Thora diese mit aller Würde einer Jarlstochter mit einem sanften Lächeln bedenkt. Die beiden werden nicht die einzigen sein, die Rahjas Nähe suchen, denn es gilt für alle als segensreich, sich in der Nacht einer Hochzeit miteinander zu vereinen. Die Götter sollen besonders geneigt sein, ein Paar mit einem Kind zu segnen, und Kinder, die in solch einer Nacht gezeugt wurden, gelten als Glückspilze.

Als ein neuer Morgen angebrochen ist, überfällt Jarl Ture die Erinnerung an das ihm prophezeite Schicksal, und er drängt die Gäste zum Aufbruch. Kjaskar, der keinesfalls riskieren will, dass Ögnirs Fluch sich heute erfüllt und die Erinnerung an die Hochzeit in Blut taucht, willigt ein. Thora versucht redlich, die Tränen zu verhehlen, als der Abschied von ihrer Familie und ihrem Vater mit einem Mal gekommen ist, aber es fällt ihr sichtlich schwer, sodass man vereinbart, dass Kjaskar Thora erst nach Beendigung der Queste heimführen soll.

Für wenige Stunden soll das Schiff dann noch einmal in Virport anlegen. In dieser Zeit soll in Tures Haus keiner der Gäste eine Waffe

tragen. So hofft der Jarl, den Rätselsteller zu überlisten. Etliche seiner Leute schütteln darüber den Kopf, andere bewundern, dass er sich dem Schicksal trotzig entgegenstemmt.
Es dauert zwei Stunden, bis die *Wogenrenner* mit Proviant beladen ist. Sodann schieben die noch vom Feiern müden Besatzungsmitglieder das Schiff ins Wasser. Am Mast entfaltet sich das wollene Segel, Riemen tauchen in sanfte Wogen, und als sich der Vordersteven der offenen See zuwendet, ertönen in Virport die Hörner zum Abschied. Geübte Augen vermeinen einen Falken auszumachen, der bedächtig seine Kreise zieht.

Die Klingensucher und Kjaskar der Heimatlose in der Vaenibugten

Voll Freud der Held nun Thora sah,
der Traviaschwur alsbald geschah.
Doch Ture angstvoll drängt' die Gäste
zum Aufbruch schnellstens nach dem Feste.

So zogen wir erneut aufs Meer,
der Wind war gut, die See nicht schwer.
Am Ziel der Fahrt man ging an Land,
der Hof des Frodisson dort stand.

Erneut auf See

Nun beginnt der zweite Teil der Seereise. Das Drachenschiff kommt schnell voran, vom Fluch der Seidkonas ist nichts mehr zu spüren – im Gegenteil, die *Wogenrenner* macht ihrem Namen alle Ehre (Angaben zur thorwalschen Schifffahrt finden Sie in **Westwind 110ff.**). Und geübte Augen vermeinen einen Falken auszumachen, der bedächtig seine Kreise zieht.
Sie können die Dauer der Reise beliebig gestalten, je nachdem wie sie den Wind wehen lassen. Mit achterlichem Wind können pro Tag ganz erhebliche Entfernungen zurückgelegt werden (mit nächtlichen Pausen an Land bis zu 200 Meilen). Muss das Schiff gegen den Wind kreuzen oder muss die Mannschaft gar bei anhaltender Flaute rudern, dauert es entsprechend länger.
Kjaskar folgt der Küstenlinie, ohne in der ersten Nacht Land anzusteuern. Wegen des ablandigen Windes kann man es riskieren, sich vor Anker liegend zur Ruhe zu begeben. Am nächsten Vormittag erreicht die *Wogenrenner* die Ruinen von Amanma Rudh (**Westwind 120**). Wenn die Helden erstmals hierher kommen, erklärt Kjaskar ihnen, dass es sich um eine uralte verlassene Trollfestung handelt, die heutzutage ein Heiligtum der Gjalsker Barbaren ist. Und tatsächlich sind auf den Klippen einige Gjalsker auszumachen. Ein anderes Mannschaftsmitglied erzählt genüsslich die Geschichte, wie die Gjalsker zur Sommersonnwende ihre Toten mit einem Katapult aufs Meer hinausschleudern (**Westwind 127f.**).
Kurz darauf passieren sie große Kalksteinklippen, die Knochenklippen. Der Ort trägt seinen Namen nicht von ungefähr: Hier werden die Gebeine der Gjalsker meist wieder an Land gespült. Viele Besatzungsmitglieder schlagen Schutzzeichen, um Geister zu vertreiben.
Thorwaler und Gjalskerländer haben ein gespanntes Verhältnis. Die Gjalsker halten ihre südlichen Nachbarn für verweichlicht und irrgläubig, während die Thorwaler die Gjalsker mit ihrem bizarren Glauben und ihren merkwürdigen Sitten bestenfalls als seltsam und verdreht erachten. Es bietet sich an, an dieser Stelle weitere zum Teil schamlos übertriebene oder gar erfundene (aber für bare Münze gehaltene) Geschichten über die Gjalsker einzuflechten (**Westwind 122ff.**).
Am frühen Abend erreicht man das Fischerdorf Hjerolfsness, einen kleinen Ort, den Kjaskar schon öfter angelaufen hat. Da die Gjalsker das Meer fürchten und nur zur Bestattung ihrer Toten an die Küste ziehen, haben sich Thorwaler entlang der Küste bis zum Beginn der Halbinsel, die den Gjalskafjord beschirmt, in kleinen Dörfern und auf Gehöften angesiedelt. Die meisten dieser Siedlungen sind bereits während der Priesterkaiserzeit entstanden, als 'rechtgläubige' Thorwaler vor den Schergen des Sonnengottes flohen (**Westwind 71f.**).

Auf See

Für die Seefahrt sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen. Sie können die Zeit jedoch nutzen, um eigene Episoden oder ein kleines Szenario einzuflechten. So könnte ein nächtlicher Aufenthalt auf einem der Gehöfte an der gjalskerländischen Küste dazu führen, dass die Besatzung der *Wogenrenner* mitten in eine Auseinandersetzung mit einer Sippe Gjalsker Barbaren gerät.
Sollten Sie die Seereise nicht ausspielen wollen, empfiehlt es sich, diese in eine kurze, stimmungsvolle Erzählung zu verpacken und die Handlung wieder einsetzen zu lassen, wenn Thyras die Küste sichtet.

Als man am nächsten Tag den Zwanfirszahn (ein hoher Kalksteinberg, **Westwind 121**) passiert, wird das Wetter schlechter. Ein unangenehmer Eisregen setzt ein, der bald in normalen Regen übergeht. Der südwestlich drehende Wind wird zu einer möglichen Gefahr für die *Wogenrenner*, falls sie den Klippen und Riffen bei Ifirnshaven zu nahe kommt. So lässt Kjaskar abdrehen, um den nahenden Sturm in sicherer Entfernung zur Küste abzuwarten. Tatsächlich zieht ein Unwetter auf, doch ist dieses nicht mit dem zu vergleichen, das der Fluch der Hexen entfesselt hat. Lediglich treibende Eisschollen sind eine Gefahr, sie müssen mithilfe der Ruder abgewehrt werden.
Anderntags sind alle erschöpft, weit und breit ist kein Land in Sicht. Doch mit seinem Sonnenkompass (**Westwind 110**) vermittelt Kjaskar durchaus das Gefühl, dass es keinen Grund gibt, sich Sorgen zu machen. Und tatsächlich, am nächsten Abend, die untergehende Sonne im Rücken, meldet Thyra, die für ihre adlergleiche Sehkraft bekannt ist: Land in Sicht. Man passiert Gjalskahage (**Westwind 72, 182**). Die hiesige Küste ist schroff und zerklüftet; steile, bewachsene Felsen, Klippen und ein breiter, sich tief in das Land schneidender Fjord prägen das Bild. In regelmäßigen Abständen schießt die Fontäne eines Geysirs empor, hoch schleudert die Quelle ihr heißes Nass in den Himmel. Die Schneeschmelze hat in diesen Breitengraden noch nicht eingesetzt, und schon seit einigen Tagen sind die Temperaturen merklich zurückgegangen. Die Helden haben ihr Ziel, die Vaenibugten, erreicht.
Am nächsten Morgen folgt die letzte Etappe, an die nordöstlichen Gestade der Vaenibugten. Wegen des ungünstigen Windes muss die Mannschaft die letzten Meilen rudern. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Kjaskar zunächst Gjalskermund (eine Beschreibung mit Karte können Sie auf **www.thorwal-standard.de** finden) anlaufen will oder lieber den Laugstadir, einen kleinen Hof an der Nordküste der Halbinsel, die den Gjalskafjord von der Vaenibugten trennt.

In der Vaenibugten

Es scheint, als ob sich nicht nur die *Wogenrenner* die Vaenibugten zum Ziel erkoren hat. Auf den Wellen tanzen etliche Schiffe und Boote, darunter auch zwei Snekkars. Sie haben einen Kreis um eine Gruppe Haie geschlossen. Jagdgeschrei schallt über das Meer, die Männer und Frauen an Bord der Schiffe halten Speere und Harpunen bereit, um nach den eingeschlossenen Tieren zu stoßen. Das Wasser, das die

Wogenrenner durchpflügt, hat sich bereits rot gefärbt: rot vom Blut der Haie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als sich eure Otta der kleinen Flotte nähert, lösen sich die beiden Snekkars aus dem Pulk und steuern euch entgegen. Am Vordersteven des ersten Schiffes stehen ein beeindruckender Kämpe und ein hochgewachsener junger Krieger, augenscheinlich Vater und Sohn, die euch und euer Schiff aufmerksam mustern.
Kjaskar befiehlt: "Riemen auf!" Er tritt ebenfalls an den Vordersteven und hebt die rechte Hand zum Gruß. Vorsichtshalber gibt er gleichzeitig ein Zeichen, dass die Mannschaft ihre Waffen bereithalten soll. Doch nach einigen Minuten der Ungewissheit erwidert der fremde Schiffsführer den Gruß, und als die Bordwände langsam aneinander vorbei gleiten, springen er und sein Sohn über das Dollbord.

Die Besucher stellen sich als Arngrim Frodisson, Herr von Laugstadir, einem Gehöft am Ostufer der Bucht, und dessen Sohn Ingjald vor. Arngrim ist sichtlich angetan, einen so berühmten Rekker wie Kjaskar zu treffen. Die Nachricht von den Unholdsbani hat den Laugstadir allerdings noch nicht erreicht. Nachdem man sich einander vorgestellt hat, fragt Arngrim nach dem Grund ihrer Reise. Es bleibt zu hoffen, dass die Helden keinen Hehl aus ihrer ruhmreichen Queste machen, denn Arngrim ist Feuer und Flamme, als er von ihrer Aufgabe hört, und lädt sie alle überschwänglich in sein Haus. Dazu spricht er die traditionellen Begrüßungsworte: "Im Sinne Ifirns heiße ich dich als Gast willkommen und spreche über dich den Hausfrieden."
Die Tatsache, dass sie im Auftrage Maradas und nicht Jurgas unterwegs sind, macht ihm die Abenteurer noch sympathischer.
Derweil kreuzt der zweite Snekkar in einigem Abstand, doch als Arngrim beruhigend herüberwinkt, nimmt das Schiff wieder Kurs auf die anderen Boote, deren Besatzungen ihr blutiges Werk beendet haben. Schließlich steuern Arngrims *Vagaholm* und Kjaskars *Wogenrenner* gemeinsam gen Laugstadir. Die Frauen und Männer des Hofes sind noch bis spät in den Abend hinein damit beschäftigt, die getöteten Haie an Land zu ziehen, auszuweiden und zu zerteilen. Ihr Tod schenkt den Nordleuten Fleisch, Knochen für Schnitzereien und Gebrauchsgegenstände und vieles mehr.

Laugstadir

Auf Laugstadir werden die Gäste von Arngrims Gattin Signy und ihrer lieblichen Tochter Aslaug herzlich willkommen geheißen. Den Rest des Tages verbringt man größtenteils in der Halla des Langhauses, wo Kjaskar und die Helden bei Fisch, Beeren, Nüssen und Skyr von Arngrim mit Fragen förmlich überschüttet werden. Er will mehr über die Abenteuer der Helden, über Thorfinnas Grabstätte und den Runenstein und natürlich den mutmaßlichen Verbleib Tyrfings wissen. Dass Kjaskar und die Helden sich sicher sind, dass sich die legendäre Waffe vermutlich sogar hier in der Gegend befindet, versetzt ihre Gastgeber in fieberhafte Begeisterung. Selbstverständlich bittet man Solvi Starkadson mehr als einmal, die bisherigen Strophen der Klingensuchersaga vorzutragen.
Arngrim vermag den Helden zu helfen: Sein Vater hat ihm einmal von zwei Alfen, erzählt, einem Brüderpaar, das in den Bergen lebt, knorrigen, kleingewachsenen Männern, die wundersame Kräfte haben sollen. Ein jeder der beiden sei so stark wie ein Bär, und sein Vater habe Stein und Bein geschworen, dass sie sich unsichtbar machen könnten. Selbst ist er ihnen nie begegnet, aber er hat auf einem seiner Streifzüge ins nahe Gebirge einmal einen alten Rennofen entdeckt, von dem er glaubt, dass er den beiden gehört hat. Der Schluss, dass sich das Schwert im Besitz der beiden Alfen befindet oder sie zumindest wissen, wo es zu finden ist, liegt nahe. Der Hersir beschreibt den Helden gerne, wo sie den Ofen finden. Die Heimstatt der Alfen müssen sie aber alleine finden. Die Bitte nach einem Führer muss Arngrim leider abschlagen, da er alle seine Leute braucht, um die Haijagd fortzusetzen. Er warnt die Helden noch vor weiteren Gefahren auf der Reise. So lebt in den Bergen der mächtige Troll Suttung, der auf Menschen alles andere als gut zu sprechen ist und einen Pakt mit den Berggeistern habe, die dort hausen. Ein Goblinstamm haust am Fuß der Hügel und stellt zumindest für einsame oder geschwächte Wanderer eine Gefahr dar. Zudem durchstreifen einzelne Gjalsker und Nivesen das Umland.
Als es darum geht, den Marsch ins Gebirge zu planen, erklärt Kjaskar, dass er und seine Leute nicht mitziehen werden. Der ehrenhafte Recke ahnt, dass das Ende der Suche kurz bevorsteht, und will den Ruhm, das Schwert zu finden, allein den Helden überlassen. Schließlich sind sie es, die vom Schicksal zu Klingensuchern erwählt wurden.

Laugstadir

Das Gehöft besteht aus einem Langhaus, einem Gesindehaus, einem Stall, einem Geräteschuppen, einer Schwitz- und einer Räucherhütte. Nur wenige dutzend Schritt hinter dem Hof ragt östlich eine steile Klippe auf, in der sich einige Höhlen mit warmen Quellen befinden, ein beliebter Badeplatz der Laugstadirer. Die Felswand wird von einem kargen Plateau gekrönt. Aus einem heißen Pfuhl entspringt der Rödulgeysir, dessen Wassersäule dutzende Male am Tag an die 20 Schritt emporspringt. Gleich neben dem friedvollen Heiligtum Ifirnshag, einem Ifirn-Schrein, stürzt ein kleiner Wasserfall, der Rödulsvoss, in die Tiefe, sein Wasser fließt an Laugstadir vorbei in die Bucht. Weiter östlich fällt das Plateau auf Uferniveau ab und ist dicht bewachsen.
Insgesamt 20 Bewohner hat das Gehöft: Arngrim, seine Familie, mehrere Mägde und Knechte sowie die Rekker.
Gegenüber von Laugstadir liegt zwei Meilen vom Ufer entfernt eine kleine Insel, an deren südöstlichem Ufer das Gehöft von Sigar Gunnarsson liegt. Es trägt den stolzen Namen *Rekheim*, 'Heim der Kämpfer'.
Das zweite Gehöft in Laugstadirs Nachbarschaft heißt *Spangarsheide* und gehört dem tapferen Herleif Haraldsson, der einst den Troll Gymir tötete und seitdem den Beinamen 'Gymirsbani' trägt. Herleifs Stadir liegt etwa acht Meilen südlich von Laugstadir. Zu beiden Nachbarn pflegt man gute Beziehungen.

Arngrim Frodisson

Arngrim erbte nicht nur Laugstadir von seinem Vater Frodi, auch dessen Tapferkeit: Mut und Kraft sind dem stolzen Hersir zu eigen. Als junger Spund zog er zunächst auf Abenteuerfahrt gen Süden und fuhr viele Jahre lang auf Heerfahrt, was ihm bescheidenen Reichtum eingebracht hat. Der hünenhafte Mittvierziger hat noch nichts von seiner Tatkraft eingebüßt. Arngrim liebt seine Familie von ganzem Herzen. Seine Frau Signy ist ihm das Teuerste auf Erden, und seine beiden Kinder Ingjald und Aslaug erfüllen ihn mit großem Stolz. Arngrims Rat ist auch auf den beiden Nachbarhöfen gerne gehört.

Größe: 1,92 **Geb:** 982 BF
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: urteilssicherer und entschlussfreudiger Hersir, der gerne als Schlichter von seinen Nachbarn gehört wird, kompetenter Schiffsführer, meisterlicher Axtkämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, KK 18

Durlin und Durgrim

Dieser auch den Orte kannte,
den die Seidkonas einst nannten.
Die Sinne schon beim Tyrfing hingen,
als die Helden nun auf Suche gingen.

Hoch in Bergen, gut versteckt,
doch von den Recken bald entdeckt,
zwei Alfen hausten, Zauberschmiede,
wahrten das Schwert vor jedem Diebe.

Der Weg durchs Gebirge

Die Höhle von Durlin und Durgrim ist etwa zwei bis drei Tagesmärsche vom Laugstadir entfernt. Der Weg führt am Heiligtum Ifirnshag vorbei am Hang der östlichen Hügel entlang und schließlich nördlich durch einen Wald zu den nordöstlich verlaufenden Hraunbjarg-Bergen.
Fortan ist kaum ein Pfad zu erkennen. Der Weg führt durch kleine Schluchten, an Rinnsalen vorbei und steigt zeitweise beschwerlich an. Manchmal ist er von Wurzeln und Gesträuch überwuchert oder von Schmelzwasser ausgewaschen, sodass man sich einen anderen Pfad suchen muss. Doch alles in allem kommen die Wanderer gut voran.
Einige Anregungen, um den Weg zu den Alfen auszugestalten, finden Sie im Folgenden.

Das Nest

Die Helden kommen an einen kargen Hang, wo sich der von Arngrim beschriebene Rennfeuerofen befindet. Der Verhüttungsplatz ist stillgelegt, Gräser und Baumtriebe überwuchern den Ofen, lange schon hat hier niemand mehr Eisen aus Grassodenerz gewonnen. Vermutlich ist das Erz der Umgebung erschöpft, und da solche Öfen leicht herzustellen sind, erschien es den Erbauern sinnvoller, an ergiebigeren Orten einen neuen zu errichten. Schwärzliche Schlacke überzieht den Boden des Platzes, hier und da bahnt sich ein Trieb den Weg durch die Kruste. Ein näherer Blick zeigt, dass der Ofen gar nicht so verlassen ist, wie es den Anschein hat. Denn mittlerweile dient er einem Elsternpaar als Nest, und auf dem Boden glitzern verführerisch ihre Schätze. Wer die erbost ihr Nest verteidigenden Vögel bestiehlt, wird um ein paar Silberbruchstücke, ein rostiges Messer, mehrere Bernsteine und einen kleinen Ring reicher sein (alle wertvollen Stücke, mit Ausnahme des Bernsteins, stammen von den Alfenbrüdern, die des Sommers des Öfteren draußen vor ihrer Höhle arbeiten, was den Elstern die Gelegenheit bietet, ab und zu Dinge zu stibitzen.
Der Ring besteht aus Meteoreisen, wie eine *Magiekunde-* oder *Alchimie*-Probe mit mindestens 7 TaP* verrät. Eine magische Analyse fördert zutage, dass es sich um ein mit einem niederen Dämon beseeltes Artefakt (**SRD 19**) handelt. Sobald man den Ring auf den Finger steckt, ist der Dämon (resistent gegen Magie mit dem Merkmal Schaden) befreit und macht sich sofort daran, den Schatten des Ringträgers aufzufressen. Nur wenn er einen Schatten verspeist hat, darf der Dämon in seine Sphäre zurückkehren – folglich ist das kleine Wesen mit großem Eifer dabei und wird von nun an zu einem ständigen Begleiter des unglückseligen Abenteurers werden. Es kann schon sechs Monde, sechs Nächte und sechs Stunden dauern, einen Schatten zu vertilgen – falls der Dämon nicht ausgetrieben wird. 'Schäden' am Schatten bleiben auch nach der Austreibung noch einige Zeit erhalten.

Der Weg des Durro-Dûn

Die Helden treffen auf einen jungen Gjalskerländer Barbaren, Madhru, der sich als freundlich und umgänglich erweist. Der Jüngling hat eine Kopfwunde, sein linker Arm scheint nicht recht zu gebrauchen zu sein. Er lädt die Gefährten an sein Feuer, um gemeinsam seine Jagdbeute – einen Schneehasen – zu verzehren. Madhru erzählt, dass er schon einmal auf Menschen aus dem Süden getroffen ist, die ihn und seinen Stamm (die Yakkach) vor großem Unheil bewahrt haben (siehe das Abenteuer **Blutiger Schnee** in der Anthologie **Skaldensänge**). Noch immer sind die Yakkach geschwächt und Madhrus Odûn hat ihm den Weg gewiesen, zum Zwanfirszahn zu ziehen, um dort eine Smaragdspinne lebend (!) zu fangen und zum Haerad der Yakkach zu bringen, damit diese geopfert werden kann. Ihr Fleisch soll die stark geschwächten Schneeeulen-Tierkrieger zu stärken.
Das ist ihm sogar gelungen, allen Schwierigkeiten zum Trotz, denn er musste die Spinne nicht nur so weit fesseln, dass sie ihm nicht entkommen konnte, sondern sich auch gegen ihre Versuche zur Wehr setzen, ihn mittels ihrer telepathischen Gabe dazu zu bewegen, sie wieder freizulassen. Doch nun ist ihm ein großes Unglück widerfahren: In der gestrigen Nacht ist es der Smaragdspinne gelungen, die noch sehr junge und wenig erfahrene Schamanin eines kleinen Goblinstamms durch ihre telepathischen Kräfte davon zu überzeugen, dass sie ein Kind ihrer Göttin sei. Der Stamm überfiel Madhru am frühen Morgen, befreite die Spinne und brachte sie ins Lager des Stamms in einem Wäldchen im Gebirge. Nun ist Madhru ratlos, was er machen soll. Der Spinne gefällt es währenddessen zusehends, wie eine lebendige Göttin behandelt zu werden: Sie zeigt immer weniger Neigung, die Goblins zu verlassen – die indes über kurz oder lang feststellen werden, dass ihr kleiner Stamm kaum den Wünschen der Göttin genügen und trotzdem überleben kann.

Der Fuchs

Es scheint kein günstiger Tag zu sein: Ständig stolpern die Helden oder verlieren auf dem rutschigen Boden den Halt, oder ein ohnedies beschwerlicher Weg erweist sich als Sackgasse. Einer der Helden stellt fest, dass sein Rucksack ein Loch hat (ob etwas verloren gegangen ist, ist Meisterentscheid), oder die Sohle eines Schuhs löst sich. Die lästigen Zwischenfälle kommen nicht von ungefähr: Einem Helden fällt auf, dass ein Schneefuchs mit auffälligen Augen, die wie Gold glänzen, die Gruppe neugierig beäugt. Es scheint, als ob der Fuchs ihnen folge. Was auch immer die Helden anstellen, gelingt es ihnen nicht, sich dem Tier zu nähern. Es scheint wie von Zauberhand zu verschwinden. Auch seine Spuren verlieren sich plötzlich, als habe es sich in Luft aufgelöst. Hellsichtzauber enthüllen keine arkane Macht (siehe auch **Skaldensänge 37**). Es handelt sich um Ögnir, der die Gruppe eine Weile in Tiergestalt begleitet und sich einen kleinen Spaß mit ihnen erlaubt. Sofern es dem Gott gefällt oder sie so gewitzt sind, ihn zu fragen, kann er den Helden jedoch auch den Weg zur Höhle der Alfenbrüder weisen.

Bei den Zauberschmieden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Nach einem anstrengendem Aufstieg erreicht ihr ein von knorrigen Büschen bewachsenes Plateau. In der schroffen Felswand gähnt ein mächtiges Portal, groß genug, dass ein Pferdewagen hindurchpasst. Der Eingang ist mit meisterlichen Steinmetzarbeiten verziert: feine Blätterranken, die so filigran gefertigt sind, dass man jede Blattrispe erkennen kann, so als handelte es sich um echte Blätter, die zu Stein geworden sind.
Hinter dem Eingang lauert nachtdunkle Schwärze. Aber man hört Stimmen, gedämpft zwar, männliche Stimmen und unzweifelhaft erzürnt. Kaum dass einer von euch den Kopf durch den Eingang gesteckt hat, flammen Lichter in sechs Feuerschalen auf, die die Eingangshöhle mit goldlodernden Flammen erhellen. Es ist kein natürliches Licht, wie allein die Farbe verrät, denn in den Schalen findet sich kein Brennstoff.

Neugierig kommen die Brüder aus den Tiefen der Höhle herbeigeeilt, um zu sehen, wer ihre Ruhe stört. Sofern die Gefährten keinen bedrohlichen Eindruck machen, sind sie den Alfen trotz ihrer erhitzen Gemüter willkommen.

Den Helden wird beim Anblick der beiden Brüder, die von den Thorwalern Alfen genannt werden, klar, dass es sich ihrem Verständnis nach um Zwerge handelt. Breitschultrig und muskulös sind die beiden, dabei etwa sechseinhalb Spann groß. Ihr rotblondes, langes Haar und die stattlichen Bärte sind von silbrigen Strähnen durchzogen. Sie tragen derbe Lederstiefel und lederne Hosen, schwere, ärmellose Wolltuniken spannen sich um die wohlgerundeten Bäuche. Auf den muskelbepackten Armen finden sich gerötete und schwärzliche Stellen, wo Funkenflug und heißes Metall die Haut versengt haben. Darüber tragen beide schwere Schürzen aus einem schuppigen, rotbraunem Leder, speckig und geschwärzt durch langen Gebrauch. Nach Thorwaler Art tragen die Zwerge wundervoll gearbeitete Armreifen und Ketten aus Bernstein mit Anhängern aus schwärzlich-glänzendem Metall. Jeder der Brüder trägt mehrere Ringe, einer mit einem taubeneigroßen klaren Stein fällt besonders ins Auge, aber auch der nur unwesentlich kleinere blaue Kristall, den der andere trägt, scheint atemberaubend wertvoll.

Die Höhle, in der die beiden Alfen Durlin und Durgrim leben, ist weitverzweigt. Sie umfasst viele Kammern, erstreckt sich über drei Ebenen und führt tief ins Herz des Berges hinein. Einige Portale sind prachtvoll wie die in einem Königsschloss, in andere Stollen führen nur grobe Durchbrüche, die so schmal sind, dass sich ein kleines Kind kaum hindurchwinden könnte. Tief im Inneren des Berges, umgeben von einem feurigen Magmastrom, befindet sich die Pforte zu ihrer Schatzkammer. Dort stapeln sich unschätzbar wertvolle Beweise ihres Könnens, viele davon sind von Magie durchdrungen. Die Tür zu ihrem Hort ist mit Rätselschlössern gesichert. Elementargeister bevölkern Fels und Feuer, auch sie sind Hüter des Schatzes und den Zwergen in Freundschaft verbunden. Selbst Ögnir könnte nicht sicher darauf bauen, ohne die Zustimmung der Brüder Zugang zu der Kammer zu bekommen. Nur die Götter selber, ihre Sendboten und die Elemente wissen darum, dass manches Kleinod der Brüder einem der Unsterblichen zu Gefallen ist. Sollten die Helden bereits die **Jandra-Saga** aus der Anthologie **Skaldensänge** erlebt haben, erinnern sie sich womöglich an die Legende, dass die Harfe *Godsögnsvanir* ein Geschenk eines Alfen an Ögnir war (**Skaldensänge 62**). Sie könnten auf den Gedanken kommen, dass das Instrument aus der Werkstatt von Durlin und Durgrim stammt. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diese Verbindung herstellen wollen oder nicht.

Bemühen Sie sich zu vermitteln, dass die Zwillinge – trotz aller Zanksucht und menschlicher Schwächen – ehrfurchtgebietende Geschöpfe sind. Wahrscheinlich werden die Helden nie wieder einem Wesen wie ihnen begegnen.

Es wäre überaus töricht, sollten die Helden auf die Idee kommen, den Zwergen mit Gewalt zu begegnen. Die Brüder wissen sich ihrer Haut zu wehren. Sie sind durch zahlreiche Artefakte geschützt und nennen eine Reihe mächtiger Elementare ihre Freunde. Angesichts der Einzigartigkeit der Zauberschmiede lassen wir bewusst offen, welcher Art ihre Macht und Kraft ist. Sollte es tatsächlich zu einem Kampf kommen, wählen Sie nach Geschmack Sprüche aus dem **Liber Cantiones** aus und bringen Sie die Helden heftig in Bedrängnis. Sie können froh sein, wenn sie noch so gerade eben mit dem Leben davon kommen.

Ihr Vater Iwalt schmiedete das Tyrfingschwert. Ögnir forderte die Klinge für sich, doch der Zwerg hatte sein Werk bereits einem Sterblichen versprochen und verweigerte sich dem Ansinnen. In seinem Zorn verwünschte Ögnir die Klinge (siehe **Der Tyrfingfluch**, Seite 49). Als das Schwert auch seiner letzten Herrin, der ruhmreichen Thorfinna, den Tod brachte, sorgte Iwalt dafür, dass es zurück in seine Obhut kam, um es in seiner Esse zu schmelzen. Doch er brachte es nicht übers Herz, das Schwert zu vernichten.

Als Iwalt starb, erbte Durlin Tyrfing. Nicht einmal im Traum würden die Zwerge auf die Idee kommen, dass jemand davon weiß – noch dazu, wo die kurzlebigen Menschen die Sage um das Tyrfingschwert nur noch für eine erfundene Dichtung halten.

Durlin und Durgrim

Durlin und Durgrim, zwergische Zwillingsbrüder, verdanken ihrem Vater Iwalt die Gabe zauberischer Schmiedekunst. Er war es auch, der in seinen Söhnen den Ehrgeiz genährt hat, sich miteinander zu messen und den anderen in seinen Werken zu übertreffen. Das Leben in Einsamkeit hat die Brüder wunderlich werden lassen. Sie kennen seit langem nur sich als Gesellschaft – und sind einander im Laufe der Zeit ein wenig satt geworden. Die beiden streiten viel – und können doch nicht voneinander lassen.

Die Brüder haben bereits mehrere Jahrhunderte auf dem Buckel und sind selbst nach zwergischem Verständnis uralt. Ihnen ist kaum bewusst, wie kurzlebig die Menschen sind und wie schnell diese vergessen. Die beiden sprechen neben Rogolan/Angram noch Thorwalsch und Bosparano. Ihr Ahn Kurim, ein Amboszwerg, hatte die Gabe der *Sternenkraft*, wie die Angroschim die arkane Begabung nennen. Den Weg des Geoden wollte er nicht einschlagen und so verließ er seine heimatlichen Stollen. Bei Lehrmeistern aus dem Volk der Menschen erlernte er das Handwerk, mächtige magische Artefakte zu schaffen. Viele Jahre war er auf Wanderschaft, viele Lehrer fand er, seine Fertigkeiten zu perfektionieren, und nicht alle – so sagt man – stammten aus dieser Sphäre. Nach vielen Jahren kehrte er schließlich in den Amboss zurück, um dort als Handwerker unvergleichliche Artefakte herzustellen. Doch die Zwerge wollten den 'Sternenwirker' nicht dulden und betrachteten seine Werke voller Skepsis. Kurim verließ die Heimat ein zweites Mal, nunmehr für immer. Mit ihm zogen eine Angroscha, die später seine Frau wurde, drei Vettern und ein Oheim. Sie zogen in den Norden, in die Nähe von Tjolmar. Was dort geschah, hat die Zeit selbst vergessen. Doch es geht die Mär, Kurim habe sich sogar einen Drachen zum Lehrmeister erwählt. Einen Sohn hatte ihm seine Frau geboren, Iwalt, der einer der besten Zauberschmiede aller Zeiten werden sollte. Auch Iwalt fand eine Frau und sie hatten zwei Söhne, Durlin und Durgrim, die beide die magische Gabe geerbt haben und das immense Wissen ihres Vaters und Großvaters dazu. Nach dem gewaltsamen Tod ihrer Mutter, die von Zwergen erschlagen wurde, die den Frevler Iwalt zur Rechenschaft ziehen wollten, zog sich der mit seinen Söhnen in diese entlegene Gegend zurück, um ungestört zu trauern und ihrem Handwerk nachzugehen. In den Bergen finden sich viele Rohstoffe, alles andere lassen sie sich von Elementargeistern beschaffen, sodass sie ihre Heimstatt schon seit Langem nicht mehr verlassen haben.

Der Streit der Zwerge

Die Abenteurer kommen kaum dazu, sich vorzustellen, da kommt erneut Streit auf. Als der Blick eines der Helden zufällig auf einem Schmuckstück des einen Bruders verweilt, gerät der andere gleich in Zorn. Keinesfalls will er ertragen, dass die Gäste einem Artefakt seines Bruders vermeintlich den Vorzug geben. Sogleich zeiht er seinen Bruder, "den Besuchern mit deinen traurigen Versuchen unter der Nase herumzuwedeln, um sie nur ja davon abzulenken, dass in Wirklichkeit ich die weit schöneren Stücke vorzuweisen habe." Sein Bruder, nicht faul, setzt zu einer derben Erwiderung an. Die Gäste werden Zeuge eines eindrucksvollen Wortgefechtes (allerdings in Rogolan), in dem es um Schmiedetalent, Vater Iwalt, verschiedene Hämmer und Ambosse, Geltungssucht, Neid, künstlerische Phantasie, Feuerwärme und Vorzüge geht, die eine Vielzahl von Gönnern und Bewunder-

Ein Held aus dem Amboss?

Sollte sich unter den Helden ein Mensch oder gar ein Zwerg aus dem Ambossgebirge befinden, hat dieser bei den Brüdern einen Stein im Brett. Hocherfreut fragen sie nach früheren Sippenmitgliedern: "Was ist denn aus dem alten Igram geworden, der war doch nie von seinem Bierkrug zu trennen, hat unser Großvater erzählt." – "Hat der schielende Turgran tatsächlich sein Wort gehalten, mit seinen Brüdern auszuziehen, um den Gordagrimm zu erschlagen?"

Dem Helden steht ein Wurf auf *Geschichtswissen* zu (für Menschen +3). Ab 4 TaP* hat er die Legende vom Zauberschmied Kurim gehört, der wundersame Schmiedeartefakte schuf, *»die selbst Angroschs Gefallen gefunden hätten«* (so die wohlmeinende Sicht), *»die allen guten Sitten widersprochen hätten«* (so die traditionelle Sichtweise) oder aber *»der uns mit seiner verfluchten Sternenkraft sicher ins Verderben gestürzt hätte«* (die strikten Gegner). Obwohl schnell klar ist, dass die Verwandten, von denen die Brüder reden, seit langem tot sind, unterhalten sich die beiden Zwerge gerne weiter unter sechs Augen mit dem Abenteurer. Der Held verdient sich eine Spezielle Erfahrung auf *Geschichtswissen* und zwei Spezielle Erfahrungen auf eines der folgenden Berufstalente, sofern bereits aktiviert ist: *Bergbau*, *Feinmechanik*, *Grobschmied*, *Kristallzucht*, *Metallguss*, *Steinschneider*.

Einen Helden aus dem Amboss warnen die Zwillinge auch vor dem Fluch, falls Durgrim den Wettstreit gewinnt (siehe Seite 48, **Der Klingensucher Urteil,** und Seite 49, **Der Tyrfingfluch**).

ern dem einen oder anderen geschenkt haben soll. Dabei fallen auch Namen von Wesen, die den Helden höchstens als Fabelwesen oder aus dem götterkundlichen Unterricht bekannt sind: z.B. Xeledon, Levthan, Aves, Swanifreij, Hrunja und Hrunir (falls Sie einen Spielstil pflegen, in denen die aventurischen Gottheiten den Menschen deutlich ferner sind, ersetzen Sie die Namen dieser göttlichen Wesen mit legendären und berühmten menschlichen Helden). Beispiele: "Von wegen Aves, ha, was sollte der wohl mit deinem Pfeifenhalter anfangen?" oder "Xeledon war äußerst erfreut von meiner goldenen Staffelei, die zusammengelegt an jedem Gürtel Platz hat." oder "Hetmann Arjolf hat sich jedenfalls nicht beschwert über meinen beleuchteten Sonnenweiser, der ihm den Weg in die alte Heimat jenseits des Meeres wies."

Schon nach wenigen Minuten des wortgewaltigen Donnerwetters scheinen Durlin und Durgrim ihre Gäste schlichtweg vergessen zu haben. Bemühen sich die Helden darum, zu schlichten, kühlen sich die Gemüter etwas ab, und die Brüder beschließen nach kurzem Geflüster, die Fremden um einen Schiedsspruch zu bitten. Andernfalls kommen sie beizeiten von alleine auf den Gedanken, mit diesem Anliegen an die Abenteurer heranzutreten.

Also machen sich Durlin und Durgrim nacheinander auf in ihren Hort, damit jeder seine drei prächtigsten Kunstwerke präsentiert, die die Gäste vergleichen und bewerten sollen.

Wir wollen hoffen, dass die Helden die Gelegenheit nutzen werden und nicht davor zurückschrecken, sich den Zorn des Unterlegenen zuzuziehen. Jeder der beiden Brüder versucht immer dann, wenn der andere gerade auf dem Weg in die Schatzhöhle ist, die Abenteurer zu bestechen, ihm das größere Schmiedetalent zuzusprechen. Bei der Ehre ihrer Sippe und der Freundschaft der Unsterblichen versprechen beide ihnen die Erfüllung eines Wunsches.

Selbstverständlich muss dieser Wunsch im Rahmen ihrer Möglichkeiten liegen, und sowohl Durlin als auch Durgrim gehen davon aus, dass sich die Helden eine besondere magiedurchwobene Waffe wünschen werden, einen nahezu gewichtslosen Kettenpanzer oder dergleichen. Doch hoffentlich reift in den Köpfen der Abenteurer eine andere, gewagtere Idee, was sich als Gegenleistung fordern ließe – letztlich die einzige Möglichkeit, Tyrfing zu erlangen.

Wenn die Helden mit der Tür ins Haus fallen

Der Streit der Zwerge soll die Helden davor bewahren, zu schnell zu offenbaren, weswegen sie hergekommen sind, denn freiwillig geben Durlin und Durgrim die Klinge niemals heraus. Sollten Ihre Helden direkt mit der Tür ins Haus fallen, müssen Sie etwas improvisieren.

Auch wenn die Brüder den Gästen nun mit größerem Argwohn begegnen, sind diese nun mal die einzigen in der Nähe, die ihren Streit entscheiden könnten. Insbesondere Magier und kundige Krieger nähren die Hoffnung, es mit fähigen und würdigen Richtern zu tun zu haben, wie sie auch nicht alle Tage in diese Gegend kommen. Die Aussicht, dass ihr Streit um die Krone der Handwerkskunst ein für alle Mal entschieden werden könnte, lockt sie sehr. Versuchen Sie im Gespräch durchblicken zu lassen, dass die Alfen womöglich geneigt sind, sich auf einen Handel einzulassen, sofern die Gefährten bereit sind, einen gerechten Schiedsspruch zu fällen.

Die Schmiedeartefakte

Die Werke, die Durlin und Durgrim präsentieren, sind allesamt von unvergleichlicher Güte und Schönheit. **Durlin** kann folgende Artefakte vorweisen:

- Haare aus purem Gold, so geschmeidig wie die einer jungen Frau, die, einmal angezogen, auf der Kopfhaut festwachsen.
- Ein kleines Schiff aus Walrosszahn, in das die feinsten Teile der Takelage eingearbeitet wurden, mit freilaufenden Seilen und flatternden Segeln aus hauchdünnem Silber, das sich auf wahre Schiffsgröße entfalten kann, wenn man es aufs Meerwasser setzt.
- Und einen goldenen Eber mit silbernen Borsten, dem sein Besitzer Leben einzuhauchen vermag.

Durgrim hingegen verweist voller Stolz auf seine drei Kleinode:

- Einen prächtigen Goldring, vom dem zu Neumond zwei Ringe gleichen Gewichtes und gleicher Reinheit abtropfen.
- Eine Kerze aus edlem Metall, deren Flamme so strahlend leuchtet und flackert wie jede andere, die aber aus reinem Gold besteht.
- Und ein silbernes Ahornblatt, dessen winzige Äderchen aus eingelegtem Gold sich zu Runen mit großer Zauberkraft formen können.

Nun liegt es an den Helden, ein Urteil zu fällen und den Preis der höheren Schmiedekunst zu vergeben. Und – die Götter seien Zeuge – wir selber vermögen nicht, das eine dem anderen vorzuziehen, so sehr blendet die Pracht eines jeden Artefakts.

Der Klingensucher Urteil und das Erlangen des Tyrfing

Die Recken friedvoll aufgenommen,
als Urteilskünder sehr willkommen,
sie stritten sich um ihre Kunst
und nun auch um der Helden Gunst.

Versprachen beide wählbar Habe,
für den Preis, die hohe Gabe.
Klingensuchers Preisvergabe
beendet' schließlich das Gehabe.

Der Schiedsspruch für Durlin

Durlin besitzt das Tyrfingschwert. Wird er gewählt, muss er das Schwert herausgeben – wie er es bei der Ehre seiner Sippe und der Freundschaft der Unsterblichen gelobt hat, auch wenn er die Klinge höchst ungern zurück in die Hand der Menschen gibt.

Doch selbst bei den Iwaltsöhnen ist ein Teil des Tyrfingruhms bereits in Vergessenheit geraten, und darum wird Durlin – nachdem er über eine Stunde lang hadert und die Helden zu beschwören versucht, ein anderes Artefakt zu wählen – den Gästen die Klinge schließlich überreichen. Er warnt sie aber ausdrücklich davor, dass ein tödlicher Fluch auf dem Schwert laste. Wann immer es aus der Scheide gezogen wird, müsse ein Mensch sterben.

Danach zieht Durlin sich in eine hintere Höhle zurück, verfolgt von seinem peinigenden Gewissen und den Verwünschungen von Durgrim, der es kaum glauben kann, dass auch sein Bruder die Fremden mit Versprechungen bestochen hat.

Der Schiedsspruch für Durgrim

Fällt die Wahl auf Durgrim, muss er den Wunsch der Helden leider abschlagen, da die Waffe Durlin gehört. Der raffinierteste Weg, dieses Problem zu meistern, ist den Zwerg darum zu bitten, seinen Bruder dazu zu bewegen, das Schwert herauszugeben.

Dies scheint zunächst aussichtslos, denn Durlin ist völlig außer sich, dass auch sein Bruder die Gäste mit Versprechungen bestochen hat, und sie nun auch noch die Dreistigkeit besitzen, die legendäre Klinge aus seinem Besitz zu fordern.

Aber da Durgrim sein Wort gegeben und dafür die Ehre seiner Sippe und die Freundschaft der Götter verpfändet hat, bittet er seinen Bruder schließlich, das Tyrfingschwert gegen einige Besitztümer aus seinem Teil des Hortes einzutauschen, um es den Helden zu geben.

Mehr als drei Stunden hadern, schimpfen, fluchen und feilschen die Iwaltsöhne, während die Abenteurer nur hoffen können, dass sich Durgrim durchsetzt.

Schließlich werden sich die Zwerge einig – voller Schmerz überlässt Durgrim seinem Bruder die drei Artefakte, die er für den Wettstreit ausgewählt hat: seinen wertvollsten Besitz! Aber niemand wird nun die Helden vor dem Fluch warnen.

So oder so sollten die Abenteurer sich schnellstens auf den Rückweg machen, ehe die Zwergenbrüder Gelegenheit haben, zu bereuen, das Schwert herausgegeben zu haben. Und sie sollten es nicht wagen, Durlin und Durgrim noch einmal unter die Augen zu treten.

Das Tyrfingschwert

Endlich ist es im Besitz der Helden – das Schwert der Sage, Iwalts Meisterwerk, der *Helmverheerer*, der *Schildspalter*, der *Klingenbrecher*. Eine herrliche Scheide aus blutrotem Leder, bestickt mit Perlen und Goldfäden, die verschlungene Muster bilden, verhüllt das Schwert, das schon mehr Schädel gespalten und Herzen durchbohrt haben soll als die meisten anderen Waffen. Die zweischneidige Klinge trägt auf beiden Seiten die Gravur zweier sich umwindender Schlangen, ihre Leiber sind mit zauberkräftigen Runenzeichen bedeckt, von denen manche selbst Weisen und Gelehrten unbekannt sind. Der Griff des Schwertes ist mit feinen Goldblättern beschlagen, deren Glanz einen Feind zu blenden vermag.

Wer den alten Legenden Glauben schenkt, weiß, dass der Träger Tyrfings aus jedem Kampf als Sieger hervorgeht, denn das Schwert ist unzerstörbar und gibt seinem Herrn die Kraft, jeden Stoß zu erahnen und zu parieren. Auch soll sein Stahl von solcher Härte sein, dass er selbst die Mauern einer Burg zu spalten vermag, und wann immer ein Feldherr im feindlichen Lager das gleißende Sonnenlicht auf Tyrfings Klinge reflektieren sah, da wusste er die Schlacht verloren. So erzählen es die Sagas.

Der Tyrfingfluch

Sie forderten das Tyrfing nun,
den Alfen reute neidisch Tun.
Sie mussten doch die Klinge geben,
den Ruhm der Helden hoch erheben!

Doch Tyrfing brachte üble Kraft,
durch Fluch beseelt bis in den Schaft.
Gezwungen zu fordern einen Tod,
wann immer gezogen, das war die Not.

Allerdings lastet ein böser Fluch auf Tyrfing, von Ögnir gewoben, der neidisch auf die wunderbare Klinge blickte und es nicht verwinden konnte, dass Iwalt sie ihm nicht geben wollte, sondern darauf bestand, sie dem zu übergeben, in dessen Auftrag er sie geschmiedet hatte. Wann immer die Klinge gezogen wird, muss jemand sterben.
Sofern die Abenteurer nicht von Durlin gewarnt worden sind, wartet eine böse Überraschung auf die Ahnungslosen. Machen die Helden Anstalten, die Klinge im Beisein der Alfen zu ziehen, um sie sich anzusehen, bestehen diese darauf, dass dies nicht in der Nähe ihrer Heimstatt geschieht, ohne sich jedoch weiter zu erklären.
Die Neugier, das Schwert aus seiner Scheide zu befreien, dürfte ungeheuer sein. Sobald das geschieht, überkommt den Träger des Schwerts eine Art Blutrausch. Er will töten. Egal was, egal wen. Er ist nur noch eingeschränkt Herr seiner Sinne. Sein Trachten gilt dem: Tyrfing soll Blut schmecken oder nicht ruhen. Seinen Kameraden bleibt zunächst nur die eilige Flucht, damit nicht einer von ihnen erschlagen wird.
Erst wenn ein vernunftbegabtes Wesen durch das Schwert den Tod gefunden hat, lässt sich die Klinge zurück in die Scheide schieben. Und diese ist auch der einzige Ort, wo sie sich auf Dauer bezähmen lässt. Es stellt keine Lösung dar, Tyrfing auf Dauer gezogen zu halten. Mindestens einmal binnen eines Tageslaufs fordert das Schwert ein Opfer. Damit der unglückliche Held nicht einen seiner Gefährten erschlägt, sollten Sie es so einrichten, dass sich ein anderes Opfer zufällig in der Nähe befindet, z.B. ein ein argloser Goblin, Gjalsker oder ein Nivese, der zu seinem Pech den Weg der Helden kreuzt.
Als der Blutdurst der Klinge gestillt ist, kommt die Waffe zur Ruhe und überlässt die Abenteurer ihrem Entsetzen. Mögen die Götter ihnen die Vernunft einhauchen, Tyrfing niemals mehr zu zücken, es sei denn, sie befinden sich im Kampfgetümmel.

Der Schwertfluch im Spiel

Der Schwerträger sucht sich für gewöhnlich das Opfer aus, das sich ihm am nächsten befindet. Bei mehreren möglichen Opfern wendet er sich gegen denjenigen, der ihm als gefährlichster Feind erscheint (sei es, weil dieser seine Waffe gezogen hat oder weil der Held um dessen überlegene Kampffähigkeiten weiß). Jedes andere Denken ist ausgeschaltet, eine Kommunikation ist nicht möglich. Der Verfluchte kämpft allerdings ausschließlich mit Tyrfing, selbst wenn er eine andere Waffenfertigkeit besser beherrscht, auch magische oder karmale Fähigkeiten setzt er nicht ein. Erst, wenn er getötet hat, lässt das Schwert ihn aus seinem Bann. Er erwacht wie aus einem Tagtraum, erinnert sich aber an alles, was er getan hat.
Es empfiehlt sich, diese Situation mit dem Spieler unter vier Augen zu besprechen und ihm die Wirkungsweise des Fluchs zu erläutern, damit er das Handeln seines Charakters darauf abstimmen kann.
Der Fluch wirkt wie ein starker IMPERAVI, allerdings ist er göttlicher Natur, weswegen er mit antimagischen Formeln nicht zu brechen ist. Jedoch lassen sich einige Zauber, insbesondere solche mit den Merkmalen *Beherrschung* und *Einfluss*, aber auch ein PARALYSIS nutzen, um den Träger für die Wirkungsdauer des Spruches zu stoppen oder zu behindern.
Auch die Liturgien Aura des Regenbogens (**WdG 272**) und Ruf in Borons Arme (Grad III) (**WdG 268**) unterdrücken den Fluch für die Wirkungsdauer der Liturgie.
Danach wirkt er jedoch unvermindert weiter. Hat man dem Schwertträger in der Zwischenzeit das Schwert abgenommen (der Fluch geht nicht auf den nächsten Träger über), gilt sein ganzes Streben, das Schwert wieder an sich zu bringen, um den Fluch zu erfüllen.
Ist das Schwert einmal gezogen, kann letztlich nur die Liturgie Swafnirs Ruhelied (**WdG 285**) helfen, da der Zustand des Verfluchten einem Walwütigen nicht unähnlich ist. Allerdings ist der Fluch der Walwut eben nur ähnlich, weshalb eine gelungene Liturgie nur dazu führt, dass der Schwerträger eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 ablegen darf (diese wird durch die Liturgie nicht erleichtert). Gelingt diese, kommt er innerhalb von 1W20 KR wieder zu sich und kann die Waffe zurück in die Scheide stecken, ohne dass jemand sterben muss.
Der Fluch des Tyrfingschwerts birgt möglicherweise einige Komplikationen für den weiteren Verlauf des Abenteuers.

- Es wird nicht lange dauern, bis überall in Norden bekannt ist, dass das sagenumwobene Tyrfingschwert wiedergefunden wurde und dass alle Legenden um das Schwert der Wahrheit entsprechen. Sämtliche Thorwaler, die davon hören, dass die Helden Tyrfing gefunden haben, darunter auch Kjaskar und die Mannschaft der *Wogenrenner*, sind begierig darauf, das Schwert in voller Schönheit zu sehen. Es braucht Geschick und Überzeugungskraft, die Thorwaler davon abzubringen, sich über die Warnung der Helden, die sie als Mär abtun, hinwegzusetzen.
- Falls Tyrfing an Bord der *Wogenrenner* gezogen wird und eines der Mannschaftsmitglieder den Tod findet, hat das nur schwer überschaubare Konsequenzen. Es hängt auch hier von der Situation und dem Verhandlungsgeschick der Helden ab, ob sie dem Zorn der Thorwaler entgehen können. Ob Kjaskar darauf besteht, Blut mit Blut zu vergelten und einen Zweikampf zu fordern oder ob er sich mit einem Thurgold zufriedengibt, hängt ganz von der Situation ab.
- Auch müssen sich die Helden bewusst sein, dass Habgier oder pure Neugier selbst so manchen ehrenvollen Thorwaler zu unvorsichtigen oder schmählichen Taten verleiten kann.

Tyrfings Macht

Zwar handelt es sich bei Tyrfing um eine sehr edle Klinge mit in der Tat außergewöhnlichen Eigenschaften, doch es besitzt mitnichten die Macht, die ihr die Sagas zuschreiben. Das Schwert ist so scharf, dass man ein Seidentuch ohne Mühe damit in der Luft zu teilen vermag, und zugleich so fest, dass es sich durch den härtesten Stahl frisst. Seine Schneide wird nicht stumpf, selbst wenn man Stein oder Holz zu durchtrennen versucht, und die Zauberkunst der Zwerge hat es annähernd unzerbrechlich gemacht. Dabei scheint es jedoch so leicht zu sein, dass man selbst dann nicht ermüdet, wenn die Schlacht einen ganzen Tag dauert. Es schenkt seinem Träger Siegesgewissheit und neuen Mut, selbst wenn sich das Schicksal gegen ihn verschworen zu haben scheint, es hilft ihm, selbst schwere Wunden zu ignorieren und neue Kraft zu finden. Die Klinge ist magisch durch die Kunst der Alfen und karmal durchwoben durch Ögnirs Fluch.
Regeltechnisch sollte das Schwert seinem Träger durchaus etliche der oben genannten Vorteile bieten (höhere TP, verbesserter WM und INI-Modifikator, kein BF, dabei relativ leicht; erleichterte Mut- und *Selbstbeherrschungs*-Proben), jedoch trägt es keine Zauber oder Liturgien, die auf Mitstreiter oder Gegner wirken.

Magische Analyse des Schwertes

Die verschlungenen Wege, auf denen die Zauberschmiede binnen drei Generationen an ihr Wissen gekommen sind, haben dazu geführt, dass die Sippe eine ganz eigene magische Repräsentation herausgebildet hat, die mit Kenntnissen in gildenmagischer Artefaktmagie, geodischer Magie oder Elementarismus so gut wie nicht zu fassen ist.

Allein die hohe Komplexität des Artefakts, in dem mannigfache Sprüche in überwiegend fremder Repräsentation wirken, macht eine magische Analyse extrem schwierig. Gemeinsam mit der Anzahl der permanent gespeicherten AsP, der Anzahl der ARCANOVI-ZfP* und der Mali in Höhe der Probenerschwernis bei Erschaffung des Artefakts ist eine ANALYS-Probe so sehr erschwert, dass es eine Lebensaufgabe wäre, die Muster zu entschlüsseln.

Je nach Gelingen einer massiv erschwerten ANALYS-Probe können Sie die folgenden Informationen preisgeben:

- Es sind viele Zauber mit einer großen Zahl permanenter AsP in dem Artefakt gespeichert.
- Es sind unter anderem Zauber der Merkmale *Objekt*, *Metamagie*, *Temporal* und *Hellsicht* enthalten.
- Der bindende Spruch des Artefakts ist ein INFINITUM in gildenmagischer Repräsentation, es sind mehrere Sprüche gebunden, die überwiegend in unbekannter Repräsentation vorliegen.
- Einige Fähigkeiten des Schwertes offenbaren sich erst, wenn jemand aus einer bestimmten Personengruppe das Schwert trägt.
- Die besonderen Fähigkeiten entfalten sich nur bei der Personengruppe 'Hetleute'.

Die Scheide birgt keine eigenständige magische Kraft. Allerdings zeigt sich in der Analyse, dass die Muster des Schwertes die Scheide mit einbeziehen, sie ist notwendiger Teil des Schwertes. Allerdings sollten die Helden nicht auf die Idee verfallen, den Fluch dadurch brechen zu wollen, dass sie die Scheide zerstören. Dann nämlich gäbe es nichts mehr, was den Blutdurst Tyrfings gezähmt halten könnte.

Untersuchung durch einen Geweihten

Durch die Liturgie Aura der Form (**WdG 269**) lässt sich zwar nicht Ögnirs Fluch selbst feststellen, aber der Geweihte erhält eine Vision über Thorfinnas Entsetzen, als sie mit dem Schwert wider Willen einen treuen Gefährten erschlug. Die Liturgie Blick der Weberin (**WdG 269**) fördert mit den entsprechenden Erschwernissen die gleichen Ergebnisse zutage wie der ANALYS (siehe oben).

Der Klingensucher Neidingstat

Zurück bei Arngrim Frodisson,
den Suchern bald das Blut geronn,
als merkten sie den Fluch der Klinge,
von Neidingstat ich nunmehr singe.

Ein Mann am Hof zu Tode kam,
weil Tyrfings Macht ein Opfer nahm.
Das alte Schwert ließ Gastrecht schänden
und Kjaskar, die Sucher zur Flucht sich wenden.

Zurück in Laugstadir

Zurück in Laugstadir werden die Abenteurer als Helden gefeiert. Rekker, Freie und Unfreie hängen gebannt an ihren Lippen, die Helden können nicht umhin, die Erlebnisse bei Durlin und Durgrim in allen Einzelheiten wieder und wieder zu schildern. Hörner erschallen, und es dauert nicht lange, da ist die freudige Botschaft auch nach Rekheim und zum Hof Spangarsheide gelangt.

Auch die Laugstadirer sind Feuer und Flamme, die sagenhafte Klinge anzusehen oder gar einmal in den Händen zu halten. Sollten die Helden von dem unseligen Fluch wissen, werden sie tunlichst vermeiden, Tyrfing zu ziehen. Selbst wenn es den Helden gelingt, die Thorwaler davon zu überzeugen, dass es besser ist, das Schwert in seiner Scheide zu lassen (erschwerte Proben auf *Überzeugen/Überreden*), ist die Enttäuschung groß, auch wenn man ihre Vorsicht respektiert.

Allerdings liegt es auch in Ihrer Hand, ob dem so ist. Früher oder später müssen die Helden feststellen, dass ihnen schlicht nicht jeder glaubt, dass Tyrfing ein Blutopfer fordert. Selbst wenn einer der Gefährten der ersten Attacke Tyrfings zum Opfer gefallen ist und die restlichen Helden seine Leiche nun mit sich führen, besteht zumindest die Möglichkeit, dass der ein oder andere Thorwaler vermutet, dass sich die Helden um den Besitz des Schwerts gestritten hätten. Es liegt bei Ihnen, ob Hersir Arngrim es gar als Beleidigung und Missachtung der Gastfreundschaft auffasst, ihm zu verweigern, Tyrfing blank gezogen zu sehen, und ob die Einsicht der Thorwaler auch dann noch Bestand hat, wenn Met und Bier reichlich geflossen sind.

Der Tyrfingfluch in Laugstadir

Sollte sich der Fluch noch nicht offenbart haben, nimmt die Geschichte einen anderen, weniger glücklichen Verlauf: Ahnungslos kommt der Träger des Schwerts dem Wunsch der Laugstadirer nach, das legendäre Schwert zu präsentieren. Kaum hat er das Schwert gezogen, stürzt er sich auf den Nächststehenden und tötet ihn mit einem überraschenden Hieb. Der Mann gehört zu Arngrims Kriegerschar, sein Tod löst große Bestürzung aus. Allen Anwesenden muss es so erscheinen, als habe der Tyrfingträger den Mann mutwillig erschlagen, und niemand kann diese ungeheuerliche Tat begreifen.

Es liegt bei Ihnen, ob dem vermeintlichen Übeltäter Möglichkeit gegeben wird, sich zu rechtfertigen oder ob Arngrims Gefolgsleute in jähem Zorn zu den Waffen greifen und Blutzoll von den Gästen fordern, die das Gastrecht durch ihre vermeintliche Neidingstat mit Füßen getreten haben.

Kjaskar und seine Mannschaft sind ebenso bestürzt, doch da Kjaskar Marada gelobt hat, den Helden auf ihrer Suche beizustehen und sie sicher zurück nach Uddahjal zu bringen, stellen sie sich wohl oder übel auf ihre Seite. Das gilt insbesondere auch dann, wenn die Helden sich mit der Besatzung der Wogenrenner angefreundet, jemandem vielleicht gar das Leben gerettet haben und die Thorwaler sie fast schon als Angehörige der Ottajasko betrachten. Alternativ können sich die Helden auch ergeben, um weiteres Blutvergießen zu vermeiden, und versuchen, mit Arngrim eine gütliche Einigung – beispielsweise durch ein angemessenes Thurgold – zu erzielen.

Sollte es zum Kampf kommen, stellen sich den Helden zwei meisterliche und sechs erfahrene Krieger sowie fünf an den Waffen leidlich erfahrene Knechte entgegen.

Bedenken Sie aber, dass eine frühzeitige Konfrontation das spätere Handeln der Helden und damit den Verlauf des Abenteuers entscheidend beeinflussen kann. Womöglich bestärkt es ihre Bedenken, mit dem Tyrfingschwert im Gepäck Virport anzulaufen, oder hält sie sogar ganz davon ab.
Kommt es nicht zur Eskalation, feiert man ein ausgelassenes Fest, zu dem auch die Männer und Frauen der beiden Nachbarhöfe eintreffen (die am Kapitelanfang genannten zwei Strophen werden dann selbstverständlich nicht Teil der *Klingensucher*-Saga). Solvi dichtet bis dahin die nächsten Strophen seiner Klingensuchersaga nach den Berichten der Helden, um am Abend, auf dem Höhepunkt des Festes, die Saga von der ruhmreichen Queste der Klingensucher den ehrfürchtig lauschenden Thorwalern vorzutragen.
Auch wenn die Helden es noch so sehr genießen, sich in ihrem Ruhm zu sonnen, schon am nächsten Morgen drängt Kjaskar zum Aufbruch. Das Schiff wird klargemacht – Arngrim lässt es sich nicht nehmen, die *Wogenrenner* mit Proviant auszustatten – und man sticht am Vormittag erneut in See. Die *Vagaholm* gibt den kühnen Seefahrern noch bis weit vor die Bucht Geleit.

Kjaskars Wiedersehen mit Thora und Jarl Tures Ende

Bei Ture wieder angekommen,
Thora froh an Bord genommen,
wähnten wir uns nun in Frieden,
die Klingensucher Tyrfing mieden.

Doch holte ein uns Schwertes Not,
weil Neugier stärker war als unser Verbot.
Es zog ein Übler den herrlichen Stahl,
Jarl Ture er so zum Tode befahl.

Die Seereise

Die Reise sollte zügig und problemlos ablaufen. Orientieren Sie sich an den Angaben im Abschnitt **Erneut auf See** auf Seite 43.
Sollten die Seefahrer in Unfrieden vom Laugstadir geschieden sein, sind nicht ausreichend Vorräte für die Rückfahrt nach Virport an Bord, insbesondere Frischwasser fehlt. Die nächsten Orte, in denen man sich mit dem Nötigsten eindecken kann, sind Gjalskermund und Ifirnshaven (**Westwind 72**) – allerdings empfiehlt es sich, das Schwert dort tunlichst verborgen zu halten. Sofern es mit den Laugstadirern zum Kampf gekommen ist und die Helden ohne Einigung oder Sühne das Weite gesucht haben, sollte sich die *Wogenrenner* in Gjalskermund nicht zu lange aufhalten, da die *Vagaholm* wenige Stunden später eintreffen wird. Arngrim bringt die Neidingstat bei Jarl Thurske Swafnildsson vor, um auf dem nächsten Hjalding Genugtuung zu verlangen, und tut kund, dass Kjaskar zu einem 'Skadimader' (Totschläger) gehalten hat. Selbst wenn die Helden glaubwürdig erklären können, dass es nicht ihre Schuld war, ändert dies nichts daran, dass sie ein Thurgold (Wergeld) schuldig sind.
Wegen des kräftigen achterlichen Windes bleibt Kjaskar auf dem Rückweg nicht in Küstennähe, sondern hält sich ab Ifirnshavn genau südlich, um schließlich 12 Stunden später unweit Enskar (**Westwind 108f.**) wieder auf die thorwalsche Küste zu stoßen, von wo aus es dann größtenteils mit Ruderkraft weiter nach Virport geht.

Zurück in Virport

Jarl Ture fürchtet natürlich nach wie vor, dass sich Ögnirs Prophezeiung erfüllen wird, doch Sitte und Anstand verbieten es ihm, Kjaskar und den Helden die Gastung zu verwehren. Schließlich sind die Abenteurer und Kjaskar große Helden, die seine Tochter und damit ganz Virport vor dem Ögnirwurm errettet haben, und nicht zuletzt ist Kjaskar sein Schwiegersohn. Deshalb lädt sie der Jarl trotz aller Bedenken zum abendlichen Gelage.
Ture plant, sich vornehmlich in seinem Langhaus, in der Gesellschaft und unter dem Schutz seiner Getreuen und seiner Jarlskari (Leibgarde) aufzuhalten, bis die Gäste wieder aufbrechen. Die größte Gefahr für sein Leben droht von Tyrfing, aber die Prophezeiung Ögnirs schließt ebenso wenig aus, dass dem Jarl eine andere Waffe der Gäste zum Verhängnis wird. Sofern die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, ihre Waffen auf dem Schiff zu lassen, fordert Ture sie auf, wann immer sie sein Langhaus betreten wollen, die Waffen in die Obhut des *Hetja* (Anführer) der *Jarlskari* des Jarls zu geben, der sie an der Pforte verwahrt. Sollte sich ein besonders stolzer, adliger Krieger oder ein Geweihter, dem das Tragen einer rituellen Waffe gebührt, unter den Helden befinden, mag das natürlich zu Konflikten führen. Wir überlassen es Ihnen, ob sich Ture unnachgiebig zeigt oder ob er solche Privilegien achtet und unter Umständen dem Helden einen gesonderten Eid abfordert, nicht die Hand gegen ihn zu erheben.
Selbstverständlich brennen alle Menschen in Virport darauf, das legendäre Tyrfingschwert einmal zu Gesicht zu bekommen oder gar in

Zwischen Saga und Spielpraxis

In einer klassischen Saga käme jetzt zwangsläufig das tragische Ende der Geschichte: Die *Wogenrenner* läuft Virport an, damit Kjaskar seine Gemahlin abholen kann, und trotz aller Vorsichtsmaßnahmen erfüllt sich Ögnirs Fluch: Tyrfing fordert das Leben des Jarls.
Doch im Unterschied zu einer Saga haben wir es mit Spielern zu tun, die aktiv ins Geschehen eingreifen. Es ist fraglich, ob die Helden es überhaupt zulassen, dass Kjaskar zunächst nach Virport fährt. Vielleicht bestehen sie darauf, dass man zuerst das Schwert in Uddahjal abgibt.
Selbst wenn sie wie geplant Virport anlaufen, ist es dennoch nicht ausgeschlossen, dass einfallsreiche Helden einen Weg finden, Tyrfing so sicher zu verwahren, dass die Klinge im Beisein des Jarls nicht gezogen werden kann, oder aber zu vermeiden, dass das Schwert überhaupt nach Virport gerät.
Helden einer Saga soll dem Verlauf einer typischen Saga folgen, mit allen heldenhaften Momenten und aller Tragik. Deshalb werden wir uns im weiteren weitgehend darauf beschränken, den idealtypischen Ablauf der Ereignisse in Virport zu schildern. Und dieser sieht vor, dass Jarl Ture nach Ögnirs Willen durch Tyrfing sein Ende findet.
Sollten Sie der Meinung sein, dass Ihre Spieler wenig Gefallen daran fänden, wenn sich das Schicksal trotz all ihrer Bemühungen erfüllte und sie im Spiel eines Gottes nicht mehr als ein (wenn auch amüsantes) Werkzeug sind – noch dazu eins, das Taten vollbringt, die die Helden womöglich verabscheuen –, bleibt Ihnen der Weg, Ture an diesem Tag doch ungeschoren davonkommen zu lassen. Vielleicht ergibt sich vor der Abreise der Helden noch eine andere Gelegenheit, den Fluch zu erfüllen oder aber Ture findet erst nach dem Ende dieses Abenteuers bei einem erneuten Besuch Kjaskars durch ihn oder eines seiner Besatzungsmitglieder den Tod. Die Helden werden davon womöglich erst viel später erfahren.
Sind Sie aber der Meinung, dass Ihre Gruppe an dem 'Saga'-Verlauf des Abenteuers Gefallen findet, sollten Sie auf das folgende Kapitel nicht verzichten.

der Hand zu halten, und selbst Ture würde dafür vieles geben. Aber sein Leben ist ihm wichtiger, und so verbietet er jedermann im Ort, die herrliche Waffe anzurühren.
Mittlerweile ist auch Fridleif Turesson, der älteste Sohn des Jarls, aus Olport zurückgekehrt. In die erste Erleichterung, den Wurm bezwungen und die Schwester gerettet zu finden, mischt sich rasch die Bitternis über Ögnirs Fluch und die Enttäuschung, nicht selbst der Retter Virports zu sein. Seine Begleiter, zwei 'Gandsmidr' (Magier) aus Olport, die gekommen sind, um im Kampf gegen den Wurm Beistand zu leisten, haben zwar versprochen, in der Runajasko um Rat zu ersuchen, ob und wie man den Götterfluch lösen kann, zugleich aber wenig Hehl daraus gemacht, dass es für den Jarl wohl keinen Ausweg gibt, seinem Schicksal zu entrinnen. So begegnet insbesondere der Jarlssohn den Gästen mit Misstrauen.
Da die Helden und die Ottajasko der *Wogenrenner* um die Gefährlichkeit des Schwertes wissen, wird es voraussichtlich ein Krieger aus Jarl Tures Jarlskari sein, der Tyrfing zieht, damit sich der Götterspruch erfüllen kann. Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Helden das Schwert in die Obhut der Jarlskari geben und die Wache (vermutlich der Anführer der Jarlskari) – vielleicht zusätzlich durch Ögnir versucht – der Verlockung nicht widerstehen kann, das Schwert einmal in der Hand zu halten. Augenblicklich kennt er nur noch ein Ziel: Ture zu töten. Da es insbesondere für einen magisch begabten Helden möglich wäre, den von Tyrfing beherrschten Krieger aufzuhalten, empfiehlt es sich, dass dieser Held gerade einem menschlichen Bedürfnis nachgeht oder sonst wie abgelenkt ist, als der Tyrfingträger in die Halla stürmt. Sinnvollerweise sollte Ture möglichst nahe am Eingang sitzen und die Helden möglichst weit davon entfernt, damit sie den Attentäter nicht stoppen können.
Selbst wenn die Helden ausgefeilte Vorsichtsmaßnahmen treffen, es ist der Wille eines hinterlistigen, göttlichen Wesens. Ögnir will, dass Ture durch Tyrfing oder durch einen der Gäste den Tod findet. Das muss nicht durch Waffengewalt sein, es reicht schon, dass einer der Helden einen Bierkrug umstößt oder eine Schüssel mit dicker Tunke verschüttet und der Jarl unglücklich in der Lache ausgleitet oder dass ihm einer der Helden ein Stück Brot reicht, an dem er sich verschluckt und erstickt. Einer der Virporter könnte Gefallen am Dolch eines Helden finden, und vielleicht gelingt es ihm gar, ihn zu überreden, ihm das Stück zu verkaufen oder einzutauschen. Wie kann der Held ahnen, dass dieser Thorwaler ein Walwütiger ist, der später im Zorn seinen Jarl mit eben diesem Dolch ersticht? Oder aber Ögnir zögert die Abfahrt der *Wogenrenner* heraus, und das Schicksal ereilt den Jarl mitten in der Nacht.

Auch Tyrfing in die Hand eines Menschen zu spielen, ist ihm ein Leichtes. Ögnir spielt falsch, das ist seine Natur. Er kennt vielerlei Mittel und Wege, dem Schicksal auf die Sprünge zu helfen. Ob ihm das Schicksal deswegen zürnt und ihn eines Tages zur Rechenschaft ziehen werden, soll in einem anderen Sang erzählt werden.
Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sich das Schicksal Jarl Tures in Gestalt von Tyrfing nähert. Bitte beachten Sie, dass sich die Szenen binnen weniger Augenblicke abspielen – schneller als Sie sie erzählen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Mit wutverzerrter Miene stürmt *[Name des Tyrfingträgers]* auf Ture zu, Licht bricht sich auf der messerscharfen Klinge. Ture erbleicht, als er dem vom Wahn befallenen Krieger in die verzerrten Züge blickt. Sein Tod steht darin geschrieben. Im selben Augenblick springen die ersten seiner Getreuen auf. Doch ein ehrenhafter Thorwaler stellt sich seiner Bestimmung. Ture hebt die Hand, um seinen Getreuen zu bedeuten, sich zurückzuziehen. Im selben Augenblick trifft ihn der tödliche Streich. Noch bevor sein erschlaffender Leib den Boden berührt, ist er tot.
Es herrscht entsetztes Schweigen im Langhaus, niemand wagt zu sprechen. Schließlich deutet jemand auf den Dachbalken, wo ein Falke mit gestutztem Schwanz sitzt. Er stößt einen langgezogenen Schrei aus und kreist über Tures Leiche, um anschließend ins Freie zu fliegen. (Sollten die Türen des Langhauses verschlossen sein, fliegt er durch eine 'eigentlich zu kleine' Öffnung im Dach.)
Fridleif und Thora eilen entsetzt an die Seite ihres Vaters, Thora voll stummer Pein, ihr Bruder hingegen mit wachsendem Groll, der sich zwangsläufig einen Weg bahnen muss. Plötzlich hebt er jäh die geballte Faust und schüttelt sie drohend: "Das gelobe ich dir, mein Vater, nicht eher zu ruhen, bis diese schmähliche Tat vergolten ist." Mit schreckgeweiteten Augen starrt Thora ihren Bruder an.

Nicht anders als die anderen Thorwaler. Was Fridleif soeben seinem getöteten Vater gelobt hat, kann ihm und ganz Virport großes Ungemach, wenn nicht den Tod bringen. So unbestimmt, wie dieser Racheschwur gesprochen wurde, so unbestimmt sind seine Folgen: Fordert der Jarlssohn damit Wiedergutmachung von dem, der die unselige Klinge führte, von jenen, die sie hierher brachten, oder wird damit gar die verhängnisvolle Fehde mit Ögnir fortgesetzt, die bereits Ture das Leben gekostet hat? Damit nicht genug, fesselt Fridleifs Schwur die Seele seines Vaters an diesen Ort, die als Drauger (**Westwind 30, 42**) solange zwischen Diesseits und Jenseits ausharren muss, bis der Eid erfüllt ist.

Fridleif Turesson

Der Ögnirspruch, so wurd' er wahr,
die Helden kamen in Gefahr,
erneut zu büßen Rekkers Tod,
die Rache war des Fridleifs Not.

Die Herzen schwer ob dieser Sache,
Fridleif sann auf Vaterrache.
Er ließ die Helden sich entscheiden,
ob ehrbar Vergleich, ob Kampfestreiben.

Tures 25-jähriger Sohn Fridleif (hochgewachsen, drahtig und voll jugendlicher Tatkraft) empfindet tiefe Bitternis über den Tod seines Vaters. Selbst wenn die Helden nicht selbst die Klinge geführt haben, sieht er es als seine Pflicht an, sie zur Rechenschaft zu ziehen. Schließlich haben die Gefährten das fluchbeladene Schwert nach Virport gebracht. Das und seine aus dem Groll geborene Unbedachtheit haben ihn den verhängnisvollen Eid sprechen lassen. Als er die versteinerten Mienen seiner Getreuen sieht, huscht für einen Lidschlag ein Schatten über sein Gesicht. Dann aber strafft er sich und wendet sich mit düsterer Miene den Helden zu. Es scheint, als sei sich zumindest der Jarlssohn sicher, wem sein Schwur galt.
Fridleif wurde von den Göttern mit Klugheit und Entschlossenheit bedacht, allerdings auch mit einem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn, der in Rachsucht ausarten kann. Der Umgang mit Schwert, Orknase, Speer, Schild und Bogen ist ihm wohlvertraut. Auf etlichen Heerfahrten an der Seite seines Vaters erlernte er das Waffenhandwerk. Er folgt seinem Vater als Hersir der Sippe, da Thora sich entschlossen hat, mit Kjaskar zu gehen; das Jarlsamt wird auf dem nächsten Hjalding neu vergeben. Doch nicht nur wegen seiner Art, die Waffe zu führen, hat Fridleif bisher fast jeden Kampf für sich entscheiden können: Fridleif ist zwar kein Swafnirkind, wohl aber mit der Swafskari, der Walwut (**WdH 261, Westwind 54**) geschlagen.

Größe: 1,9 Schritt **Alter:** geb. 1005 BF
Haarfarbe: blond **Augenfarbe:** grünblau
MU 15 **FF** 10 **KL** 13 **GE** 16 **IN** 12 **KO** 15 **CH** 11 **KK** 16
LeP 34 **AuP** 34 **MR** 4 **INI** 12+1W6 **SO** 10
AT/PA: 18/15 **TP:**1W6+5 (Orknase) **RS:**4
Herausragende Talente: Hiebwaffen 16, Raufen 12, Schwert 14, Speer 14, Bogen 16, Wurfbeil 15, Zweihand-Hiebwaffen 16, Athletik 10, Körperbeherrschung 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10
Vorteile/Nachteile: Begabung Kampftalente, Eisern / Blutrausch, Jähzorn 7
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Befreiungsschlag, Finte, Linkhand, Scharfschütze, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Wuchtschlag

Kühl stellt er die Helden vor die Wahl: sich ihm entweder im Morgengrauen des nächsten Tages zum 'Holmgang' (Zweikampf) auf Leben und Tod zu stellen oder aber die Schande auf sich zu nehmen und als Neidinger fürderhin ehrlos und in Unrecht zu leben.

Fridleif wirft ihnen den Bruch des Gastrechts vor – in Thorwal ein schweres Verbrechen, das mit Verbannung und Tod bestraft werden kann – und des arglistigen Mords an seinem Vater, da sie doch sowohl von Ögnirs Verwünschung als auch von Tyrfingfluch wussten.

Thora, Hjaldi, ein Vertrauter ihres Vaters, und der Travia-Geweihte Bjarne reden eindringlich auf Fridleif ein, zur Vernunft zu kommen. Wer das Thorwalsche nicht gut beherrscht, hat kaum eine Chance, zu verstehen, worum es geht. Die Worte *Drauger*, *Fluch*, *Verhängnis* und *Unbedachtheit* fallen, ebenso wie *Schicksal*, *Tod*, *Ausweg* und *Wiedergutmachung*. Hjaldi und Thora versuchen Fridleif davon zu überzeugen, einen anderen Ausweg zu suchen als den der blutigen Rache. Sie drängen weiter darauf, einen Weg zu finden, wie man Tures Seele aus Fridleifs unbedacht gesprochenem Bann wieder lösen kann, damit sie in Ehre an Swafnirs Seite eilen kann. Sie befürchten, dass Ture Fridleif nunmehr Nacht um Nacht heimsuchen wird, bis der seine Rache genommen hat, dass aber die Runjas allein wissen können, wann diese Rache erfüllt sein wird, weil Fridleifs Schwur so vage war.

Fridleif wird sichtlich blasser, als ihm aufgeht, was er mit seinen Worten womöglich angerichtet hat, aber nun, da das Schicksal einmal seinen Lauf nimmt, ist er bereit, sich ihm mit Heldenmut entgegenzustellen. Auch die Einwände des Geweihten, dass die Helden nur Werkzeuge des Schicksals waren, können ihn zunächst nicht besänftigen.

Gerecht mag Fridleifs Reaktion nicht sein, ebenso wenig klug, aber angesichts dessen, dass soeben sein Vater vor seinen Augen erschlagen wurde, mag das nicht verwundern. Es hängt davon ab, wie einsichtig und verständnisvoll die Helden sind, wie sich die Geschichte nun weiter entwickelt.

Thora bedrängt die Helden inständig, ihren Bruder zu schonen und nicht auch noch sein Leben zu nehmen. Ihr ist auch nicht daran gelegen, dass einer der Helden zu Tode kommt. Sollten ihre Überredungskünste nicht verfangen, verlegt sie sich aufs Flehen und schließlich auch aufs Drohen – denn wer allzu freimütig Fridleifs Tod in Kauf nimmt, der soll nicht darauf hoffen, dass das Schicksal es gnädiger mit ihm meint.

Folgende Möglichkeiten bieten sich, Fridleifs Schwur Genüge zu tun, ohne dass jemand sterben muss:

- Die Helden bieten an, ein angemessenes Thurgold zu zahlen. Dies wird nicht gering sein, denn der Jarl war ein mächtiger und bedeutender Mann und die Umstände seines Todes unglücklich.
- Einer der Helden lässt sich auf den Zweikampf ein, versucht aber lediglich Fridleif außer Gefecht zu setzen (keine ganz ungefährliche Lösung bei einem Walwütigen).
- Der Held streckt kurz nach Beginn des Kampfes die Waffen – was einer Schuldanerkenntnis gleichkommt und die Zahlung eines Thurgolds nach sich zieht.
- Die Helden bieten an, sich dem Urteil eines Rechtskundigen zu unterwerfen und zu tun, was immer der für nötig erachtet, um ihre Schuld zu tilgen.
- Ist einer der Helden in Besitz einer Feder Ögnirs, kann er sie dazu nutzen, Fridleifs Eid die Verpflichtung zu nehmen, auch an Ögnir Rache zu nehmen und damit Tures Seele für ewig dazu zu verdammen, ein Drauger zu sein.
- Gleiches kann mit einer Fürbitte an Travia erreicht werden, in der Hoffnung, dass die Gütige es nicht dulden wird, dass eine ganze Sippe aus Mutwillen den Untergang findet.
- Mittels eines passenden Zaubers oder einer Liturgie wäre es unter Umständen auch möglich, den Drauger auszutreiben. Beide Vorschläge treffen auf den Widerstand der Thorwaler. Kein Verstorbener wird ohne guten Grund zum Drauger, und die Tradition will, dass man seine Forderungen erfüllt, da er sonst keinen Frieden finden wird.

Ein Vergleich bedeutet, dass ein Rechtskundiger, oft ein Jarl, Skalde, Godi oder Geweihter, die Argumente der streitenden Parteien gegeneinander aufwiegt, um schließlich zu bestimmen, wer höher in des anderen Schuld steht und wer ein Anrecht auf ein Thurgold besitzt. Diese Entschädigung ist in materieller Form zu leisten, sie kann unter besonderen Umständen aber auch besondere Dienste umfassen. Bedingung ist, dass sich zuvor beide Parteien verpflichten, das Urteil des Richtenden anzuerkennen – egal, zu wessen Gunsten es ausfällt.

Die Helden können sich mit Kjaskar in aller Ruhe beraten. Er macht ihnen klar, dass Fridleif Turesson nicht nur das Recht, sondern nach den Geboten der Ehre und seinem Schwur sogar die Pflicht hat, seinen Vater zu rächen. Doch welchen Weg die Abenteurer einschlagen wollen, um den Jarlstod zu sühnen, überlässt er ihnen.

Er erklärt sich von vornherein mit ihrer Entscheidung einverstanden und verspricht ihnen jegliche Hilfe, auch wenn Thora ihn anfleht, es nicht zu einem Kampf gegen ihren Bruder – eingedenk des Umstandes, dass er unter der Swafskari leidet – kommen zu lassen. Sie verweist auch auf sein Travia-Gelübde. Doch Kjaskar entgegnet, dass ihn ein älterer Schwur bindet, solange Tyrfing nicht an Marada übergeben worden ist.

Sofern die Helden Fridleif sofort unterbreiten, dass sie sich dem Urteil eines Rechtskundigen unterwerfen wollen oder aber gleich hier bereit sind, jedes von ihm geforderte Thurgold zu zahlen, bittet er sich Bedenkzeit bis zum nächsten Morgen aus. Vielleicht aber zeigen sie sich nicht minder einsichtig als der Jarlssohn und bestehen darauf, ihre Unschuld mit dem Schwert zu beweisen.

Die Virporter betrachten die Situation mit gemischten Gefühlen. Da sind zum einen die, die ganz und gar auf Fridleifs Seite sind und die Helden für pflichtvergessene und mutwillige Frevler wider den Gastfrieden oder sogar Mörder halten. Andere sind eher geneigt, sie als Werkzeug des unausweichlichen Schicksals zu sehen, tragische Figuren, dazu verdammt, den Willen der Unsterblichen zu erfüllen, gleich, welche Folgen es haben mag.

In Anbetracht der angespannten Stimmung schlägt Kjaskar vor, dass man die Nacht auf dem Schiff verbringt. Fridleif lässt die Helden in der Tat ziehen. Sollte es die Helden verwundern, dass er nicht ihr Wort verlangt, nicht zu fliehen: Zum einen ist es für einen Thorwaler undenkbar, angesichts einer solchen Forderung das Weite zu suchen, allein schon aufgrund der Unehre, mit der man sich dann befleckt. Zum zweiten gibt Fridleif nicht mehr viel auf das Wort von Leuten, die den Gasteid gebrochen haben.

Sollten die Helden dies in der Tat nutzen wollen, um das Weite zu suchen, müssen sie dies auf eigene Faust tun: Kjaskar wird ihnen nicht dabei helfen. Die Helden haben dann große Unehre auf sich geladen und es wird großer Taten und der Schwurhilfe vieler ehrbarer Männer und Frauen bedürfen, um ihre Ehre wiederherzustellen. Sie werden zum nächsten Hjalding geladen werden, um sich dort dem Urteil zu stellen (das sie zu einem hohen Thurgold als Wiedergutmachung von

Tures Tod und ihres ehrlosen Verhaltens verurteilt). Tun sie das nicht, gelten sie als ehrlos und man spricht den Bann über sie. In Thorwal sind sie dann nicht mehr willkommen.

Der Drauger

Tatsächlich bekommt Fridleif in der Nacht unheimlichen Besuch. Es ist der Geist seines Vaters, der ihn anklagt, ihn durch seinen unbedachten Schwur ans Diesseits gefesselt zu haben. Auf den ersten Blick wirkt der Drauger kaum anders als ein leicht durchscheinendes Abbild des verstorbenen Jarls, die schwere Wunde, die seinen Tod besiegelt hat, klafft weit, seine Gewänder sind blutbesudelt. Für seinen Sohn jedoch ist sein Anblick weit erschreckender, denn er ist es, den der Drauger heimsucht. Der eiskalte, abgründige Geruch des Todes umgibt ihn, droht Fridleif die Kehle zuzuschnüren und füllt seine Brust mit lähmender Furcht. Eisige Kälte geht von der Geistergestalt aus, bodenlose Verzweiflung und angsteinflößender Zorn. Jarl Ture zürnt seinem Sohn den Racheeid, der ihn bindet und der seine Sippe vollends ins Unglück stürzen kann, er ist verzweifelt über sein Schicksal und voller Furcht über das, was kommen mag. Er beschuldigt Fridleif, Ögnir selbst müsse ihm die Worte eingegeben haben, um weiteres Leid über ihn und die Seinen zu bringen.

Wo die vernünftigen Worte der Geweihten nicht verfangen konnten, bringt dieses Erlebnis den Jarlssohn zur Einsicht. Die Vorstellung, dass ihn der Drauger nunmehr Nacht für Nacht heimsucht, erfüllt ihn mit tiefem Schrecken und schrecklichen Schuldgefühlen. Sofern die Helden also anbieten, sich auf einen Urteilsspruch oder ein Thurgold einzulassen, willigt er ein. Sollten sie das noch nicht getan haben, macht er seinerseits das Angebot, sich entweder einem Götterurteil im Kampf zu stellen oder aber sich zu vergleichen. Das bringt ihm die Achtung seiner Gefolgsleute ein, denn den Helden die Wahl zu lassen ist ein Kompromiss zwischen Vernunft und Rachedurst und nach thorwalschem Empfinden sehr ehrenhaft.

Sollten sich die Helden aber für den Zweikampf entschieden haben oder das jetzt tun, nimmt er das hin. Wenn sein Tod der Preis sein soll, dann will er dieses Schicksal tapfer tragen.

Der Klingensucher und Kjaskars Vergleich mit Fridleif

Die Klingensucher, sie wollten vergleichen,
nach altem Brauch die Schuld begleichen.
Ein weiser Alter um Schiedsspruch gebeten,
Gerechtigkeit er sollt' vertreten.

Der Weise, er ließ ein jeden schildern
und wusste Fridleifs Zorn zu mildern.
Die Helden und Kjaskar mit Buße belegt,
doch wurde so der Frieden gehegt.

Der Vergleich zu Asbyrgi

Unterwerfen sich die Helden dem Schiedsspruch, schlägt Fridleif vor, den Godi Sigurd aufzusuchen, dessen Weisheit weithin gerühmt wird. Dieser lebt in der geheimnisvollen Schlucht Asbyrgi. Der Brauch verlangt es, dass man dorthin unbewaffnet geht und ohne Feindschaft in den Seelen. Gemeinsam mit Kjaskar machen sich die Gefährten und Fridleif auf den Weg.

Auch wenn sich die Helden auf die Zahlung eines Thurgolds einlassen, schlägt Fridleif, der sich außerstande sieht, das Thurgold auf swafnirgefällige Weise gerecht zu bemessen, den Rat des Godi zu suchen.

Die Schlucht Asbyrgi

Es heißt, dass einst Swafnirs Fluke bei seinem Kampf gegen Hranngar hier auf das Land getroffen sei und eine mächtige Schlucht geformt habe. Aus der Vogelperspektive sieht die Asbyrgi-Schlucht in der Tat wie eine gigantische Walflosse aus.

Die Schlucht befindet sich etwa eine Wegstunde Fußmarsch von Virport entfernt. An ihrem Eingang steht ein Runenstein gleich neben einem knorrigen Baum, an dessen Ästen allerlei Dinge hängen, wie z.B. ein Bündel Schwanen- und Wildgänsefedern, eine Bärentatze, Pottwalfigürchen und ein Krug voll Met, denen die Thorwaler mystische, wunderkräftige oder kultische Bedeutung beimessen.

Einige Einwohner von Virport munkeln, dass der Baum in den Sonnwendnächten in einem unheimlichen Licht erstrahlt. Andere behaupten felsenfest, dass sich zu bestimmten Nachtzeiten unter dem Ast ein Loch auftue, durch das diejenigen, die rechtschaffen sind, direkt an Swafnirs Tafel, und diejenigen, deren Seele verderbt ist, in Hranngars Schlund fallen.

Zu ihrer Überraschung erscheint, kaum dass sie den Baum passiert haben, der Godi, als habe er sie bereits erwartet. Sein Gesicht ist zerfurcht, stramm spannt sich die papierbleiche Haut über die Knochen, seine grauen, klugen Augen vermitteln den Eindruck, als hätten sie bereits ein ganzes Äon gesehen; seine Haltung ist würdevoll und erhaben. Mit einer stummen Geste fordert der Alte sie auf, ihm tief in die Schlucht zu einer Stelle zu folgen, an der mehrere Runensteine in die Höhe ragen. Dann bittet er die Streitenden, ihm ihre Argumente zu unterbreiten. Im selben Augenblick lässt sich ein Falke auf seiner Schulter nieder, doch sind die Augen des Tieres dunkel und von einem goldenen Rand umkränzt, wie man es von einem gewöhnlichen Raubvogel kennt, und nicht etwa golden.

Fridleif trägt dem Godi seine Klage vor, dass sein Vater durch seine Gäste, oder besser durch eine verfluchte Waffe in ihrem Besitz, zu Tode gekommen sei. Er schildert ausführlich seine Sicht der Geschehnisse, nach der die Helden höchst fahrlässig, wenn nicht böswillig gehandelt haben. Alsdann ist es an den Helden, ihre Sicht der Dinge zu schildern und sich zu verteidigen.

Nachdem der weise Mann beide Seiten angehört hat, versinkt er in langes Schweigen. Schließlich lässt er sich die genauen Umstände schildern, wie der Ögnirwurm bezwungen wurde, was es mit dem Schwert und Ögnirs Fluch auf sich hat und wie Jarl Ture umgekommen ist. Dann erhebt er sich langsam, schreitet das Rund der Lichtung ab und legt seine Hand auf jeden einzelnen der Runensteine. Grübelnd setzt er sich erneut, um kurz darauf das Urteil zu verkünden.

Der Godi

Sigurd ist ein uralter Einsiedler, von dem niemand genau weiß, wie lange er schon auf Dere wandelt. Trotz seines hohen Alters ist sein Rücken ungebeugt und die Glieder überraschend kräftig, seine Augen klar und sein Verstand scharf. Wohl ist er taub, aber wann immer ihn jemand zu sprechen verlangt, fliegt ein Falke heran und setzt sich auf seine Schulter. Während der Gast spricht, lauscht der gefiederte Geselle sehr aufmerksam, und hat er geendet, legt er seinen Kopf an das Ohr des Weisen. Dieser schließt die Augen und versteht.

Die Menschen der umliegenden Orte suchen den Godi nur auf, wenn sie Rat oder Hilfe benötigen, denn er ist der Zauberei kundig, so wissen sie, den meisten jagt das Angst und große Ehrfurcht ein.

Der Weise lebt in einer kleinen Höhle, deren Eingang sich in der äußeren Felswand der Schlucht befindet. Er lebt von den Gaben, die

die Menschen aus der Nachbarschaft am Eingang der Schlucht niederlegen.

Das Urteil des Weisen

Es ist dem Spielleiter überlassen, wie der Schiedsspruch ausgehen soll. Sollten die Helden ihre Sache eindrucksvoll vertreten, spricht nichts dagegen, sie nur zu einem symbolischen Thurgold zu verurteilen (damit der Geist Tures wegen eines Freispruchs nicht ungnädig gestimmt wird und dem Eid Fridleifs Genüge getan wird) . Zur Überraschung der Helden bezieht der Alte Kjaskar in seinen Schiedsspruch mit ein, was dieser auch ohne Widerspruch akzeptiert.
Sonst entscheidet der Godi zu Fridleifs Gunsten, denn das Leben eines Jarls, so sagt er mit seiner heiseren Stimme, wiege mehr als die Freiheit seiner Tochter. Schließlich habe Kjaskar aus Liebe den Wurm bekämpft, nicht auf Tures Bitte hin. Was nun die Schuld der Helden angeht, so ist diese groß, da sie um die beiden Flüche wussten, und gering, da sie Werkzeuge des Schicksals waren. Keinesfalls aber sind sie schuldlos und aus großer und geringer Schuld erwachse Fridleifs Anspruch auf ein Thurgold, das der Rache Genüge tun solle und ihm und dem Geist seines Vaters Frieden schenken werde.
An diesem Urteil ist nichts zu deuten oder zu rütteln. Die Helden und Kjaskar müssen sich verpflichten, an Fridleif tausend Stücke Silber, vier Pferde und zehn Schafe als Buße zu geben.
Den Abenteurern sollte klar sein, dass in diesen Gefilden jedermann Ehre und Leben verwirkt, wenn er einer derartigen Verpflichtung nicht nachkommt. Sie werden also den Großteil des Lohnes, den ihnen Hetfrau Marada für das Erlangen des Tyrfings gewährt, anschließend an Fridleif senden müssen – die Pferde und Schafe bringt Kjaskar auf.

Der Kampf gegen Hersir Fridleif

Die Klingensucher, sie wählten den Streit,
auch Fridleif fand sich gern bereit,
auszufechten Mann gegen Mann,
er dergestalt auf Rache sann.

In grimme Walwut Fridleif verfiel,
der Helden Streiter weit vom Ziel,
Mit letzter Müh' er ihn besiegt.
Im Blute Swafnirs Urteil liegt.

Lassen sich die Abenteurer nicht darauf ein, das Urteil eines Rechtskundigen zu suchen, sondern bestehen auf dem Holmgang, wird der Kampfplatz nach altem Brauch mit Haselstecken umgrenzt. Viele Frauen und Männer Virports scharen sich um den Kampfplatz, gebannt harren sie der Dinge, die da kommen sollen.
Der für die angeklagte Partei Streitende darf die Waffe wählen (allerdings nicht Tyrfing). Man stellt sich einander ungerüstet, kein stählernes Hemd oder Lederwams soll dem Urteil Swafnirs entgegenstehen. Dann bindet man den Gegnern den linken Arm auf den Rücken, die Rechte umfasst den nach Blut dürstenden Stahl. Die Regeln besagen, dass derjenige in den Augen der Götter schuldig ist, der entweder von der Hand seines Gegners fällt oder aber die Umfriedung aus Haselstecken überschreitet.
Sofern weder die Helden noch Fridleif zur Einsicht gekommen sind, kommt es zu einem heftigen und blutigen Kampf. Es dauert nicht lange, bis der erste schwerere Treffer Fridleifs Walwut weckt. Wie von Sinnen stürmt er gegen seinen Gegner an, nicht achtend, in welche Gefahr er sich selbst bringt, seine Hiebe hageln schnell und wuchtig auf den Helden nieder. Selbst wenn dieser nun zu Boden geht oder sich ergibt, lässt der Thorwaler nicht von ihm ab – so lange nicht, bis er selbst völlig erschöpft oder so schwer getroffen ist, dass er zu Boden geht oder aber man ihn niederringt oder durch Magie oder eine Liturgie besänftigt.
Den Virportern wird es nicht gefallen, sofern sich Dritte in das Götterurteil einmischen wollen. Die Swafskari ist zudem ein Zeichen, dass Fridleif von Swafnir berührt ist, sein Toben nichts anderes als ein Abbild von Swafnirs göttlichem Zorn. Sofern die Helden sich erkennbar einmischen, werden auch die Virporter nicht an sich halten und es kommt zu einem Gerangel. Allerdings sind zumindest die Thorwaler nicht auf weiteres Blutvergießen aus, sie wollen nur, dass der Kampf seinen geordneten Gang gehen kann.
Sollte einem der Kontrahenten der Tod drohen, wirft sich Thora verzweifelt zwischen die Kämpen, in der Hoffnung, den Wahn ihres Bruders zu brechen. Kjaskar folgt ihr, um sie vor den sausenden Klingen zu schützen. Der Tochter Tures und Schwester Fridleifs wird man die Einmischung gestatten, auch wenn einige Thorwaler murren, dass damit nur neues Unheil heraufbeschworen werde.
Sie erinnern sich sicher an Thoras Drohung, mit der sie die Helden dazu bewegen wollte, statt des Kampfes den Schiedsspruch zu wählen. Sie prophezeite den Uneinsichtigen und Unbarmherzigen, die ihr Flehen ungerührt ließ, dass sich ihr Schicksal eines Tages auch ungnädig zeigen könnte. Dies ist ein Moment, in dem sich Thoras Worte bewahrheiten könnten: Für seinen Hochmut, auf die Macht der Waffe und nicht auf das Urteil eines Weisen vertraut und der Kampflust gegenüber dem Mitgefühl den Vorzug gegeben zu haben, erleidet der unterlegene Held eine dauerhafte Versehrtheit. Sei das nun der Verlust eines Auges, gar einer Hand oder eine schwere Beinwunde, die ihn zum Hinkenden werden lässt – es sei denn, dass einer der Gefährten die Verwundung mit einem ausreichenden BALSAM heilen kann.
Etwas anderes ist es, wenn die Helden es darauf abgesehen haben, dass ihr Kämpe Fridleif nach kurzem Kampf überwältigt, ohne ihn schwer zu verwunden. Dieser Plan birgt – bedingt durch des Hersirs Walwut – einige Unwägbarkeiten. Mit dem Einsatz von Magie, um ihrem Kämpen den entscheidenden Vorteil zu verschaffen, sollten die Helden überaus vorsichtig sein. Schon der Verdacht, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht, setzt sie ins Unrecht, man zeiht sie, Trollskraper (Schadzauber) gewirkt zu haben, um der göttergewollten Gerechtigkeit zu entgehen. Das ganze kommt einem Schuldspruch gleich und die Helden werden ihre liebe Mühe haben, mit heiler Haut davonzukommen, weil sie es nunmehr mit den versammelten Virportern zu tun bekommen. Wir wollen indes nicht hoffen, dass es soweit kommt.
Gelingt es ihnen, Fridleif außer Gefecht zu setzen, gilt dessen Klage als unberechtigt. Swafnir hat entschieden. Die Ehre der Helden ist wiederhergestellt, sie können in Frieden ziehen, müssen weder ein Thurgold leisten noch den Groll der Sippe des Jarls fürchten.
Wie auch immer der Streit beigelegt wird, soll die Einigung reichen, Fridleifs Schwur zu erfüllen. Der Rache für seinen Vater ist Genüge getan, Tures Geist ist nicht länger gebunden und sein Leib kann bestattet werden.
Als Zeichen ihrer Versöhnung lädt man die Helden ein, Zeuge von Jarl Tures Bestattung zu sein. Der Jarl wird an Land in einem Grab in Form eines Langschiffs beigesetzt, zu seiner Ehre entzündet man mächtige Feuer. Das Grab wird mit prächtigen Beigaben ausgestattet, jeder gibt dem Verstorbenen zudem etwas Persönliches mit auf die Reise zu Swafnir.

Alsdann gedenkt man des Toten, preist seine Vorzüge, rühmt seine Taten und erinnert sich an gemeinsame Erlebnisse. Niemand schämt sich seiner Tränen, ebenso wenig wie man sich scheut, herzhaft zu lachen, wenn jemand sich an eine komische Begebenheit mit dem Jarl erinnert. Weitere Anregungen, um ein thorwalsches Begräbnis auszugestalten, finden Sie in **Westwind 28**.

Der Klingensucher und Kjaskars Rückkehr in die Hetja-Halla

In Frieden schifften wir sodann
gen Uddahjal, wo es begann.
Die Freud' war groß, der Jubel laut,
Als endlich heimisch Land geschaut.

Der Hetfrau gar die Tränen flossen,
als ihre Händ' das Schwert umschlossen.
Sie schwor, zu ziehen es nimmermehr,
außer im Kampf voran dem Heer.

Ein fürstlicher Empfang – Hohe Zeit in der Hetja-Halla

Erneut blickt der Eisbärkopf am Vordersteven der treuen *Wogenrenner* dem offenen Meer entgegen und jagt den bösen Geistern der See einen Schauer über die schuppigen Leiber. Wenige Tage dauert es, da ist Uddahjal, Hetfrau Maradas Ottaskin, der Ausgangspunkt der Queste, erreicht, und als sich das Segel am Horizont zeigt, erschallen bereits am Eingang zum Fjord von Ottasheim her Jagdhörner und Luren in wildem Klang. Kjaskar legt Thora den Arm um die Schulter und lächelt ihr zuversichtlich zu – bald schon hat er seinen Schwur erfüllt und ist frei, sein neues Leben mit Thora, im Schutze der Gütigen zu beginnen.

Es gibt niemanden in Uddahjal, der nicht die Rückkehr des legendären Tyrfingschwertes miterleben möchte. Keiner zweifelt ernstlich daran, dass die wackeren Klingensucher Tyrfing gefunden haben, zumal letzte Nacht, als die Hetfrau schlief, ihr treues Schwert spurlos aus der Scheide verschwunden ist und seitdem nicht mehr gesehen wurde.

Fast ein Dutzend Ottas, Knorren und Snekkars kommen der *Wogenrenner* entgegen, um sie an den Strand zu geleiten, wo sie bereits von einer stetig wachsenden Menge erwartet wird. An Bord der Schiffe herrscht großer Jubel, Rufe schallen über das Wasser, ob die Suche nach Tyrfing erfolgreich war. Die Abenteurer wären gut beraten, hielten sie diese Nachricht noch geheim, bis sie Hetfrau Marada gegenüberstehen.

Mit erwartungsvoller, stolzer Miene begrüßt Marada die heimgekehrten Schwertsucher am Strand. Als diese ihr das sagenumwobene Tyrfing überreichen, legt sich ein Glanz tiefen Glücks über die Miene des Hetfrau.

Selbstverständlich muss die Hetfrau umgehend von dem Fluch erfahren, der auf der Klinge lastet. Es liegt bei den Helden, ob sie das unter vier Augen tun wollen oder in aller Öffentlichkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Maradas Miene wandelt sich zu einem Ausdruck ungläubigen Staunens, dann tiefer Erschütterung, als ihr offenbart, welch böser Fluch auf Tyrfing liegt. Man sieht förmlich, wie sie mit sich ringt, wie Enttäuschung und Befriedigung, das legendäre Schwert zu besitzen, um Oberhand streiten. Schließlich fasst sie sich, in ihren Augen liegt ein bitterer Zug. "Nehmt meinen Dank, tapfere Rekker, die nicht Mühsal noch Gefahren gescheut haben, um den Schwur zu erfüllen, mir Tyrfing zu bringen. Ganz Thorwal wird von euch singen und eure Taten sich zum Vorbild nehmen und hier in Uddahjal in Maradas Halla werdet ihr allzeit geehrte und willkommene Gäste sein."

Sie grinst schelmisch. "Und wundert euch nicht, wenn ihr bald einem kleinen Knirps in Uddahjal oder sonst wo im Norden über den Weg lauft, der [*Name des Helden*] Alrunsdottir oder [*Name des Helden*] Thurgardsson heißt."

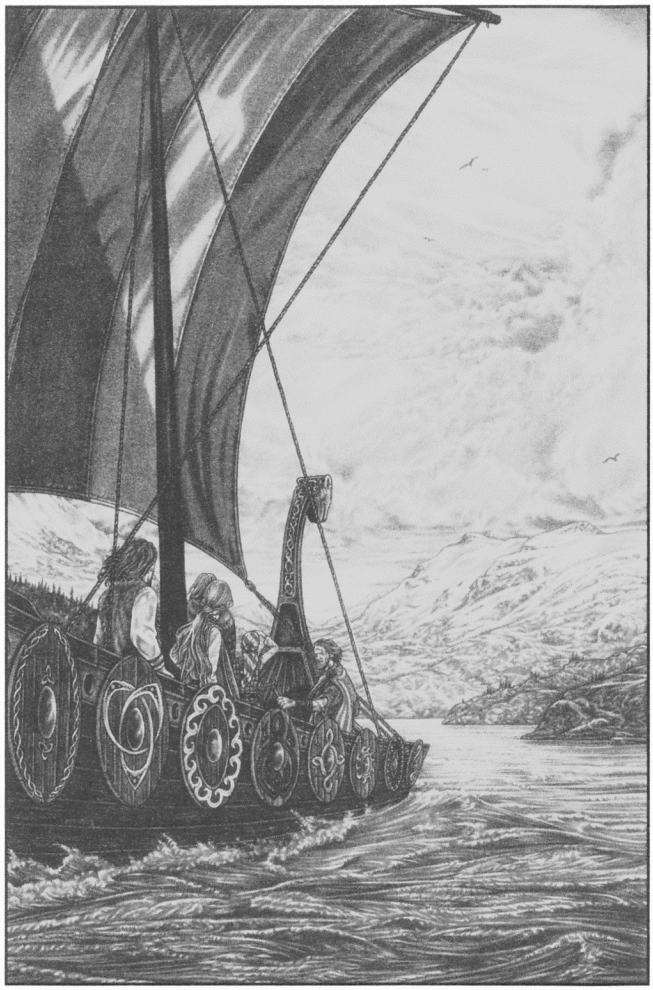
Marada zweifelt keinen Augenblick daran, dass die Helden die Wahrheit sprechen. Ihre Enttäuschung ist groß, hatte sie doch darauf gehofft, mit Tyrfing den Schlüssel zur Obersten Hetwürde in der Hand zu halten: ein sagenhaftes Schwert, so mächtig, an *Grimrings* Statt als Thorwals Schutz zu gelten. Der Fluch bedeutet einen Rückschlag, doch so schnell ist Marada nicht bereit aufgeben. Auch wenn die Klinge nicht ganz das ist, was sie sich erhofft hat, ist sie doch immer noch ein mächtiges, zauberdurchwobenes Artefakt von enormer symbolischer Kraft. Selbst wenn sich der Fluch nicht geheim halten lässt – die Ereignisse in Virport werden die Runde machen –, Tyrfing ist und bleibt ein Schwert für Helden, ein Schwert für diejenige, die sich auserkoren sieht, Thorwal zu schützen und anzuführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem stolzen Lächeln, die Augen ernst, wendet sie sich den Helden zu. Mit feierlicher Stimme schwört sie: "So gelobe ich, bei Swafnir und den Seelen meiner Ahnen, diese Klinge, Tyrfing, nur dann zu ziehen, wenn Feinde um mich sind. Keinem Unschuldigen sollen sie Verderben bringen oder sie soll mein eigenes Verhängnis werden."
Sie küsst das Heft des Schwertes. "Einer Aufgabe sollst du dienen, Tyrfing, Heldenklinge, Thorwal zu beschützen, dafür stehe ich mit meinem Blut, mit meinem Herzen, bis zu meinem letzten Atemzug. Bei Swafnir, dein Pfand, mein Wort."

Wie Sie unzweifelhaft bereits bemerkt haben, gehen wir davon aus, dass die Helden ihren Schwur erfüllen, Tyrfing Marada zu übergeben, selbst wenn sie jetzt wissen, welche Gefahren das mächtige Artefakt birgt. Ein Schwur ist eine heilige Sache, ihn zu brechen macht aus den Helden Eidbrecher oder gar Frevler. Selbst wenn sie das in guter Absicht auf sich nähmen, in dem Bestreben, dass keine der beiden Konkurrentinnen die Waffe in die Hände bekommt, um sich einen Vorteil im Kampf um die Führung Thorwals zu verschaffen – bleibt es doch dabei, dass sie die Folgen zu tragen hätten. Die Götter lieben diejenigen nicht, die heilige Eide brechen, und der Eid, der in der Nacht von Ifirns Milde getan worden ist, ist nicht minder heilig als einer, der von einem Grossen Eidsegen besiegelt wurde. Mehr noch müssten sie mit der Rache der Thorwaler rechnen, die es nicht dulden werden, wenn Fremde ihnen das Schwert ihrer legendären Hetfrau Thorfinna rauben. Das betrifft nicht nur Maradas Gefolgsleute, auch wenn diese sicher zu den erbittersten Verfolgern gehören werden.

Es dennoch zu tun, erforderte Kjaskar und seine Ottajasko zu täuschen, denn der Schiffsführer würde eine solche verderbte Tat nicht dulden, selbst wenn er nicht einmal entschieden ist, ob das Schwert besser in Jurgas oder Maradas Hand gehörte.

Sollten die Helden übrigens das Schwert lieber der Obersten Hetfrau übergeben wollen, sollten sie sich auf eine Überraschung einrichten: Jurga sieht sich keineswegs geneigt, durch ruchloses Handeln Marada um das Schwert zu bringen. Es ist etwas anderes, es ihr im ehrlichen



Kampf zu nehmen. Durch Schliche und Verrat allerdings niemals, denn solche Tat fiele unweigerlich auf sie zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Man versammelt sich auf dem Platz vor der Hetja-Halla, wo sich Marada auf einem Hochsitz, den man herbeigetragen hat, niederlässt und den Klingensuchern den Begrüßungsmet reichen lässt. Die Thorwaler können es kaum erwarten, dass die Abenteurer und Kjaskar berichten, was ihnen auf der Suche widerfahren ist. Gebannt hängen die Augen aller an ihren Lippen. Voller Anteilnahme verfolgen sie die Geschichte vom Ögnirwurm, bejubeln den Mut der Klingensucher und beklagen Jarl Tures tragisches Ende. Sie staunen über Kjaskars Opferbereitschaft und Travias Güte, freuen sich darüber, dass Thora und Kjaskar sich gefunden haben, verfolgen atemlos den Streit der Zauberalfen und jubeln über den Fund Tyrfings und sind bestürzt über dessen Blutdurst. Mehrere Stunden dauert es, alles zu erzählen, und ständig werden die Abenteurer von Zwischenfragen unterbrochen. Die Uddahjaler sind sichtlich beeindruckt.

Zwar enttäuscht es die Thorwaler, dass sie einstweilen nicht in den Genuss kommen, den herrlichen Stahl der Klinge betrachten zu dürfen, aber der Stolz, dass das Schicksal ihrer Anführerin eine so mächtige Waffe zugedacht hat, die ihr sicher eines Tages den Sieg über die verhasste Feindin bringen wird, lässt die Freude und Zuversicht überwiegen.

Als sich die Dämmerung über das flache Küstenland legt und ein starker Wind vom Meer herüberfegt, begibt sich die Gesellschaft in die Halle, wo man alles für den festlichen Schmaus zu Ehren der Klingensucher vorbereitet hat.

Zu mehreren Hundert tafelt, singt, tanzt, lacht und erzählt man dann in der Hetja-Halla bis in den Morgen hinein. Bier, Met, Wein, Buttermilch und andere Getränke fließen in Strömen, Hirsch, Ferkel, Eber, Gänse, Rinderücken werden dargeboten und zum Höhepunkt des Festes trägt Solvi Starkadson die vollständige Klingensuchersaga vor.

Das Ende der Queste

So wurde die Suche nach dem Tyrfingschwert erfolgreich beendet. Die Nachricht davon eilt in wenigen Wochen selbst in die entlegensten Gebiete der Nordlande, und einige Monate später dringt sie auch an die Ohren vieler zauberkundiger, gelehrter und weiser Menschen überall in der bekannten Welt.

Der Fluch lässt sich nach den Ereignissen in Virport nicht geheim halten, doch wie es mit Sagen ist, gibt es viele, die das nur für eine Erfindung halten. Dafür blühen die Gerüchte über die wundersamen Fähigkeiten des Schwertes, was Marada höchst recht ist.

Die Abenteurer haben großen Ruhm erlangt, der ihnen unter Thorwalern sehr nützlich sein wird. Doch auch auf ganz handfeste Weise hat sich die Queste gelohnt, denn während des rauschenden Festes lässt Marada einen kleinen Karren in die Halle ziehen, dessen Inhalt der Lohn für Kjaskar und die Helden ist. Der Wagen ist bis obenhin mit Gold- und Silberstücken (überwiegend nostrische und horasische Prägungen) und prächtigem Schmuck (vor allem typisch thorwalsche silberne Armreifen und Ringe, die hier ein gängiges Zahlungsmittel sind, siehe **Westwind 19**) beladen. Wie wertvoll die Stücke sind, bleibt Ihnen überlassen. Sollten die Helden Fridleif Turesson ein Thurgold schulden, reicht die Belohnung mindestens aus, dies zu begleichen. Des weiteren erhält jeder einen Mantel aus prachtvollem Pelz (Bär oder Eisfuchs). Außerdem darf sich jeder Recke aus dem Besitz der Hetfrau entweder ein Pferd (Nordmähne), einen ihrer edlen Spürhunde oder einen abgerichteten Jagdfalken wählen.

Für Kjaskar und seine Ottajasko hält Marada eine ganz besondere Belohnung parat: Sie bietet ihm an, in Uddahjal seine Heimat zu finden und sich hier sein traviagefälliges Heim zu erbauen. Der Schiffsführer, seine Gemahlin und seine Leute sind sichtlich gerührt über Maradas Großzügigkeit und man bejubelt diese traviagefällige Geste. Kjaskar bietet den Helden an, sich seiner Gemeinschaft anzuschließen und ebenfalls hier eine Heimat zu finden. Ob der ein oder andere annimmt, liegt bei den Spielern. Marada wäre sicherlich hocherfreut, denn die Klingenfinder in ihrem Gefolge zu wissen bedeutete großes Ansehen.

Was bleibt, ist, ihrem Auftraggeber Bericht zu erstatten über die Geschehnisse an Ifirns Milde in Maradas Hetja-Halla. Der große Dienst, den die Helden Marada erwiesen haben, fällt auch auf denjenigen, der sie gen Norden gesandt hat, zurück – zu dessen großer Zufriedenheit.

Die Helden werden sehr bald auch in die Stadt Thorwal zur Hetfrau der Hetleute, Jurga Trondesdottir, geladen, die natürlich ebenfalls die Geschichte vom Tyrfingschwert aus erster Hand erfahren möchte, und hofft, dass wenigstens dadurch, dass sie die Helden fürstlich bewirtet, etwas von deren Ruhm auf sie abstrahlt.

Die Rache an Hamglön und Heid

Damit wäre die Kampagne beendet, der letzte Vers der Saga gedichtet. Ja, sie wäre beendet, wenn da nicht vielleicht der Wunsch nach Rache an Hamglön und Heid bestünde. Wollen es die Abenteurer den Seidkonas vergelten, dass sie ihnen soviel Unbill bereiteten und sich niederträchtig gaben, bleibt es dem Spielleiter überlassen, ob sich ihnen Marada mit ihrem Gefolge anschließt, um den Zauberweibern ihre Untaten mit dem Schwert zu lohnen.

Kjaskar beharrt darauf, dass sich nur das Schicksal erfüllt habe und die beiden Seidkonas nicht anderes als ein Werkzeug der Runjas sind – ebenso wie die Helden.
Ob die Helden dennoch auf ihrer Rache bestehen und welchen Folgen das für Marada und die Gefährten hat, liegt bei Ihnen. Eins ist gewiss, dass die Seidkonas unter dem besonderen Schutz der Götter stehen. Von nun an ist es an Ihnen, die Saga der Helden weiterzudichten.

So mag ich diese Mär beenden,
die Kund in ferne Reiche senden,
auf dass alsbald durchs ganze Land
die Klingensucher sind bekannt.

Profane Belohnungen

Die Helden sollten jeweils **800 AP** als Basis erhalten. Das Ansehen der Helden erhöht sich deutlich (SO +2, wann immer sie sich im thorwalschen Kulturraum aufhalten).
Folgende Spezielle Erfahrungen können Sie gewähren: Sonderfertigkeiten *Meereskundig* oder *Eiskundig*, Sonderfertigkeit *Schildkampf I*; Talente *Körperbeherrschung*, *Singen*, *Zechen*, *Geographie*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden*, *Boote Fahren*, *Seefahrt* sowie bis zu drei weitere passende Talente; Sprache *Thorwalsch* (nur für Nicht-Thorwaler)

Anhang I: Dramatis Personae

Marada Gerasdottir

Marada Gerasdottir ist eine Nordthorwalerin durch und durch: eine furchtlose Kriegerin und beherzte Hetfrau, sich selbst und ihrer Gemeinschaft treu bis in den Tod, aufrichtig und ehrbar. Bereits früh konnte sie ihre Durchsetzungskraft unter Beweis stellen, als sie sich gegen alle Widerstände als Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko behaupten konnte, obwohl sie noch sehr jung war. Marada ist eine götterfürchtige Frau, doch ihr Jähzorn lässt sie immer wieder unbedacht und unklug handeln.
Kritik an ihrer Person liebt die Hetfrau nicht – selbst ihre Freunde fürchten den Zorn der 'Wölfin'. Das lässt ihre Ratgeber fatalerweise oft zögern, wenn Marada sehenden Auges einen Fehler begeht. Wen sie einmal zu ihrem Gegner erklärt hat, hat künftig ein schweres Spiel. Sie neigt dann dazu, dem vermeintlichen oder wahrhaftigen Feind nahezu in allen Dingen böse Absichten zu unterstellen, und sieht nicht die guten Gründe, die ihn womöglich bewegen.
Die Hetfrau ist eine der ärgsten Kontrahentinnen von Jurga Trondesdottir. Marada ist der festen Überzeugung, dass Thorwal keine 'Königin' braucht, die den Ottajaskos und Sippen sagt, was das Beste für sie ist. Im Norden Thorwals hat Marada viele Anhänger gewonnen, sodass sie bei der Kandidatur um die oberste Hetwürde 1027 BF Jurga nur knapp unterlag.
Marada kennt keine Skrupel, in harten Wintern fremde Höfe zu überfallen, um das Überleben ihrer Ottajasko zu sichern. Sie überrascht immer wieder mit unvorhersehbaren Taten, wie dem Überfall auf Nostria nach der Wahlniederlage gegen Jurga. Marada ist allerdings klug genug, die Ziele für ihre Überfälle mit Bedacht zu wählen, denn einen Vergeltungsakt wie den der Horasier auf die Stadt Thorwal wird sie nicht riskieren. Man sagt ihr nach, sie denke und handle mit dem Herzen – was Marada viel Sympathie unter den traditionsbewussten Nordthorwalern verschafft hat, während es der Großteil der Südthorwaler bevorzugt, das Schicksal Thorwals in der Hand eines Anführers zu sehen, der mit Köpfchen regiert – so wie Jurga und vorher ihr Vater und ihre Großmutter es getan haben. Manche Unbedachtheit Maradas gibt ihren Kritikern recht. Obwohl sie eine der vielversprechendsten Hoffnungen der thorwalschen Traditionalisten ist, steht Marada allzu oft ihr Jähzorn im Weg. Einmal in Wut geraten, ist sie in ihrem blinden Zorn kaum zu stoppen und neigt dann zu Worten und Taten, die ihr wenig später leid tun, und, so sie eines Tages wirklich Oberste Hetfrau sein wird, auch Thorwal in Schwierigkeiten bringen könnte.

Größe: 1,89 **Geb.:** 997 BF
Haarfarbe: rotbraun **Augenfarbe:** grüngrau
MU 15 **KL** 14 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 16
LeP 38 **AuP** 40 **MR** 6 **SO** 14 **RS** 1–6 (nach Bedarf) **WS** 7
Skraja: INI 11+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
Vorteile/Nachteile: Aberglaube 6, Jähzorn 10
Kurzcharakteristik: fähige und ehrgeizige, aber zu Jähzorn neigende Hetfrau; Gegenspielerin Jurga Trondesdottirs; eine der Führerinnen der Traditionalisten

Solvi Starkadson

Solvi Starkadsons Dichtkunst gilt als überragend. Seine Verse sind kraftvoll und poetisch, rühmend und mahnend, weise und überschwänglich. Viele Lieder, die die stolzen Thorwaler auf ihren Fahrten singen, hat Solvi gedichtet. In ihnen erzählt der Skalde von großen Heldentaten und gewitzten Einfällen, mächtigen Hetleuten, den Taten der Götter und dem unausweichlichen Neubeginn der Welt nach Swafnirs Sieg über Hranngar.
Solvi ist ein hochgewachsener Mann im Herbst seines Lebens. Die kostbare Klinge, die ihm einst die Oberste Hetfrau Garhelt zum Dank für seine Dicht- und Spielkunst überreichte, vermag der Skalde nicht mehr so kraftvoll zu führen wie einst, als sein Bart und seine Haare noch nicht grau waren und den ganzen Kopf bedeckten. Doch noch immer versteht er es, gekonnte Streiche zu führen, wenngleich er sich viel lieber dem Spiel seiner Harfe widmet. Solvi ist ein begnadeter Versschmied, der auf Zuruf Reime machen kann.
Ursprünglich trachtete Solvi danach, ein Lied zu Ehren der Hetfrau Marada zu dichten, doch dieser Plan ist bald vergessen, als im Grab von Hetfrau Thorfinna Kunde von Tyrfing gefunden wird. Niemand könnte den ergrauten Skalden davon abbringen, die Abenteurer und Kjaskar auf der Suche nach dem Tyrfingschwert zu begleiten.

Größe: 1,90 **Geb.:** 969 BF
Haarfarbe: graublond **Augenfarbe:** braun
MU 13 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 15 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 12
LeP 33 **AuP** 32 **MR** 4 **INI** 11+1W6 **SO** 11
Vorteile/Nachteile: Innerer Kompass, Wohlklang, Kälteresistenz / Raumangst 7

Kjaskar Agantyrsson, der Heimatlose

Kjaskar war eines jener Kinder, deren Eltern und Lehrmeister von Anfang an wissen, dass sie dereinst berühmte und tapfere Helden werden. Schon in frühen Jahren focht, ritt, schwamm und rang Kjaskar weit besser als alle Altersgenossen, sogar besser als mancher erwachsene Krieger.

Als junger Mann zog er schließlich auf Herferd, und es dauerte nicht lange, da wurde sein Name an allen Küsten Thorwals respektvoll genannt. Doch nach einer weiteren langen Herferd, die ihm viel Ruhm und Reichtum einbrachte, fand er zuhause nur mehr Gräber vor: Seine Familie und der Großteil seiner Ottajasko waren durch eine Seuche dahingerafft worden.

Es wird berichtet, dass er in seinem Gram Mutter Travia für ihre Unbarmherzigkeit verfluchte, die Seinen nicht behütet zu haben, und einen Geweihten erschlage habe. Die Göttin wollte dies nicht ungesühnt lassen. Sie verdammte Kjaskar zur Heimatlosigkeit, und dass er niemals mehr mit dem zufrieden sein solle, was er erringe. Durch ihren Spruch verdammt, zieht Kjaskar mit seiner Mannschaft, die ihm die Treue gehalten hat, schon seit Jahren über die Meere. So ist Kjaskar auf der *Wogenrenner*, seinem tüchtigen Langschiff, stets auf der Suche nach Abenteuern, überall nur zu Gast und nirgendwo heimisch (siehe auch **Westwind 50**). Sein Schicksal hat ihm den Beinamen 'der Heimatlose' eingebracht.

Doch Swafnir ist dem tapferen Recken zugetan. Durch sein Wirken hat Kjaskar zumindest auf seinem Schiff eine sichere Heimat gefunden, solange sich dieses auf See befindet. Swafnirs Schutzsegen sorgt dafür, dass die *Wogenrenner* im Sturm der Seidkonas nicht untergeht. Kjaskar unterstützt die Helden auf der Suche nach dem Tyrfingschwert nach besten Kräften, macht ihnen aber nie die Ehre streitig, ruhmreiche Taten selbst zu vollbringen. Er betrachtet sie als Waffengefährten und als Mitglieder der Schiffsgemeinschaft, die nach thorwalscher Sitte zusammenhält wie Pech und Schwefel, und für jeden aus ihrer Mitte einsteht, selbst wenn es das Leben aller kostet.

Größe: 1,90 **Geb.:** 985 BF
Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** wasserblau
MU 16 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 16
LeP 40 **AuP** 40 **MR** 5 **SO** 10 **RS** 3 **WS** 8
Skraja: INI 12+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+4 **DK** N
Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Vom Schicksal begünstigt / Höhenangst 8, Jähzorn 5, Unfähigkeit Naturtalente, Unstet, zur Travia-Verfluchung siehe oben.
Herausragende Talente: Hiebwaffen 18, Raufen 16, Schwerter 16, Speere 16, Bogen 14, Wurfbeile 18, Wurfspeer 18, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 13, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 14, Orientierung 15, Sternkunde 12, Geographie 12, Kriegskunst 11, Tierkunde 10, Boote Fahren 16, Seefahrt 17
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Eiserner Wille I, Kampf im Wasser, Linkhand, Meisterschütze, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellziehen, Waffenmeister, Wuchtschlag
Besonderheiten: Mitglied im Geheimbund der Hjalwara (siehe **Westwind 45, 180**).

Ture Vandrason, Jarl von Ifirnsgard, Hersir der Utlag-Sippe

Übermütig, ungestüm und aufbrausend und trotzdem klug, diplomatisch und trickreich: Das sind die widersprüchlichen Charaktereigenschaften von Jarl Ture, dessen Jarlssitz in Virport zu finden ist. Welche charakterliche Seite sich Tures Mitmenschen offenbart, ist nie vorhersehbar. Darum lässt sich die Liste um eine weitere Eigenschaft erweitern: Er ist überaus launisch.

Im Kampf erwarb sich Ture viel Ruhm, und nicht wenige Kämpen verdanken seiner Tapferkeit ihr Leben. Dies und die Unterstützung durch die Wellenreiter-Ottajasko (**Westwind 169**) brachte dem stattlichen Hersir der Utlag-Sippe, die ihre Heimat im Mörenfjord hat, den Titel eines Jarls ein. Nach seiner Wahl übersiedelte er zum Jarlssitz nach Virport und wird in der Sippe von seinem Bruder Grevir Vandrason vertreten. Die Menschen von Virport und den umliegenden Siedlungen sind mit seinen Entscheidungen zufrieden, und auf jedem regionalen Hjalding hat Tures Wort viel Gewicht. Seine Frau starb schon vor einigen Jahren im Kindbett. Seine große Leidenschaft gehört der Jagd.

Vor wenigen Wochen jedoch lud der wackere Recke große Schuld auf sein Haupt. Nach einer Jagd erzürnte Ture Ögnir (siehe **Prolog** auf Seite 8) und brachte damit großes Leid über sich und seine Familie.

Größe: 2,00 **Geb.:** 984 BF
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** blau
MU 14 **KL** 15 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 14
LeP 35 **AuP** 35 **MR** 5 **SO** 13 **RS** 3 WS 7
Orknase: INI 11+1W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N
Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Zäher Hund / Jähzorn 8

Thora Frejdisdottir

Tures Tochter Thora ließ schon als Kind ihre jetzige Schönheit ahnen. Da sie von der Statur im Vergleich zu ihrem Vater und älteren Bruder eher schmächtig wirkt, wird sie häufig unterschätzt. Dabei ist sie gewandt und mutig wie eine Katze und wie ihr Bruder eher dem Kriegshandwerk zugeneigt, als den häuslichen Pflichten, die ihr Vater ihr seit dem Tod der Mutter abverlangt, wie sich um die jüngeren Geschwister zu kümmern.

Ihr Bruder Fridleif hat dafür gesorgt, dass sie eine gute Kämpferin geworden ist, auch wenn sie nur wenig Gelegenheit hatte, dies bisher unter Beweis zu stellen.

Dass sie in jäher Liebe zu Kjaskar (oder eines Helden, falls Sie Kjaskars Rolle ersetzen wollen) entbrennt, der sie vor dem Ungeheuer erretten will und wird, darf man getrost als Fügung des Schicksals deuten, die in Kjaskars Läuterung und Travias Vergebung gipfelt.

Größe: 1,78 **Geb.:** 1009 BF
Haarfarbe: flachsblond **Augenfarbe:** hellblau
MU 13 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 11
LeP 28 **AuP** 30 **MR** 2 **SO** 10 **RS** 1 **WS** 6
Speer: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** S
Vorteile/Nachteile: Gutaussehend, Aberglaube / Jähzorn 5, niedrige Magieresistenz
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Finte, Linkhand, Scharfschütze

Anhang II: Ergänzungen

Wörterbuch-Ergänzung zur Liste in Westwind

Fljot – Fluss
Foss/Voss – Wasserfall
Neiding – Verleumder, Feigling
Neidingstat – feige, hinterlistige Untat
Kortzkrimi – Grubenhäuser
Trygdar-Al – Treue-Bier

Literaturhinweise

- Diederichs, Ulf (Red.), Thule: isländische Sagas Bd. 1 u. 2, Düsseldorf/Köln 1978
- Mudrak, Edmund (Hrsg.), Nordische Götter- und Heldensagen, Reutlingen 1961
- Heinrichs, H. M. (Hrsg.), Die schönsten Geschichten aus Thule, Düsseldorf/Köln 1961
- Capelle, T., Kultur- und Kunstgeschichte der Wikinger, 2. Auflage, Darmstadt 1988
- von See, K., Skaldendichtung. Eine Einführung, München/Zürich 1980
- Ferner enthält dieses Abenteuer Elemente und Strophenauszüge aus der nordgermanischen Göttersage und folgenden Heldensagas: Beowulf, Die Skjöldunge, Die Siklinge, Ragnar Lodbrok, Helgi Hjörvardsson, Helgi Hundingsbani, Das Schwert Tyrfing und seine Herren und Fridthjof der Kühne.

Uddahjal

Umgebung von Uddahjal

Virport

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene 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.

Helden einer Saga

von Ragnar Schwefel und Reiner Kriegler

Die Hetfrau Marada Gerasdottir, Rivalin der thorwalschen Obersten Hetfrau Jurga Trondesdottir, lädt ihre Freunde und Gefolgsleute ein, die Wintersonnenwende in Uddahjal am Rande der Grauen Berge zu verbringen.
Auch die Helden werden dort zu Gast sein und in Ereignisse verwickelt, die sie tief in die thorwalsche Mythologie und Glaubenswelt eintauchen lassen. Sie müssen sich Trollen, Hexen, einem Drachen, Flüchen und Schicksalsmächten stellen, als sie auf die Spur der legendären Hetfrau Thorfinna und ihres Erbes stoßen.
Jene Thorfinna, die einst Thorwal von der Herrschaft der Priesterkaiser befreite, hütet ein Pfand, das im Kampf um die Macht in Thorwal den entscheidenden Ausschlag geben könnte. Die Helden wandeln auf sagenhaften Pfaden, um ihrerseits Helden einer Saga zu werden ...

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis des Basisregelwerks *Das Schwarze Auge*. Für einige wenige Hintergründe ist Wissen aus *Wege der Helden, Wege des Schwerts, Wege der Zauberei* bzw. *Wege der Götter* nützlich. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfe *Unter dem Westwind* unverzichtbar.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 157

SPIELER
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
hoch / mittel

ERFAHRUNG
(Helden)
erfahren

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

ORT UND ZEIT
Thorwaler Norden; 1030 BF

€ 11,00 [D] • CHF 20,50

9 783940 424426

ISBN 978-3-940424-42-6

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

13057