

Das Schwarze Auge



RUNEN DES
SCHICKSALS

LACHANSHIEL

DIE HÖHLEN VON MAKKAS MUND

- 01 Die überflutete Höhle
- 02 Die schaurige Kaverne
- 03 Der abschüssige Gang
- 04 Der Nebenraum

DIE ZERFALLENE TROLL-FESTE

- 05 Die Säulenhalle
- 06 Gefahr im Boden
- 07 Das große Tor
- 08 Der Seitengang
- 09 Die Thronkammer
- 10 Kammer der
verlorenen Schätze
- 11 Der Dom aus Stein
- 12 Hasgar

-25 Schritt

Steffen Brand 2020

Runen des Schicksals



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Jeanette Marsteller, mit Beiträgen von Nikolai Hoch und Nina Wendelken

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julianna Michek

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Marc Bornhöft, Steffen Brand, Regina Kallasch, Dagmara Matuszak, Katharina Niko, Stefan Wacker, Torben Weit, Karin Wittig, Carina Wittrin

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann,

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021

Mit Dank an Simon Dreher, Michael Heck, Florian Jacob, Johanna Knop, Rafael Knop, Alexander Marsteller, Nikos Petridis, Ann-Kristin Vester und die Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Die Geister der Berge	7
Die Reise der Runensucher	19
Das Schicksal der Runen	34



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*^{ABE008}.

ARÜ – Aventurische Rüstkammer
S&K – Schicksalsschwur & Skaldensang
S&R – Sturmgeheul & Runenzauber

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

• **Die Gestade des Gottwals:** Runen des Schicksals ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird, um dieses Abenteuer zu spielen. Für Informationen aus der Spielhilfe verwenden wir das Kürzel **RSH** (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Swafnir zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen, in welchem sich deine Heldinnen auf eine Reise entlang der Gestade des Gottwals begeben, die in die Sagas der *Skalden* eingehen soll! Vorbei an windumtosten Klippen, hinauf auf nebelverhangene Gipfel und durch endlos weites Hochland werdet ihr tief in die Geschichte und Mythologie des Landes eintauchen, um eurem Schicksal zu folgen und ein längst vergessenes Kleinod zu bergen. Also setzt die Segel, Leinen los – die Runen des Schicksals haben gesprochen!



EINLEITUNG



Was bisher geschah

Vor über 2.000 Jahren führte die legendäre Hjaldingerin ☼ *Jurga Tjalfsdottir* ihre Getreuen aus ihrer Heimat Hjalldingard im Gildenland an die Küste Aventuriens. Ihre lange und gefährliche Irrfahrt wird bis heute von *Skalden* im *Jurgalied* besungen, eine Saga, die in verschiedenen Formen seit der Zeit der alten Hjalddinger weitergegeben wird. Einig sind sich alle Versionen darin, dass Jurga vor ihrer Ankunft im heutigen Olport eine Insel erreichte, die der Walgott selbst ihr offenbarte: Swafnirland. Dort erfuhr sie im Zwiegespräch mit dem Gott, dass dieser ihrem Volk unter seinem Schutz ein großes Schicksal angedacht hatte. Zum Beweis sandte Swafnir den hungerleidenden Hjalddingern einen strandenden Wal, dessen Fleisch und Tran ihnen neue Kraft schenkte. Aus seinen Gebeinen aber ließ Jurga einen Satz von Runen anfertigen, die fortan ihr Volk nach Swafnirs Willen führen sollten. Die *Godi* befragten die Runen, und ihrer Weissagung folgend erreichten Jurga und ihre Gefolgsleute die Nordwestküste eines neuen Kontinents an der Stelle des heutigen Olport.

Das vermeintlich gelobte Land war jedoch hart zu Jurga und den Ihren. Im ersten Winter litten sie Hunger und Krankheiten, und als Jurga selbst vom Fieber ergriffen wurde, drohten die Hjalddinger zu verzweifeln. Swafnirs Runen versprachen ihnen Hilfe in den nebelverhüllten grauen Gipfeln des Hinterlands, doch im tiefsten Winter schien eine Reise ins Gebirge nahezu unmöglich. Einzig Jurgas Bruder ☼ *Hasgar Tjalfsson*, der seiner Schwester treu ergeben war, wollte nichts unversucht lassen. Mit einer Handvoll todesverachtender Gefährten zog er los, obwohl er wusste, dass er vermutlich nie zurückkehren würde. Die *Runjas* aber behielten recht. Kurz vor seinem Erfrierungstod traf Hasgar auf ein riesenhaftes, furchteinflößendes Wesen, das sich seiner erbarmte: den Trollschamanen ☼ *Tarwatsch*, der mit seiner Sippe in den *Grauen Bergen* lebte. Er pflegte Hasgar gesund, doch er konnte ihm die nagende Frage nach dem wahren Schicksal der Hjalddinger nicht beantworten. Dafür, so sprach Tarwatsch, müsse Hasgar mitsamt seinen heiligen Runen den Rat einer anderen Trollsippe ersuchen, die sich besonders auf das Deuten der Zukunft verstehe.

Im Frühjahr, sobald der Schnee zu schmelzen begann, kehrte Hasgar zurück in die kleine Siedlung am Olafjord. Mit großem Schmerz musste er erkennen, dass seine Bemühungen für Jurga zu spät kamen, denn seine Schwester war dem Winterfieber erlegen. Danach gab es für Hasgar nur noch einen Weg, denn er

war es seiner Schwester schuldig, ihre Aufgabe zu vollenden und das wahre Schicksal der Hjalddinger zu ergründen. Entgegen aller guten Ratschläge brach er mitsamt der Swafnirsrunen gen Osten auf. Sein langer harter Weg führte ihn bis an die Ufer des Sees Lachanshiel, wo er auf eine Trollsippe vom Stamm der Tamperampf traf, deren Weiber das Schicksal zu deuten vermochten. Sie willigten ein, ihm zu helfen, doch standen die Sterne noch nicht richtig, um den Runen zu ihrer vollen Macht zu verhelfen. Seither wartet Hasgar darauf, dass die Sterne richtig stehen mögen. Die Jahre vergingen, die Trollsippe verließ das Land und neue Völker siedelten sich an, doch tief in einer vergessenen Trollfestung sitzt noch immer Hasgars Leichnam und harrt aus.

Was geschehen wird

Tatsächlich ist die Sternenkonstellation, auf die Hasgar auch im Tode noch wartet, mit dem Sternenfall endlich eingetreten. Die Runen des Schicksals sind zu voller Macht gelangt, jedoch gleichzeitig fast vollständig aus dem Gedächtnis der Hjalddinger-Nachfahren verschwunden. Während alle Jurgas Namen und ihre Geschichte kennen, ist ihr treuer Bruder beinahe vollkommen in Vergessenheit geraten. Nur wenige Sagas künden noch von Hasgars Mühen, doch dank ihnen werden bald wahre Helden versuchen, Hasgars Schicksal aufzuklären und die Swafnirsrunen endlich ihrer Bestimmung zuzuführen. Die Reise dieser Saga-Helden beginnt in der Stadt Thorwal, wo sie nach ihrer Anwerbung Nachforschungen anstellen und sich schließlich zum einzigen handfesten Hinweis begeben: den Grauen Bergen, in denen ein „freundlicher Alf“ Hasgar geholfen haben soll. Per Schiff reisen die Abenteurerinnen nach Olport und machen sich auf den beschwerlichen Weg ins Gebirge, wo sie nach einigen Strapazen mit dem derzeit dort lebenden Trollschamanen zusammentreffen, der wie sein Vorgänger aus alten Tagen ☼ *Tarwatsch* heißt. Er weist den Helden denselben Weg, den einst Hasgar beschritt und der sie zurück ans Meer nach Hoijangar führt, wo sie einer zünftigen Schiffs- taufe beiwohnen und sich bei der stolzen Besitzerin ☼ *Frenjadur Maradasdottir* eine Überfahrt nach Nord- osten sichern können. Mit Frenjadurs kleiner Flotte segeln sie die Küste entlang und trotzen dabei den Herausforderungen der See, bis sie schließlich an der Steilklippe vor Amanma Rudh von Bord gehen. Von hier an führt sie ihr Weg durch das unwirtliche Hochland der

Gjalsker, wobei sie Land und Leute kennenlernen und schließlich unerwartet Gastfreundschaft in Niellyn erfahren dürfen. Erst nach einiger Überzeugungsarbeit finden sie den Weg zu jener geheimnisumwitterten Grotte, die den Eingang zur alten Trollfeste beherbergt. Dort warten Hasgars Gebeine mit den Runen auf die Abenteurer, doch zuerst gilt es, sich in der halb versunkenen Ruine der finsternen Schrecken zu erwehren, die das Gjalskerland seit einiger Zeit heimsuchen und in der Dunkelheit lauern ...

Zur Wahl der Heldinnen

Wer sich auf die Suche nach Swafnirs Runen begeben will, sollte körperlich fit sein und keine Probleme mit längeren Reisen durch ungezähmte Natur haben. Gut geeignet ist eine Gruppe, in der sich alle Helden zumindest ihrer Haut erwehren können, wobei schlagkräftige Kämpferinnen nützlich sind, wenn du mehrere verschiedene Gegner im Abenteuer auftauchen lassen willst. Hilfreich ist es auch, wenn ein Mitglied der Gruppe über derographische und historische Bildung verfügt, um die Recherche zu meistern und die geschichtlichen Hintergründe zu durchschauen. Magische oder geweihte Helden sind nicht notwendig, können das Spiel

aber bereichern. Bedenke dabei, dass viele der Zwölfgötter in der Region wenig bis gar nicht verehrt werden und man ihre Dienerinnen daher mit weniger Hochachtung behandelt, als diese es vermutlich gewohnt sind. Mit harten Vorurteilen ist aber nicht zu rechnen, eher mit Unkenntnis, Neugier oder Desinteresse.

Helden aus der Region

Es ist problemlos möglich, auf der Suche nach den Runen Thorwaler oder Gjalsker Helden zu führen. In ihrer jeweiligen Heimatregion können sie der Gruppe viele Herausforderungen erleichtern, weil sie die kulturellen Gepflogenheiten kennen und die lokale Sprache sprechen. Schwierig aber wird der Reiseabschnitt in der Fremde. So bedarf es eines sinnvollen Grundes, warum ein Gjalsker sich ausgerechnet in Thorwal aufhält und auf die Suche nach Schätzen der Thorwaler geht. Thorwaler müssen dagegen mit Vorbehalten, Spott oder gar Anfeindungen rechnen, wenn sie sich im Gjalskerland bewegen. In beiden Fällen solltest du mehrmals betonen, wie die Einheimischen auf den Fremdling reagieren, und diese Reaktionen auch variieren. Nicht jeder Gjalsker hasst oder belächelt die Thorwaler, und nicht jede Thorwalerin weiß überhaupt, was eine Gjalskerin ist.



DIE GEISTER DER BERGE



Im ersten Kapitel werden die Helden für die Suche nach den Runen des Schicksals angeworben. Dank alter Sagas begeben sie sich nach Olport und von dort aus in die Grauen Berge, um einen Hinweis darauf zu erhalten, was aus Hasgar und den Runen wurde.

Einstiege ins Abenteuer

Die Reise der Helden beginnt in der Hjalldingstadt Thorwal (einen Stadtplan und Informationen zur Stadt findest du in der **RSH** ab Seite 44), die auch Fremde aus ganz Aventurien problemlos erreichen können. Vielleicht sind die Helden hier, um den Hesindedisputen der Magierakademie zu lauschen, vielleicht ist es aber auch die weltberühmte Kartothek, die sie lockt. Auch Handelsschiffe, die tapfere Recken zum Schutz anheuern, legen tagtäglich in Thorwal an. Einen der folgenden potenziellen Auftraggeber solltest du danach auswählen, was die Helden hierher getrieben hat. Unabhängig voneinander halten sie sich alle aufgrund ihres Interesses und ihrer Nachforschungen derzeit in der Stadt auf und wollen andere aussenden, um nach den Runen des Schicksals zu suchen.

🏴 **Kjaska Brydasdottir** (44, schulterlanges rotblondes Haar, auffällige blaue Tätowierung im Gesicht; gibt sich stets freundlich, zupackend und verständnisvoll; Willenskraft 8 (15/15/15), SK 2, siehe **RSH** Seite 106) lässt seit geraumer Zeit nach einer Gruppe wagemutiger Abenteurer Ausschau halten, die ihr vertrauenswürdig erscheinen. Sollten die Helden sich auf dem Weg hierher durch Tapferkeit und Loyalität hervorgetan haben, wird sie davon erfahren und sie in die Halla der *Gischtreiter-Ottajasko* einladen. Dort weiht sie die Helden in ihren Wunsch ein, die Runen zu finden, die sie aber nicht um ihrer selbst willen sucht. Es geht ihr um Jurga, ihre niedergeschlagene Schwester, der sie mithilfe der heiligen Runen ein neues Schicksal offenbaren möchte.

🐺 **Runwolf Laeskirsson** (64, 1,96 Schritt, graues Haar, blaue Augen, wissendes Lächeln, geheimnisvoll; Willenskraft 12 (13/15/14), SK 2, siehe **RSH** Seite 113) ist ein angesehener *Godi*, der die Zeichen des Schicksals angeblich so gut zu deuten weiß wie niemand sonst. Seine Runen wiesen ihm den Weg zu den Helden, und in einem ruhigen Moment tritt er zu einem Gespräch an sie heran, wobei seine düstere Ausstrahlung sie ruhig misstrauisch stimmen darf. Er erzählt ihnen von seiner Suche und betont die außergewöhnliche



Bedeutung der Runen für sein Volk, verschweigt aber, dass er sie letztendlich für sich selbst begehrt. Mit ihrer Hilfe gedenkt er zum größten *Godi* aller Thorwaler aufzusteigen, an Macht und Einfluss dem obersten Hetman gleich.

🏹 **Adeptus Hjore Helmasson**^{S&R074} (32, hellbraunes Haar, wenig Bartwuchs, redet zu viel und fällt anderen unabsichtlich ins Wort; Willenskraft 5 (11/14/12), SK 1) ist als Hellsichtmagier an der Thorwaler Akademie tätig und erforscht dort seit einiger Zeit einen Satz sehr alter Runen, die nach dem Vorbild der sagenhaften Swafnirrunen erschaffen wurden. Magier oder Gelehrte unter den Helden veranlassen ihn, die Heldengruppe anzuwerben, denn er selbst kann seine Arbeit an der Akademie nicht unterbrechen. Von den echten Runen des Schicksals erhofft er sich für seine noch ausstehende Magus-Thesis einen großen Durchbruch auf dem Fachgebiet der Hellsichtmagie.

🏹 **Swanhild Norrisdottir** (34, lange, geflochtene schwarze Haare, leuchtend blaue Augen, temperamentvoll, neugierig; Willenskraft 7 (15/13/13), SK 2, siehe **RSH** Seite 109) ist in Thorwal-Stadt, um die nachgebildeten Swafnirrunen zu studieren und so mehr über den Verbleib der legendären Runen herauszufinden. Durch ihre aufbrausende Art hat sie es sich sofort mit Adeptus Hjore verschertzt, der ihr seitdem den Zugang zu seiner Forschung verweigert.



An Helden, die sich im Umkreis der Akademie aufhalten, wird sie herantreten, um diese von der Rechtschaffenheit ihrer Absichten zu überzeugen. Ihr geht es allein darum, die Runen an den Ort zu bringen, an den sie gehören – nach Olport, wo Jurga und Hasgar einst anlandeten.

Einstiege kombinieren

Optionaler Inhalt

Da mehrere Parteien an den Runen des Schicksals interessiert sind, bietet es sich an, mehr als eine von ihnen im Abenteuer zu nutzen. Du kannst die Helden beispielsweise mit dem Dilemma konfrontieren, dass sie Hjore bereits zugesagt haben und direkt danach von Swanhild bedrängt werden, lieber in ihrem Auftrag zu reisen. Auch verschiedene Auftraggeber für Teile deiner Gruppe sind möglich, werden aber zwangsläufig immer zu Konflikten führen. Sabotage seitens der anderen Interessenten müssen die Helden dagegen nicht befürchten, denn sie alle wollen, dass die Runen gefunden werden. Der Streit um sie wird erst offen entbrennen, wenn die Helden erfolgreich zurückkehren.

Was springt für mich dabei heraus?

Die meisten Helden werden einen solchen Auftrag nicht allein für Ruhm und Ehre annehmen, jedoch ist beides gerade unter den Thorwalern nicht zu verachten. Daneben kann jeder Auftraggeber den Helden auch eine gewisse Summe Gold als Belohnung anbieten, worüber vorab verhandelt wird. Orientiere dich für Verhandlungen über die Belohnung an folgenden Grundsätzen:

- 🏹 Da unklar ist, wie lange die Suche dauern und wie gefährlich sie sich gestalten wird, sollte ein Vorschuss in Form von silbernen Armreifen, sogenanntem Hacksilber, gezahlt werden, damit die Helden Essen, Reise und Unterkunft bezahlen können.
- 🏹 Kjaska kann den Helden das meiste Gold bieten, gefolgt von Swanhild (die für solche Zwecke immer Geld spart). Runwolf und Hjore verfügen dagegen über wenig finanzielle Mittel und werden versuchen, die Helden vor allem mit Dienstleistungen (Zukunftsdeutung, magische Expertise) zu belohnen.

Vorbereitungen in Thorwal

Wenn die Helden zusagen, stehen sie zunächst vor einigen wichtigen Fragen, denn seit Jurgas Zeiten hat niemand mehr etwas von den echten Swafnirrunen gehört. Es gibt jedoch noch Hinweise auf ihren Verbleib, wenn man nur gründlich genug sucht. Die folgenden Informationen benötigen deine Helden, um den richtigen Weg zu finden:

- 🏹 Das letzte Mal wurden die Runen in der Siedlung gesehen, die Jurga nach ihrer Landung in Aventurien gründete. Diese Siedlung heißt heute Olport.
- 🏹 Die Runen verließen Olport mit Jurgas Bruder Hasgar.

- Hasgar nahm sie mit in unbekannte Richtung, nachdem er mit „helfenden *Alfen*“ gesprochen hatte.
- Die *Alfen* lebten in den Grauen Bergen zwischen einem Berg, der wie ein Haifischzahn aussieht, und einem Bergrücken, der an den Buckel eines Bären erinnert.

Diese Informationen können die Helden an verschiedenen Orten erhalten. Sinnvoll wäre es, die in Thorwal ansässigen *Skalden* zu befragen. Aber auch im Swafnirtempel oder in der Magierakademie können historisch gebildete Personen oder relevante Schriftzeugnisse gefunden werden, die den Helden die nötigen Hinweise geben. Die Erkenntnis, dass die erwähnten Berge die Grauen Berge sind, könnten die Helden auch in der Kartothek gewinnen. Bedenke dabei: Wer die Sprache Thorwalsch nicht auf Stufe III beherrscht, dem sollte die Recherche erschwert werden. Wer nicht wenigstens über Thorwalsch I verfügt, kann keine Proben ablegen.

Du kannst die Recherche bewusst kurz halten, wenn deine Helden schnell aufbrechen sollen, oder sie ausdehnen, um ein detaillierteres Bild der Stadt Thorwal zu zeichnen. Regeltechnisch lässt sich die Recherche am besten durch eine Sammelprobe abbilden, wobei das verwendete Talent von der Art der Recherche abhängt. Du kannst die Probe erleichtern, wenn die Helden sich besonders geschickt anstellen: Geben sie der Skaldin ein Bier aus, spenden sie im Swafnirtempel, bezahlen sie für Abschriften an der Akademie, so gibt sich die jeweilige Quelle mehr Mühe.

Gruppen-Sammelprobe auf *Sagen & Legenden (Thorwal)*, *Geschichtswissen (Thorwal)* oder *Geographie (Thorwal)* –3, Intervall 4 Stunden

QS 6 – Die Helden finden im Jurgalied Erwähnungen der Runen und Hinweise darauf, dass Jurgas Bruder sie an sich genommen und damit Olport verlassen hat.

QS 10 – Die Helden finden alle oben aufgelisteten Informationen, insbesondere den Hinweis auf den *Alfen*, mit dem Hasgar vor seiner Abreise ins Ungewisse sprach, und eine grobe Beschreibung, wo sich dessen „Haus aus Stein“ befunden haben muss.

Das Lied von Swafnirs Runen

Um die Recherche am Spieltisch greifbarer zu machen, kannst du auf die folgenden Auszüge (siehe Seite 10)

aus einer alten Fassung des Jurgaliedes zurückgreifen. Gib beispielsweise bei einem Teilerfolg der Sammelprobe die passenden Strophen heraus und am Ende den Rest. Du kannst die Strophen aber auch als Inspiration benutzen, um sie in dieser oder anderer Form *Skalden* in den Mund zu legen.

• Es ist möglich, dass deine Helden mit diesen Informationen bereits aufbrechen, weil sie sich in Olport genauere Informationen über die Ereignisse erhoffen. In diesem Fall setzen sie regeltechnisch ihre Recherche in Olport fort.

Wohin führt uns das?

Aus den Hinweisen im Jurgalied ergeben sich vermutlich neue Fragen. Auch dazu können die Helden entweder in Thorwal oder während ihrer Reise die Einheimischen befragen. Du kannst diese Gespräche ausspielen oder als Proben würfeln lassen. Für Thorwal-Kenner unter den Helden sollten die Proben nicht erschwert werden. Die wichtigsten Fragen der Helden sind vermutlich, was sie in den Grauen Bergen erwartet und was „*Alfen*“ sein sollen.

Probe auf *Geographie (Thorwal)* –2

QS 1 – Die Grauen Berge sind ein kaum besiedeltes Gebiet im Nordwesten des Waskirer Hochlands. Viele Fjorde führen bis in die Ausläufer der Berge hinein, ebenso einige Trampelpfade.

QS 2 – Der einzige ausgebaute Weg durch die Berge ist der *Graubjergener Höhenweg*, der Olport mit Waskir verbindet. Er kann nur in den Sommermonaten genutzt werden.

QS 3+ – Die im Jurgalied beschriebenen Berge sind auf keiner Karte verzeichnet. Bergführer aus der Olporter Gegend könnten sie aber kennen.

Probe auf *Sagen & Legenden (Thorwal)* oder *Magiekunde (magische Wesen)* –4

QS 1 – „*Alfen*“ ist eine thorwalsche Sammelbezeichnung für allerlei Sagengestalten.

QS 2 – Gelehrte könnten dahinter eine Vielzahl von Wesenheiten vermuten, vom Kobold bis zum Luftdschinn.

QS 3+ – Mehrere Reisende berichteten übereinstimmend von einem „riesigen, zotteligen *Alfen*“, der ihnen in den Grauen Bergen das Leben gerettet haben soll, nachdem sie sich verirrt hatten.

Die Helden sollten spätestens in Olport wissen, dass sie einen Weg in die Berge finden müssen. Über die wahre Natur des *Alfen* können sie dagegen höchstens spekulieren, bis sie Tarwatsch treffen. Bei dem zotteligen *Alfen* in den Grauen Bergen handelt es sich um **Brototaksch** (siehe Seite 13).

Der Weg nach Norden

Jeder der möglichen Auftraggeber kann für die Helden eine Überfahrt Richtung Olport organisieren, deren Kosten er ebenfalls übernimmt. Die Helden reisen an Bord des Handelsschiffes *Thoralfs Bart* unter dem Kommando von Schiffsführer **Hjolmer Thoralfsson** (51, ergrauendes braunes Haar, auf dem linken Ohr taub, wortkarg und nicht zimperlich; Willenskraft 5 (14/12/11), SK 1). Dieses Schiff vom Typ Knorr gehört einer *Farneyti* aus Enskar, die mit Waren aus dem Süden nun den langen Heimweg antritt. Zwischen fest verzurrten Paketen und Fässern müssen die Helden viele Seemeilen hinter sich bringen. Da das Schiff einige Häfen anläuft und teilweise über Nacht bleibt, wird die Reise nach Olport etwa 7 bis 9 Tage dauern. Dabei nimmt die Mannschaft wenig Notiz von den Helden. Hjolmer wurde für die Passage gut bezahlt und verlangt lediglich, dass die Helden nicht im Weg stehen.

Jurga in Swafnirland

40. Stroffe

SONN' AUF, SONN' AB SASS JURGA ALLEIN,
BEDENKEND BIS DREIMAL DIE TIDE SICH DREHTE
DES GEWALT'GEN WEISSEN GOTTWALS WORT,
ZU WISSEN WELCH' SCHICKSAL ER FÜR SIE ERWOG.

42. Stroffe

AUS ZWEIFACH' VERZWEIFLUNG HATT' SIE SWAFNIA GEFÜHRT,
DOCH DIE INSEL ALLEIN HALT DEN HUNGERNDEN NICHT,
UND SO SANDTE SWAFNIA DEN SEINEN EIN ZEICHEN:
EIN WAND'ER DER WOGEN GESTÜLT AN DEN STRAND.

43. Stroffe

DIE GÖTTLICHE GABE WAARD GÄNZLICH GESCHÄFT,
SCHÜTZT' JURGAS GEFÄHRTEN VOR SCHMÄHLICHEM TOD.
UND BEINERNE BÖTEN DES SCHICKSALS GESCHNITZT,
UM DEN WILLEN DES WALES IN ZUKUNFT ZU KENNEN.

46. Stroffe

AN DEN STRAND DES EILANDS EIN STEIN WAARD GESTÜLT,
DER FUNKELT FÜRWAHR IN DEN FARBEN DES MEERS.
FÜR HASGAAR LIESS SCHAMIEDEN DIE SCHWESTER EIN SCHWERT,
DAS KLEINOD ZIERT IN ZUKUNFT DEN KNAUF.

Einige der letzten Strophen des Jurgalieds

86. Stroffe

SO KAAG UND KALT DIE ERSEHNTÉ KÜSTE,
WO HUNGER DIE HERZEN VANKLAMMERT HIELT,
DASS, WIEWOHL DIES LAND SIE SO LANGE GESUCHT,
SO MANCHÉ SICH SEHNTEN ES WIEDER ZU FLIEH'N.

87. Stroffe

SO STUR UND STET WIE DIE STAHLGRAVE SEE
WAARD JURGA NICHT WILLENS, DEN WEG ZU VERLASSEN.
DOCH HASGAARS HEHRER MUT EINT DIE HERZEN,
WENNGLEICH AUCH DIE SCHWESTER VON FIEBER GESCHWÄCHT.

88. Stroffe

DER RAT DER RUNEN IHM RETTUNG VERSIACH,
WENN AUFRICHT UND FURCHTLOS AUFWÄRTS ER STREBE,
MIT EIFER UND NEUGIER DAS NEULAND ZU SEH'N,
SEIN SCHICKSAL ZU SUCHEN IN WOGEN AUS STEIN.

89. Stroffe

NUR WENIGE WAGTEN DEN WEG UNTER FIRNIA,
UND FANDEN IN FROSTIGEN HÖHEN FÜRWAHR
ALFEN, DIE HASGAAR HEILTEN UND HALFEN,
DOCH WAR DER WEG WEIT, DIE RÜCKKEHR ZU STÄT.

90. Stroffe

ZUR MITTWINTERNACHT IN OLAFORTS HÄLLEN
GRIFF JURGA, TJALFS TOCHTER, ZU AXT UND ZU THIN,
ZU BEWAHREN DES WALES WOHLWEISE WÖRTE,
ZU FOLGEN DEM PFAD DER GÖTTLICHEN FLUCKE.

91. Stroffe

IN HOHER HALLE HIESS RAT SIE ZU HALTEN,
ZU HÖREN DAS SCHICKSAL, DAS SWAFNIA BESTIMMT,
DASS KINDER UND KINDER DER KINDER ES KENNEN
UND VOLLER VERTRAUEN SEINEM WORT FOLGEN.

92. Stroffe

DIE HETLEUT' SOLL'N SIE SICH ERWÄHLEN,
ZU FÜHREN, ZU FAHREN, DIE FEINDE ZU SCHLAGEN,
MIT STETER STIMME DEN RICHTSNUCH ZU STRECHEN,
SOLANG' STARK DER ARM ZU SCHULTERN DIE BÜRDE.

93. Stroffe

DIE WÖRTE GEWÄHLT, LETZTEN WILLEN VERKÜNDET,
ERLAG JURGA NACH LANGEM LEIDEN DEM FIEBER,
BITTERLICH KALT, BAR DES TROSTS DURCH DEN BRUDER,
ERST FRÜHLING HAT HASGAAR NACH HAUSE GEFÜHRT.

94. Stroffe

WIE DIE ALFEN IHM WIESEN ZWISCHEN EISIGEN ZINNEN,
WIE HAIFISCHZAHN, WIE BUCKEL DES BÄRS,
DAZWISCHEN IN GRAUEN GIPFELN GELEGEN
DAS HEIM, WOHNEN KEIN PFIL DEN WEG WEIST.

95. Stroffe

SEIN SCHICKSAL ZU SUCHEN WIE DIE ALFEN ES STRACHEN,
IN FROSTIGER FERNE, IN FIRNIAS REICH,
DIE RICHTUNG WIESEN HASGAAR DIE RUNJAS,
DOCH JURGAS TOD HATT' DEN BAUDER GEBROCHEN.

96. Stroffe

HASGAARS HEISSE TRÄNNEN TROPFTEN,
DOCH ER NAHM SICH EIN HERZ, UM WACKER ZU WAGEN,
WAS JURGAS LETZTER WILLE IHM WIES
UND GING MIT DEN GABEN DES GOTTWALS FORT.

97. Stroffe

ZURÜCK BLIEBEN JENE, DIE JURGA GEBÄR,
UND HIELTEN ALS HEIMAT MIT SWAFNIAS HILFE
DIE FESTUNG HINTER DEN FELSIGEN KLIMEN
UND HIESSEN DIE SKALDEN, ZU SINGEN, WAS WAR.

98. Stroffe

DENN WOHL IST ES WAHR, WER WEISE IST,
DER WEISS ZU ERKENNEN DIE WÖRTE DER AHNEN,
UND TRÄGT SIE ALLER TAGE IM HERZEN,
DENN VERLOREN IST NUR, WER VERGESSEN IST.

99. Stroffe

SO WÄHLTEN WIR EINST JURGAS WEG UND SCHWOREN,
NICHT SCHWERES SCHICKSAL NOCH SCHMERZ ZU SCHAUF'N.
WIE WEIT AUCH DER WEG SEI DURCH WELLEN UND WOGEN,
WACHT WEITER DER GÖTTLICHE WAL ÜBER UNS.

100. Stroffe

VON KÜSTE ZU KÜSTE NUN KENNET DIE KUNDE,
VON JURGA TJALFSDOTTIR KÜNDET MEIN SANG.
MIT WEISHEIT UND WILLEN IM ZEICHEN DES WALES
ÜBERDAUERT DER ERSTEN VERMÄCHTNIS DIE ZEIT.

Wenn die Helden wichtige Probleme oder Fragen haben, wird er helfen, ansonsten überlässt er sie sich selbst.

Entlang der Küste

Die Reise nach Olport kannst du nutzen, um deinen Helden verschiedene Orte und regionale Eigenarten näherzubringen. Wie detailreich ihr die Landgänge ausspielt, ist dabei euch überlassen. Auf größere Gefahren oder seefahrerische Herausforderungen solltest du hier allerdings verzichten, da den Helden im Kapitel **Die Reise der Runensucher** noch eine weitaus abenteuerlichere Seereise bevorsteht. Die Fahrt auf der *Thoralfs Bart* ist eher ungefährlich, denn das Schiff pendelt von Hafen zu Hafen, verkauft Waren und ermöglicht den Helden fast täglich Landgänge. Besonders interessante Orte auf der Reise sind:

- **Varnheim** (siehe **RSH** Seite 48), erster Reisestopp nach Thorwal. Heimat des berühmten Varnheimer Holzfischs.
- **Prem** (siehe **RSH** Seite 42), Großstadt auf der gleichnamigen Halbinsel. Raue Piratenstadt, in der Premier Feuer reichlich fließt. In der Premier Kartothek gibt es vor allem Seekarten, aber nichts Genaues über die Berge Thorwals.
- **Overthorn** (siehe **RSH** Seite 41), wichtige Hafenstadt mit Freihandelsprivileg, die bis vor kurzem direkt dem Obersten Hetmann unterstand.
- **Muryt** (siehe **RSH** Seite 36), größte Siedlung am Hjaldingolf, Tor zum Waskirer Hochland.
- **Hjalsvidra** (siehe **RSH** Seite 33), Festungssiedlung, die mit Eisenketten den Zugang zu dem Fjord bewacht, an dessen Ende die Werften von Hoijangar liegen. Hierhin wird es die Helden am Ende dieses Kapitels verschlagen, deshalb solltest du es bei der Reisebeschreibung erwähnen.

Szenen einer Reise

Du kannst als Inspiration für kleine Beschreibungen und kurze Szenen auf der Reise auf die Regionsbeschreibung der Premier Halbinsel (siehe **RSH** Seite 18) zurückgreifen.

Hier ein paar Beispiele:

- Das An- und Ablegen in den Häfen ist zumindest am Anfang ein kleines Spektakel. Teilweise muss die *Thoralfs Bart* dafür durch enge Passagen oder über gefährliche Untiefen manövriert werden, bevor man sie sicher vertäuen kann. Auch die Verladung der Waren mit all dem Geschrei und den Preisverhandlungen ist ein guter Aufhänger für kleine Szenen.
- Bei Landgängen bietet man den Helden schon am Hafen allerlei Waren an, vor allem verderbliche Lebensmittel und Schnaps. Wer also schon immer Premier Feuer probieren oder eine sagenhaft frische Auster schlürfen wollte, kommt jetzt auf seine Kosten.
- Die Reise führt durch mehrere Orte mit Freihandelsprivileg. Ein umstrittenes Recht – während manche Thorwaler es als Zeichen der Freiheit schätzen und es gar für alle Städte fordern, sehen andere in den Abgaben ein gutes Mittel, um die Gemeinschaft ganz Thorwals zu stärken, vor allem wenn ausländische Händler zur Kasse gebeten werden. Treffen unterschiedliche Meinungen aufeinander, kann es zum lauten und möglicherweise handfesten Streit kommen.
- Die Helden kommen an zahlreichen wildromantischen Fjordmündungen vorbei. Steil aufragende Klippen, einsame kleine Strände und die leise Neugier, was wohl tiefer im Landesinneren verborgen liegen mag, regen die Phantasie an. Auch Geschichten über die *Alfen* in den Hjaldorbergen werden die Helden oft zu hören bekommen.
- Die Wasser rund um die Premier Halbinsel sind gesegnet mit Fischen. Ganze Schwärme springen gelegentlich aus dem Wasser, und zahlreiche Fischerboote tummeln sich über den besten Fischgründen.
- Auch über den Köpfen der Helden ist immer etwas los, denn an den Klippen der Westküsten hausen zahllose Wild- und Seevögel. Das Geschrei der Möwen ist weithin zu hören, Rohrdommeln balzen auf Felsvorsprüngen, und wer Glück hat, sieht große Greifvögel über die dichten Wälder gleiten. Oder war das am Horizont vielleicht doch eine Harpyie?

Durch die Grauen Berge gehen wir

Die Landreise der Heldinnen beginnt in **Olport** (siehe **RSH** Seite 39). Ähnlich wie in Thorwal kannst du den Aufenthalt in Olport kürzer oder länger gestalten, je nachdem, wie viele Facetten der Stadt du zeigen willst. Die wichtigste Aufgabe in Olport ist die Suche nach jemandem, der die im Jurgalied beschriebenen Berge kennt, zwischen denen das Haus aus Stein liegt. Sollten die Heldinnen noch andere offene Fragen vor ihrer Reise in die Berge haben, ist jetzt die letzte Gelegenheit, diese zu klären. Daneben gilt es natürlich, Ausrüstung und Proviant für ein solches Unterfangen zu beschaffen und zu entscheiden, welchen Weg in die Berge sie nehmen wollen.

Ausrüstung und Hilfe

Es ist möglich, aber nicht notwendig, über die genaue Ausrüstung deiner Heldinnen Buch zu führen.

Dennoch kann es die Atmosphäre unterstreichen, wenn die Spielerinnen sich pro Tag eine Nahrungsration abstreichen müssen, denn so sind sie unter Zeitdruck und kommen möglicherweise auch in die Situation, neue Nahrung beschaffen zu müssen. Passe den Detailgrad der Ausrüstungssuche an die Vorlieben deiner Gruppe an: vom einfachen Erwerb eines Wildnispakets (siehe **Regelwerk** Seite 365) bis hin zu Verkaufsgesprächen über Kochutensilien ist alles möglich. Es gibt einige gute Anlaufstellen für Ratschläge zu passender Ausrüstung oder den Erwerb derselben in Olport. Außerdem findet sich an allen diesen Orten jemand, der die im Jurgalied beschriebenen Bergkuppen kennt und ihre Lage grob beschreiben kann. Beispiele für solche Orte, die du auf dem Stadtplan von Olport in der **RSH** finden kannst, sind:



- In der **Hvalur-Halla (T02)**, dem Swafnirtempel, kann man den Heldinnen nicht nur verschiedene Versionen von Jurgas Geschichte erzählen, sondern auch den Kopf einer riesigen Seeschlange zeigen, die Jurga und ihre Gefährtinnen auf ihrer Reise erschlugen. Außerdem finden sich hier Wandgemälde, die Jurgas Überfahrt nach Aventurien darstellen. Auf einem erkennt man, wie sie die Runen schnitzt, auf einem anderen sieht man sie im Kampf mit der Seeschlange. Hasgar dagegen ist kaum zu identifizieren, da seine Saga weitgehend unbekannt ist.
- In der **Kaufmannshalle (HV04)** findet man Händlerinnen, die Erfahrung mit der Reise über den *Graubjergener Höhenweg* haben. Außerdem wird die eine oder andere auch die beschriebenen Berge kennen.
- Die Ifirngeweihten der **Grimfirnshalla (T03)**, dem Firun- und Ifirntempel, stehen jeder Reisenden gerne helfend zur Seite und können zudem vor dem Schnee der Berge warnen. Der alte Geweihte **Olgi Fjonnsson** (71, liches weißes Haar, halb blind; nickt beim Sprechen immerzu; Willenskraft 8 (12/14/15), SK 1) kennt einen Berg, der einem Haifischzahn ähnelt, und kann den Heldinnen dessen Lage sehr genau beschreiben.
- **Rangoldssons Reisebedarf (JS03)** ist das Geschäft des findigen **Nikku Rangoldsson** (59, wagemutiger Halbnivese, klein, sehnig, ergrautes Haar, Handel 12 (14/15/13), Willenskraft 12 (14/15/13), SK 2), der auch Schlitten und Wildnisführerinnen anbieten kann. Diese könnten die kommenden Proben während der Reise um maximal +3 Punkte erleichtern, was sich Nikku aber gut bezahlen lässt. • ○ • • • • •
- Die Magierakademie der **Halle des Windes (AK03^{S&R055})** ist zwar mehr auf Seefahrt spezialisiert, bietet aber auch (magische) Ausrüstung an und verfügt über gebildete *Skaldinnen*. Wenn die Heldinnen von Swanhild geschickt wurden, hilft man ihnen hier besonders gern.

- Die **Sippen und Ottajaskos (S04, S05)** der Stadt können den Heldinnen ebenfalls helfen, denn eines der Mitglieder kennt die beschriebenen Berge und kann den Weg dahin grob aufzeigen.

Wege in die Berge

Der einzige ausgebaute Weg durch die Berge ist ein Pass, der nur im Sommer gangbar ist. Es ist jedoch auch möglich, auf anderen Wegen in die Berge zu gelangen, zumal der Höhenweg lange nach Hasgars Reise angelegt wurde. Die Heldinnen können sich vor Ort informieren und dann selbst einschätzen, welchen Weg sie gehen wollen. Lass sie im Vorfeld eine Probe auf *Wildnisleben* ablegen, um zu überprüfen, ob ihnen die Vor- und Nachteile der Optionen bewusst sind.

Probe auf Wildnisleben

QS 1 – Die Heldin erkennt die grundlegenden Vorzüge der drei Möglichkeiten.

QS 2 – Die Heldin erkennt auch die Nachteile der drei Möglichkeiten.

QS 3+ – Die Heldin kann detailliert abschätzen, wie

herausfordernd die Wege sind. Teile der Spielerin die regeltechnischen Grundlagen mit.

• Wenn du willst, schick Nikku seine Nichte **Hallvi Rangoldsson** (19, groß, zäh, langer roter Flechtzopf, nimmt kein Blatt vor den Mund; alle relevanten Naturtalente FW 12 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/13/11), SK 1) als Wildnisführerin mit. Dies kostet 1 S pro Tag, abgerechnet wird nach Rückkehr. Bedenke allerdings, dass du diese Meisterperson auf der gesamten Reise darstellen musst und sie für die Heldinnen mit etwas Pech auch zur Belastung werden kann.

Im Folgenden findest du eine Übersicht über die drei sinnvollsten Wege. Mit angegeben ist, wie schwierig *Orientierungs-* und *Wildnisleben*-Proben jeweils sind und wie lange ein Zeitintervall für die kommende Sammelprobe (Seite 13)

dauert. Natürlich können die Heldinnen nach eigenem Ermessen andere Wege wählen – orientiere dich in diesem Fall für die Erschwernisse und Intervalle an den Beispielen.

Weg 1 – Höhenweg bis nach Alderbjerg

Die Heldinnen reisen von Olport aus über den *Nadersteig* und den *Graubjergener Höhenweg* bis nach Alderbjerg. Von dort aus durchqueren sie ein breites Gebirgstal nach Norden in die Berge. So bewegen sie sich meist auf einem ausgebauten Karrenpfad und stellen sich erst am Ende ihrer Reise den Gefahren der Berge. Es ist jedoch eindeutig der längste Weg.

- 👉 Orientierung: 0
- 👉 Wildnisleben: +1
- 👉 Intervalldauer: 3 Tage

Weg 2 – Ab Thinar in die Berge

Bei dieser Option verlassen die Heldinnen den Höhenweg bereits hinter Thinar und schlagen sich direkt ins Gebirge. Dieser Weg ist vermutlich der kürzeste, aber auch körperlich herausfordernd und erfordert Kletterfähigkeiten.

- 👉 Orientierung: -1
- 👉 Wildnisleben: -2
- 👉 Intervalldauer: 1 Tag

Weg 3 – Richtung Uddahjal in die Berge

Dieser Weg führt die Heldinnen durch die Ausläufer der Berge westlich von Olport und von dort aus ins Gebirge. Alternativ kann man auch ein Schiff nach Uddahjal (siehe **RSH** Seite 48) nehmen, was sicherer, aber nicht unbedingt schneller ist. Hasgar selbst wählte vermutlich diesen Weg, da er lange Zeit durch einfach gangbares Gelände führt. Zudem kommt man an einigen Siedlungen vorbei, was das Aufstocken von Proviant erleichtert. Der Nachteil ist hierbei, dass es nur Trampelpfade gibt und der Weg nicht direkt in die Berge hineinführt.

- 👉 Orientierung: -1
- 👉 Wildnisleben: -1
- 👉 Intervalldauer: 2 Tage

Die Reise in Regeln

Wenn du das Vorankommen der Heldinnen in den Bergen durch Proben abbilden willst, lass sie eine Sammelprobe auf *Orientierung* ablegen. Diese ist je nach gewählter Route erschwert und darf nur von einer Spielerin pro Intervall abgelegt werden. Die Intervalldauer hängt vom gewählten Weg ab. Wichtig ist: Die Probe beginnt erst, sobald die Heldinnen sich in den Grauen Bergen befinden. Den Weg über Land oder Wasser dorthin, der etwa 2-3 Tage dauert, kannst du mit atmosphärischen Beschreibungen ergänzen, die wahre Herausforderung lauert jedoch in den Bergen.

Sammelprobe auf *Orientierung*, Erschwernis und Intervall variabel

QS 6 – Die Heldinnen kommen in die Nähe des Hauses aus Stein. Ab jetzt kann Tarwatsch ihnen zur Hilfe eilen, falls sie in Gefahr geraten.

QS 10 – Die Heldinnen erreichen Tarwatschs Haus.

Um die Reise abwechslungsreich und herausfordernd zu gestalten, kannst du jeden Tag eine Probe auf *Wildnisleben* verlangen, um zu sehen, wie gut die Heldinnen sich im Kampf gegen die Natur schlagen. Diese Probe ist je nach gewähltem Weg erschwert oder erleichtert. Ebenso sollte eine von ihnen eine Probe auf *Wildnisleben* (*Lagersuche*) für das Nachtlager ablegen, da davon abhängt, wie gut die Heldinnen regenerieren. Solange sie sich auf dem *Nadersteig* (und damit noch in der Zivilisation) befinden, kannst du auf diese Probe auch verzichten. Wie intensiv die Auswirkungen der beiden Proben sind, solltest du davon abhängig machen, wie ausführlich ihr die Reise ausspielen wollt. Hier ein paar Anregungen:

- 👉 Eine mit QS 1 bestandene Probe sorgt dafür, dass die Heldin keine Probleme bei der Reise oder der Lagersuche hat.
- 👉 Mehr QS sollten dazu führen, dass die Heldin entweder auf ein positives Ereignis stößt oder aber eine Probe (etwa auf *Kraftakt*) ablegen darf, um Heldinnen, die ihre Probe nicht geschafft haben, in letzter Sekunde zu helfen.
- 👉 Misslungene Proben sollten zu kleineren Hindernissen oder leichten Verletzungen wie Schürfwunden oder einem verrenkten Knöchel im Rahmen von 1W3 bis 1W6 SP führen.
- 👉 Patzer sollten zu großen Gefahren führen, die auch den Rest der Gruppe betreffen können, vor allem bei einem völlig falsch angelegten Nachtlager.

Brototaksch, der Troll

Der Troll  *Brototaksch* (282, 3,5 Schritt groß, extrem zottelige braune Haare; redet wenig und brummt lieber; Willenskraft 8 (17/14/11), SK 3) ist ein Mitglied der Sippe von Tarwatsch, dem Troll, den die Heldinnen suchen. Er hat sich jedoch mit der Sippe überworfen und versucht seitdem, durch gute Taten seinem Leben einen neuen Sinn zu verleihen. Du kannst ihn als Retter aus letzter Not ins Spiel bringen, aber auch, wenn du den Heldinnen den Weg zu Tarwatsch erleichtern willst. Für seine Hilfe verlangt Brototaksch aber immer eine (oft seltsame) Gegenleistung.



Ereignisse auf dem Weg

Eine Reise lebt davon, mehr zu sein als nur eine Abfolge von Schritten. Nutze deshalb die folgenden Beispiele oder erfinde eigene Ereignisse, um deine Heldinnen herauszufordern und ihnen die ungewöhnliche Landschaft der Grauen Berge näherzubringen. Viele dieser Ereignisse können sowohl gut als auch schlecht für die Heldinnen ausgehen, was du nutzen kannst, um besonders gute Probenergebnisse zu belohnen oder schlechte Ergebnisse abzubilden.

Die verwunschene Lichtung

Die Heldinnen stoßen auf eine Lichtung im Wald. Schon aus der Ferne erkennen sie, dass diese mit Pilzen übersät ist, die teilweise so groß sind wie ein

Schemel. Alles scheint in ein leicht goldenes Licht getaucht zu sein. Gerade neugierige Heldinnen, aber auch solche mit einer Vorliebe für Alchimie oder Pilzgerichte dürften die Pilze näher in Augenschein nehmen wollen. Nur sehr aufmerksamen Heldinnen fällt auf, dass die Lichtung mehr Geheimnisse birgt, als es zuerst den Anschein hat.

Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, Dauer 5 Minuten

QS 1 – Der goldene Glanz des Lichtes wird durch etwas in der Luft verursacht, das auch einen leichten Geschmack im Mund hinterlässt.

QS 2 – Geschmack und Glanz stammen von den fast unsichtbaren Sporen der Pilze, die überall in der Luft liegen.

QS 3+ – Etwas beobachtet euch.

Probe auf *Pflanzenkunde* –1, Dauer 5 Minuten

QS 1 – Die Pilze sind essbar.

QS 2 – Die Heldin erkennt die Wirkung der Sporen.

QS 3+ – Die Heldin versteht die Wirkung der Pilze.

Die Pilze der Lichtung

Anwendungen: 1/2/2/3/3/4

Wirkung: Die Sporen der Pilze verursachen nach 5 Minuten Kontakt leichte Verätzungen (1 SP) und Benommenheit (1 Stufe *Betäubung*). Der Genuss der Pilze (roh oder gekocht) ist angenehmer, aber nicht ohne Nebenwirkungen. Wer die Pilze isst, schläft sehr gut und fest (+2 LeP-Regeneration in der nächsten Ruhephase), durchlebt dabei aber wirre Träume (1 Stufe *Verwirrung* nach dem Aufwachen).

Die Aktionen der Heldinnen bleiben nicht unbemerkt, denn die Lichtung ist das Zuhause eines echten *Alfen*: Der weibliche Baumschrat **Zitternadel** (164, fast 4 Schritt groß, schüchtern, spricht langsam und denkt lange nach; Willenskraft 9 (13/11/11), SK 1) sieht aus wie eine Kiefer mit Armen und Gesicht und lebt seit über 100 Jahren hier. Sie betrachtet die Pilze als ihre Haustiere, weshalb sie auf Ernteversuche seitens der Heldinnen ungehalten reagiert. Einen Kampf kann man jedoch unterbinden, denn Zitternadel hat ein sanftes Gemüt und ist höflichen Heldinnen gegenüber sogar neugierig. Orientiere dich für Zitternadels Darstellung an den Waldschraten aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 166.



Mit etwas Verhandlungsgeschick kann man sie sogar um Pilze oder einen hilfreichen Rat für den weiteren Weg (nächste Probe auf *Orientierung* +1) bitten.



(Anzahl der Heldinnen) Höhlenspinne (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 158) haben die Lichtung in ihr dichtes Netz gehüllt. Zitternadel hat einige von ihnen verletzt oder getötet, wurde dabei aber

selbst verwundet und harrt nun unter Schmerzen fernab ihrer Lichtung aus. Wenn sie den Kampf hört, der zwischen den hungrigen Spinnen und den Heldinnen ausbricht, schreitet sie auf der Seite der Heldinnen ein. Nach dem Sieg schenkt sie ihnen zum Dank einige ihrer Pilze.

Der umgestürzte Baum

Die Heldinnen stoßen auf kaum zu übersehende Spuren. Eine Probe auf *Fährstensuchen* +2 enthüllt, dass ein Baum von einem höher gelegenen Plateau herabgerutscht und auf der anderen Seite des Weges tiefer in die Schlucht geschlittert sein muss. Wer die Umgebung genauer absucht, kann weiter oben Spuren von Holzschlag und Teile von Holzfällerausrüstung finden. Aus der Schlucht vernehmen gute Ohren (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2) leises Wimmern. Dieses stammt von **Astrid Bjerkisdottir** (27, kurze blonde Zöpfe, hässliche Narbe am Hals, redet zu laut; Willenskraft 5 (14/12/10), SK 1), einer Holzfällerin, die vom Baum mitgerissen wurde. Ihr linker Arm ist unter dem Baum eingeklemmt. Viel schlimmer hat es ihren Gefährten **Leif Thorasson** (31, kahlgeschorener tätowierter Schädel, massige Oberarme, extrem abergläubisch; Willenskraft 3 (15/13/10), SK 1) getroffen, denn er liegt bewusstlos unter dem Baum. Selbst wenn es den Heldinnen gelingt, den Baum anzuheben, droht Leif abzurutschen und tiefer in die Schlucht zu stürzen. Wollen die Heldinnen helfen, müssen sie mit vereinten Kräften anpacken, wobei die folgende Probe pro zusätzlicher Heldin um +1 erleichtert werden sollte.

Gruppen-Sammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* –2, Intervall 1 Minute, maximal 3 Heldinnen

QS 6 – Astrid ist frei.

QS 10 – Auch Leif ist frei, allerdings muss einer der Heldinnen eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingen, um ihn festzuhalten, bevor er abrutscht.

Die Holzfäller bedanken sich für ihre Rettung, können die Heldinnen aber nicht bezahlen. Begleiten die Heldinnen sie zu einem kleinen Holzfällerlager, wird man sie dort aber mit Proviant, Met und Anerkennung belohnen.



Die *Runjas* sehen alles, und sie geben allen selbstlosen Heldinnen einen Schicksalspunkt zurück.



Heldinnen, die bei ihrer täglichen Probe auf *Wildnisleben* gepatzt haben, stehen genau dort, wo der Baum in die Schlucht rast. Sie werden ebenso wie Astrid und Leif mitgerissen, erhalten 2W6+2 TP und müssen ebenfalls durch ihre Gefährtinnen befreit werden.

Die Schlucht des Drachen

Kurz unter der Baumgrenze wandern die Heldinnen durch eine Schlucht voller Kiefern und Fichten. Am Ende des Tals ist bereits das grimmige Grau der Bergspitzen zu sehen. Vorher jedoch haben die *Runjas* noch eine kleine Herausforderung in den Weg der Gefährtinnen gelegt, denn in dieser dämmrigen Schlucht

hat ein Tatzelwurm (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 164) sein Zuhause gefunden. Seinen üblen Geruch können die Heldinnen schon von weitem erahnen (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen oder Suchen)* +3). Goldgierige Heldinnen könnten versuchen, ihn anzugreifen, um seinen Hort zu plündern – ein gefährliches, aber möglicherweise auch sehr lohnendes Unterfangen.



Sind die *Runjas* den Heldinnen wohlgesinnt, befinden sich im Hort Objekte, die eines ihrer aktuellen Probleme lösen, z. B. Heiltränke in glitzernden Phiolen. Mit viel Glück ist der Tatzelwurm auch gerade nicht zugegen, sodass die Heldinnen für ihre Plünderung „nur“ den Status Übler Geruch in Kauf nehmen müssen.



Unachtsame Heldinnen können dem Tatzelwurm direkt vor die Nase laufen. So kommt es zwangsläufig zum Kampf, und vielleicht bleibt ihnen nur eine überstürzte Flucht, die sie von ihrem Weg abbringt (nächste Probe auf *Orientierung* –1).

Die Lawine

Die Berge sind eine tückische Umgebung, vor allem für jene, die sich hier nicht auskennen. Durch dumpfes Grollen kündigt sich eines jener kaum vorhersehbaren Unglücke an, das schon ganze Reisegruppen in den Tod gerissen hat: eine Lawine aus Geröll und Schlamm oder, auf den höchsten Gipfeln, Schnee. Dieser Katastrophe kann man nur entgehen, wenn man schnell reagiert:



Flinke Heldinnen können sich mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* –3 seitwärts aus dem Gefahrenbereich retten.



Wem das zu riskant erscheint oder wem es misslingt, der kann mit einer Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* Schutz suchen, die je nach Umgebung um –1 bis –3 erschwert sein sollte.

Wer sich nicht retten kann, der erhält 3W6+3 TP und ist möglicherweise verschüttet worden: 1-2 auf 1W6 bei einer Geröll- oder Schlammlawine, 1-4 bei einer Schneelawine. Die Gefährtinnen einer so Verschütteten müssen sie erst mühsam mit einer Gruppen-Sammelprobe

auf *Krafttakt* oder *Steinbearbeitung*, Intervall 5 Minuten, befreien, bevor es weitergehen kann.



Heldinnen, denen die tägliche Probe auf *Wildnis-leben* besonders gut gelungen ist, sollten ihre Gruppe rechtzeitig warnen können, was die obigen Proben um +2 erleichtert.



Unachtsame Heldinnen können eine Lawine sogar auslösen. Dadurch geraten sie nicht nur in Gefahr, sondern versperren sich auch selbst den geplanten Weg. Das nächste Intervall der Sammelprobe für die Reise ist wegen des Umwegs 1 Tag länger.

Das Unwetter

Thorwalerinnen fürchten Wind und Wetter nicht ohne Grund, denn im gesamten Land kann das Wetter blitzschnell umschlagen und lebensbedrohlich werden. Heldinnen mit der SF *Wettervorhersage* können die aufziehende Bedrohung durch eine Probe auf *Wildnis-leben* –1 kommen sehen und sich rechtzeitig einen Unterschlupf suchen. Nutze dafür die Regeln zur Suche nach Nachtlagern (siehe Seite 13). Ohne diese Kenntnisse werden die Heldinnen überrascht und müssen sich hastig vor dem peitschenden Regen (in höheren Lagen auch Hagel und Schneegestöber) in Sicherheit bringen. Sie dürfen zwar auch nach einem Nachtlager suchen, erreichen es aber durchnässt und laufen so Gefahr, sich einen Dumpfschädel (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 128) einzuhandeln. Lege für jede nasse Heldin eine Krankheitsprobe ab.



Das Unwetter dauert wenige Stunden. Danach kann die Reise weitergehen. Alternativ kann der Unterschlupf der Heldinnen zufälligerweise hilfreiche Gegenstände enthalten, entweder weil sie eine alte Köhlerhütte oder das Versteck einer Freibeuterin entdeckt haben.



Das Unwetter hält mehrere Tage an und zwingt die Heldinnen, auf ihren Proviant zu achten. Möglicherweise müssen sie sogar während des Sturms auf die Suche nach Nahrung gehen, was sie der Gefahr eines Dumpfschädels aussetzt und natürlich alle Proben zur Suche oder Jagd deutlich erschwert (–1 bis –3).

Im Haus aus Stein

Nach langer Reise sind die Helden endlich am Ziel angelangt: Sie erreichen den Ort, an dem auch Hasgar einst wichtige Hinweise erhielt. Hier können sie Wunden versorgen, Dumpfschädel auskurieren und Einblicke in die andersartige Kultur der Trolle erhalten.

Steinplatte darunter könnte man mit Phantasie für ein Türblatt halten. Ist es das etwa? Das Haus aus Stein, von dem die Saga berichtet? Ihr seht einander fragend an, da spürt ihr, dass der Fels unter euren Füßen erzittert. Kleine Steinchen hüpfen auf und ab, als sich etwas nähert, das ohne Zweifel groß sein muss ... sehr groß ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Beine schmerzen ebenso wie eure Augen, die nichts anderes mehr sehen als grellen Schnee und blanken Fels. Noch eine Biegung, noch ein Felsvorsprung, will das denn gar kein Ende nehmen? Doch plötzlich ragt ein riesiger breiter Fels wie ein Dachbalken aus dem Gestein hervor. Die übermannsgroße

Die Helden lernen nun den „furchtbaren Alfen“ kennen. **! Tarwatsch Gischtfelsblick** (154, knapp unter 4 Schritt groß, gepflegtes braunes Haar, große graue Augen, lacht gerne und herzlich; Menschenkenntnis 7 (15/13/12),

Willenskraft 7 (17/13/12), SK 3) ist ein Trollschamane, der wie seine Lehrmeister vor ihm in dieser Einöde lebt, um eins mit dem Element Erz zu sein. Er hat die Helden bereits bemerkt und tritt ihnen offen entgegen. Wenn du die lang herbeigesehnte Begegnung szenisch ausspielen willst, orientiere dich an diesen Darstellungshinweisen:

- Tarwatsch ist doppelt so groß wie die Helden. Er schaut auf sie herab und spricht mit tiefer, gemächlicher Stimme.
- Der Troll sieht in den Helden keinerlei Bedrohung. Er nennt sie „weiche Wesen“ und „Wimmelkrieger“. Elfische Helden nennt er „Weltenwanderer“, Zwerge dagegen „Steinkleine“. Rede mit den Helden in etwa so, wie du mit einem Hund sprechen würdest.
- Er spricht gebrochen Thorwalsch und beherrscht ansonsten nur die Sprache der Trolle. Benutze einfachen Satzbau und unterbrich dich selbst ab und zu, weil dir ein Wort nicht einfällt. Verben kennst du fast nur im Infinitiv („ich wissen“ statt „ich weiß“). Drücke viel durch ausladende Gesten aus.
- Er findet viele menschliche Eigenarten erheiternd. Besonders der Aberglaube der Thorwaler amüsiert ihn. Wenn man ihn als „Alfen“ anspricht, muss er sich vor Lachen sogar setzen.
- Er ist Menschen gegenüber aufgeschlossen. Solange die Helden ihn nicht respektlos behandeln, ist er freundlich.
- Er bedauert die „Hilflosigkeit der kleinen Wimmels“. Wenn Helden verletzt oder krank sind, lädt er sie ohne Umschweife in sein Haus ein und umsorgt sie.

Es sollte den Helden gelingen (wenn auch nach einigen Missverständnissen), Tarwatschs Vertrauen zu gewinnen. So werden sie zu Gästen in seinem Haus und können von ihm erfahren, wo sie nach den Runen suchen müssen.

Leben auf dem Berg

Bitten die Helden Tarwatsch nach Informationen über Hasgar, willigt er unter einer Bedingung ein: Die Helden müssen sich in der nächsten Vollmondnacht einer Prüfung unterziehen. Dabei gibt Tarwatsch offen zu, dass er ihre Vertrauenswürdigkeit und ihre Absichten prüfen will. Wenn die Helden zustimmen,



Über die Kultur und Magie der Trolle

Grundlegende Informationen über Trolle findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 156. Darüber hinaus können die Helden hier (möglicherweise) tiefergehendes Wissen über Trolle erlangen.

- Trollfamilien gehören einem von zehn Stämmen an, von denen jeder für gewisse Eigenarten oder Fähigkeiten bekannt ist. Tarwatsch gehörte zum Stamm der *Taschkopp*. Die Trolle, zu denen er Hasgar schickte, gehörten zum Stamm der *Tamperampf*, die für ihre Weissagungskünste bekannt sind.
- Trollische Magie ist alt und mächtig. Sie steht eng mit dem Element Erz in Verbindung und nutzt Steine als Fokus. Besonders wichtig ist dabei die Möglichkeit, Orte auf magische Weise zu verhehlen, damit sie nur unter bestimmten Bedingungen wahrgenommen werden können.
- Von großer Bedeutung für die Magie der Trolle ist auch der Mond. Viele Zauber und Rituale sind an bestimmte Mondphasen gekoppelt.
- Männliche Trolle mit magischer Begabung nennt man Schamanen. Sie leben meist allein oder mit ihrem Lehrmeister zusammen. Es ist üblich, dass ein Schüler den Namen des Lehrers seines Lehrers annimmt: Tarwatsch Schüler des Gneiserich Schüler des Tarwatsch usw. Deshalb heißt Tarwatsch genauso wie der Troll, der einst Hasgar den Weg wies.
- Trollschamanen sind im Geiste mit ihren Lehrmeistern verbunden. Wenn ein Schamane stirbt, geht sein Wissen im Geist seines Schülers auf. Dadurch verfügen Schamanen über mehrere Jahrhunderte an Erinnerungen, auf die sie jedoch nur langsam und mühselig zugreifen können.
- Weibliche Trolle sind meist weniger magisch begabt, können dafür aber in Gruppen beachtliche magische Wirkungen erzielen. Hasgar erhielt seine Weissagungen von einem sogenannten Weiberzirkel der *Tamperampf*.

kümmert er sich um die Vorbereitungen für das Ritual und gestattet den Helden, sich währenddessen in seinem Haus oder in der Nähe aufzuhalten.

Tarwatschs Haus

Das Haus wurde auf magische Weise aus dem Stein heraus erschaffen, was Tarwatsch ohne Umschweife erklärt, wenn man ihn danach fragt. Es sind keine Bearbeitungsspuren zu erkennen. Als Tür dient eine riesige Steinplatte, durch die man in einen Raum kommt, der etwa 10 mal 10 Schritt groß ist. Am hinteren Ende

gibt es eine große Feuerstelle mit Rauchabzug im Fels darüber. In der Mitte steht ein steinerner Tisch mit Bank, beide zu groß für menschliche Proportionen. Tarwatsch schläft in einer bettartigen Vertiefung in der Wand, während die Helden sich mit einem Nachtlager auf dem Boden zufriedengeben müssen. Überall liegen Steine verschiedener Größe, Farbe und Form herum. Von der etwa 6 Schritt hohen Felsdecke hängen an Seilen weitere Steine sowie Tierknochen und haltbar gemachte Lebensmittel, etwa ein im Ganzen geräucherter Steinbock.

Trollische Türen

Aufmerksame Helden können sich hier einen Vorteil für das Finale des Abenteuers verschaffen, wenn sie beobachten, wie Tarwatsch die Türplatte öffnet bzw. schließt. Der magische Auslöser sind drei Steine – ein schwarzer, der so groß ist wie ein Rundschild, ein grauer von der Größe eines Tellers und ein etwa faustgroßer weißer. Diese werden der Größe nach von groß zu klein übereinandergeschichtet. Sobald der weiße Stein sitzt, schiebt sich die Tür wie von Geisterhand auf. Nimmt man ihn weg, schließt sie sich wieder. Die Helden müssen im Finale einen ähnlichen Mechanismus benutzen, um zu Hasgar vorzudringen.



Was tun?

Neben Gesprächen mit Tarwatsch können die Helden sich hier oben auf dem Berg auch anderweitig betätigen:

- Kranke und verwundete Helden können sich auskurieren.
- Man kann Nahrung sammeln oder auf die Jagd gehen, was zwar herausfordernd, aber nicht unmöglich ist (Proben um -2 erschwert).
- Handwerklich begabte Helden können mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* (Steinmetzarbeiten) +2 Tarwatsch ein Gastgeschenk aus Steinen fertigen, das die Beziehung zu ihm deutlich verbessert (Proben auf Gesellschaftstalente fortan um QS/2 erleichtert).
- Neugierige Helden können Tarwatschs Haus genauer in Augenschein nehmen. Die fremdartige Kultur der Trolle zu verstehen, ist schwierig, aber nicht unmöglich, und wem eine Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) -3 gelingt, der erhält Hinweise auf Tarwatschs Familie (siehe Abschnitt **Im Gespräch mit Tarwatsch**).
- Magie in der Umgebung kann man nach den Regeln der magischen Analyse untersuchen. Damit lässt sich eine andersartige Magie erkennen, die stark auf das Element Erz ausgerichtet ist.

Im Gespräch mit Tarwatsch

Tarwatsch überlässt einen Teil der Vorbereitungen für das Prüfungsritual den Weibern seiner Familie, was er den Helden jedoch verschweigt. Deshalb ist er bis zum Ritual die meiste Zeit über in seinem Haus und kann

den Helden Fragen beantworten, aber auch viele Fragen stellen, denn er findet die Geschichten der „Wimmels“ interessant. Folgendes können die Helden ihm entlocken:

- Tarwatsch ist ein Schamane, was bedeutet, dass er zaubern kann.
- Anders als die meisten anderen Trolle sind Tarwatsch und seine Sippe Menschen gegenüber offen eingestellt. Sie sind hilfsbereiter als andere Trolle.
- Tarwatsch kennt den Troll Brototaksch, der zu seiner Sippe gehört, sich aber mit ihr zerstritten hat. Haben die Helden Brototaksch getroffen, reagiert Tarwatsch verschnupft, schweigt sich aber beharrlich über den Grund dafür aus.
- Tarwatsch lebt zwar allein in seinem Haus, aber er ist nicht allein auf diesem Berg. Der Rest seines Familienverbands lebt einige hundert Schritt entfernt in einem Höhlensystem, dessen Zugang auf magische Weise verhehlt ist. Die Existenz seiner Familie und der Höhle gibt Tarwatsch nur in äußerster Not preis oder wenn er einem Helden besonders vertraut.
- Nur selten verirren sich Menschen in die Nähe von Tarwatschs Haus. Er kann die Anzahl der Gespräche mit ihnen an einer Hand abzählen, und meist waren sie halb erfroren, sodass sie eher wirres Zeug stammelten. Tarwatsch lässt sich sehr gerne mehr über die Welt der Menschen berichten.
- Sein Beiname „Gischtfelsblick“ bezieht sich auf einen Felsen, von dem aus er weit über einen Fjord auf das Meer hinausblicken kann. Er verspricht, den Helden diesen Ort, der ihm viel bedeutet, nach dem Ritual zu zeigen.

Das Ritual

Tarwatschs Prüfung beginnt bei Vollmond. Mache das Datum des nächsten Vollmonds davon abhängig, wie viel Zeit den Helden zum Gespräch mit dem Troll bleiben soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Sonnenuntergang, der die Berge in ein malerisches rotes Licht taucht, fordert Tarwatsch euch endlich auf, ihm zu folgen. „Da hoch gehen“, sagt er und stapft los. Er führt euch über einen Pfad höher den Berg hinauf auf eine felsige Ebene. Hier stehen zehn Monolithen im Kreis um einen riesigen Felsbrocken, den man für einen Altar halten könnte. Der gesamte Platz wird vom aufgehenden Madamal in weißliches Licht getaucht. Eine seltsam feierliche Stimmung ergreift eure Herzen, als Tarwatsch eine wagenradgroße Steinschale vom Altar nimmt und damit auf euch zugeht. Seine grauen Augen blicken in eure, und er sagt ernst: „Trinken.“



Er bietet den Helden eine geruchlose milchige Flüssigkeit an, bei der es sich um **Mondmilch** handelt, eine in sehr seltenen Fällen flüssige mineralische Ablagerung, die für bestimmte Rituale benötigt wird. Sind die Helden

misstrauisch, versichert ihnen Tarwatsch ehrlich, aber ungeduldig, dass sie durch die Einnahme keinerlei Schaden zu befürchten haben. Wer sich dennoch weigert, dem wird nicht gestattet am Ritual teilzunehmen.

Was passiert hier?

Sobald die Helden getrunken haben, nimmt Tarwatsch selbst einen tiefen Schluck. Dann stellt er die Schale zurück und stimmt einen langen, tief brummenden Singsang an. Die wahre Magie geht jedoch nicht von ihm, sondern von den Trollweibern seiner Familie aus, die sich – für Heldenaugen unsichtbar – zwischen den Monolithen aufhalten. Sie erschaffen gemeinsam eine Zauberwirkung, die der des BLICK IN DIE GEDANKEN ähnelt. Tarwatsch erhält so Einblick in die Gedankenwelt der Helden, um ihre Motivation für die Suche nach den Runen zu verstehen. Dazu befragt er jeden Helden nacheinander mit eindringlicher Stimme, weshalb er hier ist und was ihn antreibt. Die Helden können mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* –4 bemerken, dass jemand in ihren Geist blickt. Tarwatsch stellt ihnen mindestens die folgenden Fragen:

- ☛ Warum suchst du nach diesen Runen/dem Mann namens Hasgar?
- ☛ Was willst du mit den Runen machen?
- ☛ Was ist der Wunsch, der dich antreibt?

Stelle die Fragen am besten reihum, damit jeder abwechselnd zu Wort kommt. Jeder Held kann in Gedanken auf Tarwatschs Frage antworten. Die Spieler können zudem beschreiben, woran ihre Helden gerade denken. Hier können geheime Wünsche, längst vergessene Erinnerungen oder verdrängte Sehnsüchte erwähnt werden. Um Tarwatsch gezielt anzulügen, ist eine Probe auf Überreden –4 nötig. Wenn du das Gespräch nicht im Detail ausspielen willst, kannst du auch mit einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) oder Überreden (Herausreden) gegen Tarwatschs *Menschenkenntnis* prüfen, ob Tarwatsch von der Redlichkeit der Helden überzeugt ist. Für Helden, die sich im Vorfeld mit dem Troll gut gestellt haben, und auch solche, die jetzt die Wahrheit sprechen, kannst du diese Probe um bis zu +5 Punkte erleichtern. Gelingt es wenigstens einem Helden, Tarwatsch zu überzeugen, so verspricht dieser, den Helden bei der Suche nach den Runen zu helfen. Sollten alle Helden versagen, reagiert Tarwatsch zornig und will sie aus seinem Haus werfen. Erst nach einer längeren Diskussion erklärt er sich bereit, den Helden in der kommenden Nacht eine zweite Chance zu gewähren.

Tarwatschs Erinnerungen

Um den Helden zu helfen, muss Tarwatsch ein weiteres Ritual durchführen und sich in den Erinnerungen seiner Vorgänger zu jenem Schamanen zurückarbeiten, auf den Hasgar traf. Dieses Ritual ist kräftezehrend und dauert mehrere Tage, in denen

Tarwatsch die meiste Zeit grimmig dreinblickend vor seinem Haus sitzt und vor sich hin brummt. Wenn er die Helden mag, erklärt er ihnen im Vorfeld, was er vorhat und weshalb es so lange dauern wird, andernfalls müssen sie einfach Geduld beweisen. Schließlich aber erhebt er sich mit einem letzten Grummeln und ruft die Helden zu sich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Tarwatsch wissen, was ihr suchen. Mann mit Namen Hasgar war hier. Fast tot. Tarwatsch von damals hat gesund machen. Viele Fragen nach Schicksal hat geben Antwort. Aber Tarwatsch nicht alles wissen. Hat zeigen Weg zu Sippe vom Stamm der Tamperampf. Weiber mächtig, sehen in Zukunft. Hat schicken Hasgar dorthin. Im Osten, weiter weg als alte Festung auf Klippe. An einem See Tamperampf damals leben. Dahin Hasgar müssen gehen. Müssen bringen Runen-Knochens zu Tamperampf. Die machen Schicksal.“



Auf Nachfrage erzählt Tarwatsch mehr über die Sippen der Trolle und beschreibt auch die alte Trollfestung, von der er sprach (heute als Amanma Rudh bekannt, siehe RSH Seite 25, doch diesen Namen kennt Tarwatsch nicht). Dadurch können die Helden später herausfinden, wohin Hasgar gegangen ist. Wahrscheinlich benötigen sie dazu aber die Hilfe von ortskundigen Thorwalern, weshalb ihr Weg sie zurück in die Zivilisation führt.

Abschied

Zum Abschied löst Tarwatsch das Versprechen ein, ihnen den „Gischtfels“ zu zeigen, von dem aus er übers Meer blickt. Von hier führt der kürzeste und ungefährlichste Weg zurück in eine menschliche Siedlung. Mehr oder weniger herzlich verabschiedet sich Tarwatsch von den Helden, je nachdem, wie sie sich bei ihm benommen haben. In jedem Fall gibt er ihnen Proviant für die zwei Tage mit, die sie unterwegs sein werden, wenn sie von hier aus einfach einem Gebirgsbach folgen, der in einen Fjord mündet. Den Abstieg aus den Bergen kannst du erzählerisch abhandeln oder, falls die Helden gut gestärkt sind, für neue Herausforderungen nutzen. Greife dafür auf die Inspirationen zum Aufstieg zurück.



Wenn die Helden die Berge möglichst schnell hinter sich lassen wollen, können sie pro Intervall 1 QS zusätzlich erhalten, wenn sie sich abseilen und so den Weg verkürzen. Dazu ist eine Probe auf *Klettern* (Bergsteigen) nötig, die dank Ausrüstung erleichtert sein kann. Wem sie misslingt, der kommt mit leichten Blessuren (1W6 TP) unten an.

Sammelprobe auf Orientierung +2, Intervall 1 Tag

QS 6 – Die Helden verlassen das Gebirge. Es sind keine weiteren täglichen Proben auf *Wildnisleben* nötig.
QS 10 – Die Helden erreichen Hoijangar.

DIE REISE DER RUNENSUCHER

Die Heldinnen können nun auf Hasgars Pfaden gen Osten wandeln, um den Ort zu finden, von dem er nie zurückkehrte. Ihre Anhaltspunkte sind dabei eine schon zu Hasgars Zeiten alte Trollfestung auf einer Klippe und ein östlich davon liegender See. Durch eigenes Wissen, Recherche oder Befragung von weitgereisten Thorwalerinnen können sie ihr Ziel im Gjalskerland ausmachen. Den Heldinnen fehlt nur noch eine Schiffspassage für den größten Teil des Weges.

Probe auf *Geographie (Thorwal)* –2 oder *Sagen & Legenden (Thorwal)* –3

QS 1 – Es gibt eine Festungsrue an der Küste zwischen Enskar und Ifirnshaven. Sie gehört wie der See zum Einflussbereich der Gjalsker Barbaren.

QS 2 – Die Festung wird von den Einheimischen Amanma Rudh genannt. Der große See im Osten muss der Lachanshiel sein.

QS 3+ – Amanma Rudh hat für die Einheimischen kulturelle Bedeutung. Am Lachanshiel liegt die größere Siedlung Niellyn.

In Hoijangar

Die Heldinnen erreichen Hoijangar (siehe **RSH** Seite 33), eine stark befestigte Siedlung mit einer Ringburg und zahlreichen Werften, in denen vor allem kriegstaugliche Schiffe gebaut werden. Neben zahlreichen Langhäusern findet man hier auch Gebäude mittelreichischer Bauart, denn viele Einwohnerinnen haben albernische Vorfahren, die als Handwerksleute herkamen und blieben. Dennoch ist die Stadt nicht so weltoffen wie etwa Thorwal, denn das Geheimnis guter Schiffsbaukunst wird hier eifersüchtig gehütet. Entsprechend misstrauisch begegnet man Fremden, die urplötzlich aus den Bergen auftauchen. Die Heldinnen müssen den Seekrieger **Laske Hjallasson** (47, von Narben durchbrochener blonder Vollbart, kaut permanent auf einem Zahnstocher aus Knochen herum; Willenskraft 6 (15/14/11), SK 1) überzeugen, sie einzulassen, denn er ist für die Sicherheit der Stadt verantwortlich. Haben sie Hoijangar betreten, behandelt man sie jedoch gastfreundlich und fragt nach ihren Abenteuergeschichten. Wenn die Heldinnen Kontakt mit den Einheimischen knüpfen, können ihnen diese bei der Suche nach einem Schiff helfen, das sie in Richtung Osten mitnimmt.



Eine Überfahrt, bitte

Von den vielen Schiffen in Hoijangar befinden sich die meisten noch im Bau. Auch die seetüchtigen kann man nicht einfach so mieten, und Handelsschiffe kommen nicht regelmäßig hierher. Wenn die Heldinnen in der Stadt herumfragen, ob ihnen jemand helfen kann, kannst du die Suche ausspielen oder mit der folgenden Sammelprobe abbilden.

Gruppen-Sammelprobe auf Gassenwissen (*Ortseinschätzung*), Intervall 1 Stunde

QS 6 – Ein neues Schiff wird gerade fertiggestellt und soll dann angeblich Richtung Nordosten segeln.

QS 10 – Man verweist die Heldinnen an die Besitzerin des neuen Schiffes.

In beiden Fällen kannst du die folgenden Personen als beispielhafte Ansprechpartnerinnen nutzen oder sie um weitere ergänzen:

- ♣ Segelmacher *Isleif Sigmarsson* (50, schiefzahnig und wettergegerbt, nuschelt beim Sprechen, ist aber herzlich; Willenskraft 4 (14/13/10), SK 1) arbeitet schon sein halbes Leben hier. Er weiß, was in der Stadt so alles vor sich geht.
- ♣ Schiffsbauerin *Ragnild Idunsdottir* (34, stechend blaue Augen, sehr merkwürdiger und dunkler Humor; Willenskraft 5 (12/15/12), SK 1) ist halb Handwerkerin,



halb frenetische Künstlerin. Sie hat das neue Schiff geplant und sieht es als ihr Meisterwerk an.

- ♣ Der *Godi Starkad Starkadsson* (39, einäugig, hängende Schultern, arrogant und fordernd; Willenskraft 8 (13/14/15), SK 2) ist ein Betrüger, der sich in Hoijangar dafür durchfüttern lässt, dass er den vermeintlichen Willen der *Runjas* deutet.
- ♣ Pechmeisterin *Sigrun Torstorsdottir* (71, lange weiße Zöpfe, streng aber gerecht; Willenskraft 7 (13/13/13), SK 1) ist in Hoijangar aufgrund ihrer Weisheit hoch angesehen. Wenn sie den Heldinnen hilft, tun es alle.

Überzeugungsarbeit

Vor Ragnilds Werft können sich die Heldinnen selbst vom Zustand ihrer Transportmöglichkeit überzeugen. Das schnittige Schiff nach Winddrachen-Bauart scheint groß und schnell genug, um die Heldinnen an ihr Ziel zu bringen – allerdings entscheidet die Schiffsführerin, wen sie an Bord lässt. Bei dieser handelt es sich um ♣ *Frenjadur Maradasdottir* (22, blonde aufwändig geflochtene Haare, zupackend und lebenslustig; Bekehren & Überzeugen 6 (15/11/13), Willenskraft 7 (15/13/13), SK 1, siehe **RSH** Seite 108). Die aufstrebende junge Rekkerin gilt als Hoffnungsträgerin der konservativen Thorwalerinnen. Ihre letzten Kaperfahrten waren so erfolgreich, dass sie ihre Schiffsgemeinschaft nun um ein zweites Schiff erweitern lässt, das bald zu Wasser gelassen wird. Wenn die Heldinnen sie um eine Überfahrt bitten, gibt sie mit einem Lachen zu verstehen, dass der Preis davon abhängt, wie gut man es mit ihnen aushalten kann. Deshalb hören sie und ihre Vertrauten sich die Geschichte der Heldinnen aufmerksam an. Wie fast alle Thorwalerinnen schätzen sie abenteuerliche Vorträge. Die beste Erzählerin unter den Heldinnen darf folgende Probe ablegen:

Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede*)

QS 1 – Frenjadurs Mannschaft stimmt zu, die Heldinnen für 5 Silber pro Kopf mitzunehmen.

QS 2 – Der Preis wird auf einen symbolischen Beitrag von 1 Silber pro Kopf gesenkt.

QS 3+ – Man nimmt die Heldinnen gerne kostenlos an Bord.

Misslingt die Probe, ist der Vortrag langweilig, und Frenjadur fordert 1 Dukaten pro Kopf. Dennoch ist auch für geizige Heldinnen nicht alles verloren: Frenjadur kann sie auffordern, ihr auf anderem Wege zu beweisen, dass die gemeinsame Überfahrt der Wille der *Runjas* ist. Dazu sollen die Heldinnen am Vorabend der Schiffstaufe eine Prüfung bestehen, was sie auch so tun können, um den Preis der Überfahrt noch weiter zu senken. Schon vor Beginn dieser Prüfung wird klar, dass Frenjadurs Mannschaft gut unterhalten werden will, denn diese feiert zusammen mit den Leuten Hoijangars die ganze Nacht durch. Spielen die Heldinnen mit, können sie sich des Wohlwollens aller sicher sein. Biete deinen Heldinnen verschiedene Prüfungen zur Auswahl an, die zur thorwalschen Kultur passen, zum Beispiel:



☛ **Armdrücken:** der Klassiker. Die Heldinnen treten gegen Katla an, ein Mitglied von Frenjadurs Mannschaft (siehe Abschnitt **Besatzungsmitglieder** auf Seite 22). Passend wäre hierfür eine Vergleichsprobe auf *Krafttakt* (Drücken & Verbiegen).

☛ Auch für ein **Wetttrinken** sind viele Thorwalerinnen zu haben. Jede Heldin, die daran teilnimmt, muss eine Probe auf *Zechen* (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) ablegen. Die Heldin erleidet nach dem Wettbewerb üblicherweise 4 Stufen *Betäubung*. Jeweils 2 QS verhindern eine Stufe *Betäubung*. Bei QS 1 erleidet die Heldin also 4 Stufen *Betäubung*, bei einer misslungenen Probe baut sie die 4. Stufe sogar erst nach 6 Stunden ab.

☛ Eine körperliche Herausforderung ist das **Klarmachen**. Dabei steht jede der Kontrahentinnen am Strand 20 Schritt von je einem kleinen Segelboot entfernt. Ziel ist es, zum Boot zu rennen, hinaufzuklettern und als Erste das zusammengerollte Segel zu setzen. Dies kannst du über Proben auf *Körperbeherrschung*, *Klettern* und *Boote & Schiffe* abbilden, wobei diejenige mit den meisten Gesamt-QS am Ende gewinnt.

Für Frenjadurs Mannschaft kannst du die Werte der erfahrenen oder kompetenten Thorwaler Seefahrerin auf Seite 191 der **RSH** verwenden.

Schiffstaufe

Verkatert, aber feierlich gestimmt versammeln sich am Morgen nach dem Fest Frenjadurs Leute und einige Bewohnerinnen Hoijangars am Strand, um der Schiffstaufe beizuwohnen. Dieses kulturell wichtige Ereignis soll für die Heldinnen eine persönliche Bedeutung bekommen, wovon sie aber noch nichts ahnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kalter Wind pfeift durch die Steilwände des Fjords und bringt die am Strand aufgestellten Fackeln zum Tanzen. Neugierige Blicke wandern immer wieder hinüber zu dem

prächtigen neuen Schiff, das noch in der Helling, einer Art hölzernen Rampe, liegt, die von sanften Wellen umspült wird. Trommeln erklingen. Eine Gasse bildet sich, durch die eine Frau schreitet, von deren Gesicht rotes Ziegenblut tropft – es ist Frenjadur. Sie geht auf das Schiff zu, bis sie selbst tief im Wasser steht, und schmiert Blut von ihrer Stirn auf den Schiffsrumpf. Dann kehrt sie an den Strand zurück und wendet sich den Versammelten zu. „Freunde, dies ist der Tag, an dem wir ein neues Schiff auf Swafnirs Meere entlassen. Möge der Segen des Gottwals stets mit ihm sein! Dies ist der Tag, an dem ein neues Schiff seine Reise antritt, und die Runjas selbst schicken Wind in seine Segel. Nichts geschieht gegen ihren Willen!“ Sie blickt in eure Richtung und deutet dann auf das Schiff hinter sich. „Dies ist der Tag, an dem ein neues Schiff einen Namen erhält. Seht her, Freunde! Dies ist die Runensucher!“



Unter dem Jubel der Anwesenden tritt nun auch der Swafnirgeweihte **Asleif** (siehe Abschnitt **Besatzungsmitglieder** auf Seite 22) vor, der Swafnirs Segen auf das Schiff herabrufft und die neue Schiffsgemeinschaft einschwört. Bei dieser Zeremonie zwinkert Frenjadur den Heldinnen kurz zu – das Schicksal hat sie zusammengeführt, dessen ist sie sich inzwischen sicher. Das neue Schiff der jungen Thorwalerin soll mit seinem Namen immer an diese schicksalhafte Verbindung erinnern. Die Reise der Runensucher kann nun wahrhaft beginnen.

Die Gemeinschaft der Runensucher

Unter der Führung Frenjadurs hat sich eine wachsende Schar an mutigen und kampfeslustigen Thorwalerinnen versammelt, mit denen deine Heldinnen nun zunächst nach Norden und dann gen Osten reisen werden. Deshalb stellen wir dir in diesem Abschnitt die beiden Schiffe sowie einige Besatzungsmitglieder vor, in deren Rollen du schlüpfen kannst, um den Schiffsalltag zum Leben zu erwecken. Die beiden Schiffe sind:

Die Fiskdrakkar

Frenjadurs erstes Schiff ist ein klassisches Drachenboot, dessen Kopf einem Westwinddrachen nachempfunden wurde, den man in Thorwal auch *Fiskdrakkar* nennt – Fischdrache. Die *Otta* ist etwa 30 Schritt lang und mit fast 5 Schritt auch recht breit. Dadurch ist sie vergleichsweise hochseetauglich, aber nicht allzu schnell. Sie bietet bis zu 50 Personen Platz, allerdings sind zu Fahrtbeginn nur etwa 30 Plätze besetzt.

Die Runensucher

Die frisch getaufte Runensucher (Thorwalsch: *Runasjori*) ist ein wahres Prachtschiff. Das dreimastige Schiff vom Typ Winddrache ist mit 35 Schritt länger als die *Fiskdrakkar* und mit 6 Schritt auch etwas breiter, allerdings besticht es durch eine hochbordige Bauweise. Auffällig sind auch die kriegstauglichen Bordgeschütze: je eines am Bug und am Achterdeck sowie je zwei an den Breitseiten. Im Umgang damit ist die Mannschaft jedoch noch ungeübt. Auf dem Schiff finden bis zu 120 Personen Platz, wovon nur 40 (die Mindestbesatzung) zu Beginn besetzt sind. Zusammen mit Frenjadur reisen die Heldinnen auf diesem Schiff.

Besatzungsmitglieder

Die Schiffsleute gehören wie Frenjadur zur *Hjörnen-Ottajasko*, deren Heimat die Siedlung Uddahjal ist, an der die Heldinnen möglicherweise bereits vorbeigekommen sind. Hetfrau der *Ottajasko* ist Frenjadurs Mutter *Marada die Wölfin* (siehe **RSH** Seite 112). Sie schenkte ihrer Tochter das erste eigene Schiff, mit dem Frenjadur erfolgreich auf Beutezug ging. Jetzt, da die Tochter sich ein zweites Schiff bauen ließ, ist es wahrscheinlich, dass sich ihr bald noch mehr *Rekkerinnen* anschließen werden. Mit dabei sind auf jeden Fall:

♣ Bootsführerin *Katla Frodisdottir* (40, geflochtenes rotes Haar, ein grünes und ein blaues Auge, redet jeden als „Kindchen“ an; Willenskraft 6 (16/13/11), SK 1) ist eine mütterliche Freundin von Frenjadur. Sie erhält von ihr das Kommando über die *Fiskdrakkar*, weshalb die Heldinnen ihr nur bei Landgängen begegnen werden.

♣ Steuermann *Brand Faenwulfsson* (46, über 2 Schritt groß, langes blondes Haar, spricht oft, ohne nachzudenken, hat aber das Herz am rechten Fleck; Willenskraft 5 (15/14/10) SK 1) segelte lange für Marada, wendete sich aber nach deren wiederholten Niederlagen enttäuscht von ihr ab. Von Frenjadurs jugendlichem Eifer ließ er sich erneut mitreißen, und sie belohnt seine Treue mit ihrem Vertrauen.

♣ Skalde *Mikko Hanusson* (50, massiv übergewichtig, traurige Hundeaugen, samtweiche Stimme, die zu Tränen rühren kann; Willenskraft 7 (13/14/17), SK 2) reiste schon mit Marada durch gefährliche Abenteuer. Auch wenn Mikko nicht der Inbegriff eines

Thorwaler *Rekkers* ist, so strahlt er dank seines rhetorischen Talents und seiner angenehm tiefen Stimme auf viele eine starke Anziehungskraft aus.

♣ Seekriegerin *Torlind Raggasdottir* (33, schulterlanger schwarzer Flechtzopf, kalte graue Augen, misstrauisch, leicht reizbar; Willenskraft 7 (16/13/10), SK 1) weicht Frenjadur nie von der Seite. Insgeheim hegt sie romantische Gefühle für sie, ist sich dieser aber selbst nicht bewusst. Wenn es um Frenjadur geht, fährt sie fast so leicht aus der Haut wie eine Walwütige.

♣ Seefrau *Garhilda Norhildsdottir* (37, groß, fast am ganzen Körper tätowiert, redet wenig, es sei denn, sie hatte zu viel Met; Willenskraft 4 (15/14/12), SK 1) kann nicht nur zügig Segel setzen, sondern ist auch eine begabte Hautbildstecherin und Runenschöpferin (siehe **RSH** Seite 102). Heldinnen, die ihren Respekt verdienen, können sie um ein Hautbild bitten, in das sie vielleicht sogar Magie hineinwirkt.

♣ Schiffsmagier *Stirbjörn Berasson* (36, bis auf einen braunen Zopf rasierter, tätowierter Schädel, wenig gesprächig, starrt immer aufs Meer; Willenskraft 7 (14/15/14), SK 2) ist Garhildas Ehemann. Auch er wurde an der Runajasko ausgebildet, versteht sich aber auf Schiffsmagie und vor allem das Rufen von Elementarwesen. Auf Gesprächsversuche der Heldinnen reagiert er schnell genervt.

♣ Swafnirgeweihter *Asleif Waskirsson* (27, langer blonder Zopf, gutausehend, heiter, packt zu, leicht größenwahnsinnig; Willenskraft 8 (13/15/13), SK 1) wurde nach dem legendären *Asleif Phileasson* benannt und wird nicht müde, zu betonen, dass er selbst eines Tages ebenso bekannt sein wird. Auch wenn er dadurch bisweilen überheblich wirkt, ist er ein hilfreiches Mitglied der Schiffsgemeinschaft und genießt großen Respekt an Bord.

Leben an Bord

Die Reise nach Amanma Rudh dauert über eine Woche, denn die Schiffe legen unterwegs immer wieder an, vor allem in Uddahjal und Olport, wo Frenjadur weitere *Rekkerinnen* anwerben will. Ihr eigentliches Ziel ist Riva. Die Geldsäcke der dortigen Handelsleute und Walfängerinnen sind ein gewagtes, aber lohnendes Ziel.

Die Heldinnen erleben hier einen ganz anderen Schiffsalltag als auf der *Thoralfs Bart*, denn die Stimmung ist abenteuerlustig und ruppig, aber herzlich. Es bleibt viel Zeit für Gespräche über Swafnir und die Welt, aber auch für handwerkliche und nautische Herausforderungen. Wähle aus den folgenden Ideen aus, was am besten zu den Interessen und Fähigkeiten deiner Heldinnen passt.

Ifirns Ozean

Die Thorwalerinnen lieben das Meer, doch sie fürchten es auch und das mit Recht. Auf ihrer Reise werden die Heldinnen bemerken, dass die See hier im Norden viel rauer ist als in Südthorwal. Ihr Schiff durchschneidet bleigraue Wogen, auf denen sich weiße Gischt kräuselt. Über ihren Köpfen kreischen Seevögel, der wechselhafte Wind beißt eisig im Gesicht. Die Heldinnen werden eindringlich davor gewarnt, hier über Bord zu

• Später sollen die Heldinnen der *Fiskdrakkar* in einem Kampf um Leben und Tod beistehen. Es wäre gut, wenn sie mit Katla wenigstens eine Person an Bord persönlich kennen, damit der Kampf eine stärkere emotionale Komponente erhält. Deshalb solltest du Katla wenigstens beim Fest zur Schiffstaufe und vor der Abfahrt mit den Heldinnen bekannt machen.

gehen – neben Haien, Seeschlangen und hohen Wogen würde allein die Kälte ausreichen, um das Leben unachtsamer Seeleute binnen weniger Augenblicke zu beenden.



Wenn du diese Gefahr deutlich machen willst, kannst du für Heldinnen, die durch Stürme oder in Seegefechten durchnässt werden, auf Schaden durch Kältestufen (siehe **Regelwerk** Seite 346) zurückgreifen.

Aufgaben für Heldinnen

Eine Ottajasko ist normalerweise eine verschworene Gemeinschaft, in der wenig Platz für fremde Heldinnen wäre. Die Mannschaft der *Runensucher* ist jedoch selbst neu auf dem Schiff und in dieser Zusammensetzung noch nicht eingespielt, weshalb die Heldinnen sich gut einbringen können. Binde sie auf eine der folgenden Arten ins Schiffsgeschehen ein:

- **Rudern und Segeln** zählen zu den täglichen Aufgaben der Seeleute. Meist müssen die Tauen, Segel und Schoten bedient werden, doch bei Flaute oder tückischen Untiefen verlässt sich die Mannschaft auch auf Muskelkraft. Verlange Proben auf *Boote & Schiffe*, um zu sehen, ob Heldinnen hier glänzen können. Gefährlichere Manöver (und damit schwierigere Proben) werden erforderlich, wenn das Wetter plötzlich umschlägt.
- Mit etwas Wissen kann man dem Steuermann beim **Navigieren** zur Hand gehen. Er reagiert zuerst ablehnend, lässt sich aber schnell überzeugen und zu ausgedehnten Unterhaltungen verführen, wenn den Heldinnen Proben auf *Boote & Schiffe* gelingen, besonders, wenn sie über die *SF Navigation* verfügen. Auch mit Wissen in *Sternkunde* lässt sich Brand beeindrucken.
- Mit **Geschützübungen** will der Geweihte Asleif die Mannschaft für künftige Gefechte vorbereiten. Für Ungeübte zählt das als Einsatz einer improvisierten Waffe. Heldinnen, die an den Geschützübungen teilnehmen, können die Geschütze anschließend wie normale Waffen verwenden (siehe Seite 26).
- Handwerklich begabte Heldinnen können sich um die Instandhaltung des Schiffes kümmern. Zwar ist die Runensucher brandneu, aber auch hier muss mithilfe von Holzbearbeitung und Stoffbearbeitung überprüft werden, ob das Meer erste Tribute gefordert hat.
- Mit leerem Magen segelt es sich schlecht. Die **Kochmöglichkeiten** an Bord sind zwar begrenzt, doch versierte Köchinnen können sich mit Proben auf *Lebensmittelbearbeitung* – 1 schnell viele Freundinnen machen.

Gesprächsthemen

Die Langeweile während der monotonen Aufgaben an Bord kann man sich am besten mit einem guten Plausch vertreiben. Anders als auf der *Thoralfs Bart* können sich die Heldinnen dem kaum entziehen, denn die Mannschaft verwickelt sie von sich aus in Gespräche. Man begegnet ihnen neugierig und meist recht herzlich. Passe die Gesprächsthemen an die Eigenarten deiner Heldinnen, deren bisherige Erlebnisse und Fragen an die Mannschaft an. Ansatzpunkte wären beispielsweise:

- **Hasgar und die Runen:** Die meisten Besatzungsmitglieder wissen weniger über die Hintergründe

der Runensuche als die Heldinnen selbst. Skalde Mikko allerdings kann nicht nur das ganze Jurgalied episch vortragen, sondern auch berichten, Jurga habe ihrem Bruder für seinen Mut ein außergewöhnliches Schwert geschenkt – von dem auch nie wieder jemand gehört hat.

- **Das Gjalskerland:** Alle an Bord haben eine mehr oder weniger genaue Vorstellung davon, was die Heldinnen im Osten erwartet. Die meisten beschreiben die Gjalsker als Barbaren, manche warnten sogar vor diesen „Wilden“. Das differenzierteste Wissen kann Skalde Mikko bieten.
- **Der Wille der Runjas:** Wie alle Thorwalerinnen ist die Mannschaft sehr schicksalsgläubig, und so kannst du fremden Heldinnen diese Gedankenwelt näherbringen. Beispielsweise stellt niemand die Anwesenheit der Heldinnen an Bord infrage, weil alle überzeugt sind, dass die gemeinsame Reise Schicksal ist.
- **Gefahren der Reise:** Neben feindlich gesinnten *Ottajaskos* fürchtet die Mannschaft vor allem den Nebel und die darin lauenden Schrecken. Auch vor Meeresungeheuern (allen voran Seeschlangen) wird wortgewaltig gewarnt. Garhilda etwa erzählt von „Hrannargezycht“, das sie bei den Olportsteinen angegriffen haben soll.
- **Marada Gerasdottir:** Frenjadurs Mutter war lange eine treibende Kraft in Thorwal. Inzwischen hat sie sich aus der Politik zurückgezogen, und viele Thorwalerinnen spekulieren über die Gründe und ihre Zukunftsabsichten. Auch unter Frenjadurs Mannschaft sind die Ansichten über Marada geteilt.
- **Frenjadurs Rolle in der Hjörnen-Ottajasko:** An Bord bezweifelt niemand, dass Frenjadurs Stern steigt, während der Maradas sinkt. Manche munkeln gar, dass sie über kurz oder lang ihre Mutter absetzen oder eine eigene *Ottajasko* gründen wird. Einige, wie Brand oder Torlind, befürworten dies sogar offen.
- **Die aktuelle Herferd:** Der Überfall auf Riva ist gefährlich, aber fast alle Seeleute sind fest von ihrem Erfolg überzeugt. Sie glauben daran, dass Frenjadur den Willen der *Runjas* erfüllt, und dass sich ihnen auf dem Weg noch weitere *Rekkerinnen* anschließen werden.

Anwerbung Optionaler Inhalt

Auch wenn Heldinnen und Mannschaft gemeinsam reisen, verfolgen sie doch unterschiedliche Ziele. Du kannst Frenjadurs Vorbereitung auf den Plünderzug kurz halten, allerdings wird sie Hilfe von Heldinnen-seite nicht ablehnen. Wenn sie die Bemühungen, unterwegs weitere Leute (und vielleicht auch Schiffe) anzuwerben, unterstützen wollen, dann baue diesen Aspekt der Reise aus. Heldinnen können durch motivierende Reden (*Bekehren & Überzeugen*), Herausforderungen der Ehre (Wettkämpfe oder auch Duelle) oder auch Bezahlung (etwa 1 D pro *Rekkerin*) dazu beitragen, Frenjadurs Reihen zu verstärken. Jede QS bringt je nach Größe des Ortes, an dem die Heldinnen gerade anwerben, 2-5 weitere *Rekkerinnen* an Bord.

Begegnungen auf See

Um die Reise auszuschmücken, kannst du dich von der Regionsbeschreibung zu den Küsten des Nordens (siehe RSH Seite 23) inspirieren lassen oder ungenutzte Szenen aus dem Abschnitt **Der Weg nach Norden** (siehe Seite 9) nutzen. Auch die folgenden Ideen kannst du einbinden, um Atmosphäre zu erzeugen:

Tierische Begegnungen

- Zwei **Westwinddrachen** tauchen plötzlich über dem Schiff auf. Während manche an Bord sich gefechtsklar machen, können Heldinnen mit guter *Tierkunde (Ungeheuer)* erkennen, dass die Drachen balzen. Der wilde Tanz auf Windböen, der sie mehrmals rund um die Masten des Schiffes treibt, ist ein spektakuläres Schauspiel. An Bord deuten es manche als Omen und verwickeln Heldinnen in Diskussionen über die mögliche Bedeutung.
- Die Späherinnen an Bord melden rotes Wasser auf Steuerbordseite. Schnell wird klar, dass dort eine riesige **Blutlache** treibt, nur etwa 20 Schritt vom Schiff entfernt. Bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* fallen treibende Fleischfetzen im Wasser auf ebenso wie sich bewegende Schemen unter Wasser. Einige Thorwalerinnen an Bord reagieren mit abergläubischer Angst, doch auch hier kann *Tierkunde (Wildtiere)* Entwarnung geben: Ein Ifirns-hai ist mit einem Seetiger aneinandergeraten und zieht nun genüsslich fressend seine Bahnen unter den Wogen.
- Nachdem die Heldinnen Olport verlassen haben, werden sie eines Morgens unsanft durch laute Rufe geweckt: **Wale am Horizont!** Unschwer sind ein größerer und ein kleinerer Wal im gelblichen Morgenlicht zu erkennen, deren Blas und Flukenschläge den Tag einläuten. An Bord sind sich alle einig: Das ist ein Zeichen, Swafnir ist mit ihnen!

Ein Sturm

Der Himmel verdunkelt sich binnen Minuten. Dank seiner Fähigkeiten in Wettervorhersage erkennt Steuermann Brand dies aber rechtzeitig und warnt die Mannschaft. Dennoch sind nun alle an Bord in Gefahr, denn das Schiff schwankt, die Gischt schwappt über die Reling, und die Kontrolle an Deck behalten nur geübte Seeleute. Alle müssen mit anpacken: Wer kann, sollte sich an der folgenden Sammelprobe beteiligen. Auch taumelnde oder durch Aufprall bewusstlos gewordene Gefährtinnen zu retten und zu versorgen ist nötig (Proben auf *Krafttakt*, *Körperbeherrschung* oder *Heilkunde Wunden*). Solange die Sammelprobe nicht abgeschlossen ist, müssen alle Heldinnen nach jedem Intervall eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –2 ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6+1 TP erleiden.



Sind zu wenige gute Seeleute unter deinen Heldinnen, kannst du annehmen, dass die Mannschaft jede Runde 2 QS ansammelt. Die Heldinnen müssen dann maximal 5 Intervalle durchhalten.

Gruppen-Sammelprobe auf *Boote & Schiffe* –1, Intervall 5 Minuten

QS 6 – Das Schiff ist wieder halbwegs stabil. Die Erschwernis auf *Körperbeherrschung* entfällt.

QS 10 – Das Schiff ist wieder unter Kontrolle. Die Heldinnen sind zwar nass, aber sicher.

Konflikt auf hoher See

Irgendwann hinter Uddahjal entsteht plötzlich Unruhe an Deck – am Horizont tauchen Segel auf. Eine Gruppe von 3 *Ottas* unter dem Kommando von Schiffsführer **Ketil Haifischzahn** (48, dunkelblond, ein fehlender Schneidezahn; leckt sich beim Sprechen über die Zähne; *Bekehren & Überzeugen* 5 (16/12/12), Willenskraft 6 (16/13/12), SK 1) von der *Blutsäuer-Ottajasko* aus Enskar kommt den Heldinnen entgegen. Man begegnet sich auf offener See zu einer friedlichen Verhandlung, bei der Ketil zugibt, auf dem Weg zu einem Angriff auf Uddahjal zu sein – der Heimat von Frenjadurs Mannschaft! Es kommt zu einem Wortduell, bei dem Frenjadur möglichst viele von Ketils Leuten abwerben oder umstimmen will, während Ketil versucht, Frenjadur vor allen Anwesenden lächerlich zu machen. Um diesen ungewöhnlichen Kampf abzubilden, kannst du je nach Dauer des Gesprächs 1-3 Vergleichsproben zwischen Frenjadur und Ketil ablegen. Die Heldinnen können Frenjadur mit ihren Beobachtungen unterstützen (*Menschenkenntnis (Motivation erkennen)*, QS/2 als Erleichterung für Frenjadur) oder selbst Argumente in den Raum werfen (*Bekehren & Überzeugen* –1, QS/2 als zusätzliche QS für Frenjadur). Um auch Spielerinnen einzubinden, die zum Gespräch wenig beitragen können, kannst du sie für Frenjadur und Ketil würfeln lassen.

Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* –1

Gleichstand: Beide Seiten trennen sich ergebnislos, aber auch ohne böses Blut.

Netto-QS 1 – Die Siegerin kann 1W6+5 Leute aus der gegnerischen Mannschaft abwerben.

Netto-QS 2 – Die Siegerin kann 2W6+10 Leute bzw. ein ganzes Schiff (wenn Frenjadur gewinnt) aus der gegnerischen Mannschaft abwerben.

Netto-QS 3+ – Wie bei QS 2, allerdings bricht Ketil seinen Angriff ab und schließt sich mit seinen Gefolgsleuten Frenjadur an, oder Frenjadur ist schwer blamiert und wird auch in ihrer eigenen Mannschaft in naher Zukunft auf Schwierigkeiten stoßen.

Kampf im Nebel

Einer Herausforderung werden die Heldinnen auf ihrer Reise nicht entgehen können: Die *Runjas* prüfen ihren Mut und ihre Kampfeskraft, bevor sie den weiteren Weg freigeben. Die Gefahr lauert dabei, wie es jede Thorwalerin ahnt, im Nebel. Dieser zieht auf, kurz nachdem die Schiffe Enskar verlassen haben, den letzten sicheren Hafen vor Amanma Rudh. Als der Nebel über Nacht noch dichter wird, sodass man kaum noch das andere Schiff erkennt, wird die

Mannschaft langsam unruhig. Mikko, der *Skalde*, stellt sich an den Bug der *Runensucher*, um in regelmäßigen Abständen laut „Swaaaafniiir“ zu rufen, was von allen Schiffen, die ihn noch hören können, mit demselben Ruf beantwortet wird, um Kontakt zu halten, doch die Sorgen der Mannschaft sind damit nicht zerstreut. Jede Heldin kann versuchen, eines der Besatzungsmitglieder im Gespräch zu beruhigen und zu motivieren. Je besser sich Heldin und Seefrau im Laufe der Reise kennengelernt haben, desto leichter ist die Probe (0 für flüchtige Bekannte, +4 für gute Freundinnen). Erkläre den Spielerinnen die regeltechnischen Auswirkungen aber erst, nachdem der folgende Kampf beginnt.

Probe auf Heilkunde Seele

QS 1 – Du beruhigst die Person. Dadurch kann sie dir im richtigen Moment helfen. Eine einzelne deiner Proben in der folgenden Szene ist um +2 erleichtert.

QS 2 – Die Person achtet auf dich und hilft dir in größter Not. In der folgenden Szene darfst du eine beliebige Probe neu würfeln.

QS 3+ – Die Person steht treu an deiner Seite. Zusätzlich zur Auswirkung von QS 2 sind alle deine Proben in der folgenden Szene um +1 erleichtert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Swaaaafniiir“, schallt Mikkos tiefe Stimme wieder durch das wabernde Grau des Nebels. Dann folgt Stille. Ihr seht in angespannte Gesichter, niemand wagt, ein Wort zu sprechen. Dann hört ihr ein Gähnen, aber keines, das aus einer menschlichen Kehle stammen kann. Es ist, als hätte das Meer selbst einen Schlund aufgerissen, aus dessen nachtschwarzer Tiefe ein Dröhnen dringt, das nicht von dieser Welt stammt. Holz kracht und splittert, bevor plötzlich Schreie laut werden. Eure Blicke wenden sich dem schauerlichen Lärm zu, und dann, halb im Nebel verborgen, seht ihr sie: eine riesige Seeschlange,

mit Zähnen so scharf wie Klingen, deren geschuppter Leib aus den Fluten emporschießt und das Drachenboot unter sich zu zermalmen droht. „Das ist die *Fiskdrakkar*!“, ruft Frenjadur entsetzt. „Los, alle an die Ruder, wir müssen ihr helfen!“



Die Mannschaft folgt Frenjadurs Befehl hektisch, die Lage erscheint angesichts eines solchen Monstrums aussichtslos – doch die *Runjas* gestehen den Heldinnen eine Chance zu. Wenn es ihnen gelingt, die Seeschlange zu vertreiben oder ihre Aufmerksamkeit lange genug auf sich zu ziehen, kann die *Fiskdrakkar* fliehen. Die *Runensucher* kann dann ebenfalls die Flucht antreten, denn sie ist schneller als die Seeschlange.

Regeln für den Kampf

Es gibt drei Möglichkeiten, den Kampf erfolgreich zu bestreiten:

- 🐉 Die Seeschlange (siehe **RSH** auf Seite 86) kann vertrieben werden, indem die Heldinnen ihr ausreichend Schaden zufügen (Anzahl der Heldinnen x 25 SP).
- 🍎 Willst du es den Heldinnen etwas leichter machen, flieht die Seeschlange bereits nach (Anzahl der Heldinnen x 10) angerichteten SP.
- 🐉 Wird die Seeschlange 5 Runden lang abgelenkt, kann die *Fiskdrakkar* und anschließend auch die *Runensucher* fliehen.
- 🐉 Nach 10 Runden gibt die Seeschlange von sich aus auf, falls Besatzung und Schiffe noch nicht vernichtet sind bzw. sinken.
- 🍎 Wenn du die Heldinnen in größere Bedrängnis bringen willst, gibt die Seeschlange nicht auf.
- 🍎 In größter Not stößt ein Schiff als Rettung hinzu, dem die Heldinnen bereits unterwegs begegnet sind oder das zu Ketil Haifischzahn gehört, falls Frenjadur ihn im Rededuell auf ihre Seite ziehen konnte.



Der Kampf mit der Seeschlange wird in sogenannten Massenkampfrunden (MKR) gemessen, von denen jede etwa 1-5 Minuten (etwa 60 KR) dauert. Entfernungen geben wir in Raumeinheiten (RE) an, die du stellvertretend für etwa 16 Schritt benutzen kannst, falls dies für Fernkampfangriffe, Zauber oder Liturgien wichtig ist. Maximal dauert der Kampf 10 MKR. Die Seite der Helden beginnt, danach folgen die Gegner (in diesem Fall die Seeschlange). Die Reihenfolge der Helden untereinander sollte durch die Initiative bestimmt werden. Jede MKR läuft wie folgt ab:

- 1. Heldenaktion:** Jede Heldin führt maximal 1 Heldenaktion aus.
- 2. Bewegung:** Die Schiffe und die Seeschlange bewegen sich.
- 3. Angriffe:** Die Besatzung und anschließend die Seeschlange greifen an. Wurde die Seeschlange durch Heldenaktionen abgelenkt, geht sie auf die *Runensucher* los, sonst auf die *Fiskdrakkar*. Befinden sich Seeschlange und *Fiskdrakkar* dabei mehr als 1 RE voneinander entfernt, schwimmt die Schlange nur hinterher, statt anzugreifen.
- 4. Schadensbericht:** Die Schiffe erleiden durch jeden erfolgreichen Schlangenangriff 1W6+10 Strukturpunkte Schaden. Pro Treffer, den ein Schiff erleidet, wird außerdem 1 Mannschaftsmitglied schwer verletzt.

Strukturpunkte und Schaden

Notiere dir den Schaden, den Schiff und Mannschaft erleiden. Die *Runensucher* verfügt über 80 Strukturpunkte, die *Fiskdrakkar* über 50, von denen sie beim ersten Angriff bereits 13 verloren hat. Bei 10 oder weniger Strukturpunkten ist ein Schiff manövrierunfähig, was auch eine Flucht unmöglich macht. Bei 0 Strukturpunkten beginnt ein Schiff zu sinken. Durch Heldenaktionen kann Schaden am Schiff auch während des Kampfes vorübergehend ausgeglichen werden. Seeungeheuer (bzw. Wesen der Größenkategorie *riesig*) richten an Schiffen normalen Schaden an den Strukturpunkten an. Waffen der Helden richten üblicherweise keinen nennenswerten Schaden an den Strukturpunkten an (Meisterentscheid), zumindest nicht, was die Gesamtstruktur angeht. Bordwaffen brauchen 2 Personen als Bedienung. Sie können jede Runde einmal abgeschossen werden.

Dieses Modell soll einen schnellen, übersichtlichen und spannenden Kampf ohne langatmige Berechnungen ermöglichen. Eigentlich wäre der unten genannte Schaden von Geschützen viel höher und die Schiffe hätten ein Vielfaches der Strukturpunkte.



1. Heldenaktionen

Die Seeschlange ist für einen Nahkampf zu weit entfernt, deshalb müssen die Heldinnen kreativ sein, um den Sieg davonzutragen. Jede Heldin darf zu Beginn einer MKR

eine der folgenden Aktionen ausführen. Alternative Ideen seitens der Spielerinnen solltest du nach eigenem Ermessen zulassen. Es bietet sich an, die Aktionen in dieser Reihenfolge abzuhandeln:

- Schiff reparieren:** Durch die Angriffe der Seeschlange wird die *Runensucher* in Mitleidenschaft gezogen, ist schwerer zu steuern und könnte gar sinken, weshalb die erste Sorge der Heldinnen die Planken unter ihren Füßen und die Segel sein sollten. Mit einer Probe auf *Holzbearbeitung* (*Zimmermannsarbeiten*) +2 oder *Stoffbearbeitung* (*Schneidern*) +2 können sie pro QS 1 Strukturpunkt reparieren.
- Segeln:** Alle Aktionen stehen und fallen mit dem Schiff. Wer Steuermann Brand an den Schoten unterstützen will, kann sich für eines von zwei Manövern entscheiden und eine Probe auf *Boote & Schiffe* (*Kampfmanöver*) -1 ablegen. Bei einem erfolgreichen Ausweich-Manöver werden die Angriffe der Seeschlange in dieser MKR um -1 pro QS erschwert (maximal -6). Bei einem Angriffs-Manöver werden alle in dieser MKR folgenden Fernkampf-Angriffe durch Heldinnen um +1 pro QS erleichtert (maximal +6).
- Befehle erteilen:** Frenjadur koordiniert ihre Leute, aber sie kann nicht überall sein. Wenn eine Heldin sie unterstützen will, kann sie eine Probe auf *Kriegskunst* (*Seegefechte*) ablegen. QS/2 Geschütze, die durch Frenjadurs Besatzung bemannt sind, werden auf den Befehl der Heldin hin mit einem FK-Wert von 14 abgefeuert. Die FK-Probe ist um -2 erschwert, gilt als Angriff mit einer improvisierten Waffe (siehe **Angriffe und Beschuss**) und verursacht bei einem Treffer 3W6+6 TP.
- Verletzte versorgen:** Heilkundige Heldinnen können erste Hilfe leisten und manche neue Freundin vor dem Tod bewahren. Sie legen dazu eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ab. Pro gelungener Probe wird eine Verletzte gerettet. Notiere dir die QS, um am Ende zu ermitteln, wie gut oder schlecht es der Mannschaft geht.

2. Schiffsbewegung

Wurde die *Fiskdrakkar* in der vergangenen Runde nicht angegriffen, entfernt sie sich 1 Raumeinheit (RE) von der Seeschlange. Erreicht sie 5 RE Entfernung, ist sie erfolgreich geflohen. Die *Runensucher* kann dann der Seeschlange aufgrund ihrer höheren Geschwindigkeit ebenfalls entkommen.

3. Angriffe

Seeungeheuer dürfen angreifen, Schiffe können ihre Bordgeschütze abfeuern und Heldinnen wie Besatzungsmitglieder können Schiffe entern und Kämpfe ausfechten. Jede Heldin darf in dieser Phase einer MKR eine der folgenden Aktionen ausführen. Es bietet sich an, die Aktionen in dieser Reihenfolge abzuhandeln:

- Angriffe und Beschuss:** An Bord gibt es 6 Geschütze, die je zwei Personen benötigen. Eine davon kann auch eine Meisterperson aus der Besatzung sein. Für einen erfolgreichen Treffer muss eine Heldin eine FK-Probe auf die Kampftechnik *Armbrüste* ablegen, die

insgesamt um -2 erschwert ist (-4, aber +2 durch alle anderen Modifikatoren). Der Geschützeinsatz zählt als Angriff mit einer improvisierten Waffe: Bereits eine gewürfelte 19 reicht aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss. Außerdem ist die Verteidigung gegen einen solchen Angriff um +2 erleichtert. Wer mit Asleif geübt hat, kann den Angriff regulär durchführen (statt als Angriff mit einer improvisierten Waffe), dieser ist jedoch ebenfalls um -2 erschwert. Wer über die Sonderfertigkeit *Geschütze bedienen* verfügt, kann einen unmodifizierten Angriff würfeln. Ein Treffer verursacht 3W6+6 TP. Angriffe, die durch eine erfolgreiche Aktion Befehle erteilen erfolgen, werden jetzt durchgeführt. Anschließend greift die Seeschlange an.

Regulärer Kampf: Heldinnen können auch ganz regulär einen Kampf austragen, allerdings ist die Seeschlange für Nahkampfangriffe zu weit entfernt. Pro MKR kann jede Heldin 5 reguläre KR lang angreifen. Hierzu zählt auch der Einsatz von Fernkampfwaffen, Zaubern und Liturgien.

4. Schadensbericht

Die Schiffe und Seeungeheuer erleiden Schaden. Die Schiffe erleiden durch jeden erfolgreichen Schlangenangriff 1W6+10 Strukturpunkte Schaden. Pro Treffer, den ein Schiff erleidet, wird außerdem 1 Mannschaftsmitglied schwer verletzt. Erleidet die Seeschlange 20+ SP innerhalb einer MKR durch die *Runensucher*, lässt sie in der folgenden MKR von der *Fiskdrakkar* ab.

Geschütze bedienen (passiv)



Nur wer genug Erfahrung mit der Bedienung von Bordgeschützen und Belagerungswaffen hat, kann Katapulte, Rotzen und Hornissen ohne Schwierigkeiten bedienen.

Regel: Wer über die Sonderfertigkeit *Geschütze bedienen* verfügt, kann die -4 Punkte Erschwernis bei Geschützen auf die Kampftechnik *Armbrüste* ignorieren.

Voraussetzungen: Mechanik 4

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zauber und Liturgien, die Zustände verursachen

Zauber und Liturgien, die Zustände verursachen, aber nicht durch die SK/ZK der Seeschlange erschwert sind, beispielsweise ein FRIGIFAXIUS, entfalten die Zustandswirkung mit geringerer Wahrscheinlichkeit bei einem großen oder riesigen Wesen. Bei großen/riesigen Wesen muss eine 1-2/1 auf 1W6 gewürfelt werden, damit der Zustand ausgelöst wird.

Ausgang des Kampfes

Die Schiffsgemeinschaft überlebt, allerdings sind die *Fiskdrakkar* und wahrscheinlich auch die *Runensucher* beschädigt. Sobald sich der Nebel lichtet, rudert man die Schiffe an den nächstgelegenen kargen Strand und behebt die Schäden. Die Heldinnen können sich hier nützlich machen oder selbst verarztet werden. Je nachdem, wie schwer die Schiffe beschädigt und wie viele Besatzungsmitglieder schwer verletzt wurden, verzögert sich die Weiterfahrt um 1-5 Tage.

Im Gjalskerland

In diesem Abschnitt lassen die Helden Frenjadur und die Thorwaler hinter sich, um in das Land und die Kultur der Gjalsker einzutauchen. Dabei wird ihre Reise sie von Amanma Rudh an den Knochenklippen

durch das Hochland bis nach Niellyn führen, wo sie das Vertrauen der Einheimischen gewinnen müssen, um den Ort zu finden, an dem die Runen auf ihre Entdeckung warten.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Barbaren-Festung in Sicht!“ Dieser Ausruf, auf den ihr lange gewartet habt, lässt euch wehmütig zurück, als ihr in die Gesichter der Mannschaft blickt, die ihr nun verlassen müsst. Dann aber taucht etwas vor euren Augen auf, das alle anderen Gedanken vertreibt: Hoch über euch, wo die schäumende Gischta keine Macht mehr hat, thront eine Ruine aus wuchtigem Stein, wie sie urtümlicher kaum sein könnte. Der pfeifende Wind trägt das Kreischen der Vögel an eure Ohren, die weit über der Festung kreisen. „Das ist es.“ Frenjadur tritt an eure Seite, den Blick fest nach oben gerichtet. „Hier trennen sich unsere Wege. Lebt wohl! Mögen die Skalden von euren Taten künden, und passt auf eure Ärsche auf, wenn ihr da hochklettert!“ Sie lacht, und die Mannschaft der Runensucher lacht mit ihr.



Der Aufstieg ist über natürliche Stufen im Fels zwar möglich, aber anstrengend. Lass alle Spieler eine Probe auf *Klettern* +1 ablegen, bei deren Misslingen der Held nach Luft schnappend und mit 1 Stufe *Betäubung* oben ankommt. Dort bemerken die Helden schnell, dass sie nicht allein sind, denn eine Gruppe von 4 grimmig dreinblickenden Gjalskern kommt direkt auf sie zu. Dabei handelt es sich um bewaffnete Krieger, die zur Bewachung der Festung hier sind, und die annehmen, die Helden wären Angreifer oder Diebe aus Thorwal.

Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –1

QS 1 – Diese Leute sind über eure Anwesenheit nicht erfreut. Sie werfen euch abfällige Blicke zu, denn sie halten die meisten von euch für schwächlich.

QS 2 – Euer Auftauchen scheint sie nicht zu überraschen. Offenbar haben sie euren Aufstieg beobachtet.

QS 3+ – Eine Frau aus der Gruppe betrachtet euch mit gelasseneren Gesichtszügen. Vermutlich ist sie weniger feindselig gesinnt als der Rest.

Sobald sie auf 10 Schritt herangekommen sind, bleiben die Krieger stehen und fragen die Helden laut rufend, was „euch schwächlichen Thorwalern“ einfiel, diesen Boden zu betreten. Da sie dies auf Gjalskisch tun, dürften nur wenige Helden sie verstehen. Die Situation könnte schnell eskalieren, doch zum Glück befindet sich unter den Vieren auch die Schamanin **Ygrain dūr Dear-dra** (28, rotbraune kalkversteifte Zöpfe, lacht gerne und ist sehr neugierig; Willenskraft 9 (14/15/13), SK 2, siehe **RSH Seite 111**). Helden, die sie durch *Menschenkenntnis* richtig eingeschätzt haben, können sich direkt an sie wenden. Ansonsten greift sie erst ein, wenn die Missverständnisse in einen Kampf zu münden drohen.

Im Gespräch mit Ygrain

Ygrain spricht neben ihrer Muttersprache auch Thorwalsch und Nujuka (jeweils Stufe II) sowie einige Brocken Garethi (Stufe I). Dadurch kann sie den Helden verständlich machen, was hier gerade vor sich geht. Außerdem kann sie Fragen der Helden über die Gegend und die Kultur der Gjalsker beantworten. Spiele das Gespräch aus oder mache von Vergleichsproben auf Überreden (Manipulieren) gegen Ygrains *Willenskraft* abhängig, wie viel sie zu erklären bereit ist. In jedem Fall sollten die Helden folgende Informationen erhalten:

- ☛ Die Festung Amanma Rudh ist von kultischer Bedeutung für die Gjalsker. Es ist den Helden nicht erlaubt, näher zu kommen.
- ☛ Den See Lachanshiel erreicht man, wenn man von hier aus der aufgehenden Sonne direkt entgegengeht, bis man auf den Fluss Gjalska trifft. Dieser mündet bei Niellyn in den See, man muss ihm also flussabwärts folgen.
- ☛ Ygrain ist eine *Brancha-Dûn*, eine Schamanin, die im Hochland Reisenden in Not hilft.



Wenn die Helden den Eindruck erwecken, große Schwierigkeiten bei der Überland-Reise oder der Verständigung mit den Einheimischen zu haben, wird Ygrain die Helden nach Niellyn begleiten. Dorthin

wollte sie ohnehin bald wieder reisen. Die Helden können sie alternativ auch einfach darum bitten (das benötigt eine weitere Vergleichsprobe).

Durch das Hochland

Ihre Suche führt die Helden durch hügeliges und felsiges Hochland. Nutze für die Beschreibung der Landschaft und der Siedlungen die **RSH**. Im Gegensatz zu ihrer Reise durch die Grauen Berge haben die Helden nun eine Wegbeschreibung, der sie folgen können. Nichtsdestotrotz ist die Reise durch das Gjalskerland mühsam und gefährlich. Um dies abzubilden, kannst du ähnlich wie bei den Grauen Bergen tägliche Proben auf *Wildnisleben* –1 einfordern, um zu sehen, wie gut deine Helden den Gefahren dieses Landstrichs trotzen, oder die Reise erzählerisch abhandeln und nur in besonderen Situationen Proben verlangen. Nachfolgend findest du ein paar Ideen, um die Reise auszugestalten.



Wenn Ygrain die Helden führt, erreichen sie Niellyn nach 9 Tagen ohne größere Zwischenfälle. Ygrain findet außerdem jede Nacht einen passablen Lagerplatz. Falls du Proben auf Naturtalente verlangst, sind diese durch Ygrains Warnungen um +1 erleichtert (die optionalen täglichen *Wildnisleben*-Proben sind dann +/- 0).



Das **Wetter** ist eine stete Gefahrenquelle. Wer sich nicht auf *Wettervorhersage* versteht, der kann nur versuchen, rechtzeitig zu reagieren, bevor ein Unwetter über ihn hereinbricht. Neben starken Regengüssen sind auch stürmische Winde und Hagelschauer möglich, selbst im Sommer. Die Helden müssen schnell Unterschlupf suchen – so kannst du sie in Gefahr bringen, wenn sie sich die Höhle eines Bären ausgesucht haben, oder sie mit Gjalskern bekannt machen, deren kleiner Bauernhof genau zur richtigen Zeit hinter einem Hügel auftaucht.



Bedingt durch das Wetter wird auch der **Untergrund** zur Herausforderung. Sturzflutartige Regenfälle, die oft nur wenige Stunden anhalten, sind keine Seltenheit. Der Weg, den die Helden eigentlich gehen wollten, ist danach nur noch vage als schmatzende Schlammrippe zu erahnen. Nehmen sie einen zeitintensiveren Umweg in Kauf, oder stapfen sie durch den Matsch? Dieser Weg ist körperlich anstrengend: Wem eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, der erhält 1 Stufe *Betäubung*. Wem sie misslingt, der erhält 2 Stufen *Betäubung* und 1W3+1 SP durch kleinere Verletzungen wie verdrehte Knöchel oder Unterkühlung.



Zusätzlich zu schlammigen Passagen hat ein **Erdbeben** ihren Weg unbrauchbar gemacht. Felsen und entwurzelte Bäume ragen wie die Überreste einer Schlacht aus einem breiten Gebiet an der Flanke eines langgezogenen, steilen Hügels auf, und halb verschüttete Tierkadaver sind zu erkennen. Die Helden können versuchen, das Gebiet zu durchklettern, was nicht ungefährlich ist. Eine gelungene Probe auf *Klettern* bringt sie ans Ziel, eine misslungene birgt neben kleineren Verletzungen (1W3+1 SP) die Gefahr, den instabilen Untergrund

ins Wanken zu bringen. Bei 1-2 auf W6 geben einige Felsbrocken nach und rutschen mitsamt dem Helden weiter ab, wobei der Held 2W6 TP erleidet und am Ende der ungemütlichen Rutschpartie teilweise eingeklemmt ist, sodass seine Gefährten ihn befreien müssen. Gehen die Helden stattdessen um das Gebiet herum, geraten sie mit einem **Wolfsrudel** (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168) aneinander, das vom Geruch der Tierkadaver angezogen wird und sich beim Verschlucken des Aases bedroht fühlt und angreift.



Ohnehin gibt es im Gjalskerland zahlreiche **tierische Gefahren**: Neben ausgehungerten Wölfen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168) kann man in kleineren Wäldern schnell zornigen Wildschweinrotten (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 170) begegnen. In vielen Höhlen lauern Bären (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 169), und wem die *Runjas* ganz übel mitspielen, der trifft im Hochland gar auf einen Oger – und allesamt sind sie sehr hungrig.



Plötzlich erbebt die Erde, als würde eine ganze Sippe Trolle auf die Helden zustampfen. Wem eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingt, erkennt gerade rechtzeitig, was da im Anmarsch ist: Eine Herde **Wollnashörner** ist in Rage geraten und stürmt nun einer Flutwelle gleich über einen Hügel auf die Helden zu. Ähnlich wie vor einer Lawine kann man hier kaum fliehen: Mit einer Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* –3 schafft man es, den Kolossen seitlich auszuweichen. Wem das nicht gelingt, der muss sich schnell irgendwo verstecken oder zur Not zusammenkauern (*Verbergen* –2). Gibt es für einen Helden kein Entkommen, wird er von einem tobenden Biest knapp erwischt und erleidet 2W6+4 TP.

Zwischenhalte

Optionaler Inhalt

Zwei Siedlungen liegen potenziell auf dem Weg der Helden: Beagshaha und Lyrgach (siehe **RSH** Seite 30 und 35). Du kannst sie nutzen, um die Helden mit ersten Aspekten der Gjalsker Kultur vertraut zu machen. Während man fast zwangsläufig an Beagshaha vorbeikommt, liegt Lyrgach etwas weiter südlich vom direkten Weg in Richtung Osten. Man muss jedoch wissen, wo man nach dem *Hae-rad* suchen soll. Wenn die Helden nichts von Lyrgach wissen, kann ihnen unterwegs durch eine erfolgreiche Probe auf *Fährstensuchen* –1 ein häufig genutzter Trampelpfad auffallen. Neben der einfacheren Gangbarkeit (optionale *Wildnisleben*-Proben nicht erschwert) hat dieser Weg auch den Vorteil, dass die Helden früher ihre Vorräte aufstocken, sich heilkundig versorgen lassen und Gastfreundschaft genießen können.

Szenen des Hochlands

Greife aus der Regionsbeschreibung des Gjalsker Hochlandes (siehe **RSH** Seite 25) einzelne Aspekte heraus, die für deine Gruppe interessant sein können. Dabei

kannst du neben der allgemeinen Landschaft vor allem auf Besonderheiten eingehen, um die Reisetage zu untermalen:

- Auf einer Anhöhe in der Ferne tauchen riesige braune Schemen auf. Helden, denen eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* –2 gelingt, erkennen diese als **Mammuts**, eine Tierart, die viele Mittelreicher ins Reich der Märchen verbannt hätten. Ihr Anblick ist ähnlich beeindruckend wie der eines Wals auf der Seereise, jedoch ziehen sie sich mit ungehaltenem Tröten zurück, falls die Helden näher kommen.
- In einer Siedlung auf dem Weg (etwa Beagsha-ha) hören die Helden Schreie. Ein junger Mann ist schwer gestürzt, an seinem Bein klafft ein offener Bruch. Können die Helden sich hier als **Heiler** einbringen, spüren sie zum ersten Mal die Achtung der Gjalsker für jene, die sich nützlich machen können. Man schenkt ihnen zum Dank gar eine Ziege.
- Kommen die Helden mit Einheimischen ins Gespräch, kannst du **Eigenarten** einbauen, die in der **RSH** beschrieben werden. Passend wäre ein Gespräch über die Formen und Bedeutungen von Hautbildern, die Götter oder auch über Alkohol. Gebrannten Schnaps können sie nicht selbst herstellen und kennen ihn daher kaum, und mit etwas Premier Feuer kann man für viel Aufsehen sorgen.
- Der Weg der Helden führt an einer winzigen Siedlung aus zwei Häusern vorbei. Daneben treiben schweißnasse Barbaren Pickel aus brüchigem Erz in den felsigen Hügel. Sie betreiben **Salztagebau** und reagieren auf Fremde misstrauisch, da sie fürchten, man wolle sie bestehlen.
- Aus einer natürlichen Höhle, von denen sich zahlreiche unter den Hügeln des Hochlands auftun, dringen seltsam schmatzende und scharrende Geräusche, und ein leichter Hauch von Verwesung ist daraus wahrzunehmen. Neugierige Helden müssen vorsichtig sein, denn die Höhle ist der Zufluchtsort einer **Horde Ghule** (siehe **RSH** Seite 85), die sich hier tagsüber vor dem Licht versteckt.
- Einige Zeit nachdem die Helden die Ghulhöhle passiert haben, treffen sie auf eine kleine Gruppe schwer bewaffneter Gjalsker. Unter der Führung der **Ghuljägerin** ♀ *Morrga brai Andraga* (35, kahlgeschoren, Halskette aus Ghulzähnen, pragmatisch und zu allem entschlossen; Willenskraft 8 (16/13/12), SK 1) sind sie auf der Suche nach den Leichenfressern und vergelten Hinweise der Helden mit Hilfe ihrerseits, etwa indem sie ihren Proviant teilen oder die Wegbeschreibung nach Niellyn konkretisieren.
- Als sich die Nacht über das Land legt, werden die Helden Zeuge eines faszinierenden Spektakels: Grünliche Lichtstreifen tänzeln gemächlich über den sternklaren Himmel. Für die Gjalsker sind diese **Nordlichter** der Leib der göttlichen Schlange Sindarra, und sie werden es sich nicht nehmen lassen, den Helden von ihrer Göttin zu erzählen (siehe **RSH** Seite 94).

Zu Gast in Niellyn

Wenn die Helden sich dem *Haerad* auf Sichtweite nähern, ertönen Ruhhörner – niemand erreicht Niellyn (siehe **RSH** Seite 36) unbemerkt. Torwachen mustern sie zwar skeptisch, gewähren jedoch Eintritt. In der überraschend großen Siedlung müssen die Helden nun herausfinden, wo am See einst Trolle gelebt haben. Man reagiert neugierig auf die Fremden, verweist sie aber für derartige Fragen an den *Yalding* ♂ *Gon Partach bren Yarrodh* (55, kahlköpfig, sehr muskulös, viele Hautbilder; verschränkt beim Sprechen oft die Arme; Willenskraft 14 (16/15/13), SK 2, siehe **RSH** Seite 110). Dieser hält sich derzeit oben auf dem *Yalding-Hügel* bei den heißen Quellen auf. Die Helden müssen also die fremdartige Stadt mit all ihren Wundern durchqueren, bis sie schließlich von zwei sehr kräftigen Kriegerinnen an ein dampfendes Steinbecken geführt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die beiden Kriegerinnen bleiben abrupt stehen. Nach einer kurzen Geste, die ihr kaum erkennen könnt, geben sie den Blick auf ein natürliches Steinbecken frei, aus dessen Mitte Wasserdampf aufsteigt. Darin erkennt ihr drei Männer, allesamt mit nacktem, reich tätowiertem Oberkörper. Der älteste unter ihnen hat hängende Schultern und mehr Falten, als ihr zählen könnt, die anderen beiden wirken dagegen, als könnten sie mit ihren Fäusten Stein zertrümmern. Einer der beiden, ein großer Glatzkopf, winkt euch mit strengem Blick heran. „Móru Brayya-Dûn, Fremde. Ich bin Gon Partach bren Yarrodh, Yalding des Haerad Niellyn. Ihr wollt reden? Dann reden wir.“



Sollte keiner der Helden Gjalskisch verstehen, wiederholt Gon Partach seine Worte in gebrochenem Thorwalsch oder Garethi. Er fordert die Helden dann auf, sich zu entkleiden und zu ihm in das Quellbecken zu steigen, wenn sie „richtig“ reden wollen. Außerdem stellt er die anderen beiden Männer als seinen Neffen ♂ *Gabran* und den Schamanen ♂ *Marzagh* (siehe Seite 31) vor. Alle sehen die Helden erwartungsvoll an. Im Gespräch lässt Gon Partach die Helden zunächst erzählen, was sie für wichtig erachten, bevor er Fragen beantwortet. Seine Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind:

- Die Helden genießen in Niellyn Gastfreundschaft. Sie dürfen auf der Gastwiese ein Nachtlager aufschlagen oder Einheimische um Übernachtungsmöglichkeiten bitten.
- Er hat eine Vermutung, wonach die Helden suchen. Allerdings ist dieses Wissen aus gutem Grund geheim, denn die Schamanen halten es für gefährlich.
- Für die Helden würde er eine Ausnahme machen, wenn sie sich als vertrauenswürdig und weise genug zeigen, um mit einem solchen Wissen umzugehen.
- Sie sollen sich der Gemeinschaft Niellyns beweisen. Erst, wenn ein Mitglied des *Haerads* sie als *Pandir* (Freund) bezeichnet, sind sie vertrauenswürdig.



Nach dem Gespräch steht Gon Partach aus dem Wasser auf und geht mit Marzagh davon, um den gemeinsamen Aufgaben für das *Haerad* nachzugehen. Kurze Zeit später geht auch Gabran, sofern die Helden ihn nicht direkt ansprechen. Nun sind die Helden allein in der Quelle und können einen Plan schmieden, wie sie zu Freunden der Gjalsker werden können.

Optionaler Inhalt

Ehret die Toten: Auf dem Rückweg von Niellyn nach Thorwal könnten die Helden jene Gjalsker begleiten, die ihre Toten zur Sommersonnenwende nach Amanma Rudh bringen. Um dieser Reise eine persönliche Note zu verleihen, können die Helden während ihrer Zeit in Niellyn einen Gjalsker kennenlernen, der während ihrer Abwesenheit im Finale verstirbt. Dieser Person mit der Überführung und der traditionellen Gjalsker-Bestattung die letzte Ehre zu erweisen, kann ein atmosphärisch starker Moment sein. Passend wäre beispielsweise ein alter Gjalsker, der ihnen Geschichten erzählt, vielleicht aber auch einer ihrer neuen Freunde – Unfälle und Krankheit können im Gjalskerland manchmal hart zuschlagen. Alle im Folgenden als  vorgestellten potenziellen Freunde kommen dafür infrage.

Freundschaft in Regeln

Von einem Gjalsker als *Pandir* bezeichnet zu werden, ist kein leichtes Unterfangen. Du kannst diese Herausforderung rein rollenspielerisch lösen, indem deine Helden sich mit Einheimischen unterhalten, ihnen helfen und sich nützlich machen. Du kannst aber auch Proben zur Hilfe nehmen, um zu beurteilen, wie gut die Bemühungen der Helden ankommen. Denkbar wären verschiedene Erfolgsproben, aber auch eine Sammelprobe auf ein bestimmtes Talent. Im Folgenden wird an manchen Stellen auf Orte in Niellyn verwiesen. Eine Karte Niellyns findest du in der **RSH** auf Seite 38.

 Du kannst auch auf die Fokusregeln zu Einstellungsstufen aus dem **Aventurischen Kompendium** zurückgreifen. Passe die Art der Proben daran an, was deine Helden tun und wie sie vorgehen. Es sollte eine Herausforderung sein, die Achtung eines Gjalskers zu gewinnen. Du kannst dich an den folgenden beispielhaften Einwohnern der Stadt orientieren, um passende Herausforderungen für deine Helden zu finden.

-  **Marzagh dûr Murraya** (67, runzlige Haut, liches Haar, riecht nach Moos, kommt aufgrund seiner schlechten Augen Gesprächspartnern unangenehm nah; Willenskraft 12 (12/17/13), SK 2) ist einer der ältesten Schamanen der Stadt. Gon Partach vertraut seinem Urteil, deshalb wäre seine Fürsprache wertvoll. Wenn die Helden sich an ihn wenden, befragt er zunächst die Tiergeister und stellt den Helden dann eine Prüfung: Sie sollen im Umland eine seltene Frucht, die Riesensbirne, finden. Die eigentliche Aufgabe der Helden besteht aber darin, herauszufinden, dass es diese Frucht gar nicht gibt. Marzagh beobachtet dabei, wie sie sich anstellen, und vor allem, wie sie mit Rückschlägen und Hindernissen umgehen. Er schätzt Ruhe und Weisheit, aber auch Gerissenheit und Willensstärke.
-  **Irfraid brai Lurga** (32, kurze hellblonde Kalkzöpfe, schaut dem Gesprächspartner nie in die Augen; Willenskraft 8 (14/14/11), SK 1) ist eine landesweit bekannte Tuchweberin und betreibt **Irfruids Webstube** (07). Ihre Gunst können handwerklich begabte Helden gewinnen, vor allem, wenn sie etwas von *Stoffbearbeitung* verstehen. Man kann ihr aber auch schmeicheln, denn ihr Ruhm und ihr Stolz machen sie für lobende Worte empfänglich. Wenn sie einen Helden besonders mag, kann sie diesem einen kostbaren *Eudach* anfertigen, den traditionellen Rock der Gjalsker.
-  **Gabran bren Islogh** (37, dunkle Kalkzöpfe, dichter Bart, lacht gerne und viel zu laut; Willenskraft 7 (16/14/11), SK 1) ist ein Neffe Gon Partachs und einer der besten Jäger des *Haerads*. Sein Wort hat Gewicht,

denn kaum jemand bringt so reiche Jagdbeute und so schöne Pelze nach Hause. Wer mit ihm auf die Jagd geht, kann ebenso sein Herz gewinnen wie jemand, der gute Geschichten zu erzählen vermag, wobei Gabran besonders lustige und derbe Erzählungen mag.

👤 *Frunira brai Kazan* (30, blonde aufwändig verzierte Kalkzöpfe, etwas ruppig, duldet keinen Widerspruch; Willenskraft 7 (15/13/11), SK 1) schenkt vor ihrem Haus, dem **Clar Frunira (G01)**, selbstgebräutes Bier aus. Die Helden stellen dabei fest, dass sie selbst hochschwanger noch immer ihrer Schanktätigkeit nachgeht. Wer über im Gjalskerland unbekanntes Wissen in *Lebensmittelbearbeitung* verfügt, kann ihr Herz am einfachsten gewinnen. Entwickelt sich hier eine echte Freundschaft, kann Frunira einen Helden sogar als Geburtshelfer auserwählen und ihm die außergewöhnliche Erfahrung verschaffen, an einer gjalskischen Geburt teilzunehmen.

👤 *Brein bren Orunu* (17, braune Haare, mehrmals gebrochene Nase, kaut nervös auf den Lippen herum; Willenskraft 4 (13/12/10), SK 1) ist einer der Mammut-Hirten Niellyns und ist tagsüber meist beim Gehege der Kriegsmammuts **Dân-Brenna-Gon (03)** anzutreffen. Trotz seines jungen Alters gilt er als Erwachsener und wird respektiert. Seine Freundschaft gewinnt man durch respektvolles Interesse an den majestätischen Tieren, mit denen er arbeitet. Wer sein Wissen in *Tierkunde* beweist, darf am Ende vielleicht sogar auf Breins Lieblings-Mammut *Yrrwa* reiten.

👤 *Marrwen dûr Cormach* (43, drahtig, in Pelze und Rabenfedern gewandet, spricht mit düsterer Stimme; Willenskraft 10 (14/16/13), SK 2) betreut den Schrein am **Stein des Tayrach (T01)**. Es heißt, sie schätze einzig Stärke und Kampfeswillen. Sie könnte Helden dazu herausfordern, ihre Stärke zu beweisen, indem sie einen Bären erlegen. Wer versucht, sich ihr zu beweisen, stellt schnell fest, dass sie zwar einschüchternd und herzlos wirkt, aber eigentlich ein aufgeschlossenes und neugieriges Wesen besitzt.

Ein unmoralisches Angebot Optionaler Inhalt

Die bekannte Gjalsker Kriegerin 🐉 *Dairdra brai Madreth* (43, nussbraune Kalkzöpfe, vernarbte Oberarme, ein Augenlid zuckt beim Sprechen nervös; Willenskraft 10 (16/13/11), SK 1, siehe **RSH** Seite 113), genannt *Dairdra Thorwalerschreck*, sucht in Niellyn Kämpfer, die sich ihr anschließen. Sie plant, die Thorwaler-Siedlung Enskar zu überfallen und die „feigen Thorwaler“ um ihren Met zu erleichtern. Sie geht direkt auf die Helden zu und bietet an, sie im Gegenzug für Informationen über Enskar als Freunde zu betrachten. Dies wäre eine einfache Lösung für das Problem der Helden, aber sind sie bereit, dafür das Leben anderer aufs Spiel zu setzen? Auch der Ausgang des Konflikts mit Ketil Haifischzahn kann hier noch einmal wichtig werden.

Leben unter Barbaren

Während die Helden sich um einheimische Freunde bemühen, tauchen sie tiefer in den Alltag Niellyns ein als die meisten Aventurier vor ihnen. Sie werden Überraschendes, Merkwürdiges und auch Abenteuerliches erleben, das ihnen die Kultur der Gjalsker vor Augen führt. Nutze kleine Szenen, um das *Haerad* zum Leben zu erwecken:

🐉 Auf einem Platz neben einem Haus kämpft ein etwa vierzehnjähriger Bursche mit einer Frau. Er wird von ihr trotz aller Bemühungen grün und blau geschlagen, was von einigen umstehenden Kriegern mit Lachen und Spott quittiert wird. Auf Nachfrage erklärt man den Helden, dass der Junge ein Krieger werden will und dafür ein Jahr lang Kämpfe überstehen muss, bevor er seine *Krallessa* (Reifeprüfung) ablegen kann.

🐉 Auch bei Irfraid können die Helden Zeuge einer *Krallessa* werden. Mit hochrotem Kopf sitzt ein junger Kerl stundenlang vor dem Haus der Weberin über einer langen Stoffbahn. Unter den prüfenden Augen von jedem, der vorbeikommt, versucht der Junge, letzte Fehler auszubessern, bevor er seinen *Eudach* wie ein Gesellenstück seiner Ausbilderin Irfraid präsentiert.

🐉 Immer wieder sehen die Helden ältere Gjalsker, die vor ihren Hütten Kindern Geschichten über die Welt erzählen. Genauer zum Glauben der Gjalsker findest du in der **RSH** (Seite 94). Auch die Helden dürfen gerne lauschen und können so Mythen der Gjalsker^{S&K031} direkt aus deren Mündern hören.

🐉 Laute Rufe gellen durch die Gassen, als sich gern gesehene Gäste ankündigen: Eine Gruppe Nivesen ist mit ihren Karenen auf dem Weg zur **Gastwiese (10)**, um ein paar Tage lang in der Stadt Handel zu treiben. Die Helden werden Zeuge der freundschaftlichen Bande beider Völker und können ebenfalls sehen, ob die Nivesen etwas Nützliches für sie dabei haben.

🐉 Am Seeufer sind plötzlich Schreie zu hören und Rauch steigt auf. Eine der Räucherhütten brennt! Alle Bewohner in der Nähe lassen sofort ihre Arbeit fallen und schleppen in Eimern, Schläuchen und Kübeln Löschwasser vom See herbei. Wenn die Helden beherzt mit anpacken, können sie sich die Achtung vieler Gjalsker verdienen.

🐉 Lautes Stöhnen dringt von einer der **Mühlen (05)** an das Ohr der Helden. Beim Näherkommen sehen sie, dass eines der *Dammagons* (Wollnashörner) an der Mühle droht, sich loszureißen und durch das *Haerad* zu wüten. Mit *Tierkunde* oder *Heilkunde* Wunden kann das Tier beruhigt und erkannt werden, dass ein Stück dorniges Gestrüpp am Bauch des Wollnashorns diese Raserei verursacht hat. Doch wer ist mutig genug, es von dort zu entfernen?

🐉 Umringt von einer Traube Menschen stehen sich zwei Gjalsker gegenüber. Sie schlagen einander abwechselnd mit schweren Knochen auf den Kopf, wobei sie zunehmend bluten und benommener

wirken. Die Umstehenden nennen diesen Vorgang *Brandori* und erklären, dass damit der Streit um den Besitz einer Hütte gelöst werden soll. Wer diese rituelle Streitschlichtung länger durchhält, kann den Konflikt für sich entscheiden.

- ☛ Auf der **Palenkel-Wiese (01)** vor der Stadt üben einige Gjalsker für die Kraftspiele im kommenden Jahr. Das jährliche *Gon'da Gon Palenkel* (siehe **RSH** Seite 71) ist zwar schon vorbei, dennoch können die Helden Zeuge schier unglaublicher Kraftbeweise werden oder sich gar selbst an der einen oder anderen Disziplin versuchen, sehr zur Erheiterung der Einheimischen.

Die letzten Schritte

Wenn die Helden Fürsprecher gefunden haben, können sie mit diesen zum Haus von Gon Partach gehen. Dort versammelt er am kommenden Tag einige Schamanen seines *Haerads*, darunter auch Marzagh und Marrwen, um gemeinsam mit ihnen, den Fürsprechern und den Helden Rat zu halten und die Freundschaft zu feiern.



Es kann ausreichen, wenn nur ein Held von den Gjalskern als *Pandir* anerkannt wird, allerdings werden Gon Partach und die Schamanen fast ausschließlich mit diesem Helden reden und die anderen wie Außenstehende behandeln.

Fest der Freunde

In der Wärme des **Hauses des Yaldings (14)** bekommen die Helden einen Sitzplatz auf Fellen und einen Schluck Rübenbier angeboten. Zur Feier der neuen Freundschaften wird auch ein kleiner Festschmaus bereitgestellt: Auf flachen, hölzernen Schalen in der Mitte der Sitzgruppe warten allerlei ungewöhnliche Köstlichkeiten. Neben einem zähen und sehr süßen Obstbrot gibt es vor allem tierische Speisen: hartgekochte Wildvogel-Eier mit Kräutern, geräucherten Fisch, in Ziegenmilch gebackene Hasenkeulen und Räucher-schinken vom Wildschwein. Als besondere Delikatesse bekommen die Helden von ihren neuen Freunden sauer eingelegte Elch-Hoden gereicht. Es wäre sicher unhöflich, dieses Angebot abzulehnen, allerdings erträgt man den strengen Geruch nur mit einer bestandenen Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) +1. Sobald alle sich beim Essen bedient haben, erteilt Gon Partach den Schamanen das Wort. Lege die folgenden wichtigen Hinweise abwechselnd in Marzaghs oder Marrwens Mund oder ergänze die beiden um weitere Schamanen. Sie können auch zunächst nur wenig sagen und es den Helden überlassen, Nachfragen zu stellen, wenn du deine Spieler stärker mit einbeziehen möchtest. Folgende Informationen benötigen die Helden für ihre Suche nach den Runen des Schicksals:

- ☛ Die Schamanen wissen von einem Ort, der übermenschlich große Dimensionen hat, ähnlich wie Amanma Rudh. Dort lebten einst riesige Wesen, deren Beschreibung auf Trolle passt.
- ☛ Es ist ein Ort großer Magie, die selbst die Schamanen nicht verstehen, weswegen sie ihn für gefährlich halten.

- ☛ Sie nehmen an, dass der Ort *Makka*, der Mondgöttin, heilig ist, da man ihn nur zu bestimmten Mondphasen finden kann. Den Eingang nennen die Schamanen deshalb *Makkas Mund*.
- ☛ Kein Gjalsker hat *Makkas Mund* je passiert, und kaum ein Schamane hat das Portal je selbst gesehen.
- ☛ Er liegt am See, weniger als eine halbe Tagesreise von Niellyn entfernt.
- ☛ Zugang erhält man nur durch eine halb geflutete natürliche Höhle. Diese findet man über einen Felsen mit in den Stein geritzten Symbolen: Warnungen, die von Schamanen vergangener Tage angebracht wurden.
- ☛ Man warnt die Helden eindrücklich vor diesem Ort, denn in seiner Nähe ereignen sich seit einiger Zeit düstere Dinge. Die Erde scheint zu zittern und zu flüstern. Gespräche mit den *Odûn* haben die Schamanen überzeugt, dass dort *Mochûla* (Dämonen) unter der Erde lauern.

Wenn alle Fragen beantwortet sind, tauschen die anwesenden Gjalsker vielsagende Blicke. Möglicherweise verstehen es die Helden, ihr Schweigen zu deuten, bevor Gon Partach die Versammlung auflöst. Niemand wird die Helden daran hindern, an diesen gefährlichen Ort zu reisen, und ihre neuen Freunde werden ihnen sogar mit ihrer Ausrüstung helfen. Die Helden können ihr Reisegepäck teilweise im *Haerad* zurücklassen. Wann sie jedoch aufbrechen, hängt davon ab, wann die nächste passende Mondphase ist – dies kannst du bestimmen, je nachdem, wie viel Zeit deine Helden noch in Niellyn verbringen sollen.

Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) +1

QS 1 – Unter den Anwesenden herrscht großer Zweifel, ob man euch auf diesen Weg schicken sollte. Manche würden euch gerne aufhalten.

QS 2 – Der Zweifel ist unter euren neuen Freunden größer als unter den Schamanen. Diese wirken eher entschlossen.

QS 3+ – Alle Blicke wandern irgendwann zu Gon Partach. Anscheinend ist er es, der euch unbedingt auf diesen Weg schicken will.

Sollte einer der Helden Gon Partach darauf ansprechen, warum er sie trotz aller Gefahren gehen lässt, nimmt er sie beiseite. Er erklärt in ruhigen, aber eindringlichen Worten, dass ihn schon länger düstere Vorahnungen plagten. Durch Gespräche mit den Schamanen ist er aber überzeugt, dass das Vorhaben der Helden seiner Sippe helfen wird, weswegen er bereit ist, sie in ein möglicherweise tödliches Schicksal ziehen zu lassen.



Weniger kampfstärke Gruppen können den *Yalding* um einige *Durron* (Stammeskrieger) als Begleitung bitten. So kannst du die Gefährlichkeit des Endkampfes anpassen. Möglicherweise begleitet auch ein *Brenoch-Dûn* (Schamane) die Expedition, etwa Ygrain oder Marrwen.

DAS SCHICKSAL DER RUNEN



In diesem Kapitel wird sich das Schicksal der Heldinnen erfüllen, wenn sie endlich Hasgar und die Runen finden. Dass dies nicht so einfach wird, ahnen sie nach den Warnungen der Schamaninnen womöglich bereits. Ihr Weg führt sie über das Seeufer tief in ein System natürlicher Höhlen, wo sich ihnen schließlich der Zugang zu einer alten Trollfestung offenbart, die seit langer Zeit in Vergessenheit geraten ist. Dort haben die Heldinnen mit der riesigen, halb zerfallenen Architektur zu kämpfen und müssen sich einigen Gefahren stellen, die auf sie lauern. Die größte Herausforderung wartet jedoch im Dunkeln, denn die Schamaninnen hatten Recht: Durch die kosmischen Verschiebungen des Sternenfalls hat sich hier ein Riss im Sphärengefüge aufgetan, durch den ein alter Feind der Gjalsker in die Festung eingedrungen ist. Diesen gilt es zu bezwingen, bevor die Runen den Weg in ihre Heimat antreten können.

Der Weg unter die Erde

Von Niellyn aus führt der Weg am See entlang bis zu einem Felsen, der halb mit Moos überwuchert aus dem Boden aufragt. Grundsätzlich gibt es zwei Wege hierher:

- 🔥 Zu Fuß: Dies ist der Weg, den die Schamaninnen beschreiben. Um den Felsen zu finden, ist keine Probe nötig, allerdings müssen die Heldinnen vom höhergelegenen Ufer einen Weg hinab zur Höhle finden (siehe Abschnitt **Abwärts** auf Seite 35).
- 🔥 Per Boot: Eines der Fischerboote aus Niellyn auszuliehen ist kein Problem. Der Weg ist zwar direkter, allerdings ist der Felsen vom Wasser aus nicht zu sehen, und es gibt viele Höhlen, die infrage kämen. Nehmen die Heldinnen das Boot, müssen sie entweder sehr gut schätzen, wo der Felsen liegen könnte (Sammelprobe auf *Orientierung* -3, max. 3 Proben erlaubt), oder mit viel Zeitaufwand entweder mehrmals an Land nach dem Felsen Ausschau halten oder mehrere Höhlen absuchen.

Der Felsen, der die richtige Höhle markiert, ist übersät mit eingeritzten Symbolen, den Warnungen der Schamaninnen. Zum Eingang zur Festung Makkas Mund gibt es nur einen bekannten Weg, dem die Heldinnen nun folgen müssen.

- 🔥 Wenn du deine Heldinnen unter Zeitdruck setzen willst, ist der Zugang nur zu sehen, wenn der Mond gerade aufgeht. Da sie frühestens kurz vor Mittag am Fels der Warnungen eintreffen, bleibt ihnen also nicht einmal ein halber Tag, um Makkas Mund zu finden.



Abwärts

Wenn die Heldinnen nicht mit einem Boot hier ankommen, müssen sie zunächst hinunter zum Wasser des Sees gelangen, von wo aus sie in die Tiefen der überfluteten Höhle eindringen können. Jedoch ragt eine gut 10 Schritt hohe Steilklippe über den See, weshalb ein Abstieg entlang der schroffen Felswände unumgänglich ist. Die Heldinnen wissen, dass der Höhleneingang unter ihnen liegen muss, allerdings ist von oben auch von der Kante aus kaum etwas zu erkennen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, nach unten zu gelangen, von denen die einfachste sicher ein beherzter Sprung wäre. Nur Heldinnen, denen eine Probe auf *Willenskraft* gelingt, trauen sich einen solchen Sprung zu. Sollte eine Heldin mit dem Nachteil *Angst vor Höhe* ernsthaft einen Sprung in Erwägung ziehen, so ist ihre Probe auf *Willenskraft* um die doppelte Stufe des Nachteils erschwert. Jede springende Heldin erleidet Sturzschaden in Höhe von 2W6–2 SP, der um QS x 2 einer Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* reduziert wird, und ist komplett durchnässt, was für manche Ausrüstungsgegenstände (wie Fackeln) ein Problem darstellt.

Man kann auch auf zwei verschiedenen Wegen hinab klettern, in beiden Fällen ist es möglich, trockenen Fußes die Höhle zu erreichen, und bei beiden Varianten hilft Kletterausrüstung wie Seil und Haken (mit einer Erleichterung von bis zu +2):

- ☛ Der einfachere, aber längere Weg (Probe unmodifiziert) beginnt etwas weiter nördlich, wo das Ufer weniger steil aufragt. Von dort aus klettert man horizontal zum Höhleneingang.
- ☛ Der schnellere, aber gefährlichere Weg (Probe –3) führt direkt vom Fels der Warnung aus nach unten, wobei man einen leichten Überhang entlangklettern muss.

Es ist auch möglich, so lange am Ufer entlangzugehen, bis man gefahrlos ins Wasser gelangt, und von dort aus zu *Schwimmen*. Dafür ist keine Probe nötig. Lass hier kreative Ideen zu, denn die Höhle erreichen sie zwangsläufig alle, zur Not eben durchnässt.

Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)*

Misslungen – Du kommst unglücklich auf und verschluckst in Panik viel Wasser. Du erhältst 1 Stufe Betäubung.

Gelungen – Du nimmst deinen Mut zusammen und springst in das kühle Seewasser. Erleichtert tauchst du unten auf – das gibt höchstens ein paar blaue Flecken.

Probe auf *Klettern (Bergsteigen)*, Erschwernis 0 oder –3

Misslungen – Du rutschst ab, erleidest ein paar Schürfwunden und Prellungen und landest unsanft im Wasser.

Durch den Sturz und das geschluckte Wasser erleidest du 1W6–1 SP und 1 Stufe Betäubung.

QS 1 – Etwas zittrig kommst du an der Höhle an. Mit einem beherzten Sprung (und einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* +1) kannst du trockenen Fußes hineingelangen, sonst musst du dich ins Wasser hinablassen.

QS 2+ – Wie eine echte Bergsteigerin kommst du trockenen Fußes in der Höhle an.

Die überflutete Höhle (1)

Der Höhleneingang ist knapp 20 Schritt breit und ragt an der höchsten Stelle etwa 5 Schritt über der Wasseroberfläche auf. Der Boden der natürlichen Kaverne steht jedoch stellenweise fast 3 Schritt tief unter Wasser, auf manchen Erhebungen steht man aber nur hüfttief im Wasser. Für eine trockene Passage eignen sich nur schmale, unregelmäßige Felsvorsprünge an den Seiten der Höhle. Zudem ist die Decke dort sehr niedrig, sodass man sich mindestens geduckt, wenn nicht sogar kriechend fortbewegen muss. Erst am hinteren Ende mündet die Höhle in einen engen Gang, der komplett frei von Wasser ist. Dort scheint es weiterzugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere der Höhle erscheint wie der Eingang in eine andere Welt. Das einfallende Licht zeichnet tanzende Spuren ins Wasser, das so klar ist, dass ihr den zerklüfteten Boden erkennen könnt. Die scharfkantigen Felswände wirken wie Zähne in einem weit aufgerissenen Maul, das nur darauf wartet, euch zu verschlucken. Außerdem ist da noch dieser Gang, der Schlund dieses gierigen Mauls, der im zunehmenden Zwielficht nur auf den zweiten Blick zu erkennen ist. Wo er euch wohl hinführen mag?



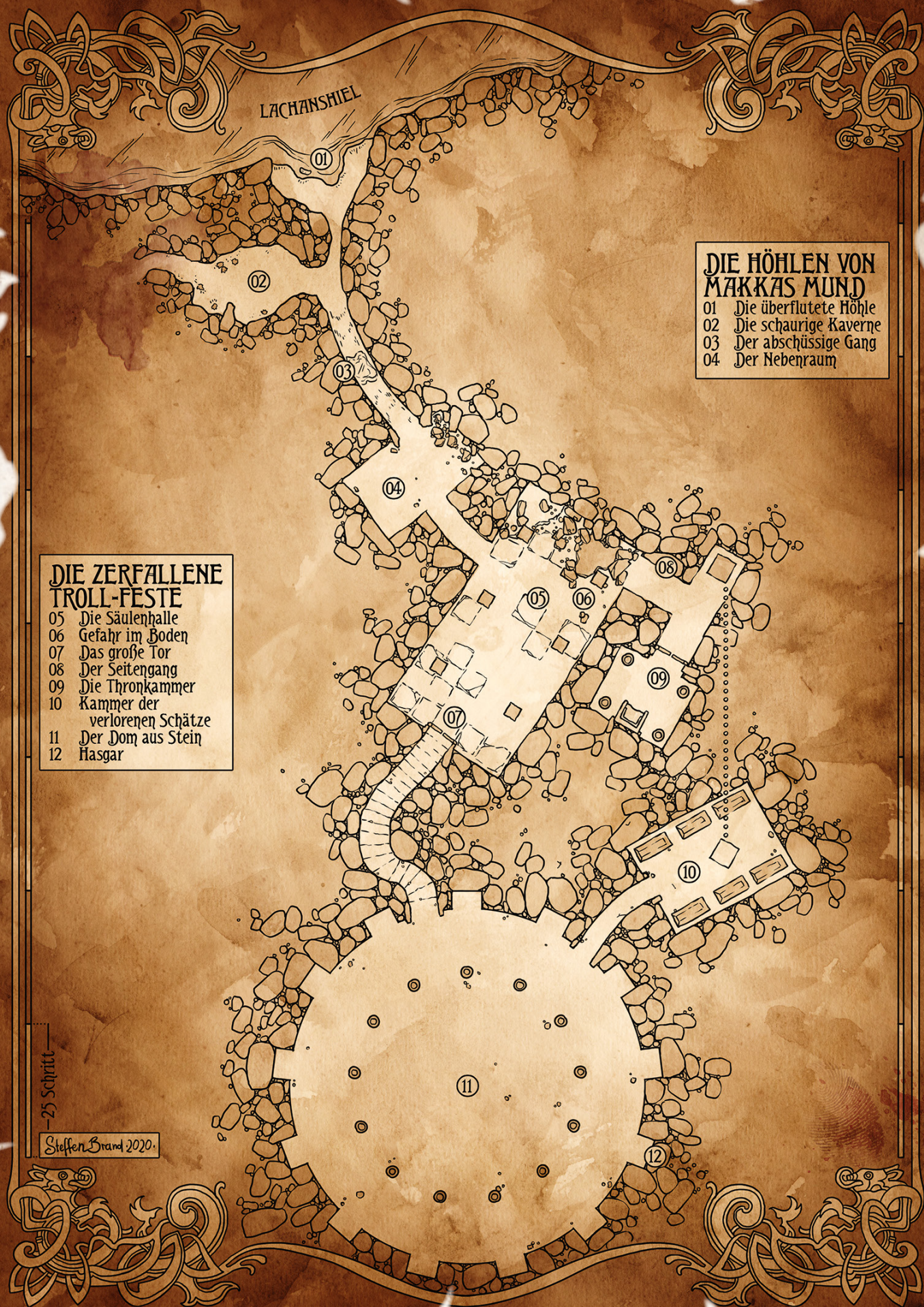
Auch hier gibt es verschiedene Wege ans Ziel. Der einfachste ist erneut ein nasser: Man kann einfach durch die Höhle *Schwimmen*, muss dabei aber auf den teilweise scharfkantigen Höhlenboden achten. Wer sich dagegen an den Wandvorsprüngen entlangschieben will, der sollte sehr beweglich und ausdauernd sein, denn dieser Balanceakt wird anstrengend. Denkbar wäre außerdem, erneut zu *Klettern*, vielleicht mithilfe einer Ausrüstung, allerdings wird auch das kaum ohne kleinere Blessuren enden.

Probe auf *Schwimmen* +1

Misslungen – Du verletzst dich unter Wasser an einem scharfkantigen Felsen und erleidest 1W3+1 TP, kommst aber schließlich doch an.

QS 1 – Du erreichst den Gang unverletzt.

QS 2+ – Du kommst am Gang an und kannst sogar ein wichtiges Ausrüstungsteil (Waffe, Schild) über dem Kopf vor Wasser schützen.



DIE HÖHLEN VON MAKKAS MUND

- 01 Die überflutete Höhle
- 02 Die schaurige Kaverne
- 03 Der abschüssige Gang
- 04 Der Nebenraum

DIE ZERFALLENE TROLL-FESTE

- 05 Die Säulenhalle
- 06 Gefahr im Boden
- 07 Das große Tor
- 08 Der Seitengang
- 09 Die Thronkammer
- 10 Kammer der
verlorenen Schätze
- 11 Der Dom aus Stein
- 12 Hasgar

—25 Schritt—

Steffen Brand 2020.

Probe auf Körperbeherrschung (Balance) –1

Misslungen – Die spitzen Felsen reißen deine Haut und Kleidung auf. Du erleidest 1W3+1 TP und 1 Stufe *Betäubung*.
QS 1 – Du erreichst den Gang unverletzt, aber erschöpft, und erhältst 1 Stufe *Betäubung*.

QS 2+ – Du kommst ohne Schwierigkeiten an.

Probe auf Klettern (Bergsteigen) –1

Misslungen – Die spitzen Felsen reißen deine Haut und Kleidung auf, bevor du fällst. Du erleidest 1W6+1 TP und landest im Wasser.

QS 1 – Du schaffst es hinüber zum Gang, allerdings ziehst du dir durch die spitzen Felsen leichte Schürfwunden zu und erleidest 1W3 TP.

QS 2+ – Du kommst ohne Schwierigkeiten an.

Der Weg unter die Erde ist gefunden, aber ab jetzt müssen die Heldinnen mit **Einschränkungen** zurechtkommen. Mache die Spielerinnen darauf aufmerksam, dass der Gang vom Tageslicht kaum noch erreicht wird, weshalb sie spätestens ab hier eine Lichtquelle benötigen. Von nun an können sie maximal zu zweit nebeneinander gehen, und für Kampfw Zwecke gilt die Situation als *beengt*. Stellenweise sind die Lücken im Gestein und Erdreich so eng, dass die Heldinnen sich einzeln hindurchzwängen müssen, bis sie schließlich eine Abzweigung erreichen.

Die schaurige Kaverne (2)

Gehen die Heldinnen an der Abzweigung nach rechts, erreichen sie nach einer Weile eine weitere, noch düstere Kaverne. An ihrer Decke ist vereinzelt Wurzelwerk von Bäumen zu erkennen, die Wände sind ebenso schroff wie in der überfluteten Höhle. Auf dem Boden liegen bis zu mannshohe Gesteinsbrocken. Fackellicht zeichnet hier schaurige Muster auf Boden und Wände, und immer wieder hallen seltsame Geräusche durch den Raum. Du kannst die Kaverne auf verschiedene Arten nutzen:

- ☛ **Ablenkung:** In diesem Fall verschwenden die Heldinnen hier Zeit, finden aber nichts Wichtiges.
- ☛ **Notausgang:** Ein Tunnel am anderen Ende führt zurück ans Tageslicht.
- ☛ **Falle:** Die Höhle ist instabil, und unachtsame Heldinnen können sie zum Einsturz bringen, wobei sie in Windeseile durch das Labyrinth der herumliegenden Felsbrocken zum Ausgang sprinten müssen.
- ☛ **Kampfschauplatz:** Durch den Tunnel am anderen Ende gelangte ein gefährliches Wesen hierher, das die Anwesenheit der Heldinnen nicht schätzt. Denkbar wären Höhlenspinnen, Gruftasseln, Schwarzbären, ein Rudel Wolfsratten (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 158) oder Kreaturen aus der **RSH** wie Ghule oder ein Feuermolch-Pärchen (ab Seite 84).
- ☛ **Belohnung:** Hier könnten Schätze auf die Heldinnen warten, seien es Edelsteine, die sie aus den Wänden brechen können, oder ein klassischer Schatz in einer Truhe, dessen einstige Besitzerin ihn noch immer als Skelett bewacht.

Der abschüssige Gang (3)

Der linke Weg führt tiefer in die Dunkelheit hinein und wird sehr schnell stark abschüssig. Die Wände stehen hier enger beieinander und scheinen das Licht fast zu verschlucken. Wem in der zunehmenden Dunkelheit eine Probe auf *Sinnesschärfe* –3 gelingt, der erkennt, dass der Gang weiterhin schräg nach unten führt, allerdings kein tiefes Loch oder andere Gefahren zu erkennen sind. Man kann ihn mit etwas Vorsicht langsam abwärts gehen, wenn man sich überwinden kann, ins Ungewisse zu laufen. Alle Heldinnen müssen ihren Mut zusammennehmen. Wer unter *Angst vor engen Räumen* oder *Dunkelheit* leidet bzw. durch Misslingen der Probe auf *Sinnesschärfe* –3 nichts im Gang erkannt hat, für den sollte die folgende Probe um –1 (zzgl. Stufe der möglichen Angst) erschwert sein.

Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten)

Misslungen – Dir ist unwohl bei diesem Unterfangen. Deine Gedanken kreisen nur um die Schrecken, die auf euch lauern. Du erhältst eine Stufe *Verwirrung*, die so lange anhält, wie du dich hier unten befindest oder bis dir jemand mit einer Probe auf *Heilkunde Seele* hilft.

Gelungen – Du reißt dich zusammen und gehst hinab.

Am unteren Ende, tief unter der Erdoberfläche, erreichen die Heldinnen schließlich eine Stelle, an der eine künstlich geschaffene, fugenlos glatte Wand teilweise eingestürzt ist. Dies ist das Ende der natürlichen Höhlen und der Zugang zu den Räumen, die von Trollhand erbaut wurden.

Mehr?

Optionalen Inhalt

Wir haben das Höhlensystem bewusst kurz gehalten, da das eigentliche Ziel deiner Heldinnen die Trollfestung ist. Wenn du sie allerdings noch mehr fordern willst, kannst du das Höhlensystem um weitere Gänge und Kavernen ergänzen. Dasselbe gilt selbstverständlich auch für die alte Trollfestung selbst: ein guter Teil der alten Festungsanlage ist zerstört, verschüttet oder noch immer verhehlt. Dennoch steht es dir frei, den vorliegenden Plan zu erweitern, wenn du deine Heldinnen mit weiteren Mysterien oder Gefahren konfrontieren willst.

Der Nebenraum (4)

Der Raum, den die Heldinnen nun betreten, wirkt wie eine größere Version von Tarwatschs Haus. Ab hier beginnt der von Trollen erbaute Teil der Anlage, was den Heldinnen direkt auffallen dürfte: Die Decke ist fast 6 Schritt hoch, und Schritte hallen laut auf dem mit riesigen Steinplatten ausgelegten Boden wider. Die weitgehend glatten und ganz sicher nicht auf natürliche Weise geformten Steinwände sind auf (menschlicher) Augenhöhe mit einigen eingeritzten Zeichen versehen – allerletzte Warnungen von Gjalsker Schamaninnen vergangener Jahrhunderte. Dieser Raum spielte im Leben der Trolle eine untergeordnete Rolle und war eigentlich

• Wir verwenden an dieser Stelle eine Sammelprobe, obwohl es noch nicht wichtig ist, wie viel Zeit die Heldinnen zum Öffnen der Tür brauchen. Sobald sie jedoch durch Makkas Mund gegangen sind, können die gegnerischen Kräfte in der Festung sie bemerken und werden sich zusammenrotten, was das Finale herausfordernder macht. Deshalb ist bei allen weiteren Aktionen der Heldinnen, auch dem Öffnen anderer Türen, wichtig, wie lange sie dafür benötigen. Damit den Spielerinnen dies jedoch nicht durch den Regelmechanismus sofort auffällt, und damit sie in der Festung bereits wissen, wie das Öffnen einer Tür funktioniert, greifen wir auch hier schon auf eine Sammelprobe mit Zeit-Intervallen zurück.

auch kein Eingang, was der Einsturz der Seitenwand aber vor Jahrhunderten geändert hat. Nun gelangt man von hier aus in einen breiten Gang, an dessen Wänden seltsame geometrische Muster wie Verzierungen angebracht wurden. Überall liegen Steine und Felsen verschiedener Größen und Farben herum. Eine weitere Abzweigung des Gangs ist komplett eingestürzt. Eine gelungene Probe auf *Steinbearbeitung* +2 reicht aus, um zu erkennen, dass dieser Teil der Wand instabil ist und besser nicht angerührt werden sollte. Viel wichtiger ist ohnehin das, was am Ende des Ganges auf die Heldinnen wartet: Makkas Mund, das Portal in die anderen Räume der Trollfestung.

Das Troll-Portal

Makkas Mund ist eine 3 Schritt breite und 5 Schritt hohe Platte aus glattem schwarzem Stein, in den zahlreiche Symbole eingeritzt sind. Einige kommen den Heldinnen aus Tarwatschs Haus und vom Steinkreis vage bekannt vor, andere sind ihnen vollkommen unbekannt. Auffällig ist jedoch, dass es weder Klinke noch Schloss gibt. Dank des grundlegenden Wissens über Trollmagie, das Tarwatsch den Heldinnen nähergebracht hat, kann man auf die Lösung des Problems kommen. Dies ist zwar nicht die einzige Art, auf die Trolle ihre Türen verschließen, jedoch haben die Heldinnen das Glück, dass die Trolle vom Stamm der Tamperampf ähnliche magische Verschlussmethoden nutzten wie Tarwatsch. Heldinnen, die den Trollschamanen beim Öffnen seiner eigenen Tür beobachtet haben, erhalten eine Erleichterung von +5 auf die folgende Sammelprobe, denn tatsächlich gilt es auch hier, passende Steine zu finden und der Größe nach übereinander zu schichten. Schließlich gleitet die Tür mit einem leisen Rumpeln zur Seite und gibt den Weg frei.

Gruppen-Sammelprobe • auf *Schlösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) –1, Intervall 5 Minuten

QS 6 – Ihr habt den Mechanismus durchschaut und findet die fehlenden Steine leichter. Die Probe ist nicht mehr erschwert.

QS 10 – Das Portal öffnet sich.

Die zerfallene Trollfestung

Die alte Trollfestung ist ein unwirklicher Ort. Nur Wenige haben je eine solche Anlage betreten, denn die Trolle verbergen sich meist vor neugierigen Blicken. Die Sippe vom Stamm der Tamperampf, die hier einst lebte, verließ den Ort vor über 500 Jahren, als sie zahlenmäßig geschrumpft war. Man nahm fast alle wertvollen Gegenstände mit, ließ Hasgar und die Runen jedoch zurück, so wie man es ihm versprochen hatte. Denn hier, das hatten die Trollweiber vorhergesehen, würde sich das Schicksal der Runen erfüllen, wenn die Sterne richtig stehen. Den Helden bietet sich dadurch die seltene Möglichkeit, die Ruine einer monumentalen Festung zu

durchstreifen. Behalte bei allen folgenden Szenen im Hinterkopf, dass sämtliche Räume, Treppen etc. nicht für die Größe von Menschen, Elfen, Zwerge etc. gedacht sind und auf diese daher befremdlich wirken. Teilweise wird dies die Helden sogar auf ihrem Weg behindern.

Die Säulenhalle (5)

Die ehemalige Empfangshalle der Festung bietet noch immer einen erhabenen Anblick. Der Raum misst etwa 50 mal 25 Schritt und ist fast 15 Schritt hoch, sodass die Decke im Fackellicht fast verschwindet. Einzig in der nordöstlichen Ecke des Raumes ist hoch oben ein Loch

Der Feind wartet nicht

Deine Helden ahnen es nicht, aber ab dem Moment, da sie Makkas Mund passieren, läuft die Zeit. Die Schwarmschrecken (siehe RSH Seite 177), die von den Gjalskern zu den *Mochûla* gerechnet werden und die seit dem Sternenfall in dieser Festung umgehen, treiben sich an vielen Orten der Anlage herum. Einige wenige von ihnen haben sich durch ein kürzlich entstandenes Loch in der Decke der Säulenhalle bereits befreit, die Mehrheit jedoch bleibt dem Ort ihrer größten Macht nahe, denn sie sind Schwarmwesen und suchen die Nähe von Ihresgleichen. Das bedeutet: Einzeln sind sie für eine Heldengruppe kaum eine Herausforderung,

doch je mehr von ihnen sich am Finalschauplatz versammeln, desto schwieriger sind sie zu bezwingen. Notiere dir deshalb, wie viel Zeit die Helden auf ihre Erkundung verwenden, insbesondere für die zeitaufwändigen Proben zum Öffnen von Türen. Gehe davon aus, dass eine Raumerkundung ebenso wie ein Kampf etwa 5 Minuten dauert, genau wie ein Intervall der *Schlösserknacken*-Proben. Um die Helden auf die Gefahr, die sich im Untergeschoss zusammenbraut, aufmerksam zu machen, kannst du sie unterwegs mit mehreren Schwarmschrecken konfrontieren, von denen einige gerade auf dem Weg nach unten sind.

zu erkennen, durch das dämmrige Licht fällt. Sechs gewaltige Steinsäulen tragen die Decke, aus der teilweise bedrohlich große Felsbrocken herausgebrochen sind, die nun mannhoch auf dem Boden verteilt liegen. Ohnehin wandert der Blick von der Decke als nächstes zum Boden, der mit riesigen, 5 mal 5 Schritt großen Steinplatten ausgelegt ist. Schnell fällt auf, dass die ganze Halle in eine leichte Schräglage geraten ist, und an einem Ende scheint der Boden ganz weggebrochen zu sein. Die Bodenplatten haben sich dadurch verschoben und ragen bis zu 2 Schritt hoch über der benachbarten Platte auf. Den Helden wird klar: Jeder Schritt durch die Halle ist für menschengroße Wesen anstrengend und möglicherweise gefährlich. Gib deinen Helden dennoch die Möglichkeit, sich in dieser ungewohnt überdimensionierten Umgebung umzusehen. Die Halle zählt als schwieriges Gelände, und wenn Helden sich rennend fortbewegen wollen, kannst du ihnen ruhig Proben auf *Körperbeherrschung* abverlangen, bei deren Misslingen sie sich kleinere Verletzungen (1W3 TP) zuziehen.

Gefahr im Boden (6)

Am nordöstlichen Ende der Halle hat die Architektur den Bewegungen von Sumus Leib bereits nachgegeben. Über 10 Schritt Breite ist der Boden tief abgesackt, nachdem von oben Erde und Geröll herabgestürzt sind. Dies ist erst kürzlich geschehen, was einem Helden mit einer Probe auf *Steinbearbeitung* +1 auffallen kann. Spätestens hier treffen die Helden auf die ersten Schwarmschrecken, die sich am Fleisch eines durch das Loch in der Decke herabgestürzten Tieres laben.

Wie vieler Schrecken die Helden ansichtig werden, kannst du an die Kampfstärke und den Verletzungsgrad deiner Gruppe anpassen. Wir gehen hier von (Anzahl der Helden/2) Schwarmschrecken aus – eine, die im Loch die Knochen des abgestürzten Rehs knackt, und eine, die an der angrenzenden Wand herumkrabbelt. Kommt es zum Kampf, können die Helden direkt erleben, wie die Macht der Wesen zunimmt, sobald sie sich vereinen.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

QS 1 – Aus dem Loch sind leise schabende Geräusche zu hören. Dort ist irgendetwas.

QS 2 – Die Geräusche werden von sich bewegenden Wesen verursacht. Es könnten mehrere sein.

QS 3+ – An der Decke sind im Halbdunkel ebenfalls Bewegungen zu erkennen.



Willst du den Kampf leichter gestalten, ist möglicherweise nur eine Schwarmschrecke anwesend.



Alternativ sitzen im Loch zwei Schwarmschrecken statt nur einer.

Möglich und ebenso herausfordernd wäre auch, wenn durch das Loch in der Decke statt eines schmackhaften Rehs ein paar Ghule gestürzt sind, die sich nun mit den Schwarmschrecken einen blutigen Kampf liefern. Die Helden werden sich beiden Parteien nicht entziehen

können und dadurch in einen Kampf an allen Fronten verwickelt.

In jedem Fall kämpfen die Bestien bis zum bitteren Ende. Sollten die Helden dies nicht durchstehen, bleibt ihnen nur eine halsbrecherische Flucht zum **Seitengang (8)**. Nutze dafür Proben auf *Körperbeherrschung* oder die Regeln für Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Das große Tor (7)

Am südlichen Ende der Halle befindet sich ein weiteres Troll-Portal, noch größer und schöner als Makkas Mund. Die breite Treppe dahinter führt in den Dom, wo Hasgar auf die Helden wartet. Dieser einfache Weg steht allerdings nur sehr weissen Schösserknackern offen, und auch erst, wenn sie den fehlenden Stein in der Thronkammer gefunden haben.

Gruppen-Sammelprobe auf *Schösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) –3, Intervall 5 Minuten, mehr als QS 6 sind erst zu erreichen, wenn der fehlende Stein gefunden wurde

QS 6 – Dieses Tor ist viel komplexer als die euch bisher bekannten. Es scheint noch ein etwa handtellergroßer Stein zu fehlen, der nach euren bisherigen Erfahrungen mit Trolltüren hellgrau sein müsste. Doch hier ist nirgends ein solcher Stein zu sehen, und ohne ihn lässt sich das Schloss wohl nicht öffnen.

QS 10 – Das Portal öffnet sich.

Der Seitengang (8)

Von der Säulenhalle führt ein offener Durchgang in einen breiten Gang, der zwei Enden hat. Am einen befindet sich ein weiteres Troll-Portal, am anderen ein rechteckiger Schacht, der in die Tiefe führt. Hier sind wuchtige Griffe aus Stein angebracht, die einem Troll als Leiter nach unten dienen könnten. Für Menschen, Elfen, Zwerge etc. liegen sie jedoch zu weit auseinander, weshalb der Abstieg eine gelungene Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen* oder *Fassadenklettern*) erfordert. Seile können hier helfen, während ein hastiger Abstieg (etwa auf der Flucht) die Probe um –2 erschwert.



Wenn die Helden Pech haben, lauern zwei Schwarmschrecken an den Wänden des Schachts. Sobald man sich ihnen nähert, gehen sie auf die Helden los.

Probe auf Klettern (Bergsteigen oder Fassadenklettern)

Misslungen – Du verlierst den Halt und fällst die letzten 3 Schritt hinab. Dadurch erleidest du 3W6+3 TP, die nach den Regeln für Sturzschaden reduziert werden können (siehe **Regelwerk** Seite 340).

QS 1 – Du schaffst es wackelig, aber heil nach unten.

QS 2 – Du kommst ohne Schwierigkeiten an.

QS 3+ – Deine Kletterstrecke scheint perfekt. Dank deines Vorbilds darf einer deiner Gefährten, die nach dir klettern, eine Teilprobe neu würfeln.

Das Portal am anderen Ende des Ganges ist keine große Herausforderung. Es ist kleiner als die bisherigen und lässt sich dank der gesammelten Erfahrung leicht öffnen.



Wenn deine Helden in Bedrängnis sind, etwa weil sie vor den Ghulen oder Schwarmschrecken fliehen müssen, kann die Tür bereits einige Spalt breit offen stehen, sodass die Helden sich im dahinter liegenden Raum verschanzen können.

Gruppen-Sammelprobe auf *Schlösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) +1, Intervall 5 Minuten

QS 6 – Du findest die noch fehlenden Steine im Handumdrehen. Das Intervall verkürzt sich auf 1 Minute.

QS 10 – Das Portal öffnet sich.

Die Thronkammer (9)

Der Raum hinter dem kleinen Portal hat einen nahezu quadratischen Grundriss. Auf fast 2 Schritt hohen Säulen stehen große steinerne Schalen, in denen eine zähflüssige, noch immer entzündliche Substanz darauf wartet, in Flammen aufzugehen – Feuerschalen in Trollgröße. Mit einer Probe auf *Wildnisleben* (*Feuermachen*) +1 gelingt dies und taucht die Kammer in das flackernde Licht der bläulichen Flammen. Jetzt ist ein großer Steinthron an der hinteren Wand des Raumes gut zu erkennen. Er ist mit Symbolen übersät und groß genug für einen Troll, allerdings all seiner Schätze beraubt. Über den ursprünglichen Zweck des Raumes kann man nur mutmaßen. Hilfreich sind aber die Wandnischen, in denen wohlgeformte Steine liegen. Einer von ihnen glänzt silbrig und passt genau auf eine Handfläche – er wird zum Öffnen des großen Portals in der **Säulenhalle (5)** benötigt.

Kammer der verlorenen Schätze (10)

Wenn die Helden durch den Schacht im Seitengang nach unten klettern, erreichen sie diesen Raum vor dem Finale, andernfalls erst danach. In der gedrunghenen Halle stehen sechs riesige, reich verzierte Steinaltäre von fast 2 Schritt Höhe und gut 4 Schritt Länge – oder sind es doch Sarkophage? Auf ihnen befinden sich Krüge und Schattullen aus Stein und Metall, in denen die Trolle wertvolle Gegenstände aufbewahrten. Nicht alle davon konnten sie mit sich tragen, als sie die Festung aufgaben, also sammelten sie die verlorenen Schätze hier. Das meiste davon sind Kristalldrusen (Geoden – aber nicht die zwergischen Zauberwirker) oder grob geschliffene Edelsteine, aber auch Amulette und Ketten aus Stein. Um den Raum nach Schätzen abzusuchen, darf jeder Held eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) ablegen. Pro QS findet er ein interessantes Objekt, für das man bei Sammlern etwa 1W20 Dukaten erzielen kann. *Neu-* oder *goldgierige* Helden können auch versuchen, die Deckplatten der Altäre zu bewegen, was jedoch enorme Kraft (eine kombinierte Körperkraft von 100 Punkten und eine erfolgreiche Sammelprobe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*) –3)

erfordert und auch mit vereinter Kraft kaum möglich ist. Wenn es den Helden tatsächlich gelingt, einen der Altäre zu öffnen, finden sie darin eine verzierte Keule aus dem Oberschenkelknochen eines Mammuts. Sie gehörte einem Trollschamanen, der ohne Schüler verstarb, und wurde von den Trollen hier aufgebahrt. Für die Gjalsker wäre sie von großem Wert, ebenso für andere Trolle oder die aventurische Gelehrtenschaft. Wer bare Münze will, kann sicherlich 100 Dukaten dafür erhalten, je nach Kaufinteressierten auch mehr.

Gruppen-Sammelprobe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*) –3, Intervall 5 Minuten, kombinierte Mindest-KK 100, für jeweils 3 Intervalle erleiden alle Beteiligten 1 Stufe *Betäubung*

QS 6 – Die Platte bewegt sich einen Spalt breit. Im Inneren liegt etwas Längliches, aber es sind keine Gebeine oder dergleichen und auch keine Edelsteine.

QS 10 – Die Platte lässt sich soweit verschieben, dass man ins Innere greifen kann.

Mancher Held mag zögern, ob er die Schätze an sich nehmen sollte, denn der Raum mutet wie eine Grabkammer an. Lass die Spieler in dem Fall eine Probe auf *Sagen & Legenden* (*Thorwal*) –3 würfeln. Für Helden, die mit Tarwatsch ausführlich über die Kultur der Trolle gesprochen haben, kannst du diese Probe um bis zu +3 erleichtern (auf eine unmodifizierte Probe). Bei Gelingen versteht der Held, dass es kein Grabfrevler wäre, die Schätze mitzunehmen, wohl aber Diebstahl, auch wenn fragwürdig ist, ob die Trolle je zurückkehren oder ihre Ansprüche geltend machen würden. Möglicherweise würde sich Tarwatsch aber über einen erneuten Besuch und ein Objekt aus der Kammer freuen.

Am südlichen Ende der Kammer liegt ein weiteres Portal, das wie das Portal zur Thronkammer keine große Herausforderung darstellt.

Gruppen-Sammelprobe auf *Schlösserknacken* (*Kombinationsschlösser*) +1, Intervall 5 Minuten

QS 6 – Du findest die noch fehlenden Steine im Handumdrehen. Das Intervall verkürzt sich auf 1 Minute.

QS 10 – Das Portal öffnet sich.

Der Dom aus Stein (11)

Den Schauplatz des Finales erreicht man auf zwei Wegen: entweder über die Treppe, die an das große Portal in der Säulenhalle anschließt, oder über einen Gang, der von der Kammer der verlorenen Schätze hierher führt. Seine Ausmaße sind gewaltig: fast 70 Schritt im Durchmesser, mit einer kuppelförmigen Decke, die in der Mitte gut 20 Schritt aufragt. Durch sickernendes Wasser haben sich hier im Laufe der Jahrhunderte kristalline Stalaktiten gebildet, die ebenso filigran wie zerbrechlich aussehen. Exakt über dem Mittelpunkt des Raumes ist ein kreisrunder, glatter Stein in die Decke der Kuppel eingelassen, der Licht reflektiert und an einen Vollmond

erinnert. In einem Kreis von etwa 20 Schritt Durchmesser rund um die Mitte des Raumes sind menschengroße Steinsäulen mit Feuerschalen aufgestellt, die genauso aussehen wie jene in der Thronkammer. Auch sie lassen sich mit einer gelungenen Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* +1 entzünden und erhellen den gewaltigen Dom mit ihrem bläulichen Licht, was den Helden im Finale helfen kann. Entlang der Wände sind neben den beiden Gängen insgesamt 13 Vertiefungen zu erkennen, die eher an die Seitenkapellen eines Tempels als an Nischen erinnern, denn sie sind 5 Schritt hoch und 3 Schritt breit. In jeder von ihnen steht ein Steinaltar, der einem der dreizehn Monde des Jahres gewidmet war, was man mit etwas Ruhe und Wissen (eine gelungene Probe auf *Sternkunde* +1) aus den eingravierten Symbolen schließen kann. Einst lagen wertvolle Gaben auf jedem dieser Altäre, doch heute ist nur noch auf einem davon etwas zu finden: hier sitzt Hagar Tjalfsson, der Bruder der legendenumrankten Jurga, oder vielmehr seine Gebeine (12).

Wahrscheinlich werden die Helden die Einzelheiten dieses monumentalen Raumes kaum bestaunen können, denn in seiner Mitte braut sich Unheil zusammen. Hier versammeln sich die Schwarmschrecken, und sie werden den Helden keine Ruhe gönnen, ehe sie vernichtet sind. Beschreibe den Dom deshalb nur grob und weise die Helden dann auf die seltsamen Bewegungen in der Mitte des Raumes hin – der Kampf um die Runen beginnt.

Längst vergessene Schrecken

Als der Sultan von Nebachot um 1375 v. BF auf Geheiß der Magiermogule vom Gadang die alhanischen Sippen der Gajka, der Nunnur und der Serach verfolgen ließ, entfesselte er mithilfe der Magiermogule einen Schwarmdaimoniden, eine Kunst, die sie etwa 40 Jahre später mit dem Großen Schwarm perfektionierten. Die etwa menschengroßen Einzelwesen erinnern an eine Mischung aus Heuschrecke und Skorpion und können sich zu einem größeren Einzelwesen vereinen. Auch wenn sie physisch nur zum Teil miteinander verschmelzen, handeln sie wie ein Wesen mit einem gemeinsamen Bewusstsein – sie entwickeln eine Schwarmintelligenz. Vor über 2.000 Götterläufen bedurften die alhanischen Sippen der Hilfe der Hjaldinger, zahlreicher Trolle und des Riesen Wolkenkopf, um in der Großen Schlacht – auf welche die Zeitrechnung der Gjalsker zurückgeht – diesen schrecklichen Feind zu besiegen. Trollische, alhanische und hjaldingsche Zauberei verbannten einen großen Teil des Schwarmdaimonids aus der 3. Sphäre, doch die Verschiebungen im Sphärengefüge, ausgelöst durch den Sternenfall, ermöglichten einem kleinen Teil des Schwarmwesens die Rückkehr. Seit einigen Jahren finden immer wieder Schwarmschrecken an Orten großer magischer Macht ihren Weg zurück in die 3. Sphäre, wo sie unaufhaltsam ihrem jahrtausendealten Befehl folgen: alles menschliche Leben im Siedlungsgebiet der Sippen der Gajka, der Nunnur und der Serach und ihrer Nachkommen auszulöschen.

Vom Wesen der Daimoniden

- ☛ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34). Einige Daimonide verfügen jedoch über eine entsprechende Immunität. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☛ Daimonide haben auf Dere eine körperliche Gestalt. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Verwandlung immun.
- ☛ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☛ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ☛ Daimonide können regenerieren. Die LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

Wie viele?

Wie gefährlich der Endkampf tatsächlich wird, hängt davon ab, wie lange die Helden hierher gebraucht haben. Der kürzeste Weg führt durch die Säulenhalle in den Seitengang und dann durch den Schacht in die Halle der verlorenen Schätze und schließlich hierher. Das dauert wenigstens 15 Minuten, deshalb sind mindestens 3 Schwarmschrecken hier anwesend. Mit jedem weiteren Intervall von 5 Minuten, das die Helden verstreichen lassen, kommt 1 weitere Schwarmschrecke hinzu. Je mehr sie sich miteinander vernetzen, desto gefährlicher werden die Wesen. Insgesamt befinden sich etwa (Anzahl der Helden x 4) dieser Kreaturen in der Festung. Natürlich ist jede davon, die die Helden zuvor erschlagen haben, im Finale nicht dabei. Dennoch kann es passieren, dass sich die Helden einem tödlichen Gegner gegenübersehen. Ist der Kampf vorbei, fliehen alle noch lebenden Schwarmschrecken, die sich noch in der Anlage versteckt hatten.

Kampf im Zwielight

Der Kampf läuft nach den üblichen Regeln ab. Neben Angriffen stehen den Helden auch andere Aktionen zur Verfügung, die möglicherweise das Schlachtenglück wenden können. Lass zu Beginn jeden Helden eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen, bei deren Gelingen er pro QS auf eine der folgenden Ideen kommt, die er seinen Gefährten natürlich auch mitteilen kann:

Schwarmschrecken

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt Körpergröße

Gewicht: 50 bis 80 Stein

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 14

LeP 25 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 13

Zangen: **AT** 12 **TP** 1W6+3(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn) / Angst vor Feuer I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Zangen),

◉ **Klammergriff** (Zangen)*, **Wuchtschlag** I (Zangen)

Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 10, Verbergen 11, Willenskraft 9

Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (kleiner Schwarm) oder 2W6+6 (großer Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: 70 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Schwarmschrecken greifen gerne in Gruppen dasselbe Ziel an. Eine einzelne Schwarmschrecke versucht hingegen einen Gegner in den **Klammergriff** zu nehmen, um ihn in der **nächsten Aktion mit Gift zu bespritzen**. Schwarmschrecken setzen ab und an **Finten** und **Wuchtschläge** ein.

Flucht: Schwarmschrecken fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Dieses Insektenwesen könnte eine Art Chimäre oder ein Daimonid sein. Zumindest wirkt es so, als ob es durch finstere Magie erschaffen wurde.
- ☛ **QS 2:** Das Wesen ist sehr wendig und schnell und wirkt, als sei es für den Kampf geschaffen worden.
- ☛ **QS 3+:** Es gibt Legenden über die Magiermogule vom Gadang, die vor über 2.000 Jahren den Großen Schwarm erschufen, einen riesigen Schwarm von Insektenchimären, der die Tulamidenlande verheerte. Dieses Wesen erinnert dich an jene Sagen.

Sonderregeln:

Macht des Schwarms: Mehrere Einzelwesen können sich zu einem Schwarmwesen vereinen. Dies erfordert

1 Freie Aktion von jedem beteiligten Einzelwesen. In der KR, in der sich ein Wesen mit anderen vereint, kann es sich nur mit GS/2 bewegen. Vereinigen sich mehrere Schwarmschrecken zu einem Einzelwesen, addieren sich die LeP aller Wesen.

Außerdem kommt es pro jeweils 4 Wesen, die sich vereinigt haben, zu folgenden Werteveränderungen:

- ☛ +1 AT, PA und TP (jeweils max. +4)
- ☛ +3 KO, KK (jeweils max. +18)
- ☛ +2 FW **Kraftakt** (max. +8)
- ☛ +1 RS (max. +4)
- ☛ +1 Aktion (max. +4)
- ☛ –1 INI und GS (max. –4)
- ☛ **Wuchtschlag** steigt um eine Stufe (max. Stufe III)
- ☛ Größenkategorie steigt um 1 Stufen (max. *riesig*).

Ab einer bestimmten Größe des Schwarms kommen noch folgende Fähigkeiten hinzu:

- ☛ Bei 4 Wesen erhält der Schwarm die SF *Mächtiger Schlag*.
- ☛ Bei 8 Wesen erhält der Schwarm *Regeneration I* (am Ende jeder KR erhält er 1W6 LeP zurück).
- ☛ Bei 12 Wesen erhält der Schwarm *Regeneration II* (am Ende jeder KR erhält er 2W6 LeP zurück).

*) **Schwarmschreckengift:**

Das Gift der Schwarmschrecken kann nur auf Gegner gespritzt werden, die sich im **Klammergriff** befinden. Dafür ist keine AT mehr notwendig; Das Gift trifft automatisch, wenn 1 Aktion eingesetzt wird. Beim Opfer entstehen schmerzhaft und hinderliche Geschwülste und Blasen. Die Wirkung der Mutation ist kumulativ, aber ein Opfer kann nur maximal Abzüge von insgesamt –4 erleiden (also z. B. –2 auf eine Eigenschaft und –1 auf zwei weitere). Weitere Giftangriffe fügen dann nur noch SP zu, führen aber nicht zu weiteren Abzügen.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP + Mutation (–1 auf eine zufällig ausgewählte Eigenschaft, insgesamt max. –4) / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: die Mutation hält 1W6 Tage an

Kosten: 300 S / 450 S

☛ **Licht!** Gefährlich wird den Helden vor allem die mangelhafte Beleuchtung, die den Schwarmschrecken nichts ausmacht. Eigene Lichtquellen helfen dabei nur, solange man sich in ihrer unmittelbaren Nähe befindet. Schlauer wäre es, die Feuerschalen im Raum zu entzünden.

• Der **Klammergriff** lässt sich auch gegen Ziele der Größenkategorie *mittel* einsetzen.

Dazu muss ein Held eine Probe auf *Wildnisleben* (*Feuer machen*) +1 bestehen. Im Umkreis von 4 Schritt um die Steinsäule herrschen danach keine Abzüge aufgrund von Dunkelheit mehr.

☛ **Deckung!** Der Feind besticht durch seine Überzahl, also muss man ihn an einen Engpass zwingen, um seine effektive Zahl zu reduzieren. Am besten verschanzt man sich dazu in einem der zwei Gänge, an deren Eingang nie mehr als zwei Schwarmschrecken gleichzeitig



angreifen können. Diese sind zwar noch immer mit ihrem Schwarm verbunden, allerdings müssen die Helden nur zwei Angriffe pro Runde abwehren.

🔥 **Feuer!** Die Schwarmschrecken reagieren mit panischem Fauchen auf den Geruch von Fackeln und anderem normalem Feuer. Sie erhalten im Umkreis von 1 Schritt um Fackeln und 4 Schritt um die Feuerschalen 1 Stufe *Furcht*, weshalb sie Helden mit Fackeln kaum angreifen. Dies können die Helden ausnutzen. Neben ihren Fackeln können sie auch das Öl in den Feuerschalen entzünden oder es gar verwenden, um damit brennende Ölsuren über den Boden zu ziehen und so den Bewegungsradius der Schwarmschrecken einzuschränken. Mit uraltem, klebrigem Öl zu hantieren, ist zwar etwas knifflig, aber die Stunde für Helden mit Kenntnissen in *Alchimie (profane Alchimie)* ist gekommen! Mit jeder erfolgreichen Probe kann der Held eine breite Ölsur von maximal GSx2 Schritt Länge ziehen.

🐛 **Steinschlag!** Insekten werden nicht gerne von Steinen zerquetscht. Auch insektenhafte

Schwarmschrecken nicht. Kräftige Helden können eine der Feuerschalen umstoßen (*Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* -1), was bei Gelingen 2W6+2 TP anrichtet. Brannte die Feuerschale, erhält der Gegner bei 1-3 auf dem W6 zudem den Status *Brennend* auf kleiner Fläche. Noch gewagter, aber auch vielversprechender ist es, die glitzernden Kristall-Stalaktiten gezielt zum Einsturz zu bringen. Dazu muss ein Held zunächst in einer Freien Aktion mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* eine geeignete Stelle finden. Gelingt es ihm dann mit einer oder mehreren FK-Proben -2 (kleines, stillstehendes Ziel in 20 Schritt Entfernung, zuzüglich Modifikatoren aufgrund der Waffenreichweite) insgesamt 10 Punkte Strukturschaden anzurichten, stürzt ein Stalaktit auf die Schwarmschrecken herab, richtet 3W6+2 TP an und begräbt eine der Kreaturen unter sich. Sie erleidet den Status *Fixiert*, bis es ihr gelingt, sich mit 1 Aktion und einer gelungenen Probe auf *Kraftakt* wieder zu befreien.

Hasgars Heimkehr

Nach dem Kampf droht den Heldinnen in der Festung keine weitere Gefahr. Sie können ihre Wunden in Ruhe versorgen und alles erkunden, was sie noch nicht gesehen haben. Vor allem aber werden sie endlich die Runen des Schicksals finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst langsam eure Waffen sinken, als das letzte Biest sein schauriges Leben aushaucht. Eine merkwürdige Ruhe kehrt in den steinernen Dom ein, zunächst fast gespenstisch, dann aber zunehmend beruhigend, fast erhaben. Ihr atmet durch und lasst den Blick schweifen, über die Leiber der erschlagenen Monstren, über die Säulen und Feuerschalen hin zu den felsigen Wänden, die diese gewaltige Kuppel tragen. Darunter,

in den riesigen Vertiefungen, nichts als Dunkelheit – oder war da etwas? Etwas, das im Schein des Zwielflichts kurz aufblitzt? Ihr tretet neugierig, aber zögerlich näher, und tatsächlich: Auf einem steinernen Altar ist etwas ... oder genauer gesagt jemand. Hier, vergessen von der Welt, sitzt Hasgar Tjalfsson, das Schwert an seiner Seite, die Runen auf dem Schoß, und harrt seines Schicksals. Seine Seele mag den Leib vor Jahrtausenden verlassen haben, doch seine Gebeine haben hier gewartet – auf euch.



Die Heldinnen sind am Ziel. Gib ihnen Zeit, sich umzusehen, denn für diesen Moment haben sie viele Mühen auf sich genommen. Neben Hasgar, den Runen und

seinem Schwert fällt bei näherer Betrachtung noch auf, dass in die Wand hinter Hasgar Zeichen geritzt wurden, die nicht trollischen Ursprungs sind. All diesen Dingen können die Heldinnen ihre Aufmerksamkeit widmen.

Hasgar (12)

Der Leichnam ist durch die trockene Luft und die Magie in der Festung halb mumifiziert, halb skelettiert und erstaunlich gut erhalten. Auch Hasgars Rüstung ist noch gut zu erkennen. Seine leeren Augenhöhlen starren geradeaus, so als warte er mit absoluter Seelenruhe auf etwas. In seinem Schoß hält er eine große Steinschale, in der sich die Runen des Schicksals befinden. Es ist möglich, seine Leiche zu untersuchen.

Probe auf Heilkunde Wunden –1

QS 1 – Dieser Mensch ist schon viele Jahrhunderte lang tot. Dennoch ist es ungewöhnlich, dass er derart gut erhalten ist.

QS 2 – Du findest keine tödlichen Verletzungen oder Krankheitszeichen. Er muss eines natürlichen Todes gestorben sein.

QS 3+ – Die Knochen deuten auf einen Kämpfer hin, der Zeit seines Lebens kräftig war. Dieses Leben hat sicher lange gewährt, denn vor dir sitzen die Gebeine eines alten Mannes.

Die Runen

In einer großen Steinschale, die unzweifelhaft von den Trollen stammen muss, liegen 38 Knochenstücke mit eingeritzten Runen. Fast unscheinbar kommen sie daher und doch löst ihr Anblick ein Gefühl von Ehrfurcht aus, als würde man vor einem Heiligtum stehen. Die Runensymbole scheinen zu leuchten, je länger man sie betrachtet. Eine magische Analyse kann zumindest etwas Licht ins Dunkel bringen: Ein ODEM ARCANUM enthüllt schnell, dass hier Magie wirkt. Die Runen des Schicksals sind jedoch in erster Linie ein karmales Artefakt, ein Geschenk Swafnirs an sein auserwähltes Volk, einem Talisman nicht unähnlich. Eine eingehende Analyse in einer Magierakademie oder durch Geweihte des Swafnir könnte diesen uralten Knochenfragmenten womöglich einige Geheimnisse entlocken. Das Schicksal der Runen wird die Zukunft offenbaren.



Probe auf Magiekunde (Artefakte) –2

QS 1 – Die Runenknochen sind von einem sanften magischen Gespinnst durchzogen. Es scheint zwischen allen Einzelteilen hin und her zu fließen.

QS 2 – Die Art der Magie ist komplex und mit nichts zu vergleichen. Hat die Heldin bei Tarwatsch schon einmal trollische Magie untersucht, erkennt sie jedoch Parallelen.

QS 3 – Die Magie wirkt noch nicht lange auf diesem Artefakt, höchstens wenige Jahre.

QS 4+ – Ein Bezug zu den Sternen ist zu erkennen. Offenbar verändern bestimmte Sternkonstellationen den astralen Fluss in den Runen.

Das Schwert

Die Klinge an Hasgars Seite ist ein überaus schön gearbeitetes Stück, das von Satinavs Hörnern unberührt geblieben ist, weil die trollische Magie in der Festung Objekte aus Erz vor Zerfall schützt. Auffällig ist der blaue Edelstein im Knauf, der im Feuerschein faszinierend glänzt. Jurga fand ihn auf Swafnirland und ließ ihn in den Griff des Schwertes einsetzen, das sie ihrem Bruder schenkte: *Tarhvalur*, die Träne des Wals. Auf der Klinge kündeten Hjaldingsche Runen von dieser Widmung, welche die Heldinnen sich spätestens in Olport übersetzen lassen können: „Die Träne des Wals für meinen treuen Bruder. Dies ist unser Schicksal. Jurga“

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tarhvalur	1W6+6	GE/KK 14	0/-1	mittel	1,7 Stn	95 HF	360 S [•]	einf

Anmerkung Die Waffe gilt als swafnirgeweiht und wirkt verletzend gegen alle Wesen, die eine Nähe zur Domäne Gal'k'zuul aufweisen. TP gegen diese Wesen werden verdoppelt. Stammt die Trägerin aus der Kultur Thorwal, verleiht die Waffe ihr und Verbündeten aus derselben Kultur eine moralische Unterstützung im Kampf. Innerhalb einer Reichweite von 32 Schritt können Trägerin und Verbündete jeweils 1 Stufe der Zustände *Furcht* und *Schmerz* ignorieren. Sobald in einem dieser Zustände zwei oder mehr Stufen auftreten, endet die Wirkung.

Waffenvorteil^{ARÜ55}: Mit dem Thorwalerschwert lässt sich das Manöver *Schildspalter* ausführen, auch wenn die Kampftechnik Schwerter dies eigentlich nicht gestattet. Beim Einsatz des *Schildspalters* richtet das Thorwalerschwert zusätzlich 4 Strukturpunkte Schaden an.

Waffennachteil^{ARÜ55}: Gegen Waffen der Kampftechniken *Stangenwaffen*, *Zweihandhieb Waffen* und *Zweihandschwerter* erleidet die Trägerin eines Thorwalerschwerts einen Malus von -2 auf PA.

Die Inschrift

Auf der Wand hinter dem Altar hat Hasgar lange vor seinem Tod in Hjaldingschen Runen seine Geschichte niedergeschrieben, damit sie die Zeiten überdauert. Es ist ein außerordentliches Zeugnis aus vergangenen Tagen, das nicht nur die Gelehrten, sondern vor allem die *Skaldinnen* einige Zeit beschäftigen wird. Wenn die Heldinnen die Inschrift nicht selbst lesen können, ist es möglich, sie zeitaufwändig abzuschreiben oder sie mit einer Probe auf *Malen & Zeichnen* +2 zügig abzu-pausen, um sie anderen zu zeigen, die diese Runen beherrschen.

Auf dem Rückweg

Nach dem Finale kannst du den Rückweg der Heldinnen ohne größere Herausforderungen gestalten. Dennoch ist er sehr lang und führt sie an vielen Orten vorbei, die sich dank ihrer Taten ein wenig verändert haben. Die Heldinnen können Freundinnen und Rivalinnen erneut treffen, von ihren Abenteuern berichten und die Auswirkungen ihrer damaligen Entscheidungen erleben.

• Der angegebene Preis bezieht sich auf ein verbessertes Thorwalerschwert. Der ideelle Wert der Klinge liegt weit-aus höher – Geschichts-interessierte könnten mehr als das Zehnfache bieten.

DIES SIND DIE WORTE VON HASGAR TJALFSSON, DER AUSZOG AUS DER HEIMAT HJALDINGARD, UM AN DER SEITE SEINER SCHWESTER DEM SCHICKSAL ZU FOLGEN. DURCH STÜRME UND FLAUTEN STAND ICH JURGA BEI, WIDERSTAND DEN GEFAHREN IM NEBEL UND ERSCHLUG MIT IHR DIE GRÖßTE ALLER SEESCHLANGEN. AN IHRER SEITE SCHAUTE ICH SWAFNIRLAND, DEN ORT DER GLÜCKSELIGKEIT, AN DEM SIE MIR JENE KLINGE SCHENKTE, DIE ICH STETS MIT MUT UND FURCHTLOSIGKEIT FÜHRTE. DAS LEUCHTEN DES STEINS, DEN SWAFNIRS WOGEN AN LAND SPÜLTEN, ERINNERT MICH STETS AN DAS BAND VON FREUNDSCHAFT, VON TREUE UND FÜRSORGE, DAS UNS EINT. DOCH NUN IST DAS BAND DURCHSCHNITTEN. JURGA IST FORT, UND AUCH ICH WERDE NICHT ZURÜCKKEHREN. DIE WEIBER DER ALFEN SIND SCHAUERLICH, DOCH GUTEN HERZENS. SIE KENNEN DEN WEG, DER JURGAS TRAUM ERFÜLLT UND UNSEREM VOLK DAS GROßE SCHICKSAL OFFENBART, DAS SWAFNIR UNS BESTIMMTE. SIE KENNEN DEN WEG, DOCH DIE ZEIT IHN ZU GEHEN IST NOCH NICHT GEKOMMEN. DIE STERNE MÜSSEN ANDERS STEHEN, UND VIELE MENSCHENLEBEN WERDEN VERGEHEN, BIS JENER TAG GEKOMMEN IST. ERST DANN WIRD AN DIESEM ORT DIE KRAFT WIRKEN, DIE NÖTIG IST, UM DEN RUNEN ZUR VOLLEN MACHT ZU VERHELLEN. ICH WERDE JENEN TAG NICHT ERLEBEN, ABER ICH WERDE TROTZDEM NICHT WEICHEN. ES IST SWAFNIRS PLAN, UND ER DENKT IN ANDEREN BAHNEN ALS WIR STERBLICHEN. WAS SIND SCHON TAGE, WAS SIND JAHRHUNDERT FÜR EINEN GOTT? WIE GERNE WÜRDTE ICH HEIMKEHREN, DOCH ICH HABE ES JURGA VERSPROCHEN. DIES IST MEIN SCHICKSAL, DAS DIE RUNJAS MIR VORHERBESTIMMTEN, IM NAMEN SWAFNIRS. ALSO WERDE ICH WARTEN AUF DEN TAG, AN DEM DIE STERNE FALLEN UND DIE RUNEN ZUR VOLLEN MACHT GELANGEN. ICH WERDE WARTEN, AUF DASS DIE KINDER MEINER KINDESKINDER KOMMEN, MICH NACH HAUSE ZU HOLEN, MEINE KLINGE ERNEUT ZU SCHWINGEN UND DIE RUNEN ZU WERFEN, AUF DASS SIE ENTHÜLLEN, WAS BISHER VERBORGEN WAR. HASGAR TJALFSSON WIRD WARTEN IN DER EWIGEN HOFFNUNG, DASS JURGA TJALFSDOTTIR IHM EINEN PLATZ IN SWAFNIRS HALLE FREIHÄLT.

Niellyn

Gon Partach und die Schamaninnen des *Haerads* sind begierig darauf, von den Heldinnen zu hören, was ihnen widerfahren ist. Besonders über die Schwarm-schrecken, die sie nur *Mochûla* nennen, wollen sie so viel wie möglich in Erfahrung bringen. Aber auch die übrigen Bewohnerinnen von Niellyn lassen sich eine derartige Geschichte nicht entgehen, und so wird man ein großes Fest feiern, das die kleine Feierlichkeit in Gon Partachs Haus in den Schatten stellt. Bier fließt in Strömen, der Geruch von über offenem Feuer gegrilltem Fleisch und Fisch liegt in der Luft, und die Heldinnen werden umarmt und für ihre Tapferkeit gelobt. Mehrmals bietet man ihnen an, diese Heldentat als *Thar'an Mór* (Zeichen der Ehre, ein Hautbild nach Gjalskerart) auf ihrer Haut zu verewigen. Auch kleinere Geschenke wie Schmuck aus Gebeinen oder Zähnen werden den Heldinnen von ihren neuen Freundinnen überreicht.



Der Weg zurück durchs Hochland ist in Begleitung leichter. Vielleicht ist es für die Einwohnerinnen Niellyns nun Zeit, ihre Toten zur Sommersonnenwende nach Amanma Rudh zu bringen? Dabei dürfen die Heldinnen sie begleiten. Alternativ kannst du ihnen eine besondere Belohnung zuteilwerden lassen: Auf dem Rücken der Mammuts aus Niellyn können sie unter der Führung des Hirten Brein zurück in das Land Thorwal reiten.

Enskar

Die erste Siedlung, in der die Heldinnen auf eine Schiffs-passage zumindest bis nach Olport hoffen können, ist Enskar. Je nachdem, wie ihre Begegnungen mit Ketil Haifischzahn und Dairdra Thorwalerschreck verlaufen sind, ist der Ort möglicherweise eher menschenleer oder gar erst kürzlich geplündert worden. Nutze den Aufenthalt in Enskar dazu, den Heldinnen die Konsequenzen ihrer Handlungen vor Augen zu führen, im Guten oder im Schlechten. Sofern sie nicht zugeben, Dairdra beim Überfall geholfen zu haben, ahnt die Bevölkerung Enskars jedoch nichts und wird den Heldinnen helfen, wenn auch mit großem Misstrauen – vor allem dann, wenn diese sich auf Mammuts nähern oder gjalskische Tätowierungen zeigen.

Olport

Spätestens in Olport finden die Heldinnen ein Schiff, das sie zurück nach Thorwal bringt. Sie können den Zwischenhalt aber auch nutzen, um sich Übersetzungshilfe für Hasgars Inschrift zu holen oder anderweitig Expertinnen zu befragen. Besonders in der **Hvalur-Halla (T02)**, dem Swafnirtempel, aber auch in der **Halle des Windes (03)** ist man an ihrer Geschichte interessiert. Passen die Heldinnen nicht auf, geraten sie womöglich in einen handfesten Streit mit einer motivierten Geweihten oder Magierin, die die Runen lieber in Olport behalten will. Bestehlen oder ernsthaft verletzen wird die Heldinnen jedoch niemand, da allen im Grunde klar ist, dass diese unter dem Schutz der *Runjas* stehen.

Ausklang einer Saga

Die Rückkehr der Heldinnen nach Thorwal bleibt nicht unbemerkt. Keine der potenziellen Auftraggeberinnen wird, wenn ihr die Runen übergeben werden, dieses Geheimnis lange für sich behalten können. In jedem Fall erhalten die Heldinnen natürlich die versprochene Belohnung, und keine Auftraggeberin würde es wagen, den Heldinnen Hasgars Schwert absprechen zu wollen. Auch für die Gebeine des vergessenen *Rekkers* wird eine angemessene Bestattung organisiert, an der die Heldinnen als Ehren-gäste teilnehmen dürfen.

Hasgars Bestattung

Wenn die Heldinnen nicht selbst daran denken, wird man spätestens in Thorwal eine Seebestattung für Hasgars Leib vorschlagen. Möglicherweise findet diese auf Anregung der Heldinnen in Olport statt, an jenem Ort, den Hasgar mit seiner Schwester gründete. Dank der Erzählungen der Heldinnen wird ein großer Teil der jeweiligen Stadtbevölkerung zusammenkommen, um Hasgar die letzte Ehre zu erweisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit viel Sorgfalt wurden Runen und Symbole in den Rumpf des Bootes geschnitzt, auf dem Hasgar nun liegt, umringt von frischen Blumen und handgemachten Glücksbringern aus Holz, Stein und Knochen. Viele Hände haben dazu beigetragen, diesen letzten Weg eines zu lange vergessenen Helden zu einem Moment zu machen, der den Sagas würdig ist. Viele Menschen sind gekommen, um auf den Klippen dicht an dicht dabei zuzusehen, wie das Boot mit Hasgars Leichnam langsam aufs Meer hinaustreibt. Bogenschützen entzünden Pfeile, während eine Swafnirgeweihte in lautem Sprechgesang den Gott der Thorwaler darum bittet, der Seele des Verstorbenen einen Platz in seiner Halle zu gewähren. Pfeile surren durch den kalten Wind. Auf den sich wiegenden dunkelgrauen Wogen leuchtet ein Feuer auf, als die Pfeile das Stroh im Boot treffen. Trommeln spielen auf, als die Flammen höher lodern. Die weiße Gischt tanzt spielerisch um den Bug des brennenden Bootes und kurz taucht am Horizont eine Walfluke auf, als die Swafnirgeweihte schließlich verstummt. Es ist getan. Hasgars Reise ist vollendet, und nach so vielen Jahrhunderten wird er endlich in Swafnirs Halle mit seiner Schwester Jurga vereint.



Swafnirs Ratschluss

Die Runen sind kein Geheimnis mehr und wecken bald Begehrlichkeiten. All jene Auftraggeberinnen, die du nicht für den Einstieg genutzt hast, treten nun auf, um ihren Ansprüchen Ausdruck zu verleihen. Spätestens nach einigen Tagen kommt es zu Prügeleien in Kneipen, Langhäusern und am Hafen, bei denen die Streitenden darüber zanken, wem die Runen zustehen. Schließlich erreicht die Kunde auch



den obersten Swafnirgeweihten **Ôle Swafgardsson** (41 1,94 Schritt, wohlklingende Stimme, idealistisch, begeisternd, siehe **RSH** Seite 107). Er lässt alle vier Parteien und die Heldinnen zum Marktplatz der Stadt rufen. Kaum verlässt er den Swafnirtempel, prasseln die Bitten und Forderungen von Hjore, Swanhild, Kjaska und Runwolf auf ihn ein. Ôle lässt diesen Irrsinn kurz auf sich wirken, bevor er an ihnen vorbei auf die Heldinnen zugeht, die er auffordert, ihm in den Tempel zu folgen. Allen anderen bleibt der Zutritt verwehrt. Einzig den berühmten **Skalden** **Ohm Follker** (86, schütteres graues Haar, schwindendes Augenlicht; trinkfester Redner, der seine Worte mit Bedacht wählt; Willenskraft 10 (15/15/17), SK 2, siehe **RSH** Seite 113) hat er dazu gerufen, um die Worte der Heldinnen mit anzuhören. Hier können sie nicht nur die dramatischen, emotionalen und aufregenden Momente ihrer langen Reise Revue passieren lassen, sondern auch ihre Meinung dazu kundtun, wie mit den Ansprüchen der Vier auf dem Marktplatz umgegangen werden soll. Ôle nimmt ihre Worte mit einem ruhigen Nicken zur Kenntnis. Erst, wenn niemand mehr etwas zu sagen wünscht, tritt er mit den Heldinnen auf den inzwischen übervollen Marktplatz, um Swafnirs Willen zu verkünden.

Der Geweihte lobt den Mut und die Tatkraft der Heldinnen vor der versammelten Stadt. Danach verkündet er, dass die Runen Swafnirs ein Geschenk an alle Thorwalerinnen seien und es deshalb den Swafnirdiaren obliege, über sie zu wachen. Nach einigem Raunen wird

die Auftraggeberin der Heldinnen zähneknirschend vortreten und Ôle die Runen aushändigen. Danach brandet großer Jubel auf, und man wird den Heldinnen noch tagelang Met ausgeben, wenn man nur mehr von ihrer Geschichte hören darf.

Der Mühen Lohn

Neben einer möglichen finanziellen Entlohnung und allen Schätzen, welche die Heldinnen unterwegs gefunden haben, ist vor allem Ruhm ihr Lohn. Die Geschichte der Runensucher wird sich wie ein Lauffeuer im Land verbreiten. Bald kennen alle die eine oder andere Version ihres Abenteuers. Neben den **25 Abenteuerpunkten**, die sich die Heldinnen für das Überstehen so vieler Gefahren redlich verdient haben, erhalten sie deshalb weitere **15 Abenteuerpunkte**, die sie nur in einen neuen Vorteil investieren dürfen: **Sagaheld**. Dadurch wird abgebildet, dass sie in Thorwal bald ebenso bekannt sind wie andere große Heldinnen der Skaldensänge.

Epilog

Einiges hat sich in Thorwal geändert, seitdem die Heldinnen zu ihrer Suche aufgebrochen sind. Wenn sie noch in der Region bleiben oder später wiederkehren, werden sie die Auswirkungen ihrer Taten mancherorts bemerken.

- **Skaldinnen** besingen fortan die Abenteuer der Heldinnen in der **Runensucher-Saga**, und die Heldinnen müssen gut überlegen, ob sie Ungenauigkeiten oder die üblichen Übertreibungen wirklich korrigieren wollen.
- Auch **Hasgar Tjalfsson** erhält dank der Berichte der Heldinnen endlich eine Saga, die von seiner Reise zu den **Alfen** in den Grauen Bergen und am Lachanshiel berichtet. Nun kann seine Seele endlich in Swafnirs Halle feiern, nach langem Warten wieder mit seiner Schwester vereint.
- Hasgars Schwert **Tarhvalur** befindet sich nun im Besitz der Heldinnen. Es ist ihnen überlassen, ob sie sich einer von Swafnir gestifteten Klinge würdig fühlen, sie einem Swafnirtempel überantworten, oder ob sie eine andere Trägerin erwählen. Das Schwert wird in zukünftigen Publikationen erwähnt werden, und seine Trägerin ist bald in ganz Thorwal bekannt.
- Auch die Rückkehr der Runen bleibt nicht ohne Folgen. Einige Monate nach der Entscheidung von Ôle Swafgardsson treffen sich auf seine Bitte hin zahlreiche Swafnirgeweihte und **Godi** in Olport, um in einer Vollmondnacht die **Runen zu werfen**. Über das, was sie enthüllen, schweigen sie zunächst, doch schnell verbreiten sich Gerüchte, dass die Runen dem Volk der Thorwaler eine dramatische Zukunft vorhergesagt haben: schicksalshafte Tage, die **Runjadagurinn**.

• **Runwolf Laeskirsson** ist einer der *Godi*, die Ôle nach Olport folgen. Sein Ziel, die Runen an sich zu bringen, hat er zwar nicht erreicht, doch ihr Orakelspruch hat ihn tief berührt. Mehr denn je ist er überzeugt, dass es ihm bestimmt ist, einst der größte aller *Godi* zu werden, koste es, was es wolle.

• **Hjore Helmasson** von der Thorwaler Akademie und **Swanhild Norrisdottir** von der Runajasko in Olport legen ihren Streit über die magische Untersuchung der Runen bei, nachdem der oberste Swafnirgeweihte entschied, dass sie die Runen nur „gemeinsam oder gar nicht“ in Augenschein nehmen dürfen. Langsam entwickelt sich Respekt zwischen den beiden Magiern, die sich letztlich

in Freundschaft trennen. Swanhild bringt ihre Erkenntnisse nach Olport, Hjore schließt seine Magus-Arbeit mit Auszeichnung ab.

• Auch der Wunsch von **Kjaska Brydasdottir** geht nach einiger Zeit in Erfüllung: Für ihre Schwester **Jurga Trondesdottir** werden die Runen des Schicksals geworfen. Tatsächlich bringt die Weissagung die ehemalige Oberste Hetfrau zurück zu alter Tatkraft. Nur wenige Wochen später verabschiedet sich Jurga von allen ihren Lieben und segelt mit wenigen Getreuen nach Norden. Über ihr Ziel schweigt sie beharrlich, aber es ist klar, dass es nicht weniger als ihr Schicksal ist, dem sie entgegenfährt.



DIES SIND DIE WORTE VON HASGAR TJALFSSON, DER AUSZOG AUS DER HEIMAT HJALDINGARD, UM AN DER SEITE SEINER SCHWESTER DEM SCHICKSAL ZU FOLGEN. DURCH STÜRME UND FLAUTEN STAND ICH JURGA BEI, WIDERSTAND DEN GEFAHREN IM NEBEL UND ERSCHLUG MIT IHR DIE GRÖSSTE ALLER SEESCHLANGEN. AN IHRER SEITE SCHAUTE ICH SWAFNIRLAND, DEN ORT DER GLÜCKSELIGKEIT, AN DEM SIE MIR JENE KLINGE SCHENKTE, DIE ICH STETS MIT MUT UND FURCHTLOSIGKEIT FÜHRTE. DAS LEUCHTEN DES STEINS, DEN SWAFNIRS WOGEN AN LAND SPÜLTEN, ERINNERT MICH STETS AN DAS BAND VON FREUNDSCHAFT, VON TREUE UND FÜRSORGE, DAS UNS EINTE. DOCH NUN IST DAS BAND DURCHSCHNITTEN. JURGA IST FORT, UND AUCH ICH WERDE NICHT ZURÜCKKEHREN. DIE WEIBER DER ALFEN SIND SCHAUERLICH, DOCH GUTEN HERZENS. SIE KENNEN DEN WEG, DER JURGAS TRAUM ERFÜLLT UND UNSEREM VOLK DAS GROßE SCHICKSAL OFFENBART, DAS SWAFNIR UNS BESTIMMTE. SIE KENNEN DEN WEG, DOCH DIE ZEIT IHN ZU GEHEN IST NOCH NICHT GEKOMMEN. DIE STERNE MÜSSEN ANDERS STEHEN, UND VIELE MENSCHENLEBEN WERDEN VERGEHEN, BIS JENER TAG GEKOMMEN IST. ERST DANN WIRD AN DIESEM ORT DIE KRAFT WIRKEN, DIE NÖTIG IST, UM DEN RUNEN ZUR VOLLEN MACHT ZU VERHELFFEN. ICH WERDE JENEN TAG NICHT ERLEBEN, ABER ICH WERDE TROTZDEM NICHT WEICHEN. ES IST SWAFNIRS PLAN, UND ER DENKT IN ANDEREN BAHNEN ALS WIR STERBLICHEN. WAS SIND SCHON TAGE, WAS SIND JAHRHUNDERTE FÜR EINEN GOTT? WIE GERNE WÜRDTE ICH HEIMKEHREN, DOCH ICH HABE ES JURGA VERSPROCHEN. DIES IST MEIN SCHICKSAL, DAS DIE RUNJAS MIR VORHERBESTIMMTEN, IM NAMEN SWAFNIRS. ALSO WERDE ICH WARTEN AUF DEN TAG, AN DEM DIE STERNE FALLEN UND DIE RUNEN ZUR VOLLEN MACHT GELANGEN. ICH WERDE WARTEN, AUF DASS DIE KINDER MEINER KINDESKINDER KOMMEN, MICH NACH HAUSE ZU HOLEN, MEINE KLINGE ERNEUT ZU SCHWINGEN UND DIE RUNEN ZU WERFEN, AUF DASS SIE ENTHÜLLEN, WAS BISHER VERBORGEN WAR. HASGAR TJALFSSON WIRD WARTEN IN DER EWIGEN HOFFNUNG, DASS JURGA TJALFSDOTTIR IHM EINEN PLATZ IN SWAFNIRS HALLE FREIHÄLT.



Runen des Schicksals

von Jeanette Marsteller

Das Schicksal eines jeden Menschen wird von den *Runjas* vorherbestimmt, das weiß jeder Thorwaler. Doch nur weil das Ziel gewiss ist, kennt man noch lange nicht den Reiseweg. So befragen die Seher des Nordens oft ihre Runen, um den Willen des Schicksals zu deuten. Die legendärsten Runen aber, die Jurga Tjalfsdottir von Swafnir selbst geschenkt bekam, sind längst nur noch Stoff für Lieder und Sagas. Was aber, wenn es sie wirklich gab? Wenn in den Geschichten um Jurgas verschollenen Bruder, der mit den Runen das wahre Schicksal der Thorwaler offenbaren wollte, ein Körnchen Wahrheit steckt? Die Suche nach einem solch mystischen Schatz wäre wahrhaft eine eigene Saga wert. Doch nur unerschrockene, wetterfeste und sehr anpassungsfähige Helden wären wohl in der Lage, auf den Spuren des Schicksals einem Pfad zu folgen, der sie über die Grenzen Thorwals hinaus führen könnte ...

Seid ihr diese *Rekker*? Habt ihr das Zeug, der See ebenso zu trotzen wie den eisigen Bergen? Habt ihr den Schneid, mit rauflustigen Seeleuten, schauerlichen Alfengestalten und eigensinnigen Barbaren zu verhandeln? Sind eure Klingen scharf genug, um die finsternen Schrecken des Nordens zu bezwingen? Dann begeben euch auf die Suche nach den Runen des Schicksals. Mögen die *Runjas* euch führen!



Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3–6 see- und wetterfeste Helden

Stichworte zum Abenteuer: Legenden aus alter Zeit, Seereise, Suche nach Sagengestalten, Kampf gegen Wind und Wetter, Leben unter Barbaren

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: keine speziellen Voraussetzungen

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): leicht/mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich bis kompetent

Anforderungen: körperlich fitte und wildniserprobte Helden

Natur

Kampf

Gesellschaft

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Die Gestade des Gottwals**. Für Details wie Stadtkarten, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25366PDF