

# Die Stunde der Rache

Ein Abenteuer für 4 – 6 Helden mittlerer Stufen

Von Steven Hepp und Andreas Reinhard

## Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Stunde der Rache ist gekommen, endlich, endlich will Thorwal, das noch so junge Staatsgebilde, das Schwert wider jene erheben, die ihm so unendliche Pein brachten, die Mordbrenner, die die Stadt Thorwal in Schutt und Asche gelegt haben, eben jene Asche, aus der sich der Phoenix Thorwal wieder erheben soll.

Gegen das Liebliche Feld soll es gehen, und deine Helden sollen dabei sein. Doch soll es diesmal keine blutrünstige Rache einiger Hitzköpfe sein, wie der Angriff auf Grangor – diesmal segeln die Schiffe mit Hetmann Trondes Segen und seiner Unterstützung, unter dem Kommando seiner Tochter Jurga.

Angeheuert für eine Kaperfahrt ins Ungewisse, beginnt die Geschichte im von Zerstörung gezeichneten Thorwal. Gemeinsam mit einer Handvoll weiterer Schiffe segeln sie bis in den tiefen Süden, wo die verwegene Schar den horasischen Kolonien ordentlich zusetzen soll. Man plant, dort einen Stützpunkt zu errichten, von wo aus man die reichen Transporte aus dem Südmeer abfangen will.

Stürme und Flauten, Entbehrungen und feindliche Schiffe

stellen die Mannschaften auf die Probe. Doch damit nicht genug: Ein Spion treibt an Bord sein Unwesen und wartet auf seine Gelegenheit, die thorwalschen Pläne zu vereiteln.

In Brabak, stoßen die Seefahrer auf eine wertvolle Information: Die *Admiral Sanin*, eines der mächtigsten Kriegsschiffe der Horasflotte, befindet sich just auf großer Fahrt zwischen den Kolonien, um dort die Steuern für die kaiserliche Schatzkammer einzutreiben. Jurga faßt den kühnen Plan, das Schiff zu kapern. Doch gestaltet sich die Verfolgung schwieriger als erwartet. Bei der Suche verlieren die Thorwaler zwei ihrer Schiffe. Man ist gezwungen, einige Kameraden auf einer Insel zurückzulassen.

Auch die Helden werden sich unter den Gestrandeten wiederfinden. Während Jurga mit den restlichen Schiffen die Jagd fortsetzt, machen sich die Verbliebenen daran, ein Lager zu errichten. Doch nichts fällt den Nordleuten so schwer, wie Tatenlosigkeit. Es kommt beinahe zu einer Meuterei, doch als plötzlich die *Admiral Sanin* vor der Insel ihren Anker wirft, ist aller Hader schnell vergessen.

## Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer eignet sich vor allem für Thorwaler und solche Helden, die bereits eine enge Beziehung zu Thorwal haben (Phileasson-Veteranen etc.). In Anbetracht dessen, daß es sich um eine ebenso geheime wie wichtige Operation handelt, werden ausschließlich Helden angeworben, die einen tadellosen Ruf in Thorwal genießen und sich mindestens einmal bewährt haben. Mindestens einer der Gruppe sollte diese Bedingungen erfüllen, damit dieser notfalls für den Rest der Gruppe „bürge“ kann. Immerhin handelt es sich um eine geheime Mission, der sich nicht jeder dahergelaufene Glücksritter einfach anschließen kann.

Für Gruppen, die keine Kontakte in Thorwal haben, empfiehlt es sich, ein vorbereitendes Szenario zu entwickeln, um die nötigen Voraussetzungen zu schaffen.

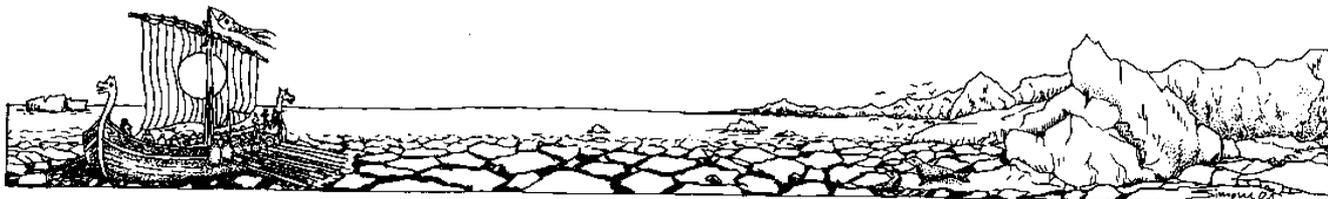
Thorwalsche Helden ohne eigene Otta können die Mannschaft der Fjordzwinger-Ottajasko ergänzen, die durch den Krieg gegen das Horasiat und die Güldenlandfahrt alles andere als auf Sollstärke ist. Zumal man lange Zeit unterwegs sein wird, und nicht alle waffenfähigen Frauen und Männer in den Süden fahren sollen.

Für den Fall, daß deine Helden mit ihrer eigenen Otta das Abenteuer bestreiten wollen, sind ein paar Dinge zu beachten: Das Treiben des Spions ist auf einem Drachenboot schier unmöglich. Es fehlt an den nötigen Rückzugsmöglichkeiten und Verstecken. Damit den Helden aber nichts entgeht, bietet sich folgende Möglichkeit: Bei nächster Gelegenheit wird der Drache der Helden so schwer beschädigt, daß an eine Weiterfahrt nicht zu denken ist. Die Helden können auf der *Seespinne* das Schiff der Fjordzwinger die Fahrt fortsetzen, während ihre Gefährten das angeschlagene Boot in den nächsten sicheren Hafen bringen.

Man wird sie entsprechend ihren Fähigkeiten an Bord einsetzen.

Verfügt die Otta ohnedies über ein größeres Segelschiff, gibt es keine Probleme. Dann solltest du nur dafür sorgen, daß einige andere Thorwaler, darunter auch der Spion Lars (siehe Anhang), zur Verstärkung an Bord des Heldenschiffes kommen.

Sicherlich zählt es zu den wahrscheinlichsten Fällen, daß die gesamte oder zumindest ein Großteil der Heldengruppe nicht



aus Thorwal stammt. Dennoch lassen sich auch „Fremdländer“ gut integrieren, sofern sie die o.g. Voraussetzungen erfüllen. Jurga wird geflissentlich darauf achten, angesichts der unabsehbaren Herausforderungen im Süden, auch solche an Bord zu haben, die über Wissen/Talente verfügen, die einem gewöhnlichen Thorwaler üblicherweise abgehen und die vielseitig einsetzbar sind (Sprachkenntnisse, Reiseerfahrungen im Süden, fähige Magier des Grauen Pfades, Wundheiler etc.).

In diesem Fall reisen die Helden als Gäste an Bord der Karracke, die einen weit größeren Komfort bietet als eine Otta. Die Helden werden in diesem Fall nicht zu Bordarbeiten herangezogen, es sei denn, daß sie über entsprechende gute Fähigkeiten in der Bedienung von Geschützen oder beim Segeln von rahgetakelten Schiffen verfügen oder das schlicht Not am Mann ist.

## Auftakt in Thorwal

### Meisterinformationen:

Es ist schlicht unmöglich, an dieser Stelle für alle Heldengruppen einen ihrer Vorgeschichte Rechnung tragenden Einstieg vorzustellen. Wir verlassen uns hier ganz auf deine Improvisationsgabe.

Nur soviel: Die in Thorwal wohlbekanntesten Helden erhalten eine Botschaft *Phileassons/Trondes/Jurgas/etc.* (*setze hier einen guten thorwalschen Freund der Helden ein*), der sie bittet, schnellstens nach Thorwal zu kommen. Ob die Botschaft weitergehende Informationen umfaßt, hängt in nicht geringem Maße davon ab, auf welchem Wege sie transportiert worden ist – mündlich, durch einen Kaufmann, dann wird sie zweifelsohne völlig unverfänglich bleiben – oder schriftlich durch einen Reisenden oder gar durch einen Vertrauten des Freundes der Helden. Eine Schriftliche Botschaft mag enthalten, daß man dringlichst der Unterstützung der Gefährten bedürfe, ein Vertrauter mag durchaus hinzufügen, daß es sich um eine höchst wichtige Mission handele. Keinesfalls aber weiß er, worum genau es sich handelt, nur, daß es eine geheime Operation sei.

Es bleibt zu hoffen, daß sie sich dem Ruf ihres Freundes nicht verschließen und sich baldigst auf den Weg nach Thorwal machen. Auch hier müssen wir auf deine Improvisation vertrauen, und die Ausgestaltung der Reise dir überlassen.

In Thorwal erwartet sie womöglich eine erste Enttäuschung, denn je nachdem, wer ihnen die Botschaft gesandt hat, weilt leider außerhalb der Stadt (*Phileasson bereitet sich auf die Gildenlandexpedition vor, Tronde reist durch das Land, um die Hetleute zu einen und Jurga befindet sich bereits auf See* (s.u.)), die Helden werden sie später treffen. Allerdings werden sie bereits von Votan Feuerbart, einem enger Vertrauten Ragnars, dem Hetmann der Fjordzwinger-Otta, erwartet. Er soll die Helden mit seiner Otta bekannt machen. Kaum daß die Nachricht von der Ankunft der Helden an sein Ohr dringt, macht er sich auf die Suche nach ihnen.

### Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch gerade (*passende Örtlichkeit einsetzen*) als ein Mann mit einem feuerroten Bart zielstrebig auf euch zueilt. „Endlich habe ich euch gefunden.“ Der Hüne bleckt seine Zähne zu einem gewinnenden Lächeln. „Ich komme im Namen von (*Namen desjenigen einsetzen, der die Helden nach Thorwal gerufen hat*). Ich soll mit euch reden. Mein Name ist Votan, Votan Feuerbart von der Fjordzwinger-Otta. Man hat

mir erzählt, daß ihr in die Stadt kommen würdet. Ich danke euch, daß ihr dem Ruf von (*Name des Thorwalschen Freundes einsetzen*) gefolgt seid. Leider ist er selber unterwegs, und kann euch nicht persönlich willkommen heißen. Aber dafür bin ich ja da.“ Und damit schüttelt er jedem von euch kräftig die Hand. „Thorwal hat Freunde bitter nötig, das Wohl! Mein Kapitän, Ragnar Toreson, rüstet im Auftrag von Jurga Trondsdottir höchst persönlich ein Schiff für die Fahrt gegen den Feind aus. Und da kommt ihr ins Spiel.“

### Meisterinformationen:

Eine Beschreibung von Votan, wie auch der meisten anderen Meisterpersonen findest du im Anhang.

Votan gibt zu erkennen, daß dies hier leider nicht der geeignete Platz ist, um den Helden näheres mitzuteilen. Er bittet sie, ihn zum Hafen, auf sein Schiff zu begleiten, wo Hetmann Ragnar sie bereits erwartet.

Selbstverständlich ist dies nur ein Beispiel dafür, wie sich der erste Kontakt mit einem Angehörigen der Expeditionsflotte gestalten kann.

## Im Winterhafen

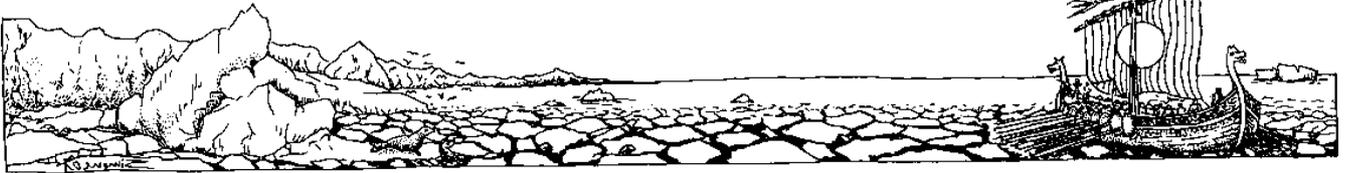
### Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem hochgewachsenen Burschen zum Winterhafen ein. Das Hafentor wird streng bewacht und ihr spürt, wie euch die Blicke der Wachen verfolgen. Dennoch läßt man euch ohne Zwischenfall passieren.

Votan weist euch den Weg zu eurem Ziel, der *Seespinne*, einem der stolzen Schiffe der Fjordzwinger-Otta, und dazu auserkoren, die Expedition als Versorgungsschiff zu begleiten. Auf dem Weg blickt ihr euch neugierig nach den hier liegenden Schiffen um, schließlich kommt man ja nicht alle Tage hier her. Überall herrscht geschäftiges Treiben. Schließlich weist Votan stolz auf eine Karracke. Das gute Stück ist eindeutig nicht mehr das jüngste, doch denen unter euch, die „Seebeine haben“, entgeht nicht, daß das Schiff sich in einem guten Zustand befindet.

„Da ist sie“, stolz deutet Votan auf den Segler, „unsere *Seespinne*!“

Ihr folgt ihm an Bord. Votan geleitet euch in die Schiffsmesse, wo er euch bittet zu warten. Nach einer Weile kehrt er mit einem großgewachsenen Mann im Schlepptau zurück.



### Meisterinformationen:

Ragnar Toreson wurde über die zu erwartende Ankunft der Helden informiert. Er bat seinen Freund Votan, die Gruppe nach ihrer Ankunft baldmöglichst zu kontaktieren. Der Hetmann der Fjordzvinger-Otta aus Skjolden war es, der Tronde den Vorschlag für die geplante Expedition gemacht hat. Nach Jurga ist er der zweite „Kommandierende“ und verantwortlich für die Versorgung der Flotte.

Bei der *Seespinne* handelt es sich um eine relativ kleine Karracke, 26 Schritt lang und 10 Schritt breit. Sie verfügt über zwei rahgetakelte Masten und einen kleineren achteren Mast mit einem havenisch-getakelten Segel. (allgemeine Angaben zu diesem Schiffstyp findest du in „Die Seefahrt des Schwarzen Auges“ S. 51). Die *Seespinne* verfügt lediglich über zwei schwere Rotzen auf der Vordertrutz und insgesamt sechs Hornissen.

Die Besatzung zählt 90 Leute, davon 28 für die Geschütze. Darunter finden sich auch einige Handwerker. Der Mannschaft ist gemein, daß die meisten keine Ahnung haben, wohin die Reise gehen wird.

Die *Seespinne* ist das langsamste Schiff der Flotte, was auf der späteren Reise sicher mal zu Spötteleien seitens der anderen Mannschaften führt.

An Bord der *Seespinne* befinden sich neben dem Großteil des Provianten auch Baumaterial, Waffen und zerlegte Geschütze. Die *Seespinne* ist das einzige Versorgungsschiff der Flotte, ein Umstand der sich noch rächen wird.

### Spezielle Informationen:

Ragnar begrüßt die Helden herzlich, auch im Namen (*Namen des thorwalschen Freundes der Helden einsetzen*). Er erläutert kurz, warum sie ihr Freund nicht persönlich begrüßen kann, und daß selbiger ihn gebeten habe, die Gefährten an seiner statt über das bevorstehende Unternehmen zu informieren.

Als dann schildert er kurz, worum es geht und warum man die Helden hergerufen hat.

### Meisterinformationen:

Selbstverständlich hängt es in hohem Maße von der Reputation, die die Helden in Thorwal genießen, ab, wie weitreichend die Infos sind, die Ragnar ihnen geben kann. Ein Vertrauter Trondes kann dabei selbstverständlich auf weit mehr hoffen als der Freund einer „gewöhnlichen“ Hetfrau. Wir überlassen dir die Auswahl, welche Informationen du den Helden zu diesem Zeitpunkt bereits zur Verfügung stellen willst, geben aber zu bedenken, daß die kommende Reise ihren eigenen Reiz besitzt, wenn auch die Gruppe im Unklaren darüber ist, was das Ziel der weiten Fahrt sein mag.

- das Ziel der Reise unterliegt der höchsten Geheimhaltung. Erst auf See wird man zu gegebenem Zeitpunkt offenbaren, welchen Zweck das Unternehmen hat (Helden mit sehr gutem Ruf wird Ragnar anvertrauen, daß das Ziel der Süden ist).
- Das Kommando hat Trondes Tochter Jurga. Sie wird später zu der Flotte dazustoßen.

- Man fürchtet horasische Spione, deshalb die so unthorwalsche Geheimniskrämerei. Vor drei Tagen erst ist einer aufmerksamen Matrosin so ein Hundsfoth ins Netz gegangen, als dieser versucht hat, einen Brand zu legen.
- außer der *Seespinne* stechen noch 7 weitere Schiffe in See.
- Wie lange das Unternehmen dauern wird, kann man unmöglich absehen, aber die Helden sollen sich auf eine längere Fahrt gefaßt machen.
- Die Mannschaft ist handverlesen, es befinden sich ausschließlich Leute an Bord, die sich als Freunde Thorwals einen Namen gemacht haben.
- als Belohnung gibt es für jeden einen Anteil an der Beute

Als dann wird sich Ragnar mit jedem Einzelnen klären, für welche Aufgabe an Bord er in Frage kommt. Sollten die Helden ob spezieller Fähigkeiten ausgewählt worden sein, ist Ragnar darüber bereits orientiert und er wird sich darauf beschränken, die Helden mit ihrer Rolle bei dieser Mission vertraut zu machen.

Für jeden Charakter sollte eine vernünftige Aufgabe an Bord zu finden sein. Sollte sich der größte Teil der Gruppe als brauchbar entpuppen, kann man Ragnar immer noch damit umstimmen auch Helden mitzunehmen, die auf den ersten Blick den Ansprüchen dieser Mission nicht standhalten.

### Allgemeine Informationen:

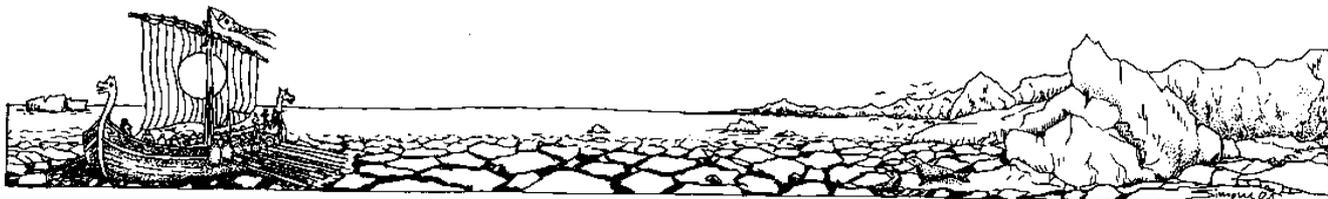
Mit einem festen Händedruck werdet ihr als neue Mannschaftsmitglieder an Bord begrüßt. Votan führt euch über die *Seespinne* und zeigt euch das Schiff und auch eure Unterkünfte. Jedem werden eine Hängematte und eine Seekiste zugeteilt.

### Meisterinformationen:

Es hängt arg davon ab, unter welchen Vorzeichen die Helden angeworben wurden. Ausgemachte Spezialisten, zumal solche anderer Nationalität, die auf Trondes Geheiß an der Reise teilnehmen, werden sich eher in der Rolle der Gäste an Bord wiederfinden als Thorwaler Kollegen, zumal solche, die ob ihres guten Rufes, aber weniger aufgrund außergewöhnlicher Befähigung angeworben worden sind.

Daß die bevorstehende Fahrt kein Reise auf einem Mhanadisegler wird, werden vor allem letztere bald merken. Man teilt die Gefährten zu den unterschiedlichsten Arbeiten ein. Das geht vom Tauen spleißen, über Ladung an Bord bringen, bis zum Aufentern der Wanten, um die Takelage einer letzten Prüfung zu unterziehen. Charaktere die sich in diese Arbeiten kaum eingliedern lassen, werden es schwer haben, Zugang zur Bordgemeinschaft zu finden.

Bei der Arbeit werden natürlich auch neue Bekanntschaften geschlossen. Wir haben einige Besatzungsmitglieder der *Seespinne* im Anhang beschrieben. Wenn möglich, solltest du es so einfädeln, daß die Helden auch mit dem Spion Lars Tjalvason (dem Bordheiler) Freundschaft schließen. Lars wird während der Reise mehrere Versuche unternehmen, das Unternehmen zu sabotieren. Da ist es nur hilfreich, wenn die Helden ihn erst einmal gar nicht verdächtigen.



#### Allgemeine Informationen:

Müde und erschöpft sinkt ihr am Abend auf euer Lager. Die Schufferei des Tages hat euch einiges abverlangt. Von einem der Seeleute habt ihr erfahren, daß die *Seespinne* in zwei Tagen ablegen wird. Wohin die Reise gehen soll, darüber kursieren die wildesten Gerüchte. „Auf die Zyklopeninseln geht’s, die Zyklopäer warten ja nur darauf, das Joch der Puderköpfe abzustreifen! Da muß nur mal jemand kommen und den Anfang machen!“ – „Ich hab gehört, wir sollen einige der Gefangenen von Grangor rausbauen.“ – „Diesmal machen wir ganze Sache, den Fluß hoch und direkt ins Herz dieses stinkenden Reiches werden wir vorstoßen.“ – „Ich hab gehört, es geht in den Süden. Ob swafnirverlassene Sklaventreibern oder verfluchte Horasier, egal, wen man da kapert, das trifft immer den richtigen“ – „Ich hab läuten hören, daß ein paar von den Kusmina-Leuten, denen Amöbe-Horas auch ein Dorn im Auge sind, interessante Neuigkeiten für uns haben. Das wird die ganz große Sache, schätze ich“ – „Wir werden uns mit den Schiffen von Jurga weiter südlich vereinen. Und die weiß dann genau, wo’s lang gehen soll.“

#### Meisterinformationen:

Wieviel an den einzelnen Gerüchten wahres dran ist, wer weiß das schon? Wenn ihre Rolle nicht anderes gebietet, können

auch Deine Spieler nur mutmaßen. Und wenn du magst, kannst du sie ja auch in die eine oder andere Richtung bestärken.

Auch die folgenden zwei Tagen sind den letzten Vorbereitungen für die Ausfahrt gewidmet. Helden, deren seefahrerische Kenntnisse verbesserungswürdig sind, werden schnell noch die wichtigsten Kommandos und Handgriffe an Bord beigebracht.

#### Die letzte Nacht an Land

##### Allgemeine Informationen:

Endlich ist soweit. Die *Seespinne* liegt klar zum Auslaufen vor Anker. Um die letzte Nacht an Land zu feiern, hat der Kapitän zwei Fässer Premier Feuer spendiert. Die Stimmung ist gut, alle sind in freudiger Erregung ob des bevorstehenden Abenteuers. Spät am Abend begeben ihr euch in eure Hängematten und versucht noch ein wenig Schlaf zu finden, bevor die große Reise beginnt.

##### Meisterinformationen:

Die Weckglocke ertönt früher als erwartet. Kapitän Ragnar hat sich entschieden, früher auszulaufen, um mögliche Spione zu täuschen. Und so geht man teils verkatert, teils unausgeschlafen an die Arbeit.

## Die Fahrt beginnt

#### Allgemeine Informationen:

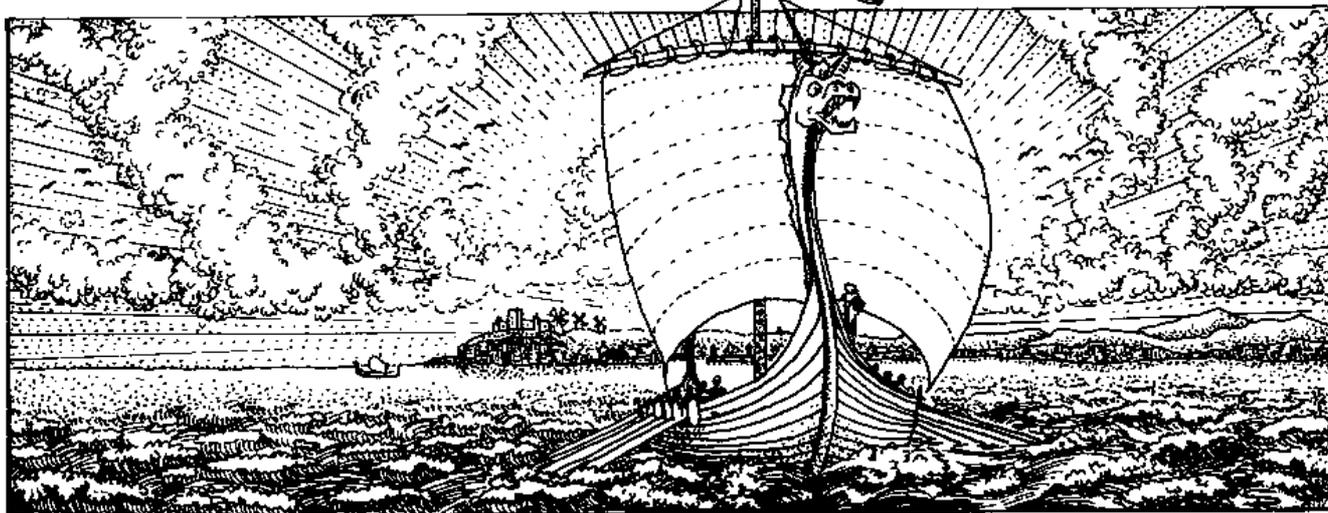
Im ersten Moment glaubt ihr, euch ist der Himmel auf den Kopf gefallen. Doch nach einer Weile bemerkt ihr, daß es nur Votan ist, der die Mannschaft mit seiner donnernden Stimme aus den Kojen wirft. „Alle Leute an Deck!“ brüllt er aus vollem Hals. Etwas verwirrt steigt ihr den Niedergang empor; sollte die Nacht denn schon vorüber sein? Ihr seid doch gerade erst in die Hängematten gefallen. Oben angekommen bestätigt sich euer Verdacht. Es ist immer noch finstere Nacht und das Madamal steht klar und hell am Firmament.

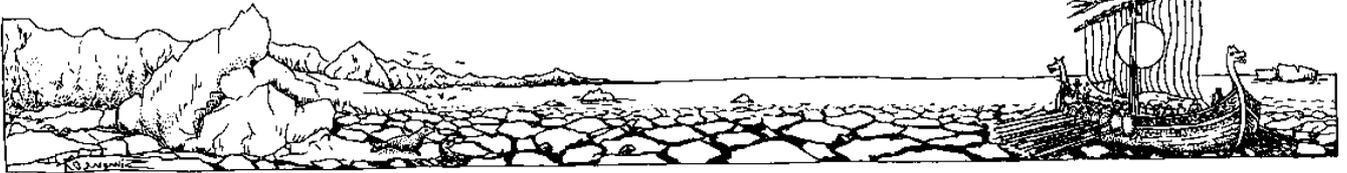
Aus dem Dunkel der Nacht schallen die Befehle zum Auslaufen über das Deck. Überraschend schnell scheint sich die

Mannschaft zu fassen und vollführt die wohlbekanntesten Handgriffe.

Auslaufen? Ihr wundert euch. Eigentlich wolltet ihr erst mit der Mittagsflut den Anker lichten. Wie es scheint, hat Ragnar seine Meinung geändert. Doch was soll’s.

Jeder an Bord weiß genau, was er zu tun hat, und im Nu sind die Segel gesetzt und die Leinen los. Die leichte Brise reicht aus, die Segel zu füllen, und gemächlich nimmt das Schiff Fahrt auf. Kaum jemand an Land merkt, wie ein dunkler Schatten durch den Kapitän-Kerlok-Kanal gleitet. Ein paar Augenblicke später legt der Steuermann das Schiff an den anderen Bug und nimmt Kurs auf





die offene See. Schweigend steht ihr an der Reling und seht hinüber zur Stadt, die im aufkommenden Morgengrauen zögernd erwacht. Ein letzter sehnsüchtiger Blick zurück, dann dreht wendet ihr euch dem Horizont und den Herausforderungen entgegen, die dort auf euch warten.

#### **Meisterinformation:**

Erstes Ziel der *Seespinne* ist eine Bucht auf der Insel Runin an der Spitze der Premer Halbinsel. Dort stoßen zwei weitere Schiffe dazu, darunter die *Sturmgleiter* unter dem Kommando von Jurga Trondesdottir, der einzige der Winddrachen, jener neuesten Schöpfung thorwalscher Schiffbaukunst, der den horasischen Angriff auf Thorwal vor einem Jahr überstanden hat, weil er sich zufällig nicht im Hafen befand.

### **Treffen mit der Sturmgleiter**

#### **Allgemeine Informationen:**

Ein steter Westwind treibt die *Seespinne* gut voran. Ihr steuert Kurs Westsüdwest, auf die Premer Halbinsel zu. Doch trotz des guten Wetters, wird euch nicht langweilig: Ragnar läßt die einzelnen Wachen die verschiedensten Manöver vollziehen. Es gilt, die Mannschaft gut aufeinander einzustimmen.

#### **Meisterinformationen:**

Verlange deinen Helden ggf. die ein oder andere passende Probe ab. Aufentern ist selbst bei leichtem Wind für den Ungewöhnlichen eine Herausforderung und sich an alle Kommandos und Manöver zu erinnern, fällt auch nicht jedem leicht. Für Helden mit der Berufsfertigkeit Matrose gibt es allerdings wenig, das sie ins Schwitzen bringen könnte, alle anderen sollten sich zusammenreißen und ihr bestes geben, wollen sie sich nicht den Spott (oder Unmut bei ärgeren Patzern) der Mannschaft einfangen. Wer sich jetzt tolpatschig anstellt, hat schnell einen Spitznamen weg (Sven Stehimweg, Ospakar Linkehände, Sveatla Stolperfuß), der sich nur schwer wieder loswerden läßt.

#### **Allgemeine Informationen:**

In der Morgendämmerung verkündet ein Hornsignal den endgültigen Aufbruch. Ab jetzt seid ihr auf Kriegsfahrt. Am Bug des Schiffes stehen Ragnar und Asleif. Beide tragen die langen Kriegsmäntel der Ahnen und beobachten schweigend die Wellen.

Langsam versinkt Runin am Horizont. Doch obwohl die Fahrt ins Ungewisse geht, sind nur wenige an Bord schweren Mutes. Hier und da aber drücken doch den ein oder anderen insgeheim düstere Gedanken: Wie viele von euch werden wohl je wieder heimischen Boden betreten? Wie viele darin die letzte Ruhe finden? Wehmütig blickt ihr noch mal auf die hohen Felsen, über denen hoch droben die Möwen kreisen.

#### **Allgemeine Informationen:**

Zur Abenddämmerung ertönt von Deck her der Ruf „Land in Sicht!“ Diese Kunde beflügelt eure Beine, im Nu seid ihr an der Reling. „Nicht mehr lange und wir sind an unserem ersten Ziel,“ hört ihr neben euch Votan sagen. Ein paar Stunden später habt ihr es geschafft. Bedächtig schiebt sich euer Schiff an einer Landzunge vorbei. Hinter dieser Klippe sollen, wie ihr inzwischen erfahren habt, zwei weitere Schiffe warten. Alle an Bord sind gespannt. Sind sie schon da? Haben sie den Weg heil überstanden?

Da schält sich schon der erste Umriß aus dem Dunkel. Ein Schiff. Ein großes Schiff. Viel größer als das eure. Und definitiv kein Drache! Eine Schivone! schießt es euch durch den Kopf. Das ist eine Falle! Die Horasier haben uns aufgelauert! Wie gebannt steht ihr da und wartet darauf, daß die Niederhöllen auf Dere über euch herein brechen. Doch nichts geschieht. Das einzige, was ihr vernehmt, sind die Wellen, die rhythmisch an den Rumpf des Schiffes schlagen. Ein Hornsignal reißt euch aus eurer Starre. „Bei Swafnir, das ist eines von unseren Schiffen!“ ruft jemand.

„Ein Winddrache!“ fügt eine andere staunend hinzu. Ein Winddrache. Eines der sagenumwobenen neuen Schiffe aus Trondes Werften.

Es gibt ein großes Hallo, als Jurga Trondesdottir, Kommandantin eures Unternehmens, die frisch Angekommenen begrüßt. Jurga Trondesdottir, davon sind die Leute der *Seespinne* überzeugt, trägt das Glück mit sich. Das wird eine gute, eine ruhmvolle Fahrt werden. Und Beute wird es auch geben, das Wohl!

#### **Meisterinformationen:**

Außer der *Sturmgleiter*, dem einzigen Winddrachen, der den Angriff der Horasier unbeschadet überstanden hat, wartet ein Drachenschiff auf die *Seespinne*, die *Rauschgurke* der Trunkenbold-Otta.

Nähere Infos über thorwalsche Schiffstypen und insbesondere die Winddrachen findest du auf S. 27 dieses TS.

## **Die Reise nach Askja**

#### **Allgemeine Informationen:**

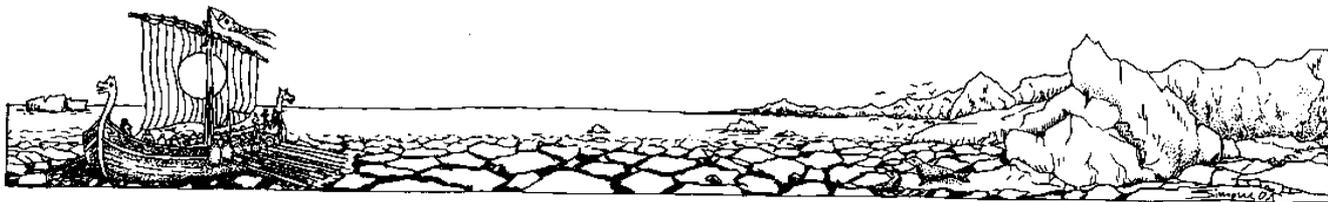
In der Morgendämmerung verkündet ein Hornsignal den endgültigen Aufbruch. Ab jetzt seid ihr auf Kriegsfahrt. Am Bug des Schiffes stehen Ragnar und Asleif. Beide tragen die langen Kriegsmäntel der Ahnen und beobachten schweigend die Wellen.

Langsam versinkt Runin am Horizont. Doch obwohl die Fahrt ins Ungewisse geht, sind nur wenige an Bord schweren Mutes. Hier und da aber drücken doch den ein oder anderen insgeheim düstere Gedanken: Wie viele von euch werden wohl je wieder heimischen Boden betreten? Wie viele darin die letzte Ruhe finden? Wehmütig blickt ihr noch mal auf die hohen Felsen, über denen hoch droben die Möwen kreisen.

Nach etwa einem Tag verläßt ihr die heimischen Gewässer. Eure kleine Flotte wagt sich weiter ins Meer der Sieben Winde hinaus als üblich, um zu vermeiden, daß andere Schiffe – am Ende vielleicht die Horasier - auf die Expedition aufmerksam werden.

#### **Spezielle Informationen:**

In den kommenden Tagen beherrscht der Alltag an Bord das Leben der Helden. Ein Wort zur Ernährung: Es gibt meist nur kaltes Essen, ein Brand an Bord wäre eine Katastrophe. Abwechslung bei den Mahlzeiten gibt es nur selten. Branntwein gar nicht, Bier nur in Maßen, und auch nur dann, wenn die Sonne über die Rah gestiegen ist (Mast kappen gilt nicht!).



Nicht nur den Helden mag das nach der ersten Begeisterung langweilig werden. Statt Abenteuer, Kaperfahrten und heroischem Seemannsleben nur der entbehrungsreiche Alltag an Bord. Und auch einigen anderen an Bord schmeckt das nur wenig. Vereinzelt wird erster Unmut laut, zumal das Ziel der Reise noch immer nicht bekannt ist, doch gelingt es Ragnar und seinen Wachführern immer wieder, die Leute aufzumuntern.

#### **Meisterinformationen:**

Es liegt an dir, den Spielern einerseits die Eintönigkeit zu vermitteln, ohne ihnen aber den Spaß am Abenteuer vollends zu vergällen. Schildere hier und da Szenen, in denen die Stimmung auf der Kippe steht. Womöglich sind es sogar die Helden, die die frustrierten Seeleute wieder aufmuntern. Erstes Ziel der Reise ist Askja. 2100 Meilen sind bis dahin zurückzulegen, etwa 14 Tage wird die Reise dauern.

## **Ereignisse der Reise**

#### **Meisterinformationen:**

Die Ereignisse 4, 6, 7 und 9 sind obligatorisch, der Rest optional und können nach Geschmack ergänzt werden.

### **1. Schiff in Sicht**

Bisweilen wird ein Schiff/Boot in weiter Ferne gesichtet. Gleich darauf wird der Kurs geändert, um jedwede Begegnung mit anderen Schiffen (Horasier, Neureicher oder Südländer) zu vermeiden, damit niemand auf die Expedition aufmerksam wird.

### **2. Sturm**

#### **Allgemeine Informationen:**

Der Himmel verfinstert sich zusehends. Wind kommt auf und die Temperatur fällt rapide. Die stahlgrauen Wogen schlagen heftiger an die Bordwand und das Schiff rollt auf den Wellen. Mit wachsamem Blick starrt Votan in den Himmel, um dann aufgeregt zu brüllen: "Hranngar will uns holen! Los, macht das Schiff sturmklar, bei Swafnir!" Mit einem Mal herrscht eilige Betriebsamkeit: Hastig werden die Segel gerefft und die Vertäuung der Ladung überprüft, alle losen Gegenstände werden verstaut. Wer nicht auf Wache ist, wird angehalten, sich tunlichst unter Deck zu verdrücken oder sich mindestens einen sicheren Halt zu verschaffen.

#### **Spezielle Informationen:**

Stürme sind nicht selten im Meer der Sieben Winde. Insbesondere für Landratten ist so ein Unwetter kein Honigschlecken, das rollende Schiff läßt den Magen in den Eingeweiden Kuslikella tanzen und wieso sollte man Vertrauen in diese Nußschale haben, deren morsche Planken das einzige sind, was Efferd abhält, einen zu sich zu holen ...

#### **Meisterinformationen:**

Jeder Held, dem eine Probe auf Wettervorhersage + 6 gelingt,

kann bereits im Voraus feststellen, daß ein Unwetter aufkommt. Wir schlagen vor, daß der erste Sturm die Flotte irgendwo zwischen Thorwal und den Zyklopeninseln treffen sollte. Solltest du einen zweiten Sturm einbauen, wird Ragnar diesmal den Sturm rechtzeitig erkennen (s.a. Artikel zur thorwalischen Seefahrt in diesem Heft).

Bereite deinen Helden eine harte Zeit: eisiger Regen, der wie Nadelstiche peitscht, das Tosen des Sturmes, das in den Ohren dröhnt, die Furcht, einer der Brecher könnte einen vom Deck fegen oder gar das ganze Schiff zum Kentern bringen. Während seekranke Helden damit ausreichend beschäftigt sein sollten, den Sturm heil zu überstehen, erwarten die anderen kraft- und nervenzehrende Aufgaben: sei es, daß sich ein Teil der Ladung gelöst hat und schnellstmöglich wieder vertäut werden muß, bevor das Schiff Schaden nimmt, sei es, eine Kameradin davor zu bewahren, von einer Woge ins Meer gespült zu werden. Dir wird da sicher einiges einfallen.

#### **Allgemeine Informationen:**

Nach einer schier unendlich scheinenden Zeit ist die Prüfung der Elemente endlich vorüber. Alle sind klatschnaß, aber froh, am Leben zu sein. An den Schiffen hat es nur kleinere Beschädigungen gegeben.

### **3. Unruhe an Bord**

#### **Spezielle Informationen:**

Die Reise gen Süden führt weit westlich an den Zyklopeninseln vorbei. Einigen an Bord paßt die Route fernab der Küsten gar nicht. Ihnen steht der Sinn danach, Schiffe aufzubringen oder dem ein oder anderen Küstendorf einen „Besuch“ abzustatten. Die Stimmung an Bord wird spürbar gereizter, die Worte heftiger. Unmut macht sich breit, da das Ziel der Reise für die meisten immer noch ein Geheimnis ist.

#### **Meisterinformationen:**

Den Helden bietet sich die Gelegenheit, schlichtend einzugreifen, um Schlägereien oder schlimmeres zu verhindern. Mit Hilfe einiger CH- oder Überzeugen-Proben sollte ihnen das auch gelingen.

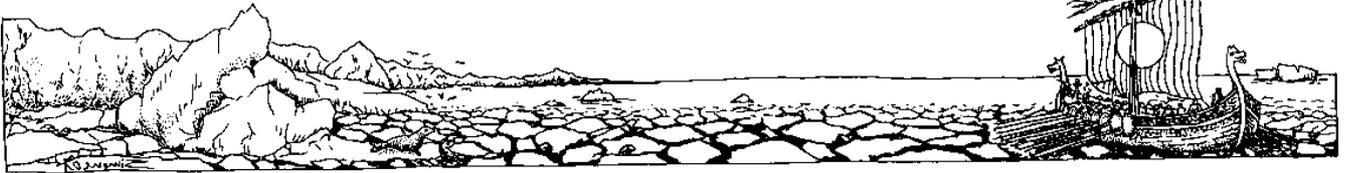
### **4. Feindliche Linien durchbrechen**

#### **Allgemeine Informationen:**

Die Schiffe segeln nunmehr auf Höhe des Alten Reiches. Man muß verstärkt mit Patrouillen des Feindes rechnen, auch wenn man sich nach wie vor fern der Küste hält. Aber seit dem Besuch in Grangor sind die Puderbeutel nervös geworden ...

#### **Meisterinformationen:**

Auch die Helden werden ggf. als Wache eingesetzt. Vielleicht erkennen sie sogar die drohende Gefahr als erste. Dazu ist eine Sinnesschärfe-Probe +5 und das Wohlwollen des Meisters nötig, der die Feinde just während ihrer Wache auftauchen läßt.



### Allgemeine Informationen:

Fern am Horizont ist ein Schiff zu erkennen. Es ist groß, größer als eure Karracke. Vier Masten sind zu sehen. Das schlimmste ist aber, das es nicht alleine ist. Ganz in seiner Nähe seht ihr noch ein weiteres Schiff. Sie scheinen euch ausgemacht zu haben, denn sie ändern den Kurs. Schnell kommen sie näher, da sie deutlich mehr Fahrt machen als eure *Seespinne*.

Bald könnt ihr das Adlerbanner an den Mastspitzen ausmachen. Nicht lange und schon pfeifen die ersten Geschosse heran. Glück gehabt, die ersten Kugeln versinken ins Meer. „Die schießen sich ein!“ brüllt Rastan, euer Richtschütze. Alle springen in die Wanten, jeder Fetzen Tuch wird aufgezogen.

Immer wieder schlagen Geschosse ins Meer. Bis jetzt gab es bei euch noch keinen Treffer. Eines der anderen Schiffe hat weniger Glück gehabt – die *Rauschgurke* ist getroffen und verliert merklich an Geschwindigkeit.

### Spezielle Informationen:

Ein langgezogener Hornstoß von der *Sturmgleiter* läßt euren Magus aufhorchen. Dieser begibt sich auf die Achtertrutz und wendet sich dem Flaggschiff zu. Hendrags Blick wirkt abwesend, als er fremdartige Silben murmelt. Mit einem Mal steigen Nebelschwaden zwischen den Schiffen empor, zunächst dünn und flüchtig, kleine Wölkchen, wie aus einem Kessel, doch dann wird das unheimlich wabernde Grau immer dichter. Kaum noch vermag man die *Sturmgleiter* zu erkennen und

auch die *Seespinne* wird in naßkalte Schwaden getaucht. Plötzlich durchzuckt ein unheimliches Leuchten den bleigrauen Dunst und ein schauerliches Gebrüll wie von einem leibhaftigen Drachen dröhnt über das Meer.

### Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden die Zauber *WEHE WALLE NEBULA* und/oder *UNITATIO* beherrschen, steht es ihm frei, den Schiffsmagus zu unterstützen. Es gelingt den Bordmagiern mit vereinten Kräften, ein Nebelfeld von beachtlichen Ausmaßen zu schaffen.

### Spezielle Informationen:

Uralt sind die Legenden, daß die Thorwaler auf Drachen über die Meere segeln, nicht Schiffe, sondern leibhaftige Ungeheuer, die im Kampf ihre wahre Natur offenbaren. Auch wenn ein jeder der horasischen Matrosen an Land in seiner Stamm-

kneipe Stein und Bein schwören würde, daß das nur ein Ammenmärchen und wüstes Seemannsgarn sei. Doch hier, inmitten der unheimlichen Schwaden, zusätzlich verunsichert durch das furchterregende Grollen, das aus den Tiefen des Nebels dröhnt, sieht das mit einem Mal ganz anders aus. Und auch wenn Offiziere und Seesoldaten gegen solche Schauergeschichten gefeit sind – wenn einem Gutteil der einfachen Mannschaften die Knie wackeln, lassen sich schwer präzise Manöver durchführen ...

Im Schutz des Nebels gelingt es der *Sturmgleiter*, die horasischen Schiffe von der schwerfälligeren Karracke und der angeschlagenen Otta abzulenken. Die beiden Horasier machen sich daran, die einzige Beute,

die sich ihnen gefahrlos zu bieten scheint, zu verfolgen. Und endlich ist es an der *Sturmgleiter*, ihre ausgezeichneten Segeleigenschaften zu beweisen. Unter dem erfahrenen Kommando von Jurga gelingt es, die Horasier abzuhängen ... Derweil der Rest der Flotte das Weite sucht.

Es darf nicht überraschen, daß einigen an Bord die Finger jucken, als endlich der Feind in greifbarer Nähe ist. Schon greifen die ersten nach ihren Skrajas und bereiten sich auf den lang ersehnten Kampf vor. Und möglicherweise gelüstet es auch die Helden nach einem Scharmützel. Doch Ragnar lehnt entschieden ab.

Jurgas Befehle sind klar: Keine unnötigen Gefechte mit den Horasiern! Die kleine Flottille soll nicht vor der Zeit ge-

schwächt werden, zu wichtig ist jedes Schiff, jeder Mann und jede Frau dann wenn es drauf ankommt, im Südmeer ...

### Meisterinformationen:

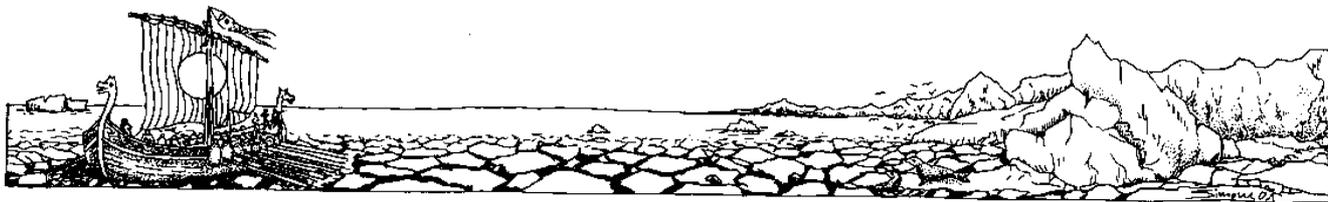
Den unheimlichen Mummenschanz, den die Thorwaler hier zum Schrecken der Horasier vollführen, verfehlt nicht seine Wirkung. Die Mischung aus Magie, einem großen Muschelhorn, alchimischem Feuer, potenziert vom Aberglauben der Seeleute, schenkt den Thorwalern einen willkommenen Sieg.

## 5. Pottwal/Delphine

### Allgemeine Informationen:

„Delphine!“ hallt ein Ruf laut über Deck. Alle rennen zur Reling und schauen sich das Schauspiel an. Da sind sie, spielerisch tauchen sie aus den Wellen. Dieser Anblick läßt alle Mühen und Entbehrungen der letzten Tage vergessen. Wie





kann euer Unternehmen scheitern, wenn Swafnirs Kinder mit euch sind?

**Meisterinformationen:**

Die Begegnung soll der Mannschaft wieder etwas Mut machen. Sei gnädig und lass' am nächsten Tag Proben öfter mal gelingen.

**6. Sabotage Teil I – Giftanschlag**

**Allgemeine Informationen:**

Bereits den ganzen Morgen wirkte Tjorolf, der Steuermann, angeschlagen: das Gesicht ein wenig grünlich, die Haltung gebeugt und leicht zitternd. Er hält sich mehr am Ruder fest als daß er steuert. Plötzlich bricht er stöhnend zusammen. Ein kurzer Ruck geht durch die *Seespinne*, als das steuerlose Schiff abfällt.

**Meisterinformationen:**

Oberflächlich betrachtet scheint es keine Kunst, zu ergründen, was den Steuermann quält. Heftige Magenkrämpfe peinen Tjorolf, wahrscheinlich eine schlimme Magenverstimmung. Genauere Betrachter können zudem herausfinden, daß der Seemann von heftigen Fieberschüben geschüttelt wird, die sich mit Schüttelfrost abwechseln. Eine Probe auf Heilkunde Krankheiten +3 (nur, wenn die Helden sich den Steuermann ausdrücklich eingehend ansehen) läßt den Schluß zu, daß hinter dem Bauchgrimmen eine ernstere Erkrankung zu vermuten ist.

Tjorolf ist von dem Spion an Bord vergiftet worden, um die Expedition aufzuhalten. Eine gelungene Probe Heilkunde Gift + 4 bringt den perfiden Anschlag zutage. Um dem Steuermann zu helfen, braucht es entsprechender Heilkräuter oder eines KLARUM PURUM + 4 (Gift ST 7), ansonsten ist es um den Erkrankten schlimm bestellt, er muß mindestens die nächsten 10 Tage in seiner Koje verbringen, von heftigem Fieber und Krämpfen geschüttelt (je Tag W 6 +3 LE-Verlust). Sollte Tjorolf diese Tortur überleben, ist er noch für weitere zwei Wochen zu geschwächt, um seinen Dienst zu versehen. Seinen Dienst übernimmt für diese Spanne Asleif Lindholm (siehe Anhang), wenn nicht Ragnar selbst am Ruder steht.

Vermutlich werden die Helden Nachforschungen anstellen, wodurch Tjorolf sich vergiftet hat. Allerdings verlaufen die Spuren bald im Sande. Es scheint klar, daß Tjorolf das Gift entweder am vorherigen Abend oder mit seinem Morgenmahl zu sich genommen haben muß. Allerdings ist nicht festzustellen, ob jemand die Speisen absichtlich vergiftet hat oder ob Tjorolf nur einen „faulen Fisch“ erwischt hat.

Lars diagnostiziert auf Magenverstimmung und weiß dagegen auch ein probates Hausmittelchen (ein heißer Aufguß von Kümmel, Fenchel, Süßholz und einigen anderen Kräutern). Auf eine Vergiftung kommt er – geflissentlich – nicht und zeigt sich sehr erstaunt über das „hohe Wissen der gelehrten Freunde“. Sollten die Helden mißtrauisch werden: die Kenntnisse

um Vergiftungen und wie sie zu kurieren sind, sind unter den meisten gewöhnlichen Heilern eher gering. Wohl aber bietet sich hier eine erste Gelegenheit, Lars als Hochstapler zu entlarven – zumindest wenn einer der Helden sich besser auf das Heilen versteht (TaW Heilkunde Krankheiten 8+)

**7. Sabotage Teil II - Vorräte**

**Allgemeine Informationen:**

„Hranngar ist unter uns, bei allen Niederhöllen“ dringt der Ruf aus dem Laderaum. Lars streckt den Kopf durch die Luke. „Die Vorräte sind allesamt mit Lampenöl ungenießbar gemacht. Zum Donnerdrummel, welche Sau hat das getan?“

**Meisterinformationen:**

Fast alle Vorräte sind betroffen. Zu retten ist nur wenig und wenn nur mit größter Mühe und Sorgfalt. Die Stimmung an Bord schlägt vollends um, jeder verdächtig jeden. Unweigerlich stehen auch die Helden im Mittelpunkt der Anschuldigungen, so gut ihr Leumund auch sein mag.

Die Wachen wollen nichts bemerkt haben. Nach langem Hin und Her gibt Ansgar schließlich zu, daß er eingenickt ist.

Selbstverständlich geht auch dieser Anschlag auf das Konto des horasischen Spions, Lars.

Du solltest darauf achten, daß die Flottille sich bereits südlich des Lieblichen Feldes befindet, und es wagen kann, in küstennahe Gewässer vorzustoßen. Ein Landgang kann die schlimmste Not lindern, um Vorräte und Frischwasser zusammen zu klauben, die zumindest bis Askja reichen. Doch wieder sind etliche Tage verloren. Dir sei es zudem überlassen, ob Waldmenschen (nette oder weniger nette) die Landung der Blaßhäute beobachten ...

**8. Flaute**

**Allgemeine Informationen:**

Schlaff hängen die Segel an den Rahen, wie Wäsche an der Leine, und das schon seit schier endlosen Stunden. Hendrag, der Magus, hat sich anboten, mit seiner Kunst nachzuhelfen, doch Ragnar hat nur energisch abgewunken. Nicht weit von der *Seespinne* liegen die anderen Schiffe wie Kuhdung auf dem Wasser.

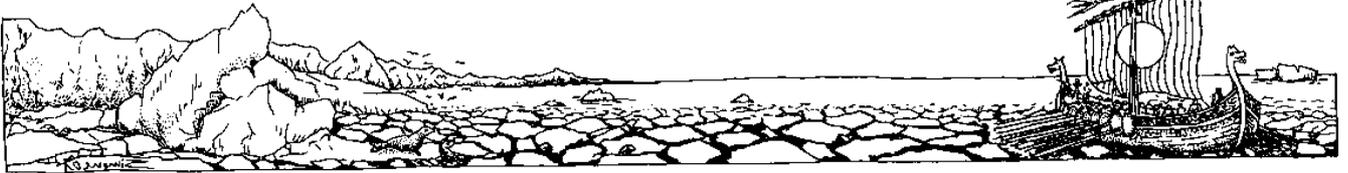
Wenn nur diese unerträgliche Hitze nicht wäre.

Gegen Mittag befiehlt Ragnar die Wachen in das Beiboot. Die Schiffe müssen aus der Flaute herausgeschleppt werden. Ihr legt euch mit aller Kraft in die Riemen, aber anfangs bewegen sich die Schiffe kaum. Dabei schwitzt ihr wie im Badehaus. Obwohl das Schwitzen dort sicher angenehmer wäre ...

**Meisterinformationen:**

Zu einer Flaute sollte es erst in südlichen Gewässern kommen. Quälend lange zwei Tage wird die Windstille anhalten, bis kurz vor Abend endlich eine Brise aufkommt.

Bis dahin heißt es, sich kräftig in die Riemen legen. Jede Stunde wechseln sich die Rojer (8 Leute) ab. Gut möglich, daß die Situation es erfordert, daß auch Helden herangezogen wer-



den, die ansonsten nicht zu Arbeiten an Bord verpflichtet sind. Wer den Dienst an den Rudern ordentlich versehen will, dem muß anfangs eine einfache KK-Probe gelingen, die mit jeder folgenden Schicht um jeweils 1 erschwert wird. Mindestens 5 Rojern muß die KK-Probe gelingen, sonst kommt das Schiff nicht voran und die Geduldprobe verlängert sich entsprechend.

Nach jeder Schicht würfeln die Helden 1 W6 (ebenfalls jeweils + 1 je Schicht), + 2, falls die KK-Probe daneben gelungen ist, um den Ausdauerverlust zu ermitteln.

### 9. Sabotage Teil III - Brand an Bord

#### Allgemeine Informationen:

Mitten in der Nacht werdet ihr jäh aus dem Schlaf gerissen. Die Mannschaft ist in heller Aufruhr: „Feuer! Es brennt! Los schnell, bei Swafnir!“. Rauch dringt aus dem Zwischendeck. Vor der kleinen Kombüse drängt sich scheinbar die ganze Besatzung. Man hat Eimer, kleine Fässer und jedes andere leidlich taugliche Behältnis gegriffen, um eine Löschkette zu bilden.

Im stickigen Halbdunkel wirft das lodernde Feuer zuckende Schatten an die Kombüsenwände. Olgrin schüttet den ersten Wassereimer auf das Feuer. Mit einem böartigen Zischen spritzt die Glut auseinander, fast scheint es, als würde das Wasser selbst brennen. Die glosenden Spritzer breiten sich über Wände und den Kombüsenboden, dutzende anderer Flammennester züngeln empor. In Windeseile breitet sich das Feuer aus. Und auch der unglückselige Olgrin ist getroffen, tief brennen sich die feurigen Kleckse in sein Fleisch.

#### Meisterinformationen:

Alle Löschversuche mit Wasser machen die Katastrophe nur noch schlimmer, denn hier ist Hylailer Feuer am Werk. Sollten die Helden nicht darauf kommen, erinnert sich einer der Seeleute an die teuer erkaufte Erfahrung aus dem hinterhäfti-

gem Angriff auf Thorwal. Mit hastig herbeigeholten Sand kann man schließlich den Brand löschen, doch ist das Schiff arg beschädigt und nicht nur Olgrin hat Bekanntschaft mit dem tückischen Feuer gemacht.

Lars Tjalvason schreckt vor nichts zurück. Darauf vertrauend, daß die Mannschaft – und damit auch er – sicher von einem der anderen Schiffe aufgenommen würde, legt er ohne Skrupel Feuer an Bord, um die *Seespinne* und ihre wichtige Ladung, ohne die die Mission stark gefährdet ist, zu versenken. Mit einer Phiole Hylailer Feuer hat den Brand angefacht. Um den Verdacht von sich abzulenken, versteckt er Reste der verräterischen Ingredienzien bei einem seiner Kameraden.

Du solltest einem der Helden die Gelegenheit geben (z.B. auf seiner Wache oder als er austritt), mit einer Sinnenschärfe-Probe + 5 den Brand als erster zu entdecken.

#### Spezielle Informationen:

Wilde Anschuldigungen und Vorwürfe machen die Runde. Kaum gelingt es Hetmann Ragnar, seine aufgebrachten Leute einigermaßen im Zaum zu halten. Bei der anschließenden Durchsuchung läßt einer den anderen nicht aus den Augen. Zunächst finden die Helden eine verräterische Phiole unweit der Kombüse.

Niemand will das Fläschchen kennen, noch kann sich jemand daran erinnern, es zuvor an Bord gesehen zu haben. Schließlich findet ein anderes Mannschaftsmitglied im Gepäck von Garhold einen kleinen Beutel mit einer weiteren Phiole und verschiedenen bunten Pulverchen. Garhold ist völlig verblüfft, hat aber keine Chance sich zu wehren. Mitsamt seinem Beutel wird er über Bord geworfen, bevor er nur Gelegenheit hatte, sich zu rechtfertigen. Natürlich war man so nett, ihm seine Axt mitzugeben. Sie steckt in seinem Schädel. Tja, auf See sind die Sitten rauh.

## Ankunft in Askja

#### Meisterinformationen:

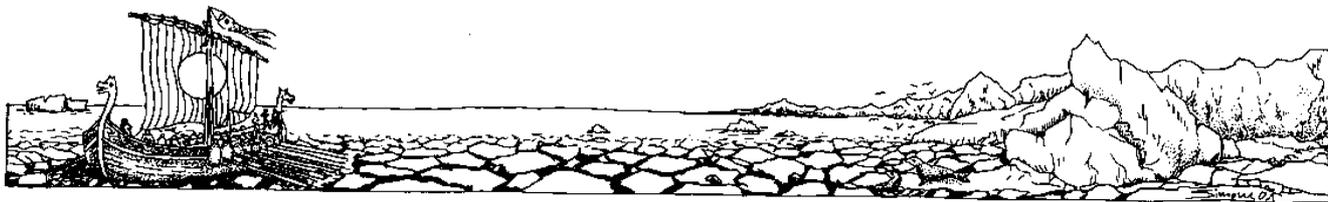
Nach dem Angriff auf Thorwal hatte die Askjer Hetfrau Ragna Surensdottir, eine Heimatverbundene, wiewohl sie Thorwal räumlich fern ist, augenblicklich ihre Hilfe im Kampf gegen die Horasier angeboten. Damit bietet sich den Thorwalern eine ideale Basis für eine Operation im Südmeer. Doch nicht nur Proviant und einen sicheren Hafen stellen die Hammerfäuste zur Verfügung; auch das Drachenboot *Walwut* unter dem Kommando von Ragnas Tochter Hjlgar wird sich der Flotte anschließen.

Zwei unabhängige Ottaskins bilden Askja. Die eine Siedlung ist unmittelbar am Sandstrand der türkisblauen Bucht erbaut und wacht dort über den natürlichen Hafen, die zweite Ottaskin liegt eine gute dreiviertel Meile entfernt auf den Hügeln oberhalb der Bucht, am Rande des immergrünen Dschungels. Beide sind mit dem typischen Palisadenwall umgeben und durch eine palisadengesäumten Weg miteinander verbunden.

Eine Besonderheit sind die auf Pfählen errichteten Langhäuser, wunderliche Bauten, die nur noch entfernt an die typischen thorwalschen Jolskrimi erinnern - eine notwendige Maßnahme gegen Schlangen und anderes giftiges Getier. Auch sonst haben die hier lebenden Thorwaler notgedrungen so manche befremdliche Eigenheit entwickelt, um zu überleben. Präsentiere Askja als eine Mischung aus alten Thorwaler Traditionen und südländischer Exotik. Schließlich ist die Ottajasko schon seit mehr als drei Generationen in der Fremde.

#### Allgemeine Informationen:

Als ihr euch Askja nähert, ertönt ein lautes Hornsignal. Zwei Drachen rudern euch in schneller Fahrt entgegen. Die Mannschaften jubeln, als sie euch erkennen und rufen euch fröhliche Begrüßungsrufe und „Höflichkeiten“ entgegen: „Metpisser, Segelfratzen, Ogernasen, Stinktiere ...!“ Doch ihr



bleibt ihnen eine passende Antwort nicht lange schuldig. Einige wagen sogar den Ruderlauf, begleitet von Jubel oder dröhnendem Spott, falls einer das Gleichgewicht verliert und Bekanntschaft mit dem Wasser machen. Auch einige von der *Seespinne* springen ins Wasser, schwimmen zu den Drachenbooten, schlagen ihre Äxte in die Bordwand, klettern an Deck, sie wollen sich dieses Spektakel nicht entgehen lassen.

**Spezielle Informationen:**

Die *Efferds Faust* gehört den Lassirer Drachen, die gemeinsam mit der *Hammerhai* von der Blutrochen-Ottajasko hier auf Jurga warten, um sich ihr anzuschließen. Nunmehr ist die Flotte komplett. Im Hafen liegen außerdem der Knorr *Sturmkind* der Wellenreiter-Otta und die *Nuianna* von der gleichnamigen Otta.

**Meisterinformation:**

Um alle Ruder einer Seite erfolgreich zu überqueren, ist eine Probe auf Körperbeherrschung +4 (für Nicht-Thorwaler + 10) nötig. Der Rest ist für einen erfahrenen Thorwaler Standard. Für alle anderen nicht!

**Allgemeine Informationen:**

Ranga Surensdottir heißt euch herzlich willkommen. Gleich nach dem Begrüßungstrunk beginnen die Reparaturen an euren beschädigten Schiffen.

Am Abend versammeln sich alle in der Halla, um einem sehr beliebten Spektakulum beizuwohnen. Die wenigen Fackel im Saale werfen zuckende Schatten an die Wände, das Knistern der Feuerstelle und das Gemurmel der Menge schrauben die Spannung immer höher. Andächtig stehen alle zusammen in Erwartung des traditionellen Axtzechens. Kjale, der Skalde von Askja, tritt vor und gibt mit lauter Stimme die uralten Regeln bekannt. Danach stimmt er die rituellen Strophe aus dem Jurga-Lied an und eröffnet damit das Axtzechen.

*„Auf der Fahrt durch Kälte und Wind  
das Feuer uns spendet die nötige Kraft  
werd’ tun was nur ein Hjaldinger schafft  
mit ihm wir unbesiegbar sind.“*

**Meisterinformationen:**

Das Axtzechen ist ein uraltes Spiel, so alt wie das Thorwaler Volk. Es gilt, ein Thin zu leeren und danach die Axt ins Ziel zu schleudern. Zu diesem Zweck werden in der Halla Holzfiguren aufgestellt, nur besonders ruppige Gemüter suchen sich andere Ziele aus..

Helden, die sich beteiligen (und das sollten sie, wenn sie nicht als Geysirduscher gelten wollen!) müssen jeweils eine Probe auf Zechen und anschließend eine Probe auf Wurfaffen bestehen. Mit jeder Runde werden die Proben erschwert, ganz nach deinem Gefallen entweder um jeweils 1 oder zusätzlich um die Punktzahl erschwert, um den die Zechenprobe daneben gegangen ist. Sieger ist, wer als letzter seine Axt sicher ins Ziel bringt, ihm gebührt der Ruhm für diesen Abend.

**Spezielle Informationen:**

Im Verlauf des Abends in der Halla sitzt ihr auch mit Hetfrau Ragna zusammen. Dabei erfahrt ihr von einem alten Streit zwischen Ragna und ihrer Schwester Barsotha, die der Vinay-Sippe in Brabak vorsteht. Ragna mochte ihrer Schwester nicht verzeihen, daß diese – und mit ihr viele andere – sich in weit stärkerem Maße von den thorwalschen Traditionen abkehrten, als sie das gutheißen mochte. Das Faß zum Überlaufen brachte der Entschluß der Schwester, ihren ursprünglichen Namen Baerhild abzulegen und sich fortan nach Sitte der Brabaki Barsotha zu nennen. Ein Wort gab das andere, keine der beiden Schwestern wollte nachgeben. Voller Zorn verstieß Barsotha schließlich ihre Schwester aus ihrer Sippe. Ragna verließ mit ihren Getreuen Brabak und segelte nach Norden, um dort ihre eigene Gemeinschaft zu gründen (s.a. „Der tiefe Süden“ S.12/13)

Andere vermögen zu berichten, daß Ragna der Streit mit der Schwester längst dauert, und daß sie einiges darum geben würde, sich wieder mit ihr zu versöhnen. Allerdings fürchtet sie, ihr Gesicht zu verlieren, wenn sie ihrer Schwester dies eingesteht und so quält sich die Hetfrau seit Jahren mit diesen Gedanken.

**Meisterinformationen:**

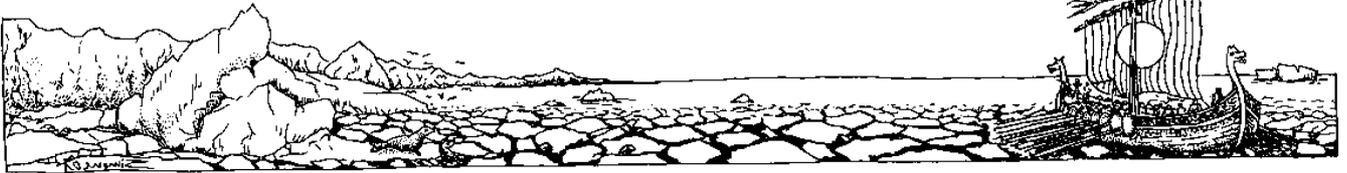
Die Expedition kann sicher einiges dazu beitragen, die beiden Schwestern wieder zu versöhnen und damit gleich zwei Salzarelen an einem Spieß zu fangen: Nicht allein, daß man in der Fremde nie genug Freunde haben kann, Barsotha ist sie eine exzellente Kennerin der politischen und allgemeinen Lage im Südmeer, mit profundem Wissen über die örtlichen Gegebenheiten sowie Stärken und Schwächen des Gegners. Daß die Brabaki nicht unbedingt zu den Freunden der Horasier zählen, mag die Hoffnung schüren, daß, sollte man Barsotha für sich gewinnen, dies einen enormen Gewinn für die Expedition darstellen würde. Und eine Versöhnung der beiden Schwestern wäre ein festes Siegel dieses Bundes.

Wer auch immer den Vorschlag aufbringen mag: Ragna erklärt sich nach einigem Zieren endlich bereit, der Expedition eine Botschaft für Barsotha mitzugeben, um sie um Beistand zu ersuchen.

Da damit zu rechnen ist, daß sich in Brabak, dessen König Mizirion III als horasfreundlich gilt, mehr als ein Horasier weilt, der die interessante Kunde von einer thorwalschen Flotte im Südmeer liebend gerne ins Liebliche Feld senden würde, beschließt Jurga, das unauffälligste Schiff für diese Mission auszusenden: die *Seespinne*.

Jurga bittet die Helden, die kommenden Verhandlungen zu übernehmen, traut sie diesen doch die diplomatischen Fähigkeiten zu, Barsotha zu gewinnen. Wenn es sich bei den Helden um keine Thorwaler handelt, um so besser, denn um so auffälliger können sie agieren.

Lars, der Spion, teilt diese Meinung. Sein Ziel wird es sein, die Horasier von dem Plan zu unterrichten.

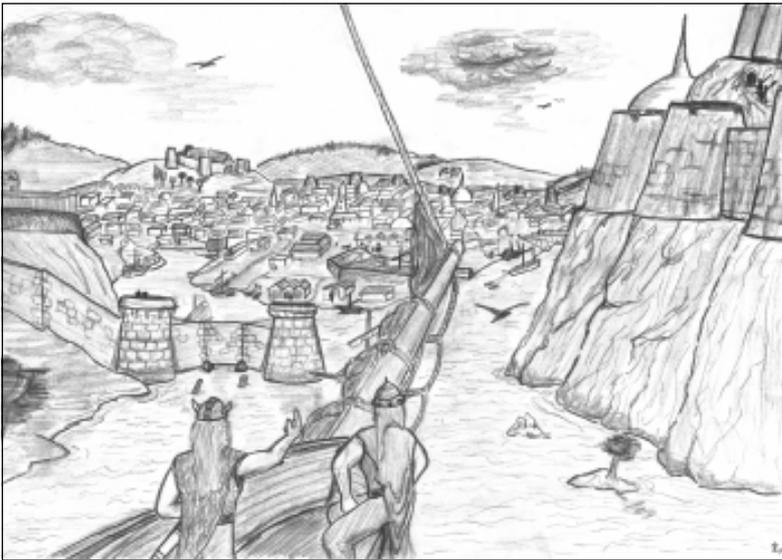


Folgende Informationen sind in Askja außerdem zu erhalten:

- Die Horasier haben ihre Flotte im Südmeer verstärkt (falsch)

- Am Boronsrad gibt es gefährliche Untiefen (wahr)
- In der ganzen See um Altoum wimmelt es von Piraten (wahr)

## Brabak - die Stadt am Ende des Kontinents



### Allgemeine Information:

Die Reise nach Brabak währt etwas länger als einen Tag und eine Nacht. Am späten Vormittag erreicht ihr euer Ziel. Drohend erhebt sich die alte Hafenefestung aus dem Dunst. Die Geschütze sind warnend auf die Hafeneinfahrt gerichtet. Wie aus dem nichts kommt ein winziges Ruderboot auf euch zu. Das muß der Lotse sein, der dem Schiff einen Platz im Hafen zuweisen wird.

### Meisterinformationen:

Dir, lieber Meister, sei es schon heute anvertraut, daß die Mission der Helden den Grundstock dafür legen soll, daß sich in den nächsten Jahren der Kontakt zwischen den Brabaker Thorwalern und ihrem Mutterland intensiviert, so daß Brabak den Thorwalern womöglich nach dem Ende des Kriegs mit dem Horasreich als Stützpunkt zur Verfügung steht, wo sie jederzeit auf Unterstützung hoffen können.

Um die Geschichte in Brabak spannender zu gestalten, bietet es sich an, einen kleinen Zwischenfall zu inszenieren. Es bleibt nicht dabei, daß Lars seine Kontaktleute des DBA über den Stand der Mission und die Absichten der Helden zu informieren (unbehelligt – Lars wird noch gebraucht!). Vielmehr hetzen diese – auf Lars Geheiß? – den Helden ein paar Diebe oder gar Meuchler auf den Hals, um an die Botschaft für Barsotha zu gelangen. Allerdings muß Du dann Lars die nötige Zeit verschaffen, z.B. indem Barsotha beim ersten Besuch der Helden nicht anwesend ist und ein zweiter Besuch erforderlich ist, der sich zudem als Möglichkeit für einen Überfall anbietet. Es obliegt dir, ob es den horasischen Häschern tatsächlich gelingen soll, der Botschaft habhaft zu wer-

den. Allerdings sollten die Helden dann eine Gelegenheit erhalten, sich das wichtige Dokument zurückzuholen, ohne daß sie kaum auf Barsothas Unterstützung hoffen können. Sollten die Helden min. einen der Attentäter lebend gefangen nehmen, ist aus ihm leider nicht mehr herauszuholen, als daß er von einer Kauffrau angeheuert worden ist, die Helden zu überfallen. Die Botschaft sollte er ihr am Abend in einer Wirtschaft übergeben. Es dürfte dich nicht überraschen, daß niemand sich zu dem verabredeten Stelldichein einfindet, die DBA weiß bereits, daß ihre Aktion ein Fehlschlag war und will kein weiteres Risiko eingehen. Auch die Kauffrau läßt sich trotz Beschreibung nicht ausfindig machen. Der gedungene Schuft weiß im übrigen weder, daß er für den horasischen Geheimdienst gearbeitet hat, geschweige denn, daß es an Bord der *Seespinne* einen Spion gibt oder wie er heißt.

Darüber hinaus werden die Horasier versuchen, die Mission der Helden, wo sie nur können, zu sabotieren. Hier sind deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, daß die Helden im Ergebnis nicht scheitern sollten. D.h. das Verhältnis der Thorwaler zu Barsotha darf sich nicht verschlechtern. Neutral kann es notfalls bleiben, dann fällt es eben später einer anderen Gruppe zu, für den Ausgleich Barsothas mit ihrer Schwester zu sorgen.

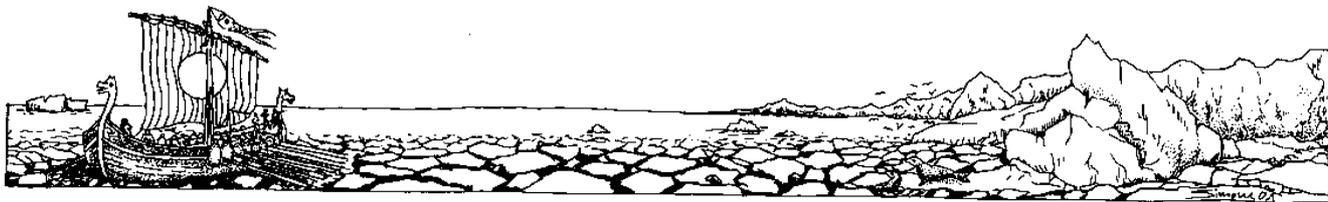
## Villa Hammerfaust

### Meisterinformationen:

Barsotha ist im nahegelegenen Dorf Vinay beheimatet, unterhält aber in der Stadt die Villa Hammerfaust („Der tiefe Süden“ S. 16).

### Allgemeine Informationen:

Als ihr das Domizil der Hammerfaust-Sippe erreicht habt, seid nicht wenig überrascht. Eine Villa hättet ihr euch wahrlich anders vorgestellt. Nicht daß euch Villa Hammerfaust mißfallen würde - mit ihren vier im Karree angeordneten Langhäusern hat sie etwas heimeliges - doch hier mitten in Brabak wirken die Jolskrimi deplaziert wie gestrandete Wale. Man verweigert euch den Einlaß nicht, als ihr euer Begehrt vortragt, und führt euch geradewegs in die Halle des größten Langhauses. Ihr müßt eine ganze Weile warten, bis schließlich Barsotha erscheint. Kaum mehr ist der streng dreinblickenden Frau ihre Herkunft anzusehen, sie trägt ihr rabenschwarz gefärbtes Haar wie eine typische Brabaki hochgesteckt und auch ihre Seidengewänder sind nach Art der Südländer gefertigt. In ihrem Gürtel steckt ein langer zierlicher



Dolch. Wäre nicht ihre stattliche Größe und ein auffälliges Hautbild auf ihrem Arm, man würde nicht darauf kommen, daß man es mit einer Thorwalerin zu tun hat.

#### Spezielle Informationen:

Barsotha nimmt Jurgas und Ragnas Grüße, die man den Helden aufgetragen hat, mit stoischer Ruhe zur Kenntnis. Im Beisein der Gefährten liest sie die Botschaft ihrer Schwester. Noch immer zeigt sie keine Regung.

#### Meisterinformationen:

Mit einer gelungenen Probe auf Menschenkenntnis + 8 vermögen aufmerksame Helden trotz Barsothas zur Schau getragenen Ruhe festzustellen, daß sie insgeheim über die Zeilen ihrer Schwester geführt ist.

Doch auch für weniger sensible Gemüter läßt Barsothas Reaktion keinen Zweifel offen, daß sie die Nachricht mit Wohlwollen aufnimmt. Bereitwillig gewährt sie der Expedition die gewünschte Unterstützung.

Barsotha schätzt die Politik König Mizirion III., der pro Horasreich eingestellt ist, nicht und hat damit zu kämpfen, befürchtet sie doch, daß Kaiserin Amene sich sonst irgendwann auch Brabak einverleiben wird. Nicht zuletzt deshalb ist sie bereit, die Expedition zu unterstützen, denn auch sie kann Freunde gebrauchen.

Folgende Informationen können die Helden in Brabak – entweder bei Barsotha oder in den vielen Schenken der Stadt - in Erfahrung bringen:

- Auf der Insel Benbukkula unterhalten die Horasier den wichtigen Stützpunkt Khemhaven. Dort wird wertvolles Hesindigo gewonnen. (wahr)
- Besondere Untiefen sind an der Südspitze der Insel Sorak zu erwarten. (wahr)
- Der Adelige Esquira Sara ya Mornicala, Präfectin auf Castell Neu-Bosparan zu Bilku ist unterwegs nach Khemhaven. Eine durchaus wertvolle Geisel. (wahr)
- Die Horasier haben auf Ibonka ein ergiebiges Goldvorkommen entdeckt und beuten es aus. (falsch)
- Die Eiserne Maske (ein berühmter Pirat) hat einen Nicht-Angriffs-Pakt mit den Horasiern geschlossen. (falsch)
- Zwischen Token und Nikkali treiben blutrünstige Piraten ihr Unwesen. (falsch)
- Die Piraten aus den Heptarchien sind in letzter Zeit weit nach Süden gekommen. Sie sind sogar bei Unaiekk gesichtet worden. (falsch)
- Eine furchterregende Dämonenarche wurde nördlich von Setokan von mehreren Schiffen gesichtet (wahr).

- Die *Admiral Sanin*, das Schatzschiff der Horasier im Südmeer, ist zur Zeit zwischen den Kolonien unterwegs, um Steuern einzutreiben. (wahr und **ausschließlich bei Barsotha** zu erfahren)
- Im Süden von Altoum soll es eine große Piratenbasis geben die vor Gold und Juwelen nur so strotzt (wer weiß?)
- Seit etwas mehr als zwei Jahren macht ein Geisterschiff namens *Manakus* recht erfolgreich jagt auf die Schiffe der Sklavenjäger. (wahr)
- Südlich von Al'Anfa liegt die Goldene Bucht in der etliche Schatzschiffe gesunken sein sollen (wahr)
- Nächsten Mond startet wieder einer der legendären Goldtransporte von Mirham nach Al'Anfa. Eine Beute von der jeder Freibeuter im Südmeer träumt. (falsch)
- Angeblich soll die Familie Charazzar hier in Brabak von Echsenmenschen abstammen (wahr)
- Gerüchten zu folge, will König Mizirion demnächst eine kleine Insel im Delta des Mysob an die Horasier verpachten. Diese wollen dort einen Stützpunkt für ihre Flotte errichten. (falsch)

#### Rückfahrt nach Askja:

##### Allgemeine Informationen:

Ihr verlaßt Brabak mit gemischten Gefühlen. Zwar war eure Mission ein Erfolg und zudem habt ihr die wertvolle Information über die *Admiral Sanin* erhalten, doch ihr wißt jetzt auch, daß der Spion noch am Leben ist.

Die Tatsache, daß der falschen Mann dafür bezahlen mußte, scheint schwer auf Ragnars Schultern zu lasten. Nachdenklich und mit tiefen Sorgenfalten im Gesicht steht er auf der Brücke der *Seespinne* und gibt mürrisch seine Befehle.

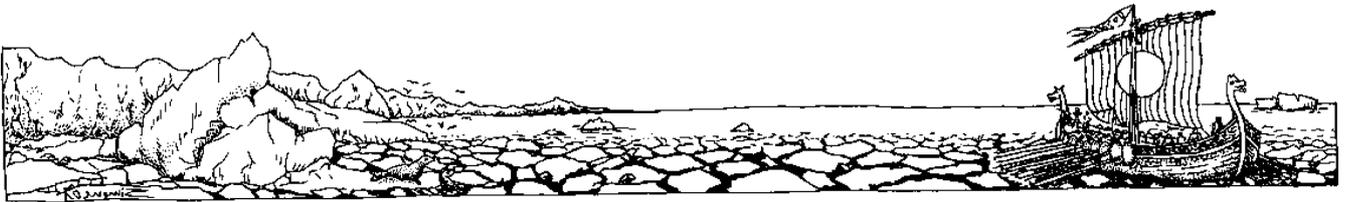
##### Meisterinformationen:

Es bleibt dir überlassen, ob Ragnar es wirklich allen seiner Mannschaft mitteilt, daß der Spion noch lebt, oder ob er dies nur ausgewählten Leuten – vielleicht darunter pikanterweise ausgerechnet auch Lars – mitteilt.

Sollten alle Bescheid wissen, hat dies selbstverständlich Folgen, die Männer und Frauen beäugen sich argwöhnisch.

Es versteht sich von selbst, daß die Helden über die *Admiral Sanin* strengstes Stillschweigen – auch unter der Mannschaft - wahren sollten, zumindest so lange, wie man noch an Land ist. Die Thorwaler sind nicht die einzigen, die auf fette Beute aus sind ...

Unbedachte Plapperpapageien werden mit einem AP-Abzug bedacht. Außerdem kannst du, wenn es dir gefällt, der Flotte für diesen Fall ein oder mehrere unliebsame Konkurrenten auf den Hals hetzen ...



## Aufbruch ins Perlenmeer

### Spezielle Informationen:

Jurga ist über den glücklichen Ausgang des Besuches hoch erfreut, auch wenn die Kunde von dem Spion sie mit Sorge erfüllt. Ob der Nachricht, daß das horasische Schatzschiff just zu dieser Zeit durch das Südmeer kreuzt, treibt die Kommandantin alle zu größter Eile an.

### Allgemeine Informationen:

Ihr hattet kaum Zeit eure müden Glieder etwas Ruhe zu gönnen, seid ihr schon wieder auf See. Voller Stolz blickt ihr euch um und bewundert die Flotte, die gemessen Richtung Kap gleitet. Acht Schiffe sind es jetzt, einer der größten Thorwaler Schiffsverbände seit Beginn des Krieges.

Doch wartet eine neuerliche Gefahr auf euch: Vor euch liegt Kap Brabak, eine der gefährlichsten und berüchtigtsten Passagen aller bekannten Meere. Nicht wenige Schiffe haben hier schon ihr feuchtes Grab gefunden.

### Kap Brabak

#### Allgemeine Informationen:

Die Winde sind euch nicht hold. Hart am Wind geht die Fahrt langsam voran. Der Plan, das Kap am Tage zu bezwingen, ist damit zunichte gemacht. In den letzten Strahlen der Sonnenscheibe könnt ihr in der Ferne das Kap ausmachen, doch bis ihr dort angekommen sein werdet, wird es wohl schon dunkel sein.

#### Spezielle Informationen:

Mindestens ein Mannschaftsmitglied weist nachdrücklich darauf hin, daß seiner Meinung nach ein Sturm aufzuziehen droht. Ragnar wird die Warnung zwar ernst nehmen, doch sieht er keine Alternative.

Daraufhin entspinnt sich eine heftige Diskussion. Lars unterstützt nachdrücklich die Meinung, daß es kein gutes Ende nehmen kann, wenn man die Gefahr ignoriert. Gute Tradition sei es, schwerem Wetter aus dem Weg zu gehen, so weit es nur geht.

#### Meisterinformationen:

Auch die Helden können sich hier einbringen. Unterstützen sie Lars' Position, versucht Votan, Ragnar nochmals zu überzeugen und ihn auf die Bedenken der Mannschaft hinzuweisen, doch der Schiffsführer weist nur auf Jurgas *Sturmgleiter*.

Stellen sich die Helden auf Ragnars Seite, gelingt es ihnen, den zweifelnden Rest der Mannschaft zu überzeugen. Zumindest für diesen Moment ...

### Das Ende der Seespinne

#### Meisterinformationen

Das Ende der *Seespinne* ist nah, bei dem folgenden Sturm wird das Schiff mit hoher Wahrscheinlichkeit untergehen: In einem heftigen Sturm bricht das Ruder des Schiffes. Doch auch wenn vielleicht mancher an einen neuerlichen Sabotageakt denken mag, es ist schlicht und einfach ein Zufall, der zu dem Unglück führt.

Manövrierunfähig wird die Karracke zum Spielball von Wind und Wellen, die anderen Schiffe müssen tatenlos zusehen, wie das Schiff auf ein Riff läuft und leckschlägt.

Allerdings wollen wir Dir und Deinen Helden nicht vorschreiben, daß das Schiff untergeht. Sollten deine Spieler gute Ideen zur Rettung des Schiffes haben, dann sei es ihnen gegönnt, daß das Schiff nicht völlig havariert. Allerdings sollte die *Seespinne* so stark beschädigt werden, daß sie es gerade noch schafft, zu der unten beschriebenen Insel zu gelangen. Die Reparaturen werden mindestens zwei Wochen in Anspruch nehmen (geknickten Mast ersetzen, eingedrückte Planken erneuern ...).

Im Folgenden gehen wir aber davon aus, daß die *Seespinne* untergeht.

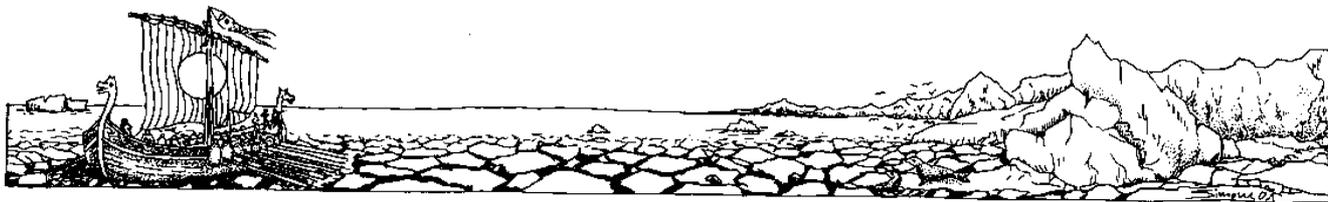
#### Allgemeine Informationen:

Eure Passage rund um das Kap steht wahrlich unter keinem guten Stern. Kaum daß ihr euch in die gefährlichen Gewässer begeben hattet, frischt der Wind auf. Nur wenige Lidschläge später ist der Sturm über euch, die rauhe See gerät zu einem wahren Hexenkessel. Kein Gedanke daran, dem Unheil auszuweichen. Seit Stunden kämpft ihr euch durch die Wellen voran, kein Anzeichen, daß der Sturm nachläßt, im Gegenteil. Längst sind die anderen Schiffe nicht mehr auszumachen, davon getrieben von der Urgewalt der Elemente. Ihr seid allein, inmitten der tosenden Wogen.

#### Meisterinformationen

Die Arbeit an Segeln, Leinen und Ruder ist eine kräftezehrende Tortur, ganz zu schweigen von der steten Gefahr durch die gewaltigen Brecher. Herumfliegende Gegenstände an Deck stellen eine weitere Bedrohung dar und mehr als einmal droht ein Gefährte über Bord zu gehen oder abzustürzen.





Magister Hendrag wird versuchen, das Unwetter mit einem Zauber abzumildern (STURMGEBRÜLL BESÄNFTIGE DICH - 40% Chance, daß dies gelingt), doch nach Ablauf der Wirkungsdauer (und rings um die Zone der Windstille) wütet der Sturm nur um so stärker. Der Zauber WETTERMEISTERSCHAFT ist leider nicht geeignet, dem Unwetter ein Ende zu bereiten, ein Schiffsdeck ist definitiv kein (Erd-)boden im druidischen Sinn und nur wenigen Magiern ist eine Abwandlung bekannt, die die Anwendung dieses Zaubers auch auf Schiffsplanken erlaubt.

### Allgemeine Informationen:

Mit heiserer Stimme brüllt Ragnar seine Befehle, drei Mann stemmen sich am Ruder gegen die Allgewalt des Sturmes. Plötzlich gibt das Steuer mit einem lauten Bersten nach, die Rudergänger werden wie Spielzeug über das Deck gewirbelt. „Swafnir steh uns bei, das Ruder ist gebrochen!“ schreit jemand in die Dunkelheit.

Nachdem der erste Schock überwunden ist, blickt ihr in die grimmigen Gesichter einer Besatzung, die bereit ist, bis zum letzten Atemzug um ihr Leben zu kämpfen. Nur mit Hilfe der Segel versucht die Mannschaft, das Schiff auf Kurs zu halten. Ein hoffnungsloses Unterfangen bei auflandigem Wind. Gnadenlos treiben euch die Böen auf die klippenübersäte Küste zu.

Blitze zucken durch die düstere Nacht und erhellen sie für einen Lidschlag. Das Festland ist schon gefährlich nahe, helle Schaumkronen brechen sich an den scharfen Kanten der Riffe. Hier soll wohl eure Fahrt enden. Mit allem habt ihr gerechnet. Doch hier zu ersaufen, ohne einmal dem Feind entgegengetreten zu sein, nein, daran habt ihr wahrlich nicht gedacht.

Um euch herum ist es schlagartig still geworden. Nur noch das Brausen und Toben des Unwetters dringt an euer Ohr. Längst gibt Ragnar keine Befehle mehr. Alle stehen stumm da und warten auf das Ende. Ihr werft noch einmal einen letzten Blick zu euren Kameraden, um euch still für immer von ihnen zu verabschieden.

Ein mächtiger Ruck reißt euch aus eurer Lethargie, dann ertönt das nervenzerfetzende Geräusch berstenden Holzes. Viele von euch reißt es von den Beinen. Das Schiff ächzt und stöhnt wie ein sterbender Wal. Die nächste Welle rollt heran und schiebt die sterbende *Seespinne* ein weiteres Stück über den felsigen Untergrund.

Holz bricht und Splitter wirbeln durch die Luft. Menschen schreien. Ein mächtiger Brecher holt sich seine Opfer.

Lange wird der ungleiche Kampf nicht mehr dauern. Mit euren Kräften seid längst am Ende. Ein tiefes Grollen kündigt die nächste Woge an. Kurz darauf trifft sie euer Schiff und bringt es zum Kentern. Ehe ihr begreift, was passiert ist, findet ihr euch im Wasser wieder. Instinktiv versucht ihr zu schwimmen. Eure Arme sind schwer wie Blei. Doch die todbringenden Riffe, sie sind nun eure Hoffnung.

### Meisterinformationen:

Verlange entsprechend erschwerte Schwimmen-Proben, um

das rettende Riff zu erreichen. Dort müssen die Gestrandeten wohl oder übel völlig erschöpft ausharren, bis der Sturm davongezogen ist und sie es bei ruhiger See wagen können, zum nahegelegenen Festlandstrand zu schwimmen. Alternativ kann man sich selbstverständlich versuchen, an Bord zu halten, doch verbringt man auch dort bange Stunden, in der Angst, das Schiff könne doch noch auseinander brechen und sinken.

Es liegt an dir, wie viele Verluste zu beklagen sind. Ragnar, Votan und Hendrag allerdings sollten nicht unter den Opfern sein, desgleichen selbstverständlich auch Lars.

### Der Morgen danach

#### Meisterinformationen:

Die *Seespinne* bietet ein Bild des Jammers, wie ein gestrandeter Fisch liegt sie auf der Seite, die scharfkantigen Felsen bohren sich tief in ihre Haut. Es ist klar, daß hier nichts mehr zu reparieren ist.

Allerdings lohnt es sich, den Versuch zu machen, zu bergen, was zu bergen ist.

Das ist selbst bei ruhiger See kein ganz ungefährliches Unterfangen, zumal so ganz jeder Ausrüstung beraubt.

Je nachdem, wie geschickt sich die Helden anstellen, solltest du ihnen aber zubilligen, das ein oder andere wichtige Ladegut zu bergen.

Gegen Mittag taucht der Rest der Flotte auf, um die Überlebenden an Bord zu nehmen. Auch die anderen Schiffe haben Beschädigungen davongetragen, doch nichts, was sich nicht in ein paar Tagen wieder richten lassen würde. Man wird versuchen weitere Teile der Ladung zu bergen, aber mehr als ein Geschütz, ein wenig Bauholz und etwas Proviant gibt das Wrack nicht mehr her, bis es kräftig zu knirschen beginnt und anschließend auseinanderbricht.

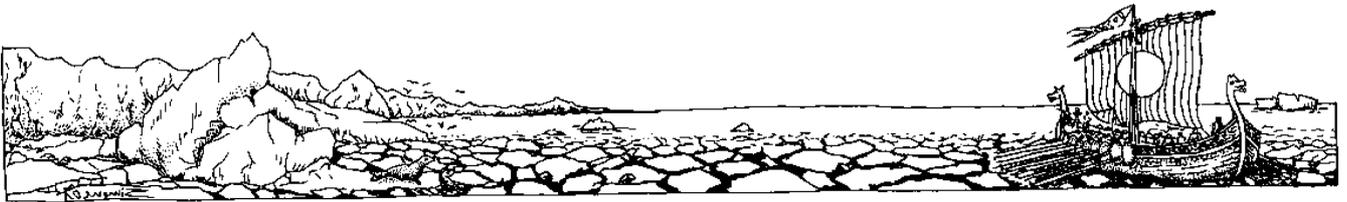
Auch wenn es den Helden gelungen sein sollte, die *Seespinne* vor dem Allerschlimmsten zu bewahren, sind Schiff und auch Ladung doch arg in Mitleidenschaft gezogen. Etliches Ladegut ist zerschmettert oder vom Seewasser verdorben.

#### Spezielle Informationen:

Schließlich drängt Jurga zum Aufbruch. Sie will alles daran setzen, die *Admiral Sanin* aufzuspüren und zu entern. Die Aussicht auf die fette Beute macht den gebeutelten und verzagten Mannschaften neuen Mut. Die Gestrandeten werden auf die restlichen Schiffe verteilt; die Helden sollen auf die *Rauschgurke*, die Knorre der Trunkenbold-Otta.

Die Begrüßung an Bord fällt eher kühl aus. Zwar heißt der Schiffsführer, Tjore Elengarson, die Besatzung der *Seespinne* herzlich willkommen, doch der Rest der Mannschaft beäugt sie argwöhnisch.

Die Mannschaft der *Rauschgurke* hat ihren guten Grund, den Neuankömmlingen zu mißtrauen. Schließlich weiß man, daß ein Saboteur sein Unwesen an Bord des Schiffes getrieben hat. Zwar ist seit dem unfreiwilligen „Landgang“ des vermeintlichen Saboteurs nichts mehr vorgefallen (von dem Zwischenfall in Brabak wissen die Leute nur, wenn Ragnar daraus kei-



nen Hohl gemacht hat) – von dem Bruch des Ruders einmal abgesehen, doch wer weiß, vielleicht gibt es ja noch mehr Verräter an Bord. Und noch etwas spielt mit: So viel Unglücke in so kurzer Zeit, es will scheinen, als klebe dem Kapitän der *Seespinn* das Pech an den Fersen. Und wie schnell das auf andere abfärbt, das weiß doch jedes thorwaler Kind. Und nun, wo man die Pechvögel an Bord hat, wer weiß ...

#### **Meisterinformationen:**

In den nächsten Tagen wird zwar nichts aufregendes passieren. Laß' aber die Helden den Argwohn der Besatzung mehr als einmal spüren. Kapitän Elengarson versucht sein Bestes, für Ruhe an Bord zu sorgen.

#### **Allgemeine Informationen:**

Vier Tage ist jetzt her, seit die *Seespinn* gesunken ist. Das Leben an Bord der *Rauschgurke* ist wesentlich beschwerlicher. Nicht allein, daß das Leben an Bord der offenen Knorre weit unbequemer ist, zumal in solch drangvoller Enge, nun, da ihr dazugestoßen seid. Vor allem die ablehnende Haltung der Mannschaft macht euch zu schaffen. Kein Versuch, neue Freundschaften zu schließen, will fruchten.

Am Morgen hat sich die Flotte geteilt. Jurga ist der Ansicht, daß es sinnvoller ist, auf breiter Front nach der *Admiral Sanin* zu suchen. Nicht allen scheint die Jagd nach dem „Gespensterschiff“, von dem ihr gerade mal ein Gerücht erheischt habt, zu schmecken, die hitzköpfigeren verlangen lautstark danach, doch lieber erst einmal einen horasischen Stützpunkt zu plündern. Doch Jurga bleibt hart. Sie will dieses Schiff, und vor allem seine wertvolle Ladung.

Die *Rauschgurke* bildet eine Gruppe zusammen mit der *Sturmkind* und der *Nuianna*. Jurga führt mit dem *Sturmgleiter* die zweite Gruppe an, zu der die *Walwut* gehört. Die dritte Gruppe bilden die *Efferds Faust* und die *Hammerhai*.

#### **Meisterinformation:**

Jurga weiß genau, welche finanziellen und moralischen Auswirkungen der Verlust eines der größten Schatzschiffe der Horasier haben würde. Und so wird sie jeglichen Anwendungen, sich eine vermeintlich leichtere Beute zu angeln, entschlossen entgegentreten.

#### **Allgemeine Informationen:**

Die Stimmung an Bord ist auf dem Nullpunkt. Die Mehrheit der Mannschaft will endlich kämpfen und die scheinbar ewige Suche nach dem Geisterschiff tut ihr übriges. Zumal ohnedies klar ist, daß die *Rauschgurke* es nicht mit der *Admiral Sanin* aufnehmen könnte, selbst wenn ihr sie zuerst sichten würdet. Die Wellenreiter-Leute mit ihrer Stänkerei tun das ihre,

die Stimmung weiter zu verdüstern.

Drei Tage sind die Schiffe schon alleine unterwegs und morgen mittag werdet ihr am vereinbarten Treffpunkt an der Südspitze von Token eintreffen. Alle hoffen, daß die anderen mehr Glück hatten.

#### **Meisterinformationen:**

Die *Admiral Sanin* bleibt weiterhin verschwunden. Allerdings muß man am Treffpunkt feststellen, daß die Flotte wieder ein Verlust hinnehmen mußte. Bei ihrer Fahrt entlang der Küste von Altoum sind die *Efferds Faust* und die *Hammerhai* auf ein paar dreiste Piraten gestoßen. In dem folgenden Gefecht gelang es zwar den Thorwalern, den Sieg davon zu tragen, aber die *Efferds Faust* wurde so schwer beschädigt, daß sie gesunken ist. Immerhin konnte sich der größte Teil der Mannschaft retten. Doch war der Verlust nicht völlig vergebens: Der Anführer der Seeräuber erkaufte sich sein Leben mit der – zutreffenden - Information, daß er das Schatzschiff vor zwei Tagen an der Südspitze Altoums gesichtet habe.

#### **Spezielle Information**

Die Nachricht von der *Admiral Sanin* sorgt dafür, daß die Thorwaler noch einmal ihren Grimm und ihre Enttäuschung über den bisherigen Verlauf der Reise vergessen. Voller Eifer macht man sich an die Verfolgung.

Jurga indes ist zwar einerseits erleichtert, daß es endlich eine Nachricht von der erhofften Beute gibt, allerdings trübt der Verlust eines Schiffes und mehrerer guter Seeleute ihre Stimmung gewaltig.

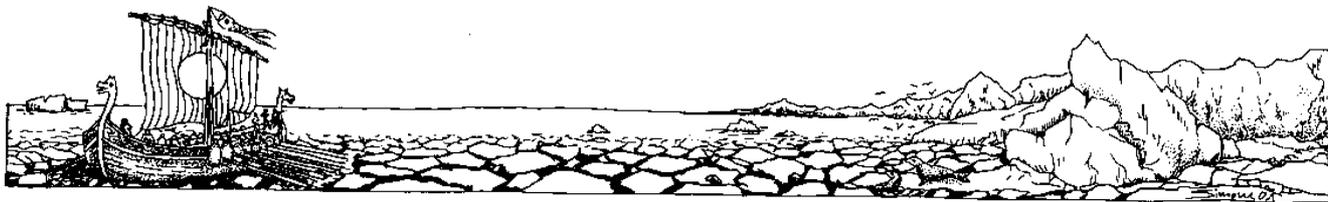
Hetmann Tjore indes vertritt an Bord der *Rauschgurke* die Meinung, daß Jurgas Entscheidung, die Flotte zu teilen, ein schwerer Fehler gewesen sei. Sie hätte wissen müssen, daß die Lassirer bei aller Loyalität zu Tronde und ihr, kaum zu halten sind, wenn ein lohnendes Ziel gesichtet wird.

Sollte einer der Helden den Gesprächsfaden aufnehmen, fügt Tjore hinzu, daß es sich nicht empfiehlt, für geringe Beute Leib, Leben und Schiffe aufs Spiel zu setzen. Doch Jurga habe es versäumt, den anderen Kapitänen ausdrücklich klarzumachen, daß sie sich von allen anderen Schiffen, von allen anderen Siedlungen fernzuhalten haben. Und außerdem hätte sie längst alle darüber aufklären müssen, was das Ziel der Reise sei ...

#### **Meisterinformationen:**

Daher also läuft der Hase. Nicht allen Schiffsführern schmeckt Jurgas Geheimniskrämerei, von ihren Mannschaften ganz zu schweigen.

Es liegt bei den Helden, ob sie Jurgas Vorgehen verteidigen wollen oder ob sie vielmehr Tjore recht geben.



## Gestrandet!!

### Meisterinformationen:

Natürlich will Jurga, nun, da man endlich eine Spur der *Admiral Sanin* aufgenommen hat, die Jagd forcieren. Doch stellen die beiden Schiffsverluste sie vor ernste Probleme. Man weiß nicht, wie lang die Jagd noch dauern wird – undenkbar also, die Seeleute der beiden verlorenen Schiffe dauerhaft auf die anderen zu verteilen.

So beschließen die Kapitäne in einer Beratung, einen Teil der Besatzung auf Tolken zurückzulassen. Zwar ist keinen von ihnen so recht wohl bei diesem Gedanken, doch ist ihnen allen klar, daß, wenn sie die Beute wollen, dieser Schritt unabdingbar ist.

Auch die Helden werden zu den „Gestrandeten“ gehören. Man beauftragt sie damit, einen provisorischen Stützpunkt zu errichten und ansonsten auszuharren, bis man sie wieder aufnehmen kann.

### Allgemeine Information:

Erst wolltet ihr euren Ohren nicht trauen. Doch jetzt, da ihr mit den anderen am Strand steht, wißt ihr, daß es kein böser Traum war.

Am Nachmittag hatte Kapitän Elengarson die Entscheidung der Kapitäne vor versammelter Mannschaft verkündet. Die Jagd wird weitergehen, doch die Besatzungen der beiden gesunkenen Schiffe sollen auf der Insel bleiben, bis die *Admiral Sanin* gestellt ist. Der Hetmann machte sich nicht die Mühe, seinen Unmut gegen die Entscheidung zu verbergen, doch war er der einzige, der sich bis zum Schluß gegen die Entscheidung gesträubt hatte.

Den restlichen Nachmittag habt ihr damit verbracht, Vorräte und Ausrüstungsgegenstände auf die Insel zu schaffen. Mit

dem Versprechen, so schnell wie möglich zu euch zurückzukehren, war die Flotte gegen Abend in See gestochen. Noch lange habt ihr den Schiffen nachgesehen und euch immer wieder die selbe Frage gestellt: Wann werden sie wohl wiederkehren?

### Meisterinformationen:

Unfraglich sind die auf der Insel verbliebenen mißmutig und wütend über diese Wendung. Statt reiche Beute zu machen, hat man sie auf diesem swafnirverlassenen Eiland zurückgelassen, während die anderen Ruhm und Reichtum entgegen segeln. Unter den „Gestrandeten“ befinden sich auch die Hetmänner Frenjar und Ragnar die beide ihre Leute nicht allein lassen wollten. Einlief Magnusdottir blöeibt ebenfalls zurück, falls die *Seespinne* repariert werden kann. Es liegt an dir, diese unerwartete Situation mit Leben zu füllen. Doch zumindest du weißt ja jetzt bereits, daß bessere Zeiten mit großem Ruhm kommen werden ...

Nur mißmutig wird man sich an die gestellte Aufgabe machen und mehr als einmal fällt ein böses Wort. Die Stimmung schwankt von völliger Verzagtheit und dumpfem Brüten bis zu lodernden Wutausbrüchen und heftigen Verwünschungen gegen das Schicksal, die launischen Götter und vor allem Jurga. Doch hier macht es sich bezahlt, daß der Hetmann der Lassirer auch bei den „Insulanern“ ist, denn als treuer Anhänger sorgt er dafür, daß der Zorn nicht überkocht und streut immer wieder ein, daß Jurga Recht habe und sie ja selbst Schuld an diesem Debakel seien, mit ihrer Undiszipliniertheit.

Und auch die Helden können ggf. das ihre tun, besänftigend auf die aufgebrachten Nordleute einzuwirken.

# Anhang:

## Die Fjordzwinger-Otta

Das Dorf Skjolden, Heimat der Fjordzwinger, liegt im Svartvanfjord am nördlichen Hjalvinggolf. Skjolden ist eine der ältesten Siedlungen Thorwals, ist aber nie zu sonderlicher Größe herangewachsen.

### Ragnar Toreson - Hetmann der Fjordzwinger

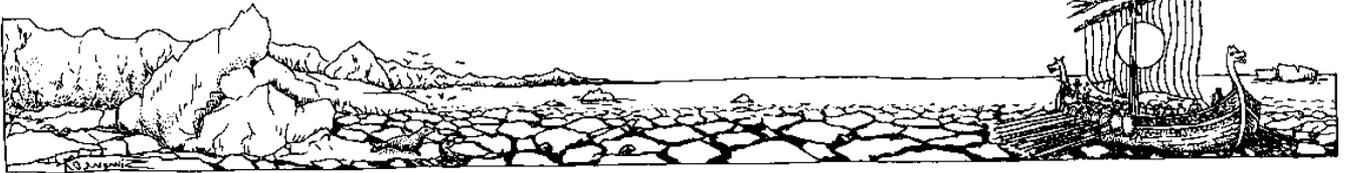
Rein äußerlich ist Ragnar ein Thorwaler wie er thorwalscher nicht sein könnte: fast zwei Schritt groß, mit rotblondem Haar und meergrauen Augen. Doch sind seine wilden Jahre vorbei und nach vielen Abenteuern ist er zu einem ruhigen und besonnen Mann geworden. Seine Mannschaft führt er mit einer Mischung aus Autorität und Überzeugungskraft. Seit dem Angriff der Horasier auf Thorwal hegt er den brennenden Wunsch nach Rache, doch er weiß, daß blindes Anstürmen gegen die geballte Macht der Liebfelder keinen Sinn hat. Der Plan, die Südmeer-



kolonien zu einem Angriffsziel zu machen, war seine Idee, und daß er nun in die Tat umgesetzt wird, ist ihm eine große Genugtuung.

### Asleif Lindolm - Geweihter des Swafnir

Sein Äußeres verrät kaum, daß Asleif ein Geweihter ist. Mit fast 100 Fingern und seiner unbändigen blonden Haarpracht wirkt er viel mehr wie ein Krieger, nicht wie ein Priester. Wenn er aber voller Inbrunst über Swafnir und die Seefahrt spricht, dann spürt jeder Gläubige die besondere Kraft seiner Worte. Und für alle anderen hält er die Axt bereit, denn zum Glück zwingt der Walgott die seinen nicht, zu robentragenden Weicheiern zu werden. Seit mittlerweile zwölf Götterläufen wirkt Asleif als Priester in Skjolden und die Leute schätzen seinen Rat sehr. „Der hört die Stimme des Wales“, heißt es über ihn, was bedeuten soll, daß es sich bei ihm um einen weisen Mann handelt. Mit seinen Fingern ist Asleif nicht ganz so geschickt



wie mit Worten.

Asleif spielt leidenschaftlich gerne Imman, darüber kann er stundenlang reden. Natürlich spielt er bei Ifirnsfaust Skjolden mit.

### **Tjorolf Lurgason - Steuermann**

Tjorolf ist der erste Steuermann an Bord der *Seespinne*. Wie die meisten hat auch er schon etliche Seemeilen hinter sich und unzählige Stürme überstanden. Tjorolf hat chronisch gute Laune und ist immer zu einem Spaß bereit. Auch gegen einen guten Streich hat er nichts einzuwenden.

### **Votan Feuerbart - Skalde**

Votans Spitzname rührt, wie der Name schon sagt, von seinem feuerroten Bart. Die Tatsache, daß sein Haupthaar schon nahezu vollständig ergraut ist, unterstreicht die Wirkung nur noch mehr. Mit seiner donnernden Stimme versteht er es wie kein anderer die Mannschaft zu Höchstleistungen anzutreiben. Votan erzählt gut und gerne Geschichten. Daß er dabei zu Übertreibungen neigt, ist eine skaldische Tugend, keine Unart ...



### **Freda Eisenarm**

Freda Eisenarm (sie verdankt ihren Beinamen ihrem eisernen Unterarm mit Haken) ist Ragnars ältere Schwester. Trotz ihres fortgeschrittenen Alters hat sie immer noch nicht den Mann fürs Leben gefunden, und langsam, denkt sie sich, sollte sie sich wohl beeilen. Böse Zungen behaupten, daß der Mann, der es mit aufnehmen kann – und wem sonst könnte man raten, den Traviabund mit ihr einzugehen – erst noch geboren werden muß.

Sollte sich ein besonders schmucker Bursche unter deinen Helden befinden, könnte es sein, daß Freda ihm in ihrer ruppigen Art etwas auf die Pelle rückt ...

### **Wilja Omske, Segelmacherin**

Seit ihrer Heirat mit Sven Omske arbeitet Wilja als Segelmacherin. Eigentlich aber ist sie Schneiderin. Wilja stammt aus Prem, doch bei

einem Besuch ihrer Schwester Snada in Skjolden hat Wilja sich in Sven verguckt und ist schließlich zu ihm gezogen.

Wilja hegt noch immer eine große Liebe zu ihrem eigentlichen Handwerk und sie hat einen besonderen Faible für die feine Seide aus dem Süden. Kaum eine Fahrt, bei der sie nicht mitfährt und sich nach schönen Stoffen umsieht. Wobei sie die schönsten Stücke mitnichten immer auf den Märkten ergattert: weit lieber ist es ihr, wenn sie das teure Gespinst wohlfeil im Laderaum eines gekaperten Schiffes findet. Und wehe denen, die versuchen, ihre Ladung zu verteidigen. Wilja verfügt für eine Schneiderin über einen ordentlichen Schlag. Auch in Brabak nutzt sie die Gelegenheit und ist hoffentlich schneller als die Wachen des Händlers, den sie um sein Eigentum erleichtert hat. Wenn nicht, steht Ärger ins Haus ...

An Bord ist sie der gute Geist, immer zur Stelle, wo Hilfe gebraucht wird. Asleif allerdings kann sie nicht besonders ausstehen, da er ihrer Meinung nach zu oft flucht. Außerdem, wie kann ein Swafnirgesegneter so ungeschickt mit seinen Fingern sein ...

### **Janus Trenson - Fischer**

Manche in Skjolden sagen, Janus sei nur deshalb Fischer, weil er seiner Frau Hjelma entkommen will. Draußen auf den Wogen findet er Ruhe vor ihrem ewigen Gezeter. Sie kann sich nicht damit abfinden, daß sie mit einem Fischer im langweiligen Skjolden lebt, während ihre Schwester die Frau eines Hetmannes im Süden geworden ist. Das bekommt der arme Tropf tagein, tagaus zu spüren. Fern von seiner Frau ist der mit zwei Schritt nicht gerade kleine Thorwaler immer wieder zu allerlei Späßen aufgelegt. Mit seinem Lachen kann er schnell das ganze Schiff anstecken. Dabei sind seine Albernheiten nie verletzend, aber ab und zu doch unter der Gürtellinie. Am besten versteht er sich mit Tjorolf

### **Garhold der Flinke, Schmiedegeselle**

Sein Spitzname paßt wie die Faust in die Zähne; Garhold ist in etwa so flink wie sein Schmiedehammer. Schnelligkeit ist nicht die Stärke des tumben Schmiedegehilfen. Dabei ist er stets bemüht, alles richtig zu machen, doch das gelingt ihm selten. Das Pech scheint ihm an den Fingern zu kleben. Davon abgesehen ist er äußerst gutmütig und kaum zu reizen. Wenn er nur nicht so stark nach Schweiß stinken würde, könnte man es in seiner Gegenwart gut aushalten.

## **Weitere Persönlichkeiten an Bord der Seespinne**

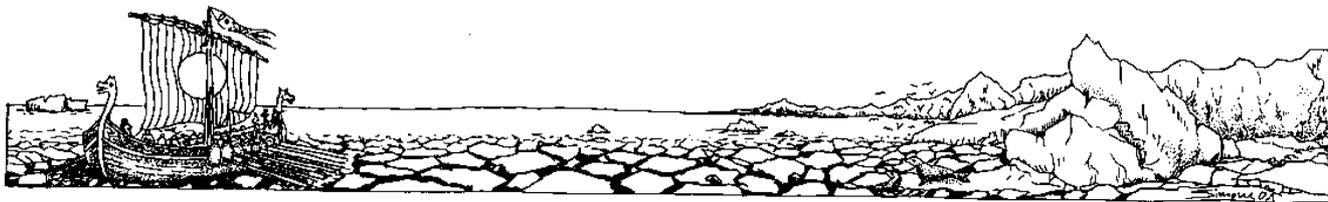
Die folgenden Personen gehören nicht zur Fjordzwinger-Otta und haben sich, so wie die Helden, der Expedition auf Empfehlung oder einem anderen guten Grund angeschlossen.

### **Blasius Salzella, alias Lars Vanjason - Spion des Horasiats und Schiffsheiler**

Blasius alias Lars (hochgewachsen, rotblondes Haar, Vollbart, hellblaue Augen, gewinnendes Wesen) erblickte im Jahre 2 vor Hal auf einem Bauerhof in der Nähe von Kendrar das Licht der Welt. Kurz nach dem Kendrar gefallen war, tauchten Thorwaler auf dem Hof auf, erschlugen seinen Vater und jagten den Rest der Familie davon. Diese ließen sich in Kendrar nieder, doch meinte Phex es nicht gut mit ihnen. Verzweifelt versuchten sie sich als Tagelöhner und Bettler durchzuschlagen, doch bereits nach wenigen Jahren waren alle außer Blasius gestorben – durch Krankheiten, Hunger oder Mordhand. Blasius schlug sich mehr schlecht als recht durchs Leben, bis ein Quacksalber ihn als Gehilfe unter seine Fittiche nahm. Von ihm lernte Lars die Kunst des Heilens, oder zumindest die Kunst, so zu tun als könne man heilen ...

Lars verfügt zwar über grundlegende Kenntnisse, wie eine Wunde zu versorgen ist, kann Brüche schienen und weiß – wengleich auch in nur geringem Umfang –, welches Kraut gegen welches Leiden gewachsen ist, doch für einen Medicus reicht das kaum. Als eben solcher hat er sich Ragnar angedungen und dieser war darob gerne bereit, den ihm nur flüchtig bekannten an Bord zu nehmen, zumal Asgard Beonson (s.o.) für ihn bürgte. Wird es ernst, sieht es für Lars schlecht aus, denn seine Künste können dem erfahrenen Blick eines echten Wundheilbers kaum standhalten. Allerdings wird man ihm die mögliche Enttarnung nur bis zu einem gewissen Punkt übel nehmen, denn Ragnar sieht sich selbst in der Schuld, den Mann keiner genaueren Prüfung unterzogen zu haben. Und ein wenig auf die Heilkunst versteht er sich ja immerhin.

Bald nach der Rückeroberung Kendrars, die für Lars eine große Genugtuung war, traten Agenten des Horasiats an ihn heran, um ihn



für ihre Sache zu werben. Durch seine äußere Erscheinung und die Tatsache, daß auch Thorwaler Blut in seinen Adern fließt schien er für ihr Sache bestens geeignet. Nach einer halbjährigen Ausbildung wurde er als Lars Vanjason getarnt nach Thorwal geschickt, um dort die Lage auszuspiionieren. Dort lernte er Asgard Beonson kennen, bei dem er sich als Vertriebener aus Kendrar ausgab. Durch seinen gespielten Haß auf die Horasier, fand er schnell in Asgard einen Freund.

#### Hendrag Volgrasson - Magus aus Olport

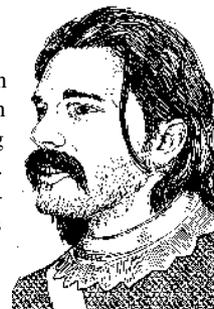
Nach seinem Studium in der Halle des Windes zu Olport (Ausrichtung Wasser) kehrte Hendrag in seine Heimat Thinar zurück. Dabei wollte der für einen Thorwaler mit 90 Fingern recht kleine Magus lieber zur See fahren. Doch ein tragischer Unfall, bei dem sein Vater und seine beiden Geschwister umkamen, zwang ihn, seinen größten Wunsch aufzugeben. Er mußte sich um seine Mutter und den heimlichen Hof kümmern. Als seine Mutter vor zwei Götterläufen starb, übergab er den Hof in die Obhut einer Base und heuerte als Schiffsmagus an. Einer Otta hat er sich bislang nicht angeschlossen, zu unstet ist sein Wesen, zu schwer findet er Zugang zu anderen. Seit dem Tod seiner Mutter ist er verschlossen, einzig wenn er am Bug eines Schiffes steht und ihm die Gischt ins Gesicht spritzt, zeigt sich ein leises Lächeln auf seinen Zügen.

Der introvertierte Hendrag schließt nur schwer Freundschaft. Am ehesten wird er sich wohl mit einem anderen Magiekundigen anfreunden. Allerdings haben die Jahre auf dem Gut dazu geführt, daß

er keine Gelegenheit hatte, seine arkanen Kenntnisse zu vertiefen, geschweige denn zu erweitern. Hendrag verfügt über mittelpträgliche Kenntnisse der Olporter Haussprüche, sowie über einen passablen BALSAM und andere weithin verbreitete Sprüche (FULMINICTUS, PARALÜ)

#### Rastan Haljanason - Geschützmeister

Rastan ist einer der wenigen seiner Zunft in Thorwal. Als Geschützmeister ist er für den Zustand der Geschütze und die Unterweisung der Geschützmannschaften verantwortlich. Sein Handwerk lernte er auf der Kriegerakademie in Thorwal. Ein altes Laster aus seiner Akademiezeit ist das Glücksspiel, bei dem er schon so manchen Dukaten verloren hat.



#### Asgard Beonson - Zimmermann

Asgard ist Zimmermann aus Thorwal, der sich als einer der ersten für diese Fahrt gemeldet hat. Ragnar nahm ihn gerne an Bord, da ein guter Zimmermann auf dieser Mission Gold wert ist. Beim Angriff auf die Stadt ist seine gesamte Familie ums Leben gekommen. Seitdem hegt er einen abgründigen Haß auf die Liebfelder und er wird keine Gelegenheit auslassen, um sie für ihre Greuelthaten büßen zu lassen.

Asgard ist einer der vehementesten Fürsprecher, jegliches liebfeldische Schiff oder Siedlung auf dem Weg aufzumischen.

## Weitere wichtige Expeditionsteilnehmer

#### Jurga Trondesdottir - Kommandantin der Expedition

Jurga Trondesdottir ist eine eindrucksvolle und stattliche Frau, ihrem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten. Die herbe Schönheit (1,88, schlank, aber muskulös, blond, blaue Augen) besticht durch einen klaren Verstand, das natürliche Talent, andere anzuführen, Durchsetzungsvermögen, ein gerüttetes Maß an Selbstbewußtsein und eine für ihr Alter erstaunliche Gelassenheit, ja, Kühle, selbst in kribbeligen Situationen.

Wenn man ihr aus thorwalscher Sicht einen Fehler unterstellen

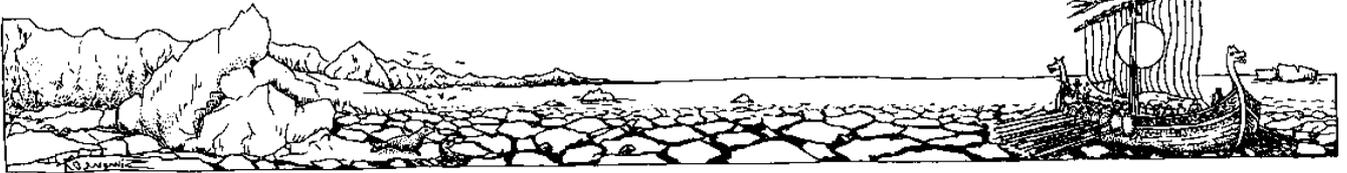
wolle, dann am ehesten jene letzte Eigenschaft, für die die Nordleute nur wenig Verständnis und noch weniger Liebe empfinden. Hitzköpfig und mutig bis zum Übermut, so stellt man sich einen thorwalschen Anführer vor - mutig ist die Kriegerin und Fahrensrau unzweifelhaft, doch Leichtsinn zählt gewißlich nicht zu ihren Eigenschaften. Gerade deshalb hat Tronde seine älteste Tochter zur Anführerin dieser wichtigen Expedition bestimmt. Wie auch ihr Vater ist sie bereit, alles dafür zu tun, um aus Thorwal eine geeinte schlagkräftige Nation zu formen. Jurgas erstes großes Kommando soll ihr einen guten Ruf unter den Hetleuten Thorwals verschaffen, und die Trondetochter ist fest entschlossen, die Expedition zu einem Erfolg zu führen - zum Ruhme Thorwals, zum Ruhme des Obersten Hetmannes und zu ihrem eigenen Heil, denn Jurga fühlt sich berufen, eines Tages in die Fußstapfen ihres Vater zu treten. Die Unterstützung ihrer Leute wird sie aber nur gewinnen, wenn sie sich als siegreiche Heerführerin und wagemutige Schiffsführerin erweist. Diese Reise soll der erste Schritt dazu sein, sich ein eigenes Heldenlied und damit die Anerkennung ihrer Brüder und Schwestern zu verdienen.

Ob ihrer eigenen Besonnenheit vergißt sie leider bisweilen, daß nur die wenigsten Thorwaler den Verstand vor die Tat stellen, zumal nicht jene aus den abgelegenen Ottaskins. Und so mag es durchaus mehrfach geschehen, daß sie die Reaktion ihrer Gefolgsleute völlig falsch einschätzt und nicht bedenkt, daß nicht alle so bedachtsam und diszipliniert sind, wie es diese Operation unzweifelhaft erfordern würde.

#### Frenjar Torstorson - Hetmann der Lassirer Drachen

Die Lassirer werden von ihrem Hetmann Frenjar Torstorson angeführt (über 1,90, muskulös, rote Zöpfe, Tätowierungen auf beiden Oberarmen). Frenjar trägt die traditionelle Rüstung seiner Sippe, eine Krötenhaut, auf deren Rücken ein springender Wal aufgemalt





ist. Frenjar ist - für einen Thorwaler - recht überlegt, was wohl damit zu tun hat, dass er längere Zeit mit einer Gruppe Abenteurer Aventurien durchstreift hatte. Die Otta der Lassirer ist die *Efferds Faust*.

#### **Einlind Magnusdottir - Schiffsbaumeisterin**

Einlind zählt nun schon fast 60 Winter, doch kann kaum einer der Jüngeren ihr in ihrer Kunst bis heute das Wasser reichen. Allerdings ist Einlind eine Handwerkerin alten Schlages, von rahgetakelten Schiffen mit großem Tiefgang, hält sie nur wenig und auch über die Winddrachen äußert sie sich eher skeptisch.

Dennoch mochten Tronde und Jurga auf eine Meisterin ihres Fachs auf dieser gefährlichen Fahrt nicht verzichten.

Tronde sollte sein ganzes diplomatisches Geschick benötigen, um die bärbeißen Einlind davon zu überzeugen, sich der Expedition anzuschließen. Magnusdottir fährt auf Jurgas *Sturmgleiter* mit.

#### **Tjore Elegarson - Hetmann der Trunkenbold-Otta**

Tjore (35, 1,95, athletisch, blondes, schulterlanges Haar, gestutzter Bart, graublau Augen) ist der charismatische Hetmann der Trunkenbold-Otta. Auf Kriegsfahrten (Krötenhaut, Lederzeug, Helm) herum und wirkt auch oft etwas heruntergekommen. Sein Barbarenschwert, das er immer mit sich herum trägt, stammt angeblich wie sein Freund Grunn von einer Gjalsker Sippe, die an der rauhen Grenze zur Olochtai lebt. Die Trunkenbolde nehmen mit ihrem Knorr *Rauschgurke* an der Fahrt teil.

#### **Faenwulf Jurgason „der Thorbrenner“ - Hetmann der Nuianna-Otta**

Faenwulf ist ein verlässliches Oberhaupt seiner Sippe und stets um das Wohl seiner Ottajasko besorgt. Anders als viele andere seines Volkes ist er auch unorthodoxen Methoden gegenüber aufgeschlossen. Die Waffen seiner Wahl sind Breitschwert, Rundschild, Bogen und Wurfaxt. Seinen Beinamen verdankt er seiner Marotte, von eroberten Häusern Tür oder Tor herausreißen und abbrennen zu lassen.

Er befehligt den größten Drachen der Expedition. 60 Besatzungsmitglieder zählt die *Nuianna*, und einen Aal kann das Langschiff auch vorweisen.

#### **Hetmann Yngvar Raskirson, genannt „der Bär“ - Hetmann der Wellenreiter-Otta**

Yngvar (groß, rotblond, tätowiert, muskelbepackt, etliche Narben) ist nicht nur bei seinen Leuten als wagemutiger und mitreißender Anführer bekannt. Zugleich ist er auch hart gegen sich, seine Feinde

und seine Leute. Ob seines Beinamens trägt Yngvar selbst in südlichen Breiten über der Krötenhaut einen Bärenfellumhang. Sein Schwert „Knochabytr“ hat schon manchen Feind ins Jenseits geschickt und Yngvar hat sich geschworen, daß er dieser Liste noch viele Feinde Thorwals hinzufügen will, bis er selbst eines Tages ins Totenreich ziehen muß. Für einen Hetmann fehlt es Yngvar aber unzweifelhaft an jeglichem Geschick in Sachen Diplomatie und Kriegskunst. So erklärt es sich, daß Raskirson sich gegen den ausdrücklichen Befehl Trondes der Kaperfahrt gegen das Liebliche Feld angeschlossen hat, die mit dem Angriff auf Grangor endete. Yngvar ist einer der wenigen, die den horasischen Truppen entkommen konnten, doch kehrte er nicht – wie erhofft – als ruhmreicher Held nach Thorwal zurück. Vielmehr erwartete ihn die Hetgarde des Obersten Hetmannes, um ihn für die ebenso unbedachte wie folgenreiche Tat zur Verantwortung zu ziehen.

Tronde stellte Yngvar vor die Wahl, entweder die Schmach der Verbannung zu ertragen oder sich der Südmeer-Expedition anzuschließen (aber nur, weil Phileasson ihn nicht bei der Güldenlandexpedition dabei haben wollte, ein Umstand, von dem niemand außer Tronde weiß). Die meisten Überlebenden seiner Otta teilen bereitwillig das Schicksal ihres Anführers und so bemannten sie ihren Knorr *Sturmkind*.

Die besondere Situation dieser Ottajasko führt natürlich zu Spannungen. Gerne unterwirft sich Raskirson nicht den Befehlen der Tochter Trondes, seines Widersachers, den er für zu zaghaft und feige hält. Daß Jurga ganz nach ihrem Vater geraten ist und einen umsichtigen Kurs blindem Eifer vorzieht, macht das nicht besser. Die Wellenreiter-Otta ist ein steter Quell des Unfriedens, am ehesten dafür gut, sich auf eigene Faust auf ein unüberlegtes Abenteuer einzulassen, oder auch nur sie Meinung gegen Jurga zu schüren.

#### **Thorondor Salgarson - Hetmann der Blutrochen Otta**

Thorondor Salgarson (41 J., fast 2 Schritt groß, offenes, langes rotes Haar, reich verzierter Schuppenpanzer) ist ein energischer Bursche, wenn es darum geht, seine Befehle oder Meinung durchzusetzen. Die Otta der Blutrochen ist ein Neubau und heißt *Hammerhai*.

#### **Hjlgar Ragnasdottir - Kapitän der Walwut**

Die junge Hjlgar hat erst vor kurzem den Befehl über die *Walwut* übernommen. Da Hilgar in der letzten Zeit, nach Meinung ihrer Mutter, zu oft in der Villa Hammerfaust in Brabak weilte, beschloß Ragna, daß es für sie endlich an der Zeit wäre, ein wenig Verantwortung zu übernehmen. Hjlgar trägt eine Krötenhaut und ist mit einem Sklaventod bewaffnet. Im Kampf neigt sie zu überhasteten Aktionen.