

Die Rote Frenja

Abenteuer für 3-6 Helden mittlerer Erfahrungsstufe in Thorwal

von Torben Leutenantsmeyer

Eine schreckliche Geschichte

(Meisterinformation)

Aus dem Logbuch der Efferdsträne, Schivone der Muryter Handelsflotte in Ifirns Ozean, niedergeschrieben von Kapitän Ahren Asleifson.

„3. PHE 29: Wir haben heute morgen den Hafen von Enqui verlassen. Unser Konvoi besteht aus drei Schiffen: meinem Schiff, der Efferdsträne, der Dukatstolz unter Stover Zweibrück und der Ifirnsfeder unter Sesko Zurmov.

Unsere Fracht besteht aus:

- 200 Quader Pelze (Dukatstolz)
- 100 Quader Eisenerz (Ifirnsfeder)
- 100 Quader Steinsalz (Ifirnsfeder)
- 50 Quader Leinenstoff (Efferdsträne)
- 5 Quader Teer
- 10 Quader Segeltuch
- 10 Quader Taue
- 5 Kisten mit sonstigen Handelswaren

Außerdem befinden sich auf Geheiß des Eigners zwei Passagiere an Bord, Liskara Ahlfeldt und ihr Diener Alwyn Eskersen, die nach Olport wollen

4. PHE 29: Wir passieren das Westende der Brinasker Marschen. Die Küste wird zunehmend steiler. Spiegelglatte See und Flaute verhindern ein flottes Vorankommen.

Ein Matrose ist vom Mast gefallen und hat sich den Arm gebrochen.

5. PHE 29: Gegen Mittag erreichen wir Nordaport. Es kommt Wind auf, so daß wir hoffen, morgen früh Gjalskermund zu erreichen. Dem verletzten Matrosen geht es den Umständen entsprechend gut.

In der Nacht wird die See rauher, auf Anraten der Navigatorin Gundrid Arvadotter haben wir den Kurs gen Firun geändert, um dem Sturm zu entgehen.

6. PHE 29: Wir erreichen früh morgens Gjalskermund. Es werden einige kleinere Reparaturen an der Takelage vorgenommen. Gundrid hat einen Defekt am Ruder ausfindig gemacht. Ihre Umsicht und Eifer werden hiermit lobend erwähnt.

9. PHE 29: In Olport wird ein Teil der Ladung gelöscht: 75 Quader Pelze, 25 Quader Erz und 3 Kisten. Als neue Fracht werden 10 Quader Kreide, 20 Quader Korn und 50 Quader Stahl geladen. Außerdem frischer Proviant und Wasser.

Wir haben einen neuen Passagier an Bord genommen, der dringend eine Passage nach Auriler benötigt, ein Mann mit Namen Dermiot Olgard. Für die Passage sind 5 Dukaten in



die Schiffskasse gezahlt worden.

10. PHE 29: Unser Passagier verhält sich seltsam. Des tags bleibt er in seiner Kabine, des nachts begibt er sich an Deck, um die Sterne zu beobachten. Die Matrosen betrachten ihn voller Argwohn. Ich habe Hellwina angewiesen, ein Auge auf ihn zu haben.

11. PHE 29: Gegen Abend frischt der Wind bis zu Sturmböen auf. Wir versuchten dem drohenden Sturm auszuweichen, doch vergeblich. Ich ließ das Schiff sturmklar machen und Signale an unsere Begleitschiffe geben.

Der Sturm wird heftiger. Keine Sicht mehr zu unserem Konvoi. Ein Segel ist losgeschlagen, unter Mühen konnten die Leute es bergen. Dabei ist einer über Bord gegangen, keine Chance, ihn in den tosenden Fluten zu bergen. Möge Efferd ihm beistehen. Wir haben den Treibanker ausgesetzt. Schließlich bleibt uns kein anderer Weg mehr, als das Schiff aus dem Wind zu drehen und zu beten.

Gundrid über Bord! Eine riesige Woge hat sie mitgerissen. Ich werde für ihre Seele beten. Als Rudergast wird Olmar Aslindsson eingeteilt.

Das Ruder ist geborsten, wir sind den tosenden Fluten hilflos ausgeliefert. Unter Aufbietung aller Kräfte versuchen wir zu retten, was zu retten ist. Drei weitere sind über Bord gespült worden, zwei sind durch herumfliegendes Gut verletzt worden. Es steht schlecht um uns.

Der Ausguck hat Schiff in Sicht signalisiert. Sollte das die Rettung sein, bei Efferd?

Es handelt sich um ein Langboot, mit einem roten Drachenkopf am vorderen Steven. Die Otta nähert sich stetig. Unheimlich, es will scheinen, als gleite es mühelos über die Wellenberge, der Sturm scheint ihm kaum etwas anhaben zu können.

Sie greifen an! Ich habe Waffen an alle Mann verteilen lassen.

Just fliegen ihre Enterhaken über unsere Bordwand. Wir werden unsere Leben so teuer wie möglich verkaufen! Möge Efferd uns beistehen ...

Einleitung

(Meisterinformation)

Was mag mit Ahren Asleifson und seiner Mannschaft in jener unheilvollen Phexnacht passiert sein? Was wurde aus den anderen Schiffen? Diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, ist die Aufgabe der Helden. Sie werden viel Verhandlungsgeschick brauchen, Orten einen Besuch abstaten, die man besser nicht aufsucht und Dinge herausfinden, die sonst niemand weiß.

Es ist vor allem deine Aufgabe als Meister, ihnen die Sache nicht zu leicht zu machen, ihnen Steine in den Weg zu legen, falsche Fährten zu setzen etc. Nicht immer geht eine Konfrontation ohne Blutvergießen aus, aber achte darauf, die Helden nicht

von einem Kampf in den anderen zu hetzen; es gibt noch andere Wege, den Gefährten Schwierigkeiten zu bereiten.

Damit du als Meister weißt, worauf es ankommt, hier der Hintergrund des Abenteuers:

Thorwal - Land des Freien. Vor über 2600 Jahren ließ sich hier ein Volk nieder, das aus dem fernen Gúldenland vor Vernichtung und Knechtschaft geflohen ist. Seine Angehörigen schworen, auf immer gegen die Sklaverei zu kämpfen.

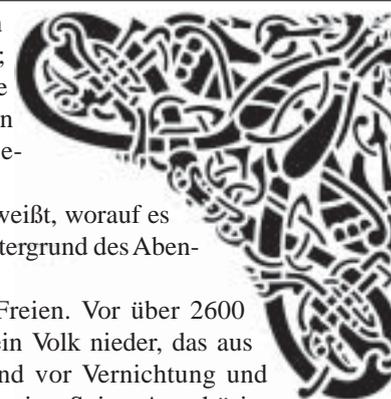
2000 Jahre später wurde Thorwal von den Mittelreichern besetzt, Nachfahren jener Sklavenhaltervölker, vor denen Swafnirs Kinder einst geflohen waren. Sie zwangen den Bewohnern ihre Kultur und den Zwölfgötterkult auf. Swafnir, der wichtigste Gott der Thorwaler, wurde zum Halbgott, Sohn des Efferd und der Rondra, erklärt.

Die Besetzung aber war nie vollständig; die Region um die Stadt Olport und die rauhe Inselwelt der Olportsteine wurde nicht unterworfen und konnte sich seine ursprüngliche Kultur weitgehend bewahren.

Seither gilt der Norden als Heimat der Traditionalisten, die in ihrer Schiffsgemeinschaft weiter nach der Jahrtausende alten Weise ihrer Vorfäter lebten, während im Süden der mittelreichische Einfluß spürbar blieb, auch nachdem es gelungen war, die Besatzer zu vertreiben.

Beide Gruppierungen lebten über die Jahrhunderte hinweg friedlich miteinander. Doch in jüngster Zeit braut sich etwas zusammen.

Da sind auf der einen Seite die strikten Verfechter der alten



Lebensart der Hjaldinger, die ein Leben gemäß den alten Sitten wünschen. Und auf der anderen Seite ist da Tronde Torbenson, Hetmann der Hetleute, mit seinen Anhängern, die nach einem neuen Thorwal streben.

Tronde hat erkannt, daß die Reiche des Südens sehr stark geworden sind und drohen, den Thorwalern in allen Belangen davonzueilen. So ist es ihm ein Hauptanliegen, die Thorwaler in einem Staat zu einen, um den Reichen des Südens die Stirn bieten zu können.

Doch ist diese Idee kaum mit dem alten Brauch der unabhängigen Schiffsgemeinschaften zu vereinbaren und so stößt Tronde mit seiner Politik vor allem in Norden auf heftigen Widerstand, ja Feindschaft. Dem Gebot des Obersten Hetmannes zum Trotz waren diese Ottaskins nicht bereit, von ziellosen Plünderungen und Kaperfahrten vor allem gegen das Horasreich abzulassen, im Gegenteil. Ihre Taten



brachten Thorwal an den Rand eines aussichtslosen Krieges gegen das Liebliche Feld. Tronde statuierte ein Exempel, indem er das Piratennest Daspota am Golf von Prem auslöschte, doch das Zentrum des Widerstands vermochte er nicht auszuheben: die nördlichen Olportsteine.

Dort leben neben Traditionalisten die Friedlosen, Menschen, die wegen ihrer Verbrechen aus ihrer Ottaskin verstoßen wurden. Ihr Hauptsitz ist die Insel Gandar, genauer gesagt die Stadt Goldshjolmr. Nominell wird die Insel von Hetmann Raskir Asleifson regiert, doch die Friedlosen haben sich inzwischen zu einem beachtlichen Piratenhaufen zusammengefunden und eine eigene Anführerin gewählt: „die Jarlin“ Olgerda Olvarnasdottir.

Im Phex 29 findet in Thorwal ein Hjalding statt, auf dem Tronde sich bemüht, die Weichen für die thorwalsche Einheit zu stellen. Olgerda hat beschlossen, dieses Vorhaben mit allen Mitteln zu sabotieren. Sie faßt den Plan, im Vorfeld einige Überfälle zu organisieren, um Unfrieden zu stiften und Tronde zu schwächen. Als Ziel hat sie sich u.a. Schiffe der Gilde aus Muryt, einer mit Tronde sympathisierenden Stadt, ausgesucht.

Das Muster ist immer dasselbe: in Olport geht Ugdalf Olvirson, ein mit Olgerda befreundeter Druide an Bord des Schiffes, wo er eine Passage bucht. Mittels WETTERMEISTERSCHAFT läßt er an günstiger Stelle einen Sturm aufziehen. Derweil die Mannschaft alle Hände voll zu tun hat, wirkt er ein dem VISIBILI verwandtes Druidenritual und beschädigt das Ruder, um das Schiff manövrierunfähig zu machen. Derweil Olgerdas Otta angreift, selbst vor den Auswirkungen des Sturmes durch Zauberkraft geschützt, um das Schiff zu entern. Den Überlebenden dieser Überfälle bleibt die Wahl, sich den Piraten anzuschließen oder über Bord in den sicheren Tod zu springen.

Dreimal schon ist das Manöver geglückt. Diesmal hatte die Rote Frenja das Kommando, Olgerda hat sich bereits nach

Thorwal begeben, um den Ausgang des Hjaldings zu beobachten.

Ausgangspunkt dieses Abenteuers ist Muryt. Wir wissen nicht, was die Helden dazu bewegen konnte, nach Muryt zu reisen, aber hier ein paar Vorschläge:

- **Immanspiel:**

Einer der Helden ist ein begeisterter Immananhänger und will nicht das Gastspiel von Orkan Thorwal bei den Sturmfallen verpassen. In diesem Fall gib ihm ein erhöhtes Startgeld von 10 Dukaten mit, für die Fahrt und sonstige Auslagen. Und: laß ihn sein Spiel sehen! Nichts ist schlimmer als begeisterte Sportfans, die wegen eines nervigen Abenteuers ihr Spiel verpassen ...

- **Seereise:**

Die Helden sind nach Olport unterwegs und machen in Muryt Zwischenstation.

- **Auftragssuche:**

Die Helden haben auf einem Schiff angeheuert, das nach Muryt fährt. Hier stehen sie nun und suchen eine neue Heuer oder einen anderen, der ihnen Lohn und Brot gibt.

- **Handel:**

Einer der Helden will die Gelegenheit nutzen, und auf dem Markt einige Waren kaufen oder verkaufen.

Für welche Möglichkeit du dich auch entscheidest: abends kehren die Helden in die Taverne und Herberge „Zum Pottwal“ ein.

Argumentation auf Thorwalsch

Die Taverne ist bereits gut gefüllt. An der Theke haben etliche thorwalsche und norbardische Gäste Platz gefunden, wahre Hünen, deren Äxte lässig am Gürtel hängen. Auf den ersten Blick scheint kein Plätzchen frei zu sein, doch da die Thorwaler als gastfreundlich bekannt sind, bieten sogleich zwei Thorwalerinnen den Helden an, an ihrem Tisch Platz zu nehmen und rücken dichter zusammen. Kurz darauf kommt der Wirt mit ein paar Schemeln.

Die Thorwalerinnen sind Firunja Asleifdotter und Yasma Garheldtöttir. Genauere Informationen findest du weiter hintern. Insbesondere Firunja gibt sich den Helden gegenüber aufgeschlossen, sie ist von keckem, fröhlichen Wesen und wahrhaftig nicht auf den Mund gefallen. Ganz unverblümt macht sie gegenüber einem charismatischen Helden eine anzügliche Bemerkung und beobachtet amüsiert, wie dieser reagiert. Ihre Freundin ist eher ein stilles Wasser, doch weiß auch sie einen guten Witz stets zu schätzen.

Wenn die Helden nach Neuigkeiten fragen, können sie folgendes erfahren:

- Seit der Isolierung des Bornlandes laufen die Geschäfte der Gilde schleppend.
- Hetmann Torben Swafnildson vom Farseesson-Wellenbrecher-Otta ist der Hetmann der Stadt und ein Parteilanger Trondes.
- Von Muryt aus wird der berühmte Waskir in alle Teile

Aventuriens verschifft.

- Janda Nellgarddotter ist die Matriarchin der Nunnur. Sie ist eine Gegnerin Torbens um die Hetmannschaft und eher traditionalistisch eingestellt.
- Die Gilde ist die Organisation der Händler in der Stadt; sie hat das alleinige Stapelrecht für Pelze, Holz, Rübenmus und vor allem den berühmten Waskir.
- Das Hjalding Muryts gleicht eher einem mittelreichischen Stadtrat. Ihm gehören Vertreter der Wellenbrecher-Otta, der Nunnur-Otta und der Gilde an.
- Der Skalde Thurske Nellgardson ist der jüngere Bruder des berühmten Asleif aus Waskir.

Personen im Pottwal:

Olvir Fjólnirson: der 56 Jahre alte Wirt (1,83, Halbglatze, angegrauter, vormals blonder, Bart) trägt ein blaues Hemd und eine Lederschürze und steht zumeist hinterm Tresen.

Gera Olvirdotter: die 24 Jahre alte Wirtstochter arbeitet als Schankmaid in der Taverne. Das hübsche Mädchen mit den tiefblauen Augen und den langen blonden Haaren ist 1,72 groß und zierlich gebaut, was aber nicht bedeutet, daß sie sich aufdringlicher Kundschaft nicht mit einem gezielten Kinnhaken zu erwehren weiß. Sie trägt einen knöchellangen grünen Rock, eine weiße Bluse mit einer dunklen Lederweste und meistens ein Tablett mit Gläsern.

Ragnar Olvirson: der 30 Jahre alte Wirtsohn ist ein stämmiger und muskulöser Hüne (1,91 rotblond, graue Augen). Er trägt ein weißes Hemd und eine dunkle Hose aus Leinen. Meistens hilft er seinem Vater beim Ausschank, steht aber auch seiner Schwester bei, wenn die Gäste zu frech werden.

Swangard Raskradottir: Ragnars 36 Jahre alte Gattin (1,76, muskulös, lange, zu Zöpfen geflochtene braune Haare, blaue Augen) arbeitet ebenfalls als Schankmagd. Keiner wagt es, die Zeche zu prellen, wenn die "Knochenquetsche" ihn bedient; gegen solche Schufte geht sie rigoros vor, was einen üblen Ausgang für den Betroffenen nehmen kann.

Firunja Asleifdotter: die 21 Jahre alte Firunja (1,95, schlank, rotblonde, wallende Mähne, blaue Augen) kommt mit ihrer Freundin Yasma öfters in den "Pottwal". Sie gehört zur Ottaskin der Nunnur, wo sie als Segelmacherin arbeitet. Firunja sucht nach einem passenden Mann, weshalb sie wohl auch so an den Helden interessiert ist. Sie trägt dunkle Lederkleidung und einen beachtlichen Langdolch mit einem Heft in Form einer Pottwalfflosse, ein Erbstück ihrer Ahnin, der berühmt-berüchtigten Piratin Arngrimma Blauzahn.

Yasma Garheldottir: Yasma (22 Jahre, 1,87) gehört ebenfalls zu den Nunnur, wo sie als Seilerin arbeitet. Sie ist zwar verheiratet, aber ihr Mann Gunn Liskolfson ist zur Zeit auf See, weshalb sie ihre Freundin in die Taverne begleitet, um darauf zu achten, daß sie sich auch einen "gescheiten Kerl!" angelt. Sie trägt ein weißes Leinenhemd, eine braune Lederhose und ein auffällig ornamentiertes Stirnband. Ihre langen weißblonden Haare hat sie zu zwei Zöpfen geflochten.

Radnir Terkun: Mit seinen 1,98 ist der hochgewachsene breitschultrige Norbarde (33 Jahre, schwarzer Zopf, geflochtener Kinnbart) auch ohne seine Axt eine respekteinflößende Erscheinung. Nach der Arbeit kehrt der Holzfäller mit seinen Kollegen in der Taverne ein, um den Abend bei ei-

nem schönen Bier ausklingen zu lassen.

Arkos, Sohn des Drambosch: Der Amboßzwerg ließ sich vor langer Zeit im Norden Aventuriens nieder und betreibt eine Schmiede in der Stadt. Oftmals hört man ihn über die schlechte Qualität des thorwalschen Stahls fluchen, und dennoch versteht das Väterchen sich darauf, trotzdem noch recht passable Axtköpfe und einfache Klingle daraus zu schmieden, die jegliche Stücke aus Menschenhand übertreffen.



Ahren Egilson: Für einen Thorwaler ist der 162 Halbfinger große Matrose etwas kurz geraten. Das gleicht er aber mit seiner Trinkfestigkeit und seinem Sinn für Humor locker wieder aus. Allerdings heißt es, daß Ahren nicht umsonst so einen roten Schopf habe, denn der ist ein rechter Feuerkopf, jähzornig wie ein Stier. Der 42jährige trägt thorwalsche Seemannskleidung.

Iskra Joradottir: der 179 Halbfinger großen Frau sieht man an, daß sie lange als Söldnerin zur See gefahren ist. Ihr Antlitz ist wettergegerbt, zahllose Narben zieren sie (alle vorne, keine hinten, wie sie mit stolzem Lächeln gerne ausführt), ihre Statur ist muskulös. Ein Blick aus ihren eisgrauen Augen bringt Aufschneider zum Verstummen, und wenn das nicht genügt, weiß sie mit ihrer scharfen Zunge und nötigenfalls auch ihrem Säbel nachzusetzen. Wegen ihrer zahlreichen Hautbilder kann man sie getrost als lebendes Kunstwerk bezeichnen (sollte das in ihrer Gegenwart aber lieber unterlassen ...).

Laß die Helden ruhig über sich erzählen, was sie erlebt haben, was sie vorhaben, wer sie sind. Dabei fließt das Bier, begleitet von ein paar verdeckten **Zechenproben**. Zeigen sich die Helden umgänglich, werden sie schnell ein paar Bekanntschaften schließen oder andernfalls auch ein paar rüde Bemerkungen über sich ergehen lassen müssen. Gib den Helden Gelegenheit, einen typischen Abend in einer thorwalschen Kneipe zu erleben, mit allem Drum und Dran. Inklusive der scheinbar unvermeidlichen Kneipenschlägerei ...

Ein Streit

Eine rauhe männliche Stimme erschallt von einem der Tische an der Ecke: „Was? Du glaubst mir nicht? Willst du behaupten, ich lüge?“ Eine andere, weibliche Stimme erwidert: „Haarscharf erraten, du Trunkenbold. Hast wohl zu tief ins Glas gesehen!“ - „Das lasse ich mir nicht bieten, du Seeschlange ...“

Ein wenig eindruckgebietender, kleingewachsener Mann springt auf und richtet drohend seinen Krug auf eine ihn gut einen Kopf überragende Thorwalerin in Matrosenkleidung. „Laß es lieber sein!“ poltert sie. Ein hünenhafter Norbarde, der am Tresen sitzt, dreht sich um und brüllt in breitem Dialekt: „Kennt ihr das nicht draußen erlädigen?“ Der Kleine richtet seinen Blick auf den finster dreinblickenden Riesen: „Misch dich da nicht ein Glatzkopf. Könnte gefährlich für

dich werden, und dann heult deine Mami.“ Der Norbarde blickt zu dem Kleinen runter: „Briederchen, ich glaube, Mocoscha hat dir zu wenig Milch gegäben.“ - „Milch? Probiert das mal!“ Mit diesen Worten schüttet der Kleine dem Norbarden den Inhalt seines Kruges ins Gesicht, woraufhin in kürzester Zeit eine Schlägerei entbrennt, in die fast die gesamte Besucherschaft der Taverne involviert ist. Ein Krug fliegt durch die Luft und trifft Yasma an der Schulter, woraufhin sie sich gemächlich erhebt und sich mit den Worten: „Firinja, es geht los!“ einen der Kombattanten schnappt. Ihre Freundin folgt ihr auf den Fuß.

Es liegt an den Helden, ob sie sich an der Rauferei beteiligen wollen. Wenn ja, schlagen wir vor, die allfälligen Würfelwürfe durch blumige Beschreibungen des Geschehens auszumalen, statt es allein bei trockenem Isokaedergeklapper zu belassen.

Sollten Helden versuchen, sich aus dem Kampf rauszuhalten, braucht es von Zeit zu Zeit einer **GE-Probe**, um fliegenden Krügen und anderen Wurfgeschossen ausweichen. Außerdem wird eine **JZ-Probe** (erleichtert um den erlittenen Schaden) fällig um festzustellen, ob der Held keine Rachegefühle bekommt. Sollten die Helden Vorsichtsmaßnahmen ergreifen und sich z.B. hinter einem umgestürzten Tisch verstecken, entfallen die **GE-Proben**. Nichtsdestotrotz mag es geschehen, daß der ein oder andere versucht sie aus ihrem Versteck zu zerren: „Was verkriecht ihr euch hier? Ihr müßt uns helfen! Ach, ihr wollt nicht? Süßwassermemmen! Weicheier ...!“

Wie dem auch sei, bevor es langweilig wird, laß den Kampf ausklingen:

Als du deinen Gegner gerade mit einem zünftigen Kinnhaken zu Boden befördert hast, bemerkst du, daß es auf einmal ruhig geworden ist. Der Sohn des Wirtes zerrt zwei Streithähne auseinander, andere wälzen sich mit schmerzvoll verzogenem Gesicht in einer Bierlache oder halten sich den brummenden Schädel. Ernstlich verletzt scheint aber niemand. Just reicht der Norbarde dem Matrosen die Hand und hilft ihm auf, die Schankmaid bringt den beiden zwei Bier, womit sie wie die besten Freunde anstoßen. Die Schlägerei ist vorbei, der Norbarde und der Seemann haben sich versöhnt, und für die Helden ist es höchste Zeit, ins Bett zu gehen. Vor allem die Prügelknaben müssen sich erholen. Dafür bietet sich natürlich die Herberge an (Q2, P2).

Erkundungen in der Stadt

Am nächsten Morgen erwachen die Helden mit mehr oder weniger brummenden Schädeln. Nach einem guten Frühstück ist es Zeit für einen Stadtrundgang.

Eine Beschreibung Murysts, die den Rahmen des TS sprengen würde, findet man unter <http://www.thorwal-standard.de>. (Außerdem ist sie per Post für DM 3.- in Briefmarken zu bestellen bei: Torben Leutenantsmeyer, Sundgauallee 14, 79110 Freiburg)

Schließlich bietet sich folgende Szenerie:

Unter einer Eiche hat sich eine Frau in einem blau-weiß ge-

viertelten Wams postiert. Neugieriges Volk scharft sich um die Ausruferin, die sich räuspert. Schließlich verkündet sie folgendes:

Ihr braven und wackeren Leute,
Der Hjalding von Muryt und die Gilde der Stadt suchen nach mutigen Männern und Frauen, die sich nicht scheuen, Leib und Leben zum Wohle der Stadt zu wagen. Eine Belohnung in Gold ist ausgelobt, damit das eigene Wohl nicht ins Hintertreffen gerät.
Wer sich für fähig erachtet, uns zu helfen, der melde sich bei mir im Hethaus.
Torben Swafnildson, Hetmann

Das Hethaus ist schnell gefunden, es befindet sich am Markt. Man läßt die Helden ohne weiteres zum Hetmann vor. Selbigen überraschen die Gefährten, als er sich fluchend durch Stapel von Dokumenten arbeitet.

„Elende Drecksäcke! Was wollt ihr überhaupt von mir? Könnt ihr Aasgeier eure Hälse nicht vollkriegen? Oh, verzeiht!“ Er erhebt sich. „Ich habe mal wieder Ärger mit diesen Pfeffersäcken. Sie wollen ... Ach, was erzähle ich, ihr kommt doch sicher wegen des Auftrags. Nun, ich werde euch sagen was ich weiß: Fast nichts. Aber das kann sich ändern. Ihr könnt das ändern. Aber setzt euch erst mal.“

Während die Helden an einem Eichentisch auf schweren Stühlen Platz nehmen, holt der Hetmann Krüge aus einem Schrank und füllt sie aus einem Faß in der anderen Ecke. Er stellt die Krüge auf den Tisch und läßt sich selbst auf einen Stuhl plumpsen. „So ist es doch schon viel angenehmer! Ich hasse diesen ganzen neumodischen Papierkram, aber ohne geht es heute nicht mehr. Aber zu eurem Auftrag. Vor etwa zwei Wochen verließ ein Handelskonvoi der hiesigen Gilde den Hafen von Olport. Das Schiff sollte zwei Tage später Auriler anlaufen, ist aber nie dort angekommen. Das kann passieren, mag man sagen, allerdings ist es nun schon der dritte Vorfall dieser Art in den letzten Wochen. Und jedes Mal keine Spur von den Schiffen oder der Ladung. Die Händler haben nun angedroht, sich zu weigern ihre Steuern zu zahlen, wegen der hohen Verluste, die sie erlitten haben. Diese Jammerlappen. Als ob es nicht gute thorwalsche Sitte wäre, selbst für die Sicherheit von Schiff und Ladung zu sorgen. Was denken die sich, sollen wir wohl tun? Neben den Koggen herschwimmen? Aber was hilft es. Bevor sie sich einen anderen Hafen suchen, bleibt mir nichts anderes über, als zu handeln. Kurzum, ich suche Leute, die willens und in der Lage sind, den Verbleib der Schiffe aufzuklären und herauszufinden, wer seine dreckigen Finger da im Spiel hat.“ Der Hetmann mustert euch prüfend. „40 Dukaten sind ausgelobt, für die, denen das gelingt. Wenn ihr interessiert seid, dann geht zum Gildenobmann Eldgrimm Schwarzenbek, der wird euch mehr verraten. Was ist, seid ihr dabei?“

Erscheinen die Helden Swafnildson gar zu schwachbrüstig, wird er sie mit der Aufgabe kaum betrauen, es sei denn, sie

wissen ihn vom Gegenteil zu überzeugen. Ein Fehlschlag würde seine Lage in der Stadt – es gibt eine Konkurrentin um die Hetmannswürde, Janda – merklich verschlechtern. Wenn die Helden mit der Belohnung nicht zufrieden sind, läßt sich der Hetmann bis auf 45 Dukaten hochhandeln. Danach ist aber Schluß. Weitere Informationen über den Hetmann findest du im Anhang.

Ein mysteriöses Verschwinden

Das Haupthaus der Gilde, ein Fachwerkhaus im albernischen Stil, befindet sich ebenfalls am Marktplatz. An den Wänden des Flures hängen große Seekarten, wahre Meisterstücke und unschätzbare Kostbarkeiten.

Angesichts der mißlichen Lage, in der sich die Gilde zur Zeit befindet, verzichtet man auf Formalitäten und läßt die Helden gleich zu Schwarzenbek vor.

Dichte Rauchschwaden trüben die Luft, als ihr das Kontor des Gildenobersten betretet. Die Wände sind mit dunklem Holz vertäfelt, ein wertvoller tulamidischer Teppich ziert den Dielenboden. Ein Regal mit Büchern kündet vom Reichtum des Besitzers. Selbiger, ein untersetzter ältlicher Mann in kostbarer Kleidung, mit schütterem Haar und einem fliehenden Kinn, eine Pfeife in seinem Mundwinkel, sitzt an einem großen Schreibtisch, der mit Papieren und allerlei anderen Gegenständen übersät ist. Vor allem zieht ein gülden blinkender Segen eure Aufmerksamkeit auf euch, Silber- und Goldmünzen liegen in Haufen und Türmchen kreuz und quer über den Tisch verstreut. Der Alte zählt hingebungsvoll sein Gut, als er endlich eurer gewahr wird. Höflich bietet er euch Platz an.

„Seid begrüßt. Ich bin Eldgrimm Schwarzenbek, Obmann der Gilde. Ich nehme an, ihr kommt wegen des Auftrages. Nun gut. Vor einigen Wochen passierte es zum ersten Mal, daß einer unserer Handelskonvois zwischen Olport und Auriler verschwunden ist. Seitdem gab es zwei weitere Fälle. Das Mysteriöse an der Sache ist, daß es nie irgendwelche Hinweise auf den Verbleib der Schiffe gab. Es muß etwas geschehen. Die Gilde von Muryt sieht sich nicht in der Lage, diese Verluste zu tragen. Wollt Ihr uns in unserer Not beistehen?“

Schwarzenbek verspricht den Helden ein zusätzliches Reisegeld von 20 Dukaten, wenn sie sich der Sache annehmen.

Er berichtet, daß der letzte Konvoi, der vor zwei Wochen verschwunden ist, aus zwei Koggen, der Dukatstolz und der Ifirnsfeder, und einer Schivone, der Efferdsträne, bestand. Ihre Ladung bestand vornehmlich aus Handelswaren aus Riva.

Der Gildenoberste schlägt vor, daß die Helden mit ihren Nachforschungen in Auriler und Olport beginnen.

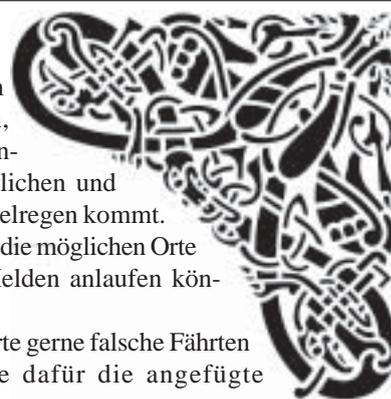
Die Spur ist heiß

Nun gilt es. Die Helden stechen in See, um dieser mysteriösen Geschichte auf den Grund zu gehen.

Es obliegt dir, ob es auf der kommenden Seereise zu Unbilden in Form von Stürmen, Piraten, Seeungeheuern oder einfach nur einem beharrlichen und nervzerfetzendem Nieselregen kommt.

Im folgenden findest du die möglichen Orte beschrieben, die die Helden anlaufen können.

Falls du in einem der Orte gerne falsche Fährten legen willst, benutze dafür die angefügte Gerichtetetabelle.



Olport

2300 Einwohner, Swafnir-, Efferd-, Ifirn- und Traviatempel, Magierakademie

Eine genaue Beschreibung der Stadt der Hjaldinger findest du in der Box *Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges*.

In Olport läßt sich lediglich in Erfahrung bringen, daß der Konvoi pünktlich ausgelaufen ist, und daß die Schiffe allesamt in tadellosem Zustand waren.

Auriler

710 Einwohner, Swafnirtempel, 1 Herberge, 1 Taverne, 2 Schenken

Der Fischerort Auriler ist in einem Fjord am Fuße der Graue Berge gelegen. Die Häuser schmiegen sich malerisch an den steilen Hang. Der Ort ist von Land aus nur schwer zugänglich.

Am Hafen kann der Hafenmeister folgende Angaben machen:

- Die Schiffe sind bis heute nicht angekommen
- Mehrere Fischer wollen vor 12 Tagen auf dem Wasser treibende Holzstücke gesehen haben
- Ein Suchtrupp hat hingegen nichts gefunden

Die Helden treffen erst am frühen Abend in Auriler ein. Vor morgen früh läuft kein Schiff aus, sie werden die Nacht hier verbringen müssen.

Von o.g. Fischern lassen sich zwei ausfindig machen. Der eine, der gerade sein Netz am Hafen flickt, erzählt knapp und nüchtern von geborstenen rußgeschwärzten Planken, die im Meer trieben.

Der andere läßt sich des abends im „Fliegender Drachen“ fin-



den, der Taverne. Er weiß allerlei Schauermärchen zu erzählen, von einem Seedämon aus Hranngars Gefolge, der mit seinen gewaltigen Kiefern ganze Schiffe zermalmen kann. Er ist sogar in Besitz eines Plankenstücks, das Spuren des Dämons aufweisen soll. Gegen ein paar Münzen ist er bereit, die Helden das Stück begutachten zu lassen. In der Tat befinden sich Zahnsuren an dem Holzstück, doch lassen sich bei entsprechender Untersuchung weder Spuren einer übernatürlichen Entität finden, noch kann das Bruchstück von einem der jüngst verschwundenen Schiffe stammen, dafür ist es schon zu verwittert.

Es bietet sich an dieser Stelle an, daß auch andere Gäste sich in das Gespräch einmischen, die die Behauptung des Mannes zu bekräftigen, als baren Unsinn abtun oder gar eine eigene Schauergeschichte zu erzählen haben. An dieser Stelle sollte auch zum ersten Mal die Hexe Tula erwähnt werden, eine berühmte Thorwaler Piratin, deren genaue Beschreibung in der Thorwal-Box nachzulesen ist.

Während die Leute noch ihr Seemannsgarn zum besten geben, kommt es zu folgender Begebenheit.

Auf einmal fliegt die Tür auf, und eine Frau stürzt herein. Ihre Seemannskleidung ist pitschnass und zerrissen, die blonden Haare strähmig und verfilzt. Gesicht und Körper sind mit Kratzern und blauen Flecken übersät, einige Wunden sind notdürftig verbunden. „Schnell, ich muß nach Muryt! Etwas Schreckliches ist passiert! Ich muß sofort nach Muryt. Wer von euch hat ein Boot? Helft mir doch, was ist mit euch?“ Als niemand sogleich reagiert, verliert sie vollends die Fassung und geht auf die Gäste los.

Es handelt sich um Gundrid Arvadotter (siehe Anhang), Navigatorin der Efferdsträne. Sie ist die einzige Überlebende der Katastrophe und damit die wichtigste Informantin der Helden.

Die anderen Gäste reagieren alles andere als verständnisvoll, als Gundrid sie packt und schüttelt und sie mit überschlagender Stimme auffordert, sie nach Muryt zu bringen. Wir wollen hoffen, daß sich die Helden der bedauernswerten Frau annehmen, und versuchen, sie zu beruhigen.

Schließlich gelingt ihnen das auch, die Frau sackt regelrecht in sich zusammen und bricht in hemmungsloses Schluchzen aus.

Es braucht eine Weile, sich einen Reim aus Gundrids wirrem Gestammel zu machen.

Das können sie bei entsprechender Geduld in Erfahrung bringen:

- der Konvoi lief pünktlich in Olport aus
- gegen Abend kam Sturm auf und trennte die Schiffe
- vorher meinte sie, noch ein viertes Schiff gesehen zu haben, ist sich aber nicht sicher, es war dunkel, und die See tobte.
- sie wurde über Bord gerissen und schluckte viel Wasser, bevor sie das Bewußtsein verlor.
- als sie wieder aufwachte, lag sie in einem Bett und wurde von einer Fischersfrau versorgt.
- der Fischer, an dessen Namen sie sich nicht erinnert, brachte sie nach Skerdûn. Sie nimmt an, daß sie im Norden der Insel Skerdu an Land gespült worden ist.

- In Skerdûn hat sie in ihrer Not ein Fischerboot gestohlen und ist hierher gesegelt, doch ist das Schiffchen auf den Klippen vor der Küste leckgeschlagen und gesunken. Mit letzter Kraft konnte sie sich ans Ufer retten. Sie muß dringend weiter nach Muryt, um über den Untergang der Schiffe zu berichten. Geld für die Passage hat sie keines, eine Heuer scheidet angesichts ihres Zustandes aus.

Gundrid ist eine Magiedilettantin, deren Gabe ihr die Fähigkeit gibt, sich vortrefflich zu orientieren. Außerdem ahnt sie Stürme voraus. Ihre Magiebegabung hat ihr auch das Leben gerettet: mit einem unkontrollierten IN SEE UND FLUß vermochte sie zu überleben. Die Navigatorin ist sich ihrer magischen Begabung nicht bewußt.

Nun wissen die Helden, was passiert ist: die Schiffe wurden im Sturm getrennt. Es bietet sich an, gleich nach Skerdû zu fahren, um weitere Nachforschungen zu treffen.

Zeigen die Helden sich hilfsbereit und sorgen dafür, daß Gundrid eine Passage nach Muryt bekommt, ist das 20 zusätzliche AP wert.

Sollten die Helden Gundrids Flehen erhören, sie nach Muryt zu begleiten, kommt es zu folgendem Intermezzo:

Eldgrimms Vermutung

Gundrid berichtet Eldgrimm Schwarzenbek über die Geschehnisse. Dieser zeigt sich bestürzt. Und äußert sogleich einen schrecklichen Verdacht: „Ich kenne nur eine Person, die Jagd auf andere Schiffe macht und dafür Stürme entfesselt! Und auch der Ort, wo du angespült worden bist, weist darauf hin: die Hexe Tula hat ihre Finger im Spiel!“ Er bietet den Helden 20 zusätzliche Dukaten, wenn es ihnen gelingt, die beiden verbliebenen Schiffe, ihre Mannschaft und die Ladung ausfindig zu machen oder gar zu bergen. Außerdem setzt er ein Schreiben auf und schickt die Helden zum Hafen, wo die „Olga“ vor Anker liegt, die morgen im Auftrag der Gilde nach Riva segeln soll. Das Schreiben weist den Kapitän an, sofort Segel zu setzen und die Helden nach Skerdu zu bringen, bevor sie ihrem geplanten Kurs folgt.

Skerdûn

250 Einwohner, Swafnirtempel

Am Hafen machen einige Fischer ihre Boote zum Auslaufen klar. Einige der Kähne machen einen schäbigen, wenig see-tauglichen Eindruck. Die Leute zeigen sich allenthalben recht maulfaul, insbesondere wenn die Helden so dumm sind, direkt nach Tula zu fragen.

Der Swafnirtempel:

Der Swafnirgeweihte, so steht es an der Pforte, ist heute auf See, um den Segen seines Gottes einzuholen. Von daher sind alle Räume bis auf den Altarraum verschlossen. Dort halten sich W3 Leute auf, die zu ihrem Gott beten. Sie möchten allesamt nicht bei ihrem Gebet gestört werden, einige sind aber bereit, später in der Taverne mit den Helden zu sprechen.

Taverne

Die Taverne „Zum Butt“ ist eine Hafenkneipe der besseren Kategorie, was nicht heißt, daß es sich um ein nobles Eta-

blissement handelt, ganz im Gegenteil: die Tür fällt beim Öffnen fast aus den Angeln und der Schankraum ist heruntergekommen. Aber immerhin ist die Stimmung Fremden gegenüber freundlich.

Der Wirt ist ein Mittvierziger mit einer Halbglatze und einem respektablen blonden Vollbart. Sein Bier hat der Mann unzweifelhaft mit Wasser gestreckt, aber die meisten hier kennen es nicht besser und beschwerten sich deshalb nicht. Der Wirt ist allerdings bereit, für einen Aufpreis richtiges Bier auszuschenken.

Neben den üblichen Gerüchten ist folgendes in Erfahrung zu bringen:

- Die Fischerin Janda Arnhilddottir kam jüngst und zahlte ihre Einkäufe mit einer fremdländischen Goldmünze. Sie wollte nicht sagen, woher sie die hatte.
- Janda sammelt nebenher Strandgut, um ihren mageren Fang aufzubessern.
- Janda wohnt auf einer Klippe einige Meilen nördlich von Skerdûn
- Janda ist seit einer Woche nicht mehr dagewesen. Früher kam sie fast jeden Tag.

Fragen die Helden nach den verschollenen Schiffen, bekommen sie folgendes zu hören:

- Am besten fragen sie Tula (begleitet von einem sarkastischen Grinsen), denn die ist Expertin, was das Verschwindenlassen von Schiffen angeht. Wenn sie aber an ihrem Leben hängen, sollten die Helden lieber nicht zu Tula gehen.

Über Tula wollen die wenigsten reden, etliche machen das Zeichen gegen den bösen Blick. Kaum einer scheint Neigung zu verspüren, sich in die Geschäfte der berühmten Hexe zu mischen und damit ihren Zorn zu wecken.

Immerhin zeigt sich eine alte, zahnlose Frau bereit, einige Geschichten über Tula preiszugeben, wahre Schauergeschichten, die von der Grausamkeit und Macht der bösen Hexe künden. Und heißt es nicht zurecht, daß in jedem Märchen ein Funke Wahrheit steckt? Allzumal könnte den Helden spätestens jetzt dämmern, daß die ihnen versprochene Belohnung doch ein wenig dürftig ist, wenn es tatsächlich gegen Tula gehen sollte ...

Dir zum Troste: Tula hat nichts mit der Sache zu tun. Doch sollen die Helden das jetzt noch nicht wissen.

Jandas Hütte

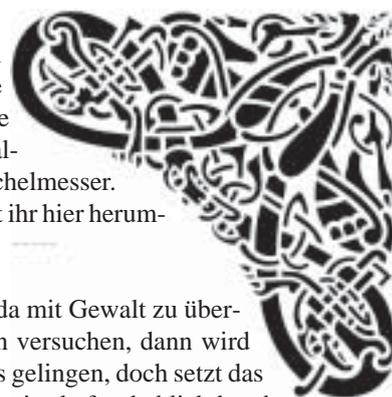
Jandas Hütte ist nicht schwer zu finden, einfach immer nördlich, die Klippen entlang.

Auf ihr Klopfen öffnet niemand, die Helden haben die Gelegenheit, sich ungestört in der Hütte umzusehen. Janda hat allerlei Strandgut in ihrer Behausung aufgestapelt, von einer Taurole bis zu einem halben Rechtschritt verschossenen Brokatstoffs. Schließlich werden die Helden fündig: in einer kleinen Schatulle finden sich einige bornische Batzen. Außerdem finden sie eine Planke mit der kaum noch lesbaren Aufschrift EF**RD***ÂN*.

In diesem Moment geht die Tür auf. Eine blonde Mittzwanzigerin kommt mit einem

Stoß Holz unterm Arm in die Hütte. Als sie die Helden erblickt, läßt sie vor Schreck ihre Last fallen und zieht ein Muschelmesser.

„Wer seid ihr? Was habt ihr hier herumzuschnüffeln?“



Sollten die Helden Janda mit Gewalt zu überumpeln und zu fesseln versuchen, dann wird ihnen das ohne weiteres gelingen, doch setzt das Jandas Kooperationsbereitschaft erheblich herab, so daß sie sich nicht geneigt zeigt, ihnen alles, was sie weiß, preiszugeben.

Gebärden sie sich allerdings freundlich, erklären den Grund ihres Hierseins und machen vor allem keine Anstalten, die Münzen an sich zu nehmen, dann ist Janda bereit, ihnen Auskunft zu geben.

Sie weiß allerdings lediglich zu berichten, daß sie vor etwa 10 Tagen die erste Goldmünze am Strand gefunden hat. Schließlich habe sie eine kleine Schatulle mit weiteren Münzen entdeckt – ein wahres Vermögen für sie. Seitdem habe sie täglich den Strand abgesucht – bislang vergeblich, wenn man von ein paar Schiffstrümmern absieht.

Auf Tula angesprochen, warnt Janda die Helden eindringlich davor, sich dorthin zu begeben – zumindest, wenn diese zu ihr freundlich waren ...

In der Höhle der Schlange

Tula von Skerdu

(Nähere Angaben zu Tulas Person findest du im Thorwal-Heft auf S. 58) Tulas wirksamster Schutz ist die Angst der Menschen. Der Thorwalerin haftet der Nimbus der unbesiegbaren, skrupellosen und grausamen Hexe mit unvorstellbaren Zauberkraften an. Aberglaube und Furcht vor dem Unerklärlichen haben dafür gesorgt, daß kaum ein vernünftiger Mensch es wagt, sich in ihre Geschäfte einzumischen, ja, selbst nur ihren Namen zu nennen. Selbst unter ihren Schwestern herrscht Furcht, und auch gebildete Magi und mit allen Wassern gewaschene Söldnergranden begegnen ihr zumindest mit Respekt. Und Tula weiß ihren Ruf durch wohlgesetzte Greuelthaten zu nähren.

Tulas Anwesen befindet sich an einem Fjord im Westen der Insel. Mit den entsprechenden Überredungskünsten (Überzeugen-Probe +8) gelingt es den Helden, ein Fischermädchen dazu zu bewegen, ihnen den Weg zum Unterschlupf der Piratin zu zeigen. Der Einsatz von klingender Münze mag die Probe leichter ausfallen lassen.

Spare auf dem beschwerlichen Weg (es bedarf einiger Kletterpartien und GE-Proben) nicht mit allerlei unheimlichem Beiwerk: Die Landschaft wirkt düster, ja feindselig. Unheimlich ragen verkorrte Äste in den stahlgrauen Himmel empor, dunstige Schwaden steigen aus unheilvoll gluckernenden Sumpflöchern aus, denen ein fauliger Geruch entströmt, der einem den Atem raubt. Auffällig viele Pflanzen tragen spitze Dornen, denen die Gefährten kaum zu entgehen vermögen. Und hat da etwa eine schwarze Wurzel nach dem Knö-

chel des Helden gegriffen? Plötzlich raschelt es vor ihnen im Laub, doch ist nicht auszumachen, wer dort durch das dichte Gesträuch schleicht. Oder im Gegenteil, plötzlich werden die Helden dessen gewahr, daß jegliche Geräusche verstummt sind, keine Vogelstimmen, selbst das allfällige Rauschen der Blätter im Wind ist nicht länger zu hören. Plötzlich erschallt ein schauriger Schrei der schließlich verebbt. Oder einer der Helden vermeint in seinem Nacken den heißen Atem eines Verfolgers zu verspüren, doch kann er niemanden erspähen. Was sind das dort für unheimliche Zeichen, die auf einen einzelnen Felsblock, der wie ein Titanenfinger mahnend in den Himmel ragt? Sind sie etwa mit Blut gezeichnet? Und ist daß da im Schatten der Eberesche etwa der grausig starrende Schädel eines Menschen? Wozu dienen die unheimlichen, blubefleckten Bündel aus Reisig, Federn, und Haaren, die hier und da in den Ästen hängen?

Tula hat einige Anstrengungen unternommen, unerwünschte Wanderer von ihrem Anwesen fernzuhalten. Ob sich dabei auch die ein oder andere bössartige Falle befindet, liegt in deinem Ermessen. Tula hat unzweifelhaft einiges aufgeföhren. Wiewohl zumeist okultur Tand bei den abergläubischen Seeleuten nicht minder wirksam ist wie ein potenter Zauber. Das Mädchen begleitet die Helden lediglich bis etwa 1000 Schritt an Tulas Anwesen heran, dann weigert sie sich standhaft weiterzugehen (es sei denn, sie ist schon zuvor durch eine unheimliche Begebenheit in die Flucht geschlagen worden).

Schließlich erreichen die Helden Tulas Refugium. Den Geföhrtten sollte klar sein, daß eine Begegnung mit Tula kaum zu ihren Gunsten ausgehen würde. Vorsicht ist geboten.

Von einem mit Gestrüpp bewachsenen Hügel können die Helden das Anwesen einstweilen ungestört in Augenschein

nehmen (was nicht bedeutet, daß man nicht schon längst weiß, daß sie hier sind). Auf den ersten Blick scheint man es mit einem ganz gewöhnlichen thorwalschen Hof zu tun zu haben: ein Langhaus, mehrere Hütten, ein Stall und ein Schuppen. Rauch steigt aus dem Abzug. Das Anwesen ist mit einem Erdwall umfriedet, der zusätzlich mit einer Palisade geschützt ist. Ein rabenschwarzer Drache schaukelt bedächtig im Wasser des Fjordes, von den Koggen aber ist nichts zu sehen.

Das Langhaus dient Tula und ihren engen Vertrauten als Unterschlupf, die Hütten dienen ihrem sonstigen Gesinde als Heimstatt. Sollten die Helden auf die Idee kommen, unter diesen Leuten Verbündete zu suchen, seien sie gewarnt: Alle, die hier leben, sind durch einen unheiligen Bann an ihre Herrin gebunden, der sie ihr bis in den Tod (wenn nicht gar darüber hinaus) verpflichtet.

Stall und Schuppen beherbergen zum einen zwei Kühe und ein paar Ziegen und Schweine sowie allerlei Gerätschaften.

Es hängt von den Helden ab, wie nahe sie sich an Tulas Anwesen heran trauen und ob sie beispielsweise den Versuch unternehmen, beispielsweise den Schiffsliegeplatz oder den Schuppen zu untersuchen. Was sie zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen ist, daß sie, seit sie sich dem Versteck der Hexe genähert haben, beobachtet werden. Tula hat ihre Augen überall auf der Insel und die Ankunft der allzu neugierigen Fremden konnte ihr nicht verborgen bleiben. Und so kommt es, just als die Helden sich zurückziehen wollen (oder als sie das Haus näher untersuchen) zu folgendem Ereignis:

Auf einmal steht eine bärtige Gestalt vor euch, fast 2 Schritt groß, mit einer dunklen Augenklappe. Seine grimmige Miene verzieht sich zu einem sarkastischen Lächeln. „Sieh mal einer an, wen wir hier haben. Was für ein Jammer für euch, daß ihr euch nicht artig vorgestellt habt. Tula mag es nämlich gar nicht, wenn Würmer wie ihr ungefragt in ihren Sachen rumschnüffeln.“ Mit diesen Worten zieht er ein Entermesser aus seinem Gürtel. Auf ein Schnippen kommt gut ein Dutzend weiterer Piraten mit gezückten Waffen umringt euch. „So“, zischt dieser, „jetzt solltet ihr erst einmal eure Waffen ablegen und keinen Ärger machen. Danach sollt ihr dann haben, was ihr so dringend wolltet.“

Es steht Helden natürlich frei, Widerstand zu leisten, doch dürfte das in Hinblick auf die Zahl der Gegner wenig anzuraten sein. Nichtsdestotrotz hier die Werte der Piraten:

Ein durchschnittlicher Pirat

MU 14 AT 13 PA 9 LE 35 AU 50 RS 1 TP 1W+3
(Entermesser) MR -2

Zwei Piraten sind besser:

Piratenanführer

MU 16 AT 15 PA 12 LE 43 AU 60 RS 3 TP 1W+5
(Entermesser) MR 0*

* bei Bedarf können sie mit Hilfe eines Amulettes einmalig ihre MR für 10 KR um 5 steigern.

Nach 6 KR erscheinen 1 W +3 weitere Piraten und ein weiterer Anführer.



Sollten die Helden den Kampf wider Erwarten für sich entscheiden oder gelingt es ihnen zu fliehen, ist die Freude über den Triumph leider nur von kurzer Dauer. Schon nach ein paar Atemzügen spüren sie einen stechenden Schmerz in der Brust, der pro KR 1 SP verursacht – ein Fluch Tulas! Sinkt die LE unter 5, fällt der Held in eine tiefe Ohnmacht, die W6 Stunden anhält.

Beim Aufwachen finden sich die Helden gefesselt in einem Boot auf dem offenen Meer treibend wieder. Was mit ihnen geschieht, liegt im Ermessen des Meisters.

Für den weiteren Verlauf gehen wir aber davon aus, daß die Piraten die Helden überwältigt haben bzw. daß diese sich ergeben. Sie werden entwaffnet und an den Händen gefesselt.

In Tulas Wohnstube

Die Begegnung mit der ebenso berühmten wie berüchtigten Piratin Tula sollte zu einem ganz besonderen Erlebnis im Leben der Helden werden. Sorge dafür, daß ihnen das Herz gehörig in die Hose rutscht. Noch nie, so heißt es, sei ein ungebetener Gast ungeschoren davongekommen.

Die Einrichtung des Langhauses kündigt von den vielen weiten Reisen, die die Mannschaft Tulas bereits gemacht hat. Tulas erbittertster Feind sind die Sklavengaleeren des Südens. Aus ihren Laderäumen, aus den Salons ihrer Städte stammen die meisten Stücke. Exotische Teppiche, unheimlich anmutende Holzmasken und befremdliche Statuen, Möbel aus einem seltsamen, röhrenartigen Holz (Bambus), barbarisch anmutende Gemälde und kostbare Goldlarven gibt es da, ebenso wie klassische thorwalsche Stücke wie ein rauchgeschwärzter Drachenkopf. Ein sehr interessantes Stück ist eine Karte, auf einer fremdartigen Pergament- oder Papiersorte gemalt (Reispapier), sie zeigt eine den Helden völlig unbekannte Küstenlinie.

Auch aus anderen Regionen des Kontinentes hat Tula Beutestücke zusammengetragen, aus dem Lieblichen Feld ebenso wie aus dem Bornland. Dabei handelt es sich bei weitem nicht nur um Kostbarkeiten, die in Gold und Silber aufzuwiegen wären, sondern auch um allerlei Skurrilitäten, wie ein paar mohischen Schrumpfköpfen, dem Skelett eines humanoiden aber eindeutig nicht menschlichen Wesens, seltsamen Flöten mit zwei Mundstücken.

Tula plant ihren Auftritt möglichst effektiv. Sie läßt die Helden in ihr „Labor“ führen, wo beißender Qualm und merkwürdigste Gerüche sie empfangen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Feuerstelle - einzige Lichtquelle in dem abgedunkelten Raum - über der ein großer Kupferkessel hängt, in dem es unheilvoll brodelnd und zischt. Tische, Truhen und Borde quillen schier über von Tiegelchen, Fläschchen und Phiolen, auf einem Regal findet sich eine Sammlung unterschiedlichster Schädel, tierischer wie menschlicher Natur. Kräuterbündel, Holzstücke, unzählige Haarsträhnen und ein paar bronzene und tönernerne Amulette hängen an Leinen, die kreuz und quer durch den Raum gespannt sind. An einer Wand erkennt ihr schemenhaft die Zeichnung eines weiblichen Körpers, der mit allerlei Symbolen versehen ist. Die Farbe, mit der die Zeichnung gemalt ist, mutet wie getrocknetes Blut an. Eine sicher zwei Schritt lange schwarzglänzende Schlange ringelt sich um eine kopfgroße Kristallkugel auf einem blutroten Samtkissen.

Man gibt den Helden einen Schubs, so daß sie in die Hexenküche hineinstolpern. Dröhnend schlägt die Tür hinter ihnen zu. Der dichte, süßlich riechende Rauch raubt ihnen für einen Augenblick die Sinne, es kommt ihnen so vor, als sei die Zeit zu dickem Sirup geronnen. Plötzlich zuckt ein greller Blitz gleich neben der Feuerstelle auf. Dann ertönt eine dunkle und volltönende Stimme hinter ihnen: „Da haben wir sie ja, unsere ebenso mutige wie dumme Schar.“

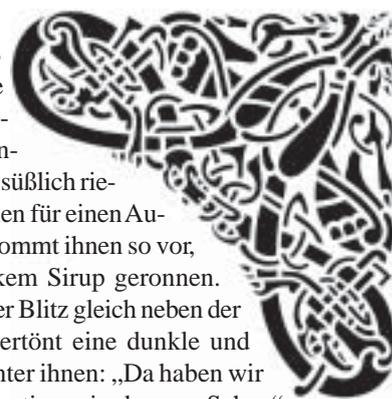
Die Hexe schnippt mit den Fingern und die Fesseln der Helden lösen sich wie von Zauberhand. Sollten die Helden jetzt auf die ebenso verwegene wie dumme Idee kommen, Tula anzugreifen oder einen Fluchtversuch zu wagen, ist das Abenteuer hier für sie zu Ende. Weder könnten sie sich mit Tulas Macht messen noch würden sie es mit den Piraten, die nur eine Tür weiter lauern, aufnehmen können.

Tula läßt keinen Zweifel daran, daß ihr die Bestrebungen der Helden nicht verborgen geblieben sind und daß sie diese schon, seitdem sie ihren Fuß auf Skerduschen Boden gesetzt haben, hat beobachten lassen.

Schließlich hebt sie an: „So, ihr glaubt also, ich hätte etwas mit dem Verschwinden der Schiffe zu tun? Kinder, wenn ich euch nicht so amüsant fände, hätte ich euch schon längst erledigt. Ich sage euch was: mein Gegner ist Amir Honak und sein Sklavenjägerpack. Die verrückten Thorwaler mit ihren Nußschalen interessieren mich wenig. Aber bevor hier der Hetmann mit seinen Spielkameraden auftaucht und es viele unnötige Tote gibt, sollte ich mich vielleicht mal an mein mildes Herz erinnern.“ Sie lacht schallend. „Gut, also ich werde euch jetzt mal ein paar Dinge sagen: Ich kapere keine bornischen oder thorwalschen Schiffe, das bringt es nicht. Wenn ich das wollte, würdet ihr schon längst bei den Aalen weilen. Das könnt ihr glauben oder nicht, aber ich sage euch eins, ich habe keinen Grund, mir für solch traurige Gestalten wie euch die Mühe zu machen, mir eine Lüge auszudenken. Ihr wart dumm genug, die Warnungen auszusprechen, nun müßt ihr den Preis bezahlen. Trinkt!“ Sie nimmt einen Tonkrug und füllt ihn mit Sud aus dem Kessel. Dann schließt sie die Augen und flüstert ein paar unverständliche Worte.

Womöglich trinken die Helden freiwillig den ekelregend süßlichen, dickflüssigen rötlichen Sud (Selbstbeherschungsprobe +3). Weigern sie sich, lächelt Tula müde. Kurz darauf verspürt jeder Held, der bisher nichts getrunken hat, ein Stechen im Kopf (2 SP) und das unbezwingbare Verlangen, das Gesöff in einem Zug herabzustürzen. Der eklige Geschmack läßt die Helden würgen, noch W6 Stunden später können sie diesen Geschmack und ein pelziges Gefühl auf der Zunge nicht loswerden. Ihre Sinne trüben sich, wechseln sich mit Momenten der Klarheit ab, bis ihre Wahrnehmung wieder verschwimmt. Dieser Zustand währt ebensolange wie das Unwohlsein.

„So war es brav, meine Süßen.“ Tula grinst die Helden an. „Jetzt wird der Umgang mit euch gleich leichter. So, aber jetzt müßt ihr auch etwas dafür tun, daß ich so nett zu euch bin. Es paßt mir in den Kram, daß ihr euch um die verschwun-



denen Schiffe kümmert. So lange ihr das nicht hier tut, versteht sich. Also will ich mal großzügig sein und euch erlauben, damit weiterzumachen. Und damit ihr blinden Küken nicht noch mal in so eine peinliche Situation kommt und fälschlicherweise eine Person von Ansehen und Rang verdächtigt, will ich euch sogar noch einen guten Rat geben. Versucht es doch mal auf Dibrek. Und dann noch gleich einen hinterher. Laßt euch hier nie wieder blicken, denn beim nächsten Mal werde ich vielleicht nicht so gute Laune haben. Und laßt euch auch nicht einfalten, bei jemandem allzuviel über mich und mein Häuschen zu plaudern. Sonst wird euch das schlecht bekommen.“ Jeder der Helden verspürt einen schmerzenden Stich in der Brust (3 SP), der ihm für einen Augenblick den Atem raubt. „So, und im Ausgleich für die euch erwiesene Freundlichkeit gibt mir jeder von euch noch ein Geschenk.“ Ein dünnes, gebogenes Messerchen blitzt in Tulas Hand, dann hat sie auch schon dem ersten eine Haarsträhne abgeschnitten. Widerstand ist nicht möglich, ein jeder muß sein Opfer bringen. Wenn ein Zauberkundiger bei der Gruppe ist: „Falls ihr euch fragt, was das sollt, fragt den/die da.“ Haare, Blut etc. sind ein probater Zauberkfokus für Schadzauber und Flüche.

Auf Tulas Rufen kommen sechs Piraten herein und führen die Helden hinaus, zurück auf den Hügel. Ihre Waffen etc. bekommen sie zurück. Dann läßt man sie laufen.

Welche genaue Wirkung Tulas Absud hat, liegt im Ermessen des Meisters. Mag sein, daß sie nur etwas Bilsenkraut in den wenig genießbaren Trank gemischt hat, um die Sinne der Helden zu verwirren, mag sein, daß mehr dahinter steckt, wie der zwanghafte Wunsch, die ihnen gestellte Aufgabe zu lösen oder gar ein unangenehmer Fluch. Vielleicht aber auch zeitigt der Trank in einer entsprechende Situation positive Wirkung, sei es, daß der Held in einer schwierigen Situation einen Geistesblitz hat, daß er einmal mit Tieren Kontakt aufnehmen kann etc.

Zurück in Skerdûn

Selbstredend hat es sich in Skerdûn herumgesprochen, daß die Helden sich auf den Weg zu Tula machen wollten (es sei denn, sie haben sich entsprechend vorsichtig verhalten). Und als sie nun wieder auftauchen, sind sie die Sensation. Ob sie mit Fragen bestürmt werden oder ob man sie lieber meidet, hängt davon ab, inwieweit der Trank noch bei ihnen offenkundig wirksam ist. Und davon, was die Helden zum besten geben hängt es ab, ob sie sich mit Tula eine Feindin gemacht haben oder ob diese sie bald vergessen wird.

So oder so, am nächsten Morgen gilt es eine Überfahrt zu finden. Der Fischer Tevil Eilifson ist der einzige, der bereit ist, die Helden gegen eine Goldmünze mitzunehmen. Sein Boot ist nicht sehr vertrauenerweckend, doch was hilft es.

Dibrek

Die Reise auf dem Fischkutter gestaltet sich ruhig, auch wenn die Planken bei so mancher Welle bedrohlich knacken. Dann aber kommt Nebel auf, der allmählich dichter wird. Tevil wird es mulmig, denn sagt man nicht, daß Tula bei solch einem Wetter ausfährt? Sollten die Helden in Skerdûn gar zu freimütig geplaudert haben, mag auch sie ein ungutes Gefühl beschleichen. Als man sich Dibrek gegen Mittag nähert, kann

man die Hand nicht vor Augen sehen. Tevils Gespür (oder den Bemühungen der Helden?) ist es zu verdanken, daß es gelingt, sicher die Hafeneinfahrt zu passieren

Die Wettererscheinung hat nichts mit Tula zu tun. Während der nächsten Stunden liegt der Nebel wie ein feuchtes, schweres Totenlaken über dem Land. Es empfiehlt sich einzukehren. In der Taverne „Zur Rast“ (einfach, sauber, Q2; P2), die Tevil zielsicher ansteuert, haben sich schon einige Fischer eingefunden, die der Nebel vorzeitig in den sicheren Hafen zurückgetrieben hat. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich Schauergeschichten.

Am Nebentisch wird es lauter. Ein alter Mann mit Augenklappe steht auf und stammelt: „Aber wenn ich es euch doch sage, ich habe das Vieh gesehen! 50 Schritt lang und überall mit Schuppen bedeckt! Und dann der dichte Nebel, Swafnir, steh uns bei!“ „Ach, spinn' nicht rum und trinke weiter!“ Der Alte setzt sich wieder und nimmt einen tiefen Zug. Anschließend fügt er noch hinzu: „Aber ihr werdet sehen, morgen sind wir alle tot.“

Bei diesem kleinen Intermezzo handelt es sich natürlich nur um die Spinnerei eines Seemanns, der zu tief ins Glas geschaut hat. Doch ist die Geschichte exemplarisch für manch andere und in manchen mag sich auch ein Funke Wahrheit verbergen. Brauchbare Informationen sind in einem Gespinst aus Übertreibungen, Aberglauben und Lügen verborgen, während die nüchterne Schilderung eines abgeklärten Seemanns nichts anderes alsbarer Unsinn sein mag.

In Dibrek lassen sich folgende Gerüchte und Informationen in Erfahrung bringen:

- auf Berik leben Druiden, die düstere Menschenopfer darbringen (falsch)
- einige Ottas planen eine „Einkaufsfahrt“ gen Süden (wahr)
- bei Nebel versucht Hranngar ihre Brut an Land zu bringen (falsch)
- bei der Frage nach bornischen Batzen: Ein Fischer aus der Nähe hat in letzter Zeit mit fremdländischem Geld bezahlt. (wahr)
- der Fischer heißt Asleif und wohnt südlich des Dorfes. Seit dem Tod seiner Frau säuft er sich Tag für Tag im „Enterhaken“ seinen Kummer weg (wahr)
- der „Enterhaken“ ist eine miese Kaschemme, wo man Angst um sein Leben haben muß (sicher übertrieben)
- der „Enterhaken“ ist nicht weit von hier. Nicht zu verfehlen, man muß nur nach dem schäbigsten Gebäude am Hafen Ausschau halten (wahr)
- Auf Skerdu herrscht eine Tierseuche, die Tula verbreitet hat, um sich an den Bauern zu rächen (falsch)

Der „Enterhaken“ ist in der Tat schnell gefunden. Aus einer windschiefen Holzhütte dringt Lärm. Als die Helden die Tür öffnen, zersplittert gerade ein Bierkrug an der Wand. Die Taverne sieht aus, als ob vor kurzem ein orkischer Heerwurm hindurch gerollt wäre: überall liegen Tonscherben und Trümmer von Schemeln und Tischen auf dem Boden, der mit Lachen von verschüttetem Bier, Blut und Erbrochenem bedeckt ist.

Ein über zwei Schritt großer Hüne packt gerade einen ihm körperlich weit unterlegenen Mann am Kragen und hebt ihn mühelos in die Höhe: „Ich warne dich, Asleif! Wenn du mir bis morgen nicht mein Geld gegeben hast, dann landest du bald bei deiner Frau! Und deinen wertlosen Plunder kannst du behalten, mir ist egal wo der herkommt. Ich akzeptiere nur hartes Silber. Bis morgen, denk dran.“ Mit diesen Worten läßt der Grobian Asleif unsanft zu Boden fallen.

Asleif hat am Strand Überreste der Efferdsträne gefunden, unter anderem die Galionsfigur. Die Rote Frenja hat ihm daraufhin einen Besuch abgestattet, ihm den ganzen Kram und sein Stillschweigen über die Sache abgekauft. Nachdem er seine bisherigen Schulden beglichen hatte, machte er sich höchst erfolgreich daran, den Rest des Erlöses, Gold, Silber- und Kupfermünzen aus verschiedenen Ländern, im wahrsten Sinne des Wortes zu verflüssigen. Nun drücken ihn neue Schulden, zumal er seine Saufkumpane freigebig ausgehalten hat. Asleif besitzt noch ein paar bornische Handelswaren, die er vor Frenja unterschlagen hat, doch kann er hier keinen Abnehmer dafür finden. Und da es ihm ziemlich an den Kragen geht, wird er für ein paar Münzen wohl alles sagen. Mit Gewaltandrohung ist bei ihm indes nichts zu erreichen, schließlich steckt er sowieso schon tief genug im Schlamassel. Asleif hat nichts mehr zu verlieren.

Es kostet viel Geduld, Asleif die ganze (oder auch nur die halbe) Wahrheit zu entlocken. Zum einen ist er reichlich angetrunken, außerdem stellt er sich immer wieder dumm. Bier oder Geld helfen seinem Gedächtnis in der Regel auf die Sprünge. Nach W3+1 Bier und W3 Dukaten erzählt Asleif den Helden mit zunehmend schwerer werdender Zunge folgendes:

„Also paßt auf, Vor einiger Zeit fand ich am Strand diese komischen Münzen im Sand, das ist alles. Sahen ziemlich merkwürdig aus.“

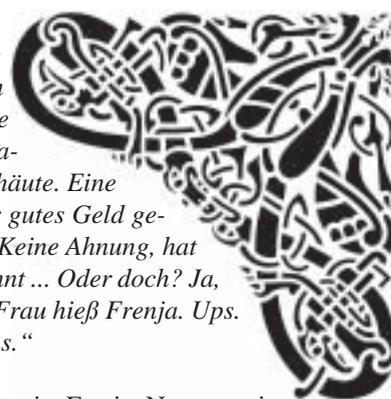
Das ist natürlich gelogen. Asleif hat etwas ganz anderes am Strand gefunden. Wenn die Helden jetzt stutzig werden (Menschenkenntnisprobe oder Klugheitsprobe), daß Goldmünzen einfach so angespült werden, ändert Asleif seine Meinung, wenn die Helden nur nachdrücklich genug fragen.

„Aber wenn ich es euch doch sage, woher soll ich das Zeug denn sonst haben? Ach verdammt, na gut, ich habe einen guten Fang gehabt und verkauft. Allerdings sollte niemand etwas von meinem Erfolg hören. Das ist die Wahrheit, ich schwöre es!“

Naja, was Asleif so die Wahrheit nennt. Sein „Fang“ war in der Tat eine Menge wert, und der Verkauf hat ihm gutes Geld gebracht. Allerdings kann Asleif nach allem, was die Helden über ihn gehört haben, in letzter Zeit gar nicht auf See gewesen sein, weil er die meiste Zeit betrunken war. Gegen ein kleines „Entgelt“ (und eine gelungene CH-Probe) ist Asleif doch bereit, etwas mehr zu erzählen.

„Ja, ich gebe zu, mein Fang bestand nicht aus Fischen, bin in letzter Zeit selten draußen gewesen. Habe am Strand einige hübsche Gegenstände gefunden und weiterverkauft. Was das war? Das weiß ich nicht mehr ... (Münzen wissen ihm immer die Zunge zu lösen) Oh, danke. Ich glaube ich erinnere mich wieder. Hauptsächlich einige hübsche Muscheln,

aber auch ein paar zersplitterte Kisten, keine Ahnung was da drin war ... Na gut, ich habe einen Blick riskiert, waren hauptsächlich Tierhäute. Eine Käuferin hat mir dafür gutes Geld geboten ... Wie die hieß? Keine Ahnung, hat den Namen nicht genannt ... Oder doch? Ja, ich erinnere mich, die Frau hieß Frenja. Ups. Äh, das bleibt unter uns.“



Asleif hat unvorsichtigerweise Frenjas Namen preisgegeben, was die Dame nicht sehr erfreuen dürfte. Jedenfalls ist Asleif jetzt auf der Hut, und er wird nur gegen viel Geld und viel Bier noch mehr von sich geben, wobei seine Worte proportional zum Bierkonsum zunehmend schwerer verständlich sind.

Für viel Geld, können die Helden noch einige der folgenden Informationen erhaschen:

- Asleif hat außer den Kisten noch Schiffstrümmer gefunden und gleich mitverkauft.
- Frenja lebt auf der Insel Berik, so vermutet Asleif es zumindest. Er hat dieses Eiland nie betreten (was eindeutig falsch ist, denn er hat das Zeug mit seinem Boot zur Insel hinübergefahren und dort seine Belohnung erhalten).
- Er muß mal austreten ...

Sollten die Helden Asleif die Gelegenheit geben, sich zu verziehen, nutzt er diese Gelegenheit, um sich aus dem Staub machen und Frenja zu warnen. Falls die Helden Asleif nicht aus den Augen lassen wollen, dann nutzt er die folgende Szene, um stiftet zu gehen:

Auf einmal bricht an einem der Tische ein wütendes Gebrüll aus, das in Windeseile zu einer blutigen Schlägerei eskaliert, die ihresgleichen sucht. Bierkrüge und Mobiliar fliegen durch die Gegend, bald bleibt es nicht mehr dabei und die ersten Klingen werden gezogen. Keiner wagt es, den Schlägern Einhalt zu gebieten. Wenn den Helden etwas an ihrem Leben liegt, sollten sie schnell etwas zu ihrer Verteidigung unternehmen oder sehen, daß sie Land gewinnen.

Ein durchschnittlicher Schläger

MU 14 AT 11 PA 7 LE 35 AU 50 RS 1 TP 1W+3
(Entermesser) **MR -2**

Am Ende des Kampfes wird der Boden von noch mehr Blut überschwemmt sein, das Inventar ist vollends ramponiert und mindestens einer der Beteiligten wird sich nicht mehr erheben. Spätestens jetzt merken die Helden daß Asleif weder unter den Lebenden noch unter den Toten ist.

Asleifs Verschwinden hat einen guten Grund, sich diskret zurückzuziehen: Ihm ist klar geworden, daß er sich arg verplappert hat. Nun hat er zwar Geld, um seine Schulden zu bezahlen, doch dafür neuen Ärger am Hals: Frenjas Zorn, wenn sie herausfindet, daß er alles ausgeplaudert hat. Deshalb hofft er, zu retten was zu retten ist, indem er Frenja warnt. Er macht

sich auf den Weg zu seinem Boot, um nach Berik zu segeln. Glück für Asleif wie für die Helden, daß der Bursche ob seines Vollrausches nicht weit kommt. Entweder legt er sich „nur für ein Viertelstündchen“ zum Ausruhen in die Dünen, oder es haut ihn spätestens um, wenn er sein Boot klarzumachen versucht. Glück für Asleif insofern, daß er auf diese Weise dem Zorn der Roten Frenja einstweilen entgeht, denn die hätte sich ob seines Geständnisses womöglich wenig duldsam gezeigt, Glück für die Helden, denn wäre es Asleif gelungen, nach Berik zu fahren, wäre die Piratin gewarnt.

Der Verdacht verdichtet sich

Um nach Berik zu gelangen, müssen sich die Helden wieder eine Passage suchen. Die Dibreker Fischer meiden die Insel und ihre Gewässer, man munkelt von Unheilvollem, das Berik und seine Gestade heimsucht. Auch Tevil zeigt wenig Neigung, sie dorthin zu schippern, vielmehr zieht er es vor, endlich seinem Gewerbe nachzugehen. Bieten die Helden ihm aber einen ansehnlichen Batzen Geld für seine Dienste, läßt er sich überzeugen. Doch ist ihm anzumerken, daß ihm nicht wohl in seiner Haut ist, je näher man Berik kommt. Schließlich aber erreicht man wohlbehalten die Insel und läuft in den Hafen von Haegir ein. Tervil legt gleich wieder ab, ohne auch nur einen Fuß auf den Boden zu setzen.

Berik

Haegir ist ein kleines Fischerdorf mit vielleicht 200 Einwohnern. Das einzige interessante Gebäude ist das Gasthaus des Dorfes, „Zur Tränke“. Die Taverne ist rustikal, aber einladend eingerichtet. Zur Zeit ist nicht viel los hier. Gerade mal zwei Gäste tummeln sich in der Gaststätte.

Fragen die Helden nach Frenja, antwortet man ihnen ausweichend. Einzig die Wirtin Irla ist bereit, gegen bare Münze ein Treffen zu arrangieren. Wo man Frenja finden kann, gibt sie vor nicht zu wissen. Auch ist sie nicht bereit, preiszugeben, wie sie Kontakt mit ihr aufnimmt. Die Helden sollen am Abend wiederkehren. Sollten die Helden grob werden, um an diese Informationen zu kommen, ernten sie den Unmut der Gäste, die sich schützend an Irlas Seite stellen. Wenn die Helden es sich nicht auf einen Schlag mit der einheimischen Bevölkerung verderben wollen, sollten sie auf Gewalttaten verzichten. Versuchen sie es hingegen mit barer Münze, zeigt sich Irla gesprächig, mit Verschwöreremiene gibt sie das ein oder andere Geheimnis preis. Dabei verhält sie sich

sehr geschickt und versucht aus den Worten und dem Verhalten der Helden herauszulesen, welche Antwort sie wohl am ehesten hören wollen. Hier mußt du improvisieren. Eines steht jedoch außer Frage: die Wahrheit werden sie von Irla nicht zu hören bekommen.

Die Zeit bis zum Abend können die Helden mit weiteren Nachforschungen verbringen. Die sonstigen Bewohner der Insel zeigen sich in der Regel nur wenig gesprächig, was Frenja angeht. Bleibt noch, auf eigene Faust die Insel zu erkunden.

Zwei Wege führen aus dem Dorf: einer die Küste entlang nach Norden, der andere in südwestlicher Richtung in den Wald hinein.

Der Weg in den Wald wird immer unwegsamer, bis sich der Pfad irgendwann verläuft. Dringen die Helden dennoch tiefer in den Wald vor, gelangen sie schließlich auf eine Lichtung, auf der hohe Felsen in einem Kreis angeordnet sind, ein druidischer Steinkreis.

Dieser Weg scheint in die Irre zu führen. Wollen die Helden dennoch weiter in dieser Richtung suchen, bleibt es deiner Improvisationsgabe überlassen, was sie finden und wem sie begegnen. Helden mit hohem AG wird in diesem Zauber(-er)wald mulmig und auch du solltest dein möglichstes tun, die Wanderung durch den Wald möglichst unheimlich zu gestalten.

Der Weg nach Norden führt eine ganze Weile die Küste entlang, bevor er von der Küstenlinie abweichend ebenfalls in den Wald führt. Nach weiteren fünf Meilen lichtet sich der Wald erneut und Salzgeruch kündigt davon, daß die Küste nahe ist. In der Ferne kann man die Häuser des nächsten Weilers erkennen.

Wenn die Helden so weit gekommen sind, sind sie ebenfalls falsch. Auch hier möchten wir uns auf deine Improvisationsgabe verlassen, wer den Helden auf ihrem Weg begegnet bzw. was ihnen widerfährt.

Allerdings gibt es auf dem Pfad nordwärts sehr wohl etwas zu entdecken: Bei einer gelungenen (vom Meister verdeckt gewürfelten) Sinnenschärfeprobe +12 fällt einem der Helden ein Busch ins Auge, an dem einige Zweige frisch abgebrochen wurden. Suchen die Helden gezielt nach solchen und ähnlichen Spuren, was natürlich weitaus länger dauert, wird die Sinnenschärfe-Probe durch eine Fährtensuchen-Probe +6 ersetzt.

Hinter dem Busch führt ein gewundener, kaum auszumachender Trampelpfad durch dichtes Unterholz zu einer Lichtung, auf der eine Jagdhütte steht.

Die Hütte ist verwaist. Sie ist spärlich mit einer Feuerstelle, einem Bett,



einer Truhe, einem Tisch und zwei Schemeln ausgestattet. Ein Karenfell liegt über der Bettstatt. In der Truhe findet sich ein Stapel Feuerholz, Zunder, Holzspäne und ein paar getrocknete Salzarelen, Mundvorrat für einen Jäger, sowie eine in Wachs gegossene Bogensehne.

Bei einer gelungenen Sinnenschärfeprobe+8 oder gezieltem Suchen entdecken die Helden einige lose Bodenbretter, die eine Falltür freigeben. Unter der Tür befindet sich eine Leiter zu einem Gang, der zu einer einer großen, weit geöffneten Höhle führt, die den Zugang in eine geschützte Meeresbucht freigibt.

Ob die Falltür oder der Gang mit Fallen geschützt sind, hängt von der Verfassung der Helden und dem Geschmack des Meisters ab.

Die Höhle mißt etwa 40 Schritt x 30 Schritt und ist gut 20 Schritt hoch. Überall stehen Kisten, Säcke, Fässer und Truhen, das Diebesgut der letzten Raubzüge. Zwei Dutzend Piraten sind damit beschäftigt, zwei Koggen, die draußen in der Bucht ankern, mit der Beute zu beladen. Sie sind so in ihre Arbeit vertieft, daß sie die Helden nicht bemerkt haben. Es wäre auch unklug, ihre Aufmerksamkeit zu wecken.

Augenscheinlich haben die Piraten hier mindestens ein paar Tage gelagert, wie Bettrollen, grobe Tische und Bänke verrotten. Außerdem haben einige ihre Seekisten an Land geschafft.

Eine Höhlennische ist durch eine windschiefe Bretterwand abgetrennt, die Türöffnung ist mit einem mottenzerfressenen Hirschfell verhängt. Eine weißblonde hochgewachsene Thorwalerin mit einer beeindruckenden Skraja an ihrem Gürtel betritt den Verschlag und kommt schließlich mit einer kleinen Truhe hinaus, die sie einem ihrer Spießgesellen anvertraut. Es handelt sich um die Rote Frenja höchstpersönlich, doch können die Helden sich dessen erst später sicher sein. Sie brüllt den Männern und Frauen einige Befehle zu, bevor sie sich wieder in ihr Refugium zurückzieht.

Abends in Haegir

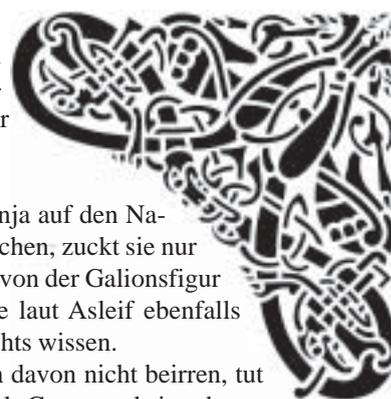
Zur vereinbarten Zeit kehren die Helden in die Taverne zurück. An einem Tisch wartet bereits die Wirtin mit einer Frau, Frenja, die hinter einem Krug sitzt. Sollten die Helden das Versteck der Piraten ausfindig gemacht haben, werden sie die Anführerin der Piraten sofort erkennen, auch wenn sie jetzt einfache Seemannskleidung trägt und auf ihre Axt verzichtet hat. Wenn sich die Helden vorsichtig umgucken, fällt ihnen auf, daß ihnen die Gesichter zumindest einiger Gäste (W3) bekannt vorkommen ...

Frenja ist in der Tat gut vorbereitet. Sie hat in und um die Taverne gut ein Dutzend Gefolgsleute gruppiert, die sofort einschreiten, wenn es in Schwierigkeiten gibt.

Frenja wird den Helden weiszumachen versuchen, daß sie Strandgut aufkauft, das die Fischer und andere Bewohner der Inseln am Strand oder in ihren Netzen finden. Sie ist wortgewandt und lügt durchaus sehr geschickt.

Auch Asleif habe ihr das ein oder andere Stück angeboten. Sie habe ihm auch hin und wieder etwas abgekauft, doch meistens habe es sich um Plunder gehandelt. Jüngst habe er einen guten Fang gemacht: Frachtgut, das einem Handelsschiff

wohl bei Sturm über Bord gegangen sein muß. Sie habe Asleif alles abgenommen, aber bereits weiterverkauft.



Sollten die Helden Frenja auf den Namen der Schiffe ansprechen, zuckt sie nur mit den Achseln. Auch von der Galionsfigur der Efferdräne, die sie laut Asleif ebenfalls gekauft hat, will sie nichts wissen.

Lassen die Helden sich davon nicht beirren, tut sie Asleifs Geschichte als Gemurmel eines betrunkenen Spinners ab. Nachdem Frenja alles erzählt hat und die Helden keine weiteren Fragen haben, erhebt sie sich und geht. Sollte es zuvor zu einer brenzigen Situation gekommen sein, so daß sich Frenjas Gefährten offenbaren mußten, verlassen diese mit ihr die Taverne.

Folgen die Helden der Piratin, dreht sie sich um, noch bevor sie das Dorf hinter sich gelassen hat, und fragt, ob noch etwas unklar sei. Es sollte den Helden dämmern, daß dies nicht der rechte Weg ist, hinter ihr Geheimnis zu kommen.

Doch noch ist nicht aller Tage Abend. Frenja hat einigen ihrer Männer und Frauen aufgetragen, die Helden für den Rest des Abends im Auge zu behalten.

Es bieten sich nunmehr folgende Möglichkeiten:

Es gelingt den Helden, einen der Piraten - z.B. unter heftigem Einsatz von Alkohol - „zu ihrem Freund zu machen“ und ihm Informationen zu entlocken. Dazu ist es selbstverständlich vonnöten, zuvor herauszubekommen, wer zu Frenjas Leuten gehört und wer nicht.

Auch wenn Frenja ihre Leute in der Regel gut unter Kontrolle hat, gilt doch auch hier das alte alananische Sprichwort „Ist die Katze nicht zu Hause, tanzen die Mäuse auf dem Tisch“.

Die Helden haben es zu ihrem Glück mit einem der Spießgesellen zu tun, der an chronischer Selbstüberschätzung leidet, und sich sicher ist, daß er die „Landratten“ mit links unter den Tisch säuft, um sie dann seinerseits auszunehmen bzw. mehr aus ihnen herauszukitzeln.

Statt Alkohol kann man selbstverständlich auch auf magische Mittel zurückgreifen, dies empfiehlt sich jedoch nur außerhalb der Schenke, fern von mißtrauischen und abergläubischen Zeugen.

Schlußendlich sollte es den Helden gelingen, einen von Frenjas Leuten auf die ein oder andere Art dazu zu bewegen, Rede und Antwort zu stehen.

Haben die Helden überhaupt keine Ahnung, bei welchem der Kneipengäste es sich um einen von Frenjas Leuten handelt, bietet es sich an, den einzelnen Gästen zu folgen, wenn sie die Kneipe verlassen. Die meisten Fischer haben es nicht weit bis zu ihren Hütten, und jemand, der sich auf den Weg die Küstenstraße entlang macht, ist somit schon verdächtig.

Es sollte den Helden gelingen, einem der Piraten unauffällig zu folgen. Der Bursche folgt dem Pfad nach Norden. Ausreichender Abstand ist geboten, um einer Entdeckung zu entgehen. Auf einmal ist der Bursche verschwunden. Auch im

Nachbarweiler trifft er nie ein, wie Nachfragen dort bestätigen werden. Entweder stecken die alle mit dem Gesindel unter einer Decke (immerhin möglich) oder der Bursche hat sich in die Büsche geschlagen. Da die Helden kaum damit rechnen können, in der Dunkelheit Spuren zu finden (in der Tat ist es nicht möglich, die spärlichen Spuren, die auf den Pfad zum Piratenversteck hinweisen, im Dunkeln auszumachen.) und der Rückweg beschwerlich werden wird, können sie ebenso gut hier in Beresund Quartier nehmen. Der Wirt der Schenke ist bereit, seine Kammer gegen einen Silbertaler den Helden zu überlassen oder sie können sich für 5 Heller in der Schankstube ein Plätzchen suchen, sobald die Kneipe geschlossen wird.

Der weitere Abend verläuft zunächst wenig ereignisreich, und man läßt sich alles nochmals durch den Kopf gehen.

Auf einmal aber geht die Tür auf, und herein kommt eine ganze thorwalsche Schiffsmannschaft, die laut nach Bier ruft. Es handelt sich um den Manreker Kapitän Bjerbold Frittkrifsson und seine Mannschaft von der Firnglanz-Otta. Der Aufruf des Hetmanns von Muryt ist bis Manrek gedrungen, so daß Hetmann Kjaskar Hakonsson sofort eine Otta abstellte, um sich an der Suche zu beteiligen. Die Mannschaft hat versucht, die Spur der Schiffe zu verfolgen, doch bislang ist man eher zufällig von Insel zu Insel gesegelt, ohne einen handfesten Hinweis zu finden. Schließlich wehte der Wind sie nach Berik. Allerdings ist niemandem von ihnen klar, wie nah sie ihrem Ziel damit gekommen sind. Bjerbold hat beschlossen, hier seinen Frust über die bislang vergebliche Suche in einem Zechgelage zu ersäufen.

Allmählich sollte den Helden anhand von Wortfetzen dämmern, daß Bjerbold dem gleichen Phantom hinterher jagt wie sie. Auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt über die Konkurrenz nicht allzu begeistert sein werden – spätestens wenn sie entdecken, mit wie vielen Gegnern sie es bei der Roten Frenja und ihrem Gefolge zu tun haben, wird ihnen klar werden, daß sie Verstärkung brauchen.

Von Bjerbold und seinen Kumpanen können die Helden in Erfahrung bringen, daß sie herausbekommen haben, daß eine rote Otta, die unter dem Kommando einer gewissen Frenja auf Beutezug fahren soll, möglicherweise hinter den Überfällen steckt.

Sollten die Helden sich zurück auf den Weg nach Haegir gemacht haben, ist die Otta eben dort eingelaufen. Als die Helden eintreffen, haben die Thorwaler schon reichlich dem Alkohol zugesprochen.

Die Suche

Am nächsten Morgen machen die Helden sich auf, um im Wald nach Hinweisen zu forschen, wohin Frenja und ihre Spießgesellen verschwunden sind.

Nun, da die Helden wissen, wonach sie suchen, gestaltet sich die Suche nach dem Geheimgang erheblich einfacher. Würfle für jede Stunde eine Sinnenschärfeprobe+4 oder eine Spurenlesen-Probe+2. Gelingt diese, entdeckt einer der Helden den Weg zur Hütte. Alles weitere findet sich weiter oben. Einziger Unterschied: Die Piraten sind nun fast fertig mit dem Laden, und eine Otta, deren Planken blutrot gestrichen sind, liegt ebenfalls in der Bucht.

Solltest du deinen Helden noch ein paar Schwierigkeiten bereiten wollen, plaziere eine Wache in der Nähe des Einstiegs. Es bedarf des Fingerspitzengefühls, sich dieser zu entledigen, denn gelingt es dem Wächter, seine Kameraden zu alarmieren, haben die Helden es auf einen Schlag mit dem ganzen Piratenhaufen zu tun. Auch wenn es ihnen gelingt, ihn stillschweigend zu überwältigen, müssen sie damit rechnen, daß man ihn früher oder später vermißt. Wird der Wächter – überwältigt oder tot - gar entdeckt, ist es mit der Gelegenheit eines Überraschungsangriffs vorbei.

Allein auf sich gestellt, können die Helden gegen die Übermacht der Piraten kaum etwas ausrichten (sollte ihnen doch eine praktikable Lösung einfallen, belohne dies entsprechend). Es bedarf der Verstärkung, will man dieses Piratennest ausheben, und zwar schnell, denn die Schiffe werden bald auslaufen. Und wer bietet sich da eher an als die Firnglanz-Otta?

Das Finale

Auch wenn Bjerbold und seine Leute noch mit den Nachwirkungen des gestrigen Saufgelages zu kämpfen haben, finden sich doch genügend Männer und Frauen, sich dem Feind zu stellen.

Gemeinsam eilt man in den Wald, zum geheimen Einstieg in die Höhle. Götterlob unbemerkt von den Piraten gelingt es, den größten Teil der Kriegerschar am Rande der Höhle zu sammeln. Dann ist der Zeitpunkt gekommen, Bjerbold befiehlt den Angriff. Verdattert greifen die völlig überraschten Piraten zu ihren Waffen.

Es empfiehlt sich, für das folgende Gefecht die Massenkampfregeln anzuwenden. Du kannst das ganze aber auch als eine Art Strategiespiel austragen. Fertige dir dafür einen Plan der Höhle an, den du in Quadrate einteilst. Die Kombattanten werden durch Münzen dargestellt. Eine Münze sollte etwa 5 Kämpfer repräsentieren. Es treffen 40 von Bjerbolds Leuten auf 60 Piraten. Würfle nun zweimal mit einem W20, einmal für die Firnglänzer (die ersten 5 Runden: +5 als Überraschungsbonus), einmal für die Piraten. Ist die Differenz der Würfe größer als zehn, dann entferne eine Münze der Partei mit dem niedrigeren Wurf. Ansonsten rückt die erfolgreiche Seite ein Stück vor, waagrecht oder senkrecht, die andere zurück. Ist eine Seite an eine Wand gedrängt oder eingekesselt, gibt sie auf. Die Helden werden durch eine Extramünze repräsentiert. Gleiches gilt für Frenja und den Druiden Ugdalf Olvirson. Insbesondere letzterer mag sich als besonders harte Nuß erweisen. Längst nicht alle Piraten kämpfen verbissen. 3W6 sind Seeleute von gekaperten Schiffen, die Frenja in ihren Dienst gezwungen hat. Darunter auch 1W6 von der Mannschaft der beiden Koggen. Diese werden tunlichst versuchen, sich aus dem Kampf herauszuhalten oder gar überzulaufen.

Schlußendlich sollte es den Helden und ihren Thorwaler Freunden gelingen, den Kampf für sich zu entscheiden. Frenja wird das Gefecht nutzen mit einigen Getreuen, darunter auch der Druide, an Bord ihrer Otta zu fliehen. Es liegt in deinem Ermessen, ob ihr das gelingt. Allerdings wird

für die Zukunft davon ausgegangen, daß sie es geschafft hat. Schließlich gibt es kaum etwas netteres als einen alten Feind, der den Helden eines Tages wieder begegnet ...

Die Schlacht ist gewonnen. Frenja konnte zwar fliehen, doch die erbeuteten Schiffe mußte sie zurücklassen. Viele mußten in der Schlacht ihr Leben lassen, und es gab viele Verwundete.

Die überlebenden Piraten werden gefangengenommen und gefesselt, nachdem man die Verwundeten notdürftig versorgt hat. Trotz einiger Verluste auf eigener Seite sind Bjerbold und seine Leute siegestrunken.

In Frenjas Verschlag finden die Helden zudem folgenden Zettel, der auf dem Boden liegt. Augenscheinlich muß er unbemerkt hinuntergefallen sein, sonst hätte Frenja eine dermaßen brisante Botschaft kaum zurückgelassen:

Frenja, dieser trottelige Hetmann hat auf dem Hjalding über unsere Taten gesprochen. Er weiß zwar nicht, wer dahinter steckt, doch hat er eine Belohnung für die Klärung des Falls ausgesetzt.

Für Dich bedeutet das, daß Du damit rechnen mußt, daß Dir bereits Glücksjäger auf den Fersen sind. Sei vorsichtig und lenke jeden Verdacht von Dir ab; zur Not beseitige die Schnüffler. Aber vor allem: schaffe die gekaperten Schiffe zum Stützpunkt. Ich werde mich bald dorthin begeben, doch muß ich zunächst nach Süden. Einige Ottas scheinen eine Einkaufsfahrt zu planen, und ich werde dafür sorgen, daß sich die Sache für Tronde auch lohnt.

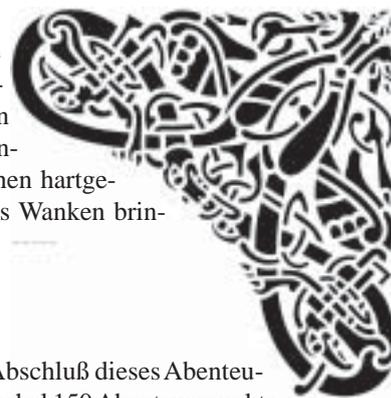
Halt die Ohren steif und laß Dich nicht einschüchtern. Ich weiß, Du machst das schon.

Swafnir mit Dir. Olgerda

Stellt sich noch das Problem, wie man die Koggen zurück nach Muryt bringt, denn Bjerbolds Mannschaft hat keine Erfahrung mit diesen Gefährten. Schließlich gelingt es aber doch, mit Hilfe von ein paar Beriker Seeleuten die Schiffe sicher nach Muryt zu überführen. Auch von den Helden erwartet man, daß sie mit anpacken – eben noch der Held der Schlacht von Berik, nun ein einfacher Taurollenschlepper ...

Freudig werden die siegreichen Helden in Muryt begrüßt. Ein wenig bitter mag den Gefährten schmecken, daß sie die ausgelobte Belohnung von Rechts wegen mit der Ottaskin der Firnglänzer teilen müssen. Doch mildert der Gildenoberste Schwarzenbek ihre Grimm, indem er noch ein Säckel drauflegt, als er feststellen darf, daß kaum etwas von der Ladung abhanden gekommen und die Schiffe unbeschädigt sind. Man muß wohl ein Pfeffersohn sein, um so zu denken, denn den Verbleib der Mannschaften scheint Schwarzenbek weit gelassener hinzunehmen. So erhält jeder Held eine Belohnung von 10 Dukaten. Außerdem richtet der Hetmann im Na-

men der Stadt zum Dank für die Helden und die Firnglänzenden ein großes Fest aus, das bis in die frühen Morgenstunden geht und so manchen hartgesottene Abenteuerer ins Wanken bringen wird ...



Lohn der Mühe:

Für den erfolgreichen Abschluß dieses Abenteuer erhält jeder Held pauschal 150 Abenteuerpunkte.

Für detektivischen Spürsinn, umsichtiges und diskretes Handeln, sowie gutes Rollenspiel sind noch einmal bis zu 100 Abenteuerpunkte drin. Ferner hat jeder Held einen Freiwurf auf das Talent Menschenkenntnis.

Sollten die Helden einen Weg gefunden haben, Frenja und ihre Bande auch ohne die Hilfe der thorwaler Otta zu bezwingen, ist dies weitere 50 AP für denjenigen wert, der den Plan ausgeheckt hat.

Sollten die Helden sich indes wie die Axt im Walde benommen haben, so daß Frenja beispielweise frühzeitig ihre Untersuchung aufmerksam geworden ist, ist dies mit einem entsprechenden Abzug zu bedenken.

F*I*N*I*S

Anhang 1

Gerüchertetabelle (MI)

In diesem Abschnitt sind alle Gerüchte zu finden, die die Helden auf ihrer Reise aufschnappen können. Selbstverständlich steht es dir frei, eigenen Klatsch dazu zu dichten.

Du kannst jeweils passende Gerüchte aussuchen oder den Würfel (2W20) sprechen lassen. Beachte dabei, daß eine Häufung der mittleren Werte eintreten wird. Das macht diese Gerüchte nicht wahrer, aber eindringlicher ... Manche Geschichten sprechen sich eben schneller herum als andere. Es empfiehlt sich, daß du dir die wichtigen Infos einprägst. Auf diese Weise vermeidest du es, daß die Spieler durch dein Hin- und herblättern herausbekommen, welche Informationen wichtig sind und welche nicht.

2. In Olport hat man gesehen, wie Geister nachts durch die Gassen schwebten (falsch).
3. In Riva wüten die Zorganpocken (falsch).
4. Auf Sorkten lebt ein Druide, der den Weltuntergang vorbereitet (falsch).
5. Die Orks planen einen Angriff auf Thorwal (falsch).
6. Eine Gruppe junger Wanderer wurde bei Waskir von Orks

- geschnappt und Tairach geopfert (wahr)
7. Hetmann Eldgrimm hat Salza zurückerobert (falsch).
 8. Das Horasreich plant eine Expedition ins Güldenland (wahr).
 9. Der Region stehen schwere Zeiten bevor. Nostria plant bereits eine Invasion (falsch).
 10. Es wird einen harten Winter geben (vielleicht).
 11. Pottwal Prem wird dieses Jahr wohl die Meisterschaft gewinnen (wer weiß?).
 12. Die Orken haben Enqui gestürmt und niedergebrannt (falsch).
 13. Im Winter schmeckt das Bier besser (Geschmackssache).
 14. Die Orks haben Enqui angegriffen, konnten aber zurückgeschlagen werden (wahr).
 15. Der Hetmann von Gandar, Raskir Asleifson, hat dort nicht viel zu sagen (wahr).
 16. Thorwal ist seinen Feinden im Süden hoffnungslos unterlegen (leider wahr).
 17. Hetmann Tronde will einen thorwalschen Staat ausrufen (wahr).
 18. Auf Berik führen finstere Druiden ihre Rituale durch (wahr).
 19. Goldshjolmr auf Gandar gilt als der Hauptstützpunkt der Piraten (wahr).
 20. Auf Manrek wird ein Wein angebaut, der so sauer ist, daß er einem Haare auf den Füßen wachsen läßt (na ja).
 21. Hetmann Tronde hat vor, eine Kopfsteuer einzuführen, um sein Flottenprogramm zu finanzieren (wahr).
 22. Hetmann Tronde wird auf dem Hjalding einige Neuerungen vorstellen (wahr).
 23. Mehrere Ottas wollen sich zu einem Konvoi zusammenfinden, der Richtung Süden fährt (wahr).
 24. Die Zeiten werden schwerer für den Fischfang (falsch, jedes Jahr dieselben Klagen).
 25. Mengbilla soll auf einer Kaperfahrt geplündert werden (richtig).
 26. Olgerda Olvarnasdottir ist die selbsternannte „Jarlin“ von Gandar (wahr).
 27. In Kendrar ist die Ottaskin der Wogenbrecher abgebrannt (wahr).
 28. Die nördlichen Olportsteine sind ein Sammelpunkt von Piraten und Aufrührern (wahr).
 29. Die neuen Schiffe, die Tronde bauen läßt, nennen sich Winddrachen (wahr).
 30. In Muryt scheint es Ärger zwischen dem Hetmann und der Gilde zu geben (wahr).
 31. Wenn es neblig ist, kommen Hranngar und ihre Brut an Land, um die Herrschaft über die Welt zu übernehmen. Man verläßt dann besser nicht das Haus (falsch).
 32. Die Gjalskerländer sind Barbaren. Erst kürzlich haben sie die thorwalsche Siedlung Gjalskermund geplündert (falsch).
 33. Die Gilde in Muryt ist pleite (falsch, obwohl...).
 34. Phileasson Foggwulf geht wieder auf große Fahrt, diesmal ins Güldenland (wer weiß).
 35. Tula von Skerdu plant einen Schlag gegen Al'Anfa (weiß der Betreffende bestimmt nicht).
 36. In Overthorn wird der Hafen gerade zum Marinestützpunkt umgebaut (falsch).
 37. Der berühmte Skalde Asleif Nellgardson ist tot (falsch).

38. In Holmotta ist eine Herberge abgebrannt, in der mehrere Reisende ihr Leben lassen mußten (falsch)
39. Auf Dirad gibt es einen Tempel des Namenlosen (falsch).
40. In den Grauen Bergen wurde Gold gefunden. Schon bald werden Goldsucher aus ganz Aventurien dorthin kommen (falsch).

Anhang 2

Dramatis Personae

Olgerda Olvarnasdottir, „Jarlin von Gandar“

Die „Jarlin von Gandar“ ist eine der skrupellosesten Piratinnen dieser Tage und Drahtzieherin hinter den Überfällen. Ihr Hauptziel ist es, Trondes Politik eines geeinten Thorwal zu unterlaufen.

Insbesondere unter den Friedlosen hat sie viele Gefolgsleute gefunden, an ihrer Seite Tronde zu bekämpfen. Faktisch hat Olgerda längst die Herrschaft über die Insel Gandar von Hetmann Raskir Asleifson übernommen.

Geschickt weiß sie unter Ausgestoßenen wie Traditionalisten Ängste und Vorbehalte zu nähren, die diese angesichts Trondes Reformpolitik hegen. So hetzt sie bei den einen, der Oberste Hetmann wolle Thorwal an die verhaßten Südländer verschachern, nur er zöge Gewinn aus seinen umwälzenden Plänen, bei den anderen behauptet sie, durch sein Streben würden sich die Thorwaler von Swafnir entfernen, indem sie die althergebrachten Gebräuche nicht länger ehren, und der Gott würde das nicht dulden.

Olgerda wird nicht müde, ihre tiefe Treue in Swafnir zu beteuern, doch kann dies genauso gut nur eine Fassade sein. Dafür sind Olgerdas Taten einfach zu gottlos, und es ist die Frage, wem sie wirklich verfallen ist ...

Hat Olgerda bislang selbst das Kommando bei den Überfällen übernommen, hat sie dieses Mal die Führung an Frenja Swangarddotter abgegeben, alldieweil Olgerda sich zum Zeitpunkt der Geschehnisse auf Kaperfahrt ins Liebliche Feld befindet, um dem Horasreich und damit Tronde eine Menge Ärger zu bereiten.

Frenja Swangarddotter, die „Rote Frenja“

Schon als kleines Mädchen hegte Frenja einen großen Traum: Sie wollte eines Tages Kapitänin eines großen Schiffes sein. Dabei sah es anfangs nicht gut aus für die Tochter einer Thorwalerin und eines albernsichen Händlers: Im zarten Alter von sechs Jahren machte eine Seuche sie zur Vollwaise. Ihr Onkel, ein Thorwaler Gastwirt, nahm sie auf. Während sie ihm in der Wirtschaft zur Hand ging, lauschte sie den Geschichten der Seefahrer und träumte von der Freiheit - bis sie jäh von der Stimme ihres Onkels geweckt wurde: „Träumen kannst du heute Nacht!“ Ihre Sehnsucht war so groß, daß sie darauf hoffte, irgendein Kapitän würde sie eines Tages auf seinem Schiff mitnehmen.

Mit neun Jahren faßte sie einen folgenschweren Entschluß: Sie beschloß, ihrem Zuhause den Rücken zu kehren und sich auf ein Schiff zu schleichen. Die „Prinz Jaltek“ war eine liebfeldische Potte auf dem Weg nach Bethana. Die blinde Passagierin wurde bald entdeckt, doch schien es des Aufwandes zu viel, sie wieder zurückzubringen. Also heuerte der Kapitän sie als Schiffsmädchen an. Frenjas Traum von

der Freiheit hatte sich erfüllt!

Oder doch nicht? Ihre Arbeit auf dem Schiff bestand hauptsächlich aus Putzen, Wischen und Kombüsenarbeiten. So hatte sie sich das Leben an Bord nicht vorgestellt, betraut mit den selben Arbeiten wie zu Hause.

Immerhin lernte Frenja in den nächsten zwei Jahren viele Küsten Aventuriens kennen.

Doch dann wurde das Schiff von Piraten gekapert und versenkt. Der Hetmann der thorwalschen Freibeuter hatte Mitleid mit dem damals elfjährigen Mädchen, das ihn aus tiefblauen tränenfeuchten Augen anstarrte. Er nahm die Kleine am Bord.

Machte man sich anfangs über „die kleine Seeratte“ lustig, verschafften Frenjas Zähigkeit und ihr eiserner Wille bald den Respekt der Mannschaft. Keine Arbeit war ihr zu mühselig. Viel zu sehr fürchtete sie, man könne sie von Bord jagen, wenn sie sich zierte.

Dem Hetmann blieb Frenjas Talent zur Seefahrt nicht lange verborgen. Er unterwies das Mädchen in der Kunst der Navigation und brachte ihm alles bei, was er über Schiffe, die Seefahrt und sein Handwerk, die Kaperei, wußte. Im Laufe der Jahre schloß er seinen Findling, den nummehr wegen seines roten Kopftuchs alle „Rote Frenja“ nannten, in sein Herz, und er beschloß sie an Kindes Statt anzunehmen.

Im Jahre 23 Hal erlitt ihr Stiefvater während eines Gefechtes eine tödliche Wunde. Frenja schwor dem Sterbenden, die Otta in seinem Sinne weiterzuführen. Sie war untröstlich über den Verlust und gelobt blutige Rache.

Doch wollten die Götter ihr ihren Segen für diesen Schwur nicht gewähren, monatelang gelang es ihr nicht, das Schiff zu stellen, dessen Mannschaft den tödlichen Pfeil abfeuerte. Immer wieder zog Nebel auf, brach ein Sturm los oder füllte ein günstigerer Wind die Segel der Kogge. Frenja haderte mit ihrem Schicksal.

Zu diesem Zeitpunkt traf die frischgebackene Hetfrau auf Olgerda Olvarnasdottir, die den tiefen Kummer und Groll Frenjas für ihre dunklen Pläne auszunutzen wußte. Unter Olgerdas Ägide wandelte sich die unerschrockene Kämpferin zu einer brutalen Piratin, die keine Gnade kennt.

Auch sorgt sie dafür, daß Frenjas Fahrensleute nach und nach durch solche von Gandar und den anderen Inseln der Friedlosen ersetzt wurden. Eine Gefolgsfrau Frenjas, die bereits unter ihrem Stiefvater fuhr, ließ Olgerda gar beseitigen, als diese versuchte, Frenja ins Gewissen zu reden.

Mittlerweile ist Frenja Olgerda völlig ergeben, an Gnadenlosigkeit und Härte steht sie ihrem Idol in nichts nach.

Die Piratin wirkt, als könne sie nichts rühren. Mitleid, Zuneigung, Gnade oder gar Liebe scheinen Fremdwort für sie zu sein.

Und doch, wer weiß, wenn eines Tages ein unglückliches Kind sich an die Planke eines untergegangenen Schiffes klammert, vielleicht würde sich Frenjas erkaltetes Herz dann doch rühren.

Frenja Swangarddotter

Alter: 26; **Größe:** 1,82 **Haarfarbe:** weißblond; **Augenfarbe:** tiefblau

MU 16; **KL** 12; **IN** 10; **CH** 15; **FF** 10; **GE** 13; **KK** 17

AG 5; **HA** 4; **RA** 6; **TA** 4; **NG** 7, **GG** 5; **JZ** 5

ST 8; **LE** 58; **AT/PA** 16/13 (Säbel) **TP:** 1W+5; **MR** 2; **RS** 3

Herausrag. Talente:

Boxen 10, scharfe Hieb-
waffen 12, Orientierung 14,
Boote fahren 14, Schwimmen 11

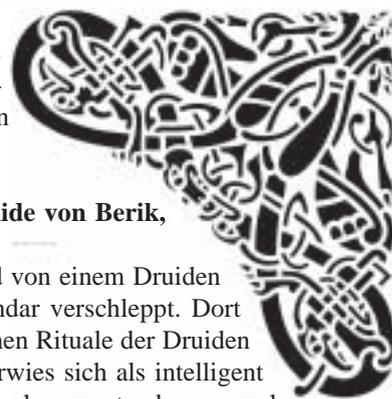
Ugdalf Olvirson, Druide von Berik, alias Dermiot Olgard

Ugdalf wurde als Kind von einem Druiden entführt und nach Gandar verschleppt. Dort wurde er in die geheimen Rituale der Druiden eingewiesen. Ugdalf erwies sich als intelligent und lernbegierig. Bald schon verstand er es, auch die mächtigsten Rituale seines Zirkels zu durchdringen. Doch schon damals bemerkten seine Lehrmeister, daß sein Geist eine unheilvolle Vorliebe zum Chaos zeigte. In den folgenden Jahren suchte Ugdalf die Geheimnisse der ihm gegebenen Macht zu ergründen und zu vergrößern und neue Wege zu finden, diese zu nutzen. Dabei scherte er sich wenig um die Mahnung seiner Brüder, nicht jeden Pfad der Erkenntnis zu wandern, gleich wohin er führte. Ugdalf suchte Wissen überall, ungeachtet wo es zu finden war, gleich wer es ihn lehrte, egal welchen Preis es kosten mochte.

Als die Unstimmigkeiten mit dem Zirkel zunahm, zog Ugdalf sich in die Tiefen der Wälder zurück, um dort im Stillen zu meditieren und zu forschen.

Lange Jahre wurde er nicht gesehen. Doch eines Tages tauchte er in Haegir auf und ließ sich unter dem Namen Ysop als Heiler nieder. Was ihn bewogen hat, sein Einsiedlerdasein aufzugeben, kann man nur mutmaßen.

Doch waren die Jahre in der Einsamkeit und Ugdalfs bedingungslose Suche nach arkanen Geheimnissen nicht ohne Spuren geblieben. Längst ist der Druide nicht mehr Herr seines Verstandes, die Suche nach Wissen ist ihm zur Besessenheit gewor-



den. So hat er sich darin verstiegen, die universelle Antwort auf alle Fragen zu finden. Ob sein Wahn die Folge eines Paktes mit einem Wesen der siebten Sphäre ist, mit dem Herrn allen verbotenen Wissens gar, ist nicht bekannt.

Vor zwei Jahren traf Ugdalf auf Olgerda und fand in ihrem düsteren, nicht minder skrupellosen Wesen eine Seelenschwester. Ungekannte Emotionen, eine seltsame Hingezogenheit zu der Thorwalerin durchströmten sein Herz. Er fiel auf die Idee, daß, wenn sein und Olgerdas Geist eins würden, sich ihre Macht potenzierte.

Olgerda indes erkannte, wie nützlich Ugdalf ihr sein könnte. Sie versprach ihm, seinem Ansinnen, mit ihrer Hilfe ein großes Ritual zu vollziehen, zuzustimmen, wenn er ihr auf drei Jahre, drei Monde und drei Tage zur Seite stehen würde. Ugdalf war so beseelt von dem Gedanken, die Schatzkammer Amazerths öffnen zu können, daß er einwilligte. Indes Olgerda plant, sich des Druiden am Ende der Frist zu entledigen.

Obwohl Ugdalf nicht völlig bei Sinnen ist, stellt er dennoch einen gefährlichen Gegner für die Helden dar.

Ugdalf Olvirson

Alter: 46; **Größe:** 1,74; **Haarfarbe:** braun; **Augenfarbe:** grün
MU 16; **KL** 20; **IN** 9; **CH** 10; **FF** 14; **GE** 15; **KK** 12
AG 1; **HA** 4; **RA** 5; **TA** 0; **NG** 8; **GG** 0; **JZ** 0
ST 15 ; **LE** 43 ; **AE** 82 ; **AT/PA** 12/9; **TP** 1W
(Obsidiandolch); **MR** 16; **RS** 1

Herausragende Talente:

Körperbeherrschung 10, Schwimmen 11, Pflanzenkunde 16, Orientierung 11, Tierkunde 12, Wettervorhersage 13, Wildnisleben 14, Magiekunde 13

Zauberfertigkeiten:

VISIBILI 13, WETTERMEISTERSCHAFT 17, HELLSICHT TRÜBEN 11, BÖSER BLICK 9, ZORN DER ELEMENTE 10, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 9, MAGISCHER RAUB 13, DRUIDENRACHE 9, EINS MIT DER NATUR 9, NEBELLEIB 12, MAHLSTROM 13

Außerdem steht es dem Meister offen, Ugdalf in sinnvollem Maße mit eigenen Sprüchen auszustatten, darunter auch solche, die Druiden üblicherweise nicht geläufig sind.

Gundrid Arvadotter, Navigatorin der „Efferdräne“

Auch wenn Gundrid davon nichts ahnt, ist sie doch für eine Dilettantin in hohem Maße magiebegabt. Leider blieb ihre arkane Begabung unerkannt, äußerte sie sich doch vornehmlich darin, daß es Gundrid von klein auf möglich war, sich in unbekannter Umgebung schnell zurechtzufinden.

Andere Phänomene von willkürlich gewobener Magie, die man ansonsten bei magiebegabten Kindern so häufig findet, blieben aus. Obwohl ungeschult, verkümmerte Gundrids magisches Talent nicht in dem Maße, wie man es üblicherweise bei Magiedilettanten kennt.

Schon früh stellte sich heraus, daß Gundrid eine auffällige Begabung für die Navigation besitzt. Gleich nach ihrer Ottajara schickte man sie auf die Seefahrtsschule in Prem.

„Ein Schiff dessen Steuer von Gundrid gehalten wird, findet immer sicher in den Hafen“ so erzählen es sich die Seeleute allenthalben, und so wundert es nicht, daß viele Kapitäne die 28-jährige, für eine Thorwalerin kleingewachsene Frau anheuern wollen.

Gundrid hat ein schier untrügliches Gespür für aufziehende

Wetterfronten und einen sicheren Weg durch Stürme zu finden, wenn es ihr denn einmal nicht gelingen sollte, dem Unwetter auszuweichen.

Ihre Fähigkeit, sich in schwierigem Grund zu orientieren, Sandbänke, Riffe und Untiefen zu umschiffen, ist Legende, ebenso wie ihr untrüglicher Sinn für den rechten Kurs, wenn Strömungen, Wind und andere Unbilden einmal dafür sorgen, daß man vom geplanten Weg abgekommen ist.

In so mancher verzweifelten Situation hat ihr indes auch ihr Schutzgeist beigestanden, dessen Präsenz Gundrid jedes Mal aufs neue mit Schrecken erfüllt, hält sie ihn doch für eine unergründliche, underische Präsenz, ein unheimlicher Geist, der sie mit seiner Nähe quält und doch mit ihr verbunden scheint.

Gundrid Arvadotter

Alter: 28; **Größe:** 1,70; **Haarfarbe:** blond; **Augenfarbe:** stahlgrau
MU 16; **KL** 14; **IN** 17; **CH** 10; **FF** 10; **GE** 11; **KK** 12
AG 6; **HA** 2; **RA** 5; **TA** 4; **NG** 2; **GG** 2; **JZ** 4
ST 11 ; **LE** 62 ; **AE** 23 ; **AT/PA** 14/13; **TP** 1W+4 (Entermesser);
MR 1; **RS** 3

Herausragende Talente:

Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 14, Zehen 10, Orientierung 16, Wettervorhersage 17, Geographie 10, Boote fahren 13, Malen/Zeichnen 10, Sinnesschärfe 12, Berufsfertigkeit Seefahrer 13

Zauberfertigkeiten:

Gundrid ist nicht in der Lage, einen Zauber willentlich zu vollziehen. Vor allem in Situationen großer Not ist sie fähig, einen der folgende Sprüche zufällig zu wirken:

BALSAMSALABUNDE, ADLERAUG UND LUCHSENOHR, WAS VERSCHWUNDEN, ETERNIA MEMORABILIS, KLUGHEIT, IN SEE UND FLUß, STURMGEBRÜLL.

Außerdem verfügt sie über einen Schutzgeist und das Meisterhandwerk der Navigation.

Torben Swafnildson, Hetmann der Wellenbrecher-Otta und Muryts

Der 43jährige Hetmann (*rotblonde Haare, blaue Augen, 1,92*) der Stadt Muryt ist seit nunmehr 12 Jahren zugleich Hetmann der Farseesson-Wellenbrecher-Otta. Torben „Farseesson“ Swafnildson wurde nach dem Tod seiner Mutter mit überwältigender Mehrheit zum neuen Hetmann gewählt und führt seitdem die Stadt im Sinne seiner Mutter weiter.

Torben zählt zu den Vertretern einer modernen Politik und ist ein Gefolgsmann Trondes. Beraten wird er dabei von seinem Freund Ailif Eldgrimmson, einem Absolventen der Olporter Magierakademie. Auch in schwierigen Zeiten schaffte es das Gespann, die Stadt aus vielen Konflikten herauszuhalten.

Vor allem sein mutiger Kampf für Tronde und seine Ziele haben ihm über Muryt hinaus den Ruf als wackerer und geschickter Kämpfer eingebracht. Heute führt er allerdings vornehmlich Krieg gegen die Papierflut, die durch die Modernisierung der Stadtverwaltung entstanden ist.

Torben gilt als Verfechter eines starken thorwalschen Reiches, in dem seine Stadt eine wichtige Rolle spielen soll. Er setzt sich für eine zentral verwaltete, gut ausgebildete Armee ein. Außerdem begrüßt er die Modernisierungsversuche Trondes, um Thorwal in ein neues Zeitalter zu führen.