



AUF DÜNNEM EIS

Ein Szenario für 3 bis 6 erfahrene Helden von Patrick Fritz

Veröffentlicht im **AB 112**

für die weitere Veröffentlichung über den Thorwal Standard und das Thorwal Briefspiel danken wir dem Aventurischen Boten

mit Dank an Malte Bernd, Detlev Erdmann, Jens-Arne Klingsöhr, Julian Marioulas, Albert Muigg, Martina Nöth, André Schunck, Ragnar Schwefel, Michelle Schwefel, Anton Weste und Sven Wichert

Für den Spielleiter

Nach dem Bräutigamraub (**AB 106**) und der Hochzeit mit *Finnwulf Dhaenkirsson* von der Nunnur-Sippe aus Waskir will die Oberste Hetfrau *Jurga Trondsdottir* nicht nur ihren Landsleuten zeigen, dass sie ihren Mann für sich gewonnen hat, sondern sich auch durch ruhmreiche Taten dem Druck ihrer Konkurrentin *Marada Gerasdottir* entgegenstellen.

Zu diesem Zweck

Eine Herferd (*thorw.*: Heerfahrt, Feldzug) gegen Gloranien bietet hier die beste Möglichkeit, da sie neben der Rache an der Eishexe für ihre Umtriebe gegen ihren entrückten Vater (siehe das Abenteuer **Die Dunkle Halle**) die Hoffnung hegt, den einen oder anderen thorwalschen Raubzug (wie den nur zwei Monate zurückliegenden Überfall auf das Kloster zu

Tommeldomm, siehe **AB 109**)

vergessen zu lassen und Zweifler

davon zu überzeugen, dass die Thorwaler weiterhin auf der zwölfgöttergefälligen Seite stehen.

Deshalb plant sie eine Fahrt mit ihrem Repräsentationsschiff, der *Gullen Drakkar*, und zwei Ottas ihrer Hetgarde die thorwalsche Küste entlang nach Norden, um zu einem Kampf gegen Glorana für diesen Sommer aufzurufen und Glorana die eine oder andere Schlappe zuzufügen.

Den konkreten Auslöser hierfür erhielt Jurga im Friskenmond (Phex), als sie eine Botschaft des Meisters der Brandung für Ifirns Ozean, *Goswyn*

Orezarson, erhält, der seit einigen Jahren mit seiner zum Tempelschiff umgebauten Karavelle *Sta Efferdane* seinen Beitrag zum Kampf gegen das Eisreich leistet (**GKM 41; UdW 94**). Der Efferd-Geweihte berichtet von gloranischen Stützpunkten im Küstenbereich der Grimmfrostöde und bittet die Hetfrau um Unterstützung.

Einstieg für die Helden

Auf dem Frühjahrshjalding Anfang des Faramonds 2654 JL (Ingerimm 1027 BF) in Thorwal verkündet Jurga, dass sie zusammen mit ihrem frisch angetrauten Ehemann Finnwulf Dhaenkirsson auf einen Feldzug gegen Gloranien ziehen werde, und ruft alle Thorwaler auf, sich ihrem Schiffsverband anzuschließen. Unterwegs wird sie eine Reihe von Orten anlaufen, wo sie

einerseits ihren Aufruf wiederholen lässt und andererseits ein Fest anlässlich

ihrer Wahl zur obersten Hetfrau und ihrer Hochzeit ausrichten lässt: *Prem, Hjalsingor, Muryt, Drakkarshem, Olport, Torstorsgard, Enskar, Ifirnshavn* und *Nordaport*.

Um die Helden in die Geschehnisse zu involvieren, gibt es mehrere Möglichkeiten: Sie können in Thorwal oder einer Städte bis einschließlich Olport dem Aufruf Jurgas folgen und sich freiwillig für eine Fahrt gegen das dämonische Eisreich melden. Ebenfalls denkbar wäre es, wenn einige von ihnen im Vorfeld Kontakte zu einer der teilnehmenden Ottajaskos (vorzugsweise der *Gischtreiter-Ottajasko*) besitzen, die nun noch ein paar zusätzliche Axt-





und Ruderarme gebrauchen kann. Am einfachsten haben es Helden, die in der Vergangenheit bereits mit der Obersten Hetfrau bekannt sind z.B. während ihrer Südmeer-Expedition (**AB 92 + 94**), den Friedensverhandlungen mit dem Horasreich (**AB 99**) oder den schicksalsträchtigen Ereignissen aus dem Abenteuer **Die Dunkle Halle**, und somit über einen Boten oder Skalden von Jurga persönlich eingeladen werden.

Die Oberste Hetfrau will sich mit der *Sta. Efferdane* in einer nördlichen Bucht der Nebelzinnen treffen, wo sich vor über einem Winter das Schicksal ihres Vaters Tronde erfüllt hat. Neben der Lieferung von Lebensmitteln und Waffen als Spende an den Meister der Brandung erwartet sie von ihm konkrete Ziele für die thorwalschen Schiffe. Geplant sei kein Krieg gegen Glorania, sondern eine Reihe von Schlägen, die den Gegner wieder in seine bisherigen Grenzen zurückweist.

Während ihrer Abwesenheit übergibt sie die Führung der Amtsgeschäfte ihrem Sondergesandten *Beorn Laskesson* (**UdW 168**)

Ein Ruf zu den Waffen

Unter Führung der *Gullen Drakkar* mit Jurga und ihrem Ehemann Finnwulf an Bord verlassen die ersten Schiffe am 18. Faramond den Hafen von Thorwal gen Norden. Das Repräsentationsschiff der Obersten Hetfrau wird nur bis Enqui die Herferd anführen, da es weniger für Kampffaktionen gebaut wurde.



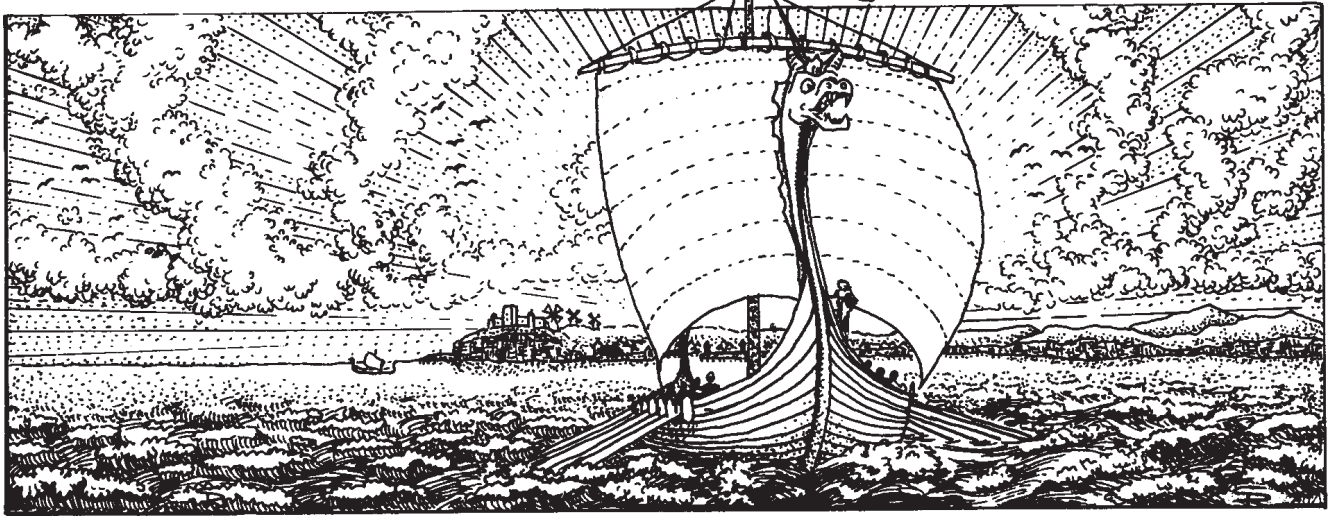
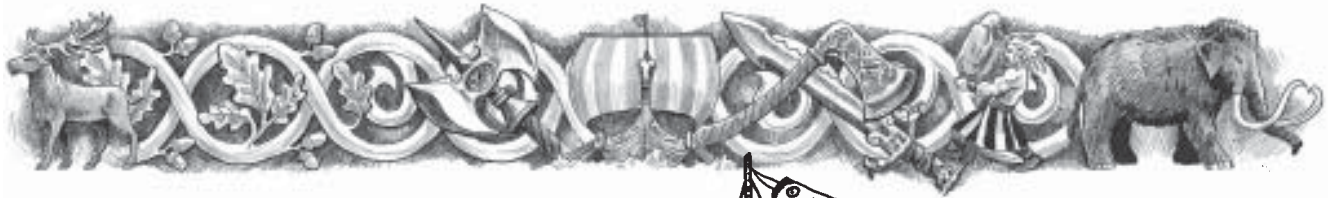
Nutzen Sie hier die Gelegenheit, um anhand eines exemplarisch ausgespielten Festes (wahlweise in Muryt) die aktuelle Stimmung der Obersten Hetfrau gegenüber zu transportieren. Traditionalisten werden ihr ein ‚königinnenhaftes‘ Verhalten unterstellen, dass nicht einmal ihr Vater an den Tag gelegt hat; die Aufgeschlossenen heben ihre Erfolge im Südmeer, Kyndoch und Albernaria hervor. Die Brautnahme wird ebenso gefeiert wie mit Skepsis betrachtet, doch wird hier Finnwulf größere Streitigkeiten mit den Worten unterbinden, dass sei allein eine Angelegenheit zwischen seinem Weib und ihm selbst.

Eine Übersicht und Beschreibung des vollständigen Verbandes, wie er von Enqui aus die eigentliche Herferd beginnt, finden Sie im Anhang; eine detaillierte Schilderung der Reaktionen einzelner Teilnehmer der Fahrt auf Jurgas Aufruf können sie dem **AB 111** bzw. dem Fanzine *Beleman* Nr.4 entnehmen.

Olport

Der Schiffsverband wird am 29. Faramond von fröhlich winkenden Menschen am Jurgaplatz empfangen. Gemeinsam mit einigen Hetrekern (*thorw.:* Gardisten der Obersten Hetleute) verlässt sie die *Gullen Drakkar*, um Begrüßungsworte mit dem ebenfalls anwesenden Hetmann vom Nader, *Torgal Raskirsson* (**UdW 98**) auszutauschen, als es einen kleinen Tumult gibt. Begleitet von einigen bewaffneten Getreuen der Hjalldifrej-Ottajasko erscheint *Iskir Ingibjarson*, neben Marada ein weiterer ernstzunehmender Gegner von Jurgas Politik (**UdW 167**), auf dem Platz und schreitet mit überlegenem Gehabe auf die Oberste Hetfrau zu. Dabei unterstellt er ihr, dass sie nur deshalb nach Olport gekommen sei, um sich wie eine Königin den Lehnseid von ihren Vasallen schwören zu lassen, was jedoch im Norden Thorwals niemals geschehen werde.

Bevor jedoch die Situation eskaliert, erklärt Jurga mit scharfer Stimme den wahren Grund ihres Kommens, worauf die anwesenden Männer und Frauen in Jubel ausbrechen, der jedoch weniger der Verkünderin als dem Ziel selbst gilt. Mit einigen wohl überlegten Worten (siehe **AB 111**) gelingt es ihr schließlich, den Skalden zur Teilnahme an der Fahrt zu bewegen. Aufmerksame Helden können jedoch mit einer kombinierten *Sinnenschärfe*-Probe und *Menschenkenntnis*-Probe beobachten, dass Iskir diese Entscheidung nur zähneknirschend akzeptiert, da er sich von der Obersten Hetfrau in die Ecke gedrängt fühlt. Seine Begleiter zollen Jurga nur mürrisch Respekt.



Während nun die übrigen Schiffsbesatzungen an Land gehen und bei den Ottajaskos der Stadt Aufnahme finden, werden die Helden zusammen mit Jurga und ihrem Mann auf die Zwingfeste hoch auf den östlichen Kreideklippen eingeladen, wo sie bis zu ihrer Weiterreise traviagefällige Gastung erhalten.

Richten Sie es so ein, dass die Helden am Abend am Gelage Torgals teilnehmen, wo neben Jurga und Iskir auch die Kapitäne und Hetleute des Schiffsverbands geladen sind. Die Oberste Hetfrau und der Hetmann vom Nader stoßen mehrmals auf das gute Gelingen der Herferd an, während Finnwulf mit Begeisterung an diversen Schneidzahn-Wurfwettbewerben teilnimmt. Iskir unterhält sich sowohl mit den Teilnehmern als auch mit den Helden, um sie politisch einschätzen zu können. Je nach Einstellung spart er auch nicht mit Spitzten und Wortduellen, die jedoch nicht zu Handgreiflichkeiten führen sollten. Später am Abend, wenn schon ein großer Teil der Festgesellschaft laut schnarchend in mitten von Bier und Schnappslachen auf dem Steinboden schläft, sitzt er vor einem Kamin und starrt in die Flammen, ohne seine Umgebung wahrzunehmen. Dabei hält er ein Knochenamulett in Haifisch-Form umklammert. Spricht einer der Helden ihn an, so stößt er auf taube Ohren. Bridgera, die Oberste Swafnir-Geweihte, kann erklären, dass Iskir dieses Verhalten öfters an den Tag legt, seitdem er vor über einem Winter an Land gespült wurde (siehe **Die Dunkle Halle**).

Im Laufe des nächsten Tags schließen sich noch neben einigen Magiern der Runajasko und Swafnir-Geweihten je ein Drakkar der Hammerfaust- und der Sturmtrotzer-Ottajasko dem Zug an, darunter auch *Swafblind Swafgardsdottir*, die Stellvertreterin des Ifirn-Tempels zu Olport, die verkündet, dass man einer guten Sache folge, die der sanften Ifirn zum Gefallen sei. Jurga eröffnet

unterdessen auf dem Hettfeld die alljährlichen Kampf- und Geschicklichkeitsspiele. Kurz vor dem Auslaufen des Schiffsverbands am 1. Vinmond (Rahja) präsentiert Iskir Jurga noch einen weiteren Teilnehmer der Fahrt: Den 40-jährige Skalde *Jurge vom Hettfeld*, von dem es heißt, dass er eine zeitlang Tisch und Bett mit Marada Gerasdottir geteilt haben soll.

Jurge soll an Bord der Windsbraut aus Jurgas Taten einen gerechten Sang über die Herferd und speziell Jurgas Anteil daran verfassen. Die Oberste Hetfrau weigert sich zunächst, doch kann sie sich dem Argument Iskirs nicht lange verschließen, dass ein Loblieb über Jurga aus der Feder eines Kritikers von größerem Ruhm zeugt. Der ‚letzte Hjaldinger‘ will so einer Glorifizierung von Jurgas Taten entgegen wirken. Helden (insbesondere Spieler-Skalden) werden Jurge „lieben“ lernen, wenn er immer versucht, bei jeder vermeintlich heldenhaften Aktion das Haar in der Suppe zu suchen.

Schließlich verlässt der Schiffsverband unter großem Jubel Olport.

In den Golf von Riva

Die Reise geht weiter gen Nordost über Torstorsgard, Enskar, Ifirnshavn und Nordaport bis nach Enqui. Im Hafen von Enskar stößt ein Drakkar der Wellenreiter-Otta (bei Virport) hinzu; in Ifirnshaven hält die Ifirn-Geweihte einen Göttinnendienst am Schrein ihrer Göttin auf den hohen Schwanenklippen ab, dem die meisten Teilnehmer vom Deck ihrer Schiffe aus beiwohnen. Iskir steht die meiste Zeit am Drachenhals seines Schiffes und starrt gedankenverloren auf die größtenteils ruhige See, während seine Frau seine Frau Lingard ihren Kapitänspflichten nachgeht.



Enqui

Der Schiffsverband erreicht Enqui am Nachmittag des 6. Vinmonds (Rahja). Dort begrüßt Hetmann *Ingald Ingibjarnson* (UdW 104) seine alte Freundin Jurga, ist jedoch überrascht,

unter den Teilnehmern der Herferd das Schiff der Hjaldfrej-Ottajasko mit seinem Bruder und dessen Frau zu entdecken. Nichtsdestotrotz lädt er die Geweihten, Zauberer, Hetleute samt einigen Mitgliedern der Schiffsbesatzungen einschließlich der Helden zu einem abendlichen Umtrunk in seine Ottaskin. Die nicht-thorwalsche Bevölkerung registriert mit deutlichem Unbehagen die massive Präsenz thorwalscher Drachenboote im Hafen und am näheren östlichen Küstenverlauf.

Am Abend flammt der in Olport begonnene Streit zwischen Jurga („Glaubst du wirklich, die Jugend Thorwals macht erneut den selben Fehler und folgt dir in den Schiffbruch?“) und Iskir („Das lasse ich mir nicht von einem Weib sagen, dass sich mit fremden Kriegsmänteln schmückt!“) erneut auf. Etwaige Schlichtungsbemühungen der Helden scheitern spätestens dann, als Ingald ebenfalls auf seinen Bruder

einbrüllt, worauf zwischen den beiden Geschwistern die Fäuste zu sprechen beginnen. Schnell entwickelt sich eine Schlägerei zwischen den verschiedenen Lagern, bei der auch die Oberste Hetfrau ordentlich austeilt und einsteckt. Schließlich sollte Sie die Aufmerksamkeit der Helden etwas abseits des Kampfgeschehens lenken, wo sie den aus einer Platzwunde blutenden Iskir erblicken, der in den Trümmern eines Stuhls hockt und scheinbar von dem allgemeinen Chaos ringsherum ignoriert wird. Sobald ein Held sich seiner annimmt, reißt der Skalde mit Blick auf die offenen Saaltür seine Augen weit auf und beginnt wie unter starken Kopfschmerz sein Gesicht zu verziehen: Eine verschüttete Erinnerung aus seiner Hjaldingard-Überfahrt kommt ihm schlagartig wieder ins Gedächtnis. Auslöser ist eine 40-jährige verhärmte Frau mit halblangem, dunkelbraunem Haar und geflickter Kleidung der nicht-thorwalschen Bewohner Enquis, die kurz zuvor an den Türen zur Festhalle vorbei kam.

Iskir ist in heller Aufregung und fordert die Hilfe der Helden ein, gemeinsam mit ihm die Frau zu finden und zur Rede zu stellen. Er erinnere sich daran, dass die Riesin Yumuda sie ihm als Spiegelbild auf den Wellen mit den Worten „Das Kind der scharlachroten Schlange zieht über





die Wellen, doch der Walsänger folgt ihr nicht. Wehe wenn Nachtblaues das Licht zerstört!“ gezeigt habe.

Die Spuren führen die Helden über die Fischerstadt zum Irrlichterhügel, dem zwielichtigen Vergnügungsviertel Enquis. Unterwegs können Sie ihre Helden mit Schlägern, die auf schnelle Beute aus sind, oder mit halbbetrunkenen Einheimischen, die einem der verhassten Besitzer eine blutige Nase verpassen wollen, konfrontieren.

Schließlich können Iskir und die Helden die Gesuchte im Bordell ‚Rahjas Pracht‘ stellen, wo Iskir sich sofort auf die Frau stürzen will. Die Helden können aber schließlich folgendes herausfinden:

- ihr Name ist *Bernika Maurenbrecher*; ihr Mann Bosjeff diente bis vor fünf Götterläufen als Harpunier auf einem Walfangschiff, das von Thorwalern aufgebracht wurde.
- nach dem Tod ihres Mannes blieb sie schließlich in Enqui hängen, wo sie als Freudenmädchen arbeitet und nebenbei bei größeren Gelagen auf der Ottaskin in der Küche aushilft.
- sie ist nicht magisch oder magisch beeinflusst; auch kann sie mit den Begriffen aus Yumudas Rede nichts anfangen. Iskir ist sichtlich niedergeschlagen und zweifelt an seinem Gedächtnis. Er bittet die Helden, niemanden von dieser „Schwäche“ zu erzählen, da viele (nicht zuletzt auch sein Bruder) an seinem Geisteszustand zweifeln. Ob Bernika in Ruhe gelassen, überwacht oder kurzer Hand mit auf Herferd genommen wird, bleibt den Spielern überlassen.

Unabhängig davon, wo die Befragung Bernikas stattfindet, werden die Helden von einem schlaksigen Mann mit einem Triefauge beobachtet, der auf seinem rechten Unterarm die Tätowierung einer scharlachroten Schlange trägt. Er stand kurz davor, Bernika für seine Pläne zu gewinnen, doch wurde dieses von Iskir und den Helden unterbunden. Da er den Eindruck gewonnen hat, dass jene etwas über seine Ziele wissen, heuert er den skrupellosen Söldner *Runolf Hallarson* (30 Jahre; rotblond; gutaussehend; rechter Ringfinger fehlt; drahtig) an. Runolf soll an der Herferd teilnehmen, um Iskir und die Helden wahlweise zu diskreditieren oder zu töten. Da eine Niederlage Jurga ihm ebenfalls gelegen käme, soll er die Fahrt sabotieren.

Bis zum Aufbruch am 8. Vinmond haben die Helden mehrfach Gelegenheit, die Wogen zwischen den Hetleuten wieder zu glätten, was ihnen gelingt, denn schließlich gilt es gegen einen gemeinsamen Feind zu ziehen.

Ingald schließt sich mit einem Drakkar der Fahrt an, dafür wechseln Jurga und Finnwulf auf die *Windsbraut*, während die *Gullen Drakkar* wieder nach Thorwal zurückkehrt, da

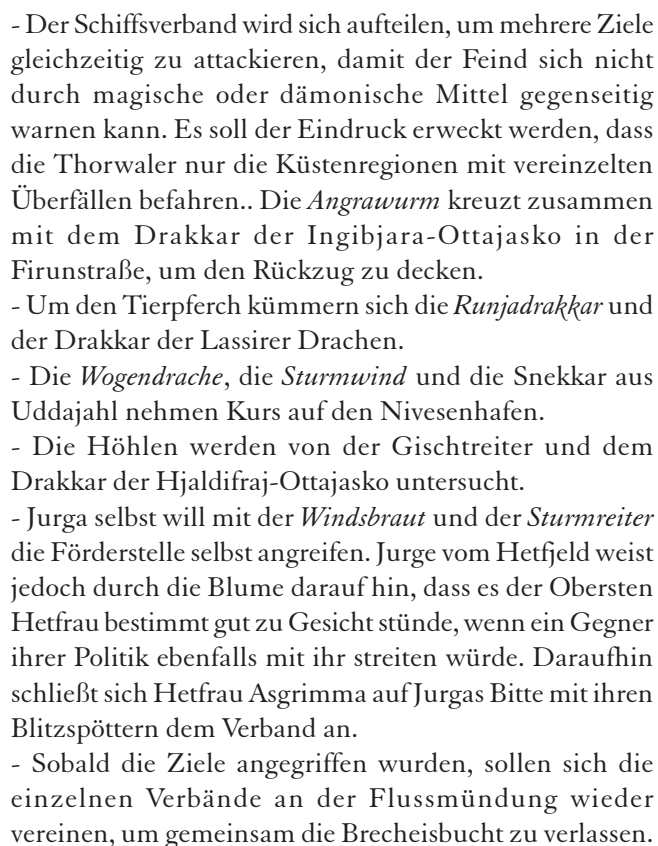
sie als Repräsentationsschiff für schwere Kampfhandlungen eher ungeeignet ist. Runolf fährt an Bord eines der Blitzspötter-Schiffe mit.

Rückkehr zur Darken Hjalla

Zunächst läuft der Schiffsverband Leskari (9. Vinmond) an, um die dort stationierten 10 Hetrekker abzulösen (**UdW 116**). Anschließend nimmt man Kurs auf die Eisbucht südwestlich des Firunsfingers und die Darken Hjalla (13. Vinmond). Hier ankert bereits die *Sta. Efferdane*, das Tempelschiffs des Meisters der Brandung, Bruder Goswyn, der zwar zunächst einige finstere Blicke ob seinen Walbeinarmreifen erntet, diese jedoch mit dem Hinweis begegnet, dass sie aus den Knochen eines gestrandeten und bereits verendeten Wals gewonnen wurden. Jurga überreicht die Hilfslieferungen, worauf der Geweihte die einzelnen Repräsentanten ins Allerheiligste im Bauch der Karavelle bittet. Hier teilt er den Anwesenden folgendes mit:

- Seit einem Götterlauf mehren sich die Gerüchte, dass Glorana ihre Aktivitäten in der Grimmfrostöde ausdehnt und stärker sichern lässt.
- Einige neue Stützpunkte scheinen zur Unterstützung einer bestimmten Eisnadel-Förderstelle nördlich der Berge und des Flusses XXX errichtet worden zu sein.
- Bei diesen Stützpunkten handelt es sich um eine besetzte Nivesensiedlung, einen größeren Tierperch und eine Höhle nahe einem Fjarningerdorf.
- Die Nivesensiedlung am *Unetai puunai Mikuänien* („Strand der weinenden Walfische“) wird von einer Karavelle und einem Holken besetzt gehalten, um die Brecheisbucht patrouillieren zu können. Ab und an wird auch Walfängerschiffen Unterschlupf gewährt.
- Im Tierperch werden die an sich seltenen Schneelaurer (**ZBA 168**) gezüchtet und versucht, abzurichten. Gerüchteweise halten sich hier auch einige Nagrachpaktierer auf, die Zucht-Experimente mit Karmanthi-Rudeln (**MGS 66**) betreiben.
- Zum Höhlenkomplex am Fuß der nordwestlichen Gebirgsausläufer werden in regelmäßigen Abständen immer wieder von Söldnern gut bewachte Schlitten gebracht, die zunächst Station im Fjarningerdorf machen, dann zu den Höhlen ziehen, um schließlich beladen wieder zu den Eisnadeln zurückzukehren.

Im Laufe der nächsten Stunden beratschlagt Jurga mit den anwesenden Hetleuten und den Helden die weitere Vorgehensweise. Dabei kommt man zu folgenden Ergebnissen:



Nach dem Treffen sucht Jurga die Darken Hjalla auf (siehe **UdW 180** bzw. **Die Dunkle Halle**) und spricht gefasst mit der eisigen Gestalt ihres Vaters, den sie hier zurücklassen musste. Sie bittet um Trondes Segen gegen Glorianen und verspricht Swafnir, ihm hier bei erfolgreicher Fahrt einen Teil der Beute zu opfern. Haben die Helden seinerzeit dazu beigetragen, dass Tronde seine eisige Wacht verrichtet und wollen Jurga begleiten, so wird sie sich gewiss nicht dagegen sperren. Sie finden den Felsendom so vor, wie sie ihn verlassen haben, wenngleich die Dunkelheit weniger bedrückend wirkt. Selbst die Temperatur wirkt bis auf einen Radius von zwei Schritt um Tronde herum angenehm kühl. Am nächsten Tag bricht man gemeinsam in die Gewässer der nördlichen Grimmfrostöde auf.

Auf Höhe der Firunstraße segeln die Schiffe gen Osten. Nach und nach trennen sich die einzelnen Ottas vom Verband und nehmen Kurs auf die zuvor abgesprochenen Ziele. Jurgas Frauen und Männer sollen spätestens am 19. Vinmond zuschlagen, damit der Überraschungsmoment auf Seiten der Thorwaler bleibt. Am 17. Vinmond erreicht die Gruppe um Jurga und die Helden einen breiteren Felsstrand 15 Meilen östlich der Flussmündung, wo man an Land geht. Ein Teil der Mannschaft bleibt als Schiffswachen zurück, während der Rest (ca. 100 Kämpfer) sich an den Aufstieg der 50 Schritt steilen Felsklippen macht (erschwerte *Klettern*-Proben). Innerhalb der Mannschaften entbrennen kurzfristig Streitigkeiten darum, wer als Schiffswache zurückbleiben muss, so dass die beiden Hetfrauen dem Rat der Helden bei ihren Entscheidungen grundsätzlich offen gegenüber stehen, diesen natürlich nicht gezwungen sind, anzunehmen.

Schließlich erreicht man die Förderstation: Drei 60 Schritt hohe Yash'oreel-Eisnadeln (**MGS 75**), um die herum drei einstöckige und ein zweistöckiges künstliche, rechteckige Eisgebäude errichtet sind. Zwei der einstöckigen Gebäude beherbergen 126 völlig willenlose Sklaven, 20 Aufseher und 50 Söldner, das dritte dient als Lagerstätte für die bisherige Förderung, Vorräte an Nahrungsmitteln und Brennmaterial. Im doppelstöckigen Eishaus sind neben vier Schreibern und 10 Nagrachpaktierer noch 5 Thargunitoth-Paktierer beheimatet, mit denen es eine besondere Bewandnis hat:

Auf dünnem Eis, Seite 6



Ziele der thorwalschen Schiffe) stehlen, damit die Thargunithoth-Paktierer Nephazzim hinein binden können. Die Nagrachpaktierer gebieten zwei der drei Nadeln still zu stehen, so dass die Toten mit schnell wachsenden Eiskristallen „festgefroren“ werden. Magische Analysen weisen nekromantische Spuren im Nagrachgeflecht des so gewonnenen Theriaks aus, so dass die Eishexe ihr Vorhaben als gelungen wähnt und das veränderte Theriak dem Schwarzen Kaiserdrachen gegen ein vielfaches des sonstigen Preises verkaufen will.

In einem jüngst errichteten Anbau an die Sklavenquartiere befinden sich darüber hinaus sieben nivesische Gefangene vom Stamm der in Paavi sesshaft gewordenen Lieska-Kangerluk (**RLHN 27f**), die nach einem Aufstand von dort geflohen sind und ein Tag zuvor unweit der Nadeln halb verhungert und entkräftet aufgegriffen wurden. Der Lagerkommandant *Perandan Ulmensen* erkannte unter ihnen *Dermot von Paavi d.J.* (siehe Anhang) aus seiner eigenen Zeit in der Stadt und will ihn nach eingehenden Verhören unter Bewachung einer dreiköpfigen Eskorte zurück zu seiner Herrin bringen.

Jurga und Asgrima lassen in sicherem Abstand ein provisorisches Lager aufschlagen. Anschließend werden zwei Spähtrupps gebildet, um die nähere Umgebung zu erkunden. Sorgen Sie dafür, dass die Helden den einen Spähtrupp bilden. Runolf, der eine gute Gelegenheit wittert, Unheil anzurichten, gelingt es, der anderen Gruppe zugeteilt zu werden.

Sobald die Helden in der Anlage sind, werden sie Zeuge, wie eine 15-köpfige Delegation aus der Warunkei (darunter 10 Drachengardisten) in der Anlage eintrifft. Die *Loge der Hoflieferanten des Drachen zu Warunk* (**UdD 94**) hat als Unterhändler einen besonderen Mann ins ewige Eis entsandt: *Arcorion Demoriet* (Mitte 30; zwei Schritt groß; hager; hüftlange, dunkelrote Haare; silberfarbene Augen; leise, kehlige Stimme), ein hochrangiger Nagrachpaktierter, der seit vielen Jahren als Leihgabe Gloranas für Rhazzazor als Hetzer dient. Er ist dafür berüchtigt, dass ihm kein „Wild“ entgeht, denn es genügt ihm, seine Nase nur leicht in den Wind zu halten, um die Witterung aufzunehmen. Aufgrund des jüngsten Eingriffes des Schwarzen Drachen in das Geschick des Mittelreichs (siehe das Abenteuer **Schlacht in den Wolken**), kommt diesem das Angebot Gloranas mehr als gelegen, so dass er über die Loge Arcorion entsendet, um es zu prüfen. Die Nachricht, dass sein Bruder *Schneeflüsterer* (dem die Helden vielleicht in der **Dunklen Halle** begegnet sind) vor über einem Jahr im Kampf gegen Thorwaler unter der Obersten Hetfrau gefallen ist, erfüllt ihn mit eisigen Rachedgedanken.

Verrat und Überfall

Die Helden sollten die Möglichkeit erhalten, Gespräche zwischen Ulmensen und Demoriet zu belauschen, um ein genaues Bild der Situation zu erhalten. Während sie jedoch die Anlage verlassen, gelingt es Runolf, sich von seiner Gruppe zu lösen und zum Lagerkommandanten zu gelangen, der gerade ein weiteres Mal Dermot verhört. Der Söldner verrät die Position des Lagers und die Stärke der Kampfverbände.

Derweil schildern im Lager die Helden Jurga und Asgrima die Beobachtungen, als die zweite Gruppe Thorwaler eintrifft und vom Verschwinden Runolfs berichtet. Als die beiden Hetfrauen eine erregte Debatte über das weitere Vorgehen beginnen, schlagen die Wachen Großalarm: Drei Rudel mit je sechs Karmanthi stürzen sich auf Geheiß Demoriets auf die überraschten Frauen und Männer. 40 Söldner unter Ulmensen bilden die zweite Angriffswelle, derweil die Nagrachpaktierer riesige Schneelawinen und Frostwellen über die Nordleute hereinbrechen lassen.

Die Helden sollen hier nicht nur ums nackte Überleben kämpfen, sondern auch möglichst viele Kampfgefährten retten. Zusammen mit den Hetfrauen gelingt schließlich die Flucht in ein nahe gelegenes, eisfreies Tal, das zwar Schutz bietet, aber keinerlei Vegetation oder Trinkwasser aufweist. Die einzige Möglichkeit, die drohende Niederlage abzuwenden, besteht darin, dass die Helden (und ggf. ein bis zwei weitere Thorwaler) sich an den am Taleingang postierten Wachposten vorbei schleichen, um sich bis zum Treffpunkt durchzuschlagen in der Hoffnung, dort bereits wartende Schiffe für Entsatz vorzufinden.

So weit die Füße tragen

Lassen sie die Helden nach einigen Mühen und Schrecksekunden an den Wachposten vorbeischnüffeln. Das größere Problem wird jedoch der ca. 25 Meilen lange Weg zur Flussmündung, den sie verwundet und nur wenig Proviant zurücklegen müssen. Geizen Sie hier nicht mit Orientierungs-, Klettern-, und Körperbeherrschungs-Proben inklusive erschöpfungsbedingte Zuschlägen (**Basis 114**) und kurzfristig auftauchende Schneestürme. Eine zusätzliche Bedrohung hat die Gruppe durch Demoriet, der seinem Beinamen ‚der Witterer‘ alle Ehre macht und mit zwei riesigen Silberwölfen und vier Drachengardisten die Verfolgung aufgenommen hat. Wollen Sie es zu einer direkten Konfrontation kommen lassen, sollten sie zumindest Arcorion überleben lassen. Spätestens kurz vor



von Hetfrau Asgrima durch ihren Tod verhindert werden kann.

- der befreite Dermot berichtet den Helden, dass ein Thorwaler namens Runolf den Verrat begangen hat
- die Nadeln zerbersten unter großem Geheule und schleudern messerscharfe Kristallbrocken in einem 500 Schritt großen Radius gegen das Schiff und die kämpfenden Menschen

Am Ende des Tages leben nur noch knapp 50 Thorwaler, von denen alle mindestens leichte Verletzungen davon getragen haben. Die Helden sollten verhindern, dass die immer wie unter Walwut aufgestachelten Kämpfer den Verräter an Ort und Stelle erschlagen. Auf Nachfragen kann er Auftraggeber so beschreiben, dass mit einer KL-Probe die Helden sich daran erinnern können, dass sie ihn in Enqui kurz gesehen haben. Die Erwähnung der tätowierten Schlange sollte ihnen allerdings zu denken geben, auch wenn die Motivation von ‚Triefauge‘ vorerst noch unbekannt bleibt.

In den nächsten Tagen vereinigen sich die Reste der Herferd am vereinbarten Treffpunkt, wo klar wird, dass der Erfolg mit dem Leben von über der Hälfte aller Besatzungsmitglieder erkaufte wurde, da der Feind stellenweise erbitterten Widerstand leistete. Gerade noch rechtzeitig vor den Namenlosen Tagen erreicht der Flottenverband erneut die Darken Hjalla, wo Jurga und die Überlebenden vor den Füßen Trondes Teile der Beute Swafnir zu Ehren opfern.

Die Helden haben sich **400 AP** und Spezielle Erfahrungen in *Konstitution*, *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Körperbeherrschung* redlich verdient. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, die Sonderfertigkeit *Eiskundig* um die Hälfte verbilligt zu erlernen.

- Ulmensen bedrängt mit seinem Bastardschwert den Skalden Jurge, als die Oberste Hetfrau ihm zu Hilfe eilt und Ulmensen tötet.
- Ein Karmanthi droht in den Entschwörungskreis der Runajaski-Magier einzudringen, der im letzten Moment

Ab Enqui besteht der Schiffsverband aus folgenden Schiffen:

- Ab Enqui besteht der Schiffsverband aus folgenden Schiffen:

 - 1 Drakkar *Windsbraut* (Gischtreiter-Ottajasko; Thorwal)
 - 1 Drakkar *Sturmreiter* (Windzwinger-Ottajasko; Thorwal)
 - 1 Drakkar *Angrawurm* (Kendrar)
 - 1 Runaotta *Runjadrakkar* (Hoijangar)
 - 1 Winddrache *Wogendrache* (Knochenbrecher-Ottajasko; bei Overthorn)
 - 1 Drakkar der Lassirer Drachen
 - 1 Snekkar aus Uddajahl
 - 1 Skeidh der Blitzspötter-Ottajasko bei Storsjen
 - 1 Knorr der Blitzspötter-Ottajasko bei Storsjen
 - 1 Drakkar *Wolfsfang* (Hammerfaust-Ottajasko; Olport)
 - 1 Drakkar „Gischtreiter“ (Sturmtrotzer-Ottajasko; Olport)
 - 1 Drakkar der Ingibjara-Ottajasko
 - 1 Drakkar der Hjaldifrej-Ottajasko
 - 1 Drakkar „Sturmwind“ (Wellenreiter-Ottajasko; bei Virport)

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung einiger der an der Herferd teilnehmenden Hetleute, die sie verwenden

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung einiger der an der Herferd teilnehmenden Hetleute, die sie verwenden



können, um die Zwiespältigkeit Thorwals gegenüber Jurga auf der Fahrt darzustellen.

- Hetfrau *Asgrima Trolskesdottir* der Blitzspötter-Ottajasko (bei Storsjen), eine Skeidh und ein Knorr

Seit ihrer Wahl zur Hetfrau der Blitzspötter war es stets ihre Absicht, ihrer Ottajasko unter Wahrung der alten Traditionen und Werte möglichst viel Einfluss zu sichern. So steht sie auch den Ideen eines strafferen thorwalschen Staatsgefüges trotz der Erkenntnis, dass gewisse Veränderungen notwendig sind, äußerst kritisch gegenüber. Politisch unterstützt sie Marada Gerasdottir, spätestens seit deren beherztem Eingreifen in Muryt. Dass sie die Entscheidung, die Blitzspötter in den Kampf zu führen mit sehr viel Vorsicht trifft, was für die Ihren manches Mal wie ein Zaudern wirkt, hat ihr bereits einiges an Kritik, vor allem seitens der jungen Swafnirgeweihten der Blitzspötter eingebracht. Auch dieser Fahrt war sie, nicht zuletzt aus politischen Gründen, zuerst ablehnend gegenüber gestanden, hatte sich dann aber aufgrund der Argumente der Geweihten und eines im hinteren Merektal sehr einflussreichen Druiden davon überzeugen lassen, doch teilzunehmen.

- Hetmann *Helgi Eldhildasson* aus Kendrar; Drakkar *Angrawurm*

Nachdem er durch seine Bequemlichkeit bei seinem Onkel Eldgrimm dem Weisen so viel an Wohlwollen verloren hat, dass Eldgrimm lieber seine Nichte Gundrid als Nachfolgerin sehen würde (**UdW 106**), versucht Helgi sich auf Jurgas Herferd zu beweisen. Seine Bemühungen gehen oft über das Ziel hinaus und schlagen dann ins Gegenteil um. Politisch steht er auf der Seite der Obersten Hetfrau.

- Hetfrau *Thorid Eiriksdotter* der Hammerfaust-Ottajasko (Olport), Drakkar *Wolfsfang*

An Bord eines jüngst vom Stapel gelaufenen Schiffs, will die Hetfrau Rache für die Verwüstungen nehmen, die die Schergen vor einem Jahr in Olport anrichteten. Politisch hält sie sich eher neutral, obgleich sie die Einigkeitsbestrebungen Trondes und seiner Tochter mit Skepsis betrachtet. Deren Bemühungen lehnt *Syr Ingrarson* vehement ab, der als Teilnehmer des Grangor-Überfalles vor vier Jahren erst kürzlich aus der Verbannung wieder zurück in die Gemeinschaft gekehrt ist und als entschiedener Gegner der Einigung geschickt gegen Thorid agiert. Er ist nur deswegen mit an Bord, damit er

die Abwesenheit der Hetfrau nicht für seine Zwecke nutzen kann.

- Hetmann *Deorn Efferdison* der Knochenbrecher-Ottajasko (Overthorn), Winddrache *Wogendrache*
Der großgewachsene Deorn hat sich nicht zuletzt bei der Rückeroberung Kendrars als erprobter Kämpfer bewiesen. Schon kurz nach der Staatsgründung durch Tronde unterstellte sich der Ort dem Obersten Hetmann, so dass man nach der Stiftung eines Swafnirtempels durch seiner Tochter diese Treue beibehält. Deorns Frau bleibt dieses Mal aufgrund erster Mutterfreunden zurück, so dass er den Winddrachen mit dem blauen Drachenkopf am Bug ohne ihren besänftigenden Einfluss führen muss.

- Kapitän *Tevil Karvensson* aus Uddahjal, eine Snekkar
Tevil ist der Anführer einer bunt zusammen gewürfelten Truppe.

- Kapitän *XXX* der Sturmtrotzer-Ottajasko (Olport), Drakkar *Gischtreiter*

- Hetmann *Yngvar „der Bär“ Raskirsson* der Wellenreiter-Otta (bei Virport), Drakkar *Sturmwind*
Eine kurze Beschreibung des Hetmanns finden sie in **UdW 169**.

Unter den gefangenen Nivesen im Lager bei den Eisnadeln befindet sich ein besonderes Opfer:

- *Dermot von Paavi*, der Jüngere

Vor mehreren Monaten eskalierten in Paavi die über die Jahre immer wieder aufflammenden Unruhen in einen Aufstand der Nivesen vom Stamm der Lieska-Kangerluk, dem sich viele Menschen anschlossen und er blutig niedergeschlagen wurde. Eine Gruppe der Überlebenden hoffte, nördlich des dämonischen Einflusses auf das Meer zu treffen und so zu entkommen. Ihr Anführer ist Dermot der Jüngere, der nach dem Fibertod seines Vaters, Herzog Dermot dem Älteren (**UdD 127**), einen unverbrüderlichen Hass auf seine Schwester und Favoritin Gloranas (Geldana ehelichte Halman von Gareth, einen Träger des Dämonenschwerts Hyrr-Kanhay) entwickelte, da sie seit neustem die Geschicke der Stadt lenkt.

Nach seiner Rettung wird er damit beginnen, Streiter für die langfristig geplante Befreiung Paavis um sich zu scharen.



FLAMMEN ÜBER OBLARASIM

Von Michelle Schwefel

Veröffentlicht im AB 113

Von neuen Abenteuern der Herferder will ich euch berichten, die aufgebrochen waren, um Glorana einen mächtigen Tritt in den Arsch zu geben. Erbittert hatten wir gefochten, und einen glorreichen Sieg davon getragen, auch wenn wir ihn teuer bezahlen mussten (siehe AB 112 „Auf dünnem Eis“). Viele waren unter den Klingen und Klauen der Gloranier gefallen, kaum weniger hatten schwere Verwundungen davon getragen. Manch Platz am Feuer würde im nächsten Winter verwaist bleiben. Aber wir wussten, wofür wir gekämpft hatten. Es war uns gelungen, die widernatürlichen Theriaknadeln ein für alle mal zu zerstören, bei Swafnir, und wir hatten ruhmvoll gestritten und uns Ehre erworben.

Als wir nun nahe Tronde Torbenssons Halle im Eis rasteten, erhob sich Jurga Trondesdottir, die Hetfrau der Hetleute, und blickte in die Runde: „Wir haben getan, was wir geschworen haben, meine Freunde. Die Eishexe wird sich noch lange an uns erinnern, wenn sie vor Wut kochend in ihrem Schloss aus Eis sitzt und ihre Wunden leckt. Ich aber rufe ihr zu: Glorana, das war nur unser erster Schlag. Fürchte dich, denn wir werden dir niemals Ruhe gönnen, bis dass du endlich geschlagen und vom Antlitz dieser Welt vertrieben bist. Wir Thorwaler sind dein Feind! Bei Swafnir! Das wohl!“ „Bei Swafnir! Das Wohl, das Wohl!“ stimmten unsere Herferder mit rauen Stimmen ein und mancher schüttelte sein Faust gen Norden. „Aber jetzt, meine Freunde“, fuhr Jurga fort, „nachdem wir der Toten gedacht und Tronde die Ehre erwiesen und unseren Schwur erfüllt haben, „ist es an der Zeit, auch ein wenig an uns selbst zu denken. Gefährten, lasst uns Truhen voller Gold und prächtige Schätze erbeuten, den Gefallenen zur Ehre und um unseren Familien daheim eine Freude zu machen.“ Diese Worte verfehlten nicht ihre Wirkung. Nach einem harten Kampf sollte ein Rekker sich auch etwas für sein Gemüt gönnen und fette Beute war nach der meisten Geschmack. „Wohin wollen wir denn ziehen, Jurga Trondesdottir?“ rief einer. Jurga zögerte nicht lange: „Den Oblomon hoch, dahin wo man Gold gefunden hat. Wir holen uns das Gold von Oblarasim! Was soll es in deren Truhen liegen, fremder Leute Dächer vergolden oder für teuren Brannt und billige Kerle und Weiber eingetauscht werden, wenn wir doch so viel mehr damit anfangen können.“ In manchem Augenpaar glomm unverhohlene Goldgier auf. Oblarasim,

das verhiess in der Tat fette Beute, auch wenn das mit den vergoldeten Dächern sicher übertrieben war. Da erhob sich Yngvar Raskirsson von der Wellenreiter-Ottajasko, einer, den man nicht gerade einen Freund Jurgas nennen konnte: „Oblarasim ist eine feine Sache. Aber Riva verspricht viel mehr Beute und außerdem wird uns sicher die Thorfinn-Ottajasko in der Stadt beispringen. Die warten doch nur drauf, dass jemand das Heft in die Hand nimmt und dafür sorgt, dass die Stadt nicht länger den Pfeffersäcken allein gehört. Außerdem ersparen wir uns dann, mühsam den halben Oblomon hinaufzurudern“ „Faulheit ist kein gutes Argument gegen einen Plan, ebenso wie Dummheit kein gutes dafür ist,“ meldete sich Deorn Efferdisson von den Knochenbrechern zu Wort. „Riva ist eine wohl bewaffnete Stadt und wir haben gerade einmal halb so viele Rekker wie vor dem Angriff auf die fluchwürdigen Türme. Und gerade du, der nichts so sehr fürchtet wie den Fluch einer Hexe, solltest nicht vergessen, dass in Riva eine ganze Skari Zauberer haust. Die werden dir eher die Eier abhexen, als sich den goldenen Löffel aus dem Mund nehmen zu lassen.“ Wütend blitzte Yngvar Deorn an. „Unfraglich trifft der Verlust eines jeden Wellenreiters uns schwer, aber ob nun vier oder vierzig Knochenbrecher mit uns fahren, was macht das schon für einen Unterschied, außer dass das Bierfass schneller leer ist.“ Flugs gingen die Hände zu den Waffen. Jurga beeilte sich, die aufgebrachten Gemüter zu beruhigen. „Yngvar, du hast meinen Vorschlag gehört. Du stellst also Riva dagegen. Thorwaler, entscheidet selbst, mit wem ihr fahrt. Wer ist für Oblarasim?“ Ein um die andere Hand hob sich. „Und wer für Riva?“ Yngvars Hand schnellte nach oben. Ihm schlossen sich die Blitzspötter an, auch wenn ihr Schiffsführer Valadur erst durch einen Rippenstoß seiner Swafnir-Geweihten dazu ermuntert wurde. „Die Mehrheit liegt bei Oblarasim, Yngvar Raskirsson: „Was, Iskir Ingibjarsson, du bist doch auch bei uns, oder?“ forderte dieser: Der letzte Hjaldinger schüttelte entschieden den Kopf. „Diesmal nicht, Yngvar. Ich werde mit Jurga ziehen, allein schon um dafür zu sorgen, dass den alten Sitten Genüge getan wird.“ Dem Hetmann der Wellenreiter war die Enttäuschung anzusehen. „Aber wir sind freie Thorwaler, Jurga Trondesdottir.“ „Ja, seid ihr.“ „Dann werden wir nach Riva ziehen. Und unsterblichen Ruhm ernten. Und wir werden schon noch Ottajaskos



finden, die die Herausforderung nicht fürchten.“ „Ihr habt einen Schwur geleistet, dieser Herferd zu folgen“, brachte eine Kriegerin aus Jurgas Ottajasko vor. Da erhob ich selbst das Wort: „Wie Jurga sagte, der Schwur ist erfüllt. Ein jeder kann gehen, wohin er will, insbesondere die, die sich allzeit ihre Freiheit beweisen müssen. Auch wenn es eine rechte Dummheit ist, wenn wir die Flotte ohne Not aufteilen. „Deorn hat ja recht mit den Magiern in Riva“, raunte ein junger Krieger aus Uddajhal. Aber in Oblarasim gibt's Elfen, habe ich mir sagen lassen. Das ist doch keinen Deut besser.“ Unwirsch brachte Tevil Karvensson seinen jungen Gefolgsmann zu Schweigen, solch ein Schissergeschwätz war gar nicht nach seinem Geschmack.

Helgi Eldhildasson von der Eldgrimm-Ottajasko druckste ein wenig herum, bevor er sich schließlich erklärte: „Ich werde mit nach Riva fahren, Jurga Trondesdottir. Besser, wenn einer diese Hitzköpfe im Auge behält.“ Dies ließ er sich auch nicht mehr ausreden. Die meisten ahnten, dass es den jungen Schiffsführer danach dürstete, die Scharte, die er im Kampf gegen die Glorianer erlitten hatte, wieder auszuwetzen.

Gemeinsam liefen wir aus und hatten eine gute Fahrt bis zur Einfahrt in den Golf von Riva. Dort sollten sich unsere Wege trennen. Längst war der Hader vergessen; wie es sich gehörte, wünschten wir einander viel Glück und stachelten uns gegenseitig ein wenig auf, wer wohl die fettere Beute und die ruhmvolleren Narben nach Hause tragen würde. Nur für die Lassirer war das Abenteuer vorbei, sie sollten die Verletzten zurück in die Heimat bringen.

Wir aber segelten mit unseren Schiffen ins Mündungsdelta des Oblomon, um seinem Lauf zu folgen. Wir machten Rast bei den Vesthörnern in Tavaljuk, die uns freudig begrüßten, begierig darauf, neues aus der alten Heimat zu hören. Sie wurden sogar noch fröhlicher, als wir unser Fass Schleppbier, das eigentlich nur dann angeschlagen wurde, wenn ein Schiff über eine schwere Schleppstelle zu bringen war, anboten. Es wurde eine fröhliche Feier und am Ende hatten wir das Wort der Vesthörner, uns zu begleiten, denn auch ihnen stand der Sinn nach guter Beute.

Die weitere Fahrt flussaufwärts verlief ruhig, auch wenn die Schiffe, die uns begegneten, sichtlich darauf aus waren, gebührenden Abstand zu halten und mancher uns verwundert nachblickte. Ob manche von ihnen ahnten, was wir vorhatten, war uns gleich.

Nach einigen Tagen kräftigen Ruderns war Oblarasim endlich nahe. In aller Frühe sollte unser Angriff beginnen.

Wir wollten bei unserer Ankunft nicht allzu viel Aufsehen machen, also sorgten unsere Runajaski für einen ordentlichen Nebel, in dessen Schutz wir unbehelligt vorankamen. Einmal gab ein Rekker einen Schreckensschrei von sich und schwor Stein und Bein, er habe in den Nebelschleiern dunkle Gestalten mit glühenden Augen gesehen, doch brachte man ihn schnell zum Schweigen, damit sein Geplärr uns nicht verriet.

Wir kamen mit den ersten Strahlen der Sonne in das Goldgräbernest, das sich – bei Travia – nicht zum besseren gewandelt hatte, seit ich das letzte Mal hier gewesen war, das war noch vor dem Goldtausch gewesen. Hüfthoch lag der Unrat in den schlammigen Gassen, dazwischen tummelten sich Schweine und Ratten und auch manch menschlicher Abschaum, der es nach durchzechter Nacht nicht mehr bis in sein Bett geschafft hatte. Der Geruch von Holzfeuern, Fusel und Armut lag in der Luft, zu viele Menschen, die auf zu engem Raum zusammen leben mussten, und kein gnädiger Seewind, der dagegen anwehte. Ein paar abgerissene Gestalten zogen durch die Gassen, um die zu berauben, die so berauscht waren, dass sie sich nicht wehren konnten. Als sie uns sahen, wie wir aus dem Nebel drangen, gaben sie eilig Fersengeld. Alarm schlugen sie nicht, wohl weil sie sich keinen Vorteil davon versprachen. Wir aber drangen rasch tiefer in die Stadt vor, denn noch war Oblarasim nicht erwacht und die Überraschung auf unserer Seite. Im Herzen der Siedlung fanden wir endlich, wonach wir gesucht hatten: ansehnliche Häuser mit prunkvollen Verzierungen, auch wenn es wirklich keine goldenen Dächer gab. Es waren die Bürgerhäuser jener, denen der Fuchsgott hold gewesen war und die entweder auf eine reiche Goldader gestoßen waren oder aber einen anderen Weg gefunden hatten, dass das Gold in ihre Taschen floss: die Glückspielbarone und Eigentümer der Hurenhäuser und jene, die an arglose Glücksritter von Werkzeug bis zu wertlosen Ratschlägen alles zum Wucherpreis verscherbelten.

Ich konnte es unseren Leuten anmerken, sie mochten diese Stadt ebenso wenig wie ich. Das war kein guter Ort zum Leben. So gafften wir nicht lange, sondern nutzten die Gunst der Stunde und drangen überall da ein, wo es uns lohnend erschien. Die meisten Häuser hatten Wachleute, aber viele riss erst unser Kampfruf aus dem Schlaf und andere wankten vor Müdigkeit, weil sie nach langer Nacht auf dem Weg in ihr Bett waren.

Zudem sorgten die Magier dafür, dass es reichlich Wirbel gab und steckten ein paar Schuppen in Brand oder ließen ihre Windgeister den ein oder anderen Verteidiger von den Füßen holen.



Wir rafften zusammen, was wir finden konnten. Wer die Waffen gegen uns erhob, den ließen wir unsere Klingen schmecken. Von den Elfen war nur wenig zu sehen, ich weiß nicht, ob sich die meisten in den Wald verkrochen hatten. Die wenigen, die wir trafen, schienen mir merkwürdig: es flackerte Wahn in ihren Augen und sie wirkten blutleer und heruntergekommen. Sie fochten mit der Hinterhältigkeit, die man ihrem Volk nachsagt, und versuchten uns zu verhexen, aber sie waren zu wenige, um uns wirklich bedrohlich zu werden. Und dennoch wären die Elfen beinahe unser Verhängnis geworden, denn eine Handvoll von ihnen hatte sich auf Umwegen zum Flussufer geschlichen, wo unsere Schiffe warteten. Mit ihrer Magie hätten sie womöglich die Schiffswachen ernstlich in Bedrängnis gebracht, wäre nicht Iskir Ingibjarsson mit einem Mal mit seinen Leuten herbeigestürmt. Gemeinsam rangen sie die Angreifer nieder und ließen nicht einen leben.

Schon nach kurzer Zeit hatten wir genug Beute für diesen Tag gemacht. Es war kein ruhmvoller Sieg, den wir erstritten hatten, aber das störte die meisten von uns nicht. Ruhm hatten wir bereits reichlich geerntet. Die reiche Beute war uns glanzvoll genug für diesen Tag. Tief sanken unsere Schiffe ins Wasser, als wir sie mit all den Reichtümern beluden.

Kurze Zeit später waren wir auch schon auf und davon und ruderten mit kräftigen Schlägen den Oblomon hinab. Niemand folgte uns, aber nach einer Weile machte mich eine Magierin darauf aufmerksam, dass wir aus den tiefen Wäldern links und rechts des Flusses beobachtet wurden. Wenn man genau hinsah, blitzte hier und dort eine Pfeilspitze auf, es waren wohl Elfen, die sich dort verborgen hatten. Doch machten sie keinerlei Anstalten, uns Schwierigkeiten zu machen. Wahrscheinlich war es ihnen einerlei, so lange die Menschen sich untereinander die Köpfe einschlugen und an derischen Reichtümern hängt ihr Herz ja ohnehin nicht.

Als wir wieder bei den Vesthörnern waren, gab es endlich die Gelegenheit, die Beute genauer zu begutachten. Wir breiteten all das Gold und Geschmeide, das feine Gewebe und gute Leder und all die anderen Reichtümer, aus, um gerecht zu teilen. Es war Jurgas Vorrecht als Anführerin, als erste ein besonders schönes und wertvolles Stück für sich auszuwählen. Doch sie dachte gar nicht daran, davon Gebrauch zu machen. „Es ist vor allem Iskir zu verdanken, dass dieser Tag ein guter für uns ist. Ohne ihn hätten wir womöglich unsere Schiffe verloren und ein gerüttelt Maß an Ärger bekommen. Mancher mag über Iskirs Visionen spotten oder sich vor ihnen fürchten, diesmal waren sie zu unserem Vorteil. Aus diesem Grund gebührt ihm die Wahl des ersten Stücks.“ Iskir blickte Jurga abschätzend an. Schließlich ergriff er Jurgas ausgestreckte Hand, ja, er schloss sie sogar unter dem Raunen aller Versammelten in seine Arme und drückte sie fest. Dabei konnte ich deutlich sehen, wie er ihr etwas zuflüsterte. Dann löste er sich wieder und trat entschlossen einen Schritt zurück. „Für dieses Mal sind wir auf der selben Seite, Jurga Trondesdottir, und du hast dich als gute Gefährtin erwiesen. Aber glaube nun nicht, dass du dir damit auf Dauer einen Platz in meinem Herzen erobert hast.“ Seinen grimmigen Worten zum Trotz senkte er dennoch kurz das Haupt in Ehrerbietung. Dann wählte er sich unter dem Jubel der Leute das erste Stück: eine prunkvolle Amtskette, die er sogleich seiner Ehefrau um den Hals legte.

Wir aber verteilten gerecht die restliche Beute und machten uns dann wieder auf den Weg – heim, wo man schon auf uns wartete. Ich aber bekniete Jurga während der gesamten Fahrt, mir zu erzählen, was Iskir ihr zugeflüstert hatte. Doch das wollte sie mir um keinen Preis verraten.

Thordis Lifsdottir, Skaldin der Gischtreiter

Meisterinformationen zu Flammen über Oblarasim

Jurgas Raubfahrt gegen Oblarasim dient zwei Zwecken: Zum einen, will sie ihre Heerfahrer nach dem schweren Gefecht gegen Glorantias Schergen bei Laune halten. Eine gute Anführerin trägt Sorge dafür, dass ihre Gefolgsleute ihr Auskommen haben. Außerdem misst sich das Glück eines Hetmannes auch daran, wie erfolgreich seine Beutefahrten sind.

Zum zweiten soll die Beute dazu dienen, Jurgas diverse Feldzüge und ihre Spende (und mögliche weitere) an den Meister der Brandung und andere Feinde Glorantias zu bestreiten.

In der Tat ist zwischen Jurga und Iskir nach dem beschriebenen versöhnlichen Ereignis noch lange nicht alles eitel Sonnenschein. Die beiden Kontrahenten werden ihren Streit sicher nicht beilegen, ebenso wenig wie ihre Anhänger dazu bereit sind. Marada indes wird die Kunde von dem vermeintlichen Bruderkuss ihrer beiden Rivalen mit Sorge vernehmen und darauf hoffen, dass nach Sonne auch wieder Sturm und Regen kommen. Womöglich wird sie gar nachhelfen, dass bald dunkle Wolken aufziehen.



Auch wenn die Skaldin in ihrer Erzählung von gewaltigen Schätzen spricht, ist dies eine Frage der Sichtweise. Zwar birgt die Goldgräberstadt in den Augen der Thorwaler gewaltige Schätze, ihre Blütezeit hat Oblarasim jedoch längst hinter sich. Ein Gutteil des Reichtums hat die Stadt längst verlassen, der einstige Magnet für Glücksritter büßt allmählich seine Wirkung ein. Vor Jahren wären die Reichtümer, die man in Oblarasim erbeuten konnte, wohl in der Tat einer kaiserlichen Schatzkammer würdig gewesen. Entsprechend erbitterter wäre allerdings auch der Widerstand der Einwohner gewesen. Nichtsdestotrotz: die Thorwaler haben gute Beute gemacht und sind hochzufrieden.

Sollten Ihre Spieler Jurga auf ihrer Herferd begleiten, können sie auch am Überfall auf Oblarasim (oder aber dem Zug gegen Riva, über den im nächsten AB berichtet werden soll) teilnehmen. Zwar beschreibt Thordis Lifsdottir das Gefecht als wenig eindrucksvoll (ein Raubüberfall ist für die meisten Herferder Alltag und keine besondere Heldentat), heißt das nicht, dass sich in der Stadt keine brenzligen Szenen abgespielt haben und es manchen Anlass für einen Helden gab, sich unter Beweis zu stellen.

- Was, wenn die Flammen gerade auf ein Haus übergreifen, in dem die Helden oder ein bedeutender NSC plündern?

- Die Elfen, die in Oblarasim verblieben sind, sind sämtlich als *badoc* zu bezeichnen und geben unberechenbare Gegner ab, die auch gänzlich unelfische Untugenden und Magie an den Tag legen.

- Die Glücksspielhöhle eines der Herren von Oblarasim ist wider Erwarten gut bewacht und auch die Gäste wollen es nicht dulden, dass man Hand an ihre Gewinne legt. Oder aber sie schlagen sich auf die Seite der Thorwaler und holen sich das zurück, was sie in der Nacht verloren haben.

- Einige Bewohner fliehen vor den Angreifern in den naheliegenden Wald. Als die Helden sich umsehen, finden sie ihre Leichen – augenscheinlich dahingemeuchelt von Elfen, die in den Wäldern leben. Es scheint, als sei es den Elfen gleich, ob sich die Menschen gegenseitig erschlagen, Hauptsache, sie verschwinden aus der Gegend.

- Einer der Windgeister wendet sich gegen die Thorwaler und richtet unter den abergläubischen Nordleuten schreckliche Verwirrung an. Es gilt, die Lage wieder unter Kontrolle zu bekommen.

- Ein Thorwaler gerät in Wut und greift wie rasend alles an, was sich in seinem Umkreis bewegt. Darunter auch eine Travia-Geweihte, die versucht, ihn zu besänftigen.

- In Oblarasim befinden sich nicht nur solche, die für das Gold und vom Gold leben. Auch viele Flüchtlinge vor Glorania haben hier eine – wenngleich auch wenig anheimelnde – Zuflucht gefunden. Es wäre nicht recht, diese zu berauben oder zu erschlagen, doch wie will man das den kampflustigen Krieger klarmachen?

- Einige dieser Flüchtlinge könnten auf die Idee kommen, sich auf die Seite der Thorwaler zu schlagen, in der Hoffnung, die Nordleute könnten sie mit in den Süden nehmen, in eine bessere Zukunft.

Michelle Schwefel