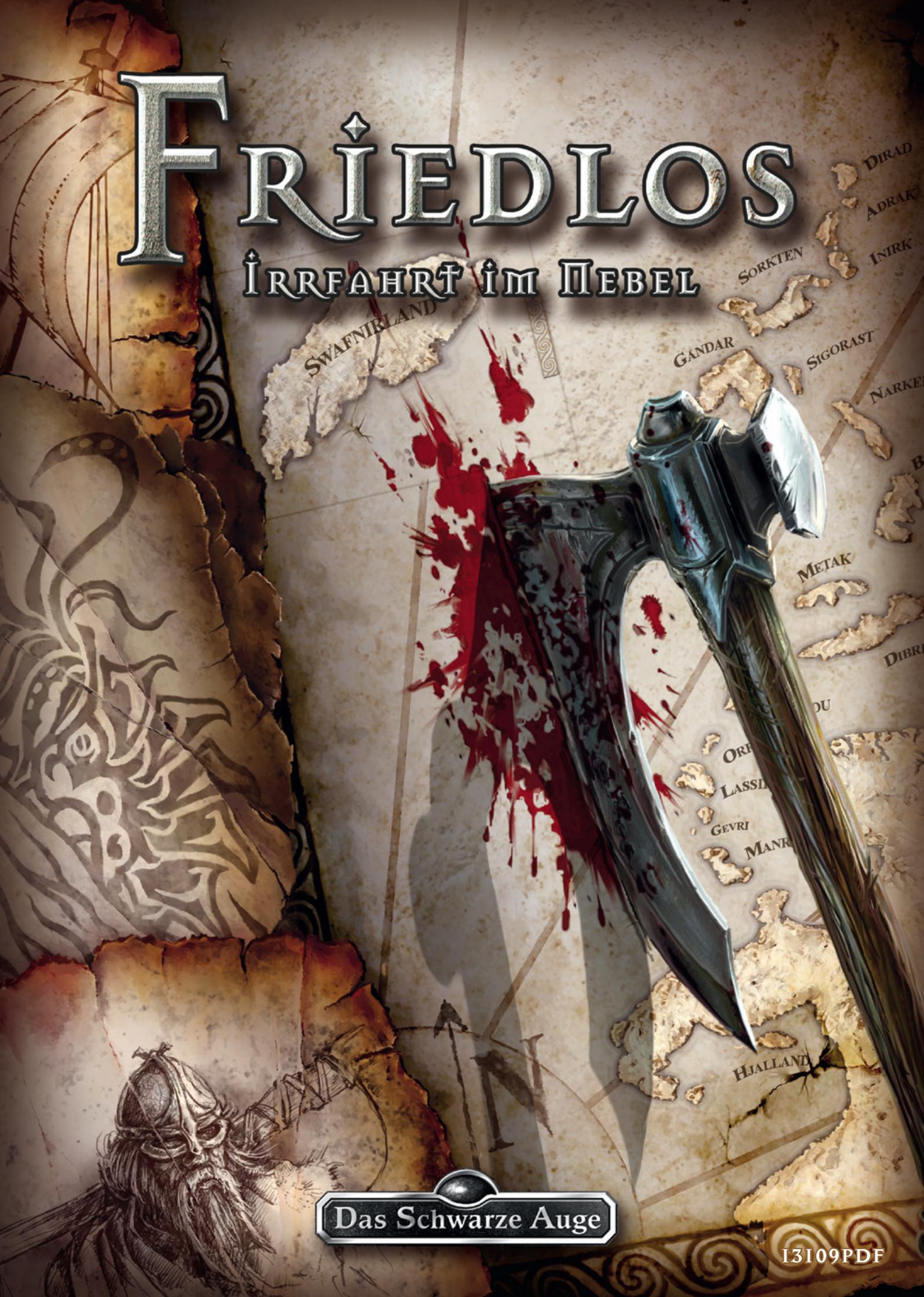


# FRIEDLOS

IRRFABRT IM NEBEL



Das Schwarze Auge

13109PDF



*Harwood*  
2012

# PREM



## LEGENDE

- 1 – Brennerei Hjalske
- 2 – Taverne Bei Hjalskes
- 3 – Pension Zur Trutz
- 4 – Rondratempel
- 5 – Burg Harvard (Hoher Wächter)
- 6 – Ottaskin der Sturmspeere
- 7 – Swafnirtempel
- 8 – Herberge Ottashj olm
- 9 – Drakkarskrim (Drachenhaus)
- 10 – Schänke Heimkehr
- 11 – Ottaskin Garsjalm und Segelmacherei
- 12 – Hafentaverne Alle Winde
- 13 – Traviatempel
- 14 – Stein von Prem
- 15 – Herberge Bei Venske
- 16 – Taverne Am Stein
- 17 – Gasthof Premer Hof
- 18 – Hetskrim
- 19 – Hafeneinfahrt
- 20 – Geschützturm
- 21 – Taverne Drachenhals

Fisva



Das Schwarze Auge

# FRIEDLOS

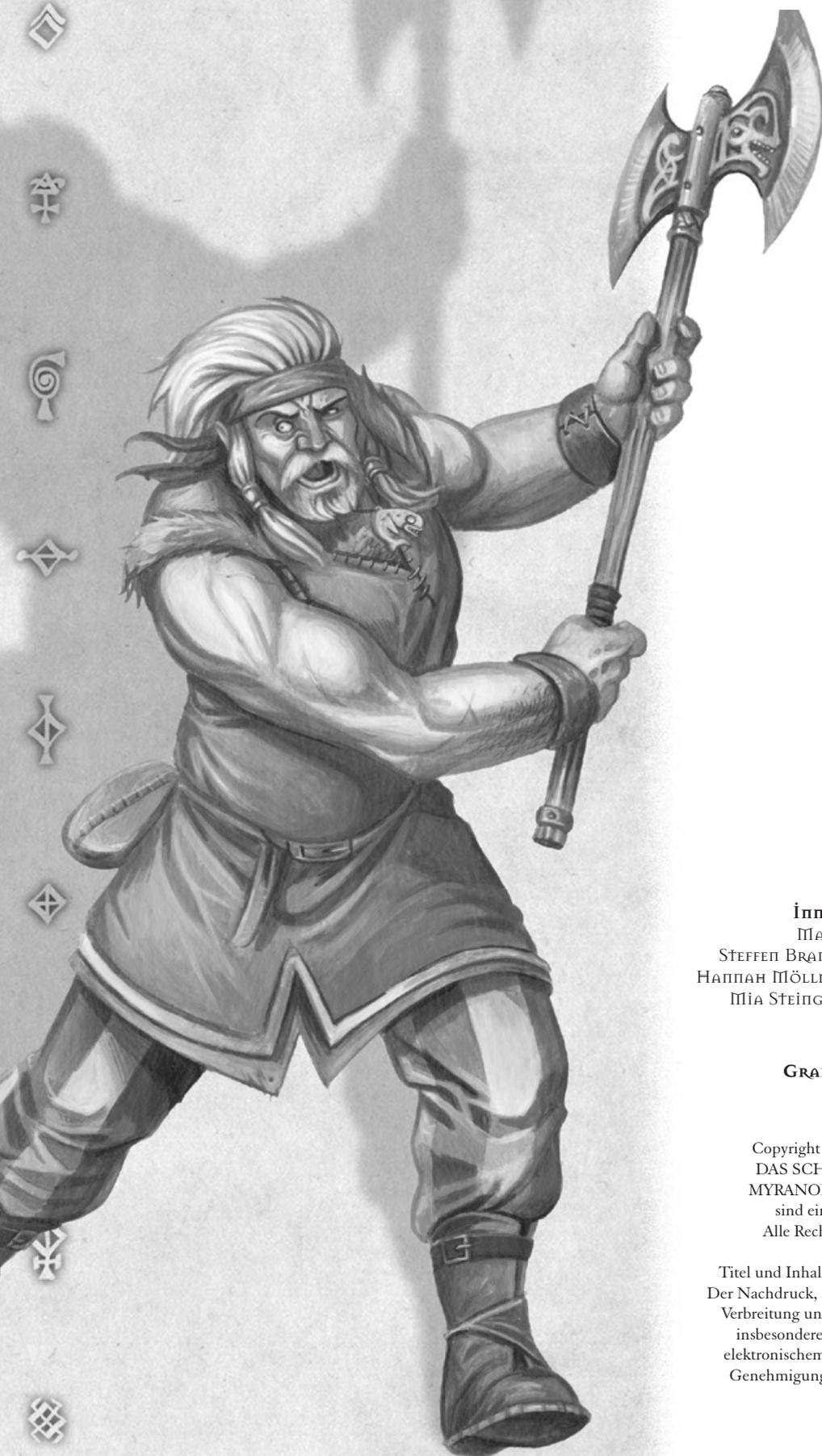
IRRFABRT IM NEBEL



VLISSES SPIELE



# AVENTURIEN®



#### REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,  
MARIE MÖPKEMEYER,  
DANIEL SIMON RÜCHTER,  
ALEX SPOHR

#### LEKTORAT

SARAH SCHIRMER,  
KRISTINA PFLUGMACHER

#### COVERBILD

PATRICK SOEDER

#### INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

MARC BORNHÖFT, ZOLTÁN BOROS,  
STEFFEN BRÄNDT, ANNA HESSMANN, MARKUS HOLZM,  
HANNAH MÖLLMANN, JANINA ROBBEN, ELIF SIEBENPFEIFFER,  
MIA STEINGRÄBER, FLORIAN STITZ, GÁBOR SZIKSZAI,  
SEBASTIAN WAGNER

#### UMSCHLAGEGESTALTUNG,

#### GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RÄLF BERSZUCK

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA  
sind eingetragene Marken der Significant GbR.  
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-86889-737-1

Das Schwarze Auge

# FRIEDLOS

## IRRFABRT IM NEBEL

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE  
HELDEN AUF DER FLUCHT VOR DEM NEBEL

VON CHRISTIAN UND JUDITH VOGT

Mit DANKE AN

DANIEL SIMON RICHTER (FÜR DIE BEGEISTERUNG FÜR DAS KONZEPT UND DIE  
GROßARTIGE UNTERSTÜTZUNG), EEVIE DEMIRTEL (FÜR REGE PLOTSPINNEREIEN UND  
ANDERES DRUMHERUM), ALEX SPOHR (FÜR DIE BOTEHBEGLEITUNG UND SCHNELLE  
HILFE BEI FRAGEN), MICHAEL MASBERG (FÜR UMFASSENDE HILFE MIT RAT UND TAT  
BEI KONZEPT UND UMSETZUNG, UND FÜR ANALYSEKÄSTEN), JOSCH (FÜR DIE GANZE  
MÜHE UND EIN SEHR PRODUKTIVES TELEFONGESPRÄCH), ADRIAN PRAETORIUS,  
HANNAN MÖLLMANN UND PIKO HOCH (FÜR DIE SCHNELLE HILFE BEI FRAGEN  
SOWIE FÜR WERTVOLLE ANREGUNGEN), RALF KURTSIEFER (FÜR DIE GRANDIOSE  
MUSIKALISCHE BEGLEITUNG), LOCKE UND APPELIE DÜRR (FÜR DIE VERZÄHNUNG  
MIT ERLEBE-ABENTURIEREN), CHRISTIAN, DANIEL, STERHAN, STEFAN SOWIE HANNAN,  
KLAUS, LYDIA, PIKO, PILS UND TOBIAS (FÜR TESTSPIELE UND IDEEN), DOMINIC  
HLADEK (WEGEN DER GHULE), THOMAS FIPP UND TOBIAS HAMELMANN (FÜR  
DIE TODESQUALLE), MICHELLE UND RAGNAR SCHWEFEL (FÜR DIE GRUNDLAGE IN  
THORWAL), SARAH MANTHEY UND SIMONE FOHR- MANTHEY (FÜR BOTEHB-SUPPORT),  
DIE TEILNEHMER DES FRIEDLOS-WORKSHOPS AUF RATCON UND  
DREIEICHCON 2012, DIE SCHÖPFER DER SERIE BATTLESTAR GALACTICA

*„Lieder kenn ich, die kennt die Königin nicht  
Und keines Menschen Kind.  
Hilfe verheißt mir eins, denn helfen mag es  
In Streiten und Zwisten und in allen Sorgen.“  
—aus: Odins Runenlied, Versedda, 9. Jhrd.*

 **ULISSES  
SPIELE**

# INHALT

<b>VORWORT</b> .....	5
<b>EINLEITUNG: OHNE FRIEDEN</b> .....	6
ALL DIES IST BEREITS EINMAL GESCHEHEN – EIN RÜCKBLICK ...	6
UND ALL DIES WIRD NOCH EINMAL GESCHEHEN – EINE HANDLUNGSÜBERSICHT.....	10
<b>UNTER FRIEDLOSEN</b> .....	13
AUF VOGELSCHWINGEN – UNTERWEGS MIT DER <i>PARADIESVOGEL</i> .....	15
DIE INSEL DER FRIEDLOSEN .....	18
DER FLUCH VON BERIK .....	27
UNHEIL KOMMT AUS DEM NEBEL .....	32
<b>DIE IRRFABRT DER FRIEDLOSEN</b> .....	39
VERLOREN UND VERFOLGT .....	40
GÖTTERGESCHENKE UND SCHICKSALSSCHLÄGE – EREIGNISSE WÄHREND DER IRRFABRT.....	50
DIE INSEL DER VERLORENEN .....	59
DER FEIND MEINES FEINDES .....	75
DIE SCHWIMMENDE STADT.....	85
<b>DER STEIN VON PREM</b> .....	95
TULA VON SKERDV .....	96
AUF PACH PREM! .....	101
<b>HEZJAGD INS GJALSKERLAND</b> .....	112
ENTLANG THORWALS KÜSTEN .....	113
EINE REISE DURCH DIE PACHT .....	116
DIE SCHLACHT AM DÖPTHARK.....	119
<b>EPILOG</b> .....	128
<b>ANHÄNGE</b> .....	131
SIPPEN, OTTJASKOS UND FREMDLÄNDER .....	131
DRAMATIS PERSONAE .....	136
SCHERGEN UND REKKER– WERTE DER VERFOLGER UND DER VERBÜPDETEN .....	143
DIE ARTEFAKTE IM ÜBERBLICK .....	149
DIE MEISTERPERSONEN IM ÜBERBLICK .....	150
THORWALSCHES PAMEP .....	152
BOTENARTIKEL ZU FRIEDLOS .....	153
<b>KOPIERVORLAGEN UND HANDOUTS</b> .....	159



# VORWORT

Werte Meisterin, werter Meister,

**Friedlos** ist nicht nur die Bezeichnung für Gesetzlose in Thorwal, es bezeichnet ebenfalls die Stimmung, in die Ihre Helden versetzt werden, wenn Sie gemeinsam das vorliegende Abenteuer bestehen. Nach vielen Jahren ist es noch einmal Zeit für neue Ereignisse in Thorwal. Damit der Wiedereinstieg in die Geschicke der Nordleute nicht zu gemütlich ausfällt, wollen wir Ihre Spieler und deren Verbündete und Schutzbefohlene durch einen vergessenen Schrecken hetzen lassen, der bisher nur ein Aberglauben war. Und Sie, werter Meister, werden Gestalt gewordene alte Ängste zu ihren Spielern tragen.

Ihre Helden werden die rauen Nördlichen Olportsteine ansteuern und sich unter Friedlose begeben, sie werden mit einer Flotte aufs Meer der Sieben Winde fliehen. Sie werden auf die Zeichen der Runjas, der Schicksalsmächte, stoßen und fremdartige Begegnungen im Nebel erleben. Auf den Spuren ihres Schicksals müssen sie Feinde in den eigenen Reihen, Verrat und Hass bezwingen, müssen wahrhaft zu Friedlosen werden, bevor sie heimkehren und ihren Frieden finden dürfen.

Uns bleibt nur noch, Ihnen und Ihren Spielern viel Spaß beim Erleben dieser Friedlosigkeit zu wünschen!

*Christian und Judith Vogt  
Aachen im Oktober 2013*

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

<b>AB xxx</b>	<b>Aventurischer Bote</b> , Ausgabe xxx
<b>AvAr</b>	Regelerweiterung <b>Aventurisches Arsenal</b>
<b>Efferd</b>	Spielhilfe <b>Efferds Wogen</b>
<b>Gewalten</b>	Band <b>Elementare Gewalten</b>
<b>Großer Fluss</b>	Regionalspielhilfe <b>Am großen Fluss</b>
<b>HmW</b>	Spielhilfe <b>Horte magischen Wissens</b> (Die Magierakademien Aventuriens II)
<b>Horas</b>	Regionalspielhilfe <b>Reich des Horas</b>
<b>Katakomben</b>	Spielhilfe <b>Katakomben und Kavernen</b>
<b>LCD</b>	Regelwerk <b>Liber Cantiones Deluxe</b>
<b>Meridiana</b>	Regionalspielhilfe <b>In den Dschungeln Meridianas</b>
<b>Nordlicht</b>	Regionalspielhilfe <b>Im Bann des Nordlichts</b>
<b>Patrizier</b>	Spielhilfe <b>Patrizier und Diebesbanden</b>
<b>Westwind</b>	Regionalspielhilfe <b>Unter dem Westwind</b>
<b>WdA</b>	Regelwerk <b>Wege der Alchimie</b>
<b>WdE</b>	Regelwerk <b>Wege des Entdeckers</b>
<b>WdG</b>	Regelwerk <b>Wege der Götter</b>
<b>WdS</b>	Regelwerk <b>Wege des Schwerts</b>
<b>WdZ</b>	Regelwerk <b>Wege der Zauberei</b>
<b>ZooBotanica</b>	Regelergänzung <b>Zoo-Botanica</b> <b>Aventurica</b>

## ZEICHEN UND WUNDER

An verschiedenen Stellen im Text nutzen wir Symbole als Kennzeichnung, die wir hier kurz erläutern möchten:

 kennzeichnet die Auflistung von Meisterpersonen am Anfang eines Abschnitts.

 kennzeichnet Spielmechanismen und Hintergrundinformationen.

 kennzeichnet Meisterpersonen, die im Abenteuer sterben werden oder in der Vergangenheit bereits gestorben sind.

 kennzeichnet im Glossar die Meisterpersonen, deren Schicksal wir in Ihre Hände legen.

(  ) kennzeichnet die Meisterpersonen, die im Verlauf des Abenteuers eine bestimmte Funktion erfüllen. Ist dies geschehen, liegt ihr weiteres Schicksal in Ihren Händen.

 kennzeichnet Kampfwerte und Informationen zu Kämpfen.

 kennzeichnet Informationen zu Charyptoroth, der Dämonin Hranngdottir sowie Meisterpersonen, die von Quallen infiziert werden.

 weist Sie auf eine Möglichkeit hin, eine Szene leichter zu gestalten, wenn Ihre Helden weniger erfahren sind oder sich mit einer Herausforderung besonders schwer tun.

 weist auf das Gegenteil hin. Mit den hier aufgeführten optionalen Ereignissen, können Sie eine Szene deutlich herausfordernder gestalten.

# EINLEITUNG: OHNE FRIEDEN

„Dieb, Totschläger, Eidbrecher, Vergewaltiger, Mörder! Du sollst verdammt sein Jahre und Tage, umherzuschweifen ohne Travi-  
as Wärme, ohne Swafnirs Schutz. Du sollst getrieben sein ohne  
Rast! Fernab heimatlicher Ufer, fern von Herdfeuer, Ahnen und  
Enkeln. Keinen Schutz sollst du finden bei deiner Sippe, keiner  
soll dich aufnehmen und sein Methorn mit dir teilen. Unbesun-  
gen wirst du sein in den Sagas. Und solltest du wiederkehren  
vor der Zeit, werden eine jede aufrechte Nordfrau und ein jeder  
treuer Thorwaler dich erschlagen, wo du stehst. Du sollst leben  
ohne Frieden und ohne Ehre, bis deine Schuld gesühnt ist. Sei  
verbannt, Friedloser!“

—ritueller Richtspruch zur Verbannung eines Friedlosen, von  
alters her überliefert

*Ich war bei Tula auf Skerdu, und Skerdu wurd mein Grab.  
Die Hex, sie sprach mir Trost zu, wennleich sie Gift mir gab.  
Schätze wollt ich heben und nehmen übers Meer,  
Doch trank ich Saft aus Reben, seh nie die Heimat mehr.  
Sie lud in ihre Halle, und bracht mir köstlich Schmaus,  
Ich aß von ihren Speisen und trank den Becher aus.  
Tula zog mich zu sich, zu ihrem Bette her,  
Wir liebten uns gar innig in der Halla dort am Meer.  
Ich Narr, ich dummer Zecher, ich trank dort Liebesglut  
Und warf geleerten Becher hinunter in die Flut.  
Und als sich naht der Tode, erbat ich letzten Kuss,  
Sie schenkt mir diese Gnade, schickt Boron einen Gruß.  
—Die Halla am Meer, traditionelle Skaldenweise aus Olport  
(gesungen nach der irdischen Melodie von König von Thule)*

„Und die Hjaldinger werden SIE nennen Hranngdottir, und  
die Starken werden erzittern, wo die Schwachen ihr anheimfal-  
len werden in Scharen. O süße Rache. O tiefdunkle Herrin!“  
—Windruferin Hildur Solvasdottir, 328 v.BF

## ALL DIES IST BEREITS EINMAL GESCHEHEN — EIN RÜCKBLICK

### AUS VERGESSENEN ZEITEN

Nur wenige Personen Aventuriens haben bei klarem Ver-  
stand weit genug hinter die Fassade der gefürchteten Erzdä-  
monin Charyptoroth blicken können, um zu erahnen, dass  
sie in vergangenen Zeitaltern eine Göttin des Meeres war,  
die sich gar einen Platz in Alveran erstritten hat. Doch dann  
ließ sie sich von dunklen Mächten verführen und stürzte in  
die Niederhöhlen\*.

Auch ein Teil ihres Gefolges folgte ihr in die Verdammnis  
und machte in der Seelenmühle eine schreckliche Wandlung  
durch. So auch eine heute nur noch in als häretisch gelten-  
den Quellen genannte Alveraniarin, die zu der einzigartigen  
achtgehörnten Dämonin Yo'immig wurde. Altgüldenländi-  
sche Quellen kennen sie als *Schemen der tausend Ängste* und  
*die Ungreifbare, die das Licht verschluckt*. In Hjaldingard,  
dem güldenländischen Herkunftsort der heutigen Thorwa-  
ler, fürchtete man sie als *Hranngdottir, die Tochter der Schlan-  
ge, die aus dem Nebel kommt*.

Zuletzt wurde sie vor über zweieinhalb Jahrtausenden von  
mächtigen Beschwörern des güldenländischen Imperiums  
von Cantera gerufen und an die Dritte Sphäre gebunden,  
um die rebellischen Hjaldinger zu unterjochen und notfalls  
auszulöschen. Gebunden an diese Welt ist die Nebeldämo-

nin nicht ganz Teil der Dritten Sphäre und nicht ganz der  
Siebten Sphäre zugehörig, nicht mehr Sklavin der Tiefen  
Tochter, aber auch nicht frei, nicht von fester Gestalt, aber  
auch nicht körperlos: ein Schrecken, der Legende wurde und  
als solche in den Sagas der heutigen Thorwaler fortlebt.

### DIE ANKUNFT IN AVENTURIEN (UM 1625 v. BF)

Die Sagas berichten im *Jurga-Lied* (**Westwind 39**) recht de-  
tailliert von der Fahrt der *Jurga Tjalfsdottir* über das Meer der  
Sieben Winde. Ihre Schiffe folgten den Zeichen des Walgot-  
tes *Swafnir*, welcher den Hjaldingern eine neue Heimat in  
Aventurien versprach. Über die schrecklichen Ereignisse in  
den Jahren nach der Landung ist jedoch kaum etwas überlie-  
fert. Unausprechlich waren die Schrecken jener Zeiten und  
fielen dem Vergessen anheim.

Wähten sich die Flüchtlinge zunächst in Sicherheit, wur-  
den die gerade errichteten Küstendörfer um Olport, dem  
Ort von Jurgas Landung, bald Opfer einer Bedrohung, die  
sie selbst mit ihren Drachenbooten eingeschleppt hatten.  
Jahrelang sammelte Hranngdottir Kraft und schlug dann  
dort zu, wo Swafnir sein Volk nicht zu schützen vermochte:

\* Mehr Informationen zur verdunkelten Göttin finden Sie in **Efferds Wogen** ab Seite 50 sowie im Kampagnenband **Bahamuths Ruf**.

an Land. Sie zog in Gestalt eines dichten Nebels auf und suchte die Nordleute heim. Dabei machte sich die Dämonin die Ängste der Hjalddinger zunutze und manifestierte ihre körperlichen Angriffe in einer entsprechenden Form. Spinnen, Seeschlangen, gefürchtete Menschen schälten sich aus den Schwaden und brachten Tod und Leid unter die Siedler. Zwischen den Angriffen forderten immer wieder wispernde Stimmen aus dem Nebel die Unterwerfung der Hjalddinger. Doch die Unbeugsamen gaben lieber ihr Leben als ihre Freiheit und standen treu zu ihrem Retter Swafnir.

Fieberhaft suchten die Siedler nach einer Möglichkeit, sich der Schrecken aus dem Nebel zu erwehren. Zwar konnten die Gesandten der Dämonin, die körperliche Gestalt angenommen hatten, mit Schwert, Speer und Axt erschlagen werden, doch der Nebel sammelte sich auf dem Meer und kehrte zurück. Auch wenn er mit Stahl, Zauberspruch und Gebet vertrieben wurde, kam er wieder, gefüttert von der Macht der tiefen Hranngar, die ihre Tochter auf dem Meer zu stärken vermochte. Den Hjalddingern gelang es nicht, die Quelle des Unheils, das Herz des Dunstes, weit draußen jenseits der Olportsteine, zu vernichten.

Schließlich folgte eine Gruppe Wagemutiger dem Ruf der Runen, die sie als Hölzchen warfen. Sie pilgerten ins Landesinnere und leisteten Großes für ihr Volk. Der Nebel und seine Kreaturen folgten ihnen nach und trachteten, auch dieses Bestreben der Hjalddinger zu vernichten. Doch sie wurden von einem weißen Mammut gefunden, welches später noch ihren Nachfahren, den Gjalskerländern, beistehen sollte und seither als Gott *Natûru-Gon* (**Westwind 132**) verehrt wird. Die Macht des Tierkönigs der Mammuts und die Gebete und Runenzauber der Helden trieben den Nebel zurück, so dass das weiße Mammut die Helden in die Bucht von Prem führen konnte, wo sie einen schwarzen Obelisk vorfanden.

Den Stein, der nicht von dieser Welt zu stammen schien, bearbeiteten die Wagemutigen mit Zauberrunen, und in einem heute vergessenen Ritual bannten sie die Macht des Nebels unter Opfer ihrer Leben. Da diese Helden unbesungen starben, kann auch heute niemand mehr vom Ritual und der Funktion des schwarzglänzenden Monolithen berichten, der nach wie vor in Prem aufragt.

Die Macht des Steins sandte den dämonischen Nebel jedoch nicht in die Niederhöhlen zurück, sondern vertrieb ihn von den Küsten Thorwals, weit hinaus auf das Meer. In der Tat verband sich der Stein durch das Ritual mit den Kraftlinien der Küste Thorwals und baute so einen jahrtausendlang bestehenden Schutz vor Charyptoroth auf.

Viele Jahre später, um 1000 v.BF, entdeckte der Hjalddinger *Isleif Eirikson* den Stein (Seite 104 und **Westwind 97**) und gründete dort, ohne zu ahnen, welche Ereignisse sich an dieser Stelle zugetragen haben, die Stadt *Premshjolmr*, das heutige *Prem*.

Das Wissen um den Nebel geriet in Vergessenheit, und kein Thorwaler wusste von den Heldentaten, die den Nebel zurück aufs Meer getrieben hatten. Einzig im Aberglauben der Thorwaler, der heute lebenden Nachfahren der Hjalddinger, manifestiert sich noch eine Urangst vor dem – in der thorwalschen Witterung recht häufigen – Nebel. Außenstehende mögen die Angst der hünenhaften Krieger aus dem Norden

vor ein wenig Dunst belächeln, doch das ändert nichts daran, dass diese scheinbar abergläubische Angst wohlbegründet ist. Der dämonische Nebel blieb lange Zeit ein Schrecken aus Geschichten und Märchen – bis heute.

## DUNKLE ZEITEN (UM 325 v.BF)

Im Jahre **331 v.BF** (das Jahr 1.295 nach Jurgas Landung), zum Ende der Herrschaft *Dalek-Horas' II.* wurde das hundertturmige Bosparan von hjalddingschen Piraten geplündert. Unter den Plünderern befand sich auch die Windruferin *Hildur Solvasdottir*. Doch statt nach weltlicher Beute machte sich die Hjalddingerin auf die Suche nach magischen Schätzen und Wissen, welches den Nordleuten bisher verschlossen war. Neben zahlreichen Schriftrollen über Dämonologie und Chimärologie aus verschiedenen Bibliotheken erbeutete sie Amphoren, die eine daimonide Quallenart aus der Domäne der Charyptoroth beinhalteten. Diese Quallen, Züchtungen des Chimärologen *Satuarnos*, brachen bereits einmal als Plage über Bosparan herein (nachzulesen in den Romanen **Herr der Legionen** und **Herrin des Schwarms**). Auf sich gestellt waren die Kreaturen harmlos und verendeten in trockener Umgebung recht schnell. Ihre Polypen jedoch waren in der Lage, in das Gehirn toter Menschen einzudringen, sich dort einzunisten und die Körper als wandelnde Leichname zu erheben.

Zurück in Olport begann Hildur, die erbeuteten Quallen und Schriften zu untersuchen. Sie hatte Wissen in den Händen, das in dieser Ausprägung den Nordleuten gänzlich unbekannt war. Sie vertiefte sich in ihre Studien, um ihr Volk auf magische Strafmaßnahmen des Bosparanischen Imperiums vorbereiten zu können. Doch statt des aus Hildurs Sicht angebrachten Danks brachten die Hjalddinger der Windruferin nur Misstrauen und Verachtung entgegen. Die Nordleute beschuldigten die Zauberkundige, durch ihre Studien Hranngar verfallen zu sein und verbannten sie auf die verlassene Insel *Berik* der nördlichen Olportsteine. Dort schwor die Windruferin Rache, und wurde so tatsächlich in die Arme Charyptoroths getrieben, die die Nordleute unter dem Namen der Seeschlange Hranngar kennen, der Erzfeindin ihres Gottes Swafnir.

Auf der Insel fern des Festlands verlieh die Erzdämonin Hildur die Macht, ein vergessenes Übel zurück an die Küste zu rufen. Und so erwachte der verbannte Schrecken Hranngdottir, Nebeldämonin und Tochter Hranngars, erneut.

Hildur Solvasdottir war sehr begabt in ihren magischen Studien. Zahlreiche neue Erkenntnisse erlaubten es ihr, die erbeuteten Quallen weiter zu züchten und zu perfektionieren. Die Quallen, die nun in der Lage waren, Lebende zu befallen und diese schleichend zu übernehmen, dienten Hranngdottir als Anker in dieser Welt. Denn obwohl der Stein von Prem viele Meilen entfernt war, zerzte er doch am derischen Dasein Hranngdottirs. In einem finalen Ritual verband Hildur schließlich die Quallen mit der Nebeldämonin, wodurch ein völlig neuer Daimonid entstand. Die Nebeldämonin manifestierte sich nun als Schwarmintelligenz eines Staates aus Nebelquallen, die sich dank den Kräften der Dämonin die Erinnerungen ihrer Opfer aneignen konnten.

Hildurs Rachegeanken waren über die Erfolge in ihren Forschungen immer weiter verblasst. So siegte Traviass Milde endlich über Hranngars Wahn, und Hildur schloss ihre Studien ab, ohne ihre Schöpfung jemals gegen ihr Volk zu lenken. Um die Quallen aber zu vernichten, reichte die Macht der Windruferin nicht mehr aus. In einer Grotte auf Berik, die nur tauchend vom Meer aus betreten werden konnte, versiegelt von mächtigen Schutzrunen, bannte Hildur die Quallen daher in magischen Urnen. Diese harren bis zum Beginn dieses Abenteurers immer noch ihrer Entdeckung.

## IN JÜNGSTER VERGANGENHEIT (1031-1036 BF)

*Marada Gerasdottir* (Seite 139), genannt *die Wölfin*, war einst die Anführerin der Traditionalisten ihres Volkes. In jüngster Vergangenheit hat sie jedoch durch eine unglückliche Kaperfahrt (Thorwalsch: Herferd) gen Glorania viele Verbündete verloren, ihre politische Karriere liegt am Boden. Auf dieser Fahrt zertritt sie sich mit dem Skalden *Iskir Ingibjarnson* (Seite 9), genannt *der letzte Hjaldinger*. Kurze Zeit später gelang es ihrem ehemaligen Verbündeten, Glorantias Heermeister zu erschlagen und dessen dämonische Klinge, das Nagrachschwert *Hyrr-Kanbay*, zu erbeuten (**AB 134**). Von da an galt Iskir als Sprecher des traditionellen Norden Thorwals, während der Süden der Obersten Hetfrau *Jurga Trondesdottir* folgt. Jurga konnte sich beim Obersten Hjalding gegen ihre schärfste Konkurrentin Marada durchsetzen und hat in letzter Zeit immer mehr Anhänger dazu gewonnen.

Iskir allerdings ist inzwischen unwissentlich Anhänger Charpytoroths, die er in Gestalt Hranngars für die wahre Göttin der Thorwaler hält, um die sein Volk durch Swafnir betrogen wurde. Er nutzte die Macht seiner falschen Göttin nicht nur, um Nagrach zu bekämpfen, sondern auch, um Maradas Herferd im Jahr **1031 BF** von seinen niederhöllischen Verbündeten angreifen zu lassen, nachdem er sich durch einen inszenierten Streit von Maradas Schiffen abgesetzt hatte. Gleichzeitig lenkte er den Verdacht auf die mächtige Hexe *Tula von Skerdu* (Seite 136). Er fürchtet, die Hexe könnte seine Pläne, das Volk der Thorwaler auf den Pfad seiner Göttin Hranngar zurückzuführen, zu früh erkennen und durchkreuzen. Durch seinen dämonischen Angriff auf Marada hoffte er, unangefochtener Sprecher der Traditionalisten zu werden und auch Maradas Anhänger samt ihrer demütigen Anführerin hinter sich zu vereinen. Dies gelang ihm allerdings nur teilweise. Marada weigerte sich, an Iskirs Fäden zu tanzen. Anstatt sich zu beugen, suchte sie einen anderen Ausweg und wagte sich auf Tulas Insel, nach *Skerdu*, um das Erscheinen der Hexe vor dem Obersten Hjalding einzufordern. Dort sollte Tula für ihre vermeintlichen Taten Rede



und Antwort stehen. Doch ein einfacher Mensch stellt keine Forderungen an eine Eigebozene. Die Hexe erkannte jedoch Maradas Potential, ihren eigenen Plänen zu dienen, und befragte in Maradas Gegenwart Runen und Innereien eines Raben, um das Schicksal der Wölfin zu deuten.

Die Hexe, deren Visionen sich schon seit einiger Zeit zu der Einsicht verdichteten, dass ein großes Übel über Thorwal hereinbrechen werde, gab ihren Worten gegenüber Marada eine gewisse Färbung, interpretierte in ihrem Sinne und ließ ein paar Fakten aus. Sie prophezeite Marada einen großen Sieg über Hranngar und das Entdecken des legendären *Swafnirlands*.

Marada, die endlich glaubte, ihr von den Göttern gefügtes Schicksal vor Augen zu sehen, folgte Tulas Ratschlag und sammelte – wie von Tula geheißsen – unter den Friedlosen der *Nördlichen Olportsteine* Gefolgsleute.

### TULAS PROPHEZEIUNG

Was Tula Marada aus den Runen las, finden Sie als Handout auf Seite 159. Die Runen, die Tula warf, sind tatsächlich die Zeichen von Maradas Schicksal – doch Tula deutete diese in ihrem eigenen Sinne. Sie weissagte einen Sieg über Hranngar und die Entdeckung Swafnirlands. Was Tula jedoch tatsächlich in den Runen und ihren Träumen vorhersah, war ein altes Übel, das auf einer Insel im Norden verborgen ist. Sie weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis dieses Übel erneut erwacht, nachdem der Schutz an den Küsten Thorwals durch die Rückkehr des Schwarzmagiers Borbarad und dessen Eingreifen in die Kraftlinien nachließ. Sie sieht gar voraus, dass das Übel noch in diesem Jahr wiedererweckt wird.

Tula, die sich als Beschützerin der thorwalschen Lande sieht, sah sich zum Handeln gezwungen. Da sie nicht wusste, mit welcher Art von Übel sie es zu tun bekommen würde, musste sie Zeit gewinnen, und so entsandte sie Marada mit dem falschen Versprechen von Swafnirland in den Norden, auf dass die Wölfin gleichzeitig Köder und Schutzschild gegen das Übel auf den Olportsteinen sei. Dass Marada und die, die ihr folgen, dies vielleicht nicht überleben, bedauert Tula, nimmt es jedoch billigend in Kauf. Mehr zu den Runen, den Zeichen des Schicksals für Maradas Irrfahrt, finden Sie auf Seite 50.

### DIE EITELKEIT EINER WÖLFIN

Marada, die Tula eigentlich für die gescheiterte Herferd gegen Glorania zur Rechenschaft ziehen wollte, sieht sich mit Tulas Prophezeiung konfrontiert. Sehen die Runjas es für sie vor, Swafnirland zu erreichen? Im Glauben, ihr Schicksal gefunden zu haben (und dieser Glauben ist tief im Wesen

eines jeden Thorwalers verankert), lässt Marada sich von Tulas Worten blenden. Obwohl die Wölfin zuvorderst das Beste für ihr Volk tun will, fühlt sie sich auch ein wenig in ihrer Eitelkeit bestätigt, eine bessere Hetfrau zu sein als ihre Konkurrentin Jurga. Ist es ihr bestimmt, all jene, die nicht das Knie vor Jurga beugen wollen, in die Freiheit, auf das sagenhafte Eiland Swafnirs zu führen?



### DER VERBORGENE RÄPKE-SCHMIED: ÍSKIR ÍNGÍBJARSSON, DER LETZTE HJALDINGER

Der wortgewandte Skalde gilt als strahlendes Vorbild thorwalscher Tradition und nennt sich daher selbst *der letzte Hjaldir*. Sein älterer Bruder ist der Hetmann von Enqui. Um den Ursprung seiner Ahnen zu erkunden, riefen Iskir und *Asleif, Foggwulf Phileasson* zur legendären Hjaldirgard-Fahrt, die 1023 BF jedoch spurlos verschwand. Als einziger überlebender Schiffsbrüchiger kehrte Iskir im Winter 1026 BF zurück. Er gibt vor, sich an das Scheitern der Fahrt nicht erinnern zu können.

In der Tat erinnert er sich sehr gut. Im Nordmeer offenbarte sich ihm Charyptoroth in der Gestalt der Gottschlange Hranngar. Die Nachtblaue Herzogin versprach Iskir, seinem Volk das gelobte Swafnirland zurückzugeben und auch Hjaldirgard zurückzuerobern, wenn er ihr als Herold zu Diensten sein würde. Als Demonstration ihrer Macht ließ sie einen großen Teil der Schiffe seines Kontrahenten Asleif Phileasson in einer Globule verschwinden und übergab Iskir Phileassons Schwert.

Seit seiner Rückkehr verbreitet Iskir unter aller gebotenen Vorsicht die Botschaft der wahren Göttin der Thorwaler und verspricht seinen Anhängern, sie aus Swafnirs Knechtschaft zu befreien. Er handelt hierbei in seinem Selbstverständnis als Erwählter einer Göttin, nicht als Paktierer. In seiner Verblendung gebietet er seit 1030 BF über die von Hranngar gesandte fliegende Dämonenarche *Hornlibelle*. Mit dieser ist Iskir zurzeit häufig im Namen seiner Göttin nahe des Borongrunds aktiv (siehe das Abenteuer **Bahamuths Ruf**). Seine Belange auf den Olportsteinen werden unterdessen von seinem Gefolgsmann *Egil, Rotaugé Torhallasson* (Seite 138) hervorragend vertreten. Dieser lässt seine wahre Gesinnung natürlich erst relativ spät offenbar werden. Egil weiß jedoch ebenso wenig wie Iskir, worin die Bedrohung besteht, die Tula vorhergesehen hat.

**Seelentier:** Seeschlange

**Funktion:** Iskir selbst taucht in diesem Abenteuer nicht direkt auf. Er dient als verbindendes Element der Machenschaften Charyptoroths an West- und Ostküste Aventuriens und als Dienstherr Egils.

**Schicksal:** Iskir wird als tragischer Schurke und schleichender Verderber der Thorwaler noch einige Zeit wirken. Ihm das Handwerk zu legen wird Thema späterer Abenteuer sein. Dies wird frühestens ab 1039 BF geschehen.

Nach ihrer Herferd bleiben Marada kaum mehr Nordleute, die ihr trotz ihrer Niederlage die Treue halten. Doch auch hier wissen Tulas Worte bereits Rat, und so erwählt Marada für ihre Fahrt jene, die wie sie bereits am Boden liegen: die Friedlosen der Olportsteine.

Die Wölfin sammelt ihre verbliebenen Getreuen und segelt nach *Narken*, einer Insel der Nördlichen Olportsteine. Dort scharen sich zahlreiche Friedlose um sie, denen nicht viel mehr vom Leben bleibt, als an Maradas Schicksal zu glauben. Sie wollen die Reise nach Swafnirland wagen, versprechen sich davon ein neues Leben, vielleicht gar Ruhm und Ehre, die ein Friedloser missen muss.

Auch über die Grenzen Thorwals hinaus dringt das Wort Maradas – will sie etwa ihrer Konkurrentin Jurga nacheifern, die bereits plündernd den Großen Fluss hinauf zog (nachzuerleben im Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters**)? Auf Narken finden sich zahlreiche Parteien ein, um Marada aus den verschiedensten Gründen zu begleiten oder zumindest ihrer Abfahrt beizuwohnen. Und auch die Helden werden sich hier einfinden.

## SCHON WIEDER SWAFNIRLAND?

Maradas Reise ist bei weitem nicht der erste Versuch, Swafnirland, das heilige Land des Walgottes der Thorwaler zu finden. Hier offenbarte sich einst der Gottwal den Hjaldirgern und geleitete sie von dort nach Aventuriern. Der berühmteste Versuch in letzter Zeit, das Eiland zu finden, ging von Iskir aus, der bei dem Versuch Schiffbruch erlitt.

### IM STAATE THORWAL

Jurga Trondesdottir, Maradas Konkurrentin, strebt nach einem thorwalschen Staat unter ihr als Anführerin. In Südthorwal hat sie diesen Wunsch bereits in die Tat umgesetzt, doch im Norden stehen ihr unter anderem Marada Gerasdottir und Iskir Ingibjarsson entgegen – und mit ihnen viele nordthorwaler Sippen. Wenn Ihre Helden nicht aus Thorwal stammen, sind sie vermutlich nicht über diese politischen Hintergründe informiert. Vielleicht sind sie sogar verwirrt von der Vielzahl neuer Namen, mit denen sie in diesem Abenteuer konfrontiert sind.

Dosieren Sie diese Informationen. Die Helden müssen nicht alles über Thorwal wissen, wenn sie zu Marada aufbrechen. Während der einleitenden Episode, der Fahrt nach Narken, können jedoch mitreisende Thorwaler den Helden bereits einige Dinge erzählen, Legenden, wie die Flucht der Hjaldirger und das Versprechen des gesegneten Swafnirlands, ebenso wie Berichte über die Konkurrenz zwischen Marada und Jurga, sowie die Verdächtigungen gegenüber Tula.

Auch die Auftraggeber können bereits das eine oder andere über die Hintergründe wissen.

Marada ist nach Tulas Einflüsterungen nun überzeugt, dass man Swafnirland nicht einfach entdecken kann. Swafnirland ist ein Rückzugsort für Mutige, die sich der Unterdrückung durch Flucht entziehen und ihre Freiheit über alles stellen. Dieser Ort kann nach Maradas Überzeugung nur mit einer Flotte der Freien erreicht werden, die aus der Unterdrückung fliehen und alle Bande an die alte Heimat gebrochen haben. In den Bestrebungen Jurgas, gegen alle Traditionen einen geeinten thorwalschen Staat zu schaffen, mit einer Obersten Hetfrau anstatt einer Königin an der Spitze, sieht Marada genau darin die Unterdrückung der Freiheit. Sie will ihr Volk nicht

das Knie beugen sehen, sieht aber nach dem Verlust ihres Einflusses kein Mittel mehr – außer dem Weg in die Fremde. Zudem hofft Marada, von Tulas Hinweisen bestärkt, einen Fingerzeig auf den Verbleib des verschollenen Phileasson finden zu können. Allerdings sagt mancher Gandsmidr (Magier), Godi (Seher) oder Geweihter, dass sich Swafnirland nur finden ließe, wenn die Seeschlange Hranngar von Swafnir mit Hilfe seines Volkes, den Thorwalern, besiegt oder zumindest in die Schranken gewiesen worden sei. Und auch Maradas scheinbarer Gefolgsmann Egil betont immer wieder, dass nach dieser Herausforderung gesucht werden muss.

## UND ALL DIES WIRD NOCH EINMAL GESCHEHEN – EINE HANDLUNGSÜBERSICHT

### WEGE ZUM ZIEL

Obwohl die Runjas das Schicksal der Thorwaler fest in der Hand halten, können viele Wege zum Ziel führen. An manchen Stellen im Abenteuer beschreiben wir Alternativen, an anderen weisen wir nur auf Lösungen hin und überlassen Ihnen, werter Meister, die Gestaltung. Die folgende Handlungsübersicht muss nicht in allen Details eingehalten werden. Das Ergebnis, dass mit Hilfe des Steins von Prem im Dúnthark Hranngar von den Küsten verbannt wird, findet jedoch Eingang ins offizielle Aventurien.

Marada rüstet zur Herferd und lockt selbst die Friedlosen mit ihren Versprechungen, die sich doch sonst unter keiner Flagge zusammenfinden können. Die aventurischen Küstennationen fragen sich nicht ohne Grund: Welchen Zweck verfolgt Marada? Will sie dem Plünderzug ihrer Konkurrentin Jurga naheifern oder es gar noch weiter treiben? Die Helden können in unterschiedlichen Städten den Auftrag erhalten, genau dies genauer unter die Lupe zu nehmen und brechen nach Narken auf.

**Unter Friedlosen** erfahren die Helden bald mehr: Marada will ihrer Heimat tatsächlich den Rücken kehren, Hranngar entgegentreten und Swafnirland entdecken. Auf eine Weissagung Tula von Skerdus hin sammelt sie auf den Nördlichen Olportsteinen eine sehr durchmischte Flotte.

In Narkehavn werden die Helden durch Maradas Priester und Berater Egil auf die Insel Berik aufmerksam, auf der bereits eine Expedition des Skalden verschwunden ist. Wenn sie diesen Hinweisen auf Berik nachgehen, stellen sie fest, dass die von Nebel umlagerte Insel Heimstatt eines lange vergessenen Grauens gewesen ist. **Der Fluch von Berik** ist bereits erwacht, alte Urnen sind zerbrochen und haben Kreaturen ins Meer und in menschliche Körper entlassen. In den Urnen warteten die von Hildur Solvasdottir gezüchteten Quallen und deren Polypen darauf, sich in menschlichen Körpern eine neue Heimstatt zu errichten.

Die Helden können Marada warnen und erhalten so bereits die Möglichkeit, in Maradas Achtung zu steigen. Während sie von den zerbrochenen Urnen, Schrift- und Fundstücken berichten, zieht jedoch um die Nördlichen Olportsteine eine Nebelwand auf: Die dämonischen Kreaturen bereiten ihren fatalen Angriff vor.

Der Nebel greift wie ein alter Schrecken an und treibt die unvorbereitete Flotte auf die See. Unter Maradas Führung irren die Friedlosen, wie sich fortan alle Flüchtlinge nennen, über das Meer der Sieben Winde, werden von Nebel und einer feindlichen Flotte verfolgt, eingeschlossen und angegriffen. Die von den Polypen übernommenen Thorwaler, die sich auch unbemerkt unter die Flotte mischen konnten, nennen die Friedlosen *Vexlinger*. Diese sind in der Lage, die Erinnerung und die Wesenszüge ihrer Wirtskörper zu behalten, sind jedoch dem Nebel Hranngdottirs absolut treu und üben in der Folge Anschläge, Angriffe und Morde innerhalb der Flotte aus.

**Gejagt – ohne Frieden** irren die Friedlosen über das Meer der Sieben Winde, stets verfolgt von den Schiffen der quallenbesetzten Thorwaler. Die Helden müssen sich mehrfach beweisen, bevor sie in drei Szenarien *Schicksalszeichen* erringen können, die das Bannen Hranngdottirs erst möglich machen. Der erste Wendepunkt, **die Insel der Verlorenen**, bietet der Flotte kurzfristig eine neue Heimat. Von einigen wird die Insel als Swafnirland angesehen, doch das ist sie nicht. Seit der Überfahrt der Hjäldinger aus dem Gildenland lastet ein Fluch auf der Insel, der das Trinkwasser verseucht, jedoch auch die Quallenkreaturen auf Abstand hält. In der vorläufigen Sicherheit werden die Helden mit Machtkämpfen, einer Suche nach Sinn und den Rätseln der Vergangenheit sowie dem perfiden Plan Egils beschäftigt. Der Skalde offenbart sich in dieser Episode als Schurke und kann von den Helden ausgeschaltet werden. Von einem versunkenen Hjäldingerschiff kann die *Swafnirrippe* (ein swafnirheiliges Artefakt, das vor Hranngarkreaturen schützen kann, Seite 68) geborgen werden.

Im zweiten Szenario konfrontiert sie **der Feind meines Feindes** mit einer Splittergruppe der Vexlinger – mit besetzten Menschen, die sich dem Schwarm widersetzen. Ihnen kann geholfen werden (was unwägbar Vor- und Nachteile für die Thorwaler mit sich bringt) oder auch nicht. Hier erbeuten die Helden den *Wahren Namen* Hranngdottirs.

Das dritte Szenario führt die Flotte zur **schwimmenden Stadt** *Aguaduron*. Dort gilt es, ein Navigationsgerät, den *Strömungskompass*, zu erbeuten, das nicht – wie andere Navigationshilfen – vom Nebel verwirrt wird. Mit dem Strömungskompass können die Friedlosen nun Thorwals Küsten und damit ihre Heimat wiederfinden. Marada steuert jedoch zuerst Skerdu an, wo Tula den Helden und den Flottenführern offenbart, dass sie nun genug Zeit hatte, um sich auf das Übel in den Urnen vorzubereiten. Hier werden die Helden auch damit konfrontiert, dass Tula bereitwillig die ganze friedlose Flotte geopfert hätte, um den Küsten Thorwals mehr Zeit einzuräumen.

In der Zeit der Irrfahrt, die von einem halben bis zu anderthalb aventurischen Jahren dauern kann, ist es Tula tatsächlich gelungen, den Runen eine Lösung des charyptiden Problems abzutrotzen. Die Helden können herausfinden, dass **der Stein von Prem**, ein mächtiger Machtspeicher, auf die Kraftlinien **im Dúnthark** im Gjalskerland gebracht werden muss.

Die Helden brechen auf, um den Stein zu stehlen, oder seine Herausgabe mit den Premern zu verhandeln. Dabei befreien sie versehentlich den ersten Krakenmolch, gezüchtet von den Feinden der Hjalddinger im Gúldenland, und müssen sich eine letzte Hertzjagd mit dem Nebel liefern. Sie stranden bei der alten Trollfeste *Amanma Rudh*, erhalten Unterstützung durch die Kinder des Hochlands und liefern sich schließlich beim Errichten des Steins im Dúnthark ein furioses Finale mit Nebel, Quallen, Vexlingern, Verrätern und einer fliegenden Dämonenarche. Wenn der Stein jedoch durch ein erfolgreiches Ritual im Dúnthark verankert wurde, sind die Küsten Thorwals wieder vor dem Nebeldämon geschützt.

Die Zukunft Thorwals wird dann im Wechselspiel zwischen Marada Gerasdottir, Jurga Trondesdottir, Iskir Ingibjarnsson und den Helden gestaltet werden. Überbleibsel des Quallendämons verbleiben fürs Erste auf den Nördlichen Olportsteinen.



### ÜBER DIE VEXLINGER

Das Wort *Vexlinger* bezeichnet im Olportdialekt der thorwalschen Sprache Wechselbälger, magische Kreaturen. Die von den Quallen Hildurs befallenen Menschen werden von den Friedlosen mit dieser Bezeichnung versehen.

Mehr zu den Vexlingern, ihrem Wesen, dem Verlauf der Infektion und den Möglichkeiten der Entlarvung, finden Sie auf Seite 144f.

### Ein Wort zu den Verwendeten Namen

Viele der Meisterpersonen sind zusätzlich zu ihrem aventurischen Geburtsnamen mit einem markanten Spitznamen ausgestattet. Dies fußt einerseits auf thorwalscher Tradition. Sie stellen eine Ehrbekundung gegenüber dem Namensträger dar, auch wenn sie in manchen Fällen eher wie Spott oder Verniedlichung klingen. Andererseits verfolgt diese Namenswahl den praktischen Zweck, Ihren Spielern das Zuordnen und Merken der Charaktere zu erleichtern. Zögern Sie also nicht, thorwalsche Namen (siehe Seite 152) um klangvolle Beinamen zu ergänzen wie beispielsweise Eisbart, Orkentod, die Rote, Wellenreiter, Neunfinger, Donnerstimme, Kupferschild, Seifenfeind, Eiferer, Himmelsgucker, Breitbart, Linkhand, Flammenauge, Swafnirs Fluke, Graukopf, Langbein oder Sturmrufer.

## MEISTERWERKZEUGE

### HELDEPAUSWAHL

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an erfahrene Helden (5.000+ AP), es sollte aber auch für Experten noch eine Herausforderung bieten. Eine Anpassung an unerfahrene Helden ist ebenfalls möglich, hier kann beispielsweise die Anzahl der Angriffe auf die Flotte heruntergeschraubt werden. Allerdings werden die Helden in diesem Fall eventuell ob mangelnder Fähigkeiten weniger respektiert werden und daher auch weniger Möglichkeit haben, in die Geschicke der Flotte einzugreifen. Da die Flotte jedoch einen eigenen Mikrokosmos bildet, sind Sozialstatus und Berühmtheit der Helden weniger relevant, so dass auch geschickte Anfängerhelden zu Rang und Ehren kommen können.

Beinahe alle Heldentypen und -gesinnungen sind geeignet, um dieses Abenteuer zu bestehen.

Selbst Sonderlinge wie Orks, Goblins, Gesetzlose und gar Dämonenbeschwörer sind unter Friedlosen denkbar, solange sie sich an die Grundregeln menschlichen Zusammenlebens halten. Andererseits werden friedliebende oder schwächliche Helden unter dem rauen Umgang leiden, der auf den Olportsteinen herrscht. Der Stärkere beherrscht hier meist den Schwächeren. Seefahrer, Kämpfer, Heiler, Geweihte und Magiebegabte werden allerdings besonders respektiert.

Die Abstammung der Helden, ob thorwalsch oder nicht, ist unerheblich. Unter Friedlosen kann und muss sich jeder seinen Platz erkämpfen.

Helden aus thorwalschen Landen werden sich natürlich in die Verwicklungen der einzelnen Gruppierungen besonders gut einbeziehen lassen. Besonders auf seine Kosten kommen wird ein Wetter- und Schiffsmagier aus Olport.

Kämpfer werden durch ständige Bedrohungen gefordert. Meister auf dem gesellschaftlichen Parkett, aber auch Gaukler und Spielleute können die Moral der Truppe heben und vielleicht sogar zu charismatischen Anführern werden. Naturkundler werden bei der Beschaffung von Wasser und Nahrung sowie auf der **Insel der Verlorenen** glänzen. Magiekundige und Geweihte sind für das Überleben der Flotte und für die Vertreibung des Nebels unabdingbar.

Nichtsdestotrotz sind auch einige wenige Einschränkungen zu beachten:

Menschenopfernde Paktierer werden selbst unter Friedlosen nicht geduldet. Fanatische Anhänger des Praios und seiner Gesetze, der Horaskrone oder des bei Thorwalern verhassten Al'Anfas, die sich weigern, ihre Herkunft zu verschleiern, werden sich keines langen Lebens unter den Rechtlosen erfreuen. Und an dieser Stelle meinen wir ausdrücklich fanatische Anhänger, nicht seelsorgerische Praiosgeweihte, gemäßigte Anhänger der Horaskrone oder friedliche Al'Anfaner, die nicht danach trachten, jeden Nordländer zu versklaven. Helden mit *Meeresangst* sind zwar möglich, werden mit ihren inneren Dämonen aber in besonderem Maße konfrontiert. Besonders erfahrene und kompetente Hellsichtsmagier, denen ihr Ruf bereits vorausgeht, könnten rasch Mordversuche und andere unangenehme Aufmerksamkeit seitens der Gegner auf sich ziehen, da sie tatsächlich in der Lage wären, Vexlinger als das zu erkennen, was sie sind. Mehr zu diesen Möglichkeiten finden Sie auf Seite 144. Die Fähigkeiten eines vorsichtigen Hellsichtsmagiers können einer Heldengruppe also durchaus zum Vorteil gereichen, verschieben aber vermutlich den Fokus des Abenteuers ein wenig.

## LEKTÜRE

Zusätzlich zum **Das Schwarze Auge Basis-Regelwerk** legen wir Ihnen zum Nachschlagen die Publikationen **Efferds Wogen** und **Unter dem Westwind** ans Herz, die die Seefahrt und Meere Aventuriens sowie die Kultur Thorwals näher beleuchten.

Marada der Wölfin, ihrem Schwert Tyrfinng und dem Halbgott Ögnir kann man bereits im Abenteuer **Helden einer Saga** begegnen.

Auf der Seite von Maradas Konkurrentin Jurga Trondesdotir können die Helden im Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters** bereits gestanden haben.

Eine der beiden Konkurrentinnen bereits zu kennen, erleichtert natürlich den Einstieg ins Abenteuer, ist aber nicht zwingend nötig.

## SPEIS, TRANK UND MUSIK

Um mit der Stimmung dieses Abenteuers noch mehr Sinne anzusprechen, können Sie sich der folgenden Mittel zur zusätzlichen Ausgestaltung bedienen, für die wir hier kurz einige Beispiele nennen möchten:

Zur Unterstützung der thorwalschen Stimmung eignet sich natürlich besonders die eigens für dieses Abenteuer komponierte Musik von Orkpack (siehe Kasten). Ansonsten empfehlen wir die nordischen Stücke der Bands *Valravn*, *Faun* und *In Extremo*, oder das weite Feld des Viking-Metal (z.B. *Bathory* oder *Einherjer*), wenn Sie dies mögen. Soundtracks wie *Game of Thrones* und *Der 13. Krieger* bieten ebenfalls eine passende Kulisse. Die Verfolgung und Bedrohung durch die Vexlinger kann sehr gut durch klassische Horrorfilmsoundtracks oder die Trommeln des Scores zur Serie *Battlestar Galactica* unterstützt werden.

Dabei empfehlen wir aber, nur markante Szenen, Begegnungen oder Meisterpersonen durch ein ausgewähltes Stück stimmig zu unterfüttern.

Das thorwalsche Lebensgefühl können Sie, werter Meister, auch kulinarisch fördern. Met oder einfach Buttermilch und Apfelsaft, wenn Sie auf Alkohol verzichten wollen.

Beispiele für thorwalsches Essen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind** auf Seite 31. Bis auf die Süßspeisen sind die Gerichte jedoch nicht immer für den modernen Gaumen bestimmt. Bei der Zubereitung von nordisch anmutenden Fischgerichten können sie sich sicherlich tatkräftig durch die Kochkünste Ihrer Spieler unterstützen lassen.

### DIE MUSIK ZUM ABENTEUER

Ralf "Orkpack" Kurtsiefer hat für **Friedlos** vier Musikstücke komponiert und zum Download zur Verfügung gestellt. Unter [www.orkpack.de](http://www.orkpack.de) können Sie die folgenden Stücke herunterladen, um ihr Spiel musikalisch zu untermalen:

- *Friedlos* stellt das Thema des Abenteuers vor, den Kontrast zwischen den friedlosen Thorwalern und dem heraufziehenden Nebel. Das Stück gibt es mit und ohne eingesprochenen Text.
- *Hafenluft* untermalt die Stimmung auf Narken und in Narkenhavn.
- *Es kommt aus dem Nebel* ist ein Verfolgungsstück, das verdeutlichen soll, wie Nebel und Vexlingerflotte die Friedlosen verfolgen.
- *Das Ritual* schließlich wurde für das Finale komponiert.

# UNTER FRIEDLOSEN

„Wo bist du freier als bei den Friedlosen, mein Freund?“  
—Strupp, neuzeitlich

In diesem Kapitel setzen die Helden Segel Richtung Narken, wo sie auf Maradas Flotte stoßen. Auf der benachbarten Insel Berik aber wartet bereits ein altes Übel. Der Godi Egil, der Iskir Ingibjarsson und seinen Reden verfallen ist, hat davon im Vogelzug gelesen und trachtet danach, es aufzuwecken. Unter dem Deckmantel eines besorgten Priesters und Sehers seines Volkes entsendet er die Helden nach Berik, wo diese erfahren, dass die Urnen bereits geöffnet wurden und ihr Inhalt verschwunden ist. Die darin enthaltenen Quallen nisten sich in der Bevölkerung von Berik ein und setzen Segel gen Narken. Maradas Lager wird von Nebel, Alptraumgestalten und den quallenbesetzten Vexlingern überfallen, die friedlose Flotte aufs Meer hinausgetrieben und gejagt.

## SEGEL SETZEN – DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt im Phex 1036 BF. Die Handlung lässt sich aber problemlos auf ein beliebiges Jahr nach 1032 BF übertragen. Es sind unterschiedliche Wege denkbar, in das Abenteuer einzutauchen und auf die Insel Narken zu gelangen. Die Anwerbung der Helden kann im Prinzip beinahe überall in den Hafentädten von Al'Anfa bis Riva erfolgen. Einige Interessensgruppen möchten Augen und Ohren auf den Schiffen der Flotte positionieren. Je nach Hintergrund der Helden bieten sich verschiedene Auftraggeber an.

### ALTE BEKANNTHEIT IN THORWAL

- Für den Fall, dass die Helden in der Vergangenheit bereits mit Marada zu tun hatten, ist es naheliegend, dass sie von dieser direkt zur Fahrt nach Swafnirland eingeladen werden. Ein abenteuerlustiger Thorwaler unter den Helden mag seine Gefährten auch von sich aus zu dieser Reise überreden, von der er aus dem Mund einer Swafnirgewiseiten oder eines Godi gehört hat.
- Jurga Trondesdottir zeigt kein großes offenes Interesse an der Flotte und will Marada keine unnötige Aufmerksamkeit für ihre Hirngespinnste gönnen. Außerdem liegt ihr wenig daran, nach ihrer eigenen Herferd am Großen Fluss (Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters**) neue Risiken für ihre Getreuen durch eine große Unternehmung einzugehen. Trotzdem möchte sie wissen, ob von der Flotte eine Gefahr ausgeht, etwa in Hinblick auf ein Verletzen des brüchigen Friedens mit dem Horasreich. Daher schickt sie einige ihrer Getreuen

mit auf die Fahrt, unter anderem die Jarlin der Nördlichen Olportsteine, *Hjalka Oddasdottir* (Seite 19). Jurgatreue Helden könnten auf Bitten der Hetfrau ebenfalls im Norden nach dem Rechten sehen wollen. Alle Freien, selbst Parteilanger Jurgas, sind als Teilnehmer der Fahrt willkommen.

## AUFTRAGGEBER AM MEER DER SIEBEN WINDE

Die Seemächte am Meer der Sieben Winde haben allen Grund, eine Flotte von Friedlosen zu fürchten (**AB 154**). Seefahrer be-

richten zwar von Maradas Plan, gen Swafnirland aufzubrechen, doch viele fürchten, dass Marada diese Fahrt ins gelobte Land nur als Grund vorschiebt, um eine Flotte zu sammeln, mit der sie ihre Gegenspielerin Jurga zu übertrumpfen sucht. Der Ruf „Die Thorwaler kommen!“ könnte schon bald wieder die Küstenstädte erzittern lassen.

Ein Repräsentant einer Seemacht wünscht detaillierte Informationen über das wahre Ziel der Flotte, ihre Kampfstärke und den Zustand der Schiffe. Dazu sollten die Helden das Vertrauen der Friedlosen erlangen, sich kurz vor Aufbruch der Flotte von Narken absetzen und Bericht erstatten. Ihre wahre Herkunft sollten sie möglichst verschleiern oder zumindest verschweigen. Dies sollte unter Friedlosen nicht allzu schwer fallen. Dort sprechen die wenigsten aus naheliegenden Gründen gern über ihre Vergangenheit. Zwielfichtige Gestalten fühlen sich von Maradas Versprechungen angezogen, da werden ein paar ungewöhnliche Gesichter mehr oder weniger nicht auffallen.

Als Auftraggeber kommen beispielsweise in Frage:

- *Svelinya Kuyfhoff* (\*992 BF, blonde Haare, strenges Gebahren, aus einer Grangorer Kaufmannsfamilie, General-Commissaria der HPNC, **Patrizier 164**) in Riva. Die HPNC sieht ihre Niederlassung auf der Insel Gandar bedroht.
- Großadmiral a.D. *Gilmon Quent* (\*951 BF, auch in seiner Pension noch sehr umtriebiger Seeheld, lebende Legende, **Efferd 164**) in Bethana. Er teilt die Sorge Svelinyas.
- *Isida Engstrand* (\*979 BF, einflussreiche Handelsherrin mit Seehandel bis Prem, Teilhaberin der Stoerrebrandtschen Güldenlandexpedition, **Großer Fluss 172**) in Havena.
- *Adnan Zeforika* (\*964 BF, cholerisches Oberhaupt der Familie Zeforika und Besitzer der großen Werft, **Meridiana 105**) in Chorhop.
- Königin *Yolande II. Kasmyrin* (\*1008 BF, magisch begabte Königin, die durch den Seuchentod ihrer Familie auf den Thron gelangte, **Westwind 177**) in Nostria. Sie sorgt sich um ihre Küstenstädte.



## GERÜCHTEKÜCHE

Vor Beginn der eigentlichen Handlung, etwa während eines Tavernenbesuchs, oder im Umfeld ihres Auftraggebers, können die Helden zahlreiche Gerüchte über die Flotte aufschnappen, die sich bei den Olportsteinen sammelt. (+) steht hierbei für die Wahrheit und (-) für ein falsches Gerücht.

● Die kargen Olportsteine können die Thorwaler nicht mehr ernähren. (-)

Daher brechen sie in eine neue Heimat auf. (+)

Hunderte Barbaren werden auf der Suche nach Siedlungsland die Bewohner fruchtbarer Gebiete vertreiben. (-)

● Marada hat viele namhafte Ottajaskos um sich geschart (wie die Gerons-Ottajasko und die Walsturm-Ottajasko). (+)

Sie macht aber auch mit Friedlosen und Piraten gemeinsame Sache. (+)

● Vorbereitungen zur größten Plünderfahrt aller Zeiten. Nach Jurgas Angriff auf Elenvina will Marada nun zeigen, wer die Laderäume höher füllt. (-)

Bald wird der Ruf „Die Thorwaler kommen!“ wieder für Angst und Schrecken an den Küsten sorgen (möglich).

● Die Friedlosen holen sich die Olportsteine zurück, indem sie die Horasier von der HPNC von der Insel jagen. (zunächst -)

● Die dort versammelten sind allesamt Walwütige (größtenteils -).

● Man will die vermeintliche Schwäche Al'Anfas nach ihren Verlusten gegen das Horasiat ausnutzen, um den verhassten Sklavenjägern einen ordentlichen Denkkettel zu verpassen. (-)

● Es geht erneut nach Swafnirland. Marada will ihre ungünstige Position im Großen Hjalding nach ihren jüngsten Rückschlägen durch eine Heldentat verbessern. (+)

● Marada hat kein Interesse mehr an Politik (-). Stattdessen folgt sie einer Prophezeiung nach Swafnirland. (auch +)

● Selbst Mittelreicher und Horasier sollen sich den Wilden angeschlossen haben (+).

Es handelt sich um Diebe, Räuber und Halsabschneider, die an der Seite der Barbaren über ihre alte Heimat herfallen wollen. (-)

## HANDEL HEIßT WANDEL

Swafnirland – Das bedeutet neue Güter und Rohstoffe, frisches Trinkwasser auf dem Weg ins Güldenland. Durch diese Aussichten werden auch Handelshäuser auf den Plan gerufen. Wie so oft eignen sich Handelshäuser, um leicht zu ersetzende Aktivposten, sprich: Ihre Helden, auf den Schiffen unterzubringen, die später über die Fahrt berichten sollen.

● *Lessandro ya Strozza* aus Methumis (\*982 BF, graues Haar, jugendliches Gesicht, Handelsfürst der *Handelscompagnie ya Strozza*) zeigt sich besonders hinsichtlich einer Güldenlandfahrt interessiert.

● Der Leiter des Stoerrebrandt-Kontors in Riva, *Bärmund Erbarmer* (stattlicher Mittvierziger, gewitzter Geschäftsmann und Kontorsleiter seit 12 Jahren, leidet unter den Einmischungen *Vanjescha Stoerrebrandts*, **Nordlicht 15**) ist neugierig auf die Auswirkungen und Ergebnisse von Maradas Expedition.

● Magierakademien, Kirchen (besonders die des Aves, des Efferd oder des Swafnir) und Geheimbünde und Logen, wie die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* (**Horas 129**), sind ebenfalls an den Zielen der Flotte und deren Erkenntnissen interessiert.

## UND WOFÜR?

Als Entlohnung für nützliche Informationen vom Sammelpunkt von Maradas Flotte bietet der jeweilige Auftraggeber stolze 50 Dukaten pro Held, wovon 5 im Voraus auf die Hand gezahlt werden. Bei geschickter Verhandlung (vergleichende *Überreden*-Probe) können sogar noch einmal bis zu 10 Dukaten pro Held zusätzlich als Vorschuss herausgeschlagen werden. Sollten sich die Helden gar durchringen, nicht nur auf Narken nachzuforschen, sondern die Flotte zum Ziel ihrer Reise zu begleiten, wird ihnen gar das Doppelte versprochen, ihre Rückkehr vorausgesetzt.

Sie können auch den Hintergrund oder einen Nachteil eines Helden in die Anwerbung einbeziehen. *Verpflichtungen*, Treueversprechen oder geschuldete Gefallen lassen schnöde Bezahlungen überflüssig erscheinen. Vielleicht bietet sich ein Bankhaus als Auftraggeber an, bei dem ein Held *Schulden* hat, und winkt mit einem Schuldennachlass in oben genannter Höhe, sowie Bezahlung für den Rest der Gruppe. Auch ein Adliger, denen ein Held verpflichtet ist, könnte einen Gefallen einfordern und die Helden somit auf den Kurs nach Narken bringen.

Unter diesen Gesichtspunkten sollten Sie, werter Meister, auch die Identität des Auftraggebers wählen. Möglich sind auch verschiedene Auftraggeber für die einzelnen Helden, insbesondere dann, wenn sich diese untereinander noch nicht kennen.

Sollten Ihre Spieler annehmen, es handle sich um ein Entdeckerabenteuer, bestätigen Sie sie ruhig in diesem Glauben – so ist die böse Überraschung später umso intensiver.

Vermutlich gehen ihre Helden davon aus, nur auf Narken Erkundigungen einholen zu müssen. Wenn Sie fürchten, dass die Helden eine lange Seefahrt ablehnen würden, sollten Sie diese Annahme durch den Auftraggeber durchaus bestätigen. Umso schöner wird die Situation, wenn die Helden kalte Füße kriegen, sobald klar wird, dass Marada wirklich fort will aus Aventurien – und spätestens beim Angriff der Vexlinger ist es zu spät, um einen Rückzieher zu machen.

# AUF VOGELSCHWINGEN – UNTERWEGS MIT DER PARADIESVOGEL

## EINE REISE IN DEN NORDEN – EINE ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden können sich, um unauffällig nach Narken zu gelangen, an Bord der *Paradiesvogel* begeben. Auf diesem Schiff reisen Wagemutige, Flüchtige und Freiheitsliebende zu Mardas Flotte, um im Westen ein neues Leben zu beginnen. Angeführt werden sie von der Avesgeweihten *Silja Avessa*. Der Mikrokosmos der Kogge *Paradiesvogel* wird in diesem Kapitel geschildert, die Schiffsbesatzung und die Passagiere. Alternativ können die Helden aber auch mit einem eigenen Schiff nach Narken gelangen.

## AN BORD DER PARADIESVOGEL – MEISTERPERSONEN

- Silja Avessa (zierliche, dunkelhaarige Avesgeweihte, Seite 137)
- Kapitän *Effmund Meersenburg* (\*970 BF, klein, wettergegerbte Haut, weißer Vollbart, kaut ständig Kautabak, wird hinter seinem Rücken von allen *Käpt'n Kielschwein* genannt. Gutmütig täuscht er vor, nichts von seinem Spitznamen zu wissen)
- sein Sohn *Geso Meersenburg* (\*1001 BF, schlaksig, rothaarig mit ersten weißen Haaren, seine Kompetenz verbirgt sich hinter der enormen Schüchternheit, Steuermann der *Paradiesvogel*)
- *Gilian aus Riva* (\*1007 BF, Bootsmann mit blondem Schopf, nutzt seine unflätigen Manieren, um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und zu provozieren)
- *Effermann* (\*990 BF, schweigsamer, pfeiferauchender Smutje, himmelt die elegante Swafgard an und kocht leidlich gut, erweist sich jedoch als Genie, sobald das Essen rationiert werden muss)
- *Aznar* (\*1008 BF, tulamidischer Matrose, der in jedem Stiefelschaft und Ärmel ein Messer verbirgt, Narben um die Mundwinkel, übermotiviert, das erste Mal auf einer Expedition, Pechvogel mit Neigung zur Selbstüberschätzung)
- die *Drillinge* (\*1020 BF, zwei Mädchen, ein Junge, schrubben meist das Deck, keiner nennt sie beim Namen. Sie sind unglaublich gewandte Kletterer, die das Schiff durch rasches Abtakeln schon vor der Seenot bewahrten.)
- dem Kapitän unterstehen weitere 14 Seeleute nach ihrem eigenen Gutdünken.
- *Swafgard Eiriksdottir* (\*1000 BF, hochgewachsene, schlanke, dunkelblonde Frau, in der sowohl eine thorwalschkumpelhaft Seite als auch eine spöttisch-elegante Kämpferin der albernischen ni Uinin-Schule steckt; wurde von Silja zur Verteidigung des Schiffs angeworben)
- *Ragnar Ragnarsson* (\*991 BF, breitschultriger, sehr hellhäutiger Mann mit kurzen, beinahe weißen Haaren und leichtem Bauchansatz, Hellsichtsmagier aus Thorwal, hitzköpfig, doch auch kameradschaftlich; nutzt die *Paradiesvogel* als Reisemöglichkeit in die Heimat)

- der stille *Effrodo* (\*1016 BF, schwächling, hübsch, mit traurigen braunen Augen, enttäuschter Liebender auf der Flucht vor seinem Geldverleiher)
- *Edjvion* (\*1002 BF, unscheinbarer Zyklopäer, der sich abseits hält und daher von Vielen misstrauisch beäugt wird)
- der bucklige Vagabund *Alricio* (\*1002 BF, als Säugling ausgesetzter Halbelf, verwachsen und mit schlechten Zähnen)
- *Ilyana di Oda* (\*1008 BF, rätselhaft-rassige Horasierin mit schwarzer Lockenpracht)
- *Zarinbo* (\*992 BF, charismatischer Akoluth der Tsa mit wettergegerbter Haut, klarer Stimme und den stets aufgerissenen Augen eines Erleuchteten)
- *Zaru* (\*1020 BF, von Silja befreiter mohischer Sklave, spielt wunderschön Flöte)
- *Enna* (\*1009 BF, blond, schüchtern, schollenflüchtige Bauerstochter aus dem Mittelreich)
- der rauschkrautsüchtige *Selino* (\*1017 BF, gutaussehender Jüngling mit dunkelrotem Zottelkopf und ansteckendem Lachen, sommersprossig und nie um eine freche Antwort verlegen)
- Drei Bauersfamilien, ein abenteuerlustiger Zimmermann auf der Walz und etwa zwei Dutzend weitere Menschen, die Siljas Ruf hörten, befinden sich an Bord.

Betrachten Sie die Mannschaft der *Paradiesvogel* bitte als Angebot und nicht als lästige Pflicht. Wenn die Helden die Irrfahrt an Bord der *Paradiesvogel* bestreiten, werden sie die Mannschaft kennenlernen wollen, die Sie beliebig erweitern können. Ilyana di Oda wird zudem eine wichtige Rolle in der Episode **Der Feind meines Feindes** übernehmen.

## DIE PARADIESVOGEL

Die *Paradiesvogel* ist eine unbewaffnete Kogge. Das Schiff ist ein Einmaster mit einem großen Rahsegel am Mast, schwerfällig, bauchig und in der Lage, viele Passagiere und Waren zu transportieren. Das Deck weist hohe Trutzen an Bug und Heck auf, am Heck befindet sich auch das Ruder, allerdings unter Deck.

In den **Laderäumen (1)** sind zum größten Teil Passagiere untergebracht. Hierhin dringt kaum Licht. Der **Proviautraum (2)** ist mit der **Kombüse (3)** verbunden. Im **Kabelgatt (4)** werden Ersatzteile (Segel, Tauen, Werkzeug) untergebracht. Die Kogge weist schon das modernere Heckruder im **Ruderstand (5)** auf. Die **Kapitänskajüte (6)** hat der Kapitän für Silja untertrennen lassen, so dass auch die Geweihte eine eigene Kammer besitzt. Vom höher gelegenen **Halbdeck (7)** gelangt man zum Ruderstand, vom **Großdeck (8)** in die Kombüse (in der mit offenem Feuer gekocht wird) sowie zu den unteren Decks.