



im **NORDEN**
LAUERT
DER **TOD**

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

die VORGESCHICHTE

Die Abenteurergruppe wird in eine uralte Fehde verwickelt werden, die viel Leid und Angst erzeugt hat und nun mehr denn je wütet, wenn auch subtiler und nichtsdestotrotz ebenso tödlich...

Im fernen Norsca bekriegten sich vor vielen Jahren zwei mächtige *Jarls* (Fürsten), die Oberhäupter großer Familien und Mord und Totschlag, bewaffnete Überfälle, Plünderungen und Vergewaltigungen waren an der Tagesordnung, die selbst das *Altthing* – die große Versammlung der Familien- und Dorfoberhäupter – nicht zu stoppen in der Lage war!

Allerdings geriet einer der *Jarls* – sein Name war **Haakon Skardaal** – zunehmend ins Hintertreffen und griff zu immer brutaleren Mitteln, um den Machtkampf doch noch für sich zu entscheiden, von dem keiner mehr so genau wusste, weshalb er eigentlich ausgebrochen war (die Menschen aus *Norsca* sind ein stolzes Volk, das nur sehr selten vergibt).

Um einen Sieg zu erzwingen wandte er sich schließlich an die dunklen Mächte, die tief im Gebein des Landes schlummerter und eines Nachts erschien ihm ein Geschöpf aus den schlimmsten Alpträumen, das ihm einen Rat und ein tödliches Geschenk mitbrachte, um daraufhin wieder zu verschwinden...

Kurze Zeit später ließ Haakon eines Nachts von einem Getreuen die Vorräte seiner Feinde vergiften, woraufhin vor allem alte Menschen, Kinder und Frauen in den nächsten Tagen und Wochen dahinsiechten und schließlich unter grauenvollen Schmerzen starben!

Doch Haakon hatte Pech – der *Jarl* namens **Olaf Knudsen**, gegen den er diese drastische Maßnahme eingesetzt hatte, erahnte den Verräter und ließ ihn festsetzen, woraufhin dieser verriet, wer ihn gedungen hatte.

Fürderhin wurde Haakon nur noch „der Schwarze“ genannt und seine verruchte Tat ließ ihn in die Geschichte *Norscas* eingehen als Ungeheuer, das des Nachts kleine Kinder aufsucht, um sie zu fressen (diese Erzählungen werden vor allem von Großmüttern in den großen Häusern vorgelesen, wenn der Wind schaurig um die Holzbalken streicht und sein trauriges Jammern ertönen lässt).

Der damalige König und damit Herrscher über *Norsca* und alle *Jarls* war entsetzt, denn auch er hatte nicht mit einer solchen verdammenswerten Tat gerechnet.

Auf dem nächsten *Altthing* wurde Haakon nicht nur sein Titel entzogen, sondern er und seine gesamte Gefolgschaft wurden zu Ausgestoßenen erklärt, die von ihrem

Die Abenteurer werden eines Tages von einem ihnen bekannten Adligen namens **HARALD VON HOVLAND**

eingeladen (oder sie lesen auf dem Stadtmarkt einen Anschlag, dass wackere Personen gesucht werden), der sie mit ernster Miene empfängt.

„*Meine lieben Gäste, ich habe ihnen einen lukrativen Vorschlag zu machen. Ich habe entfernte Verwandte im Lande Norsca, die mich um Hilfe ersucht haben. Es handelt sich um eine Geschichte, in der es sich offenbar vor allem um allerlei abergläubisches Gewäsch handelt, wie mir scheinen will!*“

Harald von Hovland bietet den Abenteurern pro Person 100 *Goldcrowns*, wenn sie die Reise nach *Norsca* antreten und dort die Dinge wieder in Ordnung bringen...

Natürlich untertreibt er bei seiner Beschreibung der Geschehnisse und falls die Abenteurer nachfragen, um was es denn nun genau geht, wird er stirnrund und deutlich unwillig weitere Informationen preisgeben:

„*Nun ja, die Bewohner der Ansiedlung **TALDURSTAAD***

scheinen zu sterben und niemand weiß eine Erklärung dafür. Das Problem ist, sie sterben nicht an Altersschwäche, sondern werden ermordet...“

Nach dieser Auskunft wird der Adlige äußerst ungerne noch weitere Informationen preisgeben und die Gruppe dahingehend vertrösten, dass sie bei der Annahme des Auftrags gerne noch mit **SIGLEIF KOLTERRUD**

sprechen könnten, denn er sei der Abgesandte, der sie mit seinem Drachenschiff in *Marienburg* erwarten würde.

„*Sigleif kennt die ganze Geschichte und wird sicher alle Fragen beantworten können, was mir leider unmöglich ist, da ich nur einen kurzen Brief erhalten habe...*“

Dies ist natürlich gelogen und eventuell (**INT-Test**) können die Abenteurer

die Lüge durchschauen und damit den Preis weiter in die Höhe treiben; allerdings ist Harald nicht bereit, mehr als 150 *Goldcrowns* pro Person zu bezahlen, was an sich auch wirklich eine sehr großzügige Summe ist.

Er wird darauf drängen, dass die Gruppe so bald als möglich gen *Marienburg* aufbricht, da sich Sigleif sicherlich nicht allzu lange fern von der Heimat aufhalten möchte.

Der Adlige wird eine Kutsche anmieten, welche die Abenteurer sicher zur einzigen freien Stadt des *Empire* bringen wird...

AUF GEN MARIENBURG

Und in der Tat erweist sich Harald von Hovland als hervorragender Organisator und bereits am nächsten Morgen kann die Reise per Kutsche beginnen und gerade so, als würde eine schützende Hand die Gruppe beschirmen, verläuft die erste Wegstrecke zu ihrem Bestimmungsort relativ ruhig und ereignislos. Auf halber Strecke nach *Marienburg* schlägt

KURT

der *Coachman* der Kutsche den Abenteurern vor, bei seinen Bekannten auf einem kleinen Gehöft etwas abseits des Weges die Nacht zu verbringen.

Es wäre kostenlos und er könnte ihnen obendrein wieder einmal einen Besuch abstatten.

Sollten die Abenteurer zustimmen, so gelangen sie gegen Abend auf einem kleinen Hof an.

Kurt wird von vielen Kindern und deren Eltern freundlich empfangen und auch die Gruppe wird höflich – wenn auch mit ein klein wenig Misstrauen und sehr viel Respekt – hereingebeten. Während des einfachen, aber schmackhaften Abendessens in der hoffnungslos überfüllten Küche kann den Abenteurern die etwas gedrückte Stimmung der erwachsenen Hofmitglieder auffal-



len (**INT-Test**). Nachdem die überall herumtollenden Kinder die Gruppenmitglieder mit neugierigen Fragen bestürmt haben und dann später endlich zu Bett gebracht worden sind, wird Kurt den Abenteurern mehrere Humpen mit Dünnbier ausschenken und sie mit düster-vertrauensvoller Miene anblicken.

„Ihr müsst verzeihen, aber die Gastfreundschaft meiner Verwandten war leider nicht der einzige Grund, weshalb wir hier Rast gemacht haben.“

Er winkt die Frau und den Mann heran, welche die ganze Szene hoffnungsvoll beobachtet haben.

Dann beginnt das Familienoberhaupt zu sprechen: „Seit einigen Monaten sucht uns eine Art Fluch heim. Mein Vieh, für das wir lange und hart gearbeitet und alles aufgespart haben, wird des Nachts abgeschlachtet. Ich fand Spuren eines Wolfes, der aber allen meinen Fallen ausweicht und mich seit Wochen zum Narren hält..!“

Kurt sieht die Abenteurer nachdenklich an.

„Ihr alle seid kampferprobte Frauen und Männer. Vielleicht habt ihr eine Chance, diesen verfluchten Wolf zu fangen, der offenbar mit allen Wassern gewaschen ist.“

Nun ergreift die schüchterne und verhärtet wirkende Ehefrau das Wort:

„Bitte, ihr müsst uns einfach helfen. Wenn unser Vieh stirbt, dann werden auch wir Hungers sterben müssen.“

Ihr Mann nimmt einen Schluck Bier.

„Der Angriff ist schon überfällig. Ich bin mir sicher, dass die Bestie in den nächsten Nächten wieder zuschlagen wird. Können wir auf eure Hilfe zählen?“

Wenn die Gruppe zustimmen sollte, so zeigt ihnen

FRANZ

die umzäunte Weide, wo sein Vieh – vorwiegend Kühe – sich aufhält.

„Wenn wir alle zusammen Wache halten, dann wird uns der Wolf sicherlich

endlich in die Falle gehen!“ meint Kurt zuversichtlich und umklammert seine *Blunderbuss* fester.

HATZ AUF DEN WOLF

Schließlich bricht die Nacht herein, mit ihr kommt ein dichter Bodennebel, und nach einer langen Wartezeit, der Morgen kann nicht mehr ferne sein (**T-Test**, oder der Abenteurer schläft ein), da ertönt ein schauerliches Heulen, das allen einen eiskalten Schauer über den Rücken jagt!

Es scheint sich um zwei Wölfe zu handeln, wenn auch irgendetwas an der Art des Heulens merkwürdig ist (**INT-Test** für *Ranger*, +10% für *Animal Care*); das Geheul ist nahe beisammen, was für Wölfe nicht unbedingt normal ist, die normalerweise entweder im Rudel oder zumindest getrennt voneinander jagen...

Dann erscheint, völlig überraschend, eine riesige Bestie aus dem Nebel: Es ist ein gewaltiger Wolf, der allerdings zwei Köpfe besitzt und sofort hungrig auf einen der Abenteurer losstürzt (**CL-Test** oder *Fear*)!

WOLF BEAST

Dieses monströse Wesen ist eine grausige Laune der Natur, wenn auch natürlich der Einfluss von Warystone nicht zu leugnen ist. Weit größer als selbst die mächtigen Dire Wolves und weit schlauer als diese, wäre es nur noch eine Frage der Zeit, bis dieser Wolf schließlich zuerst die Kinder und dann die übrigen Bewohner des Hofes zerfleischt hätte...

M	WS	BS	S	T	W	I
9	42	0	4	5	19	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	66	33	39	39	0

Skills: Dodge Blow.

Trappings: –

Special Rules: Das Geheul und der Anblick des *Wolf Beast* verursachen *Fear*!

DIE REISE GEHT WEITER

Nach dem Tod der Bestie ist die Bauernfamilie den Abenteurern sehr dankbar und werden diese mit Proviant und einigen

Land vertrieben wurden und von da an versteckt in den Wäldern lebten, wo sie – laut den Geschichten – bald schon böse Kreaturen wurden, die dem Willen Haakons treu ergeben waren.

In Wahrheit aber wurden die Familien in alle Winde zerstreut und es dauerte viele Jahre, bis ein mächtiger Krieger namens **Ingvald Alsgaard** erschien und die verstreuten Menschen wieder sammelte und ihnen in den Bergen ein Versteck und eine neue Heimat schuf, wo sie unbehelligt von den Rachegeulsten der anderen seither ihr friedliches Dasein fristen...

Allerdings nährte Ingvald eine Schlange an seinem Busen, denn es gab unter den Anhängern des mittlerweile verstorbenen Haakon auch solche Menschen, welche auf schreckliche Rache sann und unter ihnen war die Tochter und der Sohn des ehemaligen Jarls, die da hießen Ulla und Knud. Sie gaben vor, einfache Diener gewesen zu sein, um insgeheim die dunklen Mächte anzurufen, denen sich ihr Vater schon zuvor zugewandt hatte!

Und diese dunklen Mächte erhörten ihren Ruf, denn sie erkannten, dass sie wiederum Schmerz und Leid über die Menschen bringen konnten. Wieder erschien die Kreatur aus den tiefsten Tiefen der Moore und Teiche Norscas, ein uraltes und hässliches Trollweib namens Aslaug, wohl bewandert in den magischen Künsten und den Wegen des Bösen, und erneut gab sie den Kindern Haakons einen Rat: Sie sollten heimlich Anhänger um sich scharen und ihr und ihrem Sohn Menschenopfer darbringen, dann werde sie ihnen helfen. So geschah es dann auch: Knud und Ulla scharten unzufriedene Menschen um sich, die wieder an ihren angestammten Platz und heraus aus der Verbannung wollten, auch wenn dazu schreckliche Dinge getan werden mussten...

Jeden Vollmond verschwanden nun Säuglinge aus ihren Wiegen und wurden der alten Aslaug gebracht, die sie lebendigen Leibes verschlang.

Sie brachte den Menschen dafür die dunklen Künste bei und offenbarte ihnen schließlich ihren Plan: Der Sohn des Jarls Olaf Knudsen – des Manns, der für ihre Verbannung verantwortlich war – namens **Jorgen**, wollte bald schon die wunderschöne Ingerid Svensen ehelichen – und diese sollte in der Nacht vor der Hochzeit entführt werden.

Der Sohn von Aslaug – Egil geheiß – würde sie entführen und zu den geheimen Höhlen bringen, wo die Anhänger von Ulla und Knud ihre unheiligen Treffen abhielten. Dann würden diese mit Hilfe von Aslaug die bedauernswerte Ingerid so lange gefangenhalten und quälen, bis diese eine völlig willenlose Sklavine Aslaugs wä-



re! Und so kam es auch: Mehrere Wachen wurden getötet und Egil – ein besonders starker und grausamer Troll – entführte die schöne Ingerid, die daraufhin wochenlang von ihren Peinigern mit Hilfe der schwarzen Künste und der Folter zu einer willigen Dienerin „umerzogen“ wurde.

Natürlich war der künftige Gemahl des Mädchens außer sich vor Angst und Gram und suchte mit seinen Kriegern nach ihr, woraufhin er die verborgen lebenden Überbleibsel der Gefolgsleute von Haakon Skardaal aufspürte!

Da er jedoch ein Mann des Friedens war und er Ingerid nirgendwo bei diesen Menschen finden konnte, ließ er sie in Frieden und zog betrübt von dannen, während Ulla und Knud sich ins Fäustchen lachten.

Schließlich kehrte Ingerid zerschunden und ohne Gedächtnis zu ihrem zukünftigen Gemahl zurück und verhielt sich ganz so, wie sie es vorher getan hatte, als ob in den Wochen ihrer Abwesenheit nichts geschehen wäre. Die Hochzeit fand statt und monatelang lebte das Paar glücklich zusammen, die Ereignisse der Vergangenheit schienen nur noch wie ein böser Traum... Dann aber begannen jeden Monat bei Vollmond die Bewohner der Ansiedlung auf grauenhafte Art und Weise zu sterben, sie wurden förmlich zerfetzt und zerquetscht, wie von einer riesenhaften Bestie. Die Wachen aber hatten nichts bemerkt und die Tore waren nicht zerstört oder beschädigt, so dass sich niemand erklären konnte, wie dies geschehen konnte! Ingerid aber schlich sich des Nachts aus ihrem Ehebett und brachte den Wachen etwas zu essen und trinken, versetzt mit einem starken Schlafmittel, so dass diese erst nach den entsetzlichen Taten wieder erwachten, nachdem sie das Tor hinter Egil wieder fest verriegelt hatte. Keine der Wachen wollte zugeben, dass sie eingeschlafen waren, Schuld und Sühne plagten sie und niemand glaubte, dass die liebreizende und unschuldige Ingerid etwas mit diesen entsetzlichen Vorkommnissen zu tun haben konnte, war sie doch schließlich auch die Frau des Jarls!

Schließlich und endlich wusste sich Jarl Jorgen Knudsen nicht mehr zu helfen, da seine Gefolgsleute murrten, dies sei die Rache der verbannten Anhänger von Haakon dem Schwarzen, und er führte eine Abordnung Krieger gegen deren Ansiedlung in den Bergen, die er völlig überraschend angriff und die Bewohner in die Flucht trieb. Daraufhin wurde alles nur noch schlimmer und der Jarl – der freundschaftliche Beziehungen zu einem Adligen im Empire pflegte – sandte ein Drachenschiff aus, sich von dort Hilfe gegen den Fluch zu holen, der ihn und seine Untertanen verfolgte...

Fässern Dünnbiers entlohnen.

Außerdem schenkt Franz einem Mitglied der Gruppe – vorzugsweise einem Zauberer – einen Gegenstand, den er aus einer Truhe holt und der in schwarzes Tuch eingeschlagen ist.

„*Ich möchte, dass ihr dies hier als Geschenk annehmt. Es gehörte einem völlig verarmten und alten Zauberer, der hier bei uns seine letzten Tage verbrachte. Für uns ist es ohne Nutzen oder Wert und da ihr unser Leben gerettet habt, möchte ich, dass ihr diesen Gegenstand annehmt!*“

Es handelt sich um ein etwa handtellergroßes Amulett aus Silber, das einen Regentropfen darstellt, der ungefähr ab der Hälfte des Amuletts in eine Flamme übergeht (dies ist ein magisches Amulett, das die *Petty Magic-Sprüche Protection from Rain* sowie *Zone of Warmth* enthält)!

Zunächst wird dem Träger nichts auffallen, sobald er aber von Regen getroffen wird oder die Temperatur in seiner Umgebung unter eine gewisse Grenze fällt, entfaltet das Amulett seine Wirkung; für ganze 8 Stunden hält der Schutz vor Regen bzw. Kälte an, dann muss das Amulett 24 Stunden erst wieder magische Energien aufnehmen (dies bedeutet, es benötigt keine **MP**, um permanent aktiv zu werden)... Es handelt sich zwar um keinen mächtigen, dafür aber um einen sehr nützlichen Gegenstand, der sicherlich bei einem Sammler um die 250 *Goldcrowns* wert sein dürfte.

Nach einem langen Abschied geht die Reise gen *Marienburg* schließlich weiter und einige Abende in verschiedenen *Coaching Inns* wechselnder Qualität geraten die Abenteurer in eine neue gefährliche Situation: Sie sind gerade gegen Mittag auf der Straße durch einen dichten Wald unterwegs, als plötzlich die Kutsche rasant Fahrt aufnimmt!

Der Grund hierfür ist eine Bande berittener Wegelagerer, die aus dem Wald

hervorbrechen und die Kutsche berauben wollen – eine wilde Jagd beginnt.

Die Banditen werden hinter der Kutsche herreiten und langsam aufholen, wobei Kurt mit seiner *Blunderbuss* einen von ihnen erledigen kann, drei weitere aber werden relativ ungehindert auf das Gefährt aufspringen können und versuchen, den Kutscher und die Wache auszuschalten!

Es liegt an den Abenteurern, ob sie dieser Bedrohung Herr werden können. Wenn sie tatsächlich auf das Kutschendach klettern (**DEX-Test**, +10% für *Trick Riding*), so können sie die Wegelagerer relativ gut beschießen (**WS -10%**) und sobald vier der Banditen tot oder schwer verletzt sind, werden alle die Verfolgung abbrechen und wieder im Wald verschwinden.

Werden die Wegelagerer (die übrigens alle mit Armbrüsten bewaffnet sind und daher ebenfalls auf die Verteidiger der Kutsche feuern werden) allerdings nicht innerhalb relativ kurzer Zeit ausgeschaltet, so versuchen sie auf die Kutsche aufzuspringen, woraufhin dort ein wildes Handgemenge entsteht (auf alle Kampffertigkeiten **-10%**)!

Sollte die Gruppe sich kampfflos ergeben, so wird ihnen alles Gold und wertvolle Gegenstände abgenommen, wobei die Durchsuchung allerdings nicht sonderlich genau ist und die Wegelagerer auch nicht daran interessiert sind, unnötige Gewalt anzuwenden...

BANDIT

Die Gruppe der Wegelagerer ist erstaunlich gut ausgerüstet und auch relativ erfahren im Umgang mit Waffen aller Art, verdienen sie doch schließlich ihren Lebensunterhalt damit. Die Wegelagerer sind auch relativ gerissen, denn sie überfallen niemals mehrere Kutschen an der gleichen Stelle und sie verlassen immer schnell die Gegend ihre letzten Raubs. Alle tragen Lederüstung, Armbrüste, Hüte und Gesichtstücher, damit sie nicht erkannt werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	33	4	3	9	39
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	34	39	42	36	31

Skills: Animal Care: Horse, Concealment: Rural, Dodge Blow, Ride: Horse, Silent Move: Rural,



Strike Mighty Blow, Trick Riding.

Trappings: Horse, Saddle, Harness, Crossbow, Leather Armour (0/1 AP, Body/Arms/Legs), Sword.

Special Rules: –

Nach diesem Intermezzo aber geschehen keinerlei wichtigen Dinge mehr und die Gruppe kommt schließlich in der freien Stadt Marienburg an...

sicher in MARIENBURG

Nun ist *Marienburg* eine Stadt des *Empire*, wie sie die Abenteurer sicherlich noch nie zuvor gesehen haben.

Allenthalben durchzogen von Flüssen und Kanälen, scheint die Stadt fast schon eher inmitten von Wasser als auf festem Grund zu stehen und die Anzahl der Brücken ist immer wieder Anlass für allerlei Geschichten...

Allerlei buntes Volk aus allen Teilen der *Old World* treibt sich in den stets überfüllten Gassen herum und Angehörige fast aller Völker treffen sich in diesem großen Handelszentrum.

Kurt verabschiedet sich an der Kutschstation etwas außerhalb der Stadt von den Abenteurern und diese müssen sich nun alleine zum Hafen durchfragen, wo ja angeblich das Schiff der Männer aus *Norsca* vor Anker liegen soll. Dies ist jedoch leichter gesagt als getan, denn scheinbar sind alle Einwohner von *Marienburg* äußerst beschäftigt und haben keine Zeit für genaue Wegbeschreibungen oder wissen auf Anhieb selbst nicht so genau, welche der unzähligen Brücken in welcher Reihenfolge man denn nun überqueren muss.

Irgendwann aber werden die Abenteurer das Drachenschiff entdecken, das tatsächlich an einem Landungssteg festgemacht ist und inmitten anderer hochseetüchtiger Schiffe eher klein aussieht. Ein prächtiger, geschnitzter Drachenkopf ziert den Bug, es hat nur einen Mast und mehrere hölzerne, mit

Metall verstärkte große Rundschilder sind an der Reling angebracht, Ruderreihen säumen die Seiten.

Einige hochgewachsene, in einfache Gewänder aus Leder und Stoff gekleidete Männer befinden sich auf Deck und blicken der Gruppe gelangweilt entgegen. Alle tragen lange, teilweise geflochtene Haare, Vollbärte und einige von ihnen haben Narben.

Sobald sie angesprochen werden, tritt einer vor und baut sich vor den Abenteurern auf; als er zu sprechen beginnt, bemerken diese seinen seltsamen Akzent: „*Hallo, Fremde! Ihr seid also die Hilfe, die uns von Harald gesandt wurde.*“

Er betrachtet alle nacheinander mit übertrieben prüfendem Blick und schaut dann zu seinen Kameraden zurück, die lauthals zu lachen beginnen. „*Nun gut, ihr findet Sigleif in jener Taverne dort.*“ Er deutet mit einer schwieligen Hand auf ein Haus in der Nähe, dreht sich dann wortlos um und geht zurück zu den anderen Männern, die sich in einer fremden Sprache unterhalten und dabei grinsend die Gruppe beobachten.

Betritt die Gruppe die Kneipe, so fliegt ihnen zunächst ein Mann durch eines der Fenster entgegen, der stöhnend auf der Straße liegenbleibt...

Gejohle und Geschrei erklingt von innen und ein überwältigender Geruch nach Schweiß, Alkohol, Fäkalien und Erbrochenem schlägt den Abenteurern entgegen! Die Einrichtung ist einfach, vielfach repariert und besteht vor allem aus großen Fässern aller Art, die sowohl als Tische wie auch Stühle Verwendung finden.

Etwa in der Mitte des Schankraums hat sich ein Kreis von zumeist Seeleuten um einen Tisch gebildet, wo sich zwei Männer gerade gegenüberstehen.

Einer ist ein breitschultriger Seemann mit zahlreichen Tätowierungen und kahlgeschorenem Schädel, der sein Gegenüber angrinst und dabei von

Kautabak verfärbte Zähne zur Schau stellt. Der andere ist eine Erscheinung, die leicht alle anderen Gäste der Taverne überragt.

Der blondhaarige Hüne trägt seine langen blonden Haare zu Zöpfen geflochten und hat keinen Bart, dafür aber ein von Narben durchfurchtes Gesicht.

Er hat eine alte Rüstung aus Metall und Lederteilen an und einen prächtigen Überwurf aus den Fellen verschiedener Tiere; an seiner Seite hängt ein mächtiges Breitschwert.

Wortlos legt er seinen Ellbogen auf das Fass, der Seemann tut es ihm gleich und wird dabei von einigen vier-schrötigen Gestalten – offenbar seine Kameraden – angefeuert, während der andere Mann nur von einigen seiner Gefolgsleute beobachtet wird, wobei diese offenbar ein kleines Lächeln nicht unterdrücken können.

„*Also, Mädchen mit den hübschen Zöpfen, dann lass uns mal anfangen*“, meint der Kahlköpfige und seine Kameraden stimmen ein schallendes Gelächter an, das jedoch abrupt endet, als der hochgewachsene Mann den Arm des anderen augenblicklich hinterdrückt.

Wortlos wendet sich der blonde Hüne ab und setzt sich zu seinen Männern an einen Tisch in einer Ecke des Raumes, wo sie aus großen Humpen Bier zu trinken beginnen.

Falls die Abenteurer die Männer aus *Norsca* ansprechen, so wendet sich ihr Anführer wortlos an sie, hebt eine Augenbraue und blickt sie fragend an.

„*So. Ihr seid also die Hilfe, die uns versprochen wurde. Glaubt ihr denn, ihr könnt uns helfen?*“

Er und seine Männer betrachten die Gruppe spöttisch, rufen die dicke Schankmaid und bestellen mehrere Humpen Bier.

„*Ich bin Sigleif. Ich muss sagen, ich bin ein wenig enttäuscht. Aber vielleicht verfügt ihr ja über Vorzüge, die ein Mann aus Norsca nicht so ohne*



weiteres zu sehen vermag.“

Er hebt wiederum fragend eine Augenbraue und wartet auf die Erwiderung der Abenteurer, die sich unter seinen fragenden Blicken zunehmend unwohler zu fühlen beginnen!

Dann kommen die Krüge und er stellt einen vor jeden Abenteurer, hebt seinen eigenen Humpen und prostet ihnen zu. Sigleif beginnt nun, die Abenteurer über ihre Fähigkeiten zu befragen und erwartet dabei, dass sie zusammen mit ihm und seinen Männern einen Humpen Starkbier nach dem anderen leeren. Sollten die Abenteurer sich entschuldigen wollen oder irgendwelche Vorwände vorbringen, so werden sie erneut mit spöttischen Blicken bedacht und Sigleif meint: „In meinem Land ist es eine Beleidigung, eine Einladung auszuschlagen!“

Das Starkbier in der Taverne schmeckt zwar schrecklich, ist aber sehr potent (**T-Test, +20%** für *Consume Alcohol*) und die Sprache der Abenteurer wird nach und nach immer weniger deutlich und ihr Gang immer schwankender...

Später am Abend werden langsam Stimmen laut, die zunehmend feindseliger werden und dann erscheinen die Seeleute, deren Kamerad von Sigleif beim Armdrücken besiegt wurde und bauen sich um die Gruppe herum auf.

„He, verdammte Nordmänner. Ihr habt Nerven, erst unsere Schiffe und Dörfer auszurauben und euch dann hier in aller Ruhe blicken zu lassen!“

Es folgt ein Wortwechsel und dann eine wüste Kneipenschlägerei, bei der auch die – mittlerweile relativ betrunkenen – Abenteurer ihren „Spaß“ haben dürften...

SEAMAN

Diese Männer sind schwer arbeitende und oftmals – zumindest bei Landgang – hartgesottene Zeitgenossen, die sich nach unzähligen Tagen auf dem Meer gerne einmal abreagieren wollen und daher einer kleinen Schlägerei niemals abgeneigt sind und auch gerne einen über den Durst trinken werden. Gerade in betrunkenem Zustand sind sie dann völlig unberechenbar und durchaus gefährlich...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	42	39	4	4	9	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	44	29	32	34	30	28

Skills: Consume Alcohol, Dodge Blow, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Swim.

Trappings: Bottle of Cheap Spirit, Leather Jacket (**0/1 AP, Body**).

Special Rules: –

Nachdem diese kleine Reiberei erledigt ist, werden die Männer aus *Norsca* wieder zu ihren Getränken zurückkehren, gerade so, als wäre nichts geschehen.

Abhängig davon, wieviel ein Abenteurer verträgt, wird er entweder später sturzbetrunken irgendwann mit Sigleif und seinen Kameraden auf deren Schiff torkeln, oder aber einfach umfallen oder sich übergeben.

Auf jeden Fall werden sie am nächsten Morgen erwachen und feststellen, dass das Schiff verdächtig schwankt und schaukelt. Dies liegt daran, dass Sigleif seine Männer angewiesen hat, noch vor der Morgendämmerung auszulaufen, um keine weitere Zeit mehr zu verlieren. Während die Abenteurer wohl noch mit den Folgen ihrer gestrigen „Feier“ zu kämpfen haben dürften (**T-Test, +20%** für *Consume Alcohol*, ansonsten Übelkeit und *drowsiness*), scheinen die Mannschaftsmitglieder völlig ungerührt und gehen ihrer üblichen Tätigkeit nach.

Das Drachenschiff tanzt auf den Wellen auf und ab und auch solche Abenteurer, die Reisen auf dem Meer gewohnt sind, dürften ein vages Unwohlsein verspüren...

Die Mannschaft wird sich nur wenig mit den Gruppenmitgliedern abgeben, allerdings wird Sigleif sie im Laufe des Tages zu sich an den Bug bitten, wo er versonnen nach vorne auf das Meer starrt. „Nun, Freunde, wird es Zeit, dass ihr etwas über uns und unseren Auftrag erfahrt...“

Der Anführer der Männer aus *Norsca*

berichtet der Gruppe dann mit knappen Worten, dass ein Fluch auf dem Dorf *Taldurstaad* liegen würde.

SIGLEIF

Dieser Nordmann ist ein breitschultriger, hünenhafter Mann mit langen, zu Zöpfen geflochtenen blonden Haaren und einem attraktiven, wenn auch narbenzerfurchten Gesicht. Sigleif ist ein begnadeter Kapitän seines Drachenschiffs und strahlt eine so unnatürliche Ruhe aus, dass sie manche Leute mit Sicherheit in den Wahnsinn treiben könnte. Der Nordmann ist sehr wortkarg, außer wenn er über seine zukünftige Braut spricht, dann sprudeln ihm die Worte nur so über die Lippen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	53	42	6*	5*	13	47
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	48	52	41	59	53	45

Skills: Ambidextrous, Boat Building, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Excellent Vision, Fish, Game Hunting, History, Norse Mythology, Orientation, River Lore, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Broadsword (**INI -10, D +1**), Viking Armour (**1 AP, Body/Arms, 0/1 AP, Legs**), Helmet (**1 AP, Head**), Shield (**1 AP on all locations**).

Special Rules: –

SIGLEIF'S MEN

Die Männer um Sigleif sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen, die aber allesamt treu und loyal hinter ihrem Anführer stehen und für ihn durch die Hölle gehen würden. Allesamt sind sie hochgewachsen und sie tragen größtenteils Vollbärte, ihre Rüstungen sind willkürlich zusammengestellt und die Nordmänner sind anscheinend äußerst trinkfeste Gesellen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	40	5*	4	12	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	43	42	39	49	46	37

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Fish, Norse Mythology, Orientation, River Lore, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Strong*.

Trappings: Axe, Viking Armour (**1 AP, Body/Arms, 0/1 AP, Legs**), Helmet (**1 AP, Head**), Shield (**1 AP on all locations**).

Special Rules: –

SIGLEIF'S GESCHICHTE

Sigleif wird ihnen nun alles berichten, was er selbst erlebt oder von seinen Landsmännern über



die Geschehnisse in Taldurstaad erfahren hat.

„Ich selbst stamme nicht aus Taldurstaad, müsst ihr wissen. Doch ich beabsichtige Annika zu ehelichen, eine der Töchter des ehemaligen Jarls von Taldurstaad. Und daher erbot ich mich, Hilfe zu leisten...“

Sigleif erzählt vom Nebel, der immer dann aufsteigt, wenn wieder ein entsetzlicher Mord geschieht.

Es betrifft immer eine ganze Familie, die ausnahmslos dahingemetzelt wird und deren Körper in allen Teilen ihrer Behausung verteilt aufgefunden wird – allen von ihnen fehlte das Herz (ein besonderer Leckerbissen für Egil, den Troll)! Der junge Jarl Jorgen Knudsen ist vor Sorge schon ganz zerfressen, sieht er doch sein Volk dahinsterven; auch sein alter Vater ist ihm keine große Hilfe und da seine Braut Ingerid auch vor einigen Monaten spurlos verschwunden war, munkeln die Leute, es handle sich um einen Fluch, der die Familie Knudsen heimsuche.

Sigleif berichtet auch davon, wie der junge Jarl eine Gruppe von Kriegen gegen die Überreste des Clans Skardaal geführt hat, die angeblich friedlich in den Bergen gelebt hatten.

„Den Geschichten nach war der alte Haakon Skardaal ein Mann, der sich mit Mächten eingelassen hat, die kein Mensch zu meistern in der Lage ist. Sein schwarzes Herz war zerfressen vom Hass gegen Olaf Knudsen und um dessen Clan zu besiegen, wäre ihm wohl jedes Mittel recht gewesen. Vielleicht ist es ja sein Fluch, der die Familie Knudsen und den ganzen Clan nun heimsucht... wer weiß?“

Sigleif weiß auch, dass die Skardaal-Clanmitglieder sich irgendwo in den Bergen versammelten, um dort ihre unheiligen Rituale abzuhalten und jene Säuglinge zu fressen oder zu opfern, die seit langer Zeit regelmäßig jeden Vollmond aus den Gehöften und Dörfern der Gegend verschwinden!

„Olric stehe uns bei gegen dieses Gezücht, das es nicht verdient, in unserer Heimat zu leben oder zu sterben.“

Ansonsten weiß er nicht mehr viel zu berichten, außer natürlich über Norsca selbst, seine Geschichte und seine Einwohner...

„Viele Wesen leben in meiner Heimat, die den Menschen Übel wollen, doch die Menschen selbst sind sich die schlimmsten Feinde...“

AUF HOHER SEE

Das Drachenschiff macht gute Fahrt und der Weg durch die Sea of Claws scheint nicht so gefahrvoll, wie es in Seemannsgarn immer gerne beschrieben wird... Allerdings heißt dieses Meer nicht um-

sonst so und bald schon soll den Abenteurern klar werden, warum dies so ist. Nach einigen Tagen auf hoher See entdecken die Seemänner ein dahintreibendes Schiff, das offenbar einen schweren Sturm überstanden hat und es ist an Bord keinerlei Mannschaft zu sehen. Der Sturm hat große Schäden an dem kleinen Handelsschiff angerichtet und Sigleif betrachtet es lange Zeit überaus gewöhnlich.

„Das gefällt mir nicht. Es sieht aus wie ein Schiff aus dem Empire... und doch... Wir werden längsseits gehen und sehen, was für ein Geheimnis es wohl bergen mag!“

Als das Drachenschiff näher zum dahintreibenden Kauffahrer herankommt, weht den Abenteurern ein star-

WISSENSWERTES ÜBER DAS LAND NORSCA

Sigleif kann den Abenteurern alles über Norsca erzählen, was diese über das fremde Land erfahren wollen. So erzählt er ihnen von der Landschaft, den zerklüfteten Hügeln und hügeligen Wäldern, dem Jotunheimen Mountain, der das Land teilt und den östlichen Teilen von Norsca, die in die gefürchteten Chaos Wastes übergehen.

Er erzählt von den harten Wintern und milden Sommern, die im Süden das Leben wesentlich angenehmer machen als im Norden; es gibt nur wenige wirkliche Städte und im wesentlichen bestehen die Siedlungen aus befestigten Dörfern und kleinen Gehöften.

Die Beziehungen zu den wenigen Zwergen in Norsca sind gut, aber eine ständige Bedrohung sind die grausamen Dunkelelfen, die immer wieder Dörfer in Küstennähe überfallen und alle Einwohner versklaven oder gnadenlos niedermetzeln.

Es gibt in Norsca auch Chaos Dwarves oder „Schwarzzwerge“, wie die menschlichen Einwohner sie nennen, die ganz im Norden im Jotunheimen Mountain in einer großen Festung hausen.

Der König herrscht über ganz Norsca, nach ihm folgen die Jarls, die soviel wie Fürsten sind, dann die Vikings, also Krieger, dann Händler und Kaufleute und schlussendlich die Thralls oder Leibeigene/Sklaven.

Das Verhältnis zum Empire wurde in den vergangenen Jahren immer besser und reger Handel ersetzt mittlerweile die meisten Überfälle und Plünderungen, für die das Volk aus Norsca so berühmt-berüchtigt geworden ist.

Die Sprache in Norsca ist eine Form des Reiksspiel, die jedoch für Personen, die nicht aus diesem Land stammen, nur sehr schwer verständlich ist.

Die Götter Norscas sind denen im Empire sehr ähnlich und vielerorts werden mittlerweile sogar die Götter des Empire angebetet; die wichtigsten Gottheiten des Landes sind Olric, Taldur, Sylra, Malor und Helenir sowie Halnir, die Betrügerin.

Außer Menschen leben durchaus noch andere Wesen in Norsca, allen voran verschiedene Arten von Trollen: Flickenes, bei weitem die kleinste und schwächste Art von Trollen und nicht unbedingt böseartig, Spissemuns, bei weitem gefährlicher und stärker, und natürlich die Trolle selbst, die allerdings ebenfalls weit wilder sind als im Empire üblich.

Dann sind da noch die Jotunir, die Giganten aus Norsca, die nicht nur stärker sind als ihre südlicheren Verwandten, sondern auch intelligenter, wenn sie teilweise auch durch das Chaos verdorben und korrumpiert worden sind!

Dann gibt es da natürlich noch die Byttingen, im Empire eher unter dem Namen „Mutanten“ bekannt, die meisten von ihnen leben im Norden, wo sie den Unterstellungen der sie verfolgenden Menschen sicher sind.

Und in diesem Land leben sogar noch die riesigen Mammoths, die sonst überall auf der Old World schon lange verschwunden sind...



ker Verwesungsgeruch entgegen und es wird nun offensichtlich, dass das Schiff kaum mehr in seetüchtigem Zustand ist.

Die Segel sind zerfetzt und flattern geisterhaft im Wind und ein unheimliches Knarren und Knarzen ertönt von dem fremden Schiff, gerade so, als würde es jeden Augenblick auseinanderbrechen...

Gerade als das Drachenschiff längsseits geht und von der Reling des anderen Schiffes deutlich überragt wird, können die Abenteurer eventuell eine Bewegung auf Deck ausmachen (**INITEST**, +10% für *Excellent Vision*).

Eine zerlumpte Gestalt scheint sich dort zu verbergen und nur wenige Augenblicke später stürzen unzählige Untote auf das Deck des Drachenschiff herüber! Es folgt ein entsetzlicher Kampf auf Leben und Tod, in dessen Verlauf die Kämpfer aus *Norsca* immer wieder versuchen, Abstand zu dem anderen Schiff zu gewinnen, so dass nach einiger Zeit die nachrückenden Untoten einfach ins Wasser fallen und dort rasch verschwinden...

Die angreifenden Zombies sehen aufgedunsen und irgendwie extrem weißhäutig aus, so als wären sie lange Zeit im Wasser gelegen und sind deutlich stärker als gewöhnliche Untote.

SEA ZOMBIE

Diese Zombies sehen aus wie aufgedunsene Wasserleichen und entwickeln eine unheimliche Stärke, wenn es darum geht, ihre noch lebenden Opfer in ihren nach Fäulnis stinkenden und widerlich schwammigen Armen zu packen und diese zu ihresgleichen zu machen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	4	4	7	15
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Sea Zombies* verursachen *Fear!* Diese *Zombies* sind *subject to instability*, sobald sie das Deck ihres Schiffes verlassen haben. Aufgrund ihrer schwammigen Haut verursachen Treffer bei einer **1** auf **W6** keinerlei Schaden, sondern verfehlen wichtige Körperteile oder gleiten einfach von der schleimigen Hautoberfläche ab!

Nach einiger Zeit des Kampfes, wobei die Männer aus *Norsca* sich sehr wacker schlagen, gewinnt das Drachenschiff endlich Abstand zu dem Geisterschiff und nimmt dann wieder rasch Fahrt auf, während der zerstörte Kauffahrer in der Ferne verschwindet.

Die übrigen Zombies sind rasch endgültig getötet oder aber werden über Bord geworfen...

Ansonsten verläuft die Reise nach *Norsca* erstaunlich ruhig, einige Schiffe tauchen zwar bisweilen am Horizont auf, die aber rasch abdrehen, sowie sie das Drachenschiff entdecken.

Im Laufe der Tage können die Abenteurer einige der Mannschaftsmitglieder kennenlernen, die sich vor allem mit Ringkämpfen, Armdrücken, Kampftraining und ähnlichen Dingen mehr bei Laune halten. Gegen Abend wird oft getrunken und die wind- und wettergegerbten Männer stimmen dann gerne Trinklieder aus ihrer Heimat an... Zu den Männern an Bord des Schiffes gehören unter anderem:

PEER TORBJORN

ein narbengesichtiger, einäugiger, stämmiger Mann und das älteste Mitglied der Gruppe

ARVID FALKANGER

das jüngste Mannschaftsmitglied mit rotem Haar und einem überschwenglichen Temperament und einem Gesicht voller Sommersprossen

KJETIL ERICKSON

ein ewig mürrischer, extrem abergläubischer und einarmiger Hüne mit pechschwarzem Haar und zu Zöpfen geflochtenem Bart.

Und natürlich wird Sigleif sie immer wieder einmal aufsuchen, um ihnen Geschichten und Legenden über seine Heimat zu erzählen, damit sie wenigstens einigermaßen auf das vorbereitet sind, was sie dort erwartet...

GRAUSIGE ANKUNFT

Endlich kommt eine zerklüftete Küstenlinie in Sicht und die Stimmung der Mannschaft schlägt sofort in freudige Erwartung um. Sogar der mürrische Kjetil lächelt, streicht sich über seinen Bart und murmelt: „*Malor sei Dank, wir sind fast daheim!*“

Doch dann verdüstern sich die Mienen der Männer und Sigleif deutet auf eine feine Rauchfahne, die noch kaum auszumachen ist.

„*Dort brennt etwas! Es ist ein großes Feuer, wenn man es soweit hinaus noch sehen kann. Das kann nur eines bedeuten...*“

Grimmig ballt er die Hände zu Fäusten und die Männer legen ihre Rüstungen an, ein wildes Sammelsurium aus Leder-, Ketten- und Plattenrüstungsteilen, während das Schiff schnell auf die Küste zuhält.

Als das Drachenschiff näher kommt, wird eine steile Felsküste sichtbar, die aber von einem idyllischen Fjord durchbrochen wird, wo grünes Gras, Moose und vereinzelte Bäume wachsen. Ein kleines Dorf liegt an diesem Fjord und dessen Häuser stehen in hellen Flammen. Die Gebäude bestehen vorwiegend Stein, sind aber mit Holzschindeln oder anderen brennbaren Materialien gedeckt und bieten daher den Flammen leichte Nahrung.

Unzählige regungslose Körper liegen am Strand und zwischen den Häusern verteilt, es handelt sich dabei allerdings ausschließlich um Männer, Frauen und Kinder sind kaum zu sehen, allerdings torkeln einige offensichtlich verstümmelte oder schwerverletzte Gestalten umher...

Sigleif lässt das Drachenschiff bis weit in den Fjord hinein steuern, dann springen seine Männer und er ins Wasser, um an Land zu waten.

Dort bietet sich ein Bild des Grauens: Brennende Häuser, dahingemetzelte



Menschen, blutüberströmte Verletzte mit größtenteils schrecklichen Verstümmelungen...

Sigleif eilt sofort zu einer schwerverletzten Frau, deren Hände abgeschlagen wurden und den mit Steinen bedeckten Strand entlangkriecht, dabei eine blutige Spur hinter sich lassend. Er nimmt sie in die Arme und der schiere Wahnsinn irrt in ihren Augen, als sie weinend und kreischend erzählt, was hier geschehen ist.

Offenbar ist ein gewaltiges schwarzes Schiff – eine Galeere der Dunkelelfen – gesichtet worden und die Männer hatten sich bewaffnet, um diesen Feinden entgegenzutreten, wurden aber von der schieren Übermacht der Angreifer völlig überwältigt, die sofort darangingen, die Frauen und Kinder zu verschleppen und jene zu verstümmeln, die sich zu sehr wehrten!

Dann kehrten sie zu ihrer Galeere zurück und stachen wieder in See, allerdings fuhren sie scheinbar in Küstennähe entlang, wahrscheinlich um andere Ansiedlungen zu überfallen.

„Sie holen sich Sklaven als Diener und Opfer für ihren verruchten Gott!“ stößt Sigleif verbittert hervor, als die Frau schließlich in seinen Armen stirbt (falls kein Heilzauber auf sie angewendet wird).

Bei der Durchsuchung des Dorfes können auch einige Leichname von Dunkelelfen gefunden werden: Die hochgewachsenen, schlanken und bleichhäutigen Elfen tragen allesamt spitz zulaufende Helme, lange Kettenhemden und entweder zweihändig geführte Äxte oder Schwerter und Schilde.

Ihre Überwürfe sind dunkelbau und purpurfarben und sogar im Tode sind ihre Gesichter im Hass verzerrt...

Nachdem Sigleif und seine Männer (mit Unterstützung der Abenteurer) die Toten beerdigt und die Verletzten notdürftig versorgt haben, ruft er sie zu einer Beratung zusammen.

Der hünenhafte Anführer blickt seine

Gefolgsleute und die Abenteurer ernst an: „Wir können der Schwarzen Galeere nicht folgen, ohne unseren eigentlichen Auftrag aus den Augen zu verlieren. So gerne ich auch unsere Leute rächen würde... ich kann es nicht... noch nicht!“

Er hört sich gerne die Vorschläge seiner Mannschaft und der Gruppe an, wird jedoch keinesfalls von seinem Vorsatz abweichen.

„Unsere Loyalität muss zuerst Jarl Knudsen gelten. Wir brechen sofort ins Landesinnere auf, nach Taldurstaad...“

in einem wilden Land

Die kleine Gruppe setzt sich bald in Marsch und die Abenteurer können nun das Land Norsca in all' seiner wilden Pracht zum ersten Male bestaunen...

Der Großteil der Gegend, durch die sie gerade reisen, besteht aus Hügelland, das aber von kleineren Bergen durchzogen ist; niedriges Gras und nur wenige sehr wenige Bäume kennzeichnen dieses Gebiet, das aber nicht ohne eine gewisse Schönheit ist.

Das Donnern der Brandung gegen die Felsklippen begleitet die Gruppe noch weit ins Landesinnere, wo sie relativ bald an einem breiten, schnell fließenden Gewässer ankommen.

„Dies ist der Fluss Groenelv. In dieser Richtung flussabwärts liegt Stromstad, eine unserer großen Städte.“

Sigleif pausiert und blickt die Gruppe dann durchdringend an.

„Der Groenelv kommt aus den Chaos Wastes weit im Landesinnern. Keiner hat sich bisher so weit vorgewagt, um zu sehen, wo er entspringt... Manchmal bringt er... seltsame Dinge von dort herab...“

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, beginnt er an einer relativ seichten Stelle durch den Fluss zu waten, seine Gefolgsleute tun es ihm nach einem

spöttischen Seitenblick auf die Abenteurer gleich.

Scheinbar ist es kein Problem für die Männer aus Norsca, der Strömung zu widerstehen, aber das Wasser ist eiskalt und die Abenteurer spüren bald schon ihre Glieder taub werden und die reißende Strömung immer heftiger an ihnen zerren; die Steine am Flussbogen sind obendrein extrem glitschig (**DEX-Test, +10%** für Swim)!

Falls ein Abenteurer in der Flussmitte stürzt, so schlägt sofort das eisige Wasser über ihm zusammen und er beginnt, abzutreiben und muss darum kämpfen, wieder auf die Beine zu kommen (**S-Test**).

Gelingt ihm dies nicht, so beginnt er Wasser zu schlucken (**1 Wound pro Round**), wird im Wasser hin- und hergewirbelt und verliert eventuell Teile seiner Ausrüstung (**30%-Chance** für jedes Ausrüstungsteil, das sich nicht fest am Körper befindet)!

Bevor diese unglückselige Person jedoch ernsthaft in Gefahr geraten kann, taucht auf einmal ein Seil vor seinen Augen auf, das Kjetil geworfen hat, der den Abenteurer dann auch schnell aus dem Fluss zieht...

Die Norsca-Männer grinsen und schlagen der betroffenen Person auf die Schulter, ehe sie ihr eine Decke zum abreiben geben. Kjetil meint: „Jetzt hast du auch die Taufe des Groenelv erhalten, wie die meisten von uns...“

Die Gruppe bewegt sich dann noch ein Stück weit am Fluss entlang, ehe sie in Richtung eines größeren Berges abbiegt. Sigleif, der stets an der Spitze geht, deutet auf diesen Berg und bleibt kurz stehen, um auf die Abenteurer zu warten.

„Dies ist der Berg, den wir überqueren müssen, um nach Taldurstaad zu gelangen. Dort lebt ein Jotune, dem wir aus dem Wege gehen sollten...“

Sollten die Abenteurer fragen, wer dies ist, so erklärt Sigleif ihnen die Geschichte von den Giganten Norscas,



deren König einst vom Chaos verdorben und verändert wurde und von *Olríc* selbst für seine Untaten bestraft wurde.

„Und wie auch der König der *Jotuns*, *Yagamir*, so sind auch viele seiner Brüder von der dunklen Macht schrecklich verändert worden...“

Während er noch erzählt, ertönt plötzlich ein dumpfes Dröhnen, das langsam aber sicher lauter wird (**INI-Test**, +10% für *Acute Hearing*).

Über die Ebene hinter der Gruppe wandert eine Gruppe von riesigen Kreaturen, deren Schritte die Erde zum erbeben bringt! Es sind riesige, fellbedeckte Monstren mit langen, gebogenen Hörnern, langen Rüsseln und mächtigen Beinen – es handelt sich um die berühmten *Mammoths*, die in fast allen Teilen der *Old World* schon lange ausgestorben sind...

Sigleif und seine Leute bleiben nur kurz stehen, um sich die gewaltigen Tiere zu betrachten, und setzen dann den Aufstieg fort, der einen kaum sichtbaren Bergpfad entlang führt...

MAMMOTH

Diese wirklich gewaltig aufragenden Kreaturen sind eigentlich nur noch Legenden aus einer längst vergangenen Zeit, doch in diesem Lande können sie noch angetroffen werden, wo sie in kleinen Herden durch die Gegend streifen. Sie haben mächtige, gebogene Stoßzähne, lange Rüssel und eine mit braunem Fell bedeckte Haut. Eigentlich sind es relativ friedfertige Tiere, trotz ihres bedrohlichen Aussehens, aber wenn sie ihre Jungen in Gefahr glauben, werden sie zu furchterregenden Bestien. Einige dieser Tiere werden noch jung gefangen und dann als Reittiere im Kriegsfall verwendet...

M	WS	BS	S	T	W	I
8	33	0	8	8	35	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	29	10	29	29	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Mammoths* verursachen *Fear!*

Ein *Mammoth* hat zwei *Stomp*- und eine *Trunk Attack*; *Stomp Attacks* verursachen **D6 Wounds**. Eine *Trunk Attack* kann nur gegen kleinere Wesen angewandt werden, diese werden bei einem erfolgreichen Angriff hochgehoben und davon geschleudert, was einen **S5**-Treffer verursacht.

Gegen Abend zieht ein leichter Dunst auf und ein schneidender Wind beginnt zu blasen, so dass ein Lagerfeuer auf dem Bergpfad entfacht wird.

Als die Abenteurer das spärlich vorhandene Feuerholz sammeln, können sie eventuell (**INI-Test**, +10% für *Excellent Vision*) eine kleine, huschende Gestalt entdecken, die aber rasch hinter einigen Felsen verschwindet.

Sollten sie diese Beobachtung Sigleif oder seinen Leuten mitteilen, so zuckt dieser mit den Schultern und sagt: „Wir haben sie auch gesehen. Das sind *Flikkenes*, kleine, hässliche Gesellen. Man weiß nie, woran man bei ihnen ist.“

Ein anderer der Männer meint: „Sie leben zurückgezogen in den Bergen und treiben manchmal Handel mit uns. Allerdings kann es auch passieren, dass sie dich überfallen oder ein Baby aus der Wiege stehlen, um es zu fressen...“

Als das Feuer brennt und die Gruppe das Nachtlager vorbereitet, erscheinen drei kleine, hässliche Kreaturen – die fast wie kleine Trolle aussehen – hinter einem Felsvorsprung. Sie tragen Lederrüstungen und kleine Äxte. Abwartend bleiben sie stehen, bis Sigleif sich aufrichtet und zu ihnen hinübergeht, dabei winkt er die Abenteurer zu sich.

Die *Flikkenes* beginnen mit ihm in einer schnellen, kaum verständliche Abart der Sprache zu reden, welche hier in *Norsca* gebräuchlich ist, Sigleif runzelt dabei die Stirn und nickt dann. Er geht langsam zurück zum Feuer, während die drei kleinen Gestalten unruhig ein klein wenig außerhalb des Feuerscheins verweilen.

„Diese *Flikkenes* haben ein Problem und sie bitten uns, es für sie zu lösen. Sie behaupten, ein paar ihrer größeren Verwandten hätten sich in ihren Bauten eingenistet und sie seien zu schwach, sie zu vertreiben. Außerdem hätten diese bereits angefangen, ihre Leute aufzufressen...“

FLIKKENE

Diese kleineren Verwandten der Trolle leben fast ausschließlich in *Norsca* und sind bei weitem nicht so gefährlich wie diese, können in größeren Gruppen allerdings eine echte Bedrohung werden. Es handelt sich um hässliche Kreaturen von etwa humanoidem Aussehen, die gegen Mutationen stark anfällig sind. Allerdings gibt es auch Stämme der *Flikkenes*, die bisweilen mit den Menschen Handel treiben, andere stehlen Kleinkinder und fressen diese – es ist also nie klar, wie diese Wesen reagieren werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	33	20	2	3	5	25
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	29	14	35	30	30	15

Skills: –

Trappings: Leather Armour (0/1 AP, Body/Legs), Small Weapons.

Special Rules: *Flikkenes* regenerieren *Damage* wie Trolle!

Eine *Wound* wird pro *Round* regeneriert, allerdings kann Schaden durch Feuer und Säure nicht regeneriert werden.

Wenn ein *critical hit* den Unterkörper eines *Flikkene* trifft, so spritzt Säure heraus und verursacht bei allen im Nahkampf befindlichen Gegnern **D3 S6**-Treffer – *Armour* schützt hiervor nicht und nichtmagische Waffen und Rüstungen werden zerstört!

Mit „größeren Verwandten“ meint Sigleif natürlich Trolle, wie er den Abenteurern auch geduldig erklären wird. Wenn die Abenteurer fragen, warum sie den hässlichen kleinen Gesellen überhaupt helfen sollen, so wird er nur mit den Schultern zucken.

„Diese *Flikkenes* kennen die Gegend hier wie ihre Westentasche. Sie würden sicher dafür sorgen, dass wir auf dem Rest des Weges mit unzähligen Schwierigkeiten zu rechnen hätten... Außerdem können diese Trolle auch unseren Ansiedlungen gefährlich werden und darum – werden wir den *Flikkenes* wohl helfen!“

Er strafft sich und nach einer kurzen Besprechung mit seinen Männern folgen sie den kleinen Gestalten – natürlich halten sie es für selbstverständlich, dass die Abenteurer sie bei dieser Aufgabe unterstützen.

Nach einer kurzen Wanderung durch die Nacht stoppen die *Flikkenes* und bedeuten der Gruppe, leise zu sein.



Sie wirken nun wirklich sehr aufgeregt und deuten auf einige Höhlen, vor denen kleine Gebäude aus Stein stehen.

Es ist im Augenblick aber niemand zu sehen und die *Flikkenes* deuten immer wieder hektisch auf einen der Höhleneingänge...

Tatsächlich findet die Gruppe dort – wenn sie sich dazu entschließt, der Sache nachzugehen – eine Gruppe von drei Trollen, die sich gerade an einigen ihrer kleinen Verwandten gütlich tun.

Allerdings werden diese schrecklichen Kreaturen sofort ins Kampfgeschehen eilen, sowie sie die Gruppe entdecken! Während die Männer aus *Norsca* zwei der Trolle beschäftigen, müssen die Abenteurer gegen den letzten Troll kämpfen.

TROLL

Die Trolle Norscas sehen ihren Verwandten auf der übrigen Welt sehr ähnlich, allerdings sind sie eher noch dümmel und dafür stärker als anderswo, denn dieses Land verlangt auch diesen Kreaturen einiges ab. Sie kleiden sich ab und zu in ungegerbte Tierfelle, oft von Bären oder Wölfen, und diese bedecken ihre widerwärtigen, verdrehten Körper leider nur sehr ungenügend...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	9	5	5	18	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	14	14	12	24	24	6

Skills: –

Trappings: Crude Clubs, Furs.

Special Rules: *Trolle* verursachen *Fear!*

Trolle sind *subject to stupidity* und wenn ihr *stupidity*-Test misslingt, beginnen sie zu essen.

Wenn ein *Troll* einen Gegner kampfunfähig gemacht hat und es keinen anderen Gegner in seiner Nähe mehr gibt, muss er einen **CL-Test** bestehen oder beginnen zu essen.

Wird er währenddessen angegriffen, so wird die Anzahl seiner Attacken verdoppelt, bis er wieder essen kann!

Trolle können *Damage* regenerieren; es wird eine *Wound* pro *Game Turn* regeneriert – dies kann den *Troll* wieder ins Leben zurückbringen. Schaden durch Feuer oder Säure kann so nicht regeneriert werden.

Falls der *Troll* **5 Wounds** oder weniger hat, so kann er sich nicht mehr bewegen oder kämpfen, bis er wieder mindestens **6 Wounds** besitzt.

Wenn ein *critical hit* anzeigt, dass der Unterkörper eines *Trolls* getroffen wurde, sprüht Säure aus der Wunde; diese trifft alle im Nahkampf befindlichen Gegner und verursacht **D3 S10**-Tref-fer ohne Schutz durch *Armour*.

Nichtmagische Rüstung und Waffen werden dabei zerstört!

Nach diesem (hoffentlich) erfolgreichen Kampf werden die *Flikkenes* ohne ein Wort

des Dankes in ihren Höhlen und Häusern verschwinden, während die Gruppe zurück zu ihrem Lager marschiert.

„So sind sie. Aber wer weiß, wie ihr Dank aussehen mag..?“ murmeln die Männer aus *Norsca* unter sich und dann endlich bekommen alle ein wenig Schlaf auf dem harten Felsboden und ständig von eisig kalten Windböen gepeinigt...

IN TALDURSTAAD

Am nächsten Morgen erwachen die Abenteurer mit schmerzenden Gliedmaßen und müssen feststellen, dass dicke Wolken den Himmel bedecken und ein feiner Regen über dem ganzen Land niedergeht. Neben ihrem Schlaflager findet ein Abenteurer (und zwar derjenige, der sich beim Kampf gegen die Trolle am meisten hervorgetan hat) ein kleines Amulett an einer Lederschnur, es handelt sich um einen grob gearbeiteten Halbedelstein (Wert ungefähr **5 Goldcrowns**)...

Es handelt sich um einen grünlichen Stein, der fast pockenartig mit dunkelgrauen Flecken überzogen ist.

Peer kommt zu diesem Abenteurer herüber und klopf ihm freundschaftlich auf die Schulter: „*Leg es nur an, mein Junge! Es mag zwar nach nichts aussehen, aber zumindest bei diesem Stamm der Flikkenes hast du kräftig Eindruck gemacht und wer weiß, wozu es gut sein mag..?*“

In der Tat verfügt das Steinamulett über leicht magische Eigenschaften (der Träger ist immun gegen *Fear* die von Trollen und Ogern verursacht wird). Allerdings fühlt sich der Stein unangenehm auf der nackten Haut an, irgendwie glitschig und warm...

Wie auch immer, bald schon bricht die Gruppe wieder auf und verlässt schon

nach kurzer Zeit den Höhenzug und kommt auf eine hügelige Ebene, die von spärlichem Baumbewuchs und vielen Felsen durchzogen ist.

In einiger Entfernung kann man bereits eine große Ansiedlung ausmachen, die nach einem halben Tagesmarsch in greifbare Nähe gerückt ist, so dass die Abenteurer sie sich näher betrachten können. Es handelt sich um eine Ansammlung von Häusern aus Stein, als häufigstes Baumaterial wurde jedoch eindeutig Holz verwendet und direkt hinter Taldurstaad erhebt sich ein weitläufiger Wald, der an seinem Rand offenbar durch Holzschlag bereits Einbußen erlitten hat.

Um die gesamte Stadt (im *Empire* wäre es bestenfalls ein größeres Dorf) zieht sich ein ca. 2 Meter tiefer Graben, über den nur ein Weg zu einem Holztor führt; hinter dem Graben liegt eine Holzpalisade aus oben spitz zugeschnittenen Holzpfählen.

Allerdings gibt es wohl noch zwei kleinere Tore, die beide zur Zeit aber verschlossen sind...

Beides wurde offenbar erst vor relativ kurzer Zeit angelegt, denn das Holz zeigt noch kaum Spuren der Alterung.

Vor der Siedlung befinden sich einige Gehöfte, die aber offensichtlich größtenteils verlassen sind und nur wenige Menschen sind auf den Feldern und Wiesen außerhalb der schützenden Palisade unterwegs... Die Gruppe wird misstrauisch beobachtet und Sigleif und seine Männer werden mit verhaltener Freude begrüßt.

Einige jüngere Mädchen laufen in Richtung der Stadt und als die Gruppe sich nähert, erscheint auf einmal eine schlanke, hochgewachsene Frau mit blonden Haaren, die sie zu langen Zöpfen geflochten trägt und läuft freudestrahlend auf sie zu; sie hat ein hellblaues, einfaches Kleid an und stürmt direkt auf Sigleif zu, der seine sonstige kühle Zurückhaltung scheinbar völlig vergisst und ihr ebenfalls entgegenseht,



bis sie sich auf halber Strecke in die Arme fallen. Er hebt sie hoch und ruft etwas auf *Norse*, aus dem die Abenteurer lediglich das Wort „Annika“ heraushören können.

Als einige andere Leute am Tor erscheinen, darunter ein grimmig dreinblickender älterer Mann, lässt Sigleif das Mädchen los und strafft sich, dann geht er weiter auf die Ansiedlung zu, wo er bereits erwartet wird.

Einige der Krieger führen dann alle in das größte Haus, das einen wirklich imposanten Anblick bietet: Es ist eine zweistöckige, langgezogene Halle, zu der eine breite Eingangstreppe hinaufführt. Die gesamte wuchtige Außenfront ist mit Holz verkleidet und eine breite Steintreppe führt hinauf zu einem zweiflügligen Tor, das von zwei streng dreinschauenden Kämpfern geöffnet wird, die den Abenteurern kurz zunicken.

Dann bewegen sie sich durch einen großen Saal mit einer langen Tafel in einen mächtigen, annähernd runden Raum, der durch Feuerschalen und hohe, aber schmale Fenster erhellt wird. Mächtige Holzbalken stützen die Decke und Felle hängen an den Wänden und liegen auf dem Boden, um den kalten Stein etwas angenehmer zu machen. Mehrere Personen befinden sich in dem Raum, herausragend dabei eine sehr gutaussehende, aber traurig dreinblickende Frau in einem edlen Gewand, die hinter dem Stuhl steht, auf dem offenbar der Jarl

JORGEN KNUDSEN

sitzt und der Gruppe düster entgegenblickt. Er trägt eine prachtvolle Rüstung aus zahllosen Metallplättchen, die Schulterteile stellen brüllende Bärenköpfe dar, und ein großer Schild mit einem Bärenkopf steht neben seinem Stuhl.

Über seine Schultern hat er ein Bärenfell geworfen und auf der anderen Seite des – ebenfalls mit einem Pelz be-

deckten – Stuhles lehnt eine gewaltige Axt, auf deren Knauf sein anderer Arm ruht. Jorgen sieht verhärtet aus, gerade so als hätte er in letzter Zeit kaum geschlafen und sein Gesicht zeigt zu viele Sorgenfalten für sein Alter...

Er hat – im Gegensatz zu den meisten seiner Leute – das blonde Haar kurzgeschnitten und trägt einen nur kurzen Bart, der an einer Stelle unterbrochen wird, wo eine gezackte Narbe durch sein Gesicht verläuft; er ist dennoch äußerst attraktiv und es gibt sicherlich viele Frauen in diesem kalten und unwirtlichen Land, die nur zu gerne seine Braut geworden wären.

Als die Gruppe vor ihm stehenbleibt, nimmt er die Hand von der Stirn und lehnt sich müde im Stuhl zurück.

„Willkommen, Sigleif. Willkommen in unserer verfluchten Stadt! Du kommst... spät. Als du auf großer Fahrt warst um diese... ziemlich armseligen Gestalten aufzusammeln, kam der Nebel wieder über uns. Wir haben die Toten heute morgen entdeckt...“

Sigleif und seine Männer wirken schuldbewusst und erschrocken und falls die Abenteurer nicht für sich selbst sprechen, wird Sigleif sie sofort verteidigen: „Verzeiht, mein Herr, aber diese Leute hier haben ihren Wert schon bewiesen und ich vertraue ihnen. Wer... sind die Toten?“

Jorgen Knudsen deutet müde nach draußen. „Es ist die Familie Sandvik vom Gehöft außerhalb der Stadt. Ich habe dem alten Niels immer gesagt, er soll zu uns ziehen, aber er wollte seinen Hof nicht verlassen, der alte Dick Schädel. Aber wir sind hinter unseren Palisaden ja auch nicht sicher, also ist es ohnehin egal...“

Jorgen Knudsen klingt so resigniert, dass viele der anwesenden Männer zu murmeln anfangen und die Frau hinter ihm ihre Hand auf seine Schulter legt, die er seufzend ergreift.

Danach blickt er die Abenteurer an.

„Ich will Sigleif glauben, der mich

noch nie enttäuscht hat, dass ihr uns helfen könnt. Wir haben die Toten noch nicht beerdigt und ihr solltet euch vielleicht selbst ansehen, mit welcher Bestie ihr es zu tun bekommt! Vielleicht bereut ihr dann eure Entscheidung, hierher zu kommen. Ich glaube mittlerweile, wir sind alle verdammt.“

JORGEN KNUDSEN

Der junge Jarl von Taldurstaad hat in der kurzen Zeit seiner Herrschaft nur Probleme und Nöte kennengelernt und ist deshalb resigniert und in sich gekehrt. Zwar nicht ganz so kräftig wie viele seiner Gefolgsleute, aber dafür äußerst gutaussehend und kampfgewandt, hätte er sicher einen guten Herrscher abgegeben, wenn nicht das Schicksal ihm mit seinem kranken Vater, der Entführung seiner Braut und dem nun herrschenden „Fluch“ einen Strich durch die Rechnung gemacht hätte. Jorgen trägt sein Haar für die Verhältnisse in Norsca eher kurz und eine gezackte Narbe verunstaltet sein vorzeitig gealtertes Gesicht, wo ihn einst ein Bär bei der Jagd angegriffen hat...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	48	46	5	4	12	45
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	48	62	46	49	43	47

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Fish, Game Hunting, Heraldry, History, Law, Norse Mythology, Orientation, River Lore, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Wit.

Trappings: Two-handed Axe (INI -10, D +2, Bane Weapon gegen *Goblinoids*), Viking Armour (1 AP, Body/Arms, 0/1 AP, Legs), Helmet (1 AP, Head).

Special Rules: –

Mit einer kurzen Geste entlässt er die Gruppe vor ihm und eine der Wachen geleitet sie nach draußen.

Der Krieger stellt sich als

GUNNAR

vor und schüttelt Sigleif erst einmal kräftig die Hand, als sie im Freien ankommen.

„Verzeih’ unserem Herrn bitte sein Verhalten. Er grämt sich und glaubt sich schuldig am Tod seiner Leute. Es frisst ihn förmlich auf und ich erkenne ihn oft nicht wieder. Kommt zu mir in mein Haus, wenn ihr den Hof der Familie Sandvik aufgesucht habt. Aber



wappnet euch, es ist ein grässlicher Anblick – wie immer, wenn der Nebel über uns gekommen ist.“

DER ORT DES GRAUENS

Das kleine Gehöft der Familie Sandvik liegt in Sichtweite von Taldurstaad und ist ebenfalls von einer kleinen Palisade umgeben. Eine Wache steht am Tor, das weit offensteht, die den Abenteurern sagen kann, dass am frühen Morgen ein Mädchen aus der Stadt namens

THORA

die Toten gefunden hat. Sollte diese befragt werden, so kann sie berichten, dass sie das kleine Tor offen vorfand, was ihr merkwürdig vorkam, und als sie nachsah, musste sie eine schreckliche Entdeckung machen...

Diese steht nun auch den Abenteurern bevor und als sie das kleine Haus betreten, finden sie die Leichname der gesamten Familie, oder besser, was von ihnen übriggeblieben ist!

Die meisten Personen wurden einfach auseinandergerissen oder ihre Körper förmlich zerquetscht, wozu eine ungeheure Kraft vonnöten ist und die einzelnen Körperteile liegen wild verstreut in der Kammer herum (**CL-Test** oder **1 Insanity Point**)...

Wenn auch die Abenteurer schon viel erlebt haben mögen, dieser Anblick von unglaublicher Grausamkeit lässt auch sie nicht kalt... vor allem ist der Gedanke, welche unglaubliche Bestie zu einer solchen Tat fähig ist alles andere als beruhigend!

An den Leichenteilen finden sich auch die Spuren von langen Klauen und Biss-Spuren von einem unnatürlich großen Maul, das aber wohl annähernd menschenähnlich sein könnte (**INT-Test**, **+10%** für *Heal Wounds* oder *Surgery*).

Ansonsten sind hier nicht viele Hinweise zu finden, auffallend ist allerdings, dass keine der Türen beschädigt

worden ist, was darauf schließen lässt, dass diese anscheinend freiwillig geöffnet worden sind – was in Anbetracht der Verwüstung eher unwahrscheinlich anmutet...

Außerdem können die Abenteurer von der Wache oder Thora erfahren, dass das Baby der Familie Sandvik nicht unter den Toten ist und anscheinend geraubt wurde.

„Das arme Kind wird von diesen Haakon-Bastarden bei ihren verdammten Riten getötet, darauf möchte ich schwören. Verfluchte Brut!“

Zurück in Taldurstaad werden die Abenteurer zunächst Sigleifs Bekannten aufsuchen, der sie zusammen mit seiner Frau großzügig bewirtet und ihnen erst einmal starkes Bier einschenkt.

„Die Dinge stehen schlecht bei uns und seit du weggegangen bist, wurde es sicherlich nicht besser. Jorgen ist verzweifelt und versucht mittlerweile alles, um seine Gefolgsleute zu beschützen. Sein alter und kranker Vater, den Ingerid pflegt, ist ihm auch keine große Hilfe mehr und es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis Helenir seine Seele zu sich holt!“

Dies ist eine gute Gelegenheit, ein wenig über die Zustände im Taldurstaad aus erster Hand zu erfahren (Sigleif wird die Fragen stellen, falls die Abenteurer nicht auf diese Idee kommen sollten)... So können sie unter anderem von Gunnar erfahren, dass seit der Abreise Sigleifs der Nebel – vor dem alle Menschen hier eine nahezu unerklärliche Furcht haben – zweimal wiedergekommen ist und die ersten Opfer die bedauernswerte Familie

STENSRUD

war, die allerdings in der Stadt gelebt haben!

Auch sie hatten offenbar die Tür zu ihrem Haus ahnungslos geöffnet und als die Wachen bei ihnen ankamen, fanden sie alle dahingemetzelt vor...

Gunnar weiß ebenfalls zu berichten, dass einige Personen vor dem Aufziehen des Nebels einen Ton gehört zu haben glauben, der wie ein Horn geklungen hat – dies ist aber nicht sicher, es könnte auch der Ruf eines großen Tieres gewesen sein...

Außerdem hat Jorgen Knudsen – entgegen des Rates ihres ortsansässigen *Olríc*-Priesters – eine Abordnung Reiter zu

stine lise

geschickt, einer gefürchteten aber gleichfalls respektierten Hexe, die im Walde lebt – allerdings hätte dieser Trupp schon lange wieder zurückkehren sollen und langsam macht auch Gunnar sich Sorgen, wo sie abgeblieben sein könnten.

„Du weißt ja, dass sich um Stine Lise und ihre Horde von Byttingen so allerlei Geschichten ranken... Dass sie Menschen fressen und so. Aber bisher hat sie uns eigentlich immer geholfen, wenn der Priester nicht mehr weiter wusste!“

Gunnar erzählt weiterhin, dass der Jarl für morgen geplant hat, ein großes Aufgebot an Kriegern in die Berge zu entsenden.

„Wir sollen dort die Brut des Skardaal-Clans aufspüren und endgültig vernichten, denn Jorgen glaubt, dass sie an allem schuld sind und er sie viel zu sanft behandelt hat! Ich habe ohnehin immer schon geglaubt, dass diese Brut das Böse in ihrem Blut trägt.“

Ansonsten kennt Gunnar natürlich auch die lokalen Geschichten und Legenden und wird enttäuscht sein, wenn die Gruppe ihn verlässt und bittet sie, bald wieder zu kommen...

„Ich hoffe wirklich, deine Freunde können uns helfen, Sigleif, ich hoffe es wirklich!“ meint Gunnar nachdenklich, als sie schließlich gehen.

Am Abend werden die Abenteurer zu einer Feier eingeladen, die der Jarl in der großen Versammlungshalle gibt.



Es wird sehr viel getrunken, um die etwas gedrückte Stimmung zu überdecken und es geht rauher zu, als die Abenteurer dies vielleicht gewohnt sind. Dies ist auch eine gute Gelegenheit, einige Personen zu befragen, zum Beispiel die zierliche und bezaubernde Ingerid oder ihren Mann, den Jarl Jorgen Knudsen...

UNGELÖSTE FRAGEN

Nun gibt es einige Möglichkeiten, was die Abenteurer unternehmen können.

Sie könnten nach der verschwundenen Truppe suchen, welche die geheimnisvolle Stine Lise um Rat fragen wollte, oder aber auf eigene Faust in die Berge gehen, um dort den Skardaal-Clan aufzusuchen. Außerdem können sie natürlich weitere Informationen in Taldurstaad selbst einholen, vielleicht erinnern sie sich ja noch daran, dass Ingerid vor einiger Zeit spurlos verschwunden war (allerdings spricht niemand gerne über diesen Vorfall).

Ingerid selbst gibt vor, sich nicht mehr erinnern zu können, weiß aber, dass es schrecklich war, was ihr damals widerfahren ist und bricht früher oder später in Tränen aus.

Sie ist meistens im Krankenzimmer von Olaf Knudsen anzutreffen.

Der einstmalige starke Anführer ist nun nur eine ausgemergelte, leichenblasse Gestalt, die kaum noch sprechen kann (wird er genau untersucht, was Ingerid vermeiden will, dann können die Abenteurer eventuell feststellen, dass er Anzeichen einer Vergiftung aufweist – dies liegt daran, dass Ingerid die Anweisung erhalten hat, dies zu tun!).

Allerdings verwendet sie ein pflanzliches Gift, das kaum als solches zu erkennen ist (**INT-Test -10%**, **+10%** für *Prepare Poisons*) und wird alles in ihrer Macht stehende unternommen, um eine solche genaue Untersuchung unmöglich zu machen.

Der Jarl ist sehr besorgt um seine hübsche Braut und wird schnell ungehalten, wenn diese belästigt wird...

INGERID KNUDSEN

Die Braut von Jorgen Knudsen ist eine Erscheinung, die kaum zu den eher großgewachsenen Einwohnern von Taldurstaad zu passen scheint. Sie ist schlank, zierlich und äußerst attraktiv, ihre rehbraunen Augen scheinen aber irgendeinen tiefen Kummer zu verbergen. Das bis zum Boden wallende, braune Haar trägt sie meist zu einem einzigen, dicken Zopf geflochten und sie kleidet sich gerne in blaue und erdbraune Kleidungsstücke, trägt aber nur wenig Schmuck. Ingerid ist sehr scheu und spricht nur wenig und die furchtbaren Ereignisse der Vergangenheit haben – wenn auch durch Zauberei unbewusst gemacht – tiefe Wunden in ihr hinterlassen...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	25	23	2	2	7	42*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	25	42	27	24	68

Skills: Animal Care, Charm, Charm Animal, Cook, Dance, Etiquette, Fleet Footed*, Heal Wounds, Herb Lore, History, Identify Plant, Lwa, Lightning Reflexes*, Musicianship: Lute, Read/Write, Ride, Sing, Swim, Wit.

Trappings: Jewellery, Plain Clothes.

Special Rules: –

NEUE VERBÜNDETE

Entschießen sich die Abenteurer dazu, Stine Lise aufzusuchen, so können sie sich entweder den Weg zu ihr beschreiben lassen oder Sigleif oder einen seiner Männer bitten, sie hinzuführen.

Natürlich erhalten sie hierfür auch Pferde geliehen, damit sie schnell zu ihr gelangen können und man bittet sie außerdem, die Augen offenzuhalten, was die überfälligen Männer angeht.

In der Tat ist es nicht allzu schwer, die Spur der Vorgänger-Gruppe zu finden (*Follow Trail*) und nach einer halben Tagesreise kommen die Abenteurer in einen sehr dichten Teil des Waldes, der kaum noch mit den Pferden zu durchqueren ist und sie sind dazu gezwungen, zu laufen und diese zu führen.

Außerdem wirkt dieser Forst unheimlich und die Abenteurer fühlen sich beobachtet, können aber nicht genau sagen, warum sie so ein merkwürdiges Gefühl empfinden... Farne und Moose wachsen auf Fliesen und Bäumen, ein leichter Dunst hängt ständig zwischen

dem dichten Unterholz und es sind nur sehr wenige Tiergeräusche zu hören.

Schließlich können sie in einiger Entfernung Schreie und Waffengeklirr vernehmen (**INI-Test, +10%** für *Acute Hearing*) und fast zeitgleich kommen ihnen aus dem Unterholz zwei völlig erschöpfte und zitternde Pferde entgegen, die eventuell zu der vermissten Truppe aus Taldurstaad gehören könnten; außerdem können sie nun den typischen Geruch von brennendem Holz wahrnehmen. Wenn die Gruppe sich den Geräuschen nähert, kommen sie schließlich zu einem mächtigen Felsbrocken im Wald, um den sich eine Gruppe von Häusern schart, die wiederum von einer Palisade umgeben ist. Einige der Häuser stehen in Flammen und die Palisade wurde offenbar teilweise zum Einsturz gebracht, denn Kämpfe zwischen einfach gekleideten Dörflern – zwischen denen einige der hochgewachsenen Männer aus Taldurstaad zu entdecken sind – und einer Gruppe von Dunkelelfen sind zwischen den Häusern und an der Palisade ausgebrochen. Die Bewohner wehren sich tapfer und verteidigen verbissen einen Höhleneingang, der in dem großen Felsen zu sehen ist, und es ist an den Abenteurern, ob sie ihnen zur Hilfe eilen wollen – sie sind der ausschlaggebende Faktor, der den Kampf eventuell zugunsten der Verteidiger wenden kann! Wenn sie sich ins Kampfgeschehen mischen, wird jeder Abenteurer gegen einen Dunkelelfen antreten müssen, ehe der Rest flieht.

DARK ELF

Die Dunkelelfen, welche von der Schwarzen Galeere als Sklavenjäger und Plünderer hier an Land gegangen sind, lassen eine Spur der Verwüstung hinter sich. Sie tragen Kettenhemden und beidhändig geführte Äxte und ihre auffälligen Waffenröcke in Blau und Purpur leuchten weithin, wenn sie gegen ihre Gegner antreten. Auf dem Kopf tragen sie einen fast spitz zulaufernden Helm und ihre Arme sind durch reichverzierte Armschienen geschützt. Mit hassverzerrten Gesichtern gehen sie auf die meist wehrlosen Dorfbewohner los und wer sich wehrt oder als unnützlich gilt, wird an Ort und Stelle niedergemacht...



M	WS	BS	S	T	W	I
4	43	33	3	4	9	62
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	44	40	53	55	41	38

Skills: Demon Lore, Disarm, Dodge Blow, Frenzied Attack, Speak Additional Language: Dark Tongue, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture.

Trappings: Chain Coat (1 AP, Body/Legs), Metal Bracers (1 AP, Arms), Helmet (1 AP, Head), Two-handed Axe (INI -10, D +2), Crossbow.

Special Rules: -

Soder so stürmen mit einem Male aus dem Waldesinneren eine ganze Horde von primitiv gekleideten Menschen und greifen die völlig überraschten Dunkelelfen an, die allein von der schieren Übermacht zurückgedrängt und schließlich überwältigt werden!

Als die Abenteurer sich diese Neuankömmlinge etwas näher betrachten, müssen sie mit Schrecken feststellen, dass alle von ihnen von schweren Mutationen entstellt sind!

Da gibt es Männer mit drei Armen, den Köpfen von Tieren, verkümmerten Gliedmaßen und Hörnern...

Allerdings werden diese Mutanten sehr schnell wieder spurlos im Wald verschwinden, nachdem einer von ihnen – wohl der Anführer – in die Höhle gegangen ist.

Byttingen

Auch im Landes Norsca gibt es die verruchten Mutanten, hier werden sie allerdings anders genannt – ihre Behandlung ist größtenteils die gleiche, sie werden meist nach der Geburt ausgesetzt und in den Wäldern ihrem Schicksal überlassen. Obwohl die Nähe der Chaos Wastes viele von ihnen dorthin zieht, bleiben doch einige in diesem unfreundlichen Land und rotten sich oft zusammen, um plündernd durch die Gegend zu ziehen. Diese Mutanten aber sind Helfer und Verehrer der „Frau aus dem Wald“, wie sie Stine Lise nennen, und wenn Gefahr droht, werden sie ihr sofort zur Hilfe eilen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	33	28	3	3	8	32
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	27	26	29	25	20

Skills: Concealment: Rural, Silent Move: Rural.
Mutations: z.B. Additional Eye, Albino, Atrophy, Beaked, Bestial Face, Bird's Feet, Black Skin, Bulging Eyes, Cloven Hooves, Crest, Crossbre-

die dunkelelfen

Der Trupp Dunkelelfen hat vor kurzer Zeit eine Schwarze Galeere verlassen, um in Norsca zu plündern und neue Sklaven für Opferrituale in Naggaroth herbeizuschaffen. Das Dorf erschien als leichte Beute, leistete dann allerdings erheblich mehr Widerstand als erwartet und sollte nun dem Erdboden gleichgemacht werden, als unerwartet Hilfe erschien und die Dunkelelfen einer Niederlage entgegensehen mussten. Die meisten von ihnen werden eher sterben, als ihre Anführerin oder die Hexenkönigin zu enttäuschen und kämpfen daher verbissen bis zum Tode...

Moriawen Dolandiril

Diese wunderschöne Elfenfrau ist die Anführerin der Dunkelelfengruppe und als solche eine ausgezeichnete Kampfmagierin und ergebene Dienerin ihrer Hexenkönigin Morathi. Sie trägt reichverzierte metallene Beinschienen aus rotem Metall und eine metallene Brustplatte, außerdem einen Stirnreif mit dem Zeichen Khaines, der oben spitz zuläuft. Ihre Umhänge sind aus feinstem Stoff in roter und purpurner Farbe und ihre langen, ungebändigten weißen Haare wallen über ihre Kleidung herab. Moriawen ist eine hochintelligente Anführerin und weiß, dass ihr Leben zu kostbar ist, um wegen ein paar Mutanten und Menschen aufs Spiel gesetzt zu werden, daher wird sie auf einen Handel eingehen und später entfliehen, um zur Schwarzen Galeere zurückzukehren...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	43	36	2	5*	12	76*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	47	55	64	61	56	62

Skills: Acute Hearing, Arcane Language: Magick, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-2, Demonic Magic Lvl. 1-2, Necromantic Magic Lvl. 1, Contortionist, Demon Lore, Dodge Blow, Fleet Footed*, Identify Undead, Lightning Reflexes*, Magical Awareness, Magical Sense, Meditation, Prepare Poisons, Public Speaking, Scroll Lore, Seduction, Sixth Sense, Speak Additional Language: Dark Tongue, Strike Mighty Blow, Torture, Very Resilient*.

MP: 28

Battle Magic Lvl. 1: Cause Animosity, Fire Ball, Flight, Hammerhand, Steal Mind, Strength of Combat, Wind Blast.

Battle Magic Lvl. 2: Aura of Protection, Cause Hatred, Cause Panic, Lightning Bolt, Zone of Sanctuary.

Demonic Magic Lvl. 1: Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian, Summon Steed, Zone of Demonic Protection.

Demonic Magic Lvl. 2: Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demons, Zone of Demonic Nullification.

ed, Extra Joints, Eyestalks, Featureless Face, Growth, Hideous Appearance, Hopper, Long Legs, Mace Tail, Mane of Hair, Multiple Arms, Overgrown Body Part, Rearranged Face, Scaly Skin, Snake Tail...

Trappings: Leather Armour (0/1 AP, Body), Mace, Dagger (INI +10, D -2).

Special Rules: -

Nachdem die Abenteurer sich vorgestellt haben, werden sie von den überlebenden Bewohnern und vor allem natürlich den Männern aus Taldurstaad überschwänglich willkommen geheißen (sollten sie aber nicht zur Hilfe geeilt sein, fällt die Begrüßung bei weitem weniger herzlich aus und sie werden misstrauisch beobachtet)...

Wenn sie sich die Einwohner der kleinen Siedlung genauer ansehen (INI-Test, +10% für Excellent Vision), dann wird auch hier offenbar, dass diese Mutanten sind, wenn auch jene mit schwereren Veränderungen sich von der Gruppe fern halten...

Die Toten werden zusammengetragen und die wenigen überlebenden Dunkelelfen entwaffnet, dann erzählt

Sigbjorn

einer der Männer aus Taldurstaad, was ihnen auf dem Weg hierher zugestoßen ist. „Wir waren nicht mehr weit vom Dorf entfernt, als auf einmal aus dem Unterholz mit Armbrüsten auf uns geschossen wurde! Da dieses verfluchte Pack in der Überzahl war und wir keinerlei Deckung finden konnten, wichen wir hierher zurück und fanden die Ansiedlung ebenfalls unter Belagerung vor. Heute entschied sich dann diese Brut von Dämonenanbetern dazu, uns anzugreifen und hätten uns sicher auch als Sklaven verschleppt, wenn ihr nicht dazu gekommen wärt...“

Wird Sigbjorn nach den Mutanten gefragt, so blickt er sich um und zuckt nur mit den Schultern.

„Byttingen, so heißen sie bei uns... Normal ist eine solche Ansiedlung nicht, aber sie werden von Stine Lise



beschützt und sie schützen dafür wiederum sie. Die alte Frau aus dem Wald wird von vielen Jarls als von Taldur gesegnet angesehen und wer sind wir, dies in Frage zu stellen..?“

Allzu wohl fühlt er sich aber offenbar nicht unter den Mutanten, die aber sehr zurückhaltend und scheu sind und die Besucher kaum anzublicken wagen.

Schließlich erscheint ein junges Mädchen in einem vielfach geflickten Kleid, das ihren großen Buckel nicht verbergen kann, und bedeutet den Abenteurern, ihr zu folgen...

Sie führt sie geradewegs zu dem mächtigen Felsbrocken und dem dunkel gähnenden Höhleneingang.

stine lise

Das Mädchen zieht den zerfledderten Vorhang zur Seite, der den Höhleneingang bedeckt, und ein intensiver Kräuterge- ruch schlägt der Gruppe entgegen.

Sie nickt mit dem Kopf in Richtung des Ganges, der nun sichtbar wird, und die Abenteurer betreten die Wohnstatt von Stine Lise...

Die Wände sind bedeckt mit primitiven Malereien, die eine Frau darstellen, die scheinbar wie eine Art Göttin verehrt wird und flackernde Fackeln erhellen die Höhle notdürftig.

Der Rauch und der Geruch scheint eine beruhigende Wirkung zu haben (**T-Test** oder *drowsiness*) und schließlich kommt die Gruppe in einer Höhle an, aus deren Decke unzählige Wurzeln herabhängen und die Sicht zusammen mit der rauchgeschwängerten Luft extrem erschweren.

So sehen die Abenteurer die alte Frau erst, als sie fast schon vor ihrem Lager stehen, das eine Art Pritsche ist, und um sie herum sitzen und stehen mehrere Mutanten, welche den Besuchern abwartend entgegensehen.

Einige junge Mädchen käm- men und streicheln das lange graue Haar der

Necromantic Magic Lvl. 1: Destroy Undead, Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

Trappings: Metal Leggings of Wizardry (1 AP, Legs), Helmet of Wizardry (1 AP, Head), Breastplate of Wizardry (1 AP, Body), Sword of Khaine (*Mighty Strike*, 1 AP on all locations), Dagger of Khaine (A +2).

Special Rules: –

ANGALION

Dieser für einen Dungelelfen sehr muskulöse Kämpfer ist der Hauptmann der Gruppe und zugleich Moriawens Geliebter und Leibwächter. Es ist ihm bewusst, dass seine Herrin ihn nur benutzt und er beim kleinsten Fehler entweder im Kampf oder aber auf dem Altar Khaines geopfert werden wird, aber dies nimmt er gleichmütig hin. Er wird bereitwillig sterben, um seine Herrin zu beschützen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	51	56*	5*	4	13	65
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	42	48	40	59	53	41

Skills: Demon Lore, Disarm, Dodge Blow, Frenzied Attack, Speak Additional Language: Dark Tongue, Marksmanship*, Sixth Sense, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Torture, Very Strong*.

Trappings: Chain Coat (1 AP, Body/Legs), Metal Bracers (1 AP, Arms), Helmet (1 AP, Head), Shield (1 AP on all locations), Crossbow, Mace of the Wraith (verursacht neben normalem Schaden Verlust von -1 S, verursacht Fear).

Special Rules: –

scheinbar uralten Frau, die auf der Pritsche liegt und die Augen geschlossen hat. Unzählige Falten und Furchen durchziehen ihr Gesicht, ihre Hände sind verkrümmt aus ihrem zahnlosen, offenstehenden Mund dringt ab und zu ein Stöhnen.

Einige Feuerschalen brennen in diesem Raum und ab und zu wirft eines der Mädchen ein getrocknetes Kräuterbündel in die Flammen und sofort wird der betäubende Geruch wieder stärker. Mit einem Mal öffnen sich die Augen der zahnlosen Alten und ihr Blick jagt den Abenteurern einen Schauer über den Rücken: Es ist gerade so, als würde ihnen diese alte, gebrechliche Frau bis in die tiefsten Winkel ihrer Seele blicken (**CL-Test** oder *Fear*) und sie scheint wirklich alles über sie zu wis-

sen. „Ich wusste, dass ihr kommen würdet. Die Raben krächzten es, die Bäume murmelten und der Wind flüsterte es mir zu... Ihr könnt mir nun eure Fragen stellen...“

Selbst die unermesslich weise Stine Lise kann den Abenteurern nicht alles sagen, was diese wissen wollen und scheinbar schläft sie immer wieder ein, denn ihre Antworten sind immer scheinbar unzusammenhängend und rätselhaft.

„Es ist ein alter Fluch, eine alte Fehde... Eine böse Macht verbirgt mir die Antworten... Nicht alle von ihnen sind auf der Seite der finsternen Mächte...“

Viele sind nur Marionetten in ihren Händen... Es sind Geschwister... Haakons Nachfahren... Seine üblen Taten leben durch sie fort... Mächtige Verbündete... Uralte Geschöpfe... Sie rufen den Nebel und... Aber da ist noch jemand... Jemand, dessen Geist durch diese dunkle Macht verdreht und verzerrt wurde... Haakons Fluch!“

Viel mehr werden die Abenteurer von der alten Frau nicht erfahren können, die aber noch einmal richtig aufwacht und sie mit ihren grauen, kalten Augen anblickt: „Es gibt jemanden im Dorf, der mehr über diese dunklen Dinge weiß als ich... Jemand, der einen dunklen Gott anbetet und über finstere Magie gebietet... Findet sie und zwingt sie dazu, euch zu helfen... Böses wird Böses vernichten!“

Für ihre Hilfe wird Stine Lise den Abenteurern auch anbieten, einige der folgenden *Potions* zu erwerben (sie wird aber etwas dafür verlangen, zum Wohle ihrer Gefolgsleute):

■ *Potion of Cure Poison*

■ *Potion of Shapechange*

■ *Potion of Breathe Underwater.*

Dann seufzt sie noch einmal auf und dreht sich um, wobei die Decke verrutscht, die vorher ihren Unterkörper und die Beine bedeckt hatte und die Abenteurer können sehen, dass Stine



Lise anscheinend nur ein langes, kräftiges Bein besitzt, das in einem einzelnen Huf endet...

stine lise

Dieses uralte Weib schein tatsächlich unsterblich zu sein, denn wer könnte bei diesem Aussehen noch leben? Unzählige tiefe Falten durchziehen die Haut der „Frau aus dem Wald“, ihr Atem geht nur noch röchelnd und stoßweise und das lange, graue Haar fällt ihr verfilzt über die Schultern herab. Wenn sie zu sprechen beginnt, kann man erkennen, dass sie fast völlig zahnlos ist und doch ist diese alte Frau wohl wirklich von tiefer Weisheit beseelt, wenn auch meist dummerweise zu verwirrt, um ihre eigenen Aussagen richtig zu deuten...

M	WS	BS	S	T	W	I
2	20	5	2	2	7	27
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	25	35	54	45	58	22

Skills: Animal Care, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1, Druidic Magic Lvl. 1-4, Elementalist Magic Lvl. 1-2, Charm Animal, Cure Disease, Demon Lore, Divining, Dowsing, Heal Wounds, Herb Lore, Identify Plant, Immunity to Disease, Manufacture Drugs, Manufacture Potions, Palmistry, Prepare Poisons, Theology.

MP: 34

Petty Magic: Curse, Gift of Tongues, Protection from Rain, Remove Curse, Sleep, Zone of Warmth.

Battle Magic Lvl. 1: Cure Light Injury.

Druidic Magic Lvl. 1: Animal Mastery, Cure Poison, Delouse, Heal Animal.

Druidic Magic Lvl. 2: Giant Animal Mastery, Hail Storm, Shapechange, Tanglethorn.

Druidic Magic Lvl. 3: Animate Tree, Decompose, Tap Earthpower, Zone of Purity.

Druidic Magic Lvl. 4: Create Bog.

Elementalist Magic Lvl. 1: Assault of Stones, Blinding Flash, Zone of Hiding.

Elementalist Magic Lvl. 2: Cause Fire, Cause Rain, Extinguish Fire, Move Object.

Trappings: Dirty Clothes, Spell Ingredients.

Special Rules: –

Die alte Frau spielte mit ihrer letzten Aussage natürlich auf eine der Dunkelelfen an, die dem düsteren Gott *Khaine* dient und auch der Zauberei mächtig ist.

Wenn die Abenteurer die kleine Gruppe der mürrischen Dunkelelfen aufsucht, dann werden sie sofort eine wunderschöne Frau mit weißen, bis zur Taille herabfließenden Haaren erblicken, die in rote und purpurfarbene Gewänder gekleidet ist und die Dunkelelfen-Männer in einer fremden Sprache anspricht.

Dies ist die Zauberin

MORIAWEN DOLANDIRIL

und sie ist eine ergebene Dienerin des Gottes *Khaine*, allerdings durchaus intelligent genug, alle vorhandenen Chancen zu nutzen! Und eine solche Chance bietet sich nun scheinbar in Gestalt der Abenteurergruppe, die wahrscheinlich bei ihr auftauchen wird. Mit einem spöttischen, aber atemberaubenden Lächeln wird sie diese anblicken und sich dabei die verführerischen Lippen lecken.

Ein Blick in ihre violetten Augen könnte die männlichen Abenteurer wohl gut und gerne um den Verstand bringen...

„Ihr ersucht meine Hilfe. Wer seid ihr, dass ich euch helfen sollte? In meiner Heimat bin ich das, was ihr hier eine Prinzessin nennen würdet und ich gebe mich nicht mit niederem Abschaum ab...“

In der Tat ist die Dunkelelfe herrisch und arrogant, aber natürlich weiß sie auch, dass dies ihre einzige Möglichkeit sein wird, ihre Heimat jemals wiederzusehen und weiterhin ihrem Gott zu huldigen! Daher wird sie darauf eingehen, der Gruppe zu helfen, allerdings nur zu folgenden Bedingungen: Ihr Hauptmann

ANGALION

kommt mit und beide werden nach Erfüllung der Aufgabe freigelassen!

Der Rest ihrer Gefolgsleute ist ihr vollkommen gleichgültig...

Natürlich sind die Männer aus *Norsca* entsetzt und angewidert von dem Gedanken, diese verdammenswerten Sklavenjäger als Unterstützung zu akzeptieren und die Abenteurer werden sie auch nicht vom Gegenteil überzeugen können (oder nur sehr schwer). Lediglich Sigleif – falls er bei ihnen ist – wird die Notwendigkeit dieser Maßnahme vielleicht einsehen.

Sigbjorn jedenfalls hält die Abenteurer für völlig wahnsinnig!

„*Olríc* verdamme mich, wenn ich jemals zulasse, dass diese Dämonenbrut in die Nähe unserer Stadt und unserer Frauen und Kinder kommt! Wir alle haben ihnen den Tod geschworen – auf uns braucht ihr nicht zu hoffen. Ich wünschte, wir würden sie auf der Stelle zu ihrem verfluchten Gott schicken...“

Natürlich entlockt dieser Wutausbruch der Dunkelelfe nur ein Lächeln, aber die Abenteurer werden ohne die Begleitung der Männer aus Taldurstaad zurückkehren müssen, wenn sie die Dunkelelfe mitnehmen wollen!

Wenn die Gruppe allerdings die Anfeindungen der Bewohner dieses Landes in Kauf nimmt und sich für die Dunkelelfen entscheidet, wird sich die hochintelligente Moriawen bald schon nützlich machen (allerdings wird die Gruppe sie spätestens in Taldurstaad vor brutalen Übergriffen schützen müssen). Moriawen wird eine Art Ritual durchführen wollen, an der Stelle einer der Morde (also vermutlich im Hause der Familie Sandvik); auch dies gibt Probleme mit den Bewohnern der nahen Stadt, die vermuten, die Dunkelelfe will die Geister der Toten versklaven – dies geht soweit, dass sogar der *Olríc*-Priester namens

STEINAR SVENSEN

bei der Gruppe erscheint und sie fragen wird, was dies alles zu bedeuten hat.

STEINAR SVENSEN

Der ältliche *Olríc*-Priester ist die höchste Instanz in Taldurstaad für alle Fragen, die sich um Religion und Götterkult drehen. Er verabscheut dunkle Magie und wird alles daransetzen, dass niemand in seiner Umgebung diese anwendet! Er hat dunkle, lockige Haare, die schon – ebenso wie sein Vollbart – von dichten, grauen Strähnen durchzogen werden und kleidet sich in graue und braune Gewänder. Auffallend ist auch noch, dass er lahmt, da sein linkes Bein einmal von einem Wolf zerbissen wurde...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	38	33	4	4	10	41
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	36	43	47	49	43	32

Skills: Astronomy, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1, Elementalist Magic Lvl. 1-2, Etiquette, Heal



Wounds, Heraldry, History, Law, Magical Awareness, Norse Mythology, Public Speaking, Read/Write, River Lore, Speak Additional Language, Theology.

MP: 17

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Cure Light Injury.

Elementalist Magic Lvl. 1: Assault of Stones, Cloud of Smoke, Hand of Fire, Magic Light.

Elementalist Magic Lvl. 2: Cause Fire, Clap of Thunder, Extinguish Fire, Resist Fire.

Trappings: Plain Clothing, Symbol of Olric.

Special Rules: –

Moriawen Dolandiril möchte in der Tat die Geister herbeirufen, denn sie weiß, dass diese definitiv den Mörder gesehen haben müssen.

„Ich werde den Geist eines der hier getöteten Menschen herbeirufen, damit dieser uns sagen kann, was hier geschehen ist. Überlegt euch eure Fragen gut, denn er wird unwillens sein, lange zu verweilen und ich weiß nicht, wie lange ich ihn unter meinen Willen zwingen kann...“

Sie benötigt hierfür das Blut aller am Ritual beteiligten Personen (also aller Abenteurer) und wird mit einer in Blut getränkten Kreide ein magisches Symbol auf den Boden der Hütte malen und sich dann in dessen Mitte setzen, um dort einen langen, melodischen und doch seltsam misstönenden Singsang anzustimmen.

Die übrigen Personen müssen sich im Halbkreis vor dem magischen Symbol niederlassen und warten (alle verlieren **1 Wound** durch dieses Ritual)...

Schließlich, nach etwa einer halben Stunde, wird es spürbar kälter in dem Gebäude und ein eisiger Wind weht die weißen Haare der Dunkelelfe nach oben und ihre Augen öffnen sich und starren blicklos ins Leere.

In einer Ecke des Raums materialisiert sich die durchsichtige Gestalt eines alten Mannes (**CL-Test** oder *Fear*), der langsam auf die Abenteurer zugeht und sie aus leeren Augenhöhlen anklagend anstarrt: „Wer holt mich von meiner Reise ins Reich von Helenir zurück?

Wer verwehrt mir meinen angestammten Platz in Kregnihalla? Seid verflucht, Elende!“

Der Geist des alten Niels Sandvik ist nicht gerade erbaut über diese Herbeirufung und wird die Fragen der Abenteurer nur dann beantworten, wenn sie unktelbar die Umstände seines Todes betreffen, ehe er durchsichtig wird und mit einem zufriedenen Gesichtsausdruck wieder verschwindet...

Wenn die Gruppe nun die richtigen Fragen stellt, so können sie folgende wichtige Tatsachen erfahren:

■ Ingerid war in der Nacht seines Todes bei Niels und seiner Familie.

■ Ingerid öffnete die Tür und ließ eine riesige, schreckliche Bestie ein, die alle getötet hat.

■ Bei diesem Wesen handelte es sich um einen gewaltigen Troll, ein Monstrum, wie Niels noch nie zuvor eines gesehen hat.

Nun wissen die Abenteurer definitiv, dass der Troll einen Verbündeten innerhalb der Mauern der Stadt hat – und obendrein die Frau des Jarls!

Dummerweise haben einige der Einwohner von Taldurstaad durch die Fenster gesehen, was die Dunkelelfe (und auch die Abenteurer) getrieben haben und warten vor dem Gehöft, um die Dunkelelfe zu steinigen (**WS 33%**, **Damage 1W6+1**)!

Es wird für die Abenteurer sehr schwer, dies zu verhindern und schließlich kommt ihnen Sigleif mit seinen Mannen zur Hilfe, ehe auch sie vom wütenden Mob ernsthaft gefährdet werden können, allerdings wird Angalion von einem Stein tödlich getroffen, was die aufgebrachten Einwohner einigermaßen beruhigt...

DIE KONFRONTATION

Nun haben die Abenteurer einen schweren Gang vor sich: Sie müssen zu dem ohnehin schon schwermütigen Jorgen Knudsen

gehen und ihm irgendwie mitteilen, dass seine geliebte Ingerid die Verbündete seines schrecklichen Feindes ist!

Als sie in der Versammlungshalle ankommen, ertönt von dort bereits das tobsüchtige Geschrei von Jorgen Knudsen und zwei Krieger stehen bereit, die Abenteurer zu eskortieren.

Der Jarl will sich auf sie stürzen, doch zwei Männer halten ihn noch rechtzeitig zurück.

Schwer atmend deutet er auf die Gruppe, seine Augen blitzen vor Zorn: „Bei Olric und allen Raenir! Ihr habt tatsächlich die Stirn, eine solche Ausgeburt der Bosheit in unsere Stadt zu bringen? Was erdreistet ihr euch! Ich verlange eine Erklärung, sonst lasse ich euch zu utleg erklären und ihr werdet von meinen Männern zurück zur Küste getrieben!“ Mit diesen Worten setzt er sich langsam in seinen Stuhl und blickt die Abenteurer finster an...

Sigleif wird einem von ihnen mit grimmiger Miene erklären, dass „utleg“ so viel wie „vogelfrei“ bedeutet und effektiv ihr Todesurteil wäre.

Auf alle Fälle müssen die Abenteurer sich wirklich anstrengen, wenn sie den Jarl mit ihrer Erklärung zufriedenstellen wollen, aber wenn sie darauf plädieren, dass sie alles nur getan haben, um den Fluch zu brechen, der Taldurstaad heimsucht, wird Jorgen Knudsen vorerst von einer Bestrafung absehen. Nun bleibt die Frage, wie sie vorgehen, um Ingerid zu überführen: Allerdings wird diese bei einer intensiven Befragung relativ schnell zusammenbrechen, denn sie verabscheut das, was sie tut, wurde aber von Aslaug und dem Geschwisterpaar Ulla und Knud Haakon mit Hilfe von Folter und schwarzer Magie dazu gezwungen!

Ihr Geist ist völlig verwirrt und Ingerid ist wahrlich dem gnädigen Wahnsinn nahe, doch sie wird unter hysterischem Lachen alles gestehen...

„Sie brachten mich an einen dunklen Ort... Ulla und Knud, die Kinder Haa-



kon Skardals... und, und... diese Kreaturen. Sie schändeten mich, sie taten furchtbare Dinge und riefen ihre dunklen Götter an... Dämonen vergingen sich an mir... es war einfach furchtbar... Danach war alles anders! Ich wollte es nicht tun... Wollte nicht die Tore und Türen öffnen... Aber ich musste... Oh, die Toten... Ihre Geister verfolgen mich in meinen Träumen!“

Mit diesen Worten bricht Ingerid zitternd und weinend zusammen, Irrsinn leuchtet in ihren Augen.

Natürlich wird der Jarl dies nicht glauben wollen, doch einige der Wachen erinnern sich, Ingerid in den Nächten des Nebels draußen gesehen zu haben – einer von ihnen gibt sogar zu, dass Ingerid ihn zu einem Bier eingeladen hat und er die Nähe des Seitentors verlassen hat, wo er Wache geschoben hatte! Wie auch immer, Ingerid zieht plötzlich blitzschnell einen kleinen Dolch und ruft: „Sylra, verzeihe mir! Jorgen, ich liebe dich!“, dann rammt sie ihn sich in die Brust und Blut sprudelt aus der Wunde... Sofortige Heilversuche bleiben ohne Erfolg, denn sie hat sich direkt ins Herz gestochen!

Jorgen Knudsen ist wie versteinert und wird in den nächsten Tagen kaum mehr ansprechbar sein, also bleibt es an den Abenteurern, die Verantwortlichen endlich zur Rechenschaft zu ziehen.

IN DEN BERGEN

Ob mit oder ohne die Dunkelheiten, jedenfalls werden alle Wege über kurz oder lang in die Berge führen, wo die Überreste von Haakon Skardaals Clan leben.

Einige der Kämpfer aus Taldurstaad – darunter wahrscheinlich auch Sigleif – wird die Gruppe dorthin begleiten, wo einige der Clanmitglieder vermutet werden! Tatsächlich finden die Abenteurer eine kärgliche Ansammlung von grob gezimmerten Hütten, Höhlen und Unterständen, die dort lebenden, ärm-

lich aussehenden Menschen beginnen beim Anblick der Krieger sofort, in Panik zu geraten.

Lediglich ein gewaltiger, schwarzhaariger Mann mit Vollbart und einem schwarzen Bärenfell tritt der Gruppe mit einer zweihändigen Axt entgegen. Einige verängstigte Anhänger scharen sich schutz- und hilfeschend um ihn und die Kinder der Frauen beginnen zu weinen...

„Was wollt ihr, Knudsen-Männer? Wollt ihr auch diese Leute noch davonjagen und abschlachten? Doch ich – Ingvald Alsgaard – sage, bis hierher und nicht mehr weiter! Also kommt, wenn ihr wollt. Ich befehle meine Seele zu Orlric und selbst Helenir wird meinen Mut anerkennen müssen...“

Damit baut er sich drohend vor der Gruppe auf und die Männer aus Taldurstaad mustern ihn mit unverhohlenem Respekt.

INGVALD ALSGAARD

Der Anführer der verbliebenen Mitglieder des Skardaal-Clans ist – selbst für die Verhältnisse Norscas – eine imposante Erscheinung mit schwellenden Muskelpaketen und langem, schwarzen Haar, das ihm ungebändigt über den Rücken fällt. Doch Ingvald ist nicht nur ein furchtloser Kämpfer, der für seine Schutzbefohlenen in den Tod gehen würde, er ist auch ein kluger Kopf der weiß, dass die Taten Haakons noch viele Generationen verflucht werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	58	37	6*	6*	13	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	56	43	55	58	30

Skills: Boat Building, Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Fish, Game Hunting, History, Norse Mythology, Orientation, River Lore, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Two-handed Axe (**INI -10, D +2**), Viking Armour (**1 AP, Body/Arms, 0/1 AP, Legs**), Helmet (**1 AP, Head**), Bearfurs.

Special Rules: –

Jie nachdem, was die Abenteurer Ingvald erzählen, wird er zunächst nachdenklich werden und dann seine drohende Haltung langsam aufgeben. Natürlich weiß er, dass einige

Mitglieder des Haakon-Clans früher einmal den dunklen Mächten gehuldt haben, aber dies sei nun unmöglich geworden, denn er habe ein Auge darauf... „Es sei denn... Da gibt es einen Ort, hoch oben im Berge, einen verfluchten und selbst von den Göttern gemiedenen Platz, an dem die Seelen der Toten heulen. Dort sollen sie sich früher getroffen haben zu ihren abschaulichen Riten...“

Wenn er auf ein Geschwisterpaar mit Namen Ulla und Knud angesprochen wird, dann gibt er zu, dass sich diese unter seinen Leuten befinden, doch eine Suche ergibt, dass sie gerade offenbar nicht in dem ärmlichen Dorf sind... Außerdem fehlen auch einige andere Personen, darunter ein paar der restlichen Kämpfer des Skardaal-Clans.

In der Tat hat Knud die Gruppe näherkommen sehen und sie haben sich schnell zu der versteckten Höhle abgesetzt, um dort zu ihren finsternen Göttern zu beten...

DIE VERSTECKTE HÖHLE

Der Weg zu der von Ingvald beschriebenen Höhle ist beschwerlich und führt einen nur kärglich mit Moosen und Gräsern bewachsenen Hang hinauf.

Weiter oben können die Abenteurer einige große Steinbrocken sehen (**INT-Test** für *Ranger*, um zu bemerken, dass deren Anordnung offenbar von Menschenhand stammt) und plötzlich werden dort Bewegungen sichtbar!

Mit einem rumpelnden Geräusch setzt sich dann eine Lawine von Felsbrocken verschiedenster Größe in Bewegung und gewinnt rasch an Geschwindigkeit, als die Lawine sich donnernd auf die Gruppe zubewegt (**CL-Test** oder *Fear*).

Sofern die Abenteurer nicht vor Angst wie angewurzelt stehenbleiben, können sie versuchen, den Felsen auszuweichen (**INI-Test -10%**); wenn dies



misslingt, werden sie von einem der scharfkantigen Steine getroffen!

W6 Effekt

- 1-3 Mittlerer Fels, **D 1W6+3** abzüglich **T**
- 4 Mehrere kleine Felsen, **D 1W6 x 1W6+2** abzüglich **T**
- 5 Großer Fels, **D 2W6** abzüglich **T**
- 6 Großer Fels, **D 2W6** abzüglich **T** und Opfer stürzt Berg hinunter, **D 1W6+3** abzüglich **T**

In jedem Falle werden die übrigen Personen, welche sich noch bei den Abenteurern befinden, bei diesem Steinerschlag schwer verletzt, so dass es an ihnen ist, die bei der Höhle versammelten, letzten wirklich treuen Gefolgsleute des verruchten Haakon Skardaal zu stellen.

Sigleif, dessen Bein gebrochen ist, wird einen der Abenteurer an der Schulter packen und unter zusammengebissenen Zähnen hervorpressen: „Geht hinauf und macht diesem Spuk ein Ende, ehe noch mehr Unschuldige sterben müssen!“

Sollte die Dunkelelfe noch bei ihnen sein, so wird sie es sich unter einem anzüglichen Grinsen nicht nehmen lassen, die Gruppe bei diesem Kampf zu unterstützen. „Wir haben einen Pakt geschlossen und ich habe vor, ihn einzuhalten! Bei uns sterben jene, die sich nicht an einen Pakt halten einen so grausamen Tod, wie ihr ihn euch nur schwerlich in euren schlimmsten Alpträumen ausmalen könnt!“

Wenn die Abenteurer auf dem Höhenzug ankommen, wo sie nun einen großen Höhleneingang hinter herabhängenden Farnen und Wurzeln erkennen können, erwarten sie dort bereits einige Kämpfer des Geschwisterpaars. Diese Männer haben sich die ganze Haut mit schwarzer Farbe und Blut gemalt, zudem tragen sie Fellumhänge und führen zweihändige Keulen, die vorn mit messerscharfen Metallspitern besetzt sind... Mit unmenschlichen Gebrüll stürmen sie aus dem

Höhleneingang auf die Gruppe zu und diese müssen diesem Ansturm standhalten, wenn sie nicht hinab in die Tiefe gedrängt werden wollen!

SKARDAAL CULTIST

Die letzten getreuen Anhänger des toten Haakon Skardaal dienen nun loyal dessen Nachkommen und sind völlig fanatische Kämpfer, die sich unbesiegbar glauben und denken, dass ihre Geister nach dem Tode für ihre treuen Dienste belohnt werden. Sie wissen nicht wirklich, welchen Gott Ulla und Knud anbeten, sind aber deshalb nicht weniger überzeugt davon, ihm dienen zu müssen. Um abschreckender auszu-sehen tragen diese Kultisten Felle auf ihrer nackter Haut, die sie sich mit Schlamm und Blut eingerieben haben und schwingen riesige, zweihändige Keulen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	38	35	4	4	12	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	37	33	42	36	25

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Game Hunting, Norse Mythology, Orientation, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow.

Trappings: Two-handed Mace (**INI -10, D +2**), Furs.

Special Rules: Die Waffen der *Viking Cultists* verursachen mit einer **30%**-Chance *infected Wounds*!

Nach diesem verzweifelten Kampf, in dem sich die Anhänger von Knud und Ulla auf gar keinen Fall ergeben werden, können die Abenteurer weiter in die Höhle eindringen.

Ein schrecklicher Gestank schlägt ihnen von dort entgegen und entlang des Höhlengangs befinden sich Holzpfähle mit den aufgespießten Körpern von Leichnamen, die bereits größtenteils in Verwesung übergegangen sind und ihnen aus toten Augenhöhlen entgegenstarren. Aber der schlimmste Gestank kommt aus der Höhle, die sich an den Gang anschließt.

Dort flackert ein Feuer, das alles mit Rauch erfüllt, und im Feuerschein werden Totenschädel sichtbar, die entlang der Wände aufgestapelt sind.

Eine krude Steinstatue steht im hinteren Teil der Höhle, die anscheinend den Chaosgott *Nurgle* dasteht, was

aber nur sehr schwer ersichtlich ist, da die Verarbeitung äußerst ungeschickt und plump wirkt. Außerdem befinden sich drei Personen in dieser Höhle, von denen zwei menschlich sind, was sich bei einer aber kaum erkennen lässt: Ulla ist eine sicherlich normalerweise gutaussehende Frau mit langen schwarzen Haaren, die sie mit einigen Knochenteilen hochgesteckt trägt.

Sie hat sich ihren ganzen Körper mit grünlicher Farbe und Blut angemalt, was sie fast schon dämonisch aussehen lässt, und sie trägt auf der nackten Haut lediglich einen Umhang aus gerbter Menschenhaut, außerdem baumeln um ihren Hals die Totenschädel von Neugeborenen!

Sie bietet einen absolut ekelhaften und abstoßenden Anblick...

ULLA SKARDAAL

Die hochgewachsene und schlanke Frau wäre normalerweise mit ihren langen, schwarzen Haaren und den durchdringenden grünen Augen eine wahre Schönheit, doch sie wird schon zu lange vom Hass verzehrt und ist zu tief in die düsteren Geheimnisse eingedrungen, welche Aslaug sie gelehrt hat. Sie betet *Nurgle* aus voller Inbrunst an und hofft, mit Hilfe von Aslaug und Egil den Clan Knudsen in seine Knie zu zwingen und schließlich völlig auszulöschen. Ulla hat sich ihren nackten Körper mit grünlicher Farbe und Blut bemalt, das eigenartige, magische Symbole bildet, welches Betrachter verwirrt! Sie trägt eine Kette mit den Totenschädeln von Neugeborenen und eine Bärenpranke an einer Hand, deren Krallen in schreckliches Gift getaucht wurden...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	27	3	5*	12	55*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	41	48	49	54	44

Skills: Ambidextrous, Blather, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1, Demonic Magic Lvl. 1, Necromantic Magic Lvl. 1, Contortionist, Demon Lore, Dodge Blow, Frenzied Attack, Herb Lore, Hypnotise, Identify Plant, Identify Undead, Lightning Reflexes*, Magical Awareness, Magical Sense, Meditation, Night Vision, Prepare Poisons, Read/Write, Scroll Lore, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Torture, Very Resilient*.

Mutations: Blood Substitution: Maggots.

Trappings: Bear Paw.

Special Rules: Das Gift auf der Bärenpranke verursacht mit einer **25%**-Chance *Nurgle's Rot*! Die magischen Symbole auf der Haut Ullas verursachen bei allen Angreifern einen Abzug von **+10/-1**!



Außerdem ist ihr Bruder Knud bei ihr, ein hochgewachsener Clankrieger, der eine schwarze Rüstung trägt, die aber bereits von Alter und Zerfall gezeichnet ist, außerdem einen Schild und eine Axt. Während seine Schwester völlig wahnsinnig wirkt, geht er im völligen Gegensatz zu ihr mit kalter und tödlicher Entschlossenheit auf die Eindringlinge los und beweist dabei, dass er ein fähiger Kämpfer ist.

KNUD SKARDAAL

Knud ist der Sohn der verruchten Haakon Skardaal und verfolgt zusammen mit seiner Schwester dessen finstere Pläne weiter. Zwar besitzt er nicht das Talent von Ulla, zu zaubern, aber dafür dient er ihr als Leibwächter und Anführer der verbleibenden Krieger des Skardaal-Clans. Er trägt die alte Rüstung seines Vaters und ist ein hervorragender Kämpfer...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	47	45	5*	4	13	52
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	43	45	39	41	46	35

Skills: Consume Alcohol, Demon Lore, Disarm, Dodge Blow, Etiquette, Game Hunting, Norse Mythology, Orientation, Public Speaking, Read/Write, Speak Additional Language, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Very Strong*.

Trappings: Axe, Metal Breastplate (1 AP, Body), Metal Leggings (1 AP, Legs), Metal Bracers (1 AP, Arms), Helmet (1 AP, Head), Shield (1 AP on all locations).

Special Rules: Die Waffe von Knud ist mit dem Gift der *Giant Spider* bestrichen! Bei einem Treffer und einem erfolglosen **T-Test** wird das Opfer *drowsy*, bei einem zweiten Treffer und erfolglosen Test *paralyzed*!

Die bei weitem abschreckendste Gestalt, die hier anzutreffen ist, ist aber ein mächtiger Troll, der von Ulla und Knud herbeigerufen wurde, um ihre Feinde zu vernichten! Auf der Haut dieser gewaltigen Bestie zeigen sich eiternde Wunden und widerliche Geschwüre, außerdem ist der Troll offenbar mutiert...

Egil wird stumpfsinnig auf die Gruppe losgehen und sie aus der Höhle treiben wollen, sobald er allerdings tödlich verletzt ist, stimmt er ein schreckliches Geheul an und versucht, sich aus der Höhle zu schleppen!

EGIL

Der schrecklich mutierte Troll ist weit größer als die im Empire lebenden Exemplare und besitzt zwei Köpfe und vier Arme, was ihn zu einer wandelnden Maschine der Vernichtung macht. Egil ist weit dümmer als seine durchtriebene Mutter und führt ihre Anweisungen so gut als möglich durch. Seine grünschimmernde, warzenbedeckte Haut sondert ständig eine Art Sekret ab und ist bedeckt mit eiternden Wunden und Geschwüren. Aus dem hervorstehenden Unterkiefer wachsen schreckliche Hauer...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	35	9	4	6	19	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	22	26	22	38	29	6

Skills: Acute Hearing, Dodge Blow, Night Vision, Strike Mighty Blow, Strike to Injure.

Mutations: Horrible Stench (-10/-1), Multiple Arms, Multiple Heads, Strong (S +3).

Trappings: -

Special Rules: Ein Troll verursacht *Fear!*

Ein Troll ist *subject to stupidity!*

Ein Troll regeneriert *Damage*; eine *Wound* wird pro Minute regeneriert (1 *game turn*). Wunden, die durch Feuer oder Säure verursacht wurden, können **nicht** regeneriert werden.

Ein Troll, der bis zu **5 Wounds** oder weniger verletzt wurde, kann sich nicht mehr bewegen oder kämpfen, bis er wieder mindestens **6 Wounds** hat. Wenn ein *critical hit* anzeigt, dass der *lower body* eines Trolls getroffen wurde, sprüht Säure aus der Wunde, durch die alle im Nahkampf mit ihm befindlichen Personen **D3 S10-Treffer** hinnehmen. *Armour* schützt nicht und nichtmagische *Armour* und *Weapons* sind automatisch zerstört!

In der Höhle ist an sich nichts von Wert zu finden und die Gruppe wird sicherlich froh sein, diesen Platz so bald als möglich zu verlassen! Als sie wieder ans Tageslicht kommen, glauben sie (**INI-Test**, +10% für *Acute Hearing*) einen klagenden Schrei aus der Ferne zu hören, der langsam verklingt...

Wenn sie in diese Richtung blicken, können sie ein ausgedehntes Seen- und Sumpfgelände erblicken, das von einem leichten Dunst bedeckt wird.

Tatsächlich ist dies das Wehklagen des alten Trollweibes Aslaug, die den schrecklichen Todesschrei ihres Sohnes vernommen hat und nun in ihrer Höhle unter Wasser die furchtbare Rache einer Mutter plant, deren letztes Kind getötet worden ist!

EINE BITTERE RACHE

Als die Gruppe die frohe Kunde in Taldurstaad verkündet, dass die üblen Bösewichter endlich ihrer gerechten Strafe zugeführt worden sind, ist dort die Freude gewaltig!

Sogar Jorgen Knudsen erwacht für kurze Zeit aus seiner Trauer und ordnet an, dass seine Gefolgsleute noch am Abend und die ganze Nacht hindurch ein großes Fest abhalten sollen, bei dem die Abenteurer die Ehrengäste sind. Alle Einwohner von Taldurstaad finden sich im großen Haus ein und es herrscht – nach den Schrecken der vergangenen Zeit – eine ausgelassene und fröhliche Stimmung, in der die Verfehlungen der Abenteurer gerne vergessen werden und sogar die Dunkelelfe in der Stadt geduldet wird!

Dummerweise ist da noch die alte Aslaug und ihr Ziel ist das Herz des Clans, nämlich Jorgen Knudsen, der sich nur kurz auf der Feier blicken ließ und bald schon in sein Haus gegangen ist, um dort seinen düsteren Gedanken nachzuhängen.

Und wer könnte es ihm verdenken?

Inmitten der Feier, in deren Verlauf viel getanzt, gelacht und vor allem getrunken wird, ertönt plötzlich von draußen ein Schrei, der allerdings abrupt abbricht! Wenn die Abenteurer nach draußen stürmen, bietet sich ihnen dort ein Bild des Schreckens: Ein Teil der Holzpalisade wurde niedergeworfen und eine Spur von Leichen zieht sich durch Taldurstaad, bis hin zum großen Haus von Jorgen Knudsen.

Die Türe wurde mit gewaltigen Krallen aus den Angeln gerissen und vom Jarl ist nirgendwo etwas zu sehen...

Dies alles war natürlich Aslaug, die ungleich mächtiger ist als ihr Sohn und nun alles daran setzt, diesen zu rächen und möglichst viele der Clanmitglieder – wenn nicht alle – und natürlich die Schuldigen zu vernichten!



Sofort ergreift Sigleif das Kommando und befiehlt allen Männern unter Waffen, die Suche nach ihrem Anführer aufzunehmen – er bittet natürlich auch die Abenteurer darum, falls diese nicht von selbst darauf kommen sollten.

Schon wenig später reiten die kleinen Trupps los, um in der Dunkelheit der Nacht nach Jorgen Knudsen zu suchen. Erinnern sich die Abenteurer an den klagenden Schrei aus dem Sumpfbereich, so können sie dort suchen und auch bald schon – vielleicht sehr zu ihrem Leidwesen – fündig werden...

ASLAUGS HEIMSTATT

Als die Abenteurer durch den Sumpf laufen (Pferde können hier nicht gehen, die Gefahr des Versinkens ist zu groß), können sie auf einmal eine erstaunliche Entdeckung machen: Der Sumpf vor ihnen beginnt zu leuchten, erst in einem schwachen Glimmen, dann aber bald heller und heller!

Wenn sie näherkommen, werden sie rasch feststellen, dass das Licht unter Wasser ist und es sich bei dem Ausgangsort um einen relativ klaren See handelt, in dessen Tiefe es anscheinend eine Art Höhle gibt, aus der das Licht dringt. Es liegt die Vermutung nahe, dass die Höhle von der Gruppe gefunden werden soll – und dem ist auch so... Hier wartet Aslaug, inmitten ihrer Heimstatt, und wird jeden vernichten, der es wagt, hinabzutauchen und in ihre Höhle vorzudringen.

In der Tat ist es ein Höhleneingang, dem ein ansteigender Tunnel folgt, der wiederum nach einiger Zeit in einem nahen Hügel endet, wo Aslaug lebt und Jorgen Knudsen gefangen hält.

Für den Fall, dass sich noch andere Männer aus Taldurstaad bei der Gruppe befinden oder die Abenteurer feige wieder umkehren wollen, tauchen auf einmal aus dem Sumpf um sie herum die aufgedunsenen und halbverwesten

Leichname von früheren arglosen Opfern des Trollweibes auf, welche mit abgehackten Bewegungen auf die Gruppe zuwanken und sie offenbar zu dem See drängen sollen...

SWAMP THINGS

Diese bedauernswerten, aufgedunsenen Leichname sind die Überreste jener Personen, welche von Aslaug und Egil in die Tiefe des Sumpfes gezogen wurden und die dort ihr nasses Grab fanden. Die meisten dieser Zombies wirken seltsam erhalten, so als hätte der Sumpf sie konserviert, wenn sie auch irgendwie ausgetrocknet erscheinen. An ihren ausgemergelten Händen sind schreckliche Klauen zu sehen, die sie dazu verwenden, schreckliche Wunden zu schlagen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	4	4	7	15
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	10	10	14	14	14	0

Skills: Strike Mighty Blow.

Mutations: Razor Sharp Claws (A +1, S +1).

Trappings: –

haben sich die Abenteurer endlich dazu entschieden, die Höhle zu erforschen, so fällt ihnen von dort ein funkelnder Lichtschein entgegen, der von einem riesigen Haufen von Münzen, Schmuck und Waffen herrührt...

Dies sind die Habseligkeiten jener, welche Aslaug und ihr Sohn über unzählige Jahre in die Tiefe des Sumpfes gezogen haben (es handelt sich um Gegenstände im Gesamtwert von 700 *Goldcrowns*). Von diesem Anblick wie geblendet, werden die Abenteurer die grimmigen Knochenhaufen erst bemerken, als sie fast schon darüber stolpern: Überall in der Höhle, in welche die Wurzeln von Bäumen herabhängen, liegen Gerippe herum, darunter entsetzlicherweise viele von Kleinkindern und Säuglingen.

In den Wurzeln des Baumes hängen, kunstvoll verflochten, Knochen aller Art und an den Wänden wachsen seltsam leuchtende Pilze und Schwämme, die faulig und widerwärtig anzusehen sind. In einer Ecke der relativ geräumigen Höhle liegt eine zusammengesun-

kene, große Gestalt, bei der es sich natürlich um Jorgen Knudsen handelt: Er blutet aus einer großen Platzwunde am Kopf, scheint aber ansonsten unversehrt...

Mit dem Rücken zur Gruppe steht ein mächtiges, hässliches Trollweib, das gerade einen Knochen abnagt und dabei genüsslich schmatzt.

Diese Bestie ist fast vier Meter groß und ihre langen, irgendwie viel zu dünnen Arme schleifen am Boden und enden in langen, schwarzen Klauen; die Haut des Trolls ist von einem widerwärtigen, dunklen Grün und Warzen, Geschwüre und eiternde Wunden bedecken sie am ganzen Körper.

Schwarzes, langes und verfilztes Haar fällt dem Trollweib vom Kopfe herab und ihre langen Hauer wachsen aus dem mächtigen Kiefer heraus, mit dem sie gerade den Knochen mühelos zerbeißt... Ein unerträglicher Gestank geht von ihr aus und allerlei Kreaturen des Sumpfes wie kleine Schlangen, Kröten und ähnliches Getier tummelt sich um sie, von denen sie ab und an eines aufnimmt und sich einverleibt!

Zudem wachsen scheinbar Pilze auf ihrer grünen, warzenartigen Haut und sie ist wohl auch mit getrocknetem Blut bedeckt...

Zum Erstaunen der Abenteurer steht in einer Nische der Höhle eine kleine Steinstatue, welche jener ähnelt, die sie bereits in der Höhle der Kultisten gesehen haben und wohl auch *Nurgle* darstellen soll; bräunlich-grüner Schleim bedeckt diese Statue, die in einem unheiligen Licht zu pulsieren scheint. Vor der Steinstatue liegen mehrere in Menschenhaut gebundene Bücher, die aber in einem jämmerlichen Zustand sind: Dies sind die Zauberbücher, aus denen Aslaug ihre magischen Künste erlernt hat. Auf einem kleinen Podest daneben liegt ein vielfach gewundenes, schwarzes Horn...

Das Trollweib scheint sie noch nicht bemerkt zu haben und wie es aussieht,



können die Abenteurer sie völlig überraschend attackieren.

Dummerweise ist dies nur ein übler Trick der verderbten Aslaug, welche sie natürlich erwartet hat und mit Hilfe des Zaubers *Cloak Activity* schon längst in einer dunklen Nische neben ihnen lauert!

Sowie die Gruppe die „falsche“ Aslaug angreift, wird einer der Abenteurer von ihr völlig überraschend angefallen werden und in ihrem Zorn wird sie fast ihre magischen Fähigkeiten vergessen, um alle jene zu zermalmen, die am Tode ihres Sohnes mitschuldig sind...

ASLAUG

Das uralte Trollweib ist schon seit endlos langer Zeit eine ergebene Dienerin der Chaosmächte und führte bereits Haakon Skardaal ins Verderben. Mutationen haben ihren ohnehin sehr widerstandsfähigen Körper noch weiter zu ihren Gunsten verändert und auch ihre Zauberkräfte sind nicht zu unterschätzen, wenn sie diese auch in ihrem Blutausch durchaus vergessen könnte. In der Tat hat sie der Tod ihres Sohnes so schwer getroffen, dass sie nur noch das Verlangen nach Rache antreibt und sie daher ihre gewohnte Vorsicht außer acht lässt...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	37	9	5	6	18	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	23	36	37	38	39	4

Skills: Acute Hearing, Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1, Demonic Magic Lvl. 1, Illusionist Magic Lvl. 1, Necromantic Magic Lvl. 1, Nurgle Magic Lvl. 1-2, Demon Lore, Dodge Blow, Identify Undead, Night Vision, Read/Speak Additional Language: Dark Tongue, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Swim, Torture.

MP: 15

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Steal Mind, Strength of Combat.

Demonic Magic Lvl. 1: Bind Demon, Summon Guardian.

Illusionist Magic Lvl. 1: Assume Illusionary Appearance, Cloak Activity.

Necromantic Magic Lvl. 1: Hand of Death, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

Nurgle Magic Lvl. 1-2: Stench of Nurgle, Miasma of Pestilence.

Trappings: –

Mutations: Acid Excretion, Horrible Stench (-10/-1), Hypnotic Gaze, Plague Bearer: Creeping Buboos, Razor Sharp Claws (A +1, S +1), Regeneration, Scaly Skin, Strong (S +3).

Special Rules: Ein Troll verursacht *Fear!*

Dieser Troll ist nicht *subject to stupidity!*

Ein Troll regeneriert *Damage*; eine *Wound* wird pro Minute regeneriert (1 *game turn*). Wunden, die durch Feuer oder Säure verursacht wurden,

können **nicht** regeneriert werden.

Ein Troll, der bis zu 5 *Wounds* oder weniger verletzt wurde, kann sich nicht mehr bewegen oder kämpfen, bis er wieder mindestens 6 *Wounds* hat. Wenn ein *critical hit* anzeigt, dass der *lower body* eines Trolls getroffen wurde, sprüht Säure aus der Wunde, durch die alle im Nahkampf mit ihm befindlichen Personen **D3 S10**-Treffer hinnehmen. *Armour* schützt nicht und nichtmagische *Armour* und *Weapons* sind automatisch zerstört!

Falls die Abenteurer das mächtige Trollweib tatsächlich besiegen, so können sie sich endlich in Ruhe in der absonderlichen Höhle umsehen.

Der Jarl Jorgen Knudsen ist nicht sonderlich schwer verletzt und erwacht einige Zeit später benommen wieder; er kann berichten, dass er von dem riesigen Trollweib völlig überraschend entführt und hierher verschleppt wurde.

Diejenige Person, welche die Statue *Nurgles* mit bloßen Händen anfässt oder sonstwie berührt, kann sich mit *Nurgle's Rot* infizieren (33%-Chance)! Unter den Gegenständen im Schatthaufen befinden sich natürlich auch einige besondere Stücke:

- eine ungewöhnliche, verkorkte und mit magischen Symbolen bedeckte Flasche (eine *Enchanted Bottle*)
- ein fremdartiges Schwert, scheinbar elfischer Herstellung (der Träger erhält +1 *Attack*, +10% *INI* und +1 *Damage*, allerdings werden Elfen die Waffe zurückfordern; beim Kampf klingt es, als würde Wind durch Blätter rauschen)
- ein reichverzierter Dolch (enthält 1 *Fate Point* und verleiht dem Träger *Luck*)
- ein stark verschmutzter Plattenpanzer (besteht aus den roten Schuppen einer *Wyvern*, Träger erhält 1 *AP* und zudem **CL +20%**, die Rüstung ist nur halb so schwer wie eine gewöhnliche Rüstung dieser Machart)
- ein silbrig schimmerndes Schwert (eine magische Waffe, verursacht +1 *Damage* gegen *Werecoatures* und der Träger kann nicht durch *Fear*

von diesen Kreaturen betroffen werden)

- eine reichverzierte Flöte, wahrscheinlich auch elfischen Ursprungs (wird auf ihr gespielt, so ertönt zusammen mit der Flöte ein geisterhaftes Orchester, was für verschiedene Reaktionen sorgen kann, das Instrument verleiht *Musicianship: Flute +15%*)
- ein Ring mit dem eingestanzten Muster von fliegenden Pfeilen (verflucht, Träger zieht Geschosse an, diese erhalten +10% **WS**)
- ein schmuckloses Amulett mit einem eingesetzten blauen Stein (verflucht, Träger wird *subject to stupidity* in Fällen von Gefahr)
- ein goldener Armreif mit eingesetzten Edelsteinen (verflucht, der Träger verliert bei einem misslungenen **T-Test 1W3 Wounds** permanent).

Das große, schwarze Horn ist bei näherer Untersuchung mit Runen bedeckt (*Dark Tongue*) und es handelt sich um ein *Chaos Horn of the Fog* (mit ihm hat Aslaug immer den Nebel herbeigerufen); unnötig zu erwähnen, dass ein menschlicher Anwender eventuell den Folgen von Mutationen unterliegen könnte und es daher am besten von einem *Cleric* zerstört wird!

Haben die Abenteurer dann den Schatz geplündert, so können sie im Triumph zurück nach Taldurstaad reiten, wo sogar Jorgen Knudsen für einige Zeit aus seiner Lethargie erwacht und alle außer sich sind vor Freude, dass dem Jarl nichts geschehen ist (die Dunkel-elfe ist übrigens in dem ganzen Durcheinander entflohen).

Die Gruppe wird gebeten, die nächsten Tage und gar Wochen noch in *Norsca* zu verweilen und die Gastfreundschaft in Taldurstaad zu genießen, denn der Jarl lässt noch für jeden Abenteurer ein spezielles Geschenk als Zeichen seiner Dankbarkeit anfertigen, die er ihnen dann am Tage ihres Aufbruchs überreichen will...



Als es dann schließlich soweit ist, bitet sie Jorgen Knudsen – nun schon wieder ein wenig gefasster – mit ihm zu einem kleinen Haus zu kommen.

„In diesem Gebäude befinden sich neun Gegenstände, jeder von euch mag sich einen davon heraussuchen. Ich werde euch nicht sagen, was es mit ihnen auf sich hat, so dass ein jeder von euch auf Olrics Stimme lauschen mag, um seine Wahl zu treffen. Alle befreundeten Clans haben uns geholfen, damit ihr dieses Geschenk unserer Dankbarkeit und Freundschaft erhalten könnt.“ Damit öffnet er die Türe und die Gruppe tritt in einen spärlich erleuchteten Raum... Bereits jetzt können sie eventuell (**INI-Test**) eine Frau entdecken, die sie bisher noch nie in Taldurstaad gesehen haben.

Diese trägt ein prachtvolles, weinrotes Gewand mit Leder- und Pelzbesatz aus dunklem Fell und eine wahre Wogewallenden roten Haares fällt über ihren Rücken herab; sie schlägt jene, die sie entdecken, sofort in ihren Bann durch ihre außergewöhnliche Schönheit, die hier irgendwie fehl am Platze wirkt.

Ihre kristallblauen Augen leuchten bis zu den Abenteurern, die sie mit einem verführerischen Lächeln zu beobachten scheint... Falls ein Abenteurer jemanden nach der geheimnisvollen Fremden fragt und sich dabei nur kurz abwendet, so wird diese Person in die Richtung blicken, den Abenteurer fragend anblicken und dann lachend sagen: „Du hattest wohl schon zu lange kein Weib mehr in deiner Bettstatt, mein Freund!“

Tatsächlich ist die rothaarige Schönheit spurlos verschwunden...

In der Kammer befinden sich:

- ein kunstvoll gearbeiteter Lederumhang mit Pelzbesatz am Kragen (magisch, aus der Haut eines Trolls, verleiht *Regeneration* und + **1 AP**)
- eine mächtige, zweihändig zu führende Axt mit dem Motiv eines Bärenkopfes am Griff (hat keinen

INI-Verlust und verleiht dem Träger im Kampf **S +1**, er wird allerdings durch diese Waffe *subject to frenzy*)

- ein unauffälliges Breitschwert mit nordischen Runen (die Runen lauten „Olric sei mit mir“, werden sie gesprochen so wirkt dies als Auslöser für eine *Freeze Attack*)

■ eine Armschiene, auf dem ein jagen des Wolfsrudel abgebildet ist (**2 AP**, es kann einmal pro Tag ein Wolfsrudel herbeigerufen werden, das dem Träger im Rahmen seiner Möglichkeiten hilft; Wölfe werden den Besitzer in keinem Falle angreifen)

- ein großes silbernes Amulett in Form eines fliegenden Adlers, mit eingesetzten kleinen Kristallspittern als Augen (der Träger erhält **LD +10%** und **WP +5%**, er kann einen *Giant Eagle* herbeirufen, der diesen unterstützt)

■ ein Dolch mit einem Griff, der aussieht wie eine Maus (diese Waffe verursacht in jedem Fall einen Punkt Schaden, egal, wieviel *Armour* oder *Toughness* der Gegner hat – dringt der Schaden normal durch, so gilt der Dolch als +**1 Damage**)

- ein gewöhnlicher Helm im Stile *Norscas* (der Träger erhält *Night Vision*, 30 yards, und dieser kann auch im Nebel, Rauch etc. doppelt so gut und weit sehen wie andere Personen, verleiht **2 AP**)

■ ein einhändiger Kriegshammer, bedeckt mit unzähligen Runen und einem eingearbeiteten Rubin, der wie ein Blutstropfen aussieht (dies ist der Hammer des tragischen Helden Henrik Hammarskjold, der Träger kann beliebig oft am Tage einen **S 10-Treffer** an einem Gegner anbringen, muss dafür jedoch **1 Wound** „bezahlen“; dieser Schaden kann weder magisch noch durch Tränke o.ä. geheilt werden, sondern kann nur durch normale Heilung zurückkehren)

- ein Umhang aus dem Fell eines weißen Bären, komplett mit Kopfteil und Klauen, die als Verschluss dienen (der Träger erhält **T +1** und ist vor magischen Angriffen, die auf Kälte basieren, geschützt; er wird niemals frieren, auch nicht bei extremen Temperaturen; außerdem kann der Besitzer einmal am Tage *Fear* erzeugen).

Die Reise nach Hause

Wenn die Abenteurer sich dann doch noch endlich für die Rückkehr ins *Empire* bereitmachen und den mittlerweile liebgewonnenen neuen Freunden Lebewohl sagen, können sie auf ihrer Reise zur Küste – bei der sie natürlich wieder von Sigleif und seinen Leuten begleitet werden – einen Fuchs beobachten (**INI-Test**, +**10%** für *Excellent Vision*), der sie offensichtlich verfolgt und beobachtet...

Bei Nacht, wenn einer der Abenteurer Wache hat (vordringlich jener, der sich in den vergangenen Tagen heldenhaft und kameradschaftlich verhalten hat), taucht der Fuchs wieder auf und wartet scheinbar am Rande des Feuerscheins... von einem Augenblick auf den anderen steht dort die rothaarige Frau aus Taldurstaad, welche dem Abenteurer zuwinkt.

Sollte dieser die anderen Gruppenmitglieder wecken wollen, so scheinen diese in einem so tiefen Schlaf gefangen zu sein, dass er keinerlei Möglichkeit sieht, sie daraus zu lösen! Die rothaarige Frau aber lächelt verschmitzt.

„Angst? Vor einer einsamen, hilflosen Frau, die sich nur nach ein wenig Wärme sehnt?“

Sie kommt näher und schmiegt sich verführerisch an den Abenteurer, dem sämtliche Nackenhaare zu Berge stehen – er weiß jedoch nicht genau, aus welchem Grunde... „Teile das Lager mit mir, mein Freund aus dem fernen



Reiche, und du sollst reichlich entlohnt sein. Wisse, dass ich deine Taten schon seit Tagen beobachtet habe und im Gegensatz zu meinen Brüdern und Schwestern will ich dich belohnen für das, was du und deine Freunde getan hast...“

Mit diesen Worten steht sie auf und lässt das Kleid von sich gleiten, was dem Abenteurer ob ihrer überwältigenden Schönheit schier den Atem raubt. Sie legt das Kleidungsstück auf den Boden, deutet darauf und schmiegt sich wieder an den Abenteurer.

„Komm zu mir, mein Held...“ flüstert sie ihm ins Ohr (**WP-Test**, wenn er dieser Aufforderung wirklich widerstehen möchte), ansonsten folgt eine Nacht voller Sinnesfreuden für diesen Abenteurer, die ihm unauslöschlich im Gedächtnis bleiben wird...

Widersteht der Abenteurer jedoch der Versuchung und weist die fremde Frau ab, so lässt ihn mit einem Male ein eisiger Wind schauern und von ihrem erzürnten Gesicht und ihrer ganzen Gestalt geht mit einem Male eine solche Macht aus, dass es ihn schauern macht (**CL-Test -10%**)!

„Du närrischer Sterblicher! Du weist mich zurück, mich! Eingedenk deiner Taten will ich dich nicht zu schwer strafen, aber sei dennoch verflucht...“

Mit diesen Worten und einem letzten Windstoß, der das Feuer verlöschen lässt, verschwindet sie spurlos in der Nacht (der Abenteurer wird in Zukunft bei jeder alten Vettel, der er begegnet, einen **WP-Test** machen oder sich unsterblich in sie verlieben – je hässlicher und abgerissener die Frau, desto schwerer wird der Test)!

Ist der Abenteurer jedoch willig, so wird ihn *Halni*, eine der Göttinnen des Landes *Norsca*, segnen: Er erhält die Skills *Charm*, *Seduction* und *Skald Lore* sowie **+10% FEL**.

Danach verläuft die Heimreise ereignislos und irgendwann wird die Gruppe wieder zuhause im *Empire* ankommen, wo sie auch ihre Belohnung von Harald von Hovland erhalten können.

Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **125 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **50 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteuer!

...und schon bald:

Das Rasthaus der toten Seelen



Ein inoffizieller WFRP™-Ergänzungsband für „Schnutenbach“
Natürlich nur bei der Augsburger SpieleSchmiede!