



Olaf Möhle und Stephanie Lammers

unter Mitarbeit von

Sven Scheurer und Jürgen E. Franke

Waeland

Die Krieger des Nordens

Quellenbuch Waeland

Danksagung und Quellenangabe

Vielen Dank an Georg Mackoviak und Bernd Weiß.

- Olaf Möhle -

Dank gebührt außerdem Stefan Lammers, Benedikt Rosenau, Frank Hötzel und Matthias Kievernagel für Anregungen. Einen ganz besonderen Dank hat sich Sven Scheurer verdient, und zwar sowohl für das Auffinden und Ausmerzen von Rechtschreib- und Kommafehlern als auch für inhaltliche Verbesserungsvorschläge.

- Stephanie Lammers -

Bjarnes Lied ist ein Beitrag von Paul Koschinski. Ein Teil der Kreaturen im Bestiarium entstammen den Abenteuerbänden *Im Reich des Frosthexers* (von Rainer Nagel und Jürgen E. Franke) und *Göttliches Spiel* (von Peter Kathe).

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 1991-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
3. Auflage

Autoren: Jürgen E. Franke, Stephanie Lammers, Olaf Möhle, Sven Scheurer
Lektorat: Sven Scheurer

Titelbild: Werner Öckl, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: A.R.T. (Art Resources for Tabletop), Daniel Eskridge/Shutterstock, Matt Forsyth, Felipe Gaona (© Rick Hershey / Fat Goblin Games), Denis Gorlach/Shutterstock, Bob Greyvenstein (Grim Press), Hatteviden/Shutterstock, Markus Holzum, iobard/Shutterstock, Kalleeck/Shutterstock, Lucky Business/Shutterstock, Werner Öckl, Sven Papenbrock, Folko Streese, Dean Spencer, Quico Vicens-Picatto, Warm_Tail/Shutterstock, Hank Wolf;

Lagepläne: Ulf Lehmann, Landkarten: Werner Öckl

Artwork used with permission, all rights reserved.

Inhaltsverzeichnis

Das Land Waeland	7	Waelische Bauwerke	55
Reisen in Waeland	9	Die Fürstenburg von Skadre Huldre	57
Die Tierwelt Waelands	10	Zauberei in Waeland	63
Besondere Orte	11	Zaubersprüche	66
Das EIS von Tuomela	12	Zauberwerk aus Waeland	68
Die Menschen des Nordens	13	Zaubermittel	68
Die Aeglier	14	Magische Artefakte	69
Die Freden	15	Magische Waffen	70
Die Godren	17	Waelische Abenteurer	72
Die Veidaren	18	Waelische Fertigkeiten	73
Das Zwergenvolk	20	Die Fylgdirim	75
Die Städte Waelands	20	Abenteurer aus Waeland	76
Die Geschichte Waelands	23	Neue Abenteurertypen	79
Zeittafel	25	Runenschneider	79
Die Religion der Waelinger	26	Skalde	80
Alltag der Waelinger	36	Geburt eines Abenteurers	81
Recht und Gesetz	36	Persönlichkeiten	82
Wirtschaft und Handel	40	Der Frosthexer	88
Die Schiffe der Waelinger	43	Bestiarium	93
Waelische Schiffe	43	Trolle	94
Der Wogenwolf	47	Kobolde	97
Sitten und Gebräuche	51	Tiere und Kreaturen des Nordens	100
Waelisches Brauchtum	51	Die Schlachtbegleiterinnen	106
Spiele und andere Vergnügungen	53	Ruhelose Geister	108
		Anhang	110
		Die waelischen Runen und ihre Bedeutung	110
		Bjarnes Lied	111
		Glossar	113



Sample file

Das Land Waeland

Wo sich der Kontinent Sirao nordwärts im EIS von Tuomela verliert, ragt aus seiner westlichen Seite eine Landmasse wie ein kontinentaler Arm nach Südwesten in das Meer der Fünf Winde hinein. Dieses Land ist die Heimat der Seewölfe und wird Waeland genannt. Der eisige Jokulsund trennt es im Westen von Vesternesse, im Osten dagegen wird es von den Inselnsläufem Moravods, den Eidret-Inseln, und der milden Wyrdssee von den Winterstürmen des großen Wassers abgeschildert.

Nach Süden hin erhebt sich dieser Kontinentalarm zu einem einzigen Hochlandblock aus den Fluten des Meeres der Fünf Winde empor. So wird ein großer Teil Waelands von einer Steilküste umschlossen, die hauptsächlich im Westen und Süden bis zu 300 Meter hoch aus der tosenden Brandung aufragt. Die Brandung wird von den starken Strömungen des Jokulsunds, des nördlichen Meeres der Fünf Winde und den sich über diesen Gewässern austobenden Stürmen erzeugt, gegen die Granitfelsen und Klippen geschleudert und weit in die tief eingeschnittenen Fjorde gedrückt. Die hierbei entstehenden Strömungen und Gegenströmungen sowie die schwer berechenbare Küstenbrandung werden unvorsichtigen Seeleuten leicht zum Verhängnis. Gelegentlich findet man die Überreste stolzer Schiffe im Wasser treibend oder wie traurige Skelette auf vorgelagerte Klippen aufgespießt.

Aus den Steilküsten des Hochlandes erhebt sich ein gewaltiges Gebirge, das Skessafjöll-Massiv. Seine Felsflanken, deren Farbe gebleichten Knochen gleicht, erinnern an den gewölbten Rücken eines urzeitlichen Tieres. Die zehn höchsten Gipfel des Skessafjöll-Massivs sind zwischen fünf- und sechstausend Meter hoch. Diese steinernen Giganten tragen ausgedehnte Eiskappen, von denen die starken Ostwinde ständig lange Schneefahnen westwärts tragen. Das Gebir-

ge und die Höhen des Berglandes sind das ganze Jahr über schneebedeckt, vielerorts sogar bis hinab in das Hochland.

Erst hier nimmt man so etwas wie einen Wechsel der Jahreszeiten wahr und schon in 1000 Metern Höhe über dem Meeresspiegel findet man vereinzelt Hochlandheidegewächse. Dort, wo sich das Land zu den unzähligen, bis zu 50 Kilometern in das Festland hineinreichenden Fjorden hin absenkt, nimmt auch der Bewuchs zu. Zunächst sind es Heidegewächse, Krüppelkiefern und Buschwerk, später große Nadel- und Laubbaumbestände und schließlich ein dichter Tieflandwald mit verfilztem Unterholz. Unzählige Bachläufe münden in die Spitzen der Fjorde. Sie werden oft von Kies- oder Sandstränden gesäumt.

Das waelische Südkap wird von unzähligen kleineren und größeren Inselchen umlagert, die teils mit Buschwerk und teils sogar mit kleinen Wäldern bewachsen sind. Diese felsigen Hügel und zahllose an sie angelagerte Sandbänke bilden ein Labyrinth von Untiefen. Die größten dieser Inseln sind im Norden Trumundeidret, im Süden Svika und dem Kap direkt vorgelagert die Geschwister Dramur und Geatr.

Die drei Inseln, die den Ausläufer Moravods bilden, werden Sor-, Nit- und Esteidret genannt. Die Wyrdssee erstreckt sich nördlich von ihnen. Das überraschend milde Klima und die ruhigen Strömungsverhältnisse in diesem Gebiet machen die Wyrdssee ideal für die Schifffahrt. Ihre Nordhälfte wird weitestgehend von flachen und sandigen Küsten gesäumt, die nur selten von Klippen oder Steilufern unterbrochen werden. An diese Küste schließt sich ein 50 bis 100 Kilometer breites, dicht bewaldetes Hügelgebiet an, das mehrfach von tiefen Schluchten mit Bach- oder Flussläufen durchzogen ist. An den nördlichen Ausläufern dieser Region beginnt die riesige





Tundrafläche, in der neben dem allgegenwärtigen Steppen-
gras nur wenige andere Pflanzen wachsen.

Lediglich zwei Gebiete durchbrechen die ewige Eintönigkeit dieses Landes. Da ist zum einen im Nordwesten das ausge-
dehnte tödliche Eisland des Fenn. Mit einer Ausdehnung von
über 500 qkm gleicht es einer riesigen vereisten Bucht. Es ist
in seiner Unwirtlichkeit nur noch mit den Eisöden des Nor-
dens zu vergleichen. Im Osten wird das Fenn vom Stydurd
Vidur, dem *Hohen Holz*, von der Tundra abgeschirmt. Es han-
delt sich dabei um einen hohen Berglandrücken, der sich um
die Ostspitze des Fenn schmiegt und vollständig von dichtem
Hochwald bedeckt ist. Aber auch im Südwesten, an der Küs-
te, ist das Fenn von Hochlandketten eingedämmt, in deren
Schutz sich ausgedehnte und dichte Laubwälder erstrecken.

Es gibt in Waeland zwei unterschiedliche Arten von Wäldern.
Die an der Küste gelegenen Gehölze werden von hohen Bäu-
men und dichtem Unterholz gesäumt, sind reich an großen
Farnen und bestehen in ihrem Zentrum aus lichtem, grasge-
polstertem Hochwald. Die Wälder des Inlands hingegen be-
stehen in ihrem Innern aus dichtem Nordlandurwald. In die
dunklen und unheimlichen Tiefen dieser Wälder verirrt sich
kaum ein Lichtstrahl.

Von den kargen Hoch- und Bergländern und dem Fenn ab-
gesehen, kann man das Land zwar nicht als **unfruchtbar** be-
zeichnen, jedoch lassen das raue Klima und die **langen** Winter
Viehzucht und Ackerbau nur in eingeschränktem Maße zu.
Auch der Wildbestand hält sich in **Grenzen**. Bodenschätze
wurden bisher nur im zerklüfteten Hochland und an den Küs-
ten rund um das Skessafjöll-Gebirge entdeckt. An der Nord-
küste der Wyrdsee ist Bernstein in **großen** Mengen zu finden.

Das Wetter

Im Winter wird das ganze Land meterdick von Eis und Schnee
bedeckt. Winterstürme türmen hohe Schneeverwehungen auf
und unterbrechen fast alle Verbindungen zwischen den ein-
zelnen Siedlungen und Gehöften. Mehrere Trideaden lang
wechseln sich Schneefälle und Stürme ab, bis endlich gegen
Herannahen des Jahreswechsels eine plötzliche Ruhe ein-
tritt. Die Temperaturen sinken noch einmal drastisch und das
ganze Land wirkt wie in Eis gemeißelt. In den nördlichsten
Regionen herrscht auch tagsüber Dunkelheit: die lange Ny-
rmnacht ist angebrochen.

Auf den nicht enden wollenden Winter folgt ein kurzes Früh-
jahr mit Hitze und Strömen von Schmelzwasser, wo zuvor
nicht einmal ein Rinnsal floss. Mit ihm kommen Schwärme

von Mücken. Der Sommer ist in der Regel trocken und heiß,
jedoch nur von kurzer Dauer. Die Schneegrenze verläuft zu
dieser Zeit etwa auf der Höhe des Fenns. Der Herbst schließ-
lich bringt endlose Regenfälle, die das Land aufweichen
und mit Hagelschlägen die Dächer der Häuser zertrümmern
können. Stürme fegen über das Land hinweg und treiben das
Meer auf die Küsten zu. Und dann ist auch schon wieder der
Winter da.

Warme Strömungen im Jokulsund und in der Wyrdsee sor-
gen dafür, dass diese Gewässer selbst in besonders harten
und kalten Wintern niemals ganz zufrieren. Dort ist das ganze
Jahr über Schifffahrt möglich, auch wenn sie zeitweilig mit
großen Gefahren verbunden ist.

Über Waeland weht in der Regel das ganze Jahr über ein
scharfer Nord-Nord-Ost-Wind. Nur im Hochsommer dreht
der Wind und führt warme Luft herbei.

Reisen in Waeland

Überlandreisen

In Waeland richten sich alle Reisepläne nach Jahreszeit und
Witterung. Das schnellste Vorankommen zu Lande erreicht
man sicherlich auf den wenigen Handelswegen, die die gro-
ßen Orte miteinander verbinden. Sie erlauben im Sommer so-
gar eine Reise mit dem Wagen. Zu anderen Zeiten muss man
sich auf die eigenen Beine oder die eines Tieres als Reit- oder
Zugtier für Schlitten verlassen; dies gilt besonders für die
Schneemonate. Häufige Transportmittel sind dann Rentier-,
Pferde- und Hundeschlitten oder die selteneren Trammam-
mutes. Unerlässlich sind auch Ausrüstungsgegenstände wie
Schneebretter oder Ski, sowie natürlich der Witterung ange-
passte Kleidung und Notunterkünfte wie Zelt und Decken,
da die Errichtung eines Schneehauses für Ungeübte ein paar
Stunden dauert und nicht immer möglich ist. Immer bedacht
werden muss die Verpflegung von Mensch und Tier und in
einigen Gegenden (wie in der Nordtundra, im Fenn oder in
den Eisöden) darf auf keinen Fall das Feuerholz vergessen
werden.

Die stetige Veränderung der Landschaft durch Jahreszeiten,
Klima und Witterung erschwert die Orientierung sehr oder
macht sie für Ungeübte in den Wintermonaten sogar unmög-
lich. Ausländer, die Waeland bereisen wollen, sollten sich da-
her einen einheimischen **Führer** suchen. Er kann sie bei der
Zusammenstellung der Ausrüstung beraten und auch günsti-

Gefahren der Wildnis

Schneeblindheit: An Tagen mit strahlendem Sonnenschein gleißen und glitzern die Gletscherflächen im hellen Licht. Jeder Abenteurer muss einen **PW:Konstitution** würfeln. Wer den Wurf nicht besteht, ist 1W3 Tage lang blind, geblendet von der strahlenden Helligkeit von Schnee und Eis. Gegen diese Art von Augenentzündung hilft allerdings *Heilen von Krankheit*.

Sumpfeisbeeren: Diese kleinen Pflanzen, die in nördlichen Sümpfen und Mooren vorkommen, tragen zwischen ihren grasartigen Blättern jeweils 1-3 kleine Pollenbehälter, die wie weiße Walderdbeeren aussehen und nur schwer zu erkennen sind. Tritt ein Abenteurer auf sie, steigt eine Wolke lähmenden Blütenstaubs auf. Besteht der unvorsichtige Wanderer seinen **PW+25:Konstitution** nicht, so sind genügend Pollen in die Hose gedrungen, um sein Bein für 24 Stunden zu **lähmen**. Die Folgen entsprechen denen einer ernststen Beinverletzung. Das Bein fühlt sich kalt an, als sei es vereist - daher der Name. Bei späteren Begegnungen mit diesen Pflanzen, die in großflächigen Gemeinschaften wachsen, macht der Spielleiter je einen verdeckten **EW:Pflanzenkunde** oder **EW:Wahrnehmung** für den vordersten Abenteurer, je nachdem worin dieser den höheren Fertigkeitswert hat. Bei Gelingen wird er rechtzeitig auf die Gefahr aufmerksam.

ge Abmachungen über den Kauf oder Verleih von Reittieren, Schlitten oder Wagen samt Gespannen treffen. Tragmammuten sind nicht käuflich, sondern nur samt Führer zu mieten, da diese Tiere teuer und schwer zu dressieren sind und darüber hinaus nur ihrem Führer gehorchen. Für die Führung von Hunde- und Rentierschlitten bedarf es der entsprechenden Fähigkeit, da sie anders gehandhabt werden als Pferdegespanne.

Gefahren aller Art sind auf der Reise durch Waeland ein ständiger Begleiter. Neben den oben angesprochenen Schneestürmen, Hagelschlägen, Tiefsttemperaturen, flutartigen Regenfällen und Schmelzwasserschwellen lauern auch Erdbeben und Lawinen auf die unachtsamen Wanderer. Wilde Tiere, insbesondere Bären und Wölfe, haben es auf ihre Vorräte und Tiere oder die Wanderer selbst abgesehen. Auch Unterkühlung und Krankheiten können der Reise ein schnelles Ende setzen. Zusätzlich lauern im Fenn und den Eisöden tiefe Eisspalten und Einbrüche. In den südlichen Wäldern warten Sümpfe und Moore auf Opfer. Schnell gerät man auch in eine

Trollfalle oder eine andere Hinterhältigkeit der vielfältigen Bewohner Waelands.

Reisen zu Wasser

Ein besonderes Kapitel ist die Seefahrt in den Küstengewässern und Fjorden des Landes. Allein um ein Seefahrzeug zu führen, bedarf es schon einer gewissen Geschicklichkeit und Erfahrung. Jedoch kann die Witterung an dieser Küste mit seinen Schnee-, Regen- und Hagelstürmen im Zusammenspiel mit wechselnden Strömungen selbst einem erfahrenen Seemann den Schweiß auf die Stirn treiben. Hinzu kommt ein verwirrendes Labyrinth aus Felsen, Klippen, Riffen, Untiefen und Sandbänken. Die Küste selbst verwirrt den unerfahrenen Steuermann zusätzlich mit unzähligen Fjorden und Flussmündungen, die manchmal sogar miteinander in Verbindung stehen und wiederum eigene Strömungsverhältnisse haben.

Noch schwieriger wird alles im Winter, wenn diese Küste von einem Gewirr sich öffnender und schließender Fahrrinnen und Eiskanäle umgeben ist, das schnell zu einer tödlichen Falle werden kann. Das Beste ist dann, sich an einen ortskundigen Seefahrer zu wenden oder gleich mit einem waelischen Langschiff zu fahren, das für solche Bedingungen wie geschaffen ist.

Die Tierwelt Waelands

Ein harter Lebensraum, wie die Regionen in und um Waeland, erfordert eine große Anpassung der Pflanzen- und Tierwelt. Raue Tundrenlandschaften, schroffe Berg- und Hochländer sowie dichte finstere Wälder bestimmen ihren Lebensrhythmus. Viele Tierarten leben daher - ähnlich wie die Rentiere - in steter Wanderschaft. Sie ziehen, den Jahreszeiten folgend, im Sommer von Süden nach Norden und in der zweiten Jahreshälfte zurück. Diesen Wildwanderungen folgen die Räuber, wie zum Beispiel die Wolfsrotten. Unterhalb des Isfenn, der großen Eisebene im Westen, gibt es auch stehende Wildbestände. Insbesondere in den Hochlandebenen und den Waldländern finden sich Elch, Hirsch, Reh und Rotwild und die wehrhaften Wildschweine. Das allgegenwärtige Kleinwild (Schneehühner, Hasen und Kaninchen, Biber und Hörnchen, aber auch Mäusearten und andere Nager) hat es dabei noch am besten verstanden, fast überall Lebensnischen zu finden. Besonders bemerkenswert ist das mittlerweile sehr seltene Mammut. Dieses gewaltige Tier ist mit seinen vier Metern Schulterhöhe der größte Vertreter der Landtiere und