



Stephanie Lammers

Argurins Hort

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Der Beginn des Abenteuers	8
Von Haelgarde nach Haemrfjord	11
Das Dorf Haemrfjord	15
Harlingars Geschichte	18
Haemrfjord und seine Bewohner	20
Begegnungen und Ereignisse	26
Von Haemrfjord nach Drakargard	30
Die Trollin und der Dunkelzwerg	30
Drakargard	33
Von Drakargard nach Iggrgard	38
Verschiedene Orte in Iggrgard	39
Von Iggrgard nach Wyrmgard	42
Die Bernsteinhexe	45
In den Schluchten der Schädelberge	49
Das Dorf Wyrmgard	51
Wyrmdalr - das Tal der Ungeheuer	55
Unter dem Berg	58
Argurins Refugium	59
Feinde unterm Berg	66
Heimreise	70
Zurück in Haemrfjord	73
Anhang	
Erfahrung und Lernmöglichkeiten	75
Argurin in den Sagen: Der tückische Zwergenschmied (Verse)	76
Gelehrige Anmerkungen von Raynor MacNahar	77
Argurin in den Sagen: Der tückische Zwergenschmied (Prosa)	79
Argurin in den Sagen: Argurins Hort	80
Artefakte und andere Besonderheiten	81
Argurins große Werke	81
Nichtspielerfiguren	83



Argurins Hort

Vorwort

Argurins Hort ist ein Reiseabenteuer für 3-6 Spielfiguren mittlerer Grade (6-12), das auch von niedrig- oder hochgradigen Figuren bewältigt werden kann. Unerfahrenere Gruppen können mit Ausrüstungsgegenständen und geschnitzten Zauberrunen ausgestattet werden, damit sie den Endgegner, einen Lindwurm, besiegen können. Sehr erfahrene Abenteurer dürften die verschiedenen Kämpfe sicherlich ohne Hilfe überstehen, könnten jedoch aus Selbstüberschätzung heraus mehrfach mit den Einheimischen in Konflikt geraten, und so das Leiten des Spiels herausfordernder machen. Wenn sich die Abenteurer „wie die Axt im Walde“ benehmen, sollte man mit erfahrenen Spielfiguren eher unnachsichtig verfahren. Das Abenteuer funktioniert am besten, wenn die Spielerfiguren zuvor noch nie in Waeland waren.

Wie immer kann man Anzahl oder Grad von Nichtspielerfiguren an die Stärke und den aktuellen Zustand der Gruppe anpassen. Eine Reihe von Begegnungen während der Reisephasen können auch problemlos weggelassen werden, wenn die Abenteurer ohne eigenes Verschulden schon ziemlich angeschlagen sind.

Zusammenfassung der Handlung

Das Abenteuer beginnt in **Haelgarde**, was mit wenig Aufwand durch einen anderen Hafen am Meer der Fünf Winde ersetzt werden kann. Der waelische Kauffahrer Boltar heuert die Spielerfiguren an, damit sie in seiner fernen Heimat einen vermissten jungen Skalden namens Haukr ausfindig machen und rechtzeitig zu seiner Gerichtsverhandlung bringen, bevor er in Abwesenheit als finsterer Zauberer verurteilt wird. Nach einer stürmischen Seereise erreicht die Gruppe das Aeglierdorf **Haemrfjord**, wo der Großvater des Vermissten lebt. Dieser weiß aus einer Vision, dass seinem Enkelsohn ein Unglück zugestoßen ist. Die Abenteurer erfahren auch, dass Haukr im Auftrag der Göttin Wyrð aufbrach, einer Saga über einen Zwergenschatz auf den Grund zu gehen. Auf Hauks Spuren reisen sie zunächst nach **Drakargard**, wo sie mehr über den Schatz erfahren, und dann über Iggrgard nach Norden in den **Greifenwald**, wo die Bernsteinhexe, eine

bekannte Seherin, ihnen weiterhelfen soll. Diese weist den Abenteuern den Weg in die **Schädelberge**, wo sie schließlich eine alte **Zwergenanlage** finden und nach Überwindung eines Lindwurms und mehrerer Fallen dem ruhelosen Geist eines legendären Zwergenschmiedes begegnen. Nach der Rettung des vermissten Skalden und der Bergung der Schätze erfolgt die Heimreise nach **Haemrfjord**. Dort findet das Abenteuer seinen Abschluss.

Zwei Siedlungen, **Haemrfjord** und **Wyrmgard**, werden einschließlich ihrer Bewohner etwas ausführlicher beschrieben, sodass sie als Schauplätze für andere Abenteuer wiederverwendet werden können.

Zeitraumen

Die Abenteurer verlassen Haelgarde im Luchsmond. Sie erreichen Haemrfjord 21 Tage später. Das Herbstthing von Haemrfjord findet im Kranichmond statt. Das bedeutet, dass die Abenteurer von Haemrfjord aus 160 Tage Zeit haben, Haukr zu finden und nach Hause zu begleiten.

Frühjahr: Bärenmond, **Luchsmond**, Einhornmond

Sommer: Nixenmond, Schlangenmond, Feenmond

Herbst: Hirschmond, Drachenmond, **Kranichmond**

Winter: Rabenmond, Trollmond, Draugmond, Wolfmond

Etappen und Reisezeiten

Es ist vorgesehen, dass die Abenteurer einen Teil der Routen auf dem Landweg zurücklegen, da sonst Möglichkeiten für Begegnungen entfallen. Mitfahrgelegenheiten auf Schiffen gibt es in Waeland eher selten, vor allem wenn die Gruppe groß ist und mit viel Gepäck reist. Die tatsächliche Wegstrecke zwischen zwei Orten ist deutlich länger als es die Luftlinie vermuten lässt, da die Straßen in sehr schlechtem Zustand sind und in dem bergigen oder von dichten Wäldern bedeckten Gelände zahlreiche Windungen haben, auch um geeignete Furten über die oft reißenden Bäche zu nutzen. Die Abenteurer bewegen sich daher im Geländetyp III (Kodex, S. 57f), und die Länge des Wegs ist fast doppelt so lang wie die geradlinige Verbindung.



Wenn ein Zeitraffer erwünscht ist, oder wenn die Gruppe aufgrund von Verletzungen nicht mehr vorankommt, kann natürlich jederzeit ein Schiff vorbeikommen, das in der gewünschten Richtung unterwegs ist. Waelinger sind unkomplizierte, bodenständige Menschen, die anderen Reisenden normalerweise aus der Klemme helfen, wenn sie nicht gerade selbst Hunger leiden.

Sollte es auf der Rückreise zu gemütlich zugehen, können kurz vor Haemrfjord unverhofft ein oder mehrere Pferde lahmen und somit fraglich machen, ob die Gruppe rechtzeitig zum Thing zurück sein wird. Mit etwas Ruhezeit und Fertigkeiten wie *Erste Hilfe*, *Tier-* oder *Heilkunde* kann man den

Im **Herbst** sollte man vermeiden, Elchen und Hirschen in der Brunftzeit über den Weg zu laufen. Die Tiere sind dann relativ aggressiv. Außerdem sinken die Temperaturen von Monat zu Monat, und das Wetter wird rasch unet. Wenn die ersten Stürme übers Land rasen, drohen Verletzungen durch umstürzende Bäume oder Steinlawinen.

Göttliche Botinnen

Weitere Informationen zu Disir und Dyrdufry findet man in *Waeland - Die Krieger des Nordens*, S. 196f) bzw. *Bestarium*, S. 104)

Haelgarde nach Haemrfjord - Schiffsreise: 21 Tage
Haemrfjord nach Drakargard - zu Fuß: 10 Tage / zu Pferd: 6 Tage
Drakargard nach Iggrgard - zu Fuß: 45 Tage / zu Pferd: 25 Tage / zu Schiff: 8 Tage
Iggrgard zum Haus der Lugstyrdkona - zu Fuß: 10 Tage / zu Pferd: 6 Tage
Haus der Lugstyrdkona nach Wyrmgard - zu Fuß: 9 Tage / zu Pferd: 6 Tage
Rückreise: variabel (siehe auch »Heimreise«)

Tieren helfen, aber das braucht seine Zeit. Wird die Zeit dagegen knapp, dann bietet sich auf jeden Fall eine Mitfahrgelegenheit per Schiff von Iggrgard nach Drakargard.

Jahreszeiten

Bei Reiseabenteuern kann das Wetter zum großen Gegenspieler werden. Zu Beginn der Handlung werden die Abenteurer beispielsweise von einem heftigen Sturm durchgeschüttelt. Während sie Waeland bereisen, hält das Zusammenspiel von Landschaft und Wetter weitere Herausforderungen bereit:

Im **Frühjahr** können Erdbeben, durch Schmelzwasser angeschwollene Bäche und Flüsse und plötzliche Regengüsse einsetzen und den Spielern Gelegenheit geben, relevante Fähigkeiten (*Überleben*, *Balancieren*, *Klettern* etc.) zu benutzen. Übernachtungen unter freiem Himmel sind kalt und ungemütlich.

Im **Sommer** sind die Temperaturen angenehm, aber in vielen Gegenden plagen Mücken Mensch und Tier. Gelegentlich bekommen die Abenteurer unterwegs die Tierwelt Waelands zu Gesicht. Bären sind häufiger anzutreffen als Wölfe, sind jedoch gewöhnlich scheu und greifen nur an, wenn man sie in die Enge treibt.

Die waelische Göttin **Wyrd** hat bei diesem Abenteuer die Finger im Spiel. Die Schätze des legendären Zwergenschmieds Argurin haben jahrhundertlang in seiner Schatzhöhle geschlummert, doch jetzt laufen sie Gefahr, von nahenden Steinasseln vernichtet zu werden. Wyrd will die Schätze, insbesondere einen von Argurin gefertigten Becher, vor der Vernichtung bewahren. Haukr sollte den Becher bergen und dem Jarlkunr überreichen. Das Scheitern des Skalden kurz vor dem Ziel war so nicht geplant. Doch noch ist nichts verloren. Indem sie seinem Großvater Harlingar eine Vision sandte, setzte Wyrd die Ereignisse in Gang, die zu Hauks Rettung führen sollen. Diesmal will sie nichts dem Zufall überlassen, daher hat sie eine ihrer Töchter, die **Disir** Linhildr, entsandt, damit sie die Abenteurer begleitet und ein Auge auf sie hat.

Die Schlachtenbegleiterin ist für die Abenteurer **unsichtbar**. Nur falls eine der Spielerfiguren schwer verletzt wird (0 LP oder weniger), erblickt sie eine hochgewachsene Kriegerin in langem Kettenhemd und strahlendem Helm, die ein helles Licht zu verbreiten scheint. Unter Umständen haben die Abenteurer das vage Gefühl, dass jemand über sie wacht, oder die Disir kann in ihren Träumen erscheinen.

Disir (Götterbotin, Grad 15, Gf 30)

* LP, 40 AP - KR - St 90, Gw 90, In 70, B 24/60

Angriff: Langschwert+13 (1W6+4) oder Faustkampf+12 (1W6+1), großer Schild+4 - Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+15, RESISTENZ+18/18

Bes.: das Disirschwert ist eine magische Waffe*(+0/+0); das Pferd einer Disir ist ein magisches Schlachtross, das durch die Lüfte fliegen kann; Schicksalsgunst 6; immun gegen Gift und Krankheiten und ähnlich wirkende Zauber und gegen schwache Illusionszauber »Zaubern+18:« *Angst*, *Fesselbann*, *Reise ins Jenseits* (nur zwischen Midgard und Tyggrgard)



Linhildr ist von ihrem Auftrag zunächst nicht sonderlich begeistert. Sie würde viel lieber in einer blutigen Schlacht der lichten Seite zum Sieg verhelfen. Aber natürlich gehorcht sie Wyrð. Und vielleicht entwickelt die göttliche Dienerin ja sogar so etwas wie Zuneigung für ihre Schutzbefohlenen? Auf jeden Fall kann sie die Abenteurer vor Gefahren insbesondere vor Hinterhalten oder Angriffen der Dyrðurfry warnen.

Wenn sich Götter in die Geschehnisse der Sterblichen einmischen, ruft das normalerweise auch die Gegenseite auf den Plan. Die Gegenseite ist in diesem Fall **Helja**, Wyrðs finstere Zwillingschwester. Auch sie verfügt über Dienerinnen, die sogenannten **Dyrðurfry** (Todesfurien), hagere Schreckensgestalten in zerlumpten Kleidern. Um Wyrðs Pläne zu vereiteln, hat Helja gleich zwei ihrer Dienerinnen entsandt, um die gesamte Unternehmung zu sabotieren.

Dyrðurfry (Götterbotin, Grad 12, Gf 25)

* LP, 30 AP - OR - St 100, Gw 80, In 70, B 24/80

Angriff: Ringen+12 (1W6+1) oder Bihänder+10 (2W6+3 & 2 LP); Raufen+6 (1W6-3) - *Erwürgen* - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/16

Bes.: fliegt in Krähengestalt mit B 80; negiert Schicksalsgunst und Glückspunkte; der Bihänder ist magisch*(+1/0) und verursacht zusätzlich 2 LP Schaden durch Grabeskälte, gegen den Rüstung nichts hilft

»Zaubern+18:« *Blindwütigkeit, Lähmung, Namenloses Grauen, Nebel schaffen, Reise ins Jenseits* (nur zwischen Midgard und Mjörkurgard), Tiergestalt (Aaskrähe), *Verfluchen*

Die erste Todesfurie folgt den Abenteurern in Gestalt einer Aaskrähe, aber erst nachdem die Abenteurer die Lugstýrkona (siehe unten) aufgesucht haben. Die Helden könnten daher vermuten, dass die Seherin versucht, sie mithilfe der Krähe im Auge zu behalten.

Ist der Becher geborgen, versucht die Furie, ihn an sich zu bringen. Falls also irgendwann am Lagerfeuer Haukr oder einer der Helden den Becher bewundernd in Händen hält, zaubert sie in Krähengestalt *Lähmung* auf die Abenteurer und stößt herab, um den Becher zu schnappen. Oder sie versucht, den Becher aus dem Gepäck zu entwenden, entweder als Krähe oder in ihrer wahren Gestalt. Für die anschließende Flucht steht in der Nähe ihre **Nachtmähre** bereit, auf der sie mit B120 davonfliegt.

Das Abenteuer sieht nicht vor, dass der Becher endgültig entwendet wird. Eine aufregende Verfolgung lässt sich aber besonders dann einbauen, wenn die Heldengruppe über mächtige Zauber oder Artefakte verfügt, also eine reelle Chance besteht, die diebische Furie wieder einzuholen. Außerdem ist da ja immer noch die Botin Wyrð: Selbstverständlich ver-

sucht die Disir mit aller Kraft zu verhindern, dass der Becher Helja in die Hände fällt.

Die zweite Furie hält sich - ebenfalls in Krähengestalt - in Haemrfjord und Umgebung auf. Sie kann hier nicht viel aus-



richten, denn die Bewohner des Dorfes haben den Schutz ihrer Götter nicht verloren. Aber für ein paar Alpträume reicht ihre Anwesenheit aus.

Der Auftrag der zweiten Furie ist es, den eventuellen Erfolg Haukr zu verwässern. Sie hält nach dem Skalden Ausschau und versucht, ihn quasi auf dem letzten Streckenabschnitt durch eine Steinlawine auszuschalten oder wenigstens seine Ankunft in Haemrfjord so lange zu verzögern, dass er wegen Nichterscheinsens auf dem Thing friedlos erklärt wird.

Die beiden Todesfurien haben nicht vor, sich auf einen offenen Kampf einzulassen. Werden sie von den Abenteurern entdeckt, wehren sie sich bevorzugt mit Magie. Sieht es für sie brenzlich aus, suchen sie ihr Heil in der Flucht. Da sie jedoch Heljas Zorn fürchten, geben sie nicht auf, sondern versuchen einen anderen Weg zu ersinnen, ihren Auftrag auszuführen.



Dramatis Personae

BOLTAR DER WEITGEREISTE - godrischer Kauffahrer; er heuert die Abenteurer an

HARLINGAR FOLLKARSSON - ein alternder Skalde; ein Godre unter Aegliern

HAUKR „SEIDBLICK“ - ein junger Skalde; Harlingars Enkelsohn; als Seidwirker angeklagt (verschollen)

VARG ENGINSSON (NIEMANDSSOHN) - Hauks Blutsbruder (ebenfalls verschollen)

DRAKAR GRIMRODSSON - Hödaring von Haemrfjord; ein schlechter Gastgeber

UDVARR DRAKARSSON - ältester Sohn und Erbe des Hödarings

FRITJOLD DRAKARSSON - jüngster Sohn des Hödarings; Hauks Ankläger

SKEI TYLFT - Freund Fritjolds; ein Unruhestifter

EIKA RAGNARSDOTTIR - Schilderbin von Ragnar Schildbrecher; Anlass für Hauks Schatzsuche

MARTUK SILBERZUNGE - zwergischer Runenweiser in Drakargard

DUNGAVARSKAGO - ein Schattenzwerg, der das Grab Argurins sucht

DIE LUGSTYRDKONA - die Bernsteinhexe; eine Seherin, die ungewöhnliche Gegenleistungen verlangt

ARGURIN - ein toter Zwerg, der keine Ruhe findet

Der Beginn des Abenteuers

Das Abenteuer beginnt im **albischen Haelgarde** (Alba - Für Clan und Krone, S.73f), wo jedes Jahr im Luchsmond ein **Frühjahrsmarkt** stattfindet. Diese Fayre bietet nicht nur ein breites Warenangebot und allerhand Leckereien (sogar aus dem Halfdal!), sondern auch viele Vergnügungen, Spiele und Wettkämpfe - Grund genug für einen Besuch, besonders für vom langen Winter gelangweilte Abenteurer. Der Jahrmarkt kann auch als Gelegenheit genutzt werden, um die Spielerfiguren miteinander bekannt zu machen. Nichts vereint so sehr, wie wenn man in einer zünftigen Bierzeltschlagerei auf derselben Seite kämpft. Abgesehen davon können Abenteurer hier natürlich Ausrüstungsgegenstände erwerben, versuchen, im Wetschießen mit dem Langbogen einen wertvollen Sachpreis (z. B. ein Fässchen Whisky) zu erringen, oder sich in einer Wahrsagerbude die Zukunft weissagen lassen (»Ich sehe einen großen Schatz...«).

Der Jahrmarkt hat auch auswärtige Besucher angelockt. Im Hafen liegen (neben diversen albischen Schiffen, die sich für Fernreisen rüsten) 2 chryseische und 3 waelische Schiffe, die ersten, die den Frühjahrsstürmen getrotzt haben, um rechtzeitig für den Jahrmarkt einzutreffen. Die waelischen Schiffe, zwei Knorrs und ein Drachenboot, gehören **Boltar dem Weitgereisten** (s. »Anhang«), einem godrischen Fernhändler, der in Haelgarde kostbare Pelze, Walrat-Kerzen und Walrosszähne verkauft hat und sich für die Rückfahrt nach Süd-Waeland und die anschließende Weiterfahrt nach Valian mit Wollstoffen, Honig, Ale und Whisky eingedeckt hat. Nun ist er auf der Suche nach einer Handvoll unerschrockener Helden, die ihm in einer heiklen Familienangelegenheit helfen sollen.

Ob er die Abenteurer in einem Wirtshaus anspricht oder nach einem Sieg in einem der Wettkämpfe der Fayre, ergibt sich aus den Aktivitäten der Spielerfiguren und hängt auch davon ab, wie „klassisch“ die Auftragserteilung gestaltet wird. Elegant wäre es auch, wenn Boltar durch einen Geschäftspartner oder eine prominente Persönlichkeit an die Abenteurer verwiesen würde.

Boltar wählt einen geeigneten Augenblick, um das Gespräch mit den Abenteurern zu suchen, und kommt dann schnell zur Sache. Falls sie Waeland bereits kennen, fasst er sich kurz, andernfalls macht er jedes Mal, wenn er in seiner bedächtig vorgetragenen Geschichte ein waelisches Wort benutzt, eine kurze Pause, und erklärt dann geduldig seine Bedeutung:

„Ich habe einen Onkel, ein Godre, wie ich, der im Aeglierjurd lebt... Kennt ihr euch mit den waelischen Stämmen aus? Na, sagen wir mal, Aeglier und Godren leben zwar nicht im Krieg, aber Trinkkumpane sind wir auch nicht. So lange die aeglierschen Seewölfe unseren Handel mit Ländern wie Alba stören, so lange wird es zwischen den beiden Stämmen keinen echten Frieden geben. Dieser Bruder meiner Mutter lebt seit 20 Jahren im Land der Aeglier. Harlingar ist ein Skalde, ihr würdet ihn wohl einen Barden nennen, und steht in den Diensten des Hödarings von Haemrfjord. Ein Hödaring ist etwas mehr als ein albischer Thae und etwas weniger als ein Syre.“

Boltar stopft sich eine Pfeife mit aromatischem Tabak. „Noch jemand?“, fragt er. „Echter Habustiner Pfriemel.“

Nachdem die Pfeife zufriedenstellend brennt und bläulicher Tabakdunst emporsteigt, erzählt der Waeling endlich weiter: „Also, Harlingars Söhne sind alle tot, aber er hat einen Enkelsohn namens Haukr. Dieser Haukr ist im



letzten Herbst auf Schatzsuche gezogen und nicht heimgekehrt. In seiner Abwesenheit hat einer dieser feigen Aeglier ihn angeklagt, ein Seidwirker zu sein!“

Boltar scheint von dieser Anklage wirklich aufgebracht zu sein (*Menschenkenntnis*), und erklärt auch bereitwillig, was ein Seidwirker ist (s. Kasten *Zauberei in Waeland*) und dass Zauberer in seinem Land nicht gern gesehen sind. Dann fährt er fort:

„Wenn Haukr nicht auf dem **Herbstthing** für seine Sache spricht, wird er für **friedlos** erklärt. Dann wird ihn niemand mehr unter seinem Dach beherbergen oder das Brot mit ihm brechen. Jeder darf ihn erschlagen, wie einen rädigen Hund! Harlingar hat versucht ein paar Gefährten Hauks zu überreden, ihn zu suchen, aber die feigen Hunde haben gesagt, dass sie keinen Finger rühren werden, um einem Seidwirker zu helfen. So also sieht aegliche Freundschaft aus, pah!“ Angewidert spuckt der Waeling aus. „Um es kurz zu machen, kommt ihr mit nach Haemrfjord und findet den Jungen, bevor man ihn verurteilt?“

Boltar kann über die waelische Rechtsprechung Folgendes berichten: In Waeland wird es als Schuldeingeständnis gewertet, wenn ein Beklagter nicht zu seiner Verhandlung kommt, weswegen gewissenlose Kläger mitunter Wege suchen, das Erscheinen des Angeklagten zu verhindern oder zu verzögern. Andererseits genießt ein Waeling auf dem Weg zum Thing freies Geleit, also muss sein Feind dabei vorsichtig zu Wege gehen. Selbst bitterster Hass würde einen Waeling eher dazu bringen, dem Feind Hindernisse in den Weg zu legen, als ihn zu ermorden.

Boltar kennt keine weiteren Einzelheiten und weiß auch nicht, unter welchen Umständen Haukr verschwunden ist, denn Harlingars Nachricht war knapp gehalten. Die Möglichkeit, dass der junge Skalde ein Seidwirker sein könnte, weist Boltar entrüstet von sich.

Wenn die Abenteurer erfolgreich *Menschenkenntnis* oder *Verhören* anwenden, spüren sie, dass Boltars Entrüstung nur gespielt ist. Tatsächlich hat Boltar keine Ahnung, ob die Anklage stimmt, und er ist Haukr auch noch nie begegnet. Aber da Harlingar zur Familie gehört, kann er - in Maßen - auf Boltars Hilfe zählen.

Falls die Abenteurer sich an dieser Stelle fragen, was Boltar tun würde, sollte Haukr tatsächlich mit bösen Mächten im Bunde stehen, legt erfolgreiche *Menschenkenntnis* nahe, dass Boltar zwar

Zauberei in Waeland

Auch wenn es den Waelingern nicht an Zaubertalent mangelt, sind waelische Zauberer selten. Nur Heilkunst, Runenzauber und Wahrsagekunst stehen in hohem Ansehen und werden offen ausgeübt. Andere Magie steht zunächst im Verdacht, Hexerei zu sein, also nicht von den Göttern gesegnet. Ausländischen Magiern, Hexern und Thaumaturgen begegnet man daher mit großem Misstrauen, wenn nicht gar Abscheu. Solche Zauberer sind vielleicht sogar gut beraten, ihre Fähigkeiten zu verheimlichen.

Die Waelinger unterscheiden nicht in schwarze und weiße Magie, sondern in **Seid** und **Spell**. Seid ist schädliche Hexerei, Spell nützlicher Zauber. Schon Zauber, die in anderen Ländern als normale Kampfzauber erlaubt oder gar üblich sind, wie zum Beispiel die beliebte *Feuerkugel*, gelten als Seid. Wer solche Zauber anwendet, muss mit Verbannung oder Schlimmerem rechnen (s. *Waeland - Die Krieger des Nordens*, S. 76f). Es gibt einige waelische Zauberer, die im Geheimen versuchen, ihre Fähigkeiten zu schulen. Werden sie entlarvt, droht ihnen jedoch die Friedlosigkeit. Die Magie der Skalden zählt aber als von den Göttern gegeben generell zum Spell.

bereit wäre, Haukr im Falle einer Verurteilung außer Landes zu bringen, aber nur, wenn er kein finsterner Zauberer ist.

Wenn die Abenteurer fragen, warum Boltar nicht selbst nach seinem Verwandten sucht, erklärt dieser:

„Ich gehorche den Winden und Strömungen. Wenn ich nicht bald aufbreche, schaffe ich es in diesem Jahr nicht mehr bis nach Jagdischpur im fernen Rawindra. Seht meine Männer, sie haben sowohl in Boras als auch in Jagdischpur Frauen und Kinder, die nur dann satt zu essen haben, wenn wir mit Gewinn segeln. Ich kann meine Leute nicht im Stich lassen, nur um einen vermissten Vetter zweiten Grades zu suchen.“

Boltar übertreibt ein wenig: Die Familien seiner Mannschaften müssten nicht gleich am Hungertuche nagen, wenn er eine Saison lang auf seine lukrativen Handelsfahrten verzichten würde. Aber es ist auch richtig, dass seine Männer darüber unzufrieden wären. Mit der Anwerbung der Abenteurer und der Bereitschaft, sie zu entlohnen, glaubt Boltar, seinen familiären Verpflichtungen ausreichend nachgekommen zu sein.



Wenn die Abenteurer sich die Mühe machen, über Boltar Erkundigungen einzuziehen, stellen sie fest, dass der Godre in Haelgarde bekannt ist wie ein bunter Hund. Schließlich bringen seine Schiffe regelmäßig exotische Waren aus Rawindra nach Alba. Auch seine Rolle als Gesandter am albischen Hofe und sein Verwandtschaftsverhältnis zum godrischen Höjgarl ist allgemein bekannt. Zusätzlich ist in Erfahrung zu bringen, dass die albischen Geschäftsleute Boltar für zuverlässig und einflussreich halten. Außerdem erhalten die Abenteurer für ihre Umsicht 5 EP.

„Und was kriegen wir dafür?“ - die Belohnung

Die Möglichkeit, einem möglicherweise unschuldig Verfolgten zu helfen, dürfte den Abenteurern kaum Lohn genug sein. Am Ende des Abenteuers gibt es zwar einen Schatz zu bergen, der eine ausreichende Entlohnung darstellt, doch zuvor müssen die Helden motiviert werden, überhaupt nach Waeland zu reisen. Insgesamt sollte nicht allzu viel Geld in Aussicht gestellt werden, aber Abenteurer, die knapp an Mitteln sind, können einen Vorschuss erhalten, damit sie sich noch ausrüsten können (wozu der Fayre in Haelgarde eine gute Gelegenheit bietet).

Boltars Reichtum steckt in seinen Schiffen und in den Waren, die er befördert. Der Skalde Harlingar ist erst recht kein reicher Mann. Seine Dienste beim aeglierschen Hödarling von Haemrfjord werden ihm nur sporadisch entlohnt. Zusammen könnten die beiden kurzfristig bis zu 1000 GS zusammenkratzen, die Hälfte in typisch waelischem Hackgold, den Rest in valianischen Orobor. Boltar würde jedoch viel lieber in Form von Gefälligkeiten oder Sachwerten bezahlen. In dieser Form darf der Wert der Bezahlung pro Person bei etwa 1000 GS liegen. Boltars gute weltweite Verbindungen sollten es ihm ermöglichen, den Abenteurern die Erfüllung nicht allzu unbescheidener Wünsche in Aussicht zu stellen.

Mögliche Sachwerte können Waren aus Valian, Waeland oder Rawindra sein (Waffen, exotische Kleidung), solange diese nicht illegal oder furchtbar selten sind.

Als Gefälligkeit zählt die Möglichkeit, an Bord von Boltars Schiffen seemännische Fähigkeiten zu erlernen - nach Erledigung des Auftrags, versteht sich. Auch Harlingar kann verschiedene Kenntnisse vermitteln und ist gewiss bereit dazu, wenn er seinen Enkel wohlbehalten wiedersieht. Diese Möglichkeiten sind am Ende des Abenteuers unter »Lernmöglichkeiten« näher ausgeführt. Reiselustige Abenteurer können auch eine lebenslange Mitfahrgelegenheit für sich aushandeln, die für alle von Boltars Schiffen gültig wäre.

Bei den Verhandlungen kann man davon ausgehen, dass Boltar vorab Erkundigungen über die Abenteurer eingeholt hat und ihre Neigungen und Vermögensverhältnisse annähernd kennt. Er weiß, ob sie gerade knapp bei Kasse sind, oder ob sie auf der Fayre mit Geld um sich geschmissen haben.

Haben die Abenteurer Geld, weiß Boltar einen anderen Grund, mit denen er den Abenteurern die Reise nach Waeland schmackhaft machen will:

„Nördlich von Haemrfjord liegt Drakargard, die Stadt der Schlote. Dort leben die besten Schmiede Waelands, sogar ein paar Zwergenschmiede haben sich dort niedergelassen. Ich verkaufe ihnen regelmäßig Jade und Perlen aus KanThaiPan und manch andere exotische Ware. Wenn ihr vorhabt, eine Zwergenwaffe zu kaufen oder eine Rüstung anfertigen zu lassen, kann ich dafür sorgen, dass ihr dort einen ordentlichen Preisnachlass erhaltet.“

Aufbruch

Abenteurern mit Landeskunde (Waeland), oder solchen, die schon einmal Waeland bereist haben, fällt eventuell noch rechtzeitig vor der Abreise ein (PW: Intelligenz/2), dass es bei den Nordmännern keine Gasthäuser gibt, in denen man wie anderswo für seine Unterkunft bezahlt. Reisende sind auf die Gastfreundlichkeit der Einheimischen angewiesen. Dabei ist es üblich, dem Gastgeber anlässlich des Abendessens ein kleines Geschenk zu überreichen. Albisches Tuch, Borten und kleine Schmuckstücke wären geeignete Gaben. Diese lassen sich auf der Fayre in wenigen Stunden besorgen.

Boltars Schiffe sind zwar beladen, aber wenn nötig, lässt sich auf einer der beiden bauchigen Knorrs genügend Platz für Reittiere schaffen, wenn die Abenteurer sich nicht von ihren Pferden trennen wollen. Die Besitzer der Tiere müssen dann auf dem gleichen Schiff reisen. Ansonsten können die Abenteurer wählen, ob sie die Überfahrt auf Boltars Drachenschiff *Rabenschwinge* oder an Bord einer Knorr verbringen wollen. Ein Beispiel für den Aufbau eines Waelingerschiffes findet man in *Waeland - Die Krieger des Nordens* (S. 47).

Waelingerschiffe haben keine Unterdecks oder Kabinen, wie die Galeonen der südlichen Länder. Besatzung und Passagiere sind die ganze Reise über auf Deck und den Elementen ausgesetzt. Warme Kleidung ist daher unverzichtbar. Reittiere und Vieh stehen an der tiefsten Stelle des Bootes, in der Nähe des Mastes, auch sie haben keinen Schutz vor Regen und Gischt. Unter den Deckplanken befindet sich ein wenig Stauraum, aber von einem Laderaum kann man nicht sprechen. Die Ruderer sitzen gewöhnlich auf gut befestigten