



24 Unter Wölfen

Midgard-Regeln, 3.Edition

Die Abenteurer werden zu Markgraf Sigeward gebeten. Außer ihm befindet sich in seinem Arbeitsraum ein töndrischer Kämpfer, der ihnen als Gunnar Siglafson vorgestellt wird.

Der töndrische Jarl Drordslaf, Freund von Markgraf Sigeward, bittet die Abenteurer um Hilfe. Zwischen ihm und dem befreundeten Jarl der Elkewaltings, Hrotger Leifson, ist seit einer Woche jegliche Verbindung abgebrochen. Er kann keinen Mann entbehren, da er gerade gegen Jarl Torolf im Süden kämpft. Torolf hat trotz Geiseln mehrere seiner Gehöfte überfallen. Die Abenteurer sollen sich nach Elkewaltborg begeben und Jarl Hrotger aufsuchen. Sie erhalten einen silbernen Armreif, den Jarl Drordslaf von Hrotger einst geschenkt bekam und einen Brief. Der Krieger Gunnar wird sie begleiten und als Führer und Übersetzer fungieren.

Von Gunner können die Abenteurer **auf Nachfragen** folgendes erfahren: Der kürzeste Weg nach Elkewalt, dem Gebiet Hrotgers, führt durch das Erkadal zum Dorf Grumlmös, das in drei Tagen erreichbar ist, wenn das Wetter so gut bleibt. Von da aus sind es noch weitere zwei Tage bis zur nächsten Siedlung in Elkewalt. Seit Tagen ist niemand aus dieser Richtung gekommen und alle, die in diese Richtung gingen, kehrten nicht zurück. Es ist eine dünn besiedelte Gegend und zu dieser Jahreszeit (Winter) reisen die Wenigsten. Der Winter ist jedoch die Zeit der Wölfe und der Isinger (Gunnar spuckt aus), die sich dann weiter vortrauen und entlegene Gehöfte überfallen. Isinger nennt man die Töndern, die als Ausgestoßene in der Ödnis des Tröllefjells leben.

Auf Reisen

Die Abenteurer benötigen mit Pferden eine Woche bis ins Erkadal, das an Elkewalt angrenzt. Da sie sich östlich des Flusses Feorl (der bei den Töndern Fjarle heisst) im Gebiet von Drordslaf bewegen, können sie in Dörfern oder Höfen unentgeltlich übernachten. Einige Bewohner können zwar einigermaßen logrisch, manch einer sogar polythenisch, aber Gunner bittet die Abenteurer um Stillschweigen bezüglich ihrer Mission. Was die Abenteurer in Erfahrung bringen können, können sie von ihm erfahren. Auch sollen die Abenteurer die Gastfreundschaft der Töndern nur in Maßen genießen, da Verkaterte und Verschlafene der Mission schaden würden. Das einzige Interessante, was Gunnar auf der Reise aufschnappt, ist, dass in letzter Zeit keine Isinger und keine Wölfe gesichtet wurden.

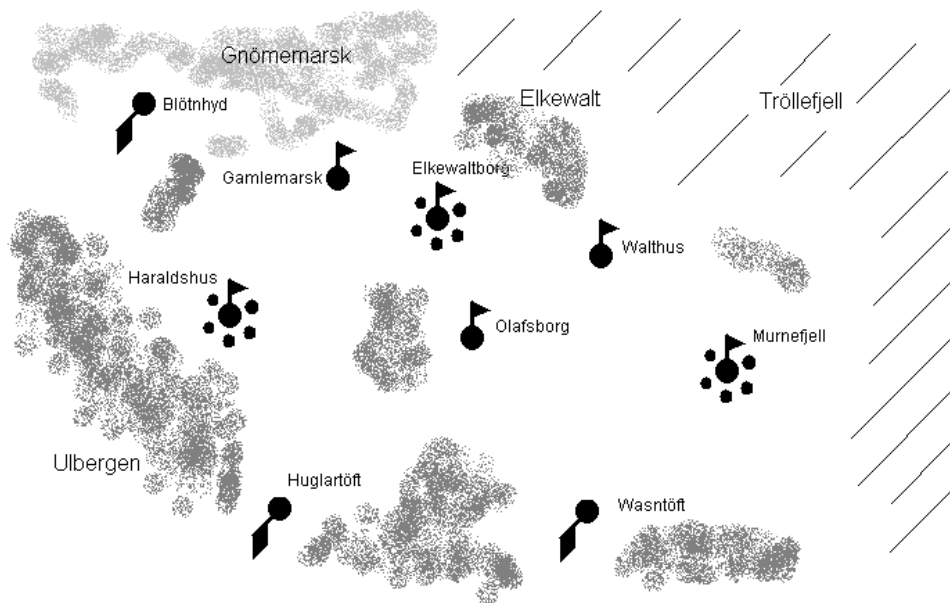
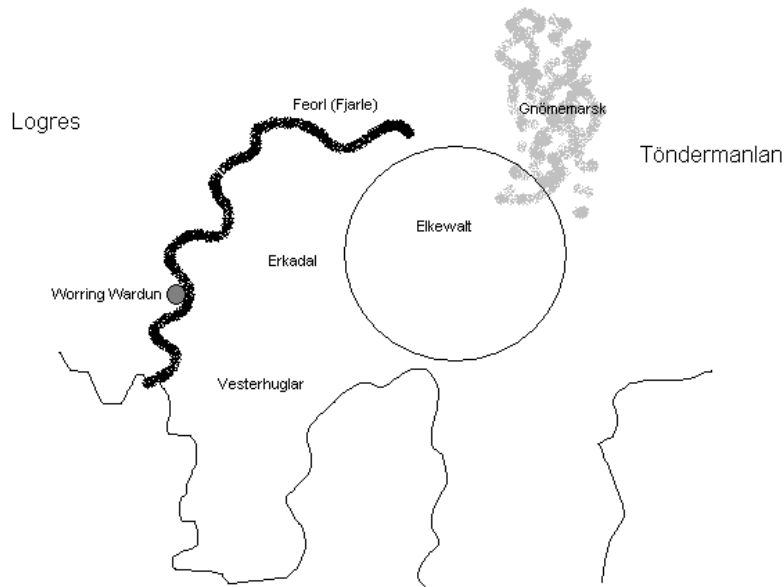
Die Abenteurer erreichen nach drei Tagen das Dorf Grumlmös im Erkadal. Von hier aus sind es zwei Tage nach Huglartöft. Da es kälter wurde und heftig geschneit hat, müssen die Abenteurer mit dem Pferde-Schlitten fahren, der von Gunnar geführt wird. Sie erhalten ferner Pelzkleidung, wasserdichte Zelte und Schneeschuhe sowie Ski, wenn sie Skifahren können. Mit Schneeschuhen hat man im tiefen Schnee nur noch $\frac{1}{2}$ B, ohne $\frac{1}{4}$ B.

Wetter:

Halbmond, zunehmend; tagsüber -5 , nachts -15 Grad C; Schneefall (W% alle 4 h: 30%): Sichtweite verringert sich auf 50 m am Tag, auf 20 m in der Nacht.

Kälte:

Alle zwei Stunden EW: Überleben im Schnee. Bei Misslingen: 1. PW: Ko, 2. PW: Ko+10, etc. Bei Misslingen: 1W6 AP Schaden; bei 0 AP auch LP-Schaden. Besonders dicke Kleidung verbessert PW: Ko um 10, aber man erhält WM-2 auf alle EW, bei denen Geschick erforderlich ist und WM-10 auf alle PW.



Der Weg führt nach einem halben Tag aus dem Erkadal hinaus in ein bewaldetes, dünn besiedeltes Hügelland namens Ulbergen. Hier kennt Gunner keinen Hof, auf dem man übernachten könnte. In der Nacht greifen **10 Wölfe** an.

Ein weiterer Tag wird auf dem Weg nach Huglartöft benötigt. Zwei Stunden von dem Ort entfernt greifen ein **Ulfhednar** und **drei Dunkelwölfe** an.

Wird der Ulfhednar durchsucht, so fällt Gunnar eine Tätowierung auf, die der Rune für Chaos entspricht. Gunnar ist offensichtlich beunruhigt, da er so etwas nur aus Legenden kennt. Ulfhednar („Wolfsköpfe“) sind eigentlich gefürchtete Krieger des Gottes Drord. Vor vielen, vielen Jahren griffen die Isinger unter Führung finsterner Ulfhednar, die einem unbekanntem Gott huldigen, aus dem Nor an. Mit ihnen kämpften auch Wölfe und Dunkelwölfe. **Auf Nachfragen** kann Gunnar weiter erzählen: Der berühmte Jarl Stiglund besiegte mit seinen Mannen jedoch nach langen Kämpfen die Isinger und anderen finsternen Gestalten aus dem hohen Norden und trieb sie zurück ins Fjell. Dies gelang ihm mit einem Horn, mit dem er die Walküren rufen konnte. **Auf weiteres Nachfragen** kann man erfahren: Das Horn ist seit Generationen vom Vater auf den Sohn weiter gereicht worden und nun im Besitz von Hrotger, dem Jarl von Elkewalt, **auf weiteres Nachfragen**: Es darf jedoch nur bei größter Gefahr geblasen werden und schweigt dann ein ganzes Jahr.

In Elkewalt

Wenn sich die Abenteurer beeilen, erreichen sie Elkewaltborg zu Fuß in acht Tagen. Es ist sehr schwer (EW: Wahrnehmung-1, EW: Spuren lesen-2) inmitten der Schneelandschaft und fast unmöglich (EW: Wahrnehmung-2, EW: Spuren lesen-4), im Dunkeln ein Gehöft zu finden. Die Bewohner sind tot (10%), geflohen (11-50%) oder extrem misstrauisch (51-100%) (EW: Beredsamkeit-4). Außerhalb der Siedlungen treffen die Abenteurer 2x täglich und 1x nachts auf folgendes:

01-50% kein Gegner

51-60% 3W6 Isinger (1W10 GS je Ising)

61-70% 1 Wolfsmensch und 1W6 Dunkelwölfe

71-80% 1 W 6 +4 Wölfe

81-90% 1W6 Flüchtlinge

91-100% 1W6 -3 Ulfhednar

Jeden zweiten Tag wird ermittelt, welches der folgenden Ereignisse stattfindet (30%):

1. 1W6 Fenntrolle (unberechenbar, wollen handeln oder stehlen)
2. 1W6 Zwerge (misstrauisch, besitzen 3 Heiltränke und einen nahe gelegenen Unterstand)
3. 1W6 Waldkobelde
4. 1W6-3 Wichtel (hilfreich, besitzen Heilkräuter, etc.)
5. Moorlemming

Werte: Waeland, S. 97 ff.

Gehöfte sind immer von einer 3 bis 5 m hohen Holzpalisade umgeben. Ein Gehöft besteht aus einem Langhaus, in dem alle Bewohner schlafen und mehreren Nebengebäuden (Stall, Lager, Scheune). Tags und nachts gibt es immer eine Wache. Dörfer sind immer von einer 5 m hohen Doppelpalisade aus Holz umgeben und bestehen aus 4 bis 10 Langhäusern und 3x so vielen Nebengebäuden. An den Toren und im Abstand von 20 m stehen hinter der Palisade hölzerne Wachtürme, die ca. 10 m hoch sind.

In der Karte sind drei Arten von Dörfern gekennzeichnet: von den Isingern eingenommene, nicht eingenommene und belagerte. Die Bewohner der nicht belagerten Dörfer sind misstrauisch (EW: Beredsamkeit-2); die Tore sind verschlossen, es gibt zahlreiche Wachen. Gunnar kann die Bewohner jedoch davon überzeugen, sie einzulassen. Dort erhalten die Abenteurer jegliche Unterstützung, die sie gebrauchen können, inkl. „Heilen schwerer Wunden“ durch den dortigen Priester. In den belagerten Dörfern gilt das gleiche. Dort wird jedoch bei Sichtweite der Dorfes mit W% ermittelt, ob die Abenteurer auf Gegner stoßen:

In den eroberten Siedlungen wurden die meisten Wehrfähigen getötet. Die unterworfenen Bewohner sind eingeschüchtert, häufig verletzt und werden streng bewacht. Innerhalb der Siedlungen befinden sich 1W6 Ulfhednar und 3W6 +20 Isinger. Die Isinger sind zu 50% betrunken, der Rest und die Ulfhednar sind jedoch sehr wachsam. Die Palisaden sind zu 10% zerstört.

Die Hauptsiedlung Elkewaltborg ist unter schwerer Belagerung; mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% findet bei Ankunft der Abenteurer gerade ein Angriff statt. Dort treffen die Abenteurer auf:

01-10% 2W6+10 Dunkelzwerge, die einen Tunnel graben
11-30% 1W6 Isinger
31-50% 3W6 Isinger
51-70% 1W10 Wölfe
71-90% 1W6-3 Wolfsmenschen und 1W6 Dunkelwölfe
91-100% 1W6 Ulfhednar.

Im Lager der Belagerer befinden sich rd. 100 Isinger, 15 Ulfhednar, 5 Wolfsmenschen, 20 Dunkelzwerge und der Hexer und Dunkle Adept Ulfred Irnagl. Um das Lager herum streifen 30 Wölfe und 10 Dunkelwölfe. Es gibt nur ein Tor nach Elkewaltborg. Die Verteidiger Elkewaltborgs greifen die Abenteurer sofort an, wenn es ihnen nicht gelingt, sich als Verbündete erkennen zu geben.

In Elkewaltborg werden die Abenteurer mit Fragen über Entsatz bestürmt. Sie erfahren, dass der Jarl und seine ganze Familie getötet wurden. Danach werden sie auf schnellstem Wege zum Oberpriester Hartaknut gebracht. Hartaknut ist uralt und liegt auf seinem Lager im Sterben (LP1 AP0). Er ist erschöpft und kann nur flüstern. Er lässt Gunnar übersetzen:

„Den Göttern sei Dank, es ist noch nicht zu spät. Sie haben meine Gebete erhört. Elkewaltborg und seine Bewohner sind nicht mehr zu retten. Aber es gibt etwas, was weit wichtiger ist. In meinem Besitz befindet sich das Horn der Walküren. Gunnar wird euch sagen können, was es damit auf sich hat. Aber nur die wenigsten wissen, dass das Horn nur von einem Nachfahren von Stiglund benutzt werden kann und Hrotger Leifson und seine Familie hier in Elkewaltborg, ja in ganz Elkewalt, sind tot. Aber es gibt noch weitere Nachfahren Stiglunds, nämlich Jarl Drordslafs Frau und seine Kinder. Bringt denn das Horn der Walküren zu Jarl Drordslaf. Aber sagt ihm, dass er es noch nicht benutzen darf, denn es kann nur einmal im Jahr geblasen werden und es ist wichtig, dass er den richtigen Zeitpunkt abwartet. Dieser ist noch nicht gekommen. In einer Vision sah ich eine große Schlacht mit Tausenden von Kriegern weit im Nor, die gegen die Schergen des alten Feindes kämpfen, der wieder erwacht ist ... Heragrim.“ Danach stirbt der Priester.

Ein Priesterschüler überreicht den Abenteurern das in ein Tuch eingeschlagene, reich verzierte Horn. Den Zauberern überreicht der Priesterschüler 5 Schriftrollen, mit den Worten, dass diese sie jetzt besser gebrauchen könnten.

Die Schriftrollen enthalten die Zauber: *Hauch des Winters*, *Eisiger Nebel*, *Eiswand*, *Frostball* und *Kälteschutz*.

Auf dem Weg zurück gelten die gleichen Wahrscheinlichkeiten für Zufallsbegegnungen. In Erkadal gelten nur die Zufallsbegegnungen der zweiten Tabelle.

In Grumlös können sich die Abenteurer ausruhen. Gunnar benachrichtigt den dortigen Häuptling über die Lage in Elkewalt, der Kuriere in den Süden schickt. Jarl Drordslaf kommt ihnen auf halbem Wege entgegen. Er lässt sich das Horn aushändigen und ausführlich

berichten. Bei sich hat er seine spröde, aber gutaussehende älteste Tochter, der er das Horn anvertraut. Der Jarl händigt den Abenteurern zwei Briefe an Sigeward aus, einen davon von Sigewards Bruder, der als Geisel bei Drordslaf lebt. Er wird mit seinen Mannen Richtung Elkwalt ziehen, um zu retten, was noch zu retten ist. Seine Tochter und Gunnar reisen nach Süden, um seinen südlichen Nachbarn für einen Frieden zu gewinnen. Außerdem beschenkt Drordslaf die Abenteurer reichlich. Sie erhalten einen Schlitten voller Gold, wertvoller Waffen, Pelze und anderer Preziosen i.W.v. 5000 GS.

Töndrischer Krieger In: m50
Gr. 2 LP16 AP12 Res+11/13/11 KR RW65 HGW70 B24 Abwehr+12
Angriff: Langschwert+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Handaxt+6 (1W6+1), Wurfaxt+6 (1W6+1), großer Schild+2
Bes.: Überleben im Schnee+12, Schlitten fahren+12, Ski fahren+12

Ising In: m50
Gr. 2 LP16 AP12 Res+11/13/11 LR RW65 HGW70 B24 Abwehr+12
Angriff: Langschwert+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Handaxt+6 (1W6+1), Wurfaxt+6 (1W6+1), großer Schild+2
Bes.: Überleben im Schnee+12, Schlitten fahren+12, Ski fahren+12, Tarnen+6

Ulfhednar (Or) In: m70
Gr. 3 LP16 AP22 Res+12/14/12 LR RW70 HGW80 B28 Abwehr+13
Angriff: Langschwert+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Handaxt+6 (1W6+1), Wurfaxt+6 (1W6+1), großer Schild+3
Bes.: Überleben im Schnee+12, Schlitten fahren+12, Ski fahren+12, Tarnen+6, Berserkergang
Zaubern+14: Goldener Panzer, Austreibung des Guten, Bannen von Götterwerk, Bannen von Licht, , Erkennen der Aura, Hörnerklang

Wolfsmensch In: m30
als **Mensch**
Grad 3 LP16 AP18 Res+11/13/11 OR RW50 HGW70 B24 Abwehr+12
Angriff: Waffe+6 (WM+2 auf Schaden)
Zaubern+15: Angst (auf Menschen von Grad 0)
als **Dunkelwolf:** In: m30
Grad 3 LP16 AP18 Res+11/13/11 LR RW60 HGW60 B30 Abwehr+12
Angriff: Biss+8 (1W6+1)

Dunkelzwerg In: m50
Grad 1 LP12 AP5 Res+10/12/10 TR RW60 HGW40 B12 Abwehr+11
Angriff: leichter Speer+5 (1W6), Wurfspeer+5 (1W6)

Dunkelwolf: In: t80
Grad 3 LP16 AP18 Res+11/13/11 LR RW60 HGW60 B30 Abwehr+12
Angriff: Biss+8 (1W6+1)

Wolf In: 50
Grad 2 LP12 AP12 Res+11/13/11 TR RW60 HGW50 B30 Abwehr+12
Angriff: Biss+7 (1W6)

Ulfred Irnagl (Schwarzer Hexer)

In: m80

Grad 7 LP13 AP35 Res+19/19/19 LR RW50 HGW50 B24 Abwehr+13

Angriff: mag. (+1/+1) Dolch+7 (1W6-1)

Zaubern+18: Binden des Vertrauten (Wolfsmensch), Beeinflussen, Schmerzen, Angst, Böser Blick, Bannen von Kälte, Bannen von Licht, Eisiger Nebel, Eismeisterschaft, Eiswand, Eiswandlung, Frostball, Graue Hand, Hauch des Winters, Kälteschutz, Lichtrunen, Rost, Schwarze Zone, Sehen in Dunkelheit, Schneekämpfer (analog Staubkämpfer)

Bes.: Thaumagral (Wolfsschädel auf Stab)