



Worrying Wardun

Ein Page erscheint bei den Abenteurern. Graf Sigeward erbittet das sofortige Erscheinen bei ihm. In der Burg herrscht Aufregung. Im Hof stehen Kutschen, auf die Lebensmittel und Waffen verladen werden. Die Abenteurer werden in Sigewards Privaträume geführt, wo er gerade seine Rüstung angelegt bekommt. Er entlässt seine Diener und berichtet::

„Schlechte Neuigkeiten. Aus dem Caelde Fen im Nor-Est breitet sich ein Nebel mit finsterner Aura aus; er hat Wulfham schon erreicht. Außerdem ist die Verbindung nach Cyngslaeg End, der Burg von Lord Morcarl Harcild, abgebrochen. In einem Brief des Erzbischofs schreibt dieser, dass der alte Feind wieder erwacht ist, der in den alten Schriften mal Herugor, mal Heragrim, aber auch Herebal genannt wird. Von Prinz Dreodig wurde vernommen, dass er sein Heer nunmehr bei der Stadt Farnestead sammelt. Prinz Edsig hingegen sammelt nun sein eigenes Heer bei Dolvenbarn. Ich werde mit meinen Kriegern ebenfalls nach Dolvenbarn gehen.

Eure Aufgabe soll folgende sein: Reist nach Nor zur Ordensburg Brandford. Dort erwartet euch der Landmeister der weißen Ritter, Borric of Brandford. Er wird euch alles weitere mitteilen. Mehr weiß ich selbst nicht, außer dass dies der ausdrückliche Wunsch von Erzbischof Sulbricius ist. Nehmt diese 1.000 GS zu eurer Verfügung und eilt euch; am Oberhafen liegt ein Flussschiff, das euch nach Brandford bringen wird. Bei Farnestead sehen wir uns wieder!“

Brandford ist am schnellsten mit dem Flussboot zu erreichen. Die Abenteurer werden vom Kapitän des Schiffes, Hengest, bereits erwartet. Er rät den Abenteurern, Verkleidung anzulegen und/oder unter Deck zu bleiben, bis das Ziel erreicht ist. Die Fahrt vergeht ereignislos. Über Borric können die Abenteurer in Erfahrung bringen, dass dieser einer der berühmtesten und geachtetsten Männer in ganz Logres ist.

Brandford

In einer Halbinsel mit steil aufragenden Felsen in einer Flussschleife liegt die Ordensburg der Weißen Ritter Brandford. Sie gilt als uneinnehmbar. Am Fuß der Burg befindet sich ein kleiner Hafen. Die Abenteurer werden hereingelassen, wenn sie ihre Namen nennen. Der Weg führt in einer Schleife um die halbe Burg zu einem zweiten Tor, das sich beim Erscheinen öffnet. Die Abenteurer werden sofort zum Landmeister geführt. Borric of Brandford ist ein stämmiger blonder Recke mit stechenden blauen Augen und einer dröhnenden Stimme. Die Aufgabe der Abenteurer soll es sein, ihn in die Stadt Cnightscomb zu schmuggeln, die von den Gegnern beherrscht wird. Cnightscomb ist die Hauptstadt der Middanmearc, die traditionell vom zweitältesten Kronprinzen verwaltet wird. Eigentlich stände dieses Recht nun Prinz Edsig zu, aber Dreodig hat den schurkischen Ritter Tostig Blacpol als Verwalter eingesetzt, der die Bevölkerung tyrannisiert und ihnen auch das allerletzte Hemd abnimmt. Borrics Aufgabe ist es, die Bevölkerung zu bewegen, sich gegen Tostig und Dreodig zu erheben. Damit würde Dreodig der Weg nach Nor abgeschnitten.

Borric will gleich am nächsten Tag aufbrechen. Er hat eine Auswahl von Kleidungsstücken zusammengestellt, die zur Tarnung dienen können und beabsichtigt mit einem Boot nach Nor zu fahren.

Borric – Or	In: 90
Grad 7 LP14 AP40 Res+15/17/15 VR RW60 HGW80 B16 Abwehr+15	
Angriff: göttl. Anderthalbhänder+13 (1W6+5/6), Thaumagral (Bannen v. Dunkelheit, Zauberwerk)	
Zaubern+18 (Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Zauberwerk, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Götterwerk, Erkennen der Aura, Göttl. Schutz vor Magie, Göttl. Blitz, Flammenklinge, Handauflegen, Heilen von Wunden, Heilen schwerer Wunden, Segnen)	

Während der Fahrt können folgende Ereignisse eintreten:

1. Pfeilbeschuss durch Orks von der estlichen Flusseite aus.
2. 10 Orks greifen nachts heimlich auf Kähnen an

Ork	In:m20
Grad 1 LP11 AP7 Res+10/12/10 LR RW45 HGW55 B24 Abwehr+11	
Angriff: Handaxt+5 (1W6), Wurfaxt+5 (1W6)	
Bes: Sehen im Infrarotbereich	

Cnightscomb

In Cnightscomb werden die Tore von Huscarls scharf bewacht; jeder, der hinein oder hinaus will, wird streng kontrolliert. Die Stadt ist mit einer etwa 6 m hohen Steinmauer (ohne Wehrgang) umgeben und besitzt in regelmäßigen Abständen Wachtürme, auf denen je 4 Bogenschützen Wache schieben. In der Stadt sind regelmäßig Patrouillen von je 4 Huscarls oder 6 Hilfovögten. Die Stadtbevölkerung ist misstrauisch und eingeschüchtert, da überall Spitzel lauern. Die Kathedrale von Cnightscomb ist verrammelt, das Gelände der Kathedrale ist von außen abgeriegelt. Auf dem Marktplatz stehen mehrere Galgen, an denen die Toten noch hängen. In mehreren Prangern sind verschiedene Bürger, unter anderem ein Priester.

Huscarl	In: m50
Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfespeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Bogenschütze	In:m50
Grad 2 LP12 AP10 Res+11/13/11 LR RW70 HGW60 B24 Abwehr+12	
Angriff: Bogen+7 (1W6), Dolch+7 (1W6)	

Hilfovogt	In:m50
Grad 0 LP12 AP8 Res+10/10/10 RW50 HGW60 TR B24 Abwehr+11	
Angriff: Kampfstab+5 (1W6+1), Dolch+5 (1W6)	

Borric beabsichtigt, mit der Priesterschaft Kontakt aufzunehmen, um sich dann auf dem Marktplatz zu erkennen zu geben und das Volk aufzuwiegeln. Dies gelingt ihm auf jeden Fall, da viele der Huscarls wegen ausstehender Soldzahlungen die Seite wechseln werden. Allerdings werden die Vögte und eine Teil der Krieger Widerstand leisten. Tostig wird auch versuchen, mit Hilfe von Brieftauben mit seinem Herrn zu kommunizieren. Borric wird die Abenteurer aus seinen Diensten entlassen, wenn er den Widerstand organisiert hat. Danach überreicht er den Abenteurern einen Brief vom Erzbischof.

Der erste und der zweite Brief

Der Brief von Sulbricius hat eine göttliche Aura. Wird er geöffnet, geht ein Leuchten von ihm aus und alle Personen im Umkreis von 5 m erhalten für 4 Wochen „Göttlichen Schutz vor der Finsterwerk“, d.h., der finstere Nebel hat keine Auswirkungen auf die Abenteurer. Wird der

Brief von anderen Personen als den Abenteurern geöffnet, vernichtet er sich durch eine Feuerkugel selbst. In dem Brief befindet sich ein weiterer Brief, der an die Äbtissin von St. Caitlynswell gerichtet ist. Dort sollen sich die Abenteurer hinbegeben.

Auf dem Weg nach St. Caitlynswell können folgende Ereignisse eintreten:

1. Angriff von 1W6+3 Schwarzelben

Schwarzelb Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14 Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP) Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht; mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	In:m80
---	--------

2. Angriff durch 2W20 Kobolde (nur nachts)

Kobold - Krieger Grad 2 LP8 AP6 Res+11/13/11 LR RW65 HGW35 B14 Abwehr+14 Angriff: Klauen+7 (1W6-1), keule+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1) Bes: Nachtsicht Aussehen: 90 cm groß	In: m40
--	---------

St. Caitlynswell

Bei der Annäherung an das Kloster auf etwa 1000 Schritt lichtet sich der finstere Nebel und man kann man erkennen, dass das Kloster gerade angegriffen wird. Etwa 10 Schwarzelben versuchen gerade, sich Zugang zu verschaffen.

Schwarzelb Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14 Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP) Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht; mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	In:m80
---	--------

In St. Caitlynswell erhalten die Abenteurer Essen, Unterkunft, Heilung (2W6 LP/AP), Bannen von Gift, Krankheit, etc.

Der dritte und der vierte Brief

In St. Caitlynswell überreicht die Äbtissin Haedwige den Abenteurern einen weiteren Brief von Erzbischof Sulbricius. Darin befindet sich ein weiterer Brief mit den Siegeln von Sulbricius und Prinz Edsig. Sulbricius bittet die Abenteurer, Kontakt mit dem Geisterheer aufnehmen und dem Anführer den Brief überreichen.

Die Äbtissin führt die Abenteurer zu einem alten Gedenkstein im Klostergarten, der zum Andenken einer alten Schlacht gegen den alten Feind Herebal errichtet wurde. Er trägt auf beiden Seiten eine verwitterte Inschrift, die von der Äbtissin vorgelesen werden kann, soweit sie vorhanden ist. Auf der Vorderseite des Steines ist lesbar: *„Hier fochten einst die Tapfersten der Tapferen gegen den alten Feind. Aus allen Teilen des Reiches kamen die kühnen Recken, um unseren ruhmreichen König AEldhelm in seinem gerechten Streit zu helfen. Im Vertrauen auf Gott und seinen Verkünder Khales wurde die Schlacht zu einem Triumph und der alte Feind musste fliehen. Und alle waren frohen Mutes, den alten Feind zu verfolgen und endgültig zu besiegen. Doch das Schlachtenglück wendete sich, denn auch jene mutigen Krieger, die zwar Verletzungen erlitten hatten, aber noch voller Gesundheit waren, siechten auf mysteriöse Weise zu Tode. Unter den Sterbenden war auch unser großer König AEldhelm und dieser schwor unter Anrufung Gottes und seines Propheten Khales und ... (herausgemeißelt: „der alten Götter und aller Geister der Stanheath, dass“) ... seine Seele nicht eher ins Paradies gelangen dürfe, bis der alte Feind endgültig besiegt sei*

und alle, die bereits vom Tode gezeichnet waren, stimmten in seinen Schwur ein. Und AEldhelm befahl, dass dieses in Stein gemeißelt werden solle und er trug auf, um diesen Stein herum ein Kloster zu errichten, zum Ruhme Cagors“ ... (herausgemeißelt: „und der alten Götter und aller Geister der Stanheath.“ Auf der Rückseite kann man lediglich lesen: „Nun warten AEldhelm und seine Paladine bis“ ... „dass das Kloster, welches auf Geheiß AEldhelms erbaut wurde, über sein Geschick wachen und einen Teil der Inschrift an einem geheimen Orte zum Ruhme Cagors und seines Verkünders verbergen sollte.“ In der Mitte der Rückseite des Steines ist jedoch eine kreisrunde Vertiefung, in die eine Scheibe von der Größe eines kleinen Schildes hineinpassen würde.

Die Äbtissin kann dazu berichten, dass der fehlende Teil der Inschrift im Kloster verborgen wurde; der fehlende Abschnitt auf der Vorderseite des Gedenksteins wurde erst später herausgemeißelt; er entsprach nicht dem wahren Glauben. König AEldhelm nahm zwar als erster König von Logres den wahren Glauben an, huldigte jedoch zusätzlich noch den alten Göttern. **Auf Nachfragen** kann Haedwige berichten, dass es seit langer Zeit immer wieder Berichte über sogenannte Hohlgeister gegeben habe, die in der Stanheath ihr Unwesen treiben. Mehr könne sie in der Klosterbibliothek in Erfahrung bringen.

Viele Dinge, u.a. die gesamte Kapelle, haben eine göttliche Aura.

In der Klosterbibliothek sind nach 2 Stunden Suchen folgende Informationen zu ermitteln:

- Mit Hohlgeistern kann man nicht sprechen, sie sind unsichtbar und können nur mit Hilfe von Kleidung Gestalt annehmen und mit Hilfe von Waffen Schaden anrichten. Es sind keine Kreaturen der Finsternis, sondern die verlorenen Seelen vergessener Krieger. Will man mit ihnen kommunizieren, benötigt man Kleidung, insbesondere einen Handschuh, sowie Schreibzeug.
- Das Kloster wurde zweimal umgebaut und erweitert. Der älteste Teil ist die Krypta.
- Beim zweiten Umbau wurde aus dem Gedenkstein ein Text entfernt, der jedoch nicht vernichtet, sondern in den Neubau unauffällig integriert wurde.
- In der Kapelle hing einst ein großes Holzauge an der Wand. Es wurde beim ersten Umbau durch ein Auge aus Stein ersetzt. Das Holzauge wurde in der Krypta an der Wand aufgehängt.
- Später wurde das Holzauge ins Dormitorium gehängt.
- Die Kapelle wurde abgerissen und durch einen größeren Bau ersetzt.
- Das Kloster ist im Besitz eines Buches über die Magie der Runen (Zauberbuch (zaranisch) „Lebor Lettera Logressis Antiqua“ (Zauberer erhalten nach 1 Stunde Lesen 20 FP und „Lesen von Runenschrift“)

Den herausgemeißelten Text findet man am Rand einer Steinplatte des Refektoriums, die zur Erinnerung an den Spender, König Byrnstan Ylfeting, errichtet wurde.

In der Krypta ist niemand begraben; dort stehen nur mehrere massive Gedenksarkophage aus Stein für die Äbtissinnen.

Die Holzscheibe mit dem fehlenden Text ist die Rückseite des großen Holzauges, das zuerst in der ersten Kapelle hing, später in der Krypta und nun das Dormitorium schmückt. Sie hat eine göttliche Aura.

Auf der hölzernen Scheibe steht geschrieben: „... ein Wagemutiger allen Gefahren trotz und unter Anrufung aller Götter und Geister, die dem Herebal feindlich gesonnen sind, König AEldhelm bei der alten Urteilsstätte rufen wird, wo er in den Armen der Geister schläft. Und dieser soll seinen Namen in den Sand schreiben in der Schrift der Vorfäter und dabei die Geister der Runen benennen. Und dieses wurde auf Geheiß König AEldhelms nach alter

Sitte Väter und Brauch getan. Aber damit kein Unwürdiger Aeldhelm und das Heer der Geister aus ihrem Schläfe wecken möge, wurde von den versammelten Ealdormen beschlossen,...

Die Äbtissin lässt sich mit **EW: Beredsamkeit** dazu bewegen, sich mit ihren Nonnen vor Herugor abzusetzen. Sie wird jedoch die Rückkehr der Abenteurer abwarten.

Auf dem Weg zur Ordalstow können folgende Ereignisse eintreten:

1. Angriff durch 1W6+3 Schwarzelben

Schwarzelb	In:m80
Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14	
Angriff: Kurzsword+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht;	
mag. Kurzsword+1/+1 (ABW 5%)	

2. Angriff durch 1W6 Oger

Oger	In:m20
Grad 4 LP16 AP26 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24 Abwehr+13	
Angriff: Keule+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)	

Ordalstow

Auf einem Hügel inmitten der Heide steht ein alter, großer Steinkreis mit 12 Steinen. In den Steinen sind abstrakte Motive eingearbeitet. In der Ferne sieht man aus dem Est eine dunklen Nebel heranwabern.

Der Steinkreis hat eine göttliche Aura. Zeichnen die Abenteurer die Runen des Namens AEldhelm in den Sand und rufen sie dabei jedes Mal die Bedeutung der Rune, vernehmen die Abenteurer ein Wispern und ihnen läuft es kalt den Rücken herunter, da sie die Hohlgeister geweckt haben. Legen sie Kleidung bereit, legt der Geist von AEldhelm diese an. Überreichen sie diesem den Brief vom Erzabt und Prinz Edsig, so wird dieser geöffnet und gelesen. Reicht man dem Hohlgeist Tinte und Feder, setzt dieser die alte Rune „Ä“ auf das Papier und gibt es zurück an die Abenteurer. Außerdem gibt Aeldhelm zu verstehen, dass er noch etwas aufschreiben will (EW: Zeichensprache; PW: In +30). Gibt man ihm Feder und Tinte sowie Papier schreibt er in der alten Runenschrift nur ein Wort auf: „Theondorbil“ (Donneraxt). Der Brief ist ein Vertrag, in dem AEldhelm die Situation beschrieben steht, die Erklärung abgegeben, dass Herebal nicht vernichtet, sondern nur zurückgedrängt werden kann und die Zusicherung, den Hohlgeistern ein Heimat zu geben. Sie sollen die Balmearc erhalten, um auf ewig die Caelde Fens zu bewachen.

Auf dem Weg zurück von der Ordalstow: können folgende Ereignisse eintreten:

1. Angriff durch 1W6+3 Schwarzelben

Schwarzelb	In:m80
Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14	
Angriff: Kurzsword+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht;	
mag. Kurzsword+1/+1 (ABW 5%)	

2. Angriff durch 1W6 Oger

Oger Grad 4 LP16 AP26 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24 Abwehr+13 Angriff: Keule+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)	In:m20
--	--------

Zurück in St Caitlynswell

Wenn die Abenteurer nach St. Caitlynswell zurückkehren, ist von dem Kloster nichts mehr als Ruinen und Asche übrig. Die Nonnen wurden alle getötet. Der Nebel nähert sich.

Auf dem Weg nach Cnightscomb können folgende Ereignisse eintreten:

1. Angriff durch 1W6+3 Schwarzelben

Schwarzelb Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14 Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP) Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht; mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	In:m80
---	--------

2. Angriff durch 1W6 Oger

Oger Grad 4 LP16 AP26 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24 Abwehr+13 Angriff: Keule+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)	In:m20
--	--------

3. Angriff durch 2W20 Kobolde (nur nachts)

Kobold - Krieger Grad 2 LP8 AP6 Res+11/13/11 LR RW65 HGW35 B14 Abwehr+14 Angriff: Klauen+7 (1W6-1), keule+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1) Bes: Nachtsicht Aussehen: 90 cm groß	In: m40
--	---------

Zurück in Cnightscomb

Cnightscomb ist fest in der Hand der Aufständischen. Allerdings ist ein Teil der Bevölkerung geflohen und der Fluss wurde mit zahlreichen Flößen und Flussschiffen von Dreodigs Mannen blockiert. Die Abenteurer erhalten Kost, Logis sowie Heilung in jeglicher Form. Man berichtet ihnen, dass Dreodig aus Farnestead mit seinem Heer in Richtung Cnightscomb marschiert. Im Est ist der Kontakt zu Wulfham abgebrochen. Auch ist die Mirseite des Flusses Feorl fest in der Hand von Orks, deren Trommeln man die ganze Nacht hindurch hören kann.

In der Nacht erreicht der finstere Nebel die Stadt, der bei den meisten Angst (wie Zauber „Angst“) auslöst. Am nächsten Tag erscheint vor dem weslichen Stadttor ein Herold, der von Dreodig gesandt wurde. Er bietet die Übergabe der Stadt gegen freien Abzug an. Als Zusicherung werden mehrere Geiseln, darunter Lord Blacpol angeboten. Borric, der sich nur auf ein paar Krieger und Freiwillige stützen kann, willigt ein und der Großteil der Bewohner verlässt die Stadt am nächsten Tag. Der Treck der Flüchtlinge (ca. 1000 sowie 40 Huscarls und 40 Bogenschützen) ist einen ganzen Tag von Cnightscomb entfernt und die Geiseln werden freigelassen. Zwei Stunden später greifen von allen Seiten 200 Orks unter der Führung von 5 Trollen an. Die Abenteurer können ihr Heil nur in der Flucht suchen. Für jeden geretteten Zivilisten gibt es 10 AEP. Die Orks verfolgen die Flüchtenden bis zur Burg Brandford. Sie kontrollieren auch den Fluss Feorl bis dort hin.

Ork

In:m20

Grad 1 LP11 AP7 Res+10/12/10 LR RW45 HGW55 B24 Abwehr+11

Angriff: Handaxt+5 (1W6), Wurfaxt+5 (1W6)

Bes: Sehen im Infrarotbereich

Ab Burg Brandford reisen die Abenteurer mit dem Flussboot sicher wieder zurück nach Worrying Wardun.

Zurück in Worrying Wardun

Zu Hause angekommen erfahren die Abenteurer, dass das Heer Edsigs die Stadt Farnestead belagert, dass von Dreodig mit nur schwacher Verteidigung verlassen wurde. Der Prior überreicht den Abenteurern drei magische Schriftrollen (Bannen von Zauberwerk, Goldene Bannsphäre, Erdfessel) und jedem 300 GS zum Dank.

Handout 1:

Vorderseite des Gedenksteins:

„Hier fochten einst die Tapfersten der Tapferen gegen den alten Feind. Aus allen Teilen des Reiches kamen die kühnen Recken, um unseren ruhmreichen König AEldhelm in seinem gerechten Streit zu helfen. Im Vertrauen auf Gott und seinen Verkünder Khales wurde die Schlacht zu einem Triumph und der alte Feind musste fliehen. Und alle waren frohen Mutes, den alten Feind zu verfolgen und endgültig zu besiegen. Doch das Schlachtenglück wendete sich, denn auch jene mutigen Krieger, die zwar Verletzungen erlitten hatten, aber noch voller Gesundheit waren, siechten auf mysteriöse Weise zu Tode. Unter den Sterbenden war auch unser großer König AEldhelm und dieser schwor unter Anrufung Gottes und seines Propheten Khales und ... (herausgemeißelte Zeile)

... seine Seele nicht eher ins Paradies gelangen dürfe, bis der alte Feind endgültig besiegt sei und alle, die bereits vom Tode gezeichnet waren, stimmten in seinen Schwur ein. Und AEldhelm befahl, dass dieses in Stein gemeißelt werden solle und er trug auf, um diesen Stein herum ein Kloster zu errichten, zum Ruhme Cagors“ ... (herausgemeißelte Zeile)

Rückseite des Gedenksteins:

„Nun warten AEldhelm und seine Paladine bis...“

- scheibenförmiges Loch -

„... dass das Kloster, welches auf Geheiß AEldhelms erbaut wurde, über sein Geschick wachen und einen Teil der Inschrift an einem geheimen Orte zum Ruhme Cagors und seines Verkünders verbergen sollte.“

Handout 2:

Holzscheibe:


„... ein Wagemutiger allen Gefahren trotz und unter Anrufung aller Götter und Geister, die dem Herebal feindlich gesonnen sind, König AEldhelm bei der alten Urteilsstätte rufen wird, wo er in den Armen der Geister schläft. Und dieser soll seinen Namen in den Sand schreiben in der Schrift der Vorväter und dabei die Geister der Runen benennen. Und dieses wurde auf Geheiß König AEldhelms nach alter Sitte und Brauch getan. Aber damit kein Unwürdiger Aeldhelm und das Heer der Geister aus ihrem Schlafe wecken möge, wurde von den versammelten Ealdormen beschlossen,...“

Handout 3:

Logrische Runen:

 ar
Eiche

 iren
Eisen

 thunar
Donner

 aesc
Esche

 laeg
See

 ur
Rind

 beorc
Birke

 man
Mann

 wyn
wein

 calc
Kohle

 north
Nor

 ys
Eis

 daeg
Tag

 ossa
Gebein

 edhel
Land


 peordh
Pferd

 feoh
Vieh

 rad
Weg

 gyfu
Geschenk

 suth
Süd

 hael
-hagel

 tor
Hügel