

## Zu neuen Ufern

von Andreas Vogt

Aus der Abenteueranthologie Ruf der Ferne für Midgard aus dem Caedwyn Verlag.

### **Hintergrund:**

Torlif Orgensson stammt aus einer wohlhabenden Händlerfamilie aus Thorwal. Sein Vater hatte einst eine vergilbte Schatzkarte von einem sterbenden Seemann. Die Heerfahrt war so erfolgreich gewesen, dass der Vater Torlifs aus der Ottajasko ausstieg und einen eignen Knorr ausstatten und eine Karriere als Händler begann. Immer wieder suchte er dabei die Zyklopeninseln ab, auf der Suche nach der auf der Karte verzeichneten Insel. Dabei hatte er aber auch noch ein gutes Händchen für gute Geschäfte, sodass die Suche ihn letztlich reicher machte und die Suche selbst immer weiter in den Hintergrund geriet.

Torlif übernahm das Geschäft und hatte weniger Glück im Handel. Doch immerhin gelang es ihm, herauszufinden, dass mit der Insel unmöglich eine Insel im Süden gemeint gewesen sein kann. Der Großvater war nur so fest davon überzeugt gewesen, weil der Seemann angeblich davon gesprochen habe. Doch wer weiß schon, was der Seemann wirklich gemeint hatte.

Vielleicht hatte er ihn auch absichtlich in die Irre geführt.

Torlif beschloss im Norden zu suchen, bei thorwalschen Inseln. Vielleicht handelte es sich ja um einen der Schätze von Friedlosen. Doch bei dieser Suche verlor Torlif schließlich sein Schiff und Waren, sodass er nun eine arme Existenz als Handlanger im Hafen Thorwal zubringt.

Sein einziger noch lebender Sohn **Orgen** (Arcastes im Original Abenteuer) Torlifsson wurde von ihm noch als Steuermann ausgebildet, bis seine große arkane Begabung festgestellt wurde und er wegen des Niedergangs des Kontors in die Runajasko eintrat. Torlif vermachte seinem Sohn zum Abschied die Karte, in der Hoffnung, dass sie ihm mehr Glück bringen würde. Orgen hat in den letzten Jahren recherchiert, dass nur eine kleine Insel an der Westküste der Premer Halbinsel infrage käme. Als er kürzlich seinen Abschluss an der Runajasko absolvierte und sein Wanderjahr begann, bot er seine Dienste als Bordmagus der Hetfrau Freja Geronsdottir von der Gerons-Ottajasko an, weil er davon ausging, dass er so am ehesten die Gelegenheit erhielte unauffällig auf diese Insel zu kommen. Doch zu seinem Pech liegt sie doch soweit abseits der normalen Routen, dass auch auf dieser Fahrt keine Gelegenheit bestünde, das Schiff unauffällig näher an die Insel zu steuern. Er hat wiederum versucht, die Sprache auf die abseits gelegene Insel zu bringen, doch als er auf taube Ohren stieß, beschloss er mittels Magie nachzuhelfen... Er will einen starken Südost-Wind heraufrufen, der das Schiff zur Insel treiben würde...

### **Die Reise auf der Wellenschönen**

Die Helden haben sich in Havena auf der *Wellenschönen*, einer kleinen Kogge auf dem Weg nach Thorwal einschiffen können.

Kapitänin Franka UiYasma ist eine stolze Albernierin. Ihre vormals thorwalschen Wurzeln bedeuten ihr nur noch insoweit etwas, als sie sich dies bei ihren regelmäßigen Fahrten nach Thorwal zunutze zu machen weiß.

Sie hasst die Nordmärker und wenn sie erfährt, dass einer der Helden ähnlich eingestellt ist, so behandelt sie die Gäste sehr zuvorkommend.

Weiterer Gast: Phedro Patara, Zyklopäer, 21 Jahre alt, Jäger auf dem Weg zu einer Jagdniederlassung der HPNC im Golf von Riva. Will mit der Wellenschönen bis Neu Goldenhelm wie er sagt, Goldsholmr (wie die Thorwaler sagen und worauf ein Matrose auch vorsichtshalber hinweist). Von dort mit einem Schiff der HPNC weiter.

Gutaussehend, auf dem linken Auge blind.

Die ersten Tage bieten heiße Tage mit idealem Reisewetter. Es verspricht eine entspannte schöne und schnelle Reise zu werden, doch ab Mittag des zweiten Tages frischt der Wind auf und dreht immer mehr nordöstlich, sodass man sich – nachdem man Kendrar passiert hat - von der Küste entfernt und aufs offene Meer zuhält, um Luv zu gewinnen. Notfalls müsse man ein paar Tage auf dem Meer verbringen, bevor man sich wieder in den Golf von Prem wagen könne.

Proben wegen Seekrankheit.

In der Nacht dreht der Wind auf Südost und frischt weiter auf. Noch ist alles unter Kontrolle, die Besatzung ist gelassen. (Mit Ausnahme von Yann Olkwyn, der etwas am Lamentieren und Jammern ist – er ist schon lange an Bord, und ein exzellenter Segelmacher, aber auch ein Spökenkieker, der schnell mit angeblich schlechten Omen zur Hand ist). Doch man treibt am Golf von Prem vorbei nach Nordenwesten.

Die Morgendämmerung ist wegen des schlechter gewordenen Wetters kaum zu erahnen. Der starke Wind steigert sich zur Überraschung aller plötzlich zu einem ausgewachsenen Orkan und kaum hört man noch das eigene Wort im Toben der Elemente.

(Dafür sorgen das keiner unter Deck bleibt! Körperbeherrschungsproben!)

Nach Sinnenschärfe Probe kann jemand den Warnruf „Schiff“ hören und bald darauf kracht die *Wellenschöne* mit einem großen Langschiff zusammen. Plötzlich geht es ganz schnell: Der Zusammenstoß zusammen mit einer starken Bö lässt das Schiff extrem weit nach Lee kränken und allerlei geht über Bord: Auch die Helden (Körperbeherrschungsproben!), ggf. Rettungsversuche. Sollte noch jemand an Bord sein: Ein Mast ist gebrochen, einige Matrosen versuchen die Rigggen zu kappen, während andere erschrocken zum Langschiff weisen, da sie offensichtlich befürchten geentert zu werden. Doch wer genau hinschaut, sieht, dass dort ebenfalls das blanke Chaos ausgebrochen ist. Die *Wellenschöne* bewegt sich schwer in den schweren Seen.

Spätestens jetzt sollten die letzten Helden über Bord gehen.

**Weiter: ab Seite 8 „In den Fluten“**

### ***S. 13f: Kampf auf den Felsen***

Harpyien werden von Riesenvögeln angegriffen. Eine kleine Gruppe Harpyien: 3 ausgewachsene und 2 Kinder. Ein (männliches) Skelett liegt in der Nähe. Wenn Helden Harpyien helfen, siehe S. 15 – Kommunikation ist möglich.

Die Harpyien können Helden fliegend herunter tragen, eine Harpyie will aber einen der Männer zur Fortpflanzung.

Werte: **ZBA 108**

### **Geschichte des Schatzes**

Wie auf Seite 15f, allerdings waren die beiden Seeleute Schiffbrüchige eines zyklöpäischen Schiffes, das von Thorwalern geentert wurde und wegen eines Feuers sank. Beide retteten sich auf die Insel, und einer machten sich auf einem Trümmerstück auf, um Hilfe zu holen. Er wurde bewusstlos gerettet, aber er litt an Gedächtnisverlust. Später kam er wieder zu sich und als er von Orgens Großvater bei einer Heerfahrt erschlagen wurde kam die Erinnerung wieder und sterbend

plapperte er von der Insel, von dem der Großvater annahm, dass es sich um eine Insel bei den Zyklopeninseln handelte.

### **Der Schatz und sein Wächter**

Die beiden gestrandeten Zyklopäer retteten sich auf die Insel und fanden in der Höhle das Skelett eines offensichtlich vor ihnen Gestrandeten. Dieser hatte offensichtlich eine kleine Truhe in diese Höhle gerettet und war schließlich verstorben. In der Truhe, die inzwischen so morsch und verwittert ist, dass sie kaum eine Berührung aushält, befinden sich noch vier (brüchige) Ledersäckchen. In dem einen sind zwei taubenei-große hellblau schimmernde Kristalle (noch nicht bearbeitet) (Sonnensteine, Corderiet), im zweiten sind mehrere unterschiedlich große Bernsteine und im dritten vier wunderbare große und ein paar kleine Rohlinge Amethyst (Quarzkristall der Rahja Kirche heilig). Im vierten schließlich befinden sich einige wunderbare Rubine (Heilige Steine der Ingerimm-Kirche). Lose in der Truhe befindet sich ein einzelner wunderbarer Aquamarin (Efferd).

Die Truhe steht auf einem Stein, vor dem die Leiche eines Mannes sitzt, sodass die Truhe zunächst nicht zu sehen ist. Sobald sich jemand in die Höhle begibt, kann man sehen, wie aus dem (bekleideten) Skelett ein Geist ausfährt und jeweils mit einem Stein in der Hand auf den Eindringlich zu schwebt, um ihn anzugreifen.

Der Geist ist nur immer wieder kurz schemenhaft zu erahnen. Die Angriffe mit den Steinen spürt der Betroffene zwar nicht, doch wenn er „getroffen wird“ erblickt er die hassverzerrte Fratze des ausgemergelten wild zotteligen Kopf des Mannes, was wirkt wie Schreckgestalt I (MU-Probe +1), misslingt die Probe erstarrt das Opfer für W20 KR und erleidet einen Attribut Malus in Höhe der Punkte die zum Bestehen der MU-Probe gefehlt haben. Wer aber die Truhe berührt, der erstarrt unter dem Eindruck, des Blicks in die Vergangenheit, wie der Verletzte von seinem Freund zurückgelassen wird unter dem Versprechen Hilfe zu holen. Die Vision wirkt wie ein EIGENE ÄNGSTE. Wer eine Probe gegen seine MR besteht, kommt nach W20 KR wieder zu sich und erleidet 1W6+2 AuP Verlust, er die Probe nicht besteht erleidet den doppelten Ausdauerverlust und erhält einen permanenten Punkt auf eine seine Ängste.

Austreibung des Geistes+3

Beschreibung Höhle Seite 16

### **Die Friedlosen „Die Möwen-Ottajasko“**

Die Piraten um ihre Hetfrau **Rorlif Katlasdottir** haben sich erst vor einem Jahr hier niedergelassen.

**Größe:** 1,87, **Alter:** 31, **Haarfarbe:** dunkelblond, **Augenfarbe:** blau

**MU:** 14 **FF:** 12 **KL:** 12 **GE:** 16 **IN:** 11 **KO:** 14 **CH:** 12 **KK:** 15

**LeP:** 35 **AuP:** 35 **MR:** 4 **INI B:** 11

**AT/PA:** 19/16 **TP:** 1W+5 (Orknase) **RS:** 3 Krötenhaut

**Herausragende Talente:** Hieb Waffen 17, Raufen 12, Speer 14 (Spez. Jagdspieß), Bogen 16 (Spez. Kurzbogen), Zweihand Hieb Waffen 19 (Spez. Orknase), Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung 12 (Spez. Schmerzen ignorieren), Menschenkenntnis 10 (Spez. Thorwal), Orientierung 10

**Vorteile/Nachteile:** Entfernungssinn, Eisern, Zäher Hund, Jähzorn 8

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Befreiungsschlag, Linkhand, Meisterschütze, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Die Friedlosen haben einen Knorr und ein Langschiff, die anliegen, außerdem eine gekaperte kleine nostrische Kogge, die in der Bucht vor Anker liegt.

Rorlif wird unterstützt durch die **Seidkona Livka**, die wegen Schadzauberei nur knapp dem Tod entrann und auf ihrer Flucht Rohrliff begegnete. Die beiden sind inzwischen ein Paar, auch wenn sie getrennte Räume bewohnen.

**Größe:** 1 Schritt 3 ½ Spann, **Alter:** 32, **Haarfarbe:** henna, **Augenfarbe:** grün

**MU:** 14 **FF:** 11 **KL:** 13 **GE:** 12 **IN:** 15 **KO:** 12 **CH:** 13 **KK:** 11

**LeP:** 26 **AuP:** 28 **AsP:** 45 **MR:** 6

AT: Wurfmesser 19, Dolch 13/11

**Herausragende Talente:** Selbstbeherrschung (Spez. Störungen ignorieren) 14, Sinnenschärfe 14, Menschenkenntnis 11 (Spez. Thorwal), Überreden 10 (Spez. Einschüchtern), Wildnisleben 12 (Spez. Wald), Pflanzenkunde 17 (Spez. Wald), Tierkunde 10, Sternkunde 10 (Spez. Horoskope), Abrichten 10, Alchemie: 10, Kochen 10 (Spez. Tränke), Ritualkenntnis Hexen: 11

**Herausragende Zauberfertigkeiten:** Ängste lindern 10, Blick in die Gedanken 10, Eins mit der Natur 10, Gefunden! 12, Große Gier 12, Herr über das Tierreich 12, Hexenholz 11, Hexenknoten 10, Krabbelnder Schrecken 10, Krähenruf 12, Levthans Feuer 10, Radau 10, Reptilea 10, Sanftmut 10, Schleier der Ungewissheit 11, Tiere besprechen 10, Wand aus Luft 11, Zauberschwang 10

**Vorteile/Nachteile:** Astrale Regeneration III, Magiegespür 10, Feste Gewohnheit (Erdegebundenheit), Vorurteile Magier 8

**Flüche:** Gegenprobe um RkP\*+3 erschwert

**Ängste mehren** 10 AsP, MU/IN/IN +4, für RkP\* Tage

**Beiß auf Granit** 12 AsP, MU/IN/IN +4 für RkP\* Tage

**Schlaf rauben** 15 AsP, KL/CH/CH +5 für RkP\* Tage

**Hexenschuss** 9 AsP, IN/CH/CH

**Warzen sprießen** 6 AsP, IN/CH/CH -2 (Dauer 1 Tag)

Sie hat zwar einen Besen, aber sie hat keine Flugsalbe mehr.

### Die Mannschaft

Werte eines normaler Rekker

**MU:** 14 **FF:** 12 **KL:** 11 **GE:** 14 **IN:** 13 **KO:** 14 **CH:** 10 **KK:** 14

**LeP:** 31 **AuP:** 33 **MR:** 4 **INI B:** 11

AT/PA: 16/13 TP: 1W+4 (Skraja) RS: 3 Krötenhaut

**Herausragende Talente:** Raufen 10, Wurfspeer 10, Körperbeherrschung 10 (Spez. Standfestigkeit), Boote fahren 12 (Spez. Einmaster)

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Befreiungsschlag, Linkhand, Scharfschütze (Speer), Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf II, Wuchtschlag

### Die Gefangene der Piraten

17-jährige junge Frau Roneta, mit langen flachsblonden Haaren, die inzwischen struppig und verfilzt sind. Sie behauptet die Tochter des nostrischen Freiherrn von Trontsand zu sein und dass man sie gegen Lösegeld freilassen würde. So erhofft sie sich eine bessere Behandlung.

Tatsächlich war sie eine Geisel des Hetmanns Thorleif aus Guddasunden. Doch als dieser losfuhr, um das Lösegeld zu holen, versuchte sie in einer kleinen Jolle zu fliehen (sie ist eine Fischers-Tochter und versteht sich aufs Segeln). Doch dabei wurde sie von den Friedlosen aufgegriffen, denen sie die gleiche Geschichte erzählte.

## Die Geisterburg

Von Hendrik Nübel

Aus der Abenteueranthologie Ruf der Ferne für Midgard aus dem Caedwyn Verlag.

### **S. 41ff**

Wenn Helden die Flucht gelingt treffen sie auf die Otta von Thorleif Björnskratt von der Swafnirlied-Ottajasko aus Guddasunden.

Doch der war gar nicht in Nostria, sondern ist auf der Suche nach Nicht-Thorwalern, die ihm bei seinem Problem mit der Geisterburg helfen. Da kommen die Helden ihm gerade Recht...

#### **Diese Magd gehört mir!**

Roneta war von ihm vom nostrischen Strand geraubt worden und diente als Magd und Geisel. Als er sich kürzlich auf nach Nostria machte, um das Lösegeld einzufordern, erfuhr er, dass Roneta ihn belogen hatte. Sie war nur Magd am Hof des Freiherrn und dieser sah keinen Grund, für sie Lösegeld zu bezahlen. Da sie das wusste, war sie geflohen mit einer gestohlenen Jolle und direkt den Friedlosen von der Insel in die Arme gefahren, denen sie die gleiche Geschichte auftrichtete.

#### **Guddasunden**

Ist eine typische Thorwaler-Siedlung hoch über dem Guddingarf-Fjord (am Eingang zum Guddingarf-Fjord – an der Gabelung wo sich der Fjord in einen Nord- und einen Südarml teilt – kann man auf den Klippen eine Burgruine erkennen. Hier gibt es eine traditionsreiche Ottajasko mit 3 Langschiffen.

350 E.

Schenke "Wir allein"

Schmied "Hjaldar Surasson"

*Swafnir-Tempel (Maednir Olvirsson (20)), Gemeinsamer Firun- und Ifirn-Schrein*

Hetmann Thorleif Björnskratt von der Swafnirlied-Ottajasko

Seidkona: Loni

#### **Thorleifs Problem**

Die alte Geisterburg, die man vom Fjord aus sieht, ist seit Jahren nicht betreten worden, weil es dort spuken soll. Doch als sie im Frühsommer ausgefahren waren, haben einige Räuber Guddasunden überfallen. Sie konnten viele Vorräte und Waffen erbeuten, der Angriff wurde aber abgeschlagen. Man war zunächst verwirrt gewesen, dass keine Schiffe auszumachen gewesen seien, bis man die Spuren zur Burg zurückverfolgen konnte. Auch einelne Höfe und ein kleines Dorf im Nordfjord war überfallen und geplündert worden.

Die Burg steht auf den Klippen, hinter einem gut zu verteidigenden Engpass.

Als Thorleif mit seinen Schiffen zurückkam, versuchte er umgehend die Burg zu erstürmen, doch unter schweren Verlusten mussten sie das Vorhaben aufgeben und belagern seit dem die Burg.

Die Swafnirlied-Ottajasko ist an diesem Fjord die größte Macht und langsam beginnen die Leute an der Führung ihres Hetmannes zu zweifeln. Der Ruf nach dem Jarl Hakon Raskirsson aus Hjalsingor wird lauter, und das wäre eine nicht wieder gutzumachende Schmach für den Hetmann.

Die Seidkona Loni, die unweit Guddasunden im Wald lebt, hat ihm nun folgende Lösung aufgezeigt: Der vergessene Schrein der Sonnenkrieger im Fichtental, 30 Schritt über dem Fjord,

verbirgt einen geheimen Zugang zur Burg, doch kein Thorwaler könne ihn betreten. Man hat zunächst versucht den Schrein zu umgehen, und sich seitwärts durch den Fels zu schlagen, um auf den Fluchttunnel zu stoßen, doch würde dies Monate dauern. Deshalb benötigt Thorleif dringend fremde Hilfe und bietet alles mögliche dafür.

### **Hintergrund der Geisterburg:**

Während der Besetzung Thorwals durch das MR entstand im Guddingarf-Fjord eine Burg der Besatzer. Schon relativ früh fiel sie im Laufe der langen Befreiungskriege mit Unterstützung Runajasko der Swafnirlied-Ottajasko in die Hände 414 BF, wobei ihre Hetfrau Eyvin Ketilsdottir fiel.

419 BF beteiligte sich die Ottajasko bei einem Überfall auf Havena, das ebenso unter dem Einfluss der Praios-Kirche stand wie alle anderen Regionen des Reiches.

Der mächtigste Orden in der Stadt war Der Orden der göttlichen Kraft (s.u.), der hier seine Hauptabtei im ehemaligen (alten) Rondra-Tempel (heute Unterstadt) aufgeschlagen hatte.

Und eben diesen Teil der Stadt überfielen die Thorwaler. Sie konnten gar in die Abtei eindringen und eine Menge Reichtümer und eine Reihe Artefakte erbeuten. Systematisch konnten sie dabei nicht vorgehen, weil sie nur die Kraft für einen kurzen Überraschungsangriff hatten und bereits eine Stunde später wieder auf See waren.

Die Swafnirlied-Ottajasko unter Hetfrau Asgrimma Eyvinsdottir stellte einen wesentlichen Teil der Angriffsmacht dar und erhielt die wertvollsten Beutestücke, die man anschließend in die eroberte Burg im heimatlichen Fjord verbrachte.

Doch die Rache des Ordens war fürchterlich. Auf dem Höhepunkt seiner Macht standen dem Orden praktisch unbegrenzte Mittel zur Verfügung und so wurde eine Strafexpedition ausgestattet, die durch Kollaborateure aus Thorwal-Stadt verstärkt wurde.

Und so wie vor einigen Jahren den Thorwalern elementare Kräfte geholfen hatten, die eigentlich als uneinnehmbar geltende Burg einzunehmen, so gelang es dem Orden mit göttlicher Hilfe einen geheimen Fluchttunnel ausfindig zu machen und die Burg zurück zu erobern. Große Teile der Ottajasko wurden hingeschlachtet und sie stand kurz vor ihrer Auflösung. Der Zugang des Fluchttunnels wurde durch einen göttlichen Schreiber versiegelt, der allen Nicht-Thorwalern den Zugang verwehrte.

Doch die Macht des MR in Thorwal war schon zu sehr geschwächt. Man konnte sich nicht allzu lange halten. Die Ottajasko wurde durch ähnlich dezimierte andere Ottajaskos verstärkt und konnte Guddasunden halten. Keine der beiden Seiten hatte genug Kraft, die jeweils andere Seite zu schlagen. Doch 424 BF später, als kaum noch Nachschub zur Burg durchkam, gelangte die Nachricht von der Säuberung des Ordens durch den Kaiser auch in den Guddingarf-Fjord.

Als die Thorwaler einen erneuten Angriff unternahmen, öffneten die letzten Insassen der Burg die Tore und stürzten sich in selbstmörderischer Absicht auf ihre Feinde.

Die Thorwaler trugen dabei so schwere Verluste davon, dass man beschloss die Burg nicht wieder zu besetzen. Man zerstörte lediglich einen Teil der Befestigungen und die unteren Gewölbe, auf dass sich die verhassten Praioten hier niemals mehr festsetzen würden und betrat die Burg nie wieder. Sie gilt seitdem als verflucht.

### **Der Orden der göttlichen Kraft**

Es handelte sich um einen kriegerischen Praios-Orden konvertierter Rondra-Gläubiger und somit besonders fanatisch, meinten sie doch jederzeit beweisen zu müssen, dass niemand Praios ernster nahm als sie. Sie wurden von der Praios-Kirche geduldet, weil es politisch opportun war (doch bereits 424 BF wird der Ordens unter dem Vorwand der Häresie entmachtet und von allen Rondra-Einflüssen gereinigt). Berühmt geworden ist der Orden durch den „Sommer von Feuer und Blut“ im Kosch, im Jahr 414 BF, als er auf dem Höhepunkt seiner Macht und seines Einflusses war. Der Orden führte die Strafaktionen durch, für die Ermordung des Priesterkaisers

Kathayin der Abtei Leuwenstein. Dabei fielen dem Orden zahlreiche Reichtümer und Artefakte in die Hände, die z.T. in der neuen Abtei im Kosch aufbewahrt wurden, z.T. aber auch im Zentrum des Ordens, in Havena.

Aus dem gereinigten und später wieder erstarkten Orden ging 400 Jahre später die Inquisition hervor.

### **Die aktuellen Besitzer der Burg**

Unter Führung des schwarzen Einar (halb Moha, halb Thorwaler) hat sich eine Bande Friedloser in der Burg einquartiert. Rodi Hjalkason stammt aus Guddasunden und ist auf dem letzten Hjalding verbannt worden. Er sieht das als große Ungerechtigkeit an und hat sich Einar angeschlossen. Neben einigen Binnenländern, die allesamt zu einer kleinen bzw. großen Verbannung verurteilt wurden, handelt sich um die Reste einer Truppe, die im Frühjahr dreist versucht hatte Overthron zu überfallen. Dabei waren die drei Langboote und die Mehrzahl der Friedlosen die von den nördlichen Olportsteinen kamen, vernichtet worden. Nur Einar hatte sich mit einigen Überlebenden ins Landesinnere retten können. Der Hetja der Hjolmskari, Livnur Garheltsson hatte zwar versucht die Flüchtigen zu stellen, doch waren seine Kräfte dazu zu geschwächt. So konnte die Räuberbande zunächst entkommen. Sie hausten in den Bergen und erhielten durch einige Verbannte Verstärkung, wie z.B. durch Rodi. Dieser erzählte ihnen schließlich auch von der Geisterburg und dass sie ein geeigneter Stützpunkt sei.

### **Der Schrein**

#### ***Seite 45f***

Der Schrein ist in den Fels hineingebaut und sein Holztor wirkt unberührt von Satinav und in einem Umkreis von 10 Schritt stehen eng an eng Praiosblumen. Bis zu diesem Umkreis hat die Wildnis ein Chaos von Bäumen und Pflanzen errichtet. Die Thorwaler haben bis zum Praiosblumenfeld eine Schneise durch die Wildnis geschlagen, und daran vorbei, bis zu der Stelle, wo sie versucht haben, sich durch den Fels zu schlagen.

Der Swafnir-Geweihte hat bestätigt, dass hier mächtige göttliche Kräfte wirken.

Wächterspruch: Praios ist (Antwort: Die Macht, die Wahrheit und die Gerechtigkeit – lernte jeder Mittelreicher in seinem götterkundlichen Unterricht)

Sprache: Bosparano

Der Schrein wird wie durch eine künstliche Sonne erhellt.

Der Eingang zum Tunnel wird von zwei steinernen Stauten flankiert, die, etwas größer als mannshoch, die Ordenstracht tragen: Helme verziert mit einem Blattgold Überzug aus Rotgold. Lange Kettenmäntel und darüber den gelben Wappenrock mit einer aufgehenden Sonne. Sie paradien mit steinernen Schwertern.

Wenn man versucht sie zu passieren prallt man auf eine unsichtbare Wand, während man eine Stimme auf Bosparano im Inneren hört: Praios sieht alles! Verharre und offenbare Deine Sünden!

Im Schrein: Bernstein, Praios-Diamanten, aber auch Smaragde (Rondra), in einem goldenen Kelch stecken einige Greifenfedern, das Ordensbuch des Ordens der göttlichen Kraft

Praioslob Löwenbrand

Gebundener Geist, des letzten Befehlshabers der Ordensgemeinschaft, der sich hier selbst das Leben nahm, da er niemanden lebend passieren lassen wollte.

**In der Höhle*****Seite 48f***

Auf einem Altar ruht auf goldenen Haltern das golden schimmernde Schwert des Ordens: Goldene Leuin (das Heft hat die Gestalt eines Löwenkopfes) – das Schwert gehörte ursprünglich dem Meister des Bundes der Senne Havena und wurde nach dem Abfall der Senne und der Konvertierung zu Praios dem Praios geweiht.