

Hinweise zum Einsatz von Musik im Abenteuer 157 **Helden einer Saga**

Leider wurden die Hinweise zum Einsatz von Musik im Satz gestrichen und durch den allgemeinen Hinweis auf Seite 7 ersetzt.

Hier liefere ich die Hinweise nach:

Seite 9: Eine winterliche Reise: *Musik für die Annäherung an Uddahjal: 13. Krieger, Track 3 (ab 0:18)*

Seite 14: Zu Gast in der Hetja-Halla: *Musikvorschlag für die Begrüßung in der Halle: 13. Krieger, Track 4 (ab 2:02)*

Seite 16: Bei den Klippen: *Musikvorschlag für die Begegnung mit dem Godi: Der 13. Krieger, Track 16*

Seite 17: Nächtliche Heimsuchung: *Musikvorschlag für den Kampf gegen den Unhold: Dark City, Track 14 (bis 4:33)*

Seite 19: Nachforschungen: *Musikvorschlag zur Begleitung der Nachforschungen: Der 13. Krieger, Track 10*

Seite 20: Doe Höhle des Unholds: *Musikvorschlag für das Folgen der Spur: Schnee der auf Zedern fällt, Track 1*

Seite 21: Thorfinnas Grab: *Musikvorschlag für die Entdeckung des Grabes: Die Wikinger, Track 2*

Seite 22: Ende von Das Tyrffinglied: *Musikvorschlag für Fest zur Feier des Sieges über den Unhold und für das Auffinden der Tyrffing-Strophen: Der 13. Krieger, Track 4 (ab 2:02)*

Seite 22: Muntere Tage: *Musikvorschläge für die Festivitäten: Die Wikinger, Track 3, 4 und Bartholomäusnacht, Track 6 und Conan der Barbar, Track 9 und Rob Roy, Track 6*

Seite 23: Ein Männlein sitzt im Walde: *Musikvorschlag für die Begegnung mit dem Kobold: Schnee der auf Zedern fällt, Track 10*

Seite 24: Die Eide der Abenteurer: *Musikvorschlag für die Eide: Der 13. Krieger, Track 3 (ab 0:18)*

Seite 26: Die Reise zum Runjafoss: *Musikvorschläge für die Reise zu den Seidkonas: Schnee der auf Zedern fällt, Tracks 11 und 18*

Seite 28: Der Weiber Spruch und Fluch: *Musikvorschlag für den Aufenthalt bei den Seidkonas: The Sixth Sense, Track 3*

Seite 32: Auf Queste: *Musikvorschlag für die Ausfahrt: Die Wikinger, Track 7*

Seite 33: Der Sturm: *Musikvorschlag für den Orkan: Waterworld, Track 7*

Seite 36: Kampf mit dem Wurm: *Musikvorschlag für die erste Begegnung mit dem Wurm: Der 13. Krieger, Track 6*

Seite 38: Geschlagen (Kasten): *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 7*

Seite 38: Ein abendlicher Gast: *Musikvorschlag für den Auftritt des Alten: Der 13. Krieger, Track 10*

Seite 40: Das dritte Rätsel: *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 13*

Seite 41: Der Sieg: *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 15*

Seite 41: Der Kampf gegen den Seetiger: *Musikvorschlag für den Kampf gegen den Seetiger: Waterworld, Track 13, bis 3:25*

Seite 42: Der Sturmkriecher: *Musikvorschlag für den Berg: Schnee der auf Zedern fällt, Track 1*

Seite 42: Vermählung und Aufbruch (Kasten): *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 15, ab 4:00*

Seite 43: Vermählung und Aufbruch (Ende): *Musikvorschlag: Die Wikinger, Track 2*

Seite 44: In der Vaenibugten: *Musikvorschlag: Waterworld, Track 4*

Seite 45: Der Weg des Durro-Dûn: *Musikvorschlag für die Begegnung: Rob Roy, Track 3*

Seite 46: Der Streit der Zwerge: *Musikvorschlag: Rob Roy, Track 18*

Seite 51: Zurück in Virport: *Musikvorschlag für das Gastmahl: Der 13. Krieger, Track 11*

Seite 54: Der Vergleich zu Asbyrgi: *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 10*

Seite 55: Der Kampf gegen Hersir Fridleif: *Musikvorschlag: Der 13. Krieger, Track 6*

Seite 56: Ein fürstlicher Empfang: *Musikvorschlag: Die Wikinger, Track 10*