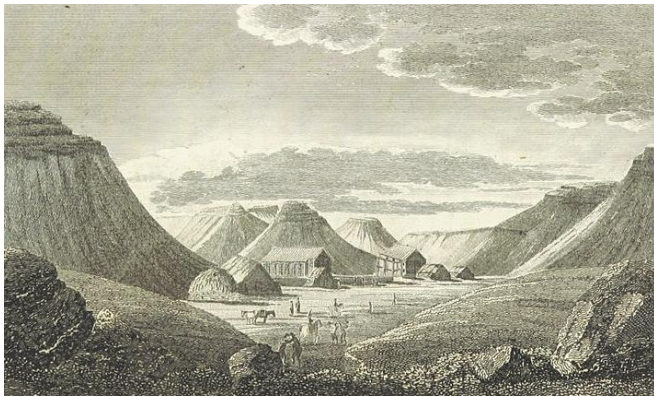


Momentan ist der Kirchenherr Laikor Anussen in Reykjavik und nur seine Haushälterin Elín Hrafnisdóttir kann der Gruppe Unterkunft gewähren, gerne ist dabei natürlich eine Spende an die Gemeinde gesehen.



Hólar um 1815

**Elín Hrafnisdóttir** Haushälterin/Zivilistin  
**Spielwerte:** Größe: 1,65 cm, normale Statur, Gewicht: 63 kg, rechtshändig – 26 Jahre Einkommen: XXX SG: 0  
**St:**58 **Ge:**59 **Gw:**63 **Ko:**59 **In:**61 **mT:**54 **Au:**81  
**pA:**69 **Sb:**55 **Wk:**61 **B** 24  
**LP:** 14 **AP:** 13  
**Waffenfertigkeiten:** Raufen + 7 (XXXXX)  
**Abwehr+xx** **Ausweichen+xx**  
**Fertigkeiten:** Allgemeinbildung+10, Konversation +12, Hauswirtschaftskunde +14, Menschenkenntnis+13  
**Sprechen/Schreiben:** Isländisch +17/+17, Dänisch +15/+15  
**Auftreten und Besonderheiten:** Elin ist eine junge resolute Frau, die in ihrem alten Dienstherrn eine väterliche Gestalt sieht, die es zu versorgen gilt. Sie ist es gewohnt, dass ihr Wort in ihrem Haushalt Gesetz ist.  
**Ausrüstung:** Einfache Kleidung, Bibel, Perlenohrringe, blaue Kameebrosche



Von Elin kann man im freundlich geführten Gespräch folgende Informationen erhalten, wenn man das Gespräch darauf lenkt:

1. Sie findet hier keinen geeigneten Ehemann, die einheimischen Jünglinge sind ihr zu unkultiviert.
2. In Vatnsdalur an den Hügeln Þrístapar hat sie wunderbare Misteln gefunden, aus denen sie einen heilsamen Tee kocht.
3. Die Hügel Þrístapar sind der Ort der letzten Hinrichtung auf Island, sie ist ca. 50 Jahre her, es ging wohl um Mord.
4. Der Eyjafjallajökull ist der südlichste Gletscherberg Islands, im Süden von ihm sind im Sommer gute Weidengebiete für Ziegen. Ihr Vater hütet dort im Moment am oberen Skógafoss seine Ziegen.
5. Der Skógafoss ist ein 60 m hoher Wasserfall an der Südküste Islands, er führt Wasser vom Eyjafjallajökul zum Meer.

Da es unnötig ist, an dieser Stelle im Abenteuer viele Nichtspielercharaktere aufzuführen, kann für allgemeine Gesprächspartner wie z.B. dem Schmied, einem Bauern oder einer Magd der Spielleiter auf die Namensliste am Ende des Abenteuers zurückgreifen. Von diesen kann man folgende Hintergrundinformationen erhalten, falls Gespräche die diese Themen anschnitten, geführt werden:

1. Der blinde Höder erschoss den strahlenden Recken Balder aus Versehen mit einem Bogen. Ein Mistelzweig diente ihm als Pfeil, Mistel war das einzige, was den magisch geschützten Balder verletzen konnte.

2. Freya weint goldene Tränen, so gab sie ihrem Leid Ausdruck, als sie von ihrem Gemahl verlassen wurde.

3. Thor der Odinson ist auch als der Donnerer bekannt. Sein Streitwagen wird von zwei Ziegenböcken gezogen. Sie sterben nicht, denn mit ihrem Fleisch nährte er sich und die seinen. Trotzdem konnten sie am nächsten Tag seinen Streitwagen ziehen.

4. Lodur war ein großer Schmied, er war an der Gestaltgebung von Mann und Frau beteiligt.

**Anmerkung:** Es sollte keinen verwundern, dass die Einheimischen hier die Sagas ihrer alten Götter noch kennen. In den Anhängen ist für den Spielleiter ein Abschnitt mit etwas umfangreicheren Informationen über die nordische Götterwelt hinterlegt.



Landschaftsimpersion auf dem Weg zum Vatnsdalur

Die vor der Gruppe liegende Strecke nach Vatnsdalur wird die Gruppe 23 Wegstunden kosten und führt in bergiges Gelände. Der Spielleiter hat auf der Strecke wie immer auf die Positionen der anderen Rennteilnehmer zu achten, sei es nun, um die Gruppe mit der Szenerie eines zurückfallenden Rennteams, durch die Chance auf eine Rennsituation oder durch versteckte Nettigkeiten (Fallen und Hindernisse) anderer Rennteams zu erfreuen.



Luftansicht vom Vatnsdalur

Auf diesem sehr steinigen Rennabschnitt besteht eine generelle Chance von 40 Prozent, dass die Kutsche der Spieler eine Beschädigung erleidet (siehe Allgemeines zu den Rennetappen).

Auf diesem Teilabschnitt des Rennens gibt es natürlich auch die Möglichkeit, die Fahrstrecke stark zu verkürzen auf ca. 35 km. Falls diese Abkürzung genutzt werden sollte, stößt man nach 30 km auf eine 3 m breite Schlucht, die 20 m in die Tiefe reicht. Die gegenüberliegende Seite liegt zudem 60 cm höher.

Falls die Spieler mindestens vier der langen Holzbohlen (400 x 35 x 5 cm) dabei haben und auf Werkzeug und Nägel zurückgreifen können, kostet das Überqueren etwas Zeit und Mühe, ist aber machbar. Je zwei Bohlen zu einem langen T-Profil montiert und man kann die Pferde einzeln rüberführen. hinterher ist es ein leichtes die Kutsche nachzuziehen. Für jedes Pferd fällt beim Herüberführen ein EW-Reiten an, um das Tier ruhig zu halten. Sollte der Wurf misslingen, geht das Tier durch, stößt seinen Führer/Reiter beiseite und stürzt mit einer 50-%-