

HELLFROST-TAGEBUCH

Auf Thryms Spuren

1. Markttag im Kriegsmond 499 NV [24.10.2013, Pöda]

Es ist schon einige Tage her, da die Vierergruppe in den *Zwergenhügeln* der *Herrenlosen Länder* Geschäfte zu erledigen hatte. In dieser harschen und schroffen Gegend gab es für die ungleichen Reisenden stets genug zu tun – Orks, Riesen und unzählige Kreaturen des Helfrostes suchen die raue Region heim. Einer alten Finnar-Route folgend, bewegt sich die Truppe – begleitet von einem gewaltigen Zwergmammut, das als Lasttier fungiert – Richtung *Frostwassersee*.

Am frühen Abend zwingt ein beißendes Schneetreiben die Vaganten dazu, zwischen schützenden Nadelbäumen ihr Finnar-Zelt aufzuschlagen, ein Feuer zu entfachen und das Unwetter im sicheren Warmen auszusitzen. Das Heulen des Windes zerrt an den Fellen und schweren Lederwänden des schützenden Lavvus.

Als sich Thryms Zorn ein wenig gelegt hat, schreckt der immernoch vollberüstete Tuomi auf. Da hat doch jemand um Hilfe gerufen. Gemeinsam stürzt man sich in die kalte und windige Nacht hinaus, einem ungewissen Ziel entgegen. **Gargeth Bärenpranke**, **Mumnim Eisenhagel** und **Isgwyn Aericsohrt** sind **Tjaras** ungewöhnliche Fähigkeiten bereits geläufig. Während sich die Drei durch den Schnee kämpfen müssen, tippelt das Frostblut leichtfüßig neben ihnen her – sie ist voll in ihrem Element. Die Herdwächterin kann dies nicht von sich behaupten, denn die gesamten *Herrenlosen Länder* sind der Feind.

In der Ferne kann man durch die wild umherwirbelnden Schneeflocken ein Lagerfeuer entdecken, bei dem zwei Gestalten gegen ein Rudel fürchterlicher Wölfe um ihr Leben kämpfen. Einer der Verzweifelten ist ein Schildritter, der die herannahenden Helden vor dem Biss der knurrenden Bestien warnt. Im Hintergrund kämpft ein Finnar mit Speer und Holzschwert gegen die geifernden Ungetüme. Vier der fürchterlichen Wölfe, deren Augen in der Dunkelheit glühen und die einen ekelerregenden Gestank von Verwesung und Tod verbreiten, lösen sich und hetzen auf die Ankömmlinge zu. Blitzschnell vereist das kindliche Frostblut zwei der Vierbeiner, die von glitzernden Fangarmen bewegungsunfähig gemacht werden. Wie gewöhnlich beginnt der Tuomi den Kampf mit einem eigenartigen Gebet an die Nornen, einen Brauch, den sich der Zwergenuscarl nicht erlauben kann. Er schleudert seinen riesigen Kriegshammer auf die herannahenden Wölfe und erschlägt mühelos zwei von ihnen. Die flehenden Gebete der Priesterin Kenaz' werden von Thryms Atem verweht, auch als sich ihr selbst eines der Ungetüme nähert. Zum Glück kann der Tuomi mit seinem schweren Bidenhänder die gefesselten Wölfe samt der Eisranken erschlagen und noch bevor einer der Wölfe seine Zähne in den Recken vergraben kann, zerschlägt **Mumnim** mit seinen Kriegshämmern die restlichen drei von ihnen – und wird seinem Ruf damit ein weiteres Mal mehr als gerecht.

Schnell stürzt man zum Lagerfeuer, um zu retten, was noch zu retten ist. Während der Finnar neben einem weiteren Fährtenleser seiner Art im eigenen Blut liegt, hat der Herdritter noch die Kraft, das Wort an die Retter zu richten: Er nennt sich selbst **Wulfric Eriksunu** und bittet die verbündete Herdwächterin für ihn zum *Velhem Fort* im *Splittermoor* zu reisen, um dort von seinem Scheitern zu berichten. Obwohl die Priesterin die blutende Halswunde mit meisterlichem Können versorgt und die Blutung stoppt, scheint sich ein fauler Zauber an der Bissstelle auszubreiten, der Gewebe verwesen lässt und sich Stück um Stück in den Schildritter hineinfrisst. Unterdessen übergibt der Verteidiger der Herdlande der Jüngerin Kenaz' eine silberne Münze, die wie ein magischer Kompass zu funktionieren scheint und mächtige Magie ausstrahlt. Er ringt ihr zudem das Versprechen ab den Frostriesen **Jaakimo** und sein Rudel von Orks zu töten. Dieser habe in den *Zwergenhügeln* eine Karte erbeutet und suche nun einen mystischen Ort – warum können die vier Helden nicht mehr erfahren. Denn der Verletzte bittet seine vermeintlichen Retter, ihn in Ehre sterben zu lassen. Der Biss des Schreckens- oder Blutwolfes scheint ihn wohl zu verschlingen und er möchte sich nicht in ein Monster verwandeln – wie auch immer das zu verstehen ist. Bevor die Gruppe noch überlegen kann, zertrümmert das Zweihandschwert von **Bärenpranke** den Schädel des Gebissenen. Die **kleine Tjara** läuft angewidert weg; nicht zu Unrecht, denn der Tuomi sammelt daraufhin wortlos seine Trophäen ein: die Augen seiner erlegten Feinde. Sein Volk glaubt wohl, hinter den Augen sitze die Seele, die damit freigelassen und besänftigt werde. Kein Wunder ist der eigenartige Krieger über und über mit Augen verziert.

Der Zwergenuscarl aus *Karad Marn* muss nicht lange überlegen, denn alleine das Wort "Ork" reicht aus, um ihn seine Hämmer fest umklammern zu lassen. Die beiden Finnar und der zerschlagene Herdritter werden den Flammen übergeben. Das nächste Ziel ist also der

Frostmoorstrom – zum Glück liegt auf dem Weg noch eine Finnarsiedlung, um noch einmal die Vorräte aufzustocken.

Noch immer hallt das markerschütternde Heulen der Wolfe in den Ohren der Herdwächterin nach, doch mit der magischen Münze fest im Griff fasst sie den Entschluss, dass bald Frostriesenblut fließen muss ... **Jaakimo**, wir kommen!

[14.11.2013, Pöda]

Nach einer kurzen Beredung im vor dem beißenden Wind schützenden Lavuu versucht man noch ein wenig Schlaf zu finden, bevor man sich nach Sonnenaufgang wieder auf die Reise macht – dem silbernen Zauberkompass folgend. Thunor scheint milde gestimmt, denn Sigels Licht gelingt es hin und wieder durch den Schleier Thryms zu stoßen. Am Mittag entdecken die Wanderer eine breite Schneise im Schnee, die eventuell von den Orks stammen könnte; sicher ist man sich jedoch nicht. Da sich die Bresche etwa in die gleiche Richtung durch das weiße Land pflügt, wählt man diesen deutlich leichteren Weg.

Erst ein ausgedehnter Lagerplatz verrät dem Zwergenhuscarl, dass die Vier auf der richtigen Fährte sind, denn Orkexkreme kann **Mumnim** blind erkennen. Etwa vier Duzend Orks müssen hier campiert haben und es scheint, als hätten sie noch den ein oder anderen Schreckenswolf dabei. "Typisch Orkbrut", brummt der berüchtigte Zwergenkrieger in seinen Bart. Aber selbst für einen zweihandschwertschwingenden Tuomi, eine Hrimmagierin, eine Kenaz-Priesterin und einen Huscarl von Hammerhand sind 40 Orks nicht zu bezwingen; vor allem nicht, wenn sie noch von einem Frostriesen begleitet werden. Trotz der Bedenken, entschließen sich die Helden der Spur zu folgen und beizeiten zu einer List zu greifen.

Vor Sonnenuntergang richtet sich das ungleiche Quartett an einer alten Ruine ein, die von den Finnar zu einem Lagerplatz mit Feuerstelle und Kochplatz umgerüstet wurde¹. Da noch immer nicht klar ist, wie viele Tage **Jaakimo** und seine Horde Vorsprung haben, teilt man die Nachtwache besonders aufmerksam ein. In der eisigen Nacht entdeckt **Mumnim** – ein wenig spät – einen herantorkelnden Finnar. Bei näherer Betrachtung scheint es ein wandelnder Toter zu sein, dem man die Innereien herausgerissen und das Genick gebrochen hat. Nach einem kurzen Alarmruf zerfetzt der Huscarl dem Untoten die freigelegte Wirbelsäule und der leblose Kadaver plumpst in zwei Teilen in den Schnee. Ist das ein einzelner herumstreunender Wiedergänger oder etwa der Vorbote eines grauenvollen Unheils? Die Nacht bleibt kalt aber ereignislos.

¹ Die Ruhe des Abendessens und das Einrichten im Finnar-Zelt nutzt **Isgwyn Aericsdohtor** dazu, ihre Begleiter über den gesuchten **Jaakimo** mit einer Lagerfeuergeschichte aufzuklären. Die Zeiten in denen gewaltige Frostriesenarmeen die Erde Rassilons erbeben ließen sind zum Glück vorbei, denn seit dem Ende der Schneesturmkrige scheint die Anzahl der Giganten stetig abzunehmen. Stattdessen werden immer häufiger die sogenannten Geringen Frostriesen geboren, die nicht nur körperlich kleiner gewachsen sind, als ihre Urväter, sondern auch geistig eher zurückgeblieben sind. Woher die Frostriesen kommen, weiß die Herdwächterin ebenfalls zu berichten, denn in den Tagen, als noch keine Sterblichen auf der Welt wandelten, meißelte Thrym die Riesen aus titanischen Eisblöcken und hauchte ihnen eisiges Leben ein. Diese "wahren" Eisriesen müssen sich irgendwann mit den zivilisierten Völkern eingelassen haben, woraus die Frostriesen hervorgingen. In dieser Sache weiß **Mumnim** eine andere Geschichte zu erzählen, denn sein Volk glaubt daran, dass während des zerstörerischen Götterkrieges einer der anderen Gottheiten Thrym an seinem Bart traf und die herabregnenden Eissplitter zu Frostriesen wurden. Wie dem auch sei, kann **Jaakimo** kein Geringer Frostrieser sein, sondern es muss sich um ein "echtes", großes Exemplar handeln, denn nur sie sind in der Lage Pläne zu schmieden und einen Trupp Orks anzuführen. Überhaupt bedienen sich Frostriesen immer verschiedener "Sklaven", seien es Eisgoblins, Orks, Geringe Frostriesen, nicht-riesenhafte Thrympriester und andere Schergen des Eiskönigs. Ihr gesamtes Streben ist auf den Dienst für Thrym ausgelegt, ihre Erzeinde sind die Diener Sigels und Kenaz' – übrigens auch die einzigen Vertreter der zivilisierten Rassen, die von den Frostriesen verspeist werden (nicht etwa weil sie gut schmecken, sondern weil es Thrym ehrt). Im Kampf gegen die über sechs Schritt großen Hünen ist zu beachten, dass die Frostriesen über eine effektive Hitzesicht verfügen, die ihnen ein agieren in Dunkelheit ermöglicht. Sie sind überdies nahezu immun gegen Kälte-, Eis- oder Kaltfeuerangriffe und auf der anderen Seite sehr anfällig für Kenaz' flammende Macht. Im Nahkampf ist dringend zu beachten, dass sie eine tödliche Kälte ausstrahlen, die jegliches Leben in ihrer unmittelbaren Umgebung zu Eis gefrieren lässt. In den Schneesturmkrigen sollen ganze Armeen der zivilisierten Völker gefallen sein, ohne dass jemals ein Frostrieser seine riesige Axt erhoben habe. Gefährlich sind die Ungetüme aber auch dadurch, dass sie ohne weiteres Bäume, Felsbrocken und andere Dinge schleudern können, viele von ihnen sind auch fähige Runen- oder Hrimmagiere oder gar Priester Thryms, Langbardrs (Das ewige Eis) oder Nordris (der Schneesturm). Sollte **Jaakimo** gar einer der seltenen Jarls sein, dann verfügt er wohl noch über weitere Kräfte ...

1. Montag im Kriegsmond 499 NV

Am nächsten Tag erspähen die durchgefrorenen Reisenden, wie immer von der umhertänzelnden und springenden **Tjara** flankiert, eine eindrucksvolle Menge an Aasvögeln in der Ferne. **Isgwyn Aericsdohtor** weiß am ehesten, dass dies nichts Gutes zu verheißen hat und man diskutiert das weitere Vorgehen. Letzten Endes beschließen die Vier den Spuren der Orkbrut zu folgen. Diese knickt in der Tat nach einiger Zeit nach Norden ab – in Richtung einer Finnarsiedlung. Als die Recken nach ein paar Stunden auf das Dorf treffen, finden sie nur noch einen Ort des Schreckens vor. Überall liegen schrecklich entstellte Leichen, meist in Stücke gehackt und angefressen. Ein Duzend toter Orks und vier Schreckenswölfe beweisen, dass **Jaakimo** hier vorbeigekommen ist und seinen Unholden freien Lauf gelassen hat. Der Zwerg aus Karad Marn erkennt schnell, dass dies die Handschrift des Knochennager-Clans ist, eine der blurünstigsten Horden.

Während man sich noch das widerliche Schlachtfeld anschaut, meint die Herdwächterin eine leise Stimme vernommen zu haben, die aus einem der noch stehenden Lavuus zu kommen scheint. Weggehen solle man, aber warum? Noch bevor der Gedanken zu Ende gedacht wurde, schießt auf dem tiefen Schnee ein riesiges weißes Schlangenmonster mit dichtem, weißem Fell und kracht in den schwer berüsteten Tuomi hinein. Der kann reaktionsschnell noch ausweichen, so dass ihn die gewaltigen Fänge der Bestie verfehlen. "Giftzahn Wyrm" ruft **Isgwyn Aericsdohtor** noch, da schießt das gut sieben Schritt lange Monster erneut in den Tuomi hinein und reißt ihn gut vier Schritt mit sich in den Schnee. Seiner Plattenrüstung hat er es wohl zu verdanken, dass er noch an einem Stück ist. Gespannt stehen die vier Helden da und warten auf das erneute Auftauchen des pelzigen Wyrms. Als dieser sich auf das Mammut stürzen will, lässt **Tjara** die Kreatur noch halb in der Luft von ihren Eisranken einspinnen – sich windend und schrecklich kreischend versucht das Riesentier freizukommen, jedoch vergeblich. Die Hämmer des Zwergen brechen dem Giftzahn etliche Knochen bis schließlich die Herdwächterin ihr von Kenaz' Kraft erst erglühendes, dann von Lava brodelndes Speer im eiskalten Leib der Thrymbestie versenkt.

Vom Triumph beflügelt stöbert man bald darauf das junge Mädchen **Kaari** und den etwa 80-jährigen **Arto** in einem der Lavuus auf, die berichten, dass der Riese auf der Suche nach dem *alh-ahwjo*, dem Flusstempel war, einer verwunschenen Ruine auf einer kleinen Insel inmitten des *Frostmoorstroms*. Dort soll das Wasser das ganze Jahr über nicht zufrieren, stattdessen dampfe es und sei warm oder sogar heiß. Der aufsteigende Wasserdampf verneble die alten Gemäuer. Vor einigen Jahren seien einmal drei Finnar-Jäger dorthin aufgebrochen, wurden aber nie mehr gesehen. "Interessant", denkt die Herdwächterin und lässt ihren Blick nach Osten schweifen ...

[29.11.2013, Pöda]

Die zwei Überlebenden bedanken sich bei den vier Reisenden für ihre Rettung; als Dank überreicht der alte **Arto** der Herdwächterin einen Kristall der Nornen und gestattet dem Quartett sich aus dem Lager zu nehmen, was immer die Helden für die Vernichtung der Orks und des Riesen benötigen. In weiser Voraussicht lädt **Mumnim** zehn Speere der Finnar auf das Mammut, ein wenig Proviant wird auch noch eingepackt, aber ansonsten zeigt man sich zurückhaltend. Einige Versuche, die beiden Finnar doch noch zum Mitkommen zu bewegen scheitern – **Arto** will niemandem mit seiner Verletzung zur Last fallen und die junge **Kaari** weiß sich scheinbar bestens zu helfen und will einen benachbarten Stamm aufsuchen. Beide ertragen das Abschlagen ihrer Familien mit bewundernswerter Fassung. **Isgwyn Aericsdohtor** segnet noch das Feuer der Zwei und dann machen sich die Riesenjäger auch schon wieder auf den Weg und lassen den grauenvollen Kampfplatz zurück.

1. Sonntag im Kriegsmond 499 NV

Nach einer ereignislosen Nacht zieht man weiter und trifft bald wieder auf die alte Finnarroute – stets den Spuren der Orks folgend. Die kleine **Tjara** kommt auf die Idee, das Reisen der Gruppe mittels ihrer Hrimmagie zu beschleunigen, auch wenn sie sich nicht sicher ist, ob die anderen eine Anwendung überleben. Die Herdwächterin lehnt dankend ab – nichts läge ihr ferner als sich mittels Kälte verzaubern zu lassen. Auch **Bärenpranke** lehnt das Angebot ab, denn das "geschlossene Auge Maeras" schütze ihn vor allen Arten von Magie, was auch immer der rätselhafte Tuomi damit meint. So bleibt als Versuchsobjekt lediglich der Zwerg übrig, der mit knirschenden Zähnen einwilligt, dann aber doch recht froh ist um die neuen Zacken an seinen Füßen, die ihm besseren Halt gewähren. Dafür nimmt er die kalten Waden und Zehen gerne hin.

Am frühen Nachmittag erreichen die Recken die von den Finnari beschriebene Klamm, die einem Fluss folgend mitten durch eine plateauhafte Erhebung verläuft. Kennzeichnungen des Nomadenvolkes versprechen, dass die Stege der Klamm sogar ein Zwergmammut und kleinere

Wägen tragen können, also verschwendet man keine Zeit mehr und macht sich auf durch den zugigen Erdsplatt. Vielleicht gelingt es den Vieren sogar ein wenig aufzuholen, auch wenn die Orks und ihr Frostriese etwa vier Tage Vorsprung haben.

Einige Tore später vernehmen die Reisenden laute Geräusche vor ihnen – Bärenpranke meint einige Orks und Wölfe zu hören. Schnell sucht man sich einen geeigneten Platz, um die Brut zu erwarten, denn für eine Flucht ist es zu spät. Völlig ahnungslos tappen die Orks in den Hinterhalt der Helden; auch die Schreckenswölfe haben die zivilisierten Völker und ihren Mammut nicht wahrgenommen, da der Wind günstig steht. Es kommt zu einem schnellen und tödlichen Gemetzel, bei dem drei Riesenwölfe, vier Orkkrieger, drei Elitekämpfer und ein Schamane einen schnellen und spektakulären Tod finden. **Mumnim** wirft von außerhalb mit den Finnar-Speeren auf die Angreifer, während Bärenpranke mit seinem gewaltigen Schwert einen Kontrahenten nach dem anderen auf die Bretter oder die Klamm hinunter befördert. Sogar die mit Thryms Macht verstärkten Orks werden mühelos vor Scaethas Gericht befördert. Erst als der Orkschamane ein Eiselementar beschwört, muss die Gruppe einstecken: **Bärenpranke** wird von einem Eishagel gegen die Wand gedrückt, das Mammut geht sogar zu Boden. Doch mutig, aufrecht und mit ruhigem Atem schreitet die Herdwächterin auf die Eiskreatur zu, ihre Haut von Lava bedeckt, ihr Speer brennend und lodernd und überall um sie herum flimmernde Hitze. Ein einziger Speerstoß beendet die Existenz des Elementars, als sich Kenaz Macht durch das Eis frisst und es zum schmelzen bringt.

Kaum ist der letzte Ork zu Boden gegangen, stürzt **Mumnim** zu seinem Zwergmammut und versucht es wieder auf die Beine zu stellen. Seine Versuche, das Tier zu retten sind von Erfolg gekrönt, doch wird das Tier nur noch schleppend vorankommen. Warmherzig, sofern dies bei einem Frostblut möglich ist, zieht **Tjara** zwei Heilbalsame aus ihrem Gepäck und überreicht sie dem Huscarl. Unterdessen begeht **Bärenpranke** sein makabres Ritual und schneidet den bezwungenen Orks ihre Augen heraus. Dazu klettert er sogar mithilfe eines Seiles zum eisigen Strom hinunter und scheint irgendwann zufrieden. Die Reise kann weitergehen ...

[11.12.2013, Pöda]

Die Vier folgen der Klamm und den Spuren des kleinen Orktrupps weiter, bis sie endlich das Felsplateau durchschritten haben und auf die Tundraebene zurückkommen. Durch die Heilsalben von **Tjara** macht die Gruppe ordentlich Boden gut, doch hetzen will man sich dennoch nicht. Bald erreichen die Helden auch wieder die Spuren des großen Orkheeres, denen sie weiter folgen.

Am Abend wird abseits des Weges ein Lager aufgeschlagen, so dass man den Weg einsehen und eventuelle Späher überraschen kann. Der Versuch der Herdwächterin, die eigenen Spuren im Schnee zu verschleiern, kann als nicht sonderlich erfolgreich gewertet werden ...

1. Halbtage im Kriegsmond 499 NV

Unbehelligt setzt man die Reise fort. Da man befürchtet, dem Feind dicht auf den Fersen zu sein, schickt man die gut getarnte **Tjara** als Kundschafterin voraus. Die scheint aus der Sicht des Zwerges aber weniger an einer sauberen Aufklärung interessiert, als vielmehr an ihren ansehnlichen Eisstatuen ... Nach einer kurzen verbalen Auseinandersetzung geht man gemeinsam weiter – verwundert darüber, dass der Riese seinen Rückweg scheinbar doch gedeckt hat oder zumindest mit Verfolgern rechnet.

Am späten Mittag sieht man schließlich das gut geschützte Orklager vor sich, entdeckt einen großen Platz, wo die Orks scheinbar Holz in großen Mengen gerodet haben und in der Ferne die im Nebel oder Rauch verborgene Insel. Lange überlegt man, was zu tun ist, doch man findet keine Einigkeit. Unterdessen bereiten die Orks einen Angriff vor, den sie sogar mit einem Katapult verstärken wollen. Der furchteinflößende Riese stapft als titanisches Mahnmal zwischen seinen Begleitern herum, die gegen ihn, wie kleine Gnome wirken. Erst als die Orks sich zum Feiern in ihre Zelte zurückziehen, beschließen die Vier kurzerhand loszumarschieren, direkt am Waldrand entlang, um jederzeit ins schützende Dickicht flüchten zu können.

Doch scheinbar kommt man zu spät. Kaum hat man das Rodungsgebiet erreicht, stürzen die Orks aus ihren Zelten und machen sich zum Angriff bereit. Jetzt muss alles ganz schnell gehen. Hals über Kopf stürzen die Vier – ohne das Mammut – auf das Lager zu, um den Riesen dort alleine zu erwischen. Aber noch bevor sie den ersten Wall erreichen können, verlässt auch **Jaakimo** sein riesiges Zelt und will sich seinen Soldaten anschließen.

Kaum haben die Helden das Orklager erreicht, entdeckt sie der Frostriese und hetzt ein Rudel Orks und Schreckenswölfe auf sie. Der durch einen göttlichen Zauber Kenaz' geschützte

Bärenpranke stürzt wagemutig auf den Riesen zu, wird aber von zwei Schreckenswölfen und vier Orks umringt. Auch auf die im Hintergrund bleibenden Streiter stürzen einige Wölfe und Orks zu. Von Tiws Kraft beseelt, schickt der Tuomi mit nur einem einzigen Hieb seine Feinde zu Boden und stürmt **Jaakimo** entgegen. Dass der Schutzzauber unterdessen seine Wirkung verloren hat, kann er entweder nicht mehr hören oder es kümmert ihn nicht. Mit einem Satz rammt der wilde Krieger dem Riesen das Zweihandschwert in den Unterleib, so dass das frostige Blut des Riesen über die Erde verspritzt wird. Mit einem Streich!

Wie durch ein Wunder kamen drei Feuerelementare von der Insel zur Hilfe und beschäftigten in der Zeit die Orks. Als aber ihr Anführer von den Helden erschlagen wird, bricht die Moral der Monster zusammen und sie fliehen in alle Himmelsrichtungen.

Nachdem die Feuerelementare zur Insel zurücklaufen, nehmen auch die Riesentöter Kurs auf das geheimnisvolle Eiland. Die Orks haben hier über das vor Hitze brodelnde Wasser bereist einige Brücken gebaut, die die Helden nun benutzen können – nur **Tjara** bleibt zurück ... und die Rüstung von **Mumnim**. Auf der mysteriösen Insel treffen die drei Heroen den Herdelfen **Arciryas**, der wohl schon sein ganzes Leben hier Kenaz in Einsamkeit dient – so wie seine beiden Eltern vor ihm. In den Schneesturmriegen diente der Kenaz-Tempel noch als Unterschlupf für die zivilisierten Völker, doch da das Land um ihn herum entvölkert wurde, geriet der Ort in Vergessenheit. Seither wachten **Arciryas** Eltern über diesen heiligen Ort, später dann er alleine.

Er lädt die Retter noch in seine Gemächer ein: Auf der Oberfläche der Insel steht zwar eine kleine Festung, von dort führt aber über einen Kurbelmechanismus ein Fahrstuhl in die Tiefe. Dort gibt es heiße Lavahöhlen, die von Zwergenhand bearbeitet scheinen. Eine Schmelde, eine Bibliothek, Wohnräume, Schlafkammer, Speisehallen und andere Räumlichkeiten, die allesamt von Kenaz' Flamme erleuchtet sind.

Nach einem freundlichen Gespräch und vielen Dankesworten durch den Priester, ziehen die Helden weiter nach Osten, um das Versprechen, das sie dem Herdrifter **Wulfric Eriksunu** gaben einzulösen. Eine gefährliche Reise, die sie zum verbündeten *Velhem Fort* im *Splittermoor* brachte – aber das ist eine andere Geschichte und soll an einem anderen Tag erzählt werden.