

HELLFROST-TAGEBUCH Schatten über Helgioland

1. Wäschetag im Pflugmond 499 NV [21.04.2011, Pöda]

Noch hält die dunkle Jahreszeit die Niederen Winterlande fest in ihren frostigen Klauen und Sigels Herz bescheint nur selten die verschneiten Ländereien *Helgiolands*. Doch die Tage werden länger, die Hoffnung auf einen gefüllten Teller und weniger Frostbeulen wächst mit jedem Tag. Das stille Land bedarf dringend der heilenden Wärme, die nicht nur den Schnee vertreibt, sondern hoffentlich auch die Flüchtlingsströme aus dem Norden zum versiegen bringen wird. Der Frühling mag zwar die Straßen wieder unsicherer machen, doch die Bestien der Berge und Wälder finden wieder häufiger Nahrung und müssen sich nicht an Dörflern und den überlebenswichtigen Ziegenherden und Schweinen der Saxa sattfressen.

In der westlichsten Festung der Herdritter macht man sich auf den herannahenden Frühling bereit, der mit all seiner Milde auch genügend Herausforderungen für die Schildlande mit sich bringt. So wie das Land aus seiner Starre zu erwachen beginnt, so werden auch die Sterblichen wieder von Leben und neuem Tatendrang durchflutet. Zeit sich um das Überleben des *Watchgapforts* Gedanken zu machen, dem es schon seit einigen Monden an einem fähigen Schmied mangelt. Der Winter war erneut unnachgiebig und selbst die hohen Heilkünste der Gnadensschwester konnten seine Lungenentzündung nicht eindämmen. "Das Alter" raunten die Schildritter, als der geschwächte Körper des Saxa-Schmiedes **Gerolf** den Flammen und damit der Seelenrichterin Scaetha übergeben wurde. Doch vor einigen Wochen brachten die Kundschafter und einige wenige hartgesottene Händler die Kunde zur Feste, dass in *Kjeldhaima*, über 100 Meilen von diesem Herdritter-Stützpunkt entfernt, ein Zwergenschmied aufgetaucht sei, dessen Arbeiten sogar schon einen Ridder aus *Brae* in das kleine Dorf brachte, der dort seine Waffe reparieren ließ. Ein Freiwilliger für die Aufgabe war schnell gefunden: **Schildsergeant Nachtwind**, der erst vor kurzem aus den eisigen Weiten des Weltenfrostes zurückgekehrt war, wollte sich mit einer kleinen Händlertruppe auf den Weg machen, um den Frostzwerg in die Dienste der Herdritter zu übernehmen.

2. Kopftag im Pflugmond 499 NV

Nachdem man bereits am 1. Markttag aufgebrochen war, erreicht **Herr Nachtwind** mit seinem frisch hinzugekommenen Begleiter, einem etwas anhänglichen Engro aus den *Unclaimed Lands* namens **Jonlun**, am siebten Reisetag *Kjeldhaima*, um dort nach alter Saxa-Tradition freundlich aufgenommen zu werden. Die Erben des berühmten **Kjeld Donnerbeil** werden ihrem Ruf als Ehrenmänner mehr als gerecht und nach einer wärmenden Kohlsuppe werden die beiden ungleichen Gäste dem Schmied des Dorfes, Arri Stahlhammer, vorgestellt. Dieser, tief in seine Arbeit versunken, wird zwar von dem Saxa-Ridder **Audaod Wiglafsunu** sehr geschätzt, aber der ehemalige Schmied des Dorfes, **Olf Knudsunu**, ist weniger von den Fähigkeiten seines kleinen Lehrlings überzeugt. Er brauche zu lange für seine Arbeiten und verliere sich in unnötigen Ausschmückungen. Eine vorgezeigte Zange überzeugt den Schildsergeanten aber sehr wohl von der Gabe des Zwerges, doch Freundlichkeit scheint dem Erdenbewohner nur bedingt mit auf den Weg gegeben. So bedarf es einiger Mühe, bis der fahle Schmiedlehrling dem Herdritter die nötige Aufmerksamkeit entgegenbringt. Schlimmer noch, der Zwerg scheint wenig begeistert, sich unter einen Ritterorden zu begeben – zu tief scheinen die Wunden, die die orkische Besetzung von *Karad Marn* hinterlassen hat. Erst als der kleine **Jonlun** in ausschmückender und bewegender Rede von der Ehre spricht, die dem Zwergen zuteil werden soll, erbittet sich dieser eine Nacht Bedenkzeit und verspricht später mit den Gästen des Dorfes zu speisen.

Unterdessen vertreiben sich die beiden Ankömmlinge die Zeit im Langhaus des Saxa-Herren und werden dort fürstlich behandelt. Man erzählt sich so manche Geschichte und tauscht die ein oder andere Neuigkeit aus. **Jonlun** macht sich mitunter auch bei den jungen Frauen und den Kindern des Dorfes beliebt und tollt mit diesen umher, stets jedoch in der Nähe des Herdritters. Die Saxa sind überdies von dem Wissen des kleinen Engros sehr angetan, der mehr über die Geschlechter der hohen Rasse zu wissen scheint, als sie selbst. Später klärt **Jonlun** auf Nachfrage den Schildsergeanten noch über sein schweres Schicksal auf. Er sei der letzte eines Stammes, der sich früher die Blaunacken nannte, doch ein Goblinhinterhalt, angeführt von einem Orkschamanen, habe sein Volk, allen voran seinen Vater und seine beiden Schwestern, Scaetha übergeben. Es war wohl ein hoher Adliger Finnar, der den Engro aufnahm und dem Tod durch Thryms eisigen Griff entriss. Seit er etliche Monde später die Nomaden wieder verließ, verdient er sich als Rätselmeister und Bote ein paar Scilde und die ein oder andere warme Mahlzeit. Von

seiner Begeisterung am Adel *Rassilons* brauchte er nichts mehr zu berichten, denn diesen konnte **Nachtwind** in den letzten Tagen zu Genüge erleben.

Als am Abend schließlich die Tafel im Langhaus gedeckt und dem Herdrifter sogar ein ehrerbietender Sitzplatz an der Seite des Hausherrn zugeteilt wird, wird noch einmal über dies und das gesprochen. Auch der Schmied **Arri** erscheint und legt **Herr Nachtwind** ein feinst gearbeitetes Hufeisen vor, das mit zahlreichen Runen verziert ist. Doch die Ruhe währt nicht lange und von dem angebotenen Saunagang zur Nacht kann nicht so schnell die Rede sein. Denn der Sohn der **Vilmarsunus**, der Skalde **Edgar Mondenwort**, ist noch nicht von seinem Ausflug zurückgekehrt und **Arri** gibt sich besorgt. Auch der Herdrifter möchte den Mann nicht der eisigen Verderbnis einer Pflugmondnacht aussetzen und bietet an, den Sänger auf eigene Faust zu suchen. Auch beschwichtigendes Zureden seitens des Hausherrn, kann den edlen Beschützer der Schildlande nicht davon abbringen, wenigstens kurz nach dem Verbleib des Skalden zu forschen. Man stellt ihnen sogleich zwei mutige Saxakrieger aus dem Geschlecht der **Vilmarsunu** zur Seite, bietet den Gästen Walblubber und Felle zum Schutz vor Thryms tödlicher Kälte an und entlässt die kleine Gruppe dann besorgt in die klirrende Nacht. Eisige Kälte umgibt die mutigen Männer und Nihts Schleier wiegt schwer auf ihren Schultern. Der kleine **Jonlun** scheint schon nach wenigen Schritten und mit klappernden Zähnen seinen Beschluss, die Gruppe zu begleiten, zu bereuen – doch den Rückweg tritt er dennoch nicht an. Niemand weiß, was sie in der Schwärze fernab von Kenaz' wärmenden Flammen erwartet ...

[05.05.2011, Holgi]

Lord Winter und **Arwid** sind durch den tiefen Schnee auf dem Weg gen Westen, über *Oakstead* zum *Watchgap Fort*. **Lord Winter**, ein großgewachsenes Elfenfrostblut, ist recht schweigsam und so ist die Reise im wahrsten Sinne des Wortes sehr ruhig. Nach dem man *Oakstead* verlassen hat, trifft man noch auf eine Reisegruppe, die den Beiden erklärt, wie man zur letzten Siedlung vor dem finalen Abschnitt zum *Watchgap Fort* kommt. Man könne dies, wenn man Glück hat, noch am heutigen Abend schaffen. Die Nacht ist bereits hereingebrochen, als **Arwid** am Horizont einige Lichter erkennen kann. Man nimmt nochmals die letzten Kräfte zusammen und marschiert den Lichtern entgegen. Als wir an der Siedlung ankommen, werden wir bereits von einigen Saxa erwartet, man fragt nach unserem Begehren wohin wir wollen und woher wir kommen. Als wir dem Oberhaupt von *Kjeldhaima*, der Saxa-Ridder **Audaod Wiglafsunu**, vorgestellt werden, bemerke ich, dass die Stimmung im Langhaus getrübt ist. Man bietet uns aber trotzdem an, an der Tafel Platz zu nehmen und wir bekommen ausreichend Trinken und Essen.

Nach einiger Zeit und dem ein oder anderen netten Gespräch gibt es einen Aufruhr in der Siedlung, anscheinend kommen einige Dorfbewohner von einer Expedition zurück und man bringt einen bewusstlosen Saxa auf einer Bahre herein. Wie wir später erfahren ist es **Edgar Mondenwort** aus dem Geschlecht der **Vilmarsunu**, der Skalde des Dorfes, der von einem Herdrifter, zwei Kriegern der Siedlung, einem Zwerg und einem Engro gefunden wurde. Sofort scheint sich die Stimmung zu bessern, einige Frauen verarzten den Skalden, der Herdrifter wird sofort nach den Vorkommnissen befragt, und **Jonlun**, der bunt gekleidete Engro-Flüchtling, stellt sich den Neuankömmlingen vor. **Arwid**, der dieses Nomadenvolk nicht kennt, beleidigt den Kleinen und damit scheint dessen Interesse erst einmal dem Frostblut zu gelten. **Lord Winter** erträgt die zahllosen Fragen mit stoischer Ruhe und lässt sich auf ein Gespräch mit dem Winzling ein, oder sollte man eher sagen: **Jonlun** führt einen Monolog über die schrecklichen Geschehnisse, die ihn hierher verschlagen haben.

In der Zwischenzeit versucht **Arwid** zu erfahren, wer die anderen Fremden sind, die den Skalden gerettet haben und warum sie hier sind. Nach dem er herausbekommen hat, dass **Herr Nachtwind**, der Herdrifter, aus dem *Watchgap Fort* kommt und auch dorthin zurückkehren will, scheint es logisch zu sein, sich darum zu kümmern gemeinsam dorthin aufzubrechen. Nach einer kurzen Unterhaltung mit ihm muss **Arwid** aber feststellen, dass der Herdrifter erst zurück kehrt, wenn ihn der Zwergenschmied begleitet. Der Paladin Thunors verspricht dem Herdrifter mit dem Frostzwerg zu sprechen und ihn davon zu überzeugen, am nächsten Tag mit ihnen in Richtung *Watchgap Fort* aufzubrechen.

Leider muss auch **Arwid** feststellen, dass ein Zwerg so stur sein kann wie der Fels unter dem sie gewöhnlich leben, denn erst als er ihn auf den Hammer, den der Blitzsohn bei sich führt, anspricht kommt ein stockendes Gespräch auf. Leider kann auch der Segen von Thunor den Schmied nicht dazu bringen seine Entscheidung zu beschleunigen.

Als der Skalde wieder etwas bei Kräften ist, muss er dringend dem Herrn des Hauses eine

Mitteilung machen. Alle sind gespannt, was er zu berichten hat. Anscheinend sind die Kinder bei einer verbotenen Ruine spielen gewesen und am Abend ist **Bodmar** nicht wieder zurückgekehrt. Nach dieser Nachricht werden die Kinder zusammengerufen und tatsächlich fehlt der kleine **Bodmar**. Es scheint so zu sein, dass es sehr gefährlich bei dieser *Schattenruine* ist und es wird der Befehl verkündet, dass man den Kleinen erst am nächsten Morgen suchen wird.

Arwid bietet sich an, den Knaben noch zu suchen und nimmt jeden mit, der mutig genug ist, ihn zu begleiten. Er hat aber vergessen, dass es einen Befehl gab, dass keiner der Saxa ihn begleiten darf und wird von **Audaod Wiglafsunu** zurecht gewiesen. Auch von den Gästen des Hauses ist nur **Lord Winter** bereit ihn zu begleiten.

Nach dem man mit dem Vater **Dietker** gesprochen hat, um noch Informationen zu bekommen, die nur **Bodmar** kennen kann, machen sich die beiden Recken auf den Weg. Der Blitzsohn nimmt noch einige Pelze mit, **Lord Winter** scheint die eisige Kälte der Nacht nichts auszumachen. Vor der Siedlung führt **Arwid** ein kurzes Gebet mit schwingenden Armen durch und Lord Winter und er haben Drachenschwingen an ihren Rücken und fliegen in der Dunkelheit los. Der Paladin hat seine Lampe dabei und man versucht sich zu orientieren. Nach einiger Zeit hört das Frostblut in der Ferne einen seltsamen Gesang. Er beginnt nach kurzer Abstimmung sofort mit schnellen Schwingenschlägen zu einer Ruine zu kommen, während **Arwid** ihm mit einigem Abstand folgt.

Als man kurz darauf an der Ruine ankommt, bemerkt man einige Gestalten zwischen den Häuserresten, auf die **Lord Winter** zielstrebig zuhält. Doch beim Annähern wird er von zwei Speeren beharkt und stürzt sich daraufhin blindlings auf seine Feinde. Er muss aber feststellen, dass diese keine Menschen, Wölfe oder Goblins sind, sondern vielmehr untote Kreaturen. Nach der Landung schlägt er den ersten Zombie in zwei Stücke, aber auch er wird getroffen. Aus der Entfernung wird der Gesang lauter und nun kommt auch **Arwid** an und beschwört die Blitze Thunors herbei, um den Krieger auf dem Boden zu unterstützen.

Der fremdartige und beängstigende Gesang wird lauter und der Paladin fühlt wie eine alte dunkle Macht versucht ihn seiner Seele zu berauben. Doch der Glaube an Thunor ist stark und er schüttelt die dunklen Klauen ab. Thunor schickt ihm hingegen weitere Blitze mit denen er die Untoten attackiert. Für **Lord Winter** scheint es nicht so gut zu laufen, denn er wird von zwei schwer geschundenen Zombiewölfen angegriffen und niedergedrückt, doch er scheint keinen Schmerz zu kennen und greift weiterhin an.

Unterdessen erscheint in der Nähe des Thunorgeweihten die singende Gestalt, die sich langsam und gemächlich nähert, stetig auf einer Knochenharfe ihre schreckliche Melodie spielend. **Arwid** ist entsetzt und kann seine Zauber nicht länger aufrechterhalten. Er stürzt vor den beiden untoten Goblins nieder und wird sogleich angegriffen.

Das Frostblut wird stark von den Wölfen in die Enge getrieben und schwer verletzt. Da ihm die Goblins nun im Weg stehen, kann **Arwid** nicht mehr auf den singenden Untoten mit seinen Blitzen schießen, also wird zuerst einmal ein untoter Goblin angegriffen. Der Schlag ist hart, aber nicht ausreichend das Monster zu fällen. Die Blitze treffen trotzdem ihr Ziel und der singende Tod zieht sich mit einem lauten Schreien zurück. Der Paladin merkt, dass man hier nicht gewinnen, sondern nur verlieren kann und steigt wieder mit den Schwingen des seines Gottes auf. Leider kann er **Lord Winter** in der Dunkelheit nicht mehr erkennen. Unter ihm sind jetzt die beiden Wölfe und zwei wankende Goblins – der singende Unhold ist nicht mehr zu sehen.

Die Wölfe scheinen ein neues Ziel gefunden zu haben und hetzen über den Schnee und führen den Blitzsohn direkt zu dem am Boden liegenden und schwer blutenden Frostblut. Als dieser sich erneut aufrichten will, fallen die Bestien wieder über ihn her und reißen ihn erneut in den Schnee.

Arwid muss zu ihm gelangen, bevor die Wölfe ihn vollständig in Fetzen reißen! Doch in diesem Augenblick hört er ein lautes Schreien, offensichtlich aus der Kehle einer Frau ...

[19.05.2011, Holgi]

Lord Winter kann sich trotz der schlimmen Treffer, die er einstecken musste, wieder aufrichten. Er schafft es sogar, den letzten der Wölfe mit einem wuchtigen Schlag im wahrsten Sinne des Wortes zu zertrümmern. **Arwid** versucht währenddessen sich **Lord Winter** zu nähern, denn das schauerhafte Singen des untoten Skalden wird wieder lauter und auch die restlichen Untoten scheinen mit ihm zu sprechen – gespenstische Erinnerungen an seine Vergangenheit werden wieder in sein Bewusstsein gespült. Die vielen Toten, die Unschuldigen, denen er für immer das Leben geraubt hat. Er muss sich an seinen Glauben halten, sonst wird er hier in der unheiligen Stätte durch die dunkle Macht zerstört. Es werden immer mehr Untote und ein weiteres Bellen kommt hinzu.

Bei **Lord Winter** erscheint plötzlich ein ungewöhnlicher Riese, er ist kein Troll, hat die Gesichtszüge eines Elfen, aber ist gut 3 Meter groß. Anscheinend greift er das Frostblut nicht an und seine Gesten wirken freundschaftlich. Bei näherer Betrachtung entpuppt sie sich als Riesin und spricht die beiden verzweifelten Kämpfer an, was sie hier an diesem verwunschenen Platz suchen. Bevor **Arwid** antwortet, dreht er sich um und vernichtet weitere zwei Untote mit den Blitzen Thunors, um hernach darauf zu antworten, dass man den kleinen **Bodmar** suche, der sich in der Nacht verlaufen hat. Der unheilige Gesang lässt kurz nach, um aber dann **Arwid** die Macht Helas zu offenbaren, welche an diesem Ort sehr mächtig ist. Die beiden eben niedergestreckten Untoten werden durch Helas macht wiedererweckt, zwei schwarze Hände drücken sich durch den gefrorenen Boden und animieren die beiden Goblins wieder zu dämonischem Leben. Die Blitze haben ihnen nicht gut getan, denn einer der Beiden hat ein riesiges Loch in der Brust und dem anderen fehlt der linke Arm. Die auferstandenen und weitere Goblins aus den Ruinen bewegen sich auf die Riesin, **Lord Winter** und **Arwid** zu, auch der Gesang und die Stimmen werden immer lauter. Der Paladin Thunors spürt immer mehr wie schwach ihn die Umgebung macht und dass sie bald hier weg müssen, da er sonst den Sog des Todes nicht überstehen wird. Die Riesin spricht einige nicht verständliche Wörter und ein Schwarm von Eiswespen springt aus ihrer Handfläche und schießt auf die heranstürmenden Goblins – leider scheinen die Insekten den Wiedergängern kaum etwas anhaben zu können. **Arwid** beugt sich (noch immer schwebend) über **Lord Winter** und verleiht ihm wieder die Gunst Thunors, um die Drachenschwinge zu erhalten. Kurz danach hebt der angeschlagene Berserker ab und schwebt davon, während die Riesin einen weiteren Schwarm Wespen auf die Untoten entlädt, der dieses Mal beide Monstren zerfressen und zerfetzt zurücklässt, so dass sie zu Boden gehen.

Arwid gewinnt wie **Lord Winter** an Höhe, schießt weitere Bolzen auf die Untoten und erwischt einen der Heranstürmenden so schwer, dass er fast vollständig zerplatzt, die restlichen Blitze treffen nur den Boden. Das Frostblut kann sich fast nicht in der Luft halten, doch gemeinsam beginnt die Flucht. Die Riesin scheint eins mit der Erde zu sein, an ihren Füßen sind Ranken und Moose, die sich mit der Erde verbinden und der Schnee scheint beim Rennen vor ihr zur Seite zu gleiten. Sie nimmt ihren Hund auf den Arm und rennt so schnell wie sie ihre Füße tragen. **Lord Winter** und **Arwid** fliegen ihr hinterher. Nach einer Weile macht man Rast, alle Drei sind außer Atem und das Frostblut ist so erschöpft, dass er kaum noch stehen kann.

Nach kurzer Zeit und ersten Gesprächen, schrumpft die Riesin und vor den Beiden steht eine schöne Herdelfin, die sich als **Syrilia Taufzug** vorstellt. Nachdem man sich kurz kennengelernt hat, beschließt man gemeinsam zum Dorf zurückzufliegen, da eine Wanderung sicherlich in der Nacht zu lange dauern würde. Als Dank für das Geschenk Thunors heilt die Elfe einen Teil der Wunden von **Lord Winter** – sie nimmt hierfür ein wenig Erdmatsch und verteilt es auf den Wunden des verletzten Kriegers. Die Kraft Erthas wirkt in nur wenigen Augenblicken und der Streiter fühlt sich schon besser.

Arwid will aber noch nicht aufgeben, den kleinen **Bodmar** zu suchen und so fliegen **Syrilia** und **Lord Winter** schon nach *Kjeldhaima* zurück, während der Blitzsohn Thunors noch seine Runden in der klirrenden Nachtluft dreht, um den Jungen zu finden. Leider hat ihn das Glück in dieser Nacht verlassen und das Einzige, das er findet, ist das Lager einiger Goblins, die ihn auch sogleich mit Eisbolzen und Speeren angreifen. Er kann die Konzentration für das Fliegen nicht länger aufrecht erhalten, und stürzt im Speerhagel zu Boden. Die Goblins stürmen von dem Hügel auf den gestürzten Paladin und umkreisen ihn. Die Angriffe können ihm dank seiner Rüstung aber nichts weiter anhaben und so schafft er es mit der Kraft Thunors wieder davon zu fliegen, ein einzelner Goblin auf einem Wolf verfolgt ihn noch einige Momente und schießt ihm einen Pfeil in den Rücken. Schwer verletzt macht sich **Arwid** auf den Rückweg zum Dorf.

In der Zwischenzeit sind **Syrilia** und **Lord Winter** in der sicheren Siedlung angekommen und berichten dem Saxa-Ridder **Audaod Wiglafsunu** von den Geschehnissen bei den Ruinen. Auch der Zwergenschmied gesellt sich zu den Neuankömmlingen, denn diese Nacht scheint noch weitere Überraschungen parat zu haben.

Nachdem auch der Paladin endlich zurückgekommen ist und sich nur durch Stützen der Wachen noch aufrecht halten kann, bietet die Elfe ihm ebenfalls Heilung an. Ihre Kräfte, die sie allerdings nur vor dem Dorf einsetzt, wirken erneut Wunder und lassen den geschwächten Kleriker wieder aufrecht stehen. Kaum ist man im Langhaus des Ridders zurück, berichtet **Arwid** ausführlich von Helas Macht bei den Ruinen und von den Goblins auf dem Hügel. Die Saxa-Männer beraten mit dem Herdrifter was zu tun ist, allgemein herrscht Verwirrung und Aufruhr. Ridder **Audaod** sucht

den Zwerg Arri auf und bittet ihn, bei der Suche des Knaben zu helfen, da er selbst keine Männer mehr entbehren könne. Daraufhin willigt der Zwerg ein und so sind die Aufgaben verteilt. Der Herdritter wird mit einer kleinen Gruppe Saxa-Kämpfern die Siedlung bewachen und der Zwerg wird am Morgen mit weiteren Freiwilligen die Suche nach **Bodmar** aufnehmen.

In der Nacht holen **Arwid** wieder die verfluchten Träume von Niht ein, er schreit auf und weckt die gesamte Dorfgemeinschaft auf. Daraufhin haut der griesgrämige Zwerg ihm eine auf den Hinterkopf und befiehlt ihm jetzt endlich Ruhe zu geben. Die Nacht ist für den Paladin gelaufen, er kann nicht mehr einschlafen, die Träume und Erinnerungen an die Vergangenheit lassen ihm keine Ruhe.

2. Washtag im Pflugmond 499 NV

Noch vor Sonnenaufgang und bevor der Hahn kräht, beginnt bereits ein geschäftiges Treiben in der Siedlung. Die Saxa machen sich fertig nach *Oakstead* aufzubrechen, um den alten Schwur nicht zu brechen, die Freiwilligen sammeln sich um **Bodram** zu suchen und der Rest beginnt unter der Führung des Herdritters **Nachtwind** die Sicherung der Siedlung voranzutreiben.

Lord Winter, **Syrilia**, **Jonlun** und **Arwid** begleiten den Zwerg bei der Suche nach dem Knaben und Ridder **Audaod** stellt noch einen seiner Kämpfer zur Verfügung – so begleitet auch noch **Eginhard** die Truppe um den Zwerg. Auf Befehl des Hausherrn wird von einer Magd noch ein altes Mittel, das die Siedlung vor langer Zeit von einem fahrenden Krieger geschenkt bekommen hat, den Verletzten verabreicht. Kurz nachdem die Wunden mit einer stinkenden Mischung eingerieben wurde, sind alle Verletzungen wie verschwunden. Es ist ein wahres Wunder.

Arwid entschuldigt sich noch vor dem Abmarsch bei dem kleinen **Jonlun** für seine unwirsche Art am Abend und bietet ihm als Entschädigung an, ihm die Gunst Thunors zuteil werden zu lassen. Der Engro nimmt die Entschuldigung an und ist begeistert von der neuen Art der Fortbewegung. Er und der Paladin werden über der Gruppe fliegen und so die Augen sein, damit man frühzeitig erkennen kann, ob sich Goblins in der Nähe befinden.

Thunor hat den Suchenden einen bewölkten Tag geschenkt und **Arwid** bittet seinen Gott noch um weitere Hilfe und schickt einen Drachen in die Luft. Man begibt sich sodann auf den Weg in Richtung des Hügels an dem die Goblins vermutet werden, doch kann sich der Gotteskrieger noch orientieren? Auf jeden Fall will man vor Einbruch der Nacht wieder zurück im Dorf sein.

[02.06.2011, Georg]

Noch ist es ganz früh am Morgen. Es herrscht Aufbruchsstimmung. Wir (**Lord Winter**, **Arwid**, **Dangradsunu**, **Syrilia** und ich) begeben uns, wie abgesprochen, auf die Suche nach **Bodram**. Nach den Geschichten, die das Frostblut gestern Abend erzählt hat (okay, eigentlich hat nur der Blitzsohn Geschichten erzählt), wird das kein Spaß werden. **Jonlun** und **Eginhard** gehen mit uns. **Arwid** zieht wieder seine Flug-Show ab, wobei der Engro ihm die selbige stiehlt. Bin ich froh auf eigenen Füßen auf festem Grund zu stehen – nicht dasselbe wie Fels, aber besser, als in der Luft rumzuhängen. Unser Weg führt zu den Ruinen. Wir machen einen kurzen Zwischenstopp, da unsere Luftaufklärung vier verlassene Zelte entdeckt hat. In dem kleinen Lager angekommen, kann **Syrilia** aber viel zu viele Spuren ausmachen. Noch bevor wir uns darüber im Klaren sind, in welche Gefahr wir uns begeben haben, kommt diese über uns – in Form einer Horde Speere schmeißender Goblins.

Einer der Speere trifft **Lord Winter**. Irgendwie scheint ihn das ziemlich aufzuregen; die Veränderung, die er durchmacht, kann ich nicht in Worte fassen. Besser, ich halte mich fern von ihm. Ich versuche, einen Goblin umzurennen – aber dieser Bastard weicht einfach aus. Hinter mir zerschmettern hunderte von Eisbienen einen Goblin, aus der Luft hagelt es Blitze; einer davon geht direkt neben mir zu Boden. Alles gerät in Panik – inklusive mir ... Ich schlage wie wild um mich, aber mich haut es dabei auf die Fresse. Wehe mir – In *Karad Marn* hätte mir das nicht passieren dürfen. Hier ist Tiw mir wohl holder gestimmt. Hätte mir dieser **Jonlun** doch nur nicht noch zusätzlich einen Stein in den Rücken geschleudert – man sollte diesen übermütigen #!\$&! nicht mit Schleudern spielen lassen.

Der fliegende Kleriker wird von einem Eiszapfen getroffen, der ihm seinen linken Flügel vereist – anscheinend haben die Goblins einen Schamanen dabei. **Lord Winter** wird von einem Wolfsreiter ins Visier genommen und schlägt Wolf und Reiter einfach um. Unglaublich! **Arwid** schießt weitere Blitze, diesmal trifft er den Goblin neben mir. Ich scheine für's erste außer Gefahr zu sein. **Eginhard** und das Frostblut nehmen sich einen weiteren Goblin vor und lassen ihn dann im Schnee liegen. **Syrilia** zieht noch mal ihre Eiswespennummer durch und ein Goblin fällt aus dem Baum.

Etwas Ruhe kehrt ein – unser Saxa-Begleiter fragt, ob noch Feinde da sind, was diese durch einen weiteren Eisbolzen auf **Arwid** bejahren. Während **Lord Winter** auf eines der Zelte zugeht und wie wild darauf eindrischt, wird der Blitzsohn noch von zwei weiteren Geschossen getroffen und fällt – und mit ihm stürzt **Jonlun** ab und verstummt. Das Frostblut hat in der Zwischenzeit Erfolg, in Form eines weiteren toten Goblins und eines Lochs in der Zeltwand. Die Goblins sind in Panik, doch am anderen Ende des Zelttes ist ein Goblin, der die anderen wieder zur Ordnung ruft. Daraufhin stürmen diese aus dem Zelt und direkt auf **Lord Winter** zu. **Eginhard** und die Elfe greifen ein und stehen mir direkt in der Schusslinie. Der Goblin-Anführer erzeugt einen seltsamen eisig-schwarzen Schleier und zieht sich mit diesem vom Lager zurück – da beherrscht jemand wirklich schwere Magie. Mister Bidenhänder tötet in der Zwischenzeit zwei weitere Goblins und auch einen dritten, der sich schon ergeben hatte. Danach tötet er noch alle Zelte, die noch stehen. **Eginhard**, **Syrilia** und ich bleiben erstaunt zurück. Nach getaner Arbeit bleibt das Frostblut stehen und bricht zusammen.

Erst jetzt erinnern wir uns daran, dass wir noch zwei weitere Begleiter hatten. Während **Syrilia** sich um **Lord Winter** ("Haben wir gewonnen?") und **Arwid** kümmert, versuche ich mich an **Jonlun**. Ich schaue mir die am Boden liegenden Goblins an – einer lebt noch, kann uns aber nicht weiterhelfen. Wir lassen ihn laufen, äh, liegen. Nachdem die Elfe eingeschnappt war ("Keiner hat sich für die Heilung bedankt!" – Frauen!) und ein wenig zu den Bäumen gebetet hat, ziehen wir weiter. Fazit dieser Unterbrechung: Neun getötete Goblins und ein toter Wolf – kein **Bodram**.

Auf dem Weg zu den Ruinen legt sich **Lord Winter** eine seltsame Eistrüstung zu – ich halte besser mal Abstand. **Arwid** hat nichts Besseres zu tun, als uns zu erzählen, dass wir bei den Ruinen eh keine Chance haben. Schon bald erreichen wir den „Oberschenkel“-Stein – eine Wegmarkierung nahe den Ruinen. Wir zücken die Waffen. Und schon liegen sie vor uns: eine größere Ruinenlandschaft. Die Bauten sind nicht typisch für die Saxa; die Häuser sind verwinkelt. Von vielen steht nur noch eine Mauer, die kleiner als ich selbst ist. Teilweise stehen aber auch noch mehrere Stockwerke und ein paar Dachteile. Die Landschaft ist durchzogen von zahlreichen Laubbäumen – von einem Wald kann man aber noch nicht reden. Seltsam hingegen: Es gibt unheimlich viele Spuren in den Ruinen.

Eine Art „Festung“ in einer unbekanntem Architekturform ragt über die anderen Gebäude. Dieser Komplex ist ca. fünffach größer als alle anderen Gebäude in diesem Schattenland. Spätestens jetzt heißt es, einen guten Plan kreieren und vor allem Zusammenbleiben. Doch da tönt es neben mir „Kommt raus, spielen!“ und das Frostblut stapft unbeirrt einfach runter in die Ruinenlandschaft. **Eginhard** geht sofort mit, während **Arwid** Papierschnipsel faltet und im Wind fliegen lässt. Sind jetzt alle übergeschnappt? **Syrilia** legt einen Zauber auf sich – man kann einen leichten Bärenschemen um sie herum erkennen – und geht **Lord Winter** hinterher. **Jonlun** und ich schließen uns der Masse an (ich muss irre geworden sein, das ist die einzige Erklärung).

Der Blitzsohn kann sein Papier in die Luft fliegen sehen und hört eine Stimme: „Der Junge lebt noch, doch wurde er dem Wind entrissen. Ihr habt noch Zeit. Doch sein Weg ist verschlungen durch Lachen und Licht.“ – die Pilze möchte ich auch mal essen.

Lord Winter erkennt einen Schemen in einem der Häuser und hechtet durch das Fenster. Doch da war nichts außer einem morschen Fußboden, der unter seinem Schwung nachgibt. Als **Eginhard**, der ein gutes Stück vor mir um eine Ecke gegangen ist, plötzlich ruft, das „sehr viele“ kommen, versucht das Frostblut mit aller Macht wieder aus dem Loch zu klettern. Kaum draußen, erkennt er untote Goblins durch die eingefallene Rückwand des Hauses und ruft „Kommt, spielen!“.

Plötzlich fängt dieses seltsame Lied an, von dem die Beiden gestern Abend berichteten. Sofort interessieren sich die Untoten für **Lord Winter**. Nach einem kurzen Intermezzo hat er zwei untote Wölfe in sehr tote Wölfe verwandelt. Er läuft zu der anderen Seite des Hauses, wo **Eginhard** und **Syrilia** mit ihrer Hündin sein müssten. Er erkennt, dass die Elfe noch steht, aber ihr tierischer Begleiter ist verschieden worden und auch **Eginhard** ist zu Boden gegangen. In dem Moment wird **Lord Winter** von zwei Goblins und zwei Wölfen angegriffen. Ob er da noch mal rauskommt? Inzwischen sind auch **Jonlun** und ich in Kampfhandlungen verstrickt. Während der Engro Steine nach den Untoten schleudert und versucht, sich auf die Dächer zu flüchten, schieße ich Pfeile nach unseren Gegnern. Einen erwische ich – aber ansonsten sieht es für uns nicht gut aus. **Syrilia** wird verletzt und zieht sich taumelnd hinter eines der Häuser zurück, während **Lord Winter** ein weiteres Mal durch einen Angriff der untoten Kreaturen zu Boden geht. Ich schieße weitere Pfeile auf die Untoten ...

[16.06.2011, David]

Mitten im Getümmel: **Arri** feuert weiter auf den Zombie. **Winter** liegt betäubt im Schnee. **Arwid** betet weiter. **Jonlun** springt hinter seinen Gegner und rammt ihm sein Schwert in den Rücken. **Syrlia** wurschtelt rum.

Der Engro findet sich von einigen Gegnern umzingelt wieder. Einer der Zombiewölfe rennt auf den Zwergen zu, erreicht ihn jedoch nicht. **Arwid** feuert Blitze auf den Wolf. **Syrlia** wirkt einen Zauber und beginnt sich zu verwandeln. **Jonlun** tänzelt akrobatisch um und über seine Gegner und besiegt einen der Zombiewölfe. Er wird jedoch von weiteren Gegnern umstellt. Die flirrende Gestalt der Elfe schwebt über dem Boden und nähert sich dem Gegnerpulk um **Jonlun**. Diesem misslingt ein weiteres akrobatisches Kunststück und er landet zwischen seinen Gegnern. Er wird gebissen und geschlagen.

Der Paladin Thunors schleudert weitere Blitze und streckt zwei Wölfe und einen Zombie nieder. **Winter** kommt langsam zu sich und krabbelt zu seinem Schwert. **Syrlia** pustet mit einem weiteren Zauber **Jonlun** und seine Gegner davon. **Arwid** nähert sich dem Kampfgetümmel ebenfalls und schießt auf den verbleibenden Zombie, der nicht hinter das Haus gefegt wurde. Der Engro krabbelt auf die Anderen zu und warnt sie, vor den, sich neu erhebenden Untoten. **Arri** zückt seine Axt und schlägt zur Sicherheit einem der am Boden liegenden Wölfen den Kopf ab.

Ein weiteres längst verblichenes Zottelvieh eilt heran, springt über den Kleinen und rast auf den Blitzsohn zu. **Syrlia** lässt einen weiteren Zombie durch die Luft fliegen, der sich allerdings unbeirrt wieder erhebt und seinem tödlichen Handwerk weiter nachgeht. Weitere Zombies und Zombiewölfe eilen herbei und stürzen sich auf sie. Neben **Winter** erhebt sich der bedauernswerte **Eginhard** und der scheinbar ebenfalls tote Hund der Elfe. Beide sind von untotem Leben erfüllt und greifen nun ihre ehemaligen Kameraden an.

Arwid streckt mit seinen Blitzen weitere Gegner nieder und der Kampf tobt unerbittlich weiter. **Winter** kommt endlich zu sich, schlägt nach dem wandelnden Saxa, rutscht aus und landet zu dessen Füßen. **Syrlia**s Ex-Hund stürmt auf den Paladin zu und erwischt ihn an der Kehle. **Eginhard** schickt das Frostblut mit durchtrennten Bauchmuskeln zurück zu Boden. Die in Luft verwandelte Elfe folgt dem Drachen des Klerikers, der auf das gewaltige Hauptgebäude zufliegt und dort in einem Fenster verschwindet. Wie ein Geist fliegt sie durch die Mauern der baufälligen Ruine und damit ein weiteres Mal außer Sicht. **Jonlun** tanzt um einen Zombie und erlegt ihn. **Arwid** torkelt von einem angreifenden Zombie zurück. Der Zwergenschmied feuert weitere Pfeile auf die Zombies. Der Wiedergänger-Saxa taucht auf und stürzt sich auf den Sturmsohn. **Winter** kommt wieder zu sich und schlurft benommen weiter dem Lärm entgegen.

Der Kampf zieht sich weiter hin. Mehrfach werden sie zu Boden geworfen und mehrfach stehen sie wieder auf – die Zombies auch.

Doch langsam lichten sich die Reihen der Untoten. **Arwid** stürmt brüllend zu dem Gebäude in dem **Syrlia** verschwunden ist. Als er bemerkt, dass es dort dunkel ist, hält er inne und jagt Blitze in die Decke, um Licht einzulassen. Die unheilige Melodie erklingt wieder und Schwärze füllt das Gebäude. Der Paladin kann kurz einen Blick auf die makabre Skelett-Gestalt werfen, die langsam tanzend, die Knochenharfe spielt.

Unterdessen wird **Jonlun** niedergeschlagen. **Arwid**s Magie wendet sich gegen ihn selbst – ein gewaltiger Blitz fährt vom Himmel herab und schlägt ihn nieder. Es folgt ein seltsamer „Sog“ – **Winter** wird von den Füßen gerissen. **Arri** feuert unermüdlich weiter – langsam gehen ihm die Pfeile aus.

Die Schwärze saust auf den Zwerg zu und umfängt ihn; dann folgt die fürchterliche Melodie. Der Engro erwacht aus seiner Starre und bekämpft den letzten stehenden Zombie. **Arri** hackt verzweifelt in die Dunkelheit und wird mit einem Treffer und fürchterlichem Gekreische belohnt. **Winter** folgt und macht es ihm gleich – mit genau so viel Erfolg – nur das er den Zwergen getroffen hat.

Syrlia, die nach einiger Zeit als flammende Kreatur aus dem Gebäude erscheint, entfacht einen furchtbaren Feuersturm, der wie ein Drachenodem das gesamte Gelände und die Schwärze umfängt. Sie tötet dadurch **Winter**, betäubt **Arri** und entzündet das Knochenring. Nur wenige Augenblicke später folgt ein weiterer Stoß der Flammen. Von Feuer umfungen versucht der Untotenskalde sich der Flammen zu entledigen. Der Zwerg erblickt die schauerliche Kreatur und wird von einer fürchterlichen Angst und Schwermut gepackt. Kurz darauf erhebt sich der völlig verschmorte **Lord Winter** als Untoter wieder und greift den verwirrten Zwergenschmied an. **Syrlia** wirft dem Anführer der Untoten weitere Feuerstöße entgegen und verbrennt schließlich

den Unhold. Daraufhin sinken die übrigen Zombies zu Boden und Stille kehrt ein. Während die Elfe in ihrer flammenden Gestalt zuerst den Blitzsohn heilt, dann auch die anderen Überlebenden, beginnt der immernoch vor Schreck benebelte Zwerg jeden einzelnen Leichnam zu zerhacken. Geistesabwesend setzt er sich schließlich zu dem erschöpften **Jonlun** und beginnt seine Axt zu reinigen. **Syrilia** zieht als lodernes Feuer über das weite Schlachtfeld und verbrennt eine Leiche nach der anderen. Unterdessen gesellt sich auch der Paladin zu den wenigen Überlebenden. Als die Elfe bei ihrem toten Begleiter angekommen ist kniet sie ab und versinkt für lange Augenblicke in ein schweigendes Gebet – dann verwandelt sie auch die Hündin in Asche. Der Engro schlendert taub über das verbrannte Leichenfeld und übergibt sich verkrümmt. "Und den Saxa-Jungen haben wir jetzt immernoch nicht gefunden", klagt er in jämmerlichem Ton. Matt und benommen wendet sich **Arri** dem nach wie vor schwer verletzten Blitzsohn zu und versucht seine Wunden zu behandeln ...

[07.07.2011, Georg]

Es ist Mittag. Ruhe breitet sich langsam über dem Schlachtfeld aus. Nur der Wind, der zwischen den Ruinen pfeift, ist noch zu hören. Ich versuche meine Heilkünste an **Arwid** – ohne größeren Erfolg. **Jonlun** quatscht uns die Ohren mit Geschichten über Untote voll, als hätten wir nicht schon genug davon gesehen. Nachdem der Blitzsohn wieder einigermaßen auf den Beinen ist, hält er eine Grabrede für die Gefallenen.

Unser Plan für das weitere Vorgehen ist einfach:

1. **Bodram** finden
2. Herausfinden, wonach die Goblins gegraben haben
3. **Eginhards** Leiche mit zurück nach *Kjeldhaima* nehmen, um ihm dort die ihm gebührende letzte Ehre zu erweisen
4. Das Frostblut hier zu lassen – mehr hat es nicht verdient!

Für die Suche nach dem Jungen teilen wir uns in zwei Gruppen auf: **Jonlun** und **Arwid** nehmen sich die Häuser von innen vor, **Syrilia** und ich suchen nach Spuren von **Bodram**. Das heißt: **Syrilia** sucht, ich passe auf.

Zuerst zu **Jonlun** und **Arwid**: Die von ihnen untersuchten Gebäude müssen mal sehr prunkvoll gewesen sein. Allerdings auch sehr seltsam, ungewohnt und alt. Staub rieselt von den Gemäuern, der Boden bröckelt und ist partiell auch eingebrochen. Gleich im ersten Haus schienen die Goblins – ob lebend oder untot wissen wir nicht – gegraben zu haben. Der Aushub ist nicht sehr tief. Wurden hier Leichen rekrutiert? Der Engro findet einen schweren und nahezu wertlosen Kronleuchter.

Da **Syrilia** auf dem Kampfplatz die Spuren nicht auseinander halten kann, suchen wir außerhalb des „Dorfes“. Als sie mal wieder etwas länger auf dem Eis am Boden kauert und der Wind wieder etwas kälter weht, suche ich Unterschlupf im Windschatten eines Gebäudes – ohne **Syrilia** aus dem Blick zu verlieren. Dort entdecke ich unter dem ganzen Schutt etwas hervorblitzen. Ich greife danach und ziehe es aus dem Schotter und halte schließlich einen verschmutzten und sehr fremdartigen Dolch in den Händen. Schon der Holz-Griff wirkt sehr edel. Die Elfe kauert immer noch am Boden über diversen Spuren, während ich versuche, den größten Dreck vom Dolch abzureiben.

Bei Ertha! Der Griff war nur ein Vorgeschmack – diese Klinge! **Syrilia** bemerkt mein verdutztes Gesicht. Was ich da habe? „Einen Dolch“, antworte ich, immer noch verdutzt. Sie wirkt enttäuscht. „Nur Metall“, ist alles, was sie zu sagen hat. Aber es ist kein normales Metall. Das Lied dieses Eisens ist nicht von Erthas Stimme. Es entspricht nicht den Liedern irgendeines Metalls, das wir Zwerge den Felsen entreißen können. Das Lied dieses Metalls ist nicht von dieser Welt. Es handelt sich um Sternmetall. Die Legende besagt, dass es Sternen entstammt, die vom Himmel gefallen sind. Leicht zu bearbeiten – man benötigt nur etwas mehr Hitze als üblich. Und man kann es für alles verwenden: Werkzeug, Waffen, Schmuck ... Eine Klinge aus Sternmetall kann angeblich Rüstungen durchschneiden wie andere Messer Butter.

Unter Zwergen geht eine Geschichte um. Sie handelt von *Karad Khan*, dem einstigen Juwel meines Volkes, der verblichenen Stolz der Zwerge. Nichts war edler und majestätischer als diese Zwergenfestung im Nordosten *Rassilons*, doch auch sie ist dem Weltenfrost zum Opfer gefallen und von Orks und Goblins überrannt worden. Oft gibt es Zwerge, die versuchen, diese Festung wieder zum Leben zu erwecken – bisher ohne Erfolg. Aber das ist eine andere Geschichte. Die Geschichte handelt von einem Schmied aus dieser Feste. Er schmiedete ausschließlich Waffen aus Sternmetall. Und das ausschließlich mit Werkzeug aus Sternmetall. Er muss unglaubliche

Mengen davon besessen haben. Ein Vermögen, für das fast jeder Zwerg seinen ganzen Clan in die Sklaverei verkaufen würde.

„Nur Metall“. Für Ihr Volk scheint Sternmetall keinen Wert zu besitzen. Selbst **Olf**, mein Meister aus *Kjeldhaima*, wird keinen Wert dArrin sehen. Eventuell würde er nicht mal bemerken, dass es sich um ein besonderes Metall handelt. Es scheint wirklich keinen Wert für Menschen und Elfen zu haben. Sollen sie den Griff nehmen, ich nehme die Klinge. Von einem Zwergen sollte ich ohne Probleme mindestens 1000 Goldskilde dafür bekommen, wenn ich sie überhaupt verkaufe. Es ist ein Geschenk Erthas – und eine große Ehre für mich, ein wenig Sternmetall in den Händen halten zu dürfen.

Syriia und ich gehen weiter um das Dorf herum. Nach weiterer Suche sieht es so aus, als ob **Bodmar** von den Schattenruinen aus nach Norden geflüchtet ist. Die Elfe findet noch weitere Spuren von Goblins – wir sind wohl noch nicht allen begegnet. Wahrscheinlich haben diese niederträchtigen Kreaturen hier Unterschlupf gesucht – ein paar haben auch ihren letzten Unterschlupf hier gefunden.

Da **Jonlun** friert, drängt er zum Aufbruch. Wir folgen **Bodmars** Spuren nach Norden in die völlige schneebedeckte Einöde. Mehr als Schnee, ein paar Felsbrocken, Schnee, einzelne Bäume, Schnee, Eis, ein paar erfrorene Büsche und Schnee gibt es hier nicht.

Plötzlich sind es nicht nur die Spuren **Bodmars** denen wir folgen. Der Boden erscheint richtig Platt getreten zu sein. Es müssen sich mehrere Lebewesen hier aufgehalten haben – aber man sieht außer **Bodmars** Spuren keine, die hierher führen. Seltsamer noch: Es führen Spuren von zwei Personen weg von diesem Platz. Woher kommt dieser Zweite?

Das zusätzliche Paar an Spuren erscheint mir sehr seltsam – barfuß trotz des Eises, nicht menschlich, elfisch oder zwergisch. Sie wirken wie von einem Feenwesen. Und sie verlaufen eigenwillig, teilweise im Zick-Zack, teilweise sind große Lücken zwischen den Abdrücken – Lücken, größer als vier Saxa, wenn man sie nacheinander auf den Boden legen würde. Dieses „Feenwesen“ scheint große Sprünge machen zu können.

Nach einem längeren Marsch scheinen die Spuren in einem Tannenhain zu verschwinden. **Arwid** ruft das Losungswort („**Dietker**“) in den Wald hinein. Doch außer einem Vogelruf gibt es keine Reaktion. Schließlich betreten wir das Wäldchen. Es ist ziemlich dicht, doch nach einer kurzen (aber anstrengenden) Reise kommen wir an eine Lichtung. Ein Steinkreis steht dort, die einzelnen Steine mit seltsamen Zeichen verziert. **Bodmars** Spuren führen direkt in den Kreis und auf der anderen Seite wieder in den Wald hinein – glaubte ich. Doch **Jonlun** bemerkt, dass die Spuren im Kreis aufhören und dort irgendetwas seltsames ist. Noch während ich meinen geborgten Bogen von der Schulter nehme, bekomme ich einen heftigen Schlag ins Kreuz. Irgendetwas packt mich von hinten und hält mich fest. Ich spüre Krallen im Gesicht und am Hals, am Ohr, an der Nase, an den Augen. Aber ich sehe nichts. Eine eigenartige Stimme flüstert neben meinem Ohr „Geht weg Sterbliche, lasst diesen Ort in Frieden!“ Der Atem meines Peinigers riecht nach Tannen und Zapfen. Ich spüre noch einen weiteren Luftzug – dieser Unsichtbare scheint Schwingen zu haben und fliegen zu können. Es wird immer absurder.

Es hat den Jungen vor einem Wolf gerettet und will ihn dafür behalten, ihn wie einen eigenen Sohn behandeln. Wir verhandeln – nicht sehr geschickt. **Arwid** will den Jungen entscheiden lassen, **Jonlun** will rätseln, ich schlage einen Tausch vor – doch das Wesen ist an nichts interessiert. Was **Syriia** anbietet, weiß ich nicht – sie verhandelt in einer anderen, seltsamen Sprache mit dem unsterblichen, unsichtbaren, fliegenden, kinderliebenden, über Elemente herrschenden, keine-Angst-vor-Untoten-habenden Wesen, das keine gute Meinung von Menschen, Zwergen und Elfen zu haben scheint. Wir würden unsere Kinder nicht gut behandeln. Das Wesen hätte mal in *Karad Marr* aufwachsen sollen! Auch von Goblins hat es keine gute Meinung; diese hätten den Skalden aufgeweckt.

Die Elfe erzählt uns, dass es sich bei unserem Verhandlungspartner wohl um eine Schimmerschwinge handelt, einem unsterblichen Feenwesen. Schimmerschwinge nehmen sich anscheinend Kindern an, die von ihren Eltern schlecht behandelt werden. Diese Kinder erhalten eine Zukunft, von denen andere nur träumen können. Für **Bodmar** selbst wäre es wahrlich nicht das Schlechteste, ihn hier zu lassen. Aber das geht gegen unsere Ehre. Dummerweise sind Schimmerschwinge nur durch Magie oder die Kraft der Götter zu verletzen; einen Kampf würden wir wahrscheinlich nicht überleben.

Anscheinend heißt diese Schimmerschwinge **Tathaloar** oder so ähnlich. Unser Paladin findet heraus, dass es keine gute Idee ist, **Tathaloar** zu beleidigen. Die Schimmerschwinge hat Macht

über die Bäume, deren Wurzeln uns sofort in ihren Griff nehmen. Entschuldigungen und weitere Verhandlungen besänftigen es aber wieder.

Nach weiteren Verhandlungen kommt ein erstes Angebot: Wir bekommen **Bodram**, **Tathaloar** bekommt das nächste Kind von **Bodrams** Eltern – unhaltbar. Wir beraten uns. Dieses Angebot geht wieder gegen unsere Ehre. **Arwid** würde uns sogar verlassen, wenn wir auf dieses Angebot eingehen. Wir streiten, finden aber keine Lösung. Am Ende löse ich mich von der Gruppe und führe die Verhandlung fort: Ich erzähle **Tathaloar**, dass **Bodram** immer gut von seinen Eltern behandelt wurde, solange ich ihn kenne. Ich erzähle, dass es bei den Menschen üblich ist, die Kinder zur Eigenverantwortung zu erziehen. Ich versuche der Schimmerschwinge klar zu machen, dass ihre Einschätzung ein Fehler war. Und ich erzähle von meiner eigenen Kindheit in *Karad Marn*. Dass die Kinder dieser Feste im Krieg aufwachsen und keine Chance auf eine so gute Behandlung haben, wie sie **Bodmar** von seinen Eltern erfahren durfte. Beinahe hätte ich mich dazu hinreißen lassen, meine ganze Lebensgeschichte zu erzählen, aber die Erinnerungen an **Solveigs** Leichnam lassen mich verstummen. Ich besinne mich auf mein Zwergentum und bitte die Schimmerschwinge, den Preis für **Bodmar** zu senken. Unerwarteterweise reagiert **Tathaloar**. Statt nach einem anderen Kind verlangt es ihn nach Metall von den Sternen. Ich bat es, den Preis zu senken, nicht ihn zu erhöhen! Selbst unser Clan-Oberhaupt hätten wir zu diesem Preis nicht freigekauft – eher hätte der gesamte Clan einen Selbstmord-Angriff gestartet. Heute lebe ich unter Menschen. Und eine Elfe befindet sich in meiner Begleitung. Für sie alle scheint Sternmetall keine Bedeutung und mehr noch, keinen Wert zu haben. Es handelt sich um Sternmetall! *Kjeldhaima* hat mich aufgenommen. Ich lebe unter ihnen, ich sollte ihre Wertvorstellungen respektieren und annehmen.

Und so tausche ich nach längerem Zögern den Dolch gegen **Bodram**. Ein viel zu teurer Preis, den er allerdings nie verstehen wird. Ich hoffe nur, dass kein Zwerg davon erfährt. Ich würde zur Witzfigur in Kindergeschichten. Am liebsten wäre ich jetzt weit unter der Erde und würde die ganze Sache vergessen. Warum habe ich nur *Karad Marn* verlassen?

Verärgert verlasse ich den Wald und begeben mich wieder in Richtung der *Schattenruinen* nach Süden – und alle anderen (inklusive dem Jungen) kommen mit. Ich spreche kein Wort mehr. **Eginhards** Leiche trage ich zusammen mit **Bodmar** nach *Kjeldhaima*. Wir erreichen das Dorf erst nach Sonnenuntergang aber ohne weitere Zwischenfälle. **Jonlun** ist nicht erfroren und auch der Rest hat überlebt. **Nachtwind** empfängt uns. **Jonlun** quasselt ihn gleich zu.

Bodmars Mutter ist überglücklich – ich übergebe ihr ihren Sohn persönlich. **Arwid** kümmert sich um die Trauernden und spendet **Eginhards** Familie 50 Goldskilde für das Begräbnis. Ich selbst lege ein paar von meinen selbstgeschmiedeten Schmuckstücken später dazu – viel mehr besitze ich nicht (mehr). Alle erzählen von unseren Heldentaten – ich selbst spare mir diese Worte für den Fels auf. Fels? Ja, Fels. Der Fels der Gesellschaft. Der Fels, der die Geschichten des Volkes so lange überdauern lässt, wie Berge Zwergenfeste überdauern. Der Fels unserer Kultur: Der Skalde. Ich besuche **Edgar** in seinem Krankenbett, sobald sich der Tumult etwas gelegt hat und erzähle ihm die Einzelheiten. Ich verschweige nicht den Dolch, aber das Sternmetall. Ich verschweige den Verlust meines Bartes, aber das wird nicht wirklich helfen.

Syria erstattet dem Herdrifter Bericht über die Goblins; darüber dass noch welche übrig sind – wenn auch weniger – und darüber, dass wir ihren Anführer nicht erledigen konnten.

Vor dem Schlafengehen danke ich Ertha noch für die einzigartige Ehre, Sternmetall in meinen eigenen Händen halten zu dürfen. Grummelnd begeben mich danach ins Bett.

2. Markttag im Pflugmond 499 NV

Kaum noch Bart, kaum noch Haare. Den Rest rasiere ich mir nach dem Waschen auch noch vom Haupt. Wie peinlich. Hoffentlich sieht mich so kein Zwerg. Zusammen mit der Geschichte vom Sternmetall würde ich meine ganze Sippe in Ungnade fallen lassen. Ich bitte **Bodmars** Mutter um ein Kopftuch, das auch mein Gesicht verdeckt und behaupte, es sei wegen der Kälte. Und ja: Ohne Haare und Bart ist es tatsächlich kälter. Sie wird mir ein entsprechendes Tuch häkeln. Danach lege ich den Bogen und die restlichen Pfeile sowie den Köcher zurück in die Schmiede.

Arwid unterhält sich mit **Nachtwind** über das *Watchgap-Fort*. Es gibt dort keinen Tempel Thunors. Er fragt nach dem Sklavenhändler **Mondhals** – aber auch dieser ist dem Herdrifter nicht bekannt. Daraufhin erzählt er seine Geschichte in aller Ausführlichkeit. Er selbst ist bei einem Schattenfürsten, einem Priester Nihts, groß geworden. Eines Tages hatte er den Auftrag, einen Händler umzubringen, doch konnte er diesen nicht ausführen. Er wurde gefasst und verurteilt und von **Südwind** gerettet. **Südwind** hat ihn in den Tempel Thunors gebracht, dort wurde er schon

erwartet. Seither ist **Arwid** ein Diener des Donnergottes. Und er hat eine Aufgabe von ihm bekommen: Den Sklavenhändler **Mondhals** zur Strecke bringen. Dieser soll sich wohl oft in der Nähe hier herumtreiben. Das also drängt ihn in diese Richtung. Aber der Blitzsohn hat auch noch eine zweite Aufgabe bekommen: Anscheinend hat er einen Zwilling. Diesen muss er ausfindig machen.

Jonlun spielt mit den Kindern fangen. **Arwid** versucht einen Hundewelpen oder einen Jährling für die trauernde **Syrilia** zu bekommen, wird aber auf die Rückkehr der Männer verwiesen. Er würde bezahlen, aber „das sieht man dann“ ist die einzige Antwort, die er bekommt.

Ich bitte **Arwid**, dass er dem **Südwind** dankt – auch für mich – in seinen Worten, seinen Gesten und seinen Ritualen. Auch wenn ich in dieser Geschichte zum ersten Mal vom **Südwind** gehört habe, er scheint uns sehr geholfen zu haben. **Arwid** überredet mich, mit ihm zum **Südwind** zu beten.

Der Herdrifter kümmert sich weiterhin um die Verteidigung des Dorfes und gibt entsprechend Anweisungen für die Wache.

[21.07.2011, Nagi]

Während sich **Nachtwind** im Herrenhaus aufwärmt und sich an einer Suppe labt, muss der schwer verletzte **Arwid** den Gang zum Abort antreten, der sich am Rande der Siedlung befindet. Er nimmt **Syrilia** kaum wahr, die im Schnee einen Stein anzubeten scheint und dabei seltsame Laute von sich gibt. Plötzlich ist die Elfin jedoch von Schrecken erfüllt und schreit: „Ich glaube wir werden angegriffen! Da ist irgendetwas aufgetaucht!“ Sie springt auf – von glitzernden Funken umhüllt. Dann geht sie gurgelnd zu Boden. Aus den Funken werden nun leuchtende Fäden, welche sich um sie legen.

Dies ist die Szene, welche sich **Nachtwind** bietet, als er an dem Wassergraben ankommt, der die Häuser umschließt. Der Wachhabende deutet ihm die Stelle, wo die Elfin zu Boden gegangen ist. **Arri**, der ebenfalls das Schreien von **Syrilia** gehört hat, holt derweil Pfeil und Bogen.

Syrilia deutet auf die graue, dürre Gestalt ohne Gesicht und Geschlecht, welche sich langsam dem Dorf nähert. Um die unheimliche Figur schweben surrende Funkenteilchen, die in Regenbogenfarben leuchten.

Auch **Jonlun** ist nun anwesend und fragt, was passiert. Schnell wird er über den Angreifer in Kenntnis gesetzt.

Der Elfin gelingt es, sich aus den Fäden zu befreien, die zu leuchtenden Kugeln verschmelzen und zu dem Wesen zurückfliegen. Der Graue kommt immer näher. Der Herdrifter eilt zu **Syrilia** und stellt sich mit dem Schild schützend vor sie. Auch der Engro bringt sich mit seiner Schleuder in Position.

Die Kreatur formt drei Lichtkugeln und schießt sie auf **Nachtwind** oder **Syrilia**. Doch die eine Kugel verfehlt ihr Ziel und landet im Schnee. Die zweite Kugel wird vom Schild abgewehrt. Aber die dritte trifft überraschenderweise den verdutzten Diener des Donnergottes.

Für **Arri**, der nun auch den Ort des Geschehens erreicht, ist es offensichtlich, dass dieses Wesen nicht allein sein kann. Er brüllt eine Warnung über den Schnee.

Nachtwind geht zum Angriff über, trifft jedoch nicht. Die Kreatur scheint auch kein großes Interesse an ihm zu haben und bewegt sich weiterhin in Richtung **Syrilia** und Siedlung. Dann blitzt das fremde Wesen auf und man hört die Elfin schreien. Aber schon beginnt das Ding wieder damit, drei Lichtkugeln zu formen. Doch **Nachtwind**, der nun direkt vor dem Grauen steht, kann sie mit Schwert und Schild abwehren. Der Angreifer scheint den Taiga-Elfen umgehen zu wollen. Der nutzt aber seine Chance zum Angriff und schlägt sein Schwert tief in die Schulter des Angreifers. Doch der Schwerthieb zeigt keine Wirkung. Dem Elfen schaudert es, als er merkt, dass sein Schwert zwar in den Körper des Grauen eindringt ohne auf Widerstand zu stoßen, ohne einen Knochen zu treffen. Auch **Jonluns** Angriff mit der Schleuder scheint das Wesen nicht zu beeindrucken.

Doch der Kraft Thunors kann das Ding nicht widerstehen! **Arwids** kraftvolle Gesten rufen einen starken Blitz hervor. **Nachtwind**, der immer noch nahe am Angreifer steht, spürt den warmen Hauch, der die Kälte dereinst besiegen wird – und dann beginnt der Graue auch schon in Lichtfäden zu zerfallen, kaum dass ihn der Blitz getroffen hat. Die Gefahr ist gebannt. Für kurze Zeit herrscht eine ungläubige Stille.

Der Wachhabende will sich bei **Nachtwind** dafür entschuldigen, dass er den Angreifer nicht hat kommen sehen. Doch der winkt ab: Das Ding sei aus dem Nichts gekommen. Da gab es nichts, was das menschliche Auge hätte sehen können. Und tatsächlich sprechen die Spuren im Schnee

eine deutliche Sprache: Die Spuren enden, wo man das Wesen zum ersten Mal sah. Während der Engro den Zwerg wegen seines klugen Verdachts lobt, dass dieses Ding unmöglich alleine angreifen könne (eine Idee, die ihm nie gekommen wäre!), unterhält sich **Arwid** mit **Syrilia**, die einräumt, dass sie wieder einmal in den Sog geraten sei. Dann nutzt die Elfin die Gelegenheit, sich bei dem Diener Thunors und dem Herdrifter zu bedanken. Man kehrt in die Siedlung zurück, **Arri** geht direkt zurück in seine Schmiede. Auch **Syrilia** begibt sich in die Siedlung und bleibt einige Zeit dort. Der Blitzsohn kann endlich den Ort aufsuchen, wegen dem er sein Krankenlager verlassen hat. Auf dem Rückweg nutzt er die Gelegenheit, **Syrilia** nach Flugwesen zu befragen, welche diese in der Natur doch schon gesehen haben müsse. Doch die Elfin will sein Wissen über diese Wesen vorerst nicht vermehren.

Der Zwerg und der Engro, die mittlerweile die Siedlung einmal umrundet haben, können zum Glück keine Anzeichen eines weiteren Angriffs oder Verbündeter des Grauen ausfindig machen. Dennoch scheint **Jonlun** da irgendwas im Süden am Himmel gesehen zu haben. Später wird der Herdrifter noch alle Wachhabende sein Vertrauen aussprechen, damit sie ihren Mut aufgrund dieses Angriffes aus dem Nichts nicht verlieren. Dieses Wesen hätte niemand kommen sehen können.

Nur wenig später wird eine Wache auf eine seltsame Gestalt aufmerksam, welche sich *Kjeldhaima* nähert. Es ist ein kleinwüchsiger Mensch in prachtvoller Kleidung, einer noblen Pelzmütze und einem dunklen Bart. Seine Haut ist ungewöhnlich dunkel. Er führt einen Wanderstab bei sich, der mit seltsamen Symbolen verziert ist. Seltsamerweise reist er allein und ist zu Fuß unterwegs.

Als die Wachhabenden erfahren, dass dieser Mann das Opfer eines Überfalles geworden ist, bitten sie ihn in die Siedlung. Im Haupthaus berichtet **Mordel** dann – so der Name des Fremden – wie er aus dem Süden nach *Heligioland* gereist sei. Am gestrigen Tage schon hätte er die Lichter von *Kjeldhaima* gesehen, aber die Siedlung sei noch zu weit entfernt gewesen und deswegen haben er und sein Begleiter ihr Zeltlager in der Nähe aufgebaut. In der Nacht habe sie dann etwas oder jemand angegriffen. Sein Begleiter sei tot, sein Zelt halb zerstört. Er selber habe nur einen hellen, blauen Blitz gesehen – dann sei ihm schwarz vor Augen geworden. Als er heute Morgen von den Resten seines Zeltes vor der Kälte geschützt wieder erwacht sei, war der Lagerplatz verbrannt. Und von der Leiche seines Begleiters sei keine Spur mehr zu finden gewesen. Die Art des Schadens ließe auf Kaltfeuer schließen, aber mehr könne er nicht sagen.

Nachdem **Mordel** seine Geschichte erzählt hat, weist ihn **Nachtwind** zunächst darauf hin, dass alle waffenfähigen Männer der Siedlung zurzeit in *Oakstead* seien. Von daher sei es schwierig, das zerstörte Lager des Fremden in Augenschein zu nehmen. Doch dann ist auch schon **Jonlun** dabei, dem Fremden alle Anwesenden vorzustellen und ihm Löcher über den untoten Barden in den Bauch zu fragen, der doch durchaus für den Überfall verantwortlich sein könnte. Tatsächlich erhält der Engro ausführliche und wohl auch gelehrte Auskünfte auf all seine Fragen, die er – ebenso wie die anderen Anwesenden – nur bruchstückhaft versteht. Immerhin kann **Mordel** erklären, dass der Angriff der grauen Kreatur – von dem er ebenfalls erfuhr – wohl nur der Magierin gegolten habe. „Zauberbann“ ist ein Wort, das er bei seinen ausführlichen Erklärungen verwendet.

Nach all den gelehrigen Reden beschließt man dann doch, den Ort des Überfalls, der sich in der Nähe der Siedlung ereignet hat, in Augenschein zu nehmen. **Nachtwind** unterrichtet die Wachhabenden über den Plan. Währenddessen trifft auch **Syrilia** ein – und wird umgehend von **Mordel** in Augenschein genommen, untersucht und befragt. **Jonlun** holt **Arri**, der darauf besteht, dass man ihm seine neue Kopfbedeckung als Schutz gegen die Kälte holen lässt. Und dann brechen die Elfe, **Jonlun**, **Arri** und der Herdrifter gemeinsam mit **Mordel** auf, um den Ort des Überfalls zu untersuchen.

Der Platz liegt in Richtung *Oakstead* und ist leicht zu finden. **Syrilia** beginnt sogleich mit der Spurensuche – doch es scheint schwerer als ursprünglich angenommen. Es wird vermutet, dass ein fliegendes oder körperloses Wesen die Reisenden angegriffen habe. Die Suche von **Nachtwind** und **Jonlun**, der die verbrannten Gegenstände durchsucht, bleibt leider erfolglos. Schließlich wirkt **Mordel** einen Zauber auf **Syrilia**: Über ihrem Haupt bilden sich Schriftzeichen und regnen auf sie herab. Doch auch mit Hilfe der Magie lässt sich nichts weiter herausfinden, außer dass der Esel und die Diener des reisenden Magiers wohl verbrannt sind.

Leider kommt **Jonlun** in der Zwischenzeit auf die Idee, eine Schneeballschlacht zu beginnen – und wählt den Zwerg als sein erstes Ziel. **Arri** wirft umgehend seine Axt nach dem Engro. Diese

trifft und zwingt den verdutzten Engro zu Boden. „Verletze niemals die Ehre eines Zwerges“, lässt **Arri** den Kleinen und alle anderen wissen. Alle sind geschockt über die Reaktion des Zwerges. Schließlich beendet man die Suche. **Mordel** hebt den Zauber auf: Die Schriftzeichen verlassen den Körper der Elfin und verschwinden. Man kehrt heim, unschlüssig darüber, was das Ergebnis der Suche bedeuten soll. Es ist jedenfalls nicht gut, dass so nah an der Siedlung ein fliegendes Wesen Reisende mit Kaltfeuer angreift.

In *Kjeldhaima* zurückgekehrt, unterrichtet der Herdritter **Arwid** über die Suche. Der rät **Nachtwind**, **Syrilia** zu fragen, ob das Kaltfeuer breit gestreut gewesen sei. Als der Taigaelf ihm daraufhin erzählt, dass Diener und Esel vom Kaltfeuer verzehrt worden seien, ist der Blitzsohn verwirrt. Irgendwie passt das nicht zusammen, was die unterschiedlichen Personen erzählen.

Jonlun und **Mordel** vertreiben sich derweil die Zeit mit einer Runde „Walross und Albatros“, wobei sich **Mordel** erst einmal fünf Goldskilde von dem Engro leihen muss. Am Ende hat der reisende Forscher 14 Goldskilde Schulden.

Arri hingegen ist umgehend in seine Schmiede zurückgekehrt, wo er zunächst die Gürtelschnalle fertigstellt, an der er vor der Abreise gearbeitet hatte. Dann fertigt er ein kleines, sehr feines Schmuckstück, das er am Abend **Jonlun** als Ausgleich für den Treffer mit der Axt schenkt – allerdings nicht, ohne ihn daran zu erinnern, welche Folgen das Beleidigen von Zwergen hat.

2. Endtag im Pflugmond 499 NV

Fünf Tage ist es nun schon her, dass **Mordel** im Dorf eintraf, der Graue erschien und so manch anderes geschehen war. Fünf Tage zunächst angespannten Wartens, dem eine gewisse Ruhe folgte, auch wenn diese kurz durch die nächtlichen, fürchterlichen Schreie **Arwids** unterbrochen wurden. Erneut durchlebte der Diener Thunors schreckliche Qualen im Schlaf, die abermals durch eine beherzte Ohrfeige *Arris* beendet wurden. Der Blitzsohn ist über diese Art geweckt zu werden wenig erfreut und es erscheint ihm nicht sehr vielversprechend, die Träume mit Met und ähnlichem zu bekämpfen, wie der Zwerg ihm empfiehlt.

Ansonsten jedoch fließt die Zeit langsam dahin, während man auf die Rückkehr der Saxa wartet. **Jonlun** und **Mordel** vertreiben sich die Zeit mit Spielen. Dabei erweist sich der Engro als sehr geschickt und beweist ein glückliches Händchen. Am Ende gewinnt er die Verpflichtung des Magiers, ihn einmal nach seinen Wunsch mit einem Zauber zu belegen.

Am frühen Morgen des zweiten Endtages taucht eine seltsame Gestalt am Horizont auf. Da **Arwid** zu diesem Zeitpunkt gerade frische Luft schnappt und **Nachtwind** Wache hält, sind sie die ersten, welche dem Ruf des Wachhabenden folgen. Auch **Arri**, der bereits seine Schmiede für das Tagwerk richtet, ist schnell am Eingang der Siedlung, um den elfischen Ritter in seiner prächtigen, kunstvoll gearbeiteten Rüstung in Empfang zu nehmen. Das Pferd, ein Schimmel, ist von hervorragendem Wuchs und sein Schwert und Schild sind von solcher Qualität, dass selbst der Meisterschmied verblüfft ist. Der fremde Elfen-Ritter sagt, dass sein Name **Neaphar** lautet (zumindest in unserer Sprache) und er stellvertretend für **Tatha'loar** hier sei. Man ist überrascht, den Namen der Schimmerschwinge nach so kurzer Zeit wieder zu hören.

[07.08.2011, Georg]

Ein schöner Tag, ein warmer Tag. Wahrscheinlich der wärmste bisher in diesem Jahr. Vor uns steht immer noch **Neaphar**, der Abgesandte **Tatha'loars**. Nach **Arwid** und mir hatte er verlangt und wir sind gekommen – und das ganze Dorf mit uns.

Er fängt mit mir an, preist meine Familie und *Karad Marn* – einen „dem Tode geweihtem Ort“ bei dem „aber die Hoffnung noch nicht verloren“ sei. Glück auf! Er erzählt lauthals, dass mein Stolz verloren sei (hätte er nicht tun brauchen, sieht doch ein Blinder), aber meine Ehre hätte ich bewahrt. Daraufhin reicht er mir einen Ring aus einem mir unbekanntem, silbrig schimmernden Metall mit feinsten Verzierungen versehen – Natursymbole, Bäume und so Zeugs – ich weiß nicht, ob ich eine solch feine Arbeit zustande bringen würde. Der Ring fühlt sich warm an. Und was ist das? Die Symbole verändern sich, sobald der Ring in meine Hand fällt. Er strahlt eine gewaltige Energie aus. Mein ganzer Arm wird wohligh warm. Er muss von Ertha selbst gesegnet sein. **Neaphar** sagt noch, dass das Feenvolk mir helfen wird, solange ich den Ring trage; es sei aber unklar, wie der Ring bei einem Zwerg seine Macht entfaltet. Ich bedanke mich, bevor der Feenritter sich **Arwid** zuwendet.

Auch über die Geschichte des Blitzsohns weiß **Neaphar** zu berichten: ein Diener Thunors („eine ehrenvolle Aufgabe und für Sterbliche eine große Verantwortung“), der seine Zunge zu zügeln lernen muss. **Arwid** habe die Schimmerschwinge beleidigt, doch würden diese Milde walten lassen. Er darf seine Ehre in einem fairen Zweikampf gegen **Neaphar** reinwaschen. Das Duell

wird erst stattfinden, sobald **Arwid** wieder bei voller Gesundheit ist. Der Paladin stimmt zu, bietet sogar an, das Duell sofort stattfinden zu lassen. Der Feenritter verneint aber. **Arwid** gibt zu bedenken, dass er weiterziehen wird, sobald er genesen ist. Auch das lässt **Neaphar** nicht von seinem Plan abweichen. Er verabschiedet sich.

Ich gehe zu **Bodrams** Mutter und kläre sie über **Tatha'loar** auf. Danach suche ich **Mordell**, um seine Meinung zu dem Ring zu hören. Er schwafelt etwas vom Mond und will die Sterne befragen – er weiß also keine Antwort. Ich gehe in die Schmiede und will mir eigentlich eine Kette für den Ring schmieden, aber irgendwie empfinde ich es als richtiger, ihn einfach zu tragen. Sofort breitet sich eine wohlige Wärme in mir aus. Außerdem fängt die Luft an, leicht zu flirren – da sind lauter kleine Lichtpunkte – mit Flügeln... Erthas Macht ist unergründlich. Diese Lichtwesen setzen sich schnell auf mir ab. Sie behindern meine Bewegungen nicht, sondern sind einfach da. Ich frage einen vorbeikommenden Burschen, ob er das auch sehen kann – er hält mich für verrückt. Ich ersuche **Edgar** um Rat. Dieser erzählt mir, dass die Feen des Lichts es grundsätzlich gut meinen, aber manchmal einfach nicht wissen, was sie tun. Er erzählt von einem Menschen, der erkrankte, weil eine Wasserfee nicht wusste, dass Menschen nicht unter Wasser atmen können. Am Ende rät er mir, den Ring zu tragen. Ich bedanke mich und widme mich in der Schmiede meinem Tagesgeschäft.

Inzwischen begutachtet **Nachtwind** mit **Syrlia** die Spuren **Neaphars** und dessen Pferdes. Interessant: An den Stellen, an denen der Feenritter den Boden betreten hat, ist der Schnee geschmolzen. Seltsam auch, dass die Ränder der Spuren nicht sofort wieder gefrieren. Für Feen scheinen andere Gesetze zu gelten. **Syrlia** berichtet von einem Feenritter, der für eine Elfendame ein Stück Regenbogen suchte und auch fand ... Sie hofft, dass der Ring keine Nebenwirkungen auf mich hat. **Nachtwind** unterhält sich noch mit ihr über das Duell. Danach nimmt er sich eine Wache und folgt **Neaphars** Spuren. Sie kommen bis zur Handelsstraße – dort verlaufen sich die Spuren in Richtung *Oakstead* und dem *Drachenwald*.

Ich bedanke mich abends bei Ertha für diese seltsame Wendung, deren Wert ich noch nicht ermessen kann.

3. Kopftag im Pflugmond 499 NV

Am späten Nachmittag kommen die Männer aus *Oakstead* zurück – und bringen noch zwei *Oaksteadter* zur Unterstützung gegen die Goblins mit: **Baldfried** und **Wiborg**, ein Jäger und ein Fährtenleser. Fragt mich aber nicht, wer von den beiden welchen Beruf ausübt. Wir berichten **Ridder Audaod** von der Wiederkehr **Bodrams** und von **Eginhards** Tod.

Nachtwind organisiert inzwischen den Aufbruch zum *Watchgap Fort* – dieser soll morgen stattfinden. Er überredet auch **Mordell**, mit uns zu kommen. **Syrlia** wird uns wohl nicht begleiten. Sie will lieber in *Kjeldhaima* verweilen und sich um die Goblins kümmern. Danach betet **Nachtwind** zu Freo, dem Reisegott. Ich nutze den Tag und schmiede eine Umhangnadel als Abschiedsgeschenk für **Ridder Audaod**.

Arwid verlässt am Nachmittag das Dorf. Es ist windstill – vielleicht kommt er deswegen zurück. Er bittet den Hausherrn um einen einjährigen Jagdhund. Der will sich darum kümmern; sie werden beim Abschied noch mal darüber reden.

Abends am Bankett hält **Ridder Audaod** eine Rede über unsere Heldentaten. Zu unserer großen Überraschung will er jedem von uns einen Gefallen tun. Was für eine Ehre. Darüber hinaus lädt er uns ein, zu jeder Zeit Gast an seinem Tisch zu sein. Wir sollen in *Kjeldhaima* behandelt werden, wie es sonst nur Adeligen gebührt. Zudem will er in drei Tagen, am Tage des Heiligen Hildolfs, ein Fest für uns ausrichten, das unsere Taten auf immer ehren soll. Wir bleiben also doch länger, als erwartet.

Daraufhin erhebt sich **Nachtwind**, lobt die Krieger des Dorfes und bedankt sich für die Gastfreundschaft und die Ehre, die uns zu Teil wurde. Ich überreiche daraufhin die Umhangnadel.

Ridder Audaod verspricht, diese in seiner Familie von Generation zu Generation weiterzureichen. Zudem stelle ich klar, dass ich auch weiterhin für das Dorf arbeiten darf, selbst wenn ich im *Watchgap Fort* bin. Es werden Witze über **Olf**s Schmiedekunst gerissen, was mich innerlich zwar befriedigt, mich aber wahrscheinlich nicht vor einer Strafpredigt von ihm bewahren wird. **Arwid** redet mit den *Oaksteadtern* – diese wollen morgen die Goblins finden. Er brüstet sich damit, dass er mindestens drei erschlagen wird, aber so richtig ernst scheint er nicht genommen zu werden.

An diesem Abend tanzen wir dann noch mit allen jungen Frauen des Dorfes. Was für ein lustiger Abend.

3. Wäschetag im Pflugmond 499 NV

Arwid ist komplett genesen. Kann ich gar nicht verstehen, **Nachtwind** und mir brummen nämlich grauenvoll die Schädel. Das liegt eindeutig an dem Met. **Beowin** hat ihn wohl gebraut – **Nachtwind** kann von Glück sagen, dass er seinen Namen noch kennt. Als Zwerg sollte ich das eigentlich abkönnen. Es waren doch bloß drei Liter?

Neaphar ist da. **Audaod** erzählt uns noch eine lustige Geschichte von einer Fee, die einmal für mehrere Tage die Sauna verhext hat, bevor er uns genau in diese Sauna einlädt. Ich komme wohl nicht darum herum. **Arwid** zieht seine Rüstung an und stellt sich ehrenvoll dem Kampf.

Neaphar legt die Regeln fest:

- Es wird kein Leben ausgelöscht
- Das Duell ist zu Ende, sobald sich einer ergibt. Dies geschieht durch aussprechen der Worte „Ich ergebe mich“
- Göttliche und Feenkräfte sind erlaubt, solange sie ehrenhaft sind
- Keine Reittiere

Syrilia wundert sich nur über die seltsamen Rituale der Menschen. Das Duell beginnt und ist nach ein paar beeindruckenden Zaubereien und Schwerthieben auch schon wieder beendet.

Arwid gibt auf – er hat einiges einstecken müssen. **Neaphar** lobt die außergewöhnlichen Fähigkeiten von Thunors Diener und verkündet, dass der Gerechtigkeit Genüge getan ist. Während **Neaphar** noch sein Schwert säubert und nebenbei betet, hilft **Syrilia** dem verletzten Blitzsohn. **Nachtwind** bedankt sich bei dem Feenritter für die Möglichkeit, dass **Arwid** seine Ehre wiederherstellen durfte. **Neaphar** hofft, dass der Respekt vor den Sommerfeen bleibt. Wir würden diese daran erkennen, dass sie mich nicht angreifen. Was **Arwid** sofort dazu veranlasst, lauthals zu verkünden, dass er jede Fee, die ihre Hand gegen mich erhebt, umbringen wird. **Neaphar** verlässt uns.

Es ist unklar, ob **Arwid** in den verbleibenden drei Tagen wieder genesen sein wird – wir werden also noch einmal länger in **Kjeldhaima** verweilen als geplant. Das erfreut mich. **Arwid** geht wieder aus dem Dorf. Keine Ahnung, wohin er sich schon wieder verdrückt. Ich hingegen gehe mit den anderen ins Dorf zurück. Dann geschieht etwas Seltsames: Der eben noch strahlend blaue Himmel verdunkelt sich innerhalb von Sekunden. Es fängt an zu hageln und so zu stürmen, dass man kaum noch seine eigene Hand vor Augen sehen kann. Ich verdrücke mich schnell in die Schmiede und suche Schutz in den hinterletzten Winkeln. Ich will zurück in meinen Stollen!

Der Sturm dauert eine ganze Weile und vergeht dann so schnell wie er gekommen ist. Der Ausgang des Duells muss Thunor furchtbar erzürnt haben. Das Dorf steht knietief unter Wasser. Es gibt ein paar Verletzte – Platzwunden durch die fetten Hagelkörner. Ein paar Hühner hat es auch getroffen. Da wird es wohl heute Abend Hühnersuppe geben.

Nachtwind organisiert die Aufräumarbeiten, ich selbst kümmere mich um die Schmiede. **Syrilia** hat sich anscheinend aus dem Nichts eine Laubhütte erschaffen und Arri, sich selbst und einige Nutztiere gerettet. Sie berichtet, dass sie schon ähnliche Unwetter erlebt hat – oft als heraufbeschworenes Mittel, um Feinde zu vertreiben. Ob das die Goblins waren? **Audaod** vermutet, dass es die Feen waren; er will keine Fee in der Nähe des Dorfes mehr sehen.

Ein Falke setzt sich neben **Syrilia** und **Nachtwind** auf die Laubhütte. **Syrilia** sieht ihn und ... spricht mit ihm. Anscheinend handelt es sich bei dem Falken um **Arwid**. Er wird wohl noch ein wenig in dieser Form sühnen müssen; eventuell sogar einen ganzen Tag. Der Blitzsohn hat wohl auch den Sturm heraufbeschworen. Ihm gehört mal so richtig der Hintern versohlt. Er fliegt weg und schaut sich noch in der Gegend um – die Goblins scheinen nicht in der Nähe zu sein.

Gegen Abend ist dann endlich der Boden wieder gefroren, nicht komplett, aber man kann schon wieder darauf laufen anstatt im Wasser zu stehen. Was für ein Tag.

[18.08.2011, Holgi]

Das gesamte Dorf ist beschäftigt die Schäden durch Thunors Zorn über das verlorene Duell gegen den Feenritter zu beseitigen. **Mordell** gibt gutgemeinte Ratschläge, aber unterstützt bei den Aufräumarbeiten wenig. Auch **Nachtwind** hält sich zurück beim Ausbessern von Gebäuden und Ställen und hilft vielmehr beim Einfangen der Tiere. **Syrilia** kümmert sich um die Tiere, pflegt jedes einzelne und versorgt ihre Verletzungen. Auch **Arri** ist zur Stelle und hilft tatkräftig bei allen anstehenden Arbeiten.

Schildsergeant **Nachtwind** macht sich weiterhin Sorgen um den verschwundenen **Arwid**, den Blitzsohn Thunors. Er spricht noch einmal mit der Elfe über ihr Gespräch mit dem Boten Thunors, der ihr berichtet hat, dass es **Arwid** gut geht. **Syrilia** bittet den Herdritter mit ihr ein wenig

Spazieren zu gehen und erzählt ihm, dass der Vogel nicht ein Bote Thunors war, sondern der Blitzsohn selbst.

Arwid, in seiner Gestalt als Falke, fliegt noch einige Zeit über die Umgebung um nach Goblins oder anderen Kreaturen Ausschau zu halten. Zum Glück kann er aber nichts entdecken.

Am Mittag kehrt er zurück zum Dorf, und seine Schrammen werden von einigen Frauen versorgt.

Nachtwind unterstützt weiterhin die Dorfverteidigung.

Am Nachmittag brechen die beiden Krieger **Baldfried** und **Wiborg** auf, um nach weiteren Spuren von Goblins im Westen zu suchen. Sie teilen dem Herdritter mit, dass sie am Abend bei Sonnenuntergang wieder zurückkommen werden.

In der Nacht werden einige Bewohner durch einen Freudenschrei von **Mordell** geweckt. **Arri** der wieder aus dem Schlaf gerissen wurde, marschiert wie gewohnt in den Schlafrum, um dem Blitzsohn seine Tracht Prügel zu verschaffen. Er muss aber feststellen, dass dieser friedlich schläft, und so geht er unverrichteter Dinge und laut grummelnd wieder zurück in die Schmiede.

Jonlun, der auch aufgewacht ist, geht nach draußen und trifft den hocheifreuten **Mordell**, der ihm freudig berichtet, dass er eine taumurgische Erkenntnis erlangt hat. Der Forscher erklärt dem verdutzten Engro ausführlich, welche komplexen Zusammenhänge er in denn letzten Nächten ergründet hat, und das es ihm gelungen sei, sich gegen den Angriff einer Person unverwundbar zu machen. Er wettet mit dem verdutzten **Jonlun** um den doppelten Einsatz seiner Schulden, dass **Jonlun** nicht in der Lage sei, ihn mit seinem Kurzsword zu verletzen. Der Engro willigt nach einigem Nachdenken und Zögern ein und versucht erst vorsichtig, und zum Schluss mit vollem Einsatz, den Magier zu verletzen. Verdutzt muss **Jonlun** feststellen, dass es ihm nicht gelingt, dem Zauberer eine Wunde zuzufügen. Auf die Frage des Kleinen, ob **Mordell** dies auch auf ihn zaubern könnte und nach Erhalten der erhofften Antwort, dass dies im Prinzip und durch Übertragung der Energien möglich sei, rennt der Engro entzückt weg und weckt den Schildsergeant **Nachtwind** auf, um ihm zu berichten, dass man die Welt erobern kann, da der Magier sie alle unverwundbar machen könne. Der Herdritter steht auf, nachdem er sich versichert, dass **Jonlun** nicht geträumt hat und lässt sich von **Mordell** die Funktionsweise der neuen Macht erläutern.

Auch ihm demonstriert der Magier die Macht seines Zauber, muss aber auf weitere Nachfragen von **Nachtwind** die Euphorie von **Jonlun** schmälern, da er nicht unbegrenzt Personen unverwundbar machen kann, sondern nur einzelne Personen gegen bestimmte Waffen. Man beschließt trotzdem **Ridder Audaod** am nächsten Morgen davon zu berichten, da man sich so im Kampf gegen die Goblins zum Teil schützen kann.

3. Markttag im Pflugmond 499 NV

Am Morgen berichtet der Saxa-Ridder, dass die Spurenleser sich heute auf den Weg machen werden, den Osten und den Norden zu untersuchen. Bis jetzt scheint man die Goblinbedrohung zurückgeschlagen zu haben. Es scheint sich um eine Vorhut aus den *Greenpot Hügeln* gehandelt zu haben, die in der Nähe der Schattenruine zerschlagen wurde. Man hoffe, heute Abend zu erfahren, ob noch eine Bedrohung von den Goblins ausgeht.

Arwid bittet **Ridder Audaod** nochmals ihm einen Hund für **Syrlia** zu überlassen. Seiner Bitte wird **Beowulf** in den nächsten Tagen nachkommen.

Schildsergeant Nachtwind und **Mordell** berichten dem Hausherrn von der Erkenntnis, die der Magier in der letzten Nacht ergründet hat. Man möchte ihm die Kraft demonstrieren, und **Nachtwind** stellt sich bereit, durch den Zauber vor einem Angriff des Ridders geschützt zu werden. **Audaod** willigt ein und nimmt die große, zweischneidige Axt von der Wand und schlägt damit auf den bezauberten Herdritter ein. Die Klinge, welche schon Generationen im Haus der Familie ist, fällt auf den Elfen nieder, ein Donnerrollen erfüllt den Raum – doch der Schildsergeant erleidet keinerlei Verletzung.

Durch den Lärm sind viele Dorfbewohner aufgeschreckt worden, doch der Ridder beruhigt die Menge, und erklärt, was gerade passiert ist. **Arwid**, der den Donnerschlag auch gehört hat, ist begeistert von der Waffe und erfährt, dass ein Vorfahre der **Wiglafsunu** mit dem Namen Donnerbeil viele Heldentaten im Namen Thunors vollbracht hat.

Am Nachmittag wird die Sauna mit Holz befeuert und auf Einladung des Saxa-Herrn begibt man sich gemeinsam in die Hitze und erholt sich von den Strapazen der letzten Tage. Auch der Zwerg macht einen Saunagang mit, allerdings unter Stöhnen, Ächzen und Maulen.

Über den ganzen Nachmittag verteilt begibt sich das ganze Dorf in die Sauna und man erwartet die Rückkehr der beiden Spurenleser. Währenddessen werden die Vorbereitungen für das Fest

am kommenden Tag weiter fortgeführt.

Am Abend kommen die beiden Oaksteadter zurück und berichten, dass die Goblingefahr gebannt sei. Die Vorhut scheint vollständig zerschlagen. Die Goblins werden sich andere Ziele suchen, aber man sollte auf der Hut sein, wenn sie so früh bereits auf Beutezug gegangen sind. Auch schlagen sie vor, dass **Ridder Audaod** sich überlegen sollte, ob er nicht doch mit **Oakstead** einen Vertrag schließen will, um gemeinsam Drachenwald-Holz für eine schützende Palisade zu schlagen.

In der Nacht überfällt den Blitzsohn ein weiteres Mal ein schwerer Albtraum, der ihm den Schlaf raubt. **Arri** wird aber in dieser Nacht davon nicht wach und somit entfällt das Ritual des Zwerges.

3. Montag im Pflugmond 499 NV

Beowulf übergibt am Morgen **Arwid** einen jungen Saxa-Hund, den er **Syria** schenken kann. Einen vollständigen Namen hat der Hund noch nicht, da er sich im Kampf noch nicht bewährt hat. Aber er hört auf den Namen **Arnulf**. **Arwid**, geht sogleich zur Elfe, um sie mit dem Geschenk zu überraschen. Dabei bringt er nochmal zum Ausdruck, dass es ihm sehr Leid getan hat, dass **Syria** ihren Begleiter verloren hat und er hoffe, dass sie mit dem jungen **Arnulf** ebenso einen treuen Begleiter haben wird. **Syria** ist überrascht und erfreut darüber, dass der Paladin so viel Einfühlungsvermögen hat. Sie streichelt den Hund und scheint sich dabei mit ihm zu unterhalten, denn sie gibt einige Knurr- und Belllaute von sich. Sie drückt den Hund und teilt dem verutzten Blitzsohn mit, dass der lieber im Dorf bleiben will und sie ihm diesen Wunsch nicht abschlagen möchte. Gemeinsam gehen sie zu **Beowulf** und erklären ihm die Situation, dieser ist genauso verutzt, doch akzeptiert die Entscheidung. **Arwid** kommt auf den Gedanken, dass man doch **Arnulf** jetzt den Namen **Arnulf der Treue** gehen könne, da er sich eindeutig für das Dorf entschieden hat. Diesen Vorschlag nimmt **Beowulf** an, und seitdem hat Arnulf nun seinen Namen.

Am Nachmittag kommen drei Reiter zu Pferd auf die Siedlung zu. Es ist schnell zu erkennen, dass es sich um drei Schildritter handelt. Schildsergeant **Nachtwind** kommt sofort mit dem Ridder zum Dorfeingang. Die drei Ritter werden begrüßt und der Hausherr lädt sie ein, sich in seinem Heim auszuruhen. Die Drei sind auf der Suche nach Schildsergeant **Nachtwind** und möchten ihn sprechen. Die vier Herdritter unterhalten sich daraufhin einige Zeit und berichten sich gegenseitig von den Vorfällen der letzten Tage. Anscheinend ist man froh, dass **Nachtwind** noch am Leben ist. Auf jeden Fall soll er so bald wie möglich aufbrechen, um im Fort zu berichten.

Sie müssen weiter in Richtung *Oakstead* und können auch nicht länger bleiben.

Bevor die Herdritter wieder aufbrechen, spricht **Arwid** noch mit ihnen, ob sie den Händler **Mondenhals** kennen. Zum Glück kann sich einer der Herdritter an den Händler erinnern und berichtet, dass er vor einiger Zeit in Richtung Norden aufgebrochen sei; dies scheint aber in der derzeitigen Wettersituation eher ein Himmelfahrtskommando zu sein. Als der Paladin berichtet, welchen Verbrechens Thunor den Händler bezichtigt, teilen sie **Arwid** mit, er soll im Fort sein Anliegen vortragen, eventuell bekommt er Unterstützung. Einer der Herdritter scheint noch mehr zu wissen und teilt dem Blitzsohn die Namen von zwei Siedlungen mit: *Seithrby* und *Brae*.

Am Nachmittag beginnt das ausgelassene Fest. Es gibt vielerlei Gerichte zu essen und auch reichlich Met und Bier. Zu dem Fest gehört auch ein Wettstreit, der aus drei Disziplinen besteht: Zopfwurf, Ferkelfangen und Schildlauf.

Bei der ersten Disziplin muss man versuchen drei Taue mit drei Axtwürfen zu zerteilen. Bei der zweiten Übung muss man ein kleines Ferkel fangen, welches mit Fett eingeschmiert wurde und dieses eine Zeit lang festhalten, ohne es zu verletzen. Die Dritte Übung ist auf den Schildern der Krieger eine Runde zu balancieren. Alle Gäste außer **Syria** beteiligen sich bei dem Wettbewerb. Mordell, der bereits zu viel Alkohol getrunken hat, schließt sofort mit **Jonlun** eine Wette ab, die er prompt auch verliert, da er keines der Seile mit der Axt trifft. Die Stimmung ist ausgelassen und jeder gibt sein Bestes. Spätestens beim Ferkeljagen wird das ganze Spektakel zur Schlammschlacht. **Arwid** und **Nachtwind** landen voll im Dreck, der wendige **Jonlun** hingegen schafft auch hier das Ferkel zu packen. Auch beim Schildlauf ist der Engro nicht zu schlagen, mit graziler Leichtigkeit rennt der Kleine über die Schilder. Doch auch **Mordell**, der trotz seines Rausches noch ein gutes Stück über die Schilder kommt, macht eine gute Figur, wenn man einmal davon absieht, dass er beim Ferkeljagen disqualifiziert wurde, da er dem Ferkel Alkohol einflößen wollte. Auch der Zwerg schlägt sich bei dem ein oder anderen Spiel gut, wenngleich er das ganze Treiben oftmals mit Kopfschütteln kommentiert. Am Ende gewinnt **Beowulf** den Wettkampf vor **Jonlun** und **Ridder Audaod**.

Das Fest dauert noch lange an, und nach und nach gehen alle mit einem mehr oder minder schweren Rausch zu Bett.

3. Sonntag im Pflugmond 499 NV

Am Morgen machen sich die Reisenden daran ihre Sachen zu packen. Einige, vor allem **Mordell**, haben einen Kater. Auch der Hausherr hat sich noch nicht ganz von der Zecherei erholt.

Jonlun möchte am Morgen die Schulden von Mordell einfordern, um dann verwundert festzustellen, dass er keine Forderung hat, sondern im Gegenteil schulden bei dem Magier. Dies führt in der Folge dazu, dass beide noch ein wenig Kartenspielen, damit **Jonlun** seine Schulden zurückholen kann. Doch welche Schande für den kleinen Engro, er wird auch heute von dem Magier besiegt und muss am Ende zehn Goldskilde an ihn bezahlen.

Alle verabschieden sich noch von den Saxa *Kjeldhaimas*, und man dankt für die Gastfreundschaft. Man gibt den Reisenden noch Proviant für den Weg nach Nordwesten mit und dann geht die Reise gemeinsam mit **Arri** dem Schmied, und **Syriia**, die sich entscheiden hat, die anderen zu begleiten, in Richtung *Watchgap Fort* los. Das Wetter ist im Gegensatz zum gestrigen Tag nicht so angenehm, da es sehr windig und diesig ist und ein ständiger Sprühregen die Reisenden auf ihrem Weg begleitet. Das einzig Angenehme an diesem Tag, ist der näherrückende Frühling, wodurch weitere Schneemassen ausbleiben.

Auf dem Weg versucht sich **Arwid** von **Mordell** und **Syriia** erklären zu lassen, welche Arten von fliegenden Kreaturen es gibt. Jedoch scheint zumindest die Elfe wenig bereit dazu zu sein und konzentriert sich vielmehr schweigsam auf die Landschaft. Der Marsch ist beschwerlich, aber man kommt gut voran.

Am Nachmittag erkennt man auf dem Weg voraus eine Karawane aus drei Wägen. Man ist sehr vorsichtig, da man mit einem Hinterhalt rechnet. **Mordell** führt einige Zauberformeln aus und ermöglicht **Jonlun** durch die Verbesserung seiner Augen sich ein genaues Bild der Situation zu machen. Anscheinend wurden die Wagen angegriffen. **Arwid** vermutet, dass dies eine Karawane ist, die er vor einigen Tagen nach dem Sturm gesehen hat. Die Gruppe begibt sich langsam nach vorne und untersucht die Spuren des Überfalls. Es scheint wieder ein massiver Angriff mit Kaltfeuer stattgefunden zu haben, die Tiere sind vollständig verbrannt, auch einige der Reisende. Plötzlich kracht vom Himmel ein weiterer Wagen auf den Boden nieder. Wie durch ein Wunder können alle in der Nähe Stehenden noch rechtzeitig zur Seite hechten. Der Wagen zerbricht auf dem Boden mit einem riesigen Knall und zerbricht in etliche Einzelteile.

Kurz darauf hören wir einen Schrei und sehen ein gewaltiges eisblaues Untier auf uns herabstürzen. Der Koloss misst gut zehn Schritt vom echsenhaften Schädel bis zur Schwanzspitze und seine gewaltigen Schwingen zerreißen den kalten Regen. **Syriia** und **Mordell** ist sofort klar, dass es sich um einen noch nicht ausgewachsenen Hellfrost-Drachen handeln muss. Die Elfe ruft dies sofort laut aus. Doch ehe wir reagieren können, speit das gigantische Monster seinen kalt-feurigen Odem auf uns. **Jonlun**, der die Situation am schnellsten wahrnimmt, nimmt seine Schleuder und schießt dem Drachen im Vorbeiflug genau ins Auge. Ein ohrenbetäubender Schrei hallt über das kalte, karge Land. **Arri** schießt mit seinem Bogen, doch der Pfeil kann die dicken Schuppen des Drachen nicht durchdringen. Auch die Frostwespen von **Syriia** zerschellen an dem hornigen Schuppenpanzer.

Mordell und **Arwid**, die aus der Kaltfeuerwolke einigermaßen unverletzt herauskommen, zaubern ebenfalls auf die Bestie, allerdings scheint die Kraft des Magokraten wirkungslos zu verpuffen. Die drei Blitze aus **Arwids** Hand treffen das abdrehende Monster zerfetzen eine seiner Rückenschuppen. Der Drache erfüllt die Luft erneut mit einem markerschütternden Schrei und zieht nach oben in die Wolken ab.

[01.09.2011, Nagi]

Arri und nach einem kleinen Missgeschick auch **Nachtwind** gehen hinter einem Wagen in Deckung. **Arwid** brüllt: "Wir müssen zusammenbleiben", aber niemand scheint ihn zu beachten. **Mordell** und **Syriia** beginnen Zaubersprüche zu sprechen. Über zieht der Drache seine Kreise. Es ist eine elegante Kreatur, wobei es den Anschein hat, dass die Wolken und der Regen von ihr magisch angezogen werden. Dann taucht das Geschöpf Richtung Osten ab.

Plötzlich lässt **Syriias** Zauber den Schnee explodieren. Eine vier Meter hohe Säule aus Schnee und gefrorener Erde türmt sich auf – und aus dem Erdreich steigt eine seltsame, große Kreatur hervor: Sie gleicht einer großen Katze, doch hat sie Flügel und Kopf eines Adlers. **Arri** erstarrt vor Schrecken, für die meisten anderen ist unmittelbar klar: Dies ist eine weitere schreckliche Kreatur, der sie sich stellen müssen. Sofort ergreift der kampferprobte Paladin die Initiative und wirkt einen

mächtigen Blitzzauber. Die Elfe will ihn noch abhalten, doch da wird ihre Kreatur schon von den Blitzen getroffen, steigt aber dennoch gen Himmel empor.

Der Wind beginnt wieder merklich stärker zu werden. „Der Drache kommt wieder!“, brüllt **Nachtwind**, während **Syrilia** schreit, dass die fremdartige Kreatur aus dem Schnee ein Verbündeter sei. **Arri** erwacht gerade noch rechtzeitig aus seiner Schockstarre, um dem Kaltfeuer des Drachen mit viel Glück (Benni) ausweichen zu können. Der Wagen auf der Mitte des Weges geht hingegen in Flammen auf – von **Mordell**, der unter dem Wagen Zuflucht gesucht hatte, ist ein lautstarkes Fluchen zu vernehmen.

Im Vorbeiflug schnappt der Drache nach dem Blitzsohn, der seinem eisigen Feuerhauch ausweichen konnte, greift ihn mit seinem Maul und wirft ihn durch die Luft. Reglos bleibt der Jünger Thunors am Boden liegen. **Nachtwind** schießt, verfehlt aber sein Ziel. **Jonlun**: „Nachtwind, versuch das Auge zu treffen!“ Dann greift er mit seiner Schleuder vergebens an. „Der Paladin Thunors ist tot, glaube ich ... wo sind alle?“, fragt der Engro. Doch **Arwid** beginnt bereits damit, sich wieder vom Boden zu erheben. Und auch **Mordell** kann sich aus seinem brennenden Versteck flüchten.

Syrilias Kreatur beginnt den Drachen zu verfolgen. Als dieser dreht, stellt sich der große Katzenvogel in den Weg. Doch gegen den Drachen wirkt diese Kreatur klein und machtlos. Nach einem Hieb des Drachens geht das Mischwesen zu Boden. **Syrilia**: „Was sollen wir tun? Der Drache hat meinen Greif getötet!“

Nachtwind geht entschlossen auf den Drachen zu. Er zielt mit seinem Bogen, schießt und hätte sicherlich getroffen, wenn nicht etwas seinen Pfeil abgelenkt hätte.

Während **Mordell** vom brennenden Wagen wegrennt, bleibt **Arwid** in der Hocke. Die Elfe beginnt wieder damit eine Beschwörung zu sprechen. In der Nähe des Paladins und Herdritters bricht die Erde erneut auf – und eine weitere Kreatur erscheint: eine riesige, hässliche Monstrosität mit vielen Schuppen und drei Köpfen, die vielleicht bis zu zwölf Schritt über die Erde ragen. **Mordell**, der ziemlich genau in die Richtung gerannt war, wo nun die Kreatur erschien, vergisst trotz des Schreckens nicht, seiner Verwunderung über **Syrilias** Kräfte Ausdruck zu verleihen. „Über welche Kräfte verfügt ihr?“, fragt er erstaunt.

Der Drache fliegt nun auf **Arwid**, **Nachtwind** und **Jonlun** zu. Er bleibt in der Luft stehen. Man kann nun gut sehen, wie ihn die Elemente umkreisen und schützen. Er beginnt mit seinen mächtigen Flügeln zu schlagen. Der starke Wind reißt den Herdritter von den Füßen. Der Blitzsohn will erneut einen Blitzzauber wirken, doch er spürt keine magische Energie in sich.

Doch dann greift **Syrilias** Kreatur an. Auch sie kann Kaltfeuer spucken – doch die Kälte prallt vom Dach ab und wird zum Teil seines Elementarschildes. **Arri** und **Jonlun** schießen erneut auf den Drachen, verfehlen aber ihr Ziel. Der Zwerg versucht dabei entweder das Auge oder die Stelle am Rücken des Drachen zu treffen, wo dieser bereits verwundet wurde. **Mordell** hat eine Idee und wendet sich **Arri** zu: „Zwerg, Zwerg! Ich werde Euch mit entropischer Energie aufladen!“ Auch **Arwid** setzt zu einem erneuten Zauber an, aber er spürt immer noch keine göttliche Energie.

Die von **Syrilia** beschworene Kreatur und der Drache beginnen einen Zweikampf. Der Drache in der Luft und das seltsame Wesen auf der Erde mit seinen drei Köpfen verkeilen sich immer mehr. Der Gelehrte aus der Magokratie weist den Zwerg an, weiterhin sein Glück mit dem Bogen zu versuchen, da er einige Zeit für die Bündelung und Weiterleitung der entropischen Energien benötige. **Jonlun** beginnt zu verzweifeln, weil er weder das Auge noch die bereits verwundete Stelle am Rücken des Drachen treffen kann. Auch der Herdritter kommt wieder auf die Beine und beginnt zu zielen. Vorher schießt **Arri** jedoch seinen Pfeil ab – und der Zwerg ist sich sicher, dass sein Pfeil getroffen hätte, wäre der Drache nicht von den Elementen geschützt worden. Auch der kleine Engro greift erneut mit seiner Schleuder an. Als er erneut nicht trifft, will er fliehen. Auch **Nachtwind** und **Arwid** beginnen zu rennen. Während **Mordell** immer lauter zu murmeln beginnt, versucht **Arri** erneut sein Glück. Doch auch der Zwerg trifft nicht.

In einem glücklichen Moment gelingt es dann dem Herdritter aber doch noch, den Drachen ins Auge zu treffen. Dieser brüllt auf – und verschwindet in den Wolken. Man kann noch einige Zeit beobachten, wie die mächtige Kreatur in Richtung Norden flieht. Später ist man sich einig, dass es sich hierbei wohl um ein Jungtier gehandelt haben muss, dass mehr aus Versehen und Neugier soweit in den Süden vorgedrungen ist.

Die seltsame Kreatur mit den drei Köpfen bewegt sich langsam auf **Syrilia** zu. **Mordell** erkennt in der Kreatur eine Kryohydra, ebenfalls noch ein junges Tier, mit nur drei statt fünf Köpfen. Er ist

wirklich überrascht darüber, dass diese Wesen wirklich existieren. Es folgen weitere gelehrte Belehrungen zu diesem Wesen, denen aber keiner zu folgen vermag. Über all die Erklärungen scheint der Magier aus dem Süden jedoch seine Verzweiflung über die Schwierigkeiten bei der Bündelung der entropischen Energie zu vergessen ...

Der Paladin Thunors hat inzwischen sein erstes Gebet verrichtet. Er ist erschrocken darüber, dass ihm die Gunst versagt wurde, einen Zauber zu wirken. Aber er weiß auch, dass er gegen den Willen seines Gottes handelte, als er die fliegende Kreatur angriff, die **Syria** beschworen hatte. Er drückt der Elfin sein Bedauern darüber aus. Dann beginnt er erneut zu beten.

Mordell hat inzwischen das Thema gewechselt und unterhält sich mit **Arri** über den Drachen. Dann gilt es Maßnahmen dafür zu treffen, dass die Opfer des Drachen nicht als Untote wieder auferstehen und zu einer Gefahr werden. Da der Boden noch gefroren ist und es schwer sein würde, Gräber auszuheben, bittet man die Elfe, die Kryohydra die Leichen fressen zu lassen. Kein sehr appetitlicher Plan, der auch nicht bei allen auf Zuspruch stößt – letztendlich fügt man sich aber der Notwendigkeit. Ob die Hydra der Bitte mit Genuss nachkam, ob sie den Pferden oder den Menschen den Vorzug gab? Niemand weiß es, denn so genau wollte es niemand wissen.

Man bespricht auch noch, ob man zurück in die Siedlung kehren sollte, um die Bewohner zu warnen. Doch man beschließt die Reise fortzusetzen, da der verletzte Drache nicht sogleich zurückkehren wird und ja auch in der Vergangenheit die Siedlung nicht angegriffen hatte. Freilich werde man in *Watchgap Fort* über den Drachen berichten und so dafür Sorge tragen, dass auch diese Straße wieder für Reisende sicher wird.

Nachdem **Nachtwind** zusammen mit **Arri** sein Pferd wieder einfangen konnte und die Elfe zumindest versucht hat, die Wunden der Verletzten zu heilen, wird die Reise fortgesetzt. Als letztes wird die Kryohydra von **Syria** wieder in die Erde zurückgeschickt. Eigentlich ein seltsamer Anblick, der sich bietet, wenn eine so merkwürdige Kreatur in ein Erdloch wandert, das sich hinter ihr schließt. Aber nach dem Kampf mit dem Drachen fehlt hierfür wohl den meisten der Sinn.

4. Sonntag im Pflugmond 499 NV

Nach einer weiteren Woche des Reisens erreichen alle wohlbehalten das schützende *Watchgap Fort*.

Nach einigen Tagen der Erholung und des Berichtens beginnt für **Nachtwind** wieder der Alltag eines Herdritters. Die meiste Zeit verbringt er auf Patrouillen. **Arri** nimmt wie versprochen seine Arbeit als Schmied auf. **Syria** kehrt in die freie Natur zurück, während **Mordell** damit beginnt, die umliegenden Ruinen zu erkunden. Und **Arwid** wird nach einigen Tagen von den Priestern Thunors abgeholt.

Bevor sich die Wege der Helden trennen, wird allerdings vereinbart, dass sich die Gruppe in 3 Monden wieder trifft. Diejenigen, bei denen es erforderlich ist, holen zuvor eine entsprechende Erlaubnis ein.

1. Kopftag im Saatmond 499 NV

Es trennen sich die Wege der Gruppe; das Treffen soll am 1. Kopftag des Heumondes stattfinden, wobei **Syria** ankündigt, einen Tag später zu kommen, weil sie am Tag des Treffens religiöse Pflichten hat. Bezüglich des Drachens ist zu vermerken, dass dieser nicht wieder gesehen wurde. Die Vermutung, dass es sich wohl um ein Jungtier gehandelt haben muss, findet allgemeine Zustimmung.

Jonlun steigt in den folgenden Wochen als Gast rasch in der sozialen Hierarchie auf und ist bald bei vielen sehr beliebt. Vor allem wird er als Überbringer von Botschaften eingesetzt. Desweiteren begleitet er **Nachtwind** bei seinen nächtlichen Ausritten, aber er nimmt auch an anderen Ausflügen teil. Eines Tages bringt er zwei schwer verletzte Herdritter von einem dieser Ausflüge wieder zurück, die er vor einem Waldtroll gerettet hat. Seit dieser Tat nennt sich der Engro **Jonlun Trolltöter**. Er genießt die Aufmerksamkeit, jeder – wirklich: jeder – im *Watchgap Fort* hört seine Geschichte mindestens einmal; bald kommen auch schon die ersten Besucher, welchen nach dem „Trollschlächter“ fragen und ihn treffen wollen.

Für **Nachtwind** sind dies drei ruhige Monate. Zwar wird ihm für den Kampf mit dem Drachen, den Schutz des Saxa-Dorfes und natürlich für die Anwerbung des Schmiedes durchaus Anerkennung zuteil, jedoch lassen ihn die menschlichen Herdritter immer noch deutlich spüren, dass er ein Außenseiter ist. Und so ist er gar nicht traurig, schon bald wieder bei nächtlichen Patrouillen eingesetzt zu werden, bei denen ihn **Jonlun** des Öfteren begleitet. Das eine oder andere Mal kann er sogar einigen nächtlichen Reisenden helfen – und sei es auch nur dadurch, dass sie sich sicher fühlen, wenn sie dem Ritter auf dem Weg begegnen. Einige wenige zeigen ihre

Dankbarkeit sogar in blanker Münze.

Arri bringt zunächst einmal die Schmiede auf Vordermann, dann beginnt er die Produktionsprozesse zu verbessern, indem er neue, feinere Gussformen für die Pfeilspitzen einführt. Insgesamt verläuft das Leben im Fort ruhig. Er muss allerdings aufgrund des allgemeinen Mangels an Kämpfern eines Tages auch mit auf Patrouille gehen. Gegen Ende treffen die Männer auf ein Rudel Orks, dem man nur mittels einer Falle Herr werden kann, welche der Schmied konstruiert hat. Das steigert sein Ansehen ungemein; allerdings macht er sich auch bei einigen Rittern verhasst, weil er Verzierungen aus Horn von ihren Waffen abgeschlagen hat als sie ihm ihre Waffen zum Ausbessern gaben.

Arwid wird zu einer Saxa-Gemeinde im Südosten *Heligiolandes* geschickt, deren Chef erst vor kurzem Thunor zu seinem und seines Stammes Hauptgott erwählt hat. Diesem Mann und seinen Leuten soll **Arwid** dabei helfen, Thunor in angemessener Form zu huldigen und seine Gesetze zu wahren. Eines Nachts wurde der Paladin in seinem Tempel Thunors von einem gedungenen Mörder angegriffen. Doch er überlebte das Attentat, weil ihn ein Windspiel die Anwesenheit des Mannes verriet. Beinahe am wichtigsten ist für den Paladin allerdings, dass seine Zauberkraft wieder zurückgekehrt ist. Thunor scheint ihm den Angriff auf ein fliegendes Geschöpf wieder verziehen zu haben. Zu einem hohen Festtag gelingt es **Arwid** sogar sich zu Ehren Thunors in einen Greifen zu verwandeln.

1. Kopftag im Heumond 499 NV

Der Sommer ist schon am Ausklingen, als die Helden sich wiedertreffen. Aber es herrschen immer noch Temperaturen um die 10 Grad. Tatsächlich treffen der Paladin und **Mordell** wie versprochen an diesem Tag im *Watchgap Fort* ein – und es wird ein fröhlicher Abend, an dem man sich so einiges zu berichten hat.

1. Washtag im Heumond 499 NV

Die Herdritter fragen die versammelte Gruppe, zu der inzwischen auch **Syrlia** hinzugestoßen ist, ob sie sich als kampferprobter Trupp einer Angelegenheit annehmen wollen, die sich wie folgt darstellt: In der Gegend zwischen dem *Weißensee* und den *Greenpot Hills* stehen nur wenige Gehöfte. In dieser Region fanden einige Herdritter ein wahnsinniges Kind, das alleine umher irrte. Als man es auf den Hof zurückbringen wollte, zu dem es wohl gehörte, fand man diesen leer vor. Keine Menschenseele war mehr anwesend. Das Kind wurde von den Herdrittern in Obhut genommen, da niemand für seinen Unterhalt aufkommen wollte. Allerdings wäre immer noch ungeklärt, was auf diesem Hof geschehen sei.

Als **Jonlun** von dieser Geschichte erfährt, ist er sofort für das Abenteuer bereit. Auch **Arwid** sagt zu, der für diese Aufgabe von den Herdrittern einen zweihändigen Hammer erhält. Der Schmied er bietet ein Kettenhemd, einige Felle und ein Maultier. Auch dies wird ihm von den Rittern gewährt. Auch **Syrlia** wird sich der Gruppe anschließen. Insbesondere **Jonlun** freut sich auf ein weiteres, gemeinsames Abenteuer. Allerdings wird **Nachtwind** die Gruppe nur ein kurzes Stück begleiten können. Man hat ein Stück gemeinsamen Weges, da der Herdritter eine Depesche zu einem der Höfe in der Gegend bringen soll. Aber dann ruft für Nachtwind die reguläre Pflicht.

Die Gruppe erhält bevor sie aufbricht auch noch Essen für eine Woche (8 Tage) pro Person. **Jonlun** erhält zudem eine Karte.

Die Reise selbst ist unbeschwerlich, weil nur noch auf den Berggipfeln Schnee liegt. Vielleicht war es auch dieser Umstand, der den Engro dazu ermutigte, doch einen Umweg zu nehmen und *Markwarts Mahnmahl* einen Besuch abzustatten. Zudem hatten Reisende, welche der Gruppe entgegen kamen, berichtet, dass die Straßen frei von Gefahren seien.

Zwar kennt ein jeder in *Heligioland* den Namen **Markwart** und weiß um seine Taten, doch der Weg zu seinem Mahnmahl hätte die Gruppe ohne **Jonluns** Karte nicht so schnell gefunden. Auf einem Hügel erhebt sich eine überlebensgroße Statue mit Schwert und Schild von vielleicht zweieinhalb Schritt Größe.

Als man beginnt den Hügel zu erklimmen, spüren alle deutlich, dass es sich um einen besonderen Ort handelt. Bei **Arwid** stellt sich ein Gefühl der Stärke ein. **Nachtwind** hat hingegen den untrüglichen Eindruck, dass er hier willkommen ist. Auf dem Hügel angekommen, hat man fast das Gefühl, als könne man aus der Vergangenheit noch den Widerhall der Schlacht hören.

Vor der Statue sind zahlreiche Dinge abgelegt worden. Einige Objekte sind schon sehr, sehr alt; andere von hohem Wert. Die Elfe erinnert die Anwesenden an die Geschichte dieses Paladins von Tiw, einem so genannten Schwert. Viele Völker hätten hier ihre Opfergaben hinterlassen. Und so wollen auch die Reisenden ihr Opfer bringen: Während **Arri** und **Nachtwind** fünf Goldskilde

niederlegen, opfert **Arwid** seine Armschienen. Der Engro schließlich bringt einen Ohrring seines Vaters, einen Dolch und das Versprechen dem Paladin ein Rätsel zu widmen als Opfer dar. Dann bricht die Gruppe ins Ungewisse auf – und **Nachtwind** trennt sich von ihnen, um seinen Befehlen nachzukommen.

[15.09.2011, Holger]

Nach einem anstrengenden Reisetag schlagen wir ein Lager auf und verbringen eine ruhige Nacht.

1. Markttag im Heumond 499 NV

Auf unserem Weg durch die Wildnis kommen uns auf dem Handelsweg einige Händlerkarawanen, aber auch vereinzelte Gruppen von Händlern entgegen. **Jonlun** versteht immer noch nicht wie **Syrilia** die Kreaturen beschwören konnte und vor allem woher sie gekommen sind. Er versucht auf dem Weg mehrmals mit ihr ins Gespräch zu kommen, doch er hat wenig Glück, denn sie scheint nicht sehr auskunftswillig zu sein. **Mordell** nimmt sich dem kleinen Engro jedoch an und erklärt ihm in seiner unnachahmlichen Weise, unter welchen Bedingungen ein solcher Zauber funktionieren kann.

Unser Weg führt uns weiter am *Weißensee* und den *Greenpot Hills* vorbei. Leider beginnt es am Nachmittag zu regnen und der spiegelglatte See, auf dem noch einige Eisschollen schwimmen, wird durch den Wind und die Regentropfen aufgewirbelt. Auch in der nächsten Nacht passiert nichts. **Jonlun** unterhält uns alle noch mit seinen Rätseln, um sich am Abend wieder im Kartenspiel mit Meister **Mordell** zu messen, der ihm daraufhin erneut 13 Goldstücke abnimmt.

1. Montag im Heumond 499 NV

Am Morgen wird die Karte nochmals studiert, und wir stellen fest, dass wir etwas Zeit verloren haben. Doch **Jonlun** ist sich sicher, dass wir den Bauernhof sicherlich noch vor dem Sonnenuntergang erreichen werden. Schon nach kurzer Zeit bemerken wir, wie sich die Landschaft verändert. Wir erreichen die ersten Ausläufer der Greenpot Hills – das Gelände wird spürbar hügeliger. Wir erkennen auch auf unserem Weg immer wieder verlassene Ruinen, die wir aber ohne uns weiter um sie zu kümmern hinter uns lassen.

Am Mittag kommen wir an einer Art Steinbruch vorbei, wo zwei Arbeiter beschäftigt sind. Der Tag verläuft aber sehr langweilig. Wir müssen noch eine kleine Pause aufgrund eines Regenschauers machen, und **Arwid** warnt die Gruppe schon einmal vor, dass es sicherlich noch einen Sturm geben wird. Wie von **Jonlun** versprochen, erreichen wir die Siedlung noch vor Sonnenuntergang. **Mordell** bietet **Syrilia** an, ihr die Kraft der Ahnen zu verleihen, um ihre Fähigkeit im Spurenlesen zu verbessern. Die Untersuchungen dauern einige Zeit, und der Rest der Gruppe wartet gespannt, auf die Ergebnisse der Druidin. **Jonlun** fragt sich die ganze Zeit, ob es an den Zaubern von **Mordell** liegt, dass dieser immer gewinnt. Als er ihn daraufhin zur Rede stellt, bekommt er eine überraschende Antwort, die aber **Arwid** umso weniger gefällt. Der gelehrte Magokrat teilt dem kleinen Engro mit, dass - sollte der Magier beim Glücksspiel wirklich zaubern - er alsbald ein Sklave von ihm sein müsste, da er alles verspielt hätte was er besitzt. Vielmehr komme es beim Spielen, ja vor allem beim Glücksspiel, auf die Kunst an. **Arwid**, der sehr allergisch auf das Wort "Sklave" reagiert, geht dem Magier gleich an den Hals und fragt ihn, ob er dies ernst gemeint hat. Nach kurzem Durchschnaufen kommen aber alle wieder zur Ruhe, und man wartet weiter gespannt auf das Ergebnis der Untersuchung. **Syrilia** kommt schließlich zurück, kann aber nicht genau mitteilen was passiert ist. Anscheinend waren mehrere Wesen hier, die sich in Richtung des Waldes zurückgezogen haben. Im Haus muss es einen Kampf gegeben haben, da dort auch Blut zu finden ist. Sie hat eine abgebrochene Bärenkralle gefunden, und die Spuren deuten auf einen kleinen, nicht sehr schweren, aber vor allem untypischen Bären hin, da er die ganze Zeit auf den Hinterbeinen gelaufen sein muss.

Als man sich im Haus gerade eingerichtet hat, beginnt ein mächtiger Sturm zu wüten. Das Wasser drückt durch die Eingangstür, die man nicht mehr richtig verschließen kann, und es schüttet aus Kübeln. Man flüchtet sich mit gedrückter Stimmung in die Schlafgemächer der verschwundenen Bauern. Die Elfe scheint verzweifelt, da sie nun nicht mehr in der Lage sein wird, die Spuren in den Wald zu verfolgen – der sintflutartige Regen wird alles wegspülen. Nach einigen Rätseln und Diskussionen, läuten **Mordell** und **Jonlun** eine weitere Kartenrunde ein. **Arwid**, der noch im Stall war, kommt nach einiger Zeit, als der Sturm etwas nachgelassen hat, wieder ins Haus. Er scheint das Ganze zu genießen, im Gegensatz zu seinen Begleitern.

1. Sonntag im Heumond 499 NV

Über Nacht klingt der Sturm zwar ab, aber am nächsten Morgen regnet es noch immer stark. Man

diskutiert darüber, wer oder was eigentlich die Menschen hier verschleppt haben könnte. **Jonlun** glaubt, es könne sich vielleicht um Sklavenhändler handeln, da die Saxa ja kräftig und stark gebaut seien und gute "Ware" abgäben. Nachdem man am heutigen Tag nicht als Gruppe weiterziehen kann, beschließt der Blitzsohn den Weg in Richtung Norden abzufliegen, um herauszufinden, ob dort jemand unterwegs ist. Er verwandelt sich im Freien in einen Greifen und fliegt los. **Jonlun** und **Mordell** frönen derweil erneut dem Kartenspiel und diesmal gewinnt der kleine Engro wieder einen Teil seines Geldes zurück. **Arri** beschließt bei dem schlechten Wetter seine Kettenteile einzeln mit Schriftzeichen zu versehen und vertieft sich in seine Arbeit. Am späten Nachmittag kommt der Blitzsohn von seiner ereignis- und ergebnislosen Erkundung zurück. Man bleibt noch eine weitere Nacht im Haus und hofft, dass am nächsten Tag das Wetter besser ist und man sich zur nächsten Ansiedlung aufmachen kann.

1. Halbtage im Heumond 499 NV

Am morgen nieselt es noch leicht, aber man macht sich dennoch auf, die nächste bekannte Siedlung zu finden und die seltsamen Ereignisse aufzuklären. Der Weg ist nicht allzu weit, aber umso beschwerlicher. Als wir uns dem Bauernhof nähern, erkennt der Zwerg schon von weitem, dass hier etwas nicht stimmt. Er sieht zwischen den beiden Gebäuden einen Tierkadaver liegen. Von menschlichem Leben keine Spur. Gemeinsam geht man vorsichtig weiter auf die Gebäude zu. **Syrilia** untersucht die tote Kuh und stellt fest, dass sie auch durch den seltsamen Bären getötet wurde. Eines der Gebäude scheint der Stall zu sein; davor grunzen noch zwei Schweine in einem kleinen Gehege, die den Angriff anscheinend unbeschadet überlebt haben. Im Inneren des Stalls ist noch eine Werkstatt eingerichtet, die der Besitzer zum Anfertigen unterschiedlich großer Holzskulpturen verwendet hat. Es werden verschiedene Kreaturen dargestellt, allesamt halb Mensch und halb Tier. Als man den eigentlichen Hof durchsucht hat und auch hier nur die Überreste eines Kampfes entdecken konnte, an dessen Ende die Verschleppung und wahrscheinlich auch der Tod der Bewohner gestanden hat, bittet **Arri** die Elfe doch die Schweine zu befragen, was hier passiert sei. Nach einer kurzen und eigenartigen Grunz-Konversation kann uns **Syrilia** nicht viel mehr erzählen, da die Schweine sich beim Überfall im Stall versteckt haben. Aber die Angreifer waren sicherlich keine Menschen, da sie so nicht gerochen haben. **Arwid**, der schon beim Anblick der Skulpturen einen Gedanken hatte, berichtet den anderen, dass es hier in der Gegend einen heiligen Stein namens *Weißer-Schafskopf-Felsen* gibt, in dessen Umfeld so genannte Tiernmenschen leben. Eventuell haben diese Kreaturen etwas mit den Überfällen zu tun. Da man leider nicht aufgrund einer Aussage eines Schweins zurück zum Fort gehen und den Herdrittern Bericht erstatten kann, beschließt man noch einen weiteren Hof aufzusuchen. Auf dem Weg dorthin findet man in einem Waldstückchen einen Schrein der Pflanzen- und Tiermutter Eostre, an dem **Syrilia** kurz verweilt und betet.

Am späten Nachmittag kommen wir am nächsten Bauernhof an und den Göttern sei Dank, die Bewohner dieser Ansiedlung sind noch am Leben. Die Kinder rennen ins Haus und ein kräftiger Mann erscheint in der Tür und begrüßt uns. Nachdem er die Gruppe eine Weile lang gemustert hat und man sich gegenseitig vorgestellt hat, bittet er uns in seine Stube.

[06.10.2011, David]

Man betritt die gemütliche Stube des Hausherrn **Jan**. Es ist warm, trocken und riecht nach gutem Essen. Er stellt seine Frau **Isilde** vor und bietet Wurzelkuchen an. Seine beiden Kinder verstecken sich hinter seiner Frau.

Die Gruppe befragt ihn nach seinen „Nachbarn“ und berichtet von deren Verschwinden. Tiernmenschen hat **Jan** nicht gesehen, aber vor langer Zeit hat es hier Eber-Menschen gegeben, die jedoch von den Herdrittern bekämpft und ausgelöscht wurden.

Arwid empfiehlt dem Bauern seine Axt von nun an neben seinem Bett zu behalten – für alle Fälle. Der Wurzelkuchen schmeckt phantastisch. Man plaudert ein wenig und der Blitzsohn versucht sich im Geschichten erzählen.

Syrilia bietet an, ein wenig die Umgebung zu erkunden. **Mordell** möchte sie magisch unterstützen – der Zauber gelingt doch der Sog nimmt ihn ein wenig mit. Es regnet weiterhin.

Man unterhält sich noch eine Weile, trinkt, teilt Wachen ein und bereitet die Nachtruhe vor. **Jonlun** spielt mit den Kindern der Bauern.

Zum Abendessen gibt es Eintopf und Kompott. Danach erbeutet **Mordell** wieder ein paar Goldstücke beim Kartenspiel mit dem Engro. Schließlich betten sich alle zur Ruhe.

Während **Arwids** Wache nimmt er einen Bärenkopf in der Nähe der Ställe wahr. Er weckt die Anderen und eilt zum Stall – in dem **Syrilia** schläft. Er wirkt einen Zauber und sein Hammer

leuchtet und schwebt vor ihm. Dies endet jedoch als ein Pfeil sich in seine Brust bohrt und er, schwer verletzt, in den Matsch fällt.

Der Rest der Gruppe erwacht unterdessen und macht sich kampfbereit. Auch die Familie des Bauern wird durch den Lärm geweckt und rottet sich im hinteren Teil der Hütte zusammen.

Mordell wirkt einen entropischen Schild auf sich.

Drei Bärenkrieger stürmen die Hütte indem sie durch die Fenster eindringen. Zwei davon schlagen **Jan** nieder, der dritte stürmt auf **Mordell** zu – sein Angriff wird jedoch von einem dummen Zufall vereitelt. Der Magokrat erkennt in den Angreifern "Vendahl" – degenerierte Menschen, Kannibalen.

Pfeile surren draußen durch die Gegend. **Mordell** legt einen weiteren Schutzzauber auf **Arri** – es erscheinen Bänder aus schwarz leuchtenden Schriftzeichen und Symbolen, die um den Zwerg kreisen. **Arwid** kommt im Matsch vor der Hütte langsam zu sich und kann verschwommen **Syrilias** flammende Gestalt erkennen, die das umgebende Gebüsch mit einem Flammenstrahl übergießt.

Der entropische Schild des Magiers hält seinen Gegner weiterhin davon ab ihn zu verletzen. **Isilde** verteidigt im Schlafgemach der Familie tapfer ihre Kinder. Der Engro weicht elegant seinem Gegner aus. Der Zwerg stapft in die Dunkelheit und versucht den Blitzsohn zu bergen. Er wird von Pfeilen getroffen, doch dank des Schutzzaubers nicht verletzt. Sie humpeln zurück zum Haus.

Jonlun streckt einen weiteren Gegner nieder. **Syrilia** fackelt erneut nicht lange.

Mordell legt einen weiteren Schutzzauber, diesmal auf den kleinen Engro. **Syrilia** wütet weiter mit Flammen unter den Gegnern vor der Hütte.

Während Zwerg und Paladin die Hütte erreichen, stürmt **Jonlun** in die hintere Kammer und erschlägt die dortigen Vendahl. Anscheinend ist **Isilde** schon tot – die Kinder nicht auffindbar.

Arri kommt **Jonlun** zur Hilfe, dieser ruft nach den Kindern. **Syrilia** erlangt wieder ihre übliche Gestalt und betritt die Hütte – sie eilt zu den Schwerverletzten. Es gelingt ihr **Jan** zu heilen – für **Isilde** kommt jedoch jede Hilfe zu spät. Danach heilt sie den Sohn Thunors. **Mordell** überprüft ob die Vendahls, die in der Hütte liegen, tatsächlich alle tot sind – einer lebt noch.

Der Zwerg verarztet **Arwid** mit ein wenig medizinischer Nachhilfe seitens **Mordells**. **Jan** bedankt sich bei dem Magier für die Hilfe – dieser gibt den Dank später an seine Begleiter weiter. Man bespricht das weitere Vorgehen.

Schließlich beschließt man, dass **Arwid**, **Syrilia** und **Jolun** den noch frischen Spuren der Geflohenen folgen sollen – bevor der Regen sie wegspült – um heraus zu finden, ob es noch mehr Vendahls in der Gegend gibt.

Mordell legt wieder eine Reihe von schützenden und helfenden Zaubern auf sie. Der Paladin verwandelt sich in ein Käuzchen. Die Elfe nimmt schnell die Spur auf und die Drei eilen durch das Gelände. Sie nähern sich dem Weißensee.

Nach ungefähr drei Stunden erreichen sie den See – er liegt völlig vernebelt vor ihnen. Eine kurze Besprechung später folgen sie weiter den Spuren – es scheinen jedoch nicht viele Vendahls entkommen zu sein. Sie finden einen Pfad und Käuzchen-Arwid entdeckt einen mächtigen Wasserfall mit Höhlen, in denen angeblich ein Priester des Feuergottes gelebt haben soll, was auch **Syrilia** andeutet.

Nach einer weiteren Besprechung kehren sie müde und erschöpft zurück und erreichen bei Sonnenaufgang die Hütte **Jans**.

Erster Milchttag im Heumond 499 NV [20.10.2011, Georg]

Die Anderen sind schon eine Ewigkeit weg. Ich halte Wache und **Mordell** halte ich – durch den einen oder anderen sanften Tritt gegen sein Schienbein – wach. Schließlich muss er die Schutzzauber aufrechterhalten. Es vergeht eine Ewigkeit bis die Anderen endlich eintreffen. Sie erzählen von dem berühmten, alten Kenaz-Tempel am *Weißensee* – dort ist wohl das Versteck der Vendahls. Ich erinnere daran, die hier noch verbliebenen Vendahl-Leichen zu verbrennen und **Isilde** zu bestatten – Helas Diener sollen sich ihrer nicht bemächtigen. **Syrilia** kümmert sich um das Verbrennen der Vendahls während **Arwid** Gebete für **Isilde** anstimmt. Dann fallen alle ins Bett während ich weiterhin Wache halte.

Nach einiger Zeit wacht **Jan** auf. Er bittet mich, noch ein wenig Wache zu halten, damit er Holz und Reisig für die Bestattung seiner Frau sammeln kann. Als er zurückkommt, kann ich mich auch endlich aufs Ohr hauen.

Als wir aufwachen, ist **Isildes** Körper den Flammen schon übergeben worden. Wir einigen uns nach kurzer Diskussion darauf, zum *Weißensee* zu ziehen und den Vendahls den Garaus zu

machen. Sollte das nicht möglich sein, können wir immer noch Hilfe vom *Watchgap Fort* holen. Wir packen zusammen und brechen auf. Nur **Mordell** bleibt, will uns allerdings von hier aus mit Schutzzaubern versorgen. Sollte **Jans** Hof noch mal überfallen werden, werden wir **Mordell** und **Jan** mit seinen Kindern an einem anderen Hof treffen (den mit den Holzskulpturen). Heute ist es fast windstill, die Sonne scheint hell und klar.

Auf dem Weg zum Tempel in der Felsformation "Maul des grimmigen Bären" über dem *Weißensee* erzählt **Syria**, dass die Anführerin der Vendahls wohl über magische Kräfte verfügt. Wir gehen verschiedene Pläne durch, wie wir mit den Vendahls umgehen sollen. Wir einigen uns darauf, **Syria** nicht als Feuersäule im Tempel des Feuergott erscheinen zu lassen (Frevel?), auch wollen wir nicht die Kommt-Spielen-Taktik des verstorbenen **Lord Winters** anwenden – selbst wenn **Mordells** Schutzzauber dies eventuell sogar ermöglichen. Stattdessen einigen wir uns darauf, dass **Arwid** in Gestalt einer Fledermaus die Höhlen erkundet. Wir warten in der Nähe, aber außerhalb der Sichtweite von Wachen. Sollten es die Umstände im Tempel erlauben, würde **Arwid** sich (wiederum als Fledermaus) in die Nähe der Vendahl-Schamanin begeben. Wir anderen würden den Rest ablenken, während der Blitzsohn sich um die Schamanin kümmert. Wir schätzen die Schamanin als schwierigsten Gegner ein. Sie zu isolieren und schon anfangs außer Gefecht zu setzen erscheint mir vernünftig, aber dennoch gewagt.

Unser Weg führt durch einen Wald. Der Boden macht uns das Reisen nicht gerade angenehm. Erst nach dem Wald läuft es sich wieder besser. Wir finden eine Stelle, an der wir unsere Wasserschläuche auffüllen können. Hier sind sogar für mich die Spuren der Vendahls deutlich erkennbar, **Syria** erkennt zudem noch Wolfsspuren.

Nach einer gefühlten Ewigkeit können wir den *Weißensee* erblicken. Es steigt Wasserdampf von ihm auf. Es wirkt so, als ob Ertha für Tiw ein Schwert geschmiedet und dieser es zum Abkühlen in den See gesteckt hätte. Ein unebener, enger, von Steilwänden flankierter Weg führt nach unten zum Wasser. Der Weg ist voll von frischen Spuren. Der Pfad scheint in letzter Zeit recht häufig benutzt worden zu sein. Es ist ruhig. Viel zu ruhig. Man kann uns bestimmt von Weitem hören. Wir müssen uns so leise wie nur irgend möglich fortbewegen. Und das obwohl der Weg die eine oder andere Kletterpartie erfordert. Wir kommen nur langsam voran. Zum Glück werden wir nicht entdeckt und stehen schließlich direkt am *Weißensee*. Eine spiegelnde Fläche mit nur wenigen Eisschollen breitet sich vor uns aus. Auf der anderen Seite stürzt ein Wasserfall in den See. Er kommt aus dem Maul des grimmigen Bären – eine Felsformation, über deren Schönheit man sich sogar in *Karad Marn* Geschichten erzählt hat. Ich bin Ertha und Freo dankbar, dass ich diese Schönheit mit eigenen Augen erblicken darf. Durch den Wasserfall ist es hier allerdings fast schon unerträglich laut. Davon hat in *Karad Marn* niemand etwas gesagt. Die Stelle erscheint uns ideal: Schwer einzusehen und hören kann man uns wegen dem Lärm sowieso nicht. Hier können wir verweilen während **Arwid** die Höhlen erkundet.

Als **Arwid** zurückkommt berichtet er von einer riesigen Höhle, durch die das Wasser läuft (welches im Wasserfall mündet). Auf beiden Seiten des Wassers sind begehbare Wege. Rechts geht ein Gang ab, der in eine riesige Halle führt. Diese Halle ist von einer Schlucht durchbrochen, über die eine Brücke führt. Auf der anderen Seite der Brücke führen zwei Gänge weiter. Der rechte Gang führt in eine Höhle, in der sich einige Vendahl-Frauen (ein Dutzend) und Kinder (ein halbes Dutzend) aufhalten. Es befindet sich eine Feuerstelle und Holz in dieser Höhle, ein Gang führt auf der anderen Seite weiter. **Arwid** weist darauf hin, dass wir wohl gegen Frauen und Kinder kämpfen müssen, sollte es zum Kampf kommen. Er berichtet, dass er dem Gang auf der anderen Seite weiter gefolgt ist. Dieser führt in eine große Halle mit einer Feuerstelle. Zudem scheint sich ein erhöhter Thron in dieser Halle zu befinden, mehrere Vendahls und zwei bis vier Wölfe halten sich hier auf. Der Paladin berichtet, dass die Vendahls Kriegsrat halten. Drei weitere Gänge führen aus dieser Höhle heraus. **Arwid** folgte dem rechten, der zu einer weiteren Höhle führt. Dort befindet sich ein Altar. Ein Schädel liegt darauf, der Boden ist mit Knochen übersät. Auch aus dieser Höhle führt ein weiterer Gang hinaus, doch der Glaubenskrieger kehrte um. Vom Thronsaal aus folgte er dem mittleren Gang, der aber durch einen Felsbrocken versperrt ist. Schließlich folgte er vom Thronsaal aus dem linken (dem dritten) Gang, der wohl zurück zu dem Saal mit den Frauen und Kindern führt – eine Fehlinformation, wie sich später herausstellen soll. Offensichtlich war der Paladin nicht so recht bei der Sache oder einfach von den Eindrücken des Fledermausseins zu sehr überwältigt. Danach flog er zurück in die "Eingangshöhle" mit dem Fluss und folgte schließlich der Haupthöhle weiter. Links zweigt ein weiterer Gang ab, dieser führt in eine Halle, in der vertraute und doch ungewohnte Geräusche an sein Ohr drangen. Der Boden

spiegelt und alles ist voller Dampf. **Jonlun** hört **Arwids** Bericht fasziniert zu und will definitiv in diese Halle. **Arwid** jedoch kehrte direkt nach diesem Erlebnis zu uns zurück. Gefangene hat er keine gesehen – auch nicht den Kenaz-Priester. Insgesamt scheint es in dem Höhlensystem fast überall dunkel zu sein.

Wir beschließen, wie geplant vorzugehen. Doch erst mal müssen wir den Felsen hinauf zum Tempel-Eingang. Der Blitzsohn verwandelt sich dazu in eine Fledermaus. **Jonlun** geht vor und findet einen Pfad nach oben (den hätte ich tatsächlich übersehen). Der Pfad führt in Serpentine nach oben und ist so steil, dass wir an der einen oder anderen Stelle klettern müssen. Die Feuchtigkeit, die sich hier absetzt, und die Glätte des Gesteins machen das Ganze nicht einfacher. Der Weg ist eng, und so müssen wir hintereinander gehen.

Beinahe oben angekommen bemerkt **Syrilia** zwei Wachen und sorgt dafür, dass **Jonlun** und ich uns ducken. Nach kurzer Rücksprache geht der Engro eine halbe Serpentine zurück und klettert dort die Wand hoch – er will sich um eine der Wachen kümmern, während ich die andere ausschalten soll. **Syrilia** bleibt zwischen uns, um Handzeichen von **Jonlun** an mich weiterzugeben. Der Plan wäre fast aufgegangen, hätte sich eine Wache nicht im falschen Moment zu mir umgedreht. Macht nichts, mein Pfeil sitzt locker und Scaetha darf eine weitere Seele richten. Dummerweise hat das die andere Wache mitbekommen bevor **Jonlun** sie ausschalten konnte. Der Vendahl rennt auf mich zu. Nach ein wenig hin und her ist es am Ende **Syrilia**, die den Vendahl mit Hilfe von Eiswespen niederringt. Um sicherzugehen, dass beide Wachen tot sind, schlage ich ihnen mit der Axt die Köpfe ein. So wird in *Karad Marn* mit gefallenen Orks verfahren bevor die Leichen verbrannt werden. Doch **Syrilia** und **Jonlun** verstehen nicht – sie wenden sich angewidert ab. Ich muss mir wohl was anderes einfallen lassen, wenn ich weiter mit dieser Gruppe unterwegs bin. Bei der einen Leiche finde ich ein Horn. Horn ... angewidert wende ich mich ab.

Wir betreten die Höhle. Sie scheint natürlich und unbearbeitet zu sein, aus altem, guten Gestein bestehend. Es enthält versteinerten Höhlenwurz, teilweise mit kristallartigen Auswüchsen. Eigentlich ganz gemütlich. Würde mich nicht wundern, wenn sich hier wunderschöne Kristalle für Schmuckstücke und Waffengriffe schlagen lassen. Die Luft ist feucht und warm. **Arwid** (als Fledermaus) entdeckt einen weiteren Gang auf der rechten Seite, den er vorher übersehen hatte und fliegt hinein. Als er zurückkommt berichtet er **Syrilia**, dass dieser zu einer Höhle führt, in der Menschen- und Tierkadaver von der Decke hängen. Vier Vendahls und zwei Wölfe halten sich in ihr auf. Zudem führen zwei weitere Gänge aus dieser Höhle hinaus – beide wohl in die Halle mit der Schlucht und der Brücke. **Arwid** will diese beiden Ausgänge versperren, während wir durch den Tunnel rechts von uns gehen – so würden die Vendahls in der Falle sitzen und wir hätten den Rücken frei. Doch bevor wir diesen Plan in die Tat umsetzen, hält mir **Jonlun** noch eine Predigt über das Schleichen und umwickelt meine Schuhe mit Vendahl-Fell. Schleichen ist gar nicht mal so schwer – am Ende hat **Syrilia** den Plan beinahe versaut, in dem sie sich zu laut bewegte. Da aber **Arwid** schon in Position ist, können wir die Vendahls besiegen. Diesmal mäßige ich mich und schlage den gefallenen Vendahl nicht die Köpfe ab – aber ich gebe den Sterbenden den Gnadenstoß. **Jonlun** und **Syrilia** wenden sich trotzdem angewidert ab. Denen kann man es aber wohl auch nicht recht machen.

Arwid verwandelt sich wieder in eine Fledermaus – wir wollen rausfinden, wie viele Vendahls sich derzeit noch in den Höhlen aufhalten. Er fliegt los in Richtung Brücken-Halle und kurz darauf hören wir Kampfplärm. Ich renne rüber und sehe den Paladin mit einem Vendahl und einem Wolf ringen. Zusammen mit dem Engro und der Elfe bringen wir sie schließlich zu Fall – um genau zu sein fallen sie ca. 15 Schritt in die Tiefe der Schlucht. Diesmal wendet sich keiner angewidert ab. Während wir den Vendahl in die Schlucht befördern, spielt **Arwid** ein wenig mit seinem Hammer (Telekinese – er probiert wohl eine neue Kampftechnik aus), lässt seine Idee dann aber fallen. Danach führen wir den Erkundungsplan wieder aus: **Arwid** wird wieder zur Fledermaus, der Rest zieht sich in die ekelhafte Halle mit den Leichen und Kadavern zurück. Diesmal sind wir schlauer. **Arwid** soll vorbeiziehende Vendahls vorbeiziehen lassen: Wir bewachen alle drei Ausgänge der Halle und sind somit auf der Hut.

[03.11.2011, Georg]

Ich muss pissen. Ich verlasse die anderen und laufe durch den Gang zurück in die Eingangshöhle. Dort ergebe ich mich genüsslich in den Bach. Erheblich erleichtert will ich zurück in die „Vorratskammer“. Doch da ist etwas – im Schatten bewegt sich irgendetwas. Ich drücke mich zurück in den Gang und beobachte die Eingangshöhle. Kein Vendahl, nein, eher ein Mensch

– das Abzeichen der Herdritter ist zu erkennen. Es ist **Nachtwind**. Mann, bin ich erleichtert. Ich gehe langsam auf ihn zu, spreche ihn vorsichtig an. Nach knapper und leiser Begrüßung schiebe ich ihn in den Gang zur Vorratskammer und warne ihn vor dem, was ihn dort erwartet. Als er ankommt, nimmt er es verhältnismäßig gelassen. **Syrilia** und **Jonlun** begrüßen ihn. Er erzählt uns seine Geschichte:

Nachdem er sich am letzten Washtag von uns getrennt hatte, erreichte er tatsächlich sein Ziel – einen abgelegenen Hof. Er blieb dort zwei Tage und zwei Nächte bevor er am Sonntag den Weg zurück zum Watchgap Fort antrat. Unterwegs begegnete er einer Herdritter-Patrouille. Diese berichtete ihm, dass die Probleme dieser Gegend wohl von einem vertriebenen Vendahl-Stamm hervorgerufen werden. Dadurch konnten die Händler ihr Ziel nicht erreichen. **Nachtwind** ritt sofort los und kam noch am selben Tag zu einem Hof. Es war wohl der gleiche, auf dem wir auch zuerst waren. Am Milchtag erreichte er dann den Hof von **Jan** und traf dort auch **Mordell**. Hier in der Gegend mussten wohl die Händler überfallen worden sein. **Mordell** und **Jan** erzählten ihm alles (auch unseren Plan). **Nachtwind** wollte uns folgen. Bevor er aufbrach, schützte **Mordell** ihn noch auf magische Weise vor Angriffen mit Bärenkrallen. Da ihm das so gut gelang, verhalf der Zauberer ihm aus lauter Freude noch zu verbesserten Fähigkeiten im Spurenlesen. Immerhin heißt das, dass **Mordell** sich noch nicht schlafen gelegt hat. Dadurch kam **Nachtwind** ohne größere Schwierigkeiten mit Hilfe seines Pferdes zum Weißensee. Er band sein Pferd an, bevor er sich an den Aufstieg macht. Oben angekommen fand er die toten Vendahls am Eingang, „schlich“ in die Höhle und traf schließlich auf einen pissenden Zwerge.

Wir erzählen ihm, was passiert ist, und dass wir **Arwid** noch mal zur Aufklärung losgeschickt haben. Wir erzählen von den Frauen und Kindern. **Nachtwind** meint, Frauen töten sei nicht ehrenhaft, Kinder töten ist definitiv unter seiner Würde. Eigentlich hat er ja Recht. Aber er hätte in *Karad Marn* dabei sein sollen – bei den Orks haben wir da keine solche Gnade walten lassen. Feind ist Feind. Immerhin erklärt er, dass Herdritter jeden töten dürfen, der sie angreift – selbst wenn es Frauen oder Kinder sind. Wird die Schutzfunktion der Herdritter in Frage gestellt, wird das mit Härte bestraft. Wir erklären ihm noch das Höhlensystem, so wie es uns erklärt wurde.

Der Herdritter will sich erst mal den Raum mit der Schlucht und der Brücke ansehen. Er geht durch einen der Gänge und sieht sich um. Als er zurückkommt erzählt er uns, dass er dort ein weit entferntes Lachen oder eine Art „fröhliches Kreischen“ gehört habe.

Arwid ist immer noch nicht zurück. Langsam machen wir uns Sorgen. Wir vermuten, dass ihm etwas zugestoßen ist und beschließen, ihn zu suchen. Durch die Gänge gehen wir in den „Brückenraum“. Die Brücke ist ein natürlicher Steinweg ohne Geländer. Und zudem ist der Boden spiegelglatt. Wir zünden eine Fackel an und gehen langsam und vorsichtig darüber. Mit viel Glück schaffen wir das auch – noch haben uns die Vendahls nicht bemerkt.

Wie der Paladin es uns beschrieben hatte, gibt es hier auf der anderen Seite der Schlucht zwei Gänge. Das „Lachen“ ist hier laut und deutlich zu erkennen. Es kommt aus dem linken Gang, während aus dem rechten Gang Geräusche an mein Ohr dringen, die eher nach „Keifen“ klingen. Wir entschließen uns für den rechten Gang. Er ist zwar breit, aber sehr unwegsam. Sobald wir Licht am Ende des Ganges sehen, löschen wir die Fackel. **Nachtwind** und **Jonlun** gehen vor. Den ganzen Raum können sie zwar nicht überblicken, aber sie sehen eine hässliche Frau, in Fellfetzen gehüllt. Sie schöpft eine Art Suppe aus einem Bottich. **Nachtwind** erkennt ein Auge und zwei menschliche oder elfische Finger darin. Sie sehen von ihrer Position aus zwei Kinder und noch ein weiteres Weibchen. Dummerweise scheint diese zweite Vendahlin irgendetwas bemerkt zu haben. Die zwei Kundschafter ziehen sich zurück. Das Vendahl-Weibchen scheint das Interesse verloren zu haben und wendet sich wieder von dem Gang ab.

Wir schleichen uns zurück in die Brückenhalle und nehmen den anderen Gang. Wir hören Klatschen, eine Art „Gesang“, Lachen und Brüllen. **Jonlun** und **Nachtwind** schleichen sich wieder vor. Diesmal können sie die gesamte Höhle überblicken. Sie ist groß, es sind drei Feuerstellen im Dreieck aufgestellt. Dahinter steht ein Podest, darauf eine Art Holzthron, auf dem ein Vendahl-Mann sitzt. Er sieht furchtbar aus, hat sein linkes Auge verloren. Er ist groß, wahnsinnig groß. Leicht ergraute Haare bedecken sein Haupt. Mehrere Narben erstrecken sich über seinen Körper. Wahrscheinlich ist das der König dieses Stammes. Während das Podest eine alte und schöne Arbeit ist, kann man das weder von dem Holzthron noch von dem Vendahl-König sagen. Der Raum ist voll mit Dingen von Gefangenen und Toten, die Wände sind mit Bärenfellen verhängen. Es scheint sich nichts von großem Wert darunter zu befinden außer vielleicht ein paar edleren Kleidungsstücken. Es führen drei weitere Gänge aus dieser Höhle hinaus, einer wohl in die

„Küche“ – die Höhle, die wir durch den anderen Gang erreicht hatten. Es ist wohl der rechte Gang, denn aus diesem Gang kommen gerade zwei Weibchen mit Schüsseln. Zum Glück können wir keine Leiche von **Arwid** sehen, wohl aber seinen Hammer. Er befindet sich neben dem Holzthron in Reichweite des Königs.

In der Mitte des Raumes tanzt eine komplett nackte Frau. „Tanzen“ heißt, sie wird von acht Vendahls hin und her geschubst. Sie wurde erst kürzlich geblendet. Ihr Körper ist blutüberströmt. Ihre Peiniger scheinen schon deutlich angeheitert zu sein.

Unser Plan: **Jonlun**, **Nachtwind** und ich schleichen vor und erschießen den König, danach gehen wir in den Nahkampf über. **Syrilia** wird inzwischen mit ihren Eiswespen von hinten aushelfen. Bevor es losgeht erbeten wir uns noch Tiws Segen. Wir schleichen uns vor. Diesmal bin ich es, der das nicht wirklich leise hinbekommt. Hätte ich mir doch Jonluns Tipps noch einmal zu Herzen genommen. Die Vendahls bemerken uns trotzdem nicht. Sie wollen die gefangene Frau vergewaltigen. Ich sehe nun auch den König, er ist nicht so weit entfernt, aber wir müssen an den Feuern und Vendahls vorbeischießen – leicht wird das nicht. Und Tiw ist uns bis jetzt auch nicht hold – wir schießen alle vorbei. **Jonlun** trifft sogar die Frau, die inzwischen am Boden liegt. Unsere peinlichen Fehlschüsse bleiben zudem nicht unbemerkt. Der König zeigt wütend auf uns, brüllt irgendetwas in der Vendahl-Sprache (freundlich klingt es jedenfalls nicht), nimmt eine Waffe vom Boden und rennt quer durch den Raum auf uns zu. **Nachtwind** wechselt die Waffe und geht zur Seite, so das **Syrilia** einen riesigen Schwarm ihrer Eiswespen auf den König schießen kann. Der König fällt. Obwohl ich die Eiswespen inzwischen schon so oft gesehen habe – sie sind immer wieder beeindruckend. Die Krieger erschrecken. Im ersten Moment können sich nur zwei sofort aufraffen, schnappen eine Waffe und rennen zu ihrem König. Die anderen Vendahls kommen langsam wieder zur Besinnung. Sie treten die Frau aus dem Weg, das Vendahl-Weibchen wirft sich zu Boden, das zweite rennt zurück in die Küche. Na toll, sie könnte Verstärkung holen. Wir müssen uns hier also auch noch beeilen. **Jonlun** wechselt zu einer Nahkampf-Waffe. Es ist bemerkenswert, wie sich sein Kampfstil entwickelt hat. Er nutzt seine geringe Größe aus, indem er sehr nah an die Feinde ran geht. Diese können sich dadurch nur sehr schwer wehren. Ich erschieße einen Vendahl. **Nachtwind** geht nach vorne zwischen die Feuer und verstrickt zwei Vendahls in den Nahkampf. Er will wohl die Frau retten. Allerdings wird diese gerade von einem Vendahl hingerichtet.

Der Engro wird angegriffen, aber da passiert etwas Seltsames: eine der Eiswespen kommt von unten und knallt dem angreifenden Vendahl ins Auge. Noch seltsamer: Wir hören eine den Kampflärm übertönende Stimme. Sie spricht in einer mir nicht verständlichen alten Sprache. **Nachtwind** identifiziert sie später als eine Form des Alt-Saxa. Die Stimme klingt edel, sie könnte einem König gehören. Dann erscheint ein großer Schatten über **Jonlun**. Der Schatten hat die Form eines Kriegers mit Schild. Mit dem Schild schwächt diese Schatten-Figur den Angriff ab. Die Umrisse erinnern mich an *Markwarts Mahnmal*. Bei Tiw, anscheinend hat es sich gelohnt, bei dem Mahnmal Opfergaben darzubringen.

Nach ein paar weiteren kurzen Kampfhandlungen haben wir die Vendahls besiegt. Zurück bleibt die Vendahl-Frau. Ich schüchtere sie ein, so dass sie endlich aufhört, wie am Spieß zu schreien. Sie bleibt still. Wir fesseln und knebeln sie. Für die nackte Frau kommt jede Hilfe zu spät – selbst **Syrilias** Macht kann hier nichts mehr ausrichten. Die Frau hat eine Tätowierung am Arm – das Zeichen von Kenaz. Sie war wohl die Priesterin dieses Tempels. In einem letzten Kraftakt flüstert sie ihre letzten Worte: "Schützt den Tempel". Unser Herdritter sagt ihr das zu, dann haucht sie ihr Leben aus. Möge Kenaz über ihre Seele wachen, bis sie von Scaetha an der Pforte des Totenreichs übernommen wird.

Jonlun lässt daraufhin seinem Hass auf die Vendahls freien Lauf. Er will alle umbringen, auch die Frauen und die Kinder. Ich fordere ihn auf, den überlebenden Vendahl-Kriegern den Gnadenstoß zu geben. Er macht es und kommt dabei wieder zu sich: es fällt ihm mit jedem Krieger sichtbar schwerer. Es fließen Tränen über seine Wangen und am Ende übergibt er sich. Dann will niemand mehr die Vendahl-Frauen und -Kinder töten. Daher gehen wir nicht in die Küche sondern wollen den Gang zum „Altarraum“ gehen. Allerdings entdeckt **Nachtwind** hinter einem Fell einen geheimen Gang. Aus diesem ertönt ein leiser Singsang. Wahrscheinlich die Schamanin. Der Beschützer der Herdlande gibt uns ein Zeichen und wir folgen ihm durch den Gang. Er führt in eine Höhle voller Tropfsteine. In der Mitte brennt ein Feuer, darauf befindet sich ein Topf. Pilze und Kräuter hängen an Seilen an den Tropfsteinen. Am Topf steht eine Frau. Ihre Haut ist voll mit Farbe, ihr Mantel besteht aus einzelnen Federn. Irgendwie ist sie extrem hässlich und doch

faszinierend zugleich. Sie hat eine Art Kelch in der Hand. Anscheinend beschwört sie gerade einen Zauber. Neben ihr sind zwei Wölfe und dummerweise haben sie uns bemerkt. Es führt nur ein weiterer Weg aus dieser Höhle raus.

Nachtwind stürmt in den Raum, überspringt in einem gewagten Manöver einen Wolf und schlägt der Schamanin mit einem gewaltigen Hieb eine tiefe Wunde. Sie überlebt, aber ihr Oberarm ist fast abgetrennt. Sie kann sich kaum noch auf den Beinen halten. **Jonlun** greift einen Wolf an, dieser sinkt leblos zu Boden. Ich stürze mich auf die Schamanin und gebe ihr den Rest. Leblos geht auch sie zu Boden. Sie lässt den Kelch fallen, die Flüssigkeit darin löscht einen Teil des Feuers. Und obendrein stinkt der Inhalt fürchterlich. **Syrilia** tötet mit Eiswespen den anderen Wolf. Der Kampf war kurz und schmerzlos (für uns). Wir danken Markwart für den Schutz, den er **Jonlun** gewährt hat und Tiw.

Auch hier ist **Arwid** nicht zu finden. Die Elfe streichelt die toten Wölfe und nuschtelt etwas in ihrer Feensprache. Sie beschwert sich, dass Wölfe immer wieder als Kriegsgerät missbraucht werden. Wir folgen dem anderen Gang. Er führt in einen größeren Raum mit unebenem Boden. Dieser ist mit Knochen übersät. Die Knochen sind abgenagt. Überall liegen Schädel. In einer Ecke ist ein Podest mit einem gewaltigen Bärenkopf. Wahrscheinlich der Vendahl-Gott. Dies ist wohl der „Altarraum“, von dem Arwid berichtete. Wir nehmen den Bärenkopf mit. Er ist groß und schwer – ich schätze ihn auf ca. 20 Pfund. Wir erhoffen uns, dass uns die Vendahl nicht angreifen, solange wir dieses „Heiligtum“ bei uns haben. Wir werden den Kopf außerhalb des Kenaz-Tempels zerstören, wenn alles vorbei ist. Kenaz dürfte erfreut sein, den Gott der Vendahls werden wir sicher verärgern. Möge Kenaz uns vor seiner Strafe schützen.

Ein weiterer Gang geht von hier aus zurück in den „Thronsaal“. **Jonlun** nimmt **Arwids** Hammer – **Syrilia** unterstützt ihn dafür mit der Kraft der Erde: Erdteile steigen nach oben, verschwinden unter **Jonluns** Rüstung. Danach kann er den Hammer ohne Probleme heben.

Wir nehmen den unteren Weg – den einzigen, von dem wir noch nicht wissen, wohin er führt. Der Gang ist verwinkelt. Das liegt wohl an den verschiedenen Gesteinsschichten. Wie ich schon bei meinem letzten Eintrag bemerkte: Ich würde diese Höhle gerne in Ruhe begutachten. Aber das wird wohl ein anderer Tag sein müssen.

Der Gang führt in eine größere Höhle. In einer Ecke liegen große Haufen aus Fellen und Pflanzen. Dies sollen wohl Betten sein. Acht Vendahl-Weibchen und vier Kinder sind hier. Und sie haben sichtbar Angst vor uns. Wir fragen, ob sie uns verstehen. Ein altes Weibchen tritt vor uns sagt uns „Wir nichts verstehen. Nur **Goth-Kar** verstehen.“ Ich frage mich, ob wir **Goth-Kar** vor wenigen Augenblicken Scaetha übergeben haben. **Jonlun** versucht mit Händen und Füßen, die Vendahls zum Gehen zu bewegen. Sie sollen nie wieder kommen. Er schüchtert sie gehörig ein. Anscheinend haben sie ihn auch verstanden – zumindest setzen sie sich in Bewegung und verlassen diesen Raum.

Ich merke an, dass wir noch eine weitere gefesselte Frau im Thronsaal haben. Falls die Vendahls sie nicht mitnehmen, werden wir sie freilassen sobald wir **Arwid** gefunden, den Tempel durchsucht, gesichert, gesäubert und auch sonst alles wieder in Ordnung gebracht haben.

[19.11.2011, Nagi]

Am Ende des letzten, noch nicht untersuchten Ganges, der vom Thronsaal abführt, finden die Helden einen mit einem großen Felsen verschlossenen Raum. Schwach ist die Stimme eines Mannes und einer Frau zu hören, die versuchen, auf sich aufmerksam zu machen. Etwas deutlicher ist das Knurren und Bellen von Wölfen zu hören. Mit Zauberkraft verstärkt, versucht zunächst **Jonlun** allein den Fels beiseite zu räumen, während **Nachtwind** und **Arri** ihren Bogen bereithalten. Gemeinsam mit dem Zwerg gelingt es dem Engro schließlich den Brocken beiseite zu rollen, nachdem dieser den Hammer des Thunorsohnes als Hebel zur Hilfe nimmt. Sofort stürmt ein Wolf der Gruppe entgegen, der aber von einem Pfeil **Nachtwinds** gestoppt wird. Der Taigaelf stürmt sofort den Raum und erschlägt einen zweiten Wolf mit seinem Schwert. **Jonlun** und **Syrilia** folgen ihm, während **Arri** mit einem Stein dafür Sorge trägt, dass der Felsbrocken die Tür nicht erneut verschließt.

In dem von einer rußigen Fackel erhellten Raum finden sie vier Personen:

Einen kleinen, fetten Mann namens **Vowert**, ein Anari – ungewöhnliche hellhäutig für seine Art, aber in ehemals prächtiger und nun abgetragener und verschmutzter Kleidung gewandet. Eine sehr hübsche Saxa-Frau namens **Lia**, die ebenfalls einen mitgenommen Eindruck macht. Mittels Ketten an die Wand gekettet ein Tuomi mit einem ziemlich irren Blick. Auf dem Boden liegend schließlich auch **Arwid**, der einen sehr ruhigen Eindruck macht.

Nachdem man sich vorgestellt hat, übernimmt **Nachtwind** die Wache am Eingang und **Arri** versucht den Tuomi anzusprechen. Doch der versucht den Zwerg anzugreifen, tritt nach ihm – und bleibt deshalb zunächst einmal angekettet.

Syrilia hat inzwischen **Arwid** untersucht und festgestellt, dass man den Blitzsohn vergiftet hat. Das Kraut steckt noch in seinem Mund. Der in zwergischen Trinkritualen gestählte Schmied bringt den Paladin zum Erbrechen. Später wird dieser erzählen, dass er nur noch weiß, wie er gegen ein Weib geflogen ist und zurückverwandelt wurde. Dann sei er auch schon von den Vendahl umzingelt und es sei dunkel geworden. Kaum ist er wieder erwacht, fragt er nach seiner Waffe, welche der Engro ihm überreicht.

Der Anari will alsbald die Höhle verlassen – auch allein. Doch er wird dazu überredet bei der Gruppe zu bleiben, was er auch widerwillig tut. Schon nach kurzer Zeit geht er den Anwesenden durch seine überhebliche Art gewaltig auf die Nerven. Insbesondere seine Sticheleien in Richtung von **Jonlun** und seinem Volk sollen für den Rest seines Lebens nicht ohne Folgen bleiben. Auch erhebt er Ansprüche auf sein Eigentum, das hier in der Höhle sein müsste. Die Gruppe aus dem *Watchgap Fort* beschließt jedoch, die Schätze den Kenaz-Priestern für den Wiederaufbau des Tempels zu stiften.

Neben dem Eingang führt noch ein schmaler Felsspalt aus der Kammer, welche von **Jonlun** erkundet wird, der sich als einziger dort hindurch zwängen kann. Dies tut er sehr geschickt, nachdem er alle störende Rüstungsteile abgelegt hat. Der Spalt führt ihn in eine seltsam anmutende Kammer, welche die Gruppe später wieder betreten wird. Doch als er diese erreicht, hat er schon lange jeden Kontakt zu den anderen verloren. Nicht einmal ihr Rufen erreicht ihn.

In der Zwischenzeit erzählt der Anari-Händler, dass seine Karawane von rund zwei Dutzend Vendahl überfallen worden sei. Man beginnt, so gut man kann, zu rechnen: Das dürfte der Anzahl der Vendahls entsprechen, die beim Kampf am Hof und in der Höhle getötet wurden.

Schließlich kehrt **Jonlun** aus dem Spalt zurück und berichtet von einer mit Bildern ausgeschmückten, annähernd runden Kammer, in der es recht warm war.

Nachdem der Engro seine Sachen wieder an sich genommen hat, freilich nicht, ohne vorher zu prüfen, ob noch alles da ist, kehrt man in den Thronsaal zurück. Die ehemals Gefangenen verbleiben zunächst in der Kammer, weil man ihnen den Anblick der erschlagenen Vendahls und der geschändeten Priesterin ersparen will. **Jonlun** beginnt alle Wertgegenstände in der Mitte des Raums zu sammeln, während die anderen die Leichen der Menschfresser von der vereisten Brücke in den Graben werfen. Der Korpus der Priesterin wird neben den Thron gebettet und mit einem Bärenfell bedeckt. **Syrilia** hält derweil Wache, weil sie sich nicht in dem Raum aufhalten will, wo einer heiligen Frau so Schreckliches widerfahren ist.

Als alles Wertvolle, und es ist ziemlich wertvoll, gesammelt und die Leichen entsorgt sind, werden die Saxa-Frau und der lamentierende Händler geholt. Den Tuomi will man betäuben und befreien, sobald alle Aufgaben in der Höhle abgeschlossen und alle Gänge erforscht sind.

Bevor es los geht beschwört **Arwid** Thunors Hand, jene Wolkenhand, welche fortan wieder seinen Hammer führt. Die vereiste Brücke erweist sich für den Anari und die Saxa-Frau als ein echtes Hindernis, das die Saxa-Frau auf allen Vieren überwindet, während der Händler noch zetert und zögert. Schließlich folgt er ihrem Beispiel.

Man folgt dem langen, breiten Gang ins Erdinnere, in dessen Mitte das Wasser zum Ausgang fließt. Den Bärenschädel führt man mit sich. Steile Stufen führen an einem kleinen Wasserfall vorbei, und schließlich biegt ein Gang links ab. Um in den Gang zu gelangen, gilt es den nicht allzu breiten Fluss zu überwinden. Der immer noch durch Zauberkraft gestärkte **Jonlun** springt samt Bärenschädel hinüber. Die anderen folgen ihm. Leider gerät **Lia** ins Stolpern und erreicht das andere Ufer nicht. Zwar kann sie **Arwid** schnell aus dem Wasser ziehen, aber sie hat sich am Knöchel verletzt und ist gezwungen, langsamer zu laufen. Ohne die entsprechende Ausrüstung kann **Arri** ihr leider nicht helfen. Auch **Vowert** stürzt ins Wasser, wird aber vom Paladin und Herdritter schnell wieder herausgefischt. Der Zwerg gibt den beiden den Rat, ihre Kleider zu trocken, bevor sie den Berg verlassen, um nicht an der kalten Luft zu erkranken.

Dann erreicht die Gruppe den Spiegelsaal, den **Arwid** bereits beschrieben hatte: Eine große und auf den ersten Blick sehr glatte Eisfläche, unter der jedoch Luftblasen brodeln und durch die sich in unregelmäßigen Abständen eine Wassersäule unter Gezische und Gekrache den Weg bahnt.

Diejenigen, die im schwachen Licht einer Fackel gut sehen können, erblicken über das Eis hinweg, einen etwa sechs Schritte entfernten Eingang. Auch auf der weit entfernten Seite der mit Eis überzogenen Wasserfläche scheint sich ein Eingang zu befinden. **Nachtwind** schätzt das Eis

als dünn ein – einen Engro sollte es allerdings tragen. **Arwid** bietet an, die anderen mittels seines Zaubers zu transportieren. Doch niemand scheint an diesem Angebot großes Interesse zu haben. Während **Arri** und **Nachtwind** bei dem Anari und der Saxa-Frau bleiben, läuft **Jonlun** langsam und vorsichtig über das Eis in die Richtung des näherliegenden Eingangs. Der Paladin folgt ihm von der Wolkenhand getragen und mit der Fackel **Nachtwinds** ausgestattet. Bald sind sie in einem kurzen Gang verschwunden, der wiederum von einem Felsen verschlossen ist. Mit Mühe und Not schaffen es die beiden ihn zur Seite zu rollen, woraufhin ein lautes Pfeifen und Quietschen den Raum erfüllt. Die Decke des Raums beginnt sich zu bewegen und ein großer Schwarm von schwarzen Vögeln – oder vielmehr Fledermäusen – stürzt in Richtung derjenigen, die am Ufer des Spiegelsees geblieben sind. Sofort beginnt **Syrilia** einen Zauber zu sprechen und fordert die andern auf, sich auf den Boden zu werfen und die Tiere nicht anzugreifen. **Arri** schmeißt sich umgehend nieder, **Nachtwind** kniet sich mit dem Schild vor die Saxa-Frau, um ihr Schutz zu bieten.

Der Angriff der Fledermäuse ist mächtig. Schon bald sind alle von flatternden Getier umgeben – **Vowert** erwischt es jedoch besonders hart: Ein Auge wird ihm ausgerissen, sein Gesicht und Leib zerfetzt – schon bald geht er blutüberströmt zu Boden. Schließlich gelingt es der Elfe den Schwarm unter Kontrolle zu bringen. Die Tiere beginnen in der Luft zu kreisen und zur Decke zurückzukehren. Der Kaufmann hat inzwischen seinen letzten Atemzug getan. Die Saxa-Frau beginnt bitterlich zu weinen.

Nachdem sich **Jonlun** und **Arwid** über den See hinweg über das Geschehen informiert haben, gehen sie in den Raum, dessen Eingang nun frei ist. Dieser ist fast rund und in seiner Mitte befindet sich ein tiefes, dunkles Loch. Der Paladin überkommt ein sehr ungutes Gefühl. Ein Stein, den der Engro in das Loch wirft, scheint ins Bodenlose zu fallen. Als **Jonlun** in den Brunnen hineinschreit, werden die Tiere über dem See wieder unruhig. Die beiden beschließen, die Kammer wieder mit dem Felsbrocken zu verschließen.

In der Zwischenzeit hat sich **Lia** bei dem Herdritter für den Schutz bedankt und wurde alsbald von **Arri** in ein Gespräch verwickelt. Sie komme hier aus der Gegend, lebe nun aber in *Brae*. Sie sei gerade auf dem Weg zu ihren Eltern gewesen, als die Vendahl sie überfallen haben. Langsam beruhigt sich die Saxa-Frau wieder. **Syrilia** war die ganze Zeit in ein 'Gespräch' mit den Fledermäusen verwickelt. Sie erfährt, dass in der Kammer auf der weiter entfernten Seite des Sees eine Person lebe oder auch gelebt habe, welche die Fledermäuse nicht fürchten. Die Kammer hingegen, zu der die anderen gegangen seien, erfülle sie mit Schrecken. Niemand brütet dort. All dies erzählt sie **Nachtwind** und dieser wiederum teilt es den beiden vorausgegangenen Kundschaftern mit lauter Stimme mit, als diese wieder in der Fledermauskammer auftauchen. Die beiden brechen darauf hin zu der Höhle auf, wobei der Engro recht elegant über die Spiegelfläche gleitet. Der Blitzsohn folgt ihm schwebend. Der Eingang ist gut zu erkennen und dahinter befindet sich ein großer, eingerichteter Raum mit Bärenfellen, einem Schrank und einem Bett. Von der Decke hängt ein großes, stilisiertes "Feuer von Kenaz", dessen Glut längst erloschen ist. Das ist kein gutes Zeichen, denn es handelt es sich wohl um das Lager der Kenaz-Priesterin – und das Erlöschen des Feuers ist für ihren Gott eine schwere Sünde. Die tote Priesterin hatte hier also wohl allein gelebt. **Arwid** schlägt vor, den Raum zu durchsuchen. Und ganz respektvoll und vorsichtig gehen die beiden zu Werke. Man findet nichts von Interesse, außer zwei gut gearbeitete Armschienen mit dem Zeichen des Feuergottes. Zunächst wird überlegt, diese dem nächsten Tempel zu übergeben. Da aber niemand weiß, wo sich ein solcher befindet, beschließt man, sie lieber hier liegen zu lassen. Lediglich drei Fackeln nimmt der Paladin an sich, wobei er sich für die Mitnahme ausgiebig bei Kenaz entschuldigt und sich für das wertvolle Hilfsmittel bedankt. **Jonlun** schließt sich dem Dank an. Dann kehren die Zwei über das Eis zurück. Der Taigaelf erhält eine der Fackeln und dann wird die Erkundung der Höhle fortgesetzt.

Man kehrt zum Gang zurück, der weiter ins Erdinnere führt. Die Leiche des Kaufmanns wird an der Abzweigung zum Spiegelsaal abgelegt. Ein weiterer Wasserfall wird passiert. Dieses Mal sind keine Treppen vorhanden, aber die kurze Kletterpartie wird von allen gemeistert. Die Temperatur steigt dabei mit jedem Schritt langsam, aber sicher an.

Nach einiger Zeit wird wieder eine Abzweigung sichtbar, die eine glimmende Fackel noch schwach erleuchtet. Dieser Gang führt in den Raum, in den **Jonlun** bereits durch die enge Erdspalte geraten war. Hier ist es so warm, dass **Arri** und **Nachtwind** unter einer leichten Hitzelethargie zu leiden beginnen, weshalb der Schmied den Raum schnell wieder verlässt. Die Wände sind über und über mit Bildern verziert, aber die Bedeutung des Dargestellten erschließt

sich den Anwesenden nicht. Während die anderen die Zeichnungen betrachten, lenkt die karge Fauna die Aufmerksamkeit von **Syrlia** auf sich: „Dieses Kraut sollten wir mitnehmen“, sagt sie schließlich und erläutert, dass dieses einen Kampfrausch auslöst.

Dann wird der Weg fortgesetzt, weiter in die Tiefe, immer weiter. Links und rechts sind nun keine Abbiegungen zu sehen. Aber **Jonlun** will unbedingt die Quelle sehen und lässt sich auch in einer Diskussion nicht umstimmen. Schließlich wird der Gang breiter und breiter; man kommt in eine große Höhle. Riesige Stalagmiten sind hier aus dem Boden gewachsen. Und dann steht man an einem großen unterirdischen See, um den ein schmaler natürlicher Weg herumführt. Diejenigen, deren Augen bei wenig Licht deutlich mehr erkennen, können sogar die Quelle ausmachen, aus der sich der See und der unterirdische Fluss speist. Aber **Arri** sieht noch mehr: Es hat den Anschein, als ob eine Holzstatue mit einem Sperr im See stehe. Als er genauer hinschaut, sieht er, dass es sich nicht nur um eine einzelne Statue handelt, sondern um ein ganzes Boot von stattlicher Länge. Und dann bemerkt er auch noch etwas im Wasser, etwas, das groß genug ist, um deutliche Wellen auf der Seeoberfläche entstehen zu lassen. Der Schmied schießt einen Pfeil dorthin, wo er im Wasser dieses 'etwas' vermutet. Nun sieht auch **Nachtwind** einen Schatten; von diesem geht ein rötlicher Glanz aus, es hat rotglühende Augen und ist an die zehn Schritte lang! Rückzug! **Jonlun** starrt wie gebannt auf das Ding, so dass er sich nicht sofort in Bewegung setzt. Doch der Zwerg reißt den Engro mit sich. Und da bricht auch schon ein drachenähnliches Wesen aus dem Wasser. Der Herdritter sprintet zu einem Felsen, wobei er **Lia** mit in Sicherheit zerrt. **Syrlia** hingegen bleibt in der Nähe des Sees stehen und beginnt eine Beschwörung zu sprechen. Und tatsächlich wird das Wesen friedlicher. Seine Halskrause erschlafft, die Anspannung in seinem Körper lässt nach und es beginnt, sich im Wasser zu schlängeln. **Arri** und **Jonlun**, denen der Schrecken in die Knochen gefahren ist, entfernen sich dennoch vom Teich. **Syrlia**, die wiederum in seltsamen Lauten mit dem Tier gesprochen hat, beginnt zu erklären: Diese Wasserschlange sei vor langer Zeit an diesen Ort gebracht worden. Sie nenne sich selber die "Hüterin des Sees". Auf dem Grund des Wassers wurde ein König in seinem Schiff beerdigt, zusammen mit seiner Frau, seinen Kindern, seinem Pferd und seinen Schätzen. Man diskutiert kurz, ob man die Schätze heben will – und insbesondere **Jonlun** fällt es schwer, der Versuchung nicht unmittelbar und gleich auf der Stelle nachzugeben.

Auf Anregung überredet **Syrlia** die Schlange, einige Leichen zu fressen. Als der Engro sieht, dass die Elfe inzwischen das Tier am Hals kraulen kann, will er das auch. Und tatsächlich lässt das Ungetüm ihn gewähren. Die Schuppen der Schlange sind sehr hart, aber an der Unterseite entdeckt **Jonlun** eine Stelle, die sich viel weicher und stahl-durchlässiger anfühlt. Das Grinsen in seinem Gesicht hat einen arg bösen Blick von **Syrlia** zur Folge.

Dann beginnt das große Aufräumen. Die Leiche der Priesterin, der Schamanin und des Kaufmanns werden an die Schlange verfüttert. Die restlichen Vendahl-Kadaver werden von der Eisbrücke in den darunterliegenden Spalt geworfen, allerdings nicht ohne zu prüfen, ob die Toten sich dort inzwischen zu hoch türmen. Auch die beiden Leichen am Höhleneingang werden nicht vergessen, wobei **Arri** voller Widerwillen ein Horn zertritt, mit dem einer der Wilden sich schmückte.

Man beschließt, im Thronsaal zu übernachten, nachdem einige der Gefährten von der Säuberung der Höhlen doch sehr erschöpft sind. **Jonlun** wird damit beauftragt, die Wertgegenstände zu sortieren und dabei alles, was das Zeichen Kenaz trägt, beiseite zu legen. Er verteilt die Sachen auf fünf etwa gleichwertvolle Haufen. Jeder soll seinen Teil erhalten – zumindest wird dies beschlossen, nachdem in einer etwas längeren Diskussion nicht entschieden werden konnte, welcher Anteil welchem Gott zu opfern sei. Nun soll ein jeder selbst entscheiden, welchen Gott er etwas opfert, welche Gottheit er erzürnt und wie viel er für sich behalten möchte.

In der Zwischenzeit hatten **Arri**, **Nachtwind** und **Syrlia** nach dem Pferd und dem Muli gesehen. Leider sind die fliehenden Vendahl-Weiber und -Kinder über die beiden Tiere hergefallen. Das Pferd ist schwer verletzt, konnte sich des Angriffs aber offensichtlich erwehren. Der Muli wurde übel zugerichtet – und alles wurde gestohlen, was auf dem Tier befestigt war und den Vendahls nützlich erschien. **Syrlia** versucht noch das Pferd auf magische Art und Weise zu heilen, wozu sie den Spruch, mit dem sie **Jonlun** belegt hat, fallen lassen muss. Darüber ist der Engro nicht sehr erfreut. Schlimmer ist aber, dass dem Pferd nicht geholfen werden kann. Als die Drei in die Höhle zurückgekehrt sind, gibt **Nachtwind** der Saxa-Frau etwas von seiner Nahrung, die sich noch bei seinem Pferd befand. Allgemein setzt sich nun die Meinung durch, dass man doch auf der Stelle den Heimweg antreten soll.

Zunächst wird deshalb die gefesselte Vendahl-Frau freigelassen, welcher der Engro mit eindrucksvollen und sehr klaren Gesten erklärt, dass ihr Leben verwirkt sei, wenn sie nicht umgehend die Höhle verlasse und dabei dem Pferd keinen Schaden zufüge. Die Frau verlässt darauf hin sehr verängstigt und hurtig die Höhle. Dann geht man zu dem Tuomi, der immer noch angekettet und sehr, sehr zornig ist. Wieder tritt er nach seinen Rettern. Als Arwid versucht, ihn mit dem Stiehl seines Hammers zu betäuben, geht der Tuomi gar zum Gegenangriff über. Er wird zwar von den Fesseln gebremst, aber der Paladin wird tatsächlich ein Stück zurückgeworfen. Nun versucht **Jonlun** mit der Schleuder sein Glück. Und tatsächlich: Im zweiten Anlauf gelingt es ihm, den Tuomi an der Schläfe zu treffen und zu Boden gehen zu lassen. Nun wird es sehr hektisch: Die Fesseln werden dem Tuomi abgenommen und dieser – anders als ursprünglich vereinbart – mit Nahrung in dem Raum zurückgelassen. **Arri** ist verärgert über **Nachtwinds** Wankelmut, da der Herdritter doch ursprünglich seiner Überlegung zugestimmt hatte, dass man diesen wilden und wahnsinnigen Krieger nicht frei laufen lassen sollte. Und dann tritt die Gruppe am Ende eines langen Tages die Rückreise zum Hof an.

[19.11.2011, Georg]

Wir befinden uns auf dem Weg zurück zum *Watchgap Fort*, nachdem wir **Mordell** bei **Jan** aufgelesen und dort noch einmal nach dem Rechten gesehen haben. Wir kommen dabei wieder bei Markwarts Mahnmal vorbei. **Jonlun** spendet einen Teil seiner Beute mit der Bitte um Schutz für sich. Auch ich spende einen Teil, mit Bitte um Schutz für uns alle und für das *Watchgap Fort*. **Syrilia** spendet Ihre gesamte Beute und bittet um Schutz für alle Tiere der Region. Dann verabschieden wir uns von **Lia**.

2. Markttag im Heumond 499 NV

Wir kommen endlich im *Watchgap Fort* an. Ich berichte und erwähne vor allem die offenen Punkte: Den Schlund in die Tiefen der Hölle und die Grube voller Vendahl-Leichen. **Jonlun** berichtet von Kenaz' Schlange, **Nachtwind** spendet einen Teil der Beute für Rigr. Für unsere Dienste werden wir vom Schwertkapitän **Beothor** höchstpersönlich belobigt. Er spricht sogar die Einladung aus, einen jeden von uns in die Reihen der Herdritter aufzunehmen, so er denn möchte. Überraschenderweise nimmt nicht einmal **Jonlun** dieses großzügige Angebot an. Den Rest des Tages nutze ich für die Verbesserung meiner Ausrüstung. Das meiste wird mir von den Herdrittern gestellt. Nur eine Öllampe muss ich mir selbst kaufen, was fast mein gesamtes Vermögen kostet.

Beothor nimmt **Nachtwind** zur Seite und gibt ihm zu verstehen, dass seine Beförderung zum Schildkapitän nicht mehr weit ist. Zum Verständnis für den Leser: **Nachtwind** ist einer von gerade mal acht Schildsergeanten im Fort. Allerdings nimmt **Beothor** ihm auch den Verlust des Maultiers übel. Nachvollziehbar. So ein Maultier kostet eine Menge Goldskilde.

Ich begeben mich in die Schmiede und nehme die Arbeiten wieder auf. An den folgenden Tagen höre ich besonders viel Lob. Man sagt mir, meine Verzierungen (nach dem Muster der Axt meines Vaters) seien noch detailreicher. Von mir reparierte Waffen sähe man ihre Bruchstellen gar nicht mehr an.

Syrilia bleibt keine einzige Nacht im *Watchgap Fort*. Sie übernachtet in der Nähe der Festung, meldet sich jedoch an jedem Kopftag bei uns.

Arwid erkundigt sich nach Nachrichten aus dem Norden. Besonders scheint er sich für eine Frau zu interessieren, die zwei Tätowierungen hat. Diese sollen ähnlich mit denen sein, die er selbst trägt.

2. Sonntag im Heumond 499 NV

Es ist Vollmond. Wir alle erholen uns und ruhen uns von den Strapazen der Reise und des Alltags im Fort aus. Aber es gibt neue Gerüchte. Beängstigend, da im Moment nicht mal die Hälfte der Herdritter im Fort sind. Es gibt für sie im Moment wohl alle Hände voll zu tun.

2. Milchtag im Heumond 499 NV

Auf Befehl des Schildkommandeurs vertraut **Beothor** unserem Herdritter eine neue Aufgabe an. Wie **Nachtwind** später berichtet, handelt es sich nicht um eine schwere Aufgabe. Da es aber durch Goblin-Terrain geht, will er uns dabei haben. Worum es geht? Im Norden des *Drachenwaldes* befindet sich die Siedlung von **Hauld Beomer**. Für alle zwergischen Mitleser: Bei den Saxa-Menschen ist "Hauld" der Titel eines Adeligen. Dieser steht über dem "Landman", der wiederum über dem "Ridder" steht. Es handelt sich also um eine sehr wohlhabende Respektsperson, die über mehrere Ländereien herrscht und der man größtmögliche Höflichkeit entgegen bringen muss. **Hauld Beomer** ist ein Verbündeter der Herdritter. Ihm sollen wir eine

Nachricht ungeöffnet überbringen. **Nachtwind** will nichts über den Inhalt der Nachricht sagen, aber es handelt sich anscheinend um strategische Informationen. Er soll alleine mit **Hauld Beomer** reden, anscheinend traut der Schildkommandeur meinem Verhandlungsgeschick nicht. Seltsam, habe ich doch alle meine (durchaus hohen) Forderungen gegenüber dem *Watchgap Fort* durchgesetzt – man sollte nie das Verhandlungsgeschick eines Karad Marnischen Zwergs unterschätzen.

Neben diesem durchaus ehrenhaften Auftrag, sollen wir auch Straßenschäden erkennen. Massive Schäden sollen im *Watchgap Fort*, kleinere Schäden jedoch in den Dörfern gemeldet werden, die unseren Weg kreuzen. **Hauld Beomers** Reichtum beruht wohl auf dem Schlagen und Flößen von Holz. Gute Straßen bedeuten mehr Geld für ihn, und somit auch mehr Geld und Männer für das Fort. Um beides soll **Nachtwind** verhandeln. Zum einen haben die Herdritter in diesem Sommer ganze Trupps und viele teure Pferde verloren, zum anderen wird anscheinend ein neues Fort gebaut. Daher also die vielen Aufträge für neue Waffen und Rüstungen, die in der Schmiede eingehen. Da so viele Pferde verloren gingen, bekommen wir auch keine mit auf den Weg. Nur **Nachtwind** darf sein eigenes Ross mit auf die Reise nehmen. Die Reisedauer zu **Hauld Beomers** Siedlung beträgt etwa zehn Tage (ein Weg). Unsere Reise führt östlich der *Greenpot Hügel* vorbei, es sollte also eigentlich ruhig sein. Solange es *Karad Marn* hilft, werde ich **Nachtwind** gerne bei seiner Aufgabe begleiten.

Man stellt uns ein Maultier. Allerdings sollen wir diesmal besser auf es aufzupassen. Man nimmt es **Nachtwind** wirklich übel ...

3. Washtag im Heumond 499 NV

Am Kopftag berichteten wir **Syrlia** von der neuen Aufgabe, am Tag darauf brechen wir auf. Auch **Arwid** und **Mordell** gesellen sich dazu. **Jonlun** folgt **Nachtwind** sowieso überall hin. Tatsächlich ist es eine ruhige Reise. Nur unterbrochen von gelegentlichen Stopps, an denen der Herdritter Straßenschäden in sein Reisetagebuch verzeichnet.

3. Endtag im Heumond 499 NV

Nun sind es schon sieben Tage einer bisher langweiligen und ereignislosen Reise. Irgendwie angenehm. Das Reisetagebuch füllt sich langsam mit neuen Einträgen. "Straßenschäden" kann man das auf diesem Dreckspfad allerdings nicht nennen. Nur vereinzelt treffen wir auf andere Jäger oder gar Reisende.

Vor uns erstreckt sich ein dunkler, großer Wald. Viele der Wälder hier in der Gegend werden "Schwarzwald", "Dunkelwald" oder "Düsterwald" genannt. Zum einen, weil sie dunkel sind (allerdings nicht so dunkel wie selten benutzte Gänge und Höhlen in Zwergenbingen), zum anderen, weil sich die eine oder andere düstere Geschichte und Legende um diese Wälder rankt. Zum Glück müssen wir durch diesen Schwarzwald nicht hindurch. Irgendetwas schlägt auf unser Gemüt, solange wir in der Nähe dieses Waldes sind.

Abends kommen wir an eine kleine Siedlung, weitab des düsteren Waldes. Höchstens einige Familien leben hier. Der Name der Ansiedlung ist *Waldtor*. Es ist kein typisches Saxa-Dorf, man sieht keine der hier üblichen Langhäuser. Es wirkt viel mehr gewachsen. Innerhalb der Siedlung steht ein Wachturm. Typisch hingegen: Das Dorf wird von einer kleinen Palisade und einem Wassergraben umgeben. Nichts was auch nur annähernd einer Zwergenmauer aus starkem Fels gleichkäme. **Nachtwind** sieht als erster, dass links, etwas abseits vom Dorf, eine Handvoll Männer mit Schaufeln Löcher in den frostigen Boden graben. Zudem macht er uns auf einen mit Säcken beladenen Wagen aufmerksam. Die Säcke tragen menschenartige Züge, die Stimmung ist eilig und unangenehm.

Wir gehen auf diese Ansammlung zu. Wir werden vorsichtig gemustert und begrüßt. Einer fordert die anderen zur Weiterarbeit auf – die Arbeit solle erledigt sein, bevor es dunkel wird. Nachdem sie **Nachtwind** als Herdritter erkennen, stellt sich ihr Anführer als **Lars Loksunu** vor. Er erzählt uns, dass der Wagen mit acht Leichen am Morgen vor dem Tor des Dorfes stand. Erst am Abend wurde auf Anraten der lokalen Priesterin der Eostre beschlossen, die Toten zu beerdigen. Dies scheint der lokale Bestattungsbrauch zu sein. Die Toten werden in der Erde vergraben. Ich frage mich, wie das im Winter gehen soll? Der Ritus beinhaltet eine Segnung der Toten durch die Priesterin. Zudem wurden die Leichen in Säcke gehüllt, um ihre Schande zu verbergen. Von den Toten war nur einer im Dorf bekannt: Er war des öfteren im Holzfäller-Saal. Vermutlich ein Mann aus dem Wald. Eventuell handelt es sich um einen Holzfällertropp aus einem Lager im Wald aus dem Norden. Sie kommen nur selten nach *Waldtor*. Meistens besuchen sie nur in die Taverne, die Holzfällertalle. Der Wald im Norden gehört dem **Baron Peredur**. Es kann uns allerdings keiner

sagen, ob dieser Baron dem **Hauld Beomer** untersteht. Auf den Baron wird hier nicht viel gegeben. Herdritter werden hier öfters gesehen, als die Milizen des Barons. Der Wagen selbst stammt auch nicht aus *Waldtor*.

Ich lasse mir eine Leiche vom Wagen nehmen, um sie näher zu betrachten. **Arwid** muss den Dorfbewohnern versichern, dass es sich dabei nicht um Ketzerei oder Entehrung handelt. Der Tote sieht auf den ersten Blick so aus, als ob er zusammengeschlagen oder gesteinigt worden ist. Alles ist voller Blutergüsse. Allerdings finde ich keine Narben oder Brüche. Es sieht irgendwie aus, als ob der ganze Körper mit Mückenstichen übersät wäre, nur müssten das extrem große Mückenstacheln gewesen sein. Nicht so groß wie ein Pfeil, aber doch sehr groß. Also: kein Pfeil, kein Mückenstich, aber was hat dann diese Blutergüsse erzeugt? Zu allem Überfluss läuft eine grünliche, schmierige dickflüssige Pampe aus diesen Blutergüssen raus. Ich habe so etwas noch nie gesehen. Auch **Syrilia** und **Mordell** sind ratlos.

Wirolf, einer der Dorfbewohner, hat den Wagen heute Morgen gefunden. Er bestieg den Wachturm als erster an diesem Tag. Er führt uns zu dem Platz, an dem er den Wagen vorgefunden hat. **Syrilia** und **Nachtwind** suchen nach Spuren, **Mordell** unterstützt **Nachtwind** mit seinen magischen Kräften. Der Wagen kam wohl aus dem Norden. Tatsächlich führte sein Weg am Dorf vorbei. Zudem war er auf jedem Teil des Weges gleich schwer. Der Wagen wurde von etwas gezogen, das Bärenpranken hatte. Kratzspuren befinden sich noch am Wagen. Die Spuren der Vorderpranken zeigen eigenwillige Verwachsungen auf. Schon wieder Vendahls? Sicher nicht. Das sind keine Vendahl-Spuren. Seltsam ist auch, dass auf dem Weg zum Dorf Spuren von zwei paar Pranken am Boden zu finden sind. Auf dem Weg vom Dorf weg, sind es aber vier paar Pranken. Zwei aufrecht gehende Bären, die einen Wagen schieben? Unwahrscheinlich. Eventuell Bärenmenschen?

Lars Loksunu bittet uns, diese Geschichte nicht "an die große Glocke zu hängen". Für den zwergischen Leser: Das ist ein Saxa-Ausdruck für: Verschweigen. Das Dorf habe nichts damit zu tun und will keinen Ärger. Doch **Nachtwind** bleibt hier zum Glück hart: Natürlich wird er im *Watchgap Fort* Bericht erstatten müssen.

Jonlun verspricht, dass wir dieses Rätsel auflösen werden und die Dorfbewohner, jetzt wo wir da sind, beruhigt sein könnten. Sein Selbstvertrauen möchte ich mal haben. Er beeindruckt die Dörfler so sehr, dass wir erst einmal ohne Widerspruch in die Taverne gehen können.

[28.12.2011, Holgi]

Es wird beschlossen, dass alle weiteren Untersuchungen erst am nächsten Tag durchgeführt werden sollen. Sergeant **Nachtwind** hat sich dafür ausgesprochen, dass man dem Dorf helfen sollte und wir unseren eigentlichen Auftrag um zwei Tage verschieben werden. Auch **Jonlun** hat noch einmal lautstark nach Heldentum geschrien.

Wir gehen nun in die einzige Taverne des Dorfes, die "Holzfällerhalle". Sie ist gut besucht, und wir merken schnell, dass wir deutliche Aufmerksamkeit erregen. Wir haben Glück, es scheint auch noch Zimmer für uns zu geben, so scheint diese Nacht im Gegensatz zu den letzten etwas angenehmer zu werden. In der Hoffnung, dass **Arwid** keine Alpträume bekommt, könnte die Nacht somit ruhig werden.

Zuvor bestellen wir noch ein wenig zu Essen und besprechen was wir weiterhin vorhaben. Doch nach kurzer Zeit geben sich **Jonlun** und Herr **Mordell** ihrem Lieblingsspiel hin. Wir bemerken auch, dass sicherlich niemand in diesem Dorf uns etwas vorspielt; die Leute scheinen wirklich ahnungslos zu sein, und man kann – sofern man ihren ländlichen Dialekt versteht – mitbekommen, dass sie sich über die Ereignisse des heutigen Tages unterhalten. Diejenigen, die bei dem Begräbnis dabei waren, können natürlich den anderen mehr erzählen.

Was für ein angenehmer Ausklang des Tages wäre das gewesen, wenn nicht plötzlich ein Dorfbewohner einen Anfall bekommen hätte und mit einem Mal sein Brustkasten aufgeplatzt wäre. Sehr schnell schießen aus seinem Körper Tentakeln, die in der Form eher an Schlingpflanzen erinnern. Sehr schnell schnappt sich das mutierte Monster den ersten Dorfbewohner und bricht ihm das Genick. Aus dem Körper der Kreatur wachsen weitere kleine Äste und Pflanzenarme heraus und es greift sich den nächsten Tavernenbesucher. **Nachtwind**, der am aufmerksamsten war, eilt mit schnellen Schritten hinüber und schlägt auf die Tentakel ein, was den gewünschten Effekt erzielt: Der zweite Dorfbewohner konnte gerettet werden. **Arwid** springt auf den Tisch und schreit wie wild umher, sein hysterisches Lachen durchdringt das panische Kreischen der Masse. Die ersten Blitze schießen aus dem Hammer des Blitzsohns auf die Tentakelbrust. Schnell und unerbittlich kämpfen die Tentakeln sich durch den Raum, einige

Angriffe auf **Nachtwind** kann dieser nicht vereiteln. Doch die gewirkte entropische Magie von **Mordell**, der einen Schutz auf den Herdritter gewirkt hat, verhindert das Schlimmste. Der Raum hat zwei Türen, die ins Freie führen; die eine davon scheint plötzlich verschlossen zu sein. Die Panik in dem Gasträum steigt merklich an. Als dann plötzlich auch noch entstellte Leichen durch die Tür kommen, ist das Chaos perfekt. Es macht den Anschein, dass die wandelnden Pflanzen in Menschenform, die sich verhalten wie Zombies, die heute Nachmittag beerdigten Leichname sind. Irgendeine Macht scheint ihre Körper zu benutzen, um das Dorf anzugreifen. Mit gemeinsamen Kräften schaffen es dann **Syrilia** und **Arwid** die erste Welle der Pflanzenzombies abzuwehren. Die Magie der beiden zerstört die ersten drei, die den Raum betreten. Leider rücken sofort die nächsten nach, sodass nun weitere fünf dieser wankenden Ungeheuer im Raum ihr Unwesen treiben. **Mordell** erzeugt eine Kugel aus reiner Macht, die auf eine Gruppe von Zombies zuschießt, es werden zwei von ihnen getroffen – leider erwischt es auch einen Dorfbewohner, und alle werden mit einem großen Knall gegen die seitliche Wand geworfen. **Nachtwind** hat weitere Probleme mit dem Tentakelmonster, doch die Schutzzauber von Herrn **Mordell** machen ihn scheinbar unverwundbar. **Arri** schießt mit dem Bogen auf die Zombies, kann aber keinen Treffer. Weitere Pflanzenuntote werden erneut durch die Zauber von **Syrilia** und **Arwid** niedergestreckt. **Nachtwind** bekommt, nachdem **Jonlun** einen weiteren Gegner getötet hat, von diesem Unterstützung. Er rutscht zwischen den Beinen des Lianenmonsters hindurch, hat freie Bahn sein Kurzschwert in dessen Unterleib zu rammen, doch wie durch ein Wunder bewegt sich die Kreatur auf die Seite und der Angriff geht ins Leere. Sergeant **Nachtwind** umläuft das Monster, tötet einen Zombie und versucht im nächsten Augenblick den Tisch umzustößeln, an dem die Kreatur sich festhält, um das Gleichgewicht zu halten. Unser magokratischer Zauberer, der in der Nähe eines Fensters Schutz gesucht hat, wird plötzlich von hinten von weiteren Pflanzenranken gepackt, doch er kann sich durch die Kraft der Ahnen von der Umklammerung befreien und reißt das Gemüse mit seinen Kräften heraus. Die Tischaktion des Herdritters verfehlt unterdes ihre Wirkung nicht: Das scheußliche Ungetüm kommt aus dem Gleichgewicht. Gleichzeitig wird es von weiteren Angriffen von **Syrilia** und **Jonlun** beharkt, doch es scheint sehr widerstandsfähig. Auch **Arwid** steuert weitere Blitze bei, doch auch jetzt scheint es noch die Kraft zu besitzen, sich und seinen Wirtskörper aufrecht zu halten. Ein weitere gemeinsamer Angriff der Gruppe kann das Monster dann aber nicht mehr überleben.

So schnell wie der Spuk in dem Gasthaus begonnen hat, ist er vorbei. **Mordell** berichtet den anderen, dass sich draußen bei den Bauern noch ein weiteres Tentakelmonster befinden muss, da er durch das Fenster angegriffen wurde. **Arwid** stürmt mit der Hand Thunors an seinem großen Hammer ins Freie. **Arri** ruft die Bauern zusammen und befiehlt ihnen alles Pflanzliche zu verbrennen. Die Meute fängt draußen an sich zu sammeln, um alles niederzubrennen. **Syrilia** ist schockiert und fragt den Zwerg was das soll. Auch **Arwid**, der nach draußen gegangen ist, hat die Einwände der Elfe noch mitbekommen und ruft den Bauern zu, sie sollen sich nicht wie Wilde aufführen und sofort damit aufhören. Man sollte aber keinen geisteskranken Blitzsohn versuchen lassen, eine aufgescheuchte Meute zu beruhigen – da kann es schon einmal zu Missverständnissen und Lynchversuchen kommen. Die Stimmung spitzt sich zu, da die Bauern die Helden bezichtigen, Diener Valis zu sein. Sie attackieren den Blitzsohn und bewaffnen sich überall. Überrascht wird **Arwid** von ihnen fast niedergeschlagen. Er ist völlig außer sich, dass die Dörfler es wagen einen Diener von Thunors anzugreifen und ihn zudem als Diener Valis zu beschimpfen. Der Mopp macht sich währenddessen auf, das Gasthaus zu stürmen und die Helden zu lynchen. **Syrilia** verwandelt sich in einen Riesen und spricht mit beeindruckender und magisch verstärkter Stimme auf die Dorfbewohner ein. Gleichzeitig beginnt auch Herr **Mordell** mit der Vorbereitung eines Zaubers.

Arwid warnt die Bauern, sie sollen ihre Waffen fallen lassen, doch sie folgen der Aufforderung nicht. Daraufhin schlägt die Hand Thunors mit dem Riesenhammer einen von ihnen nieder. Kurz danach tritt er den zweiten Bauern zu Boden. Gleichzeitig zaubert **Mordell** auf die Gruppe der Bauern eine Kugel der Macht und einige fliegen mehrere Meter durch die Luft, danach kann sich der Gelehrte aus der Magokratie nicht mehr beruhigen, da sie ihn als Magier der zweiten Sphäre als Hexer bezeichnet haben. Er beschimpft sie Meute und droht, sie zu versklaven oder sonstige schlimme Dinge mit ihnen zu machen. Auch **Jonlun** versucht auf die Menschen von *Waldtor* einzureden, offensichtlich mit Erfolg, denn langsam beruhigt sich der Mopp.

Dies gibt **Arri** die Zeit, sich um den verletzten Bauern zu kümmern, den der Paladin niedergeschlagen hat. Der Dorfvorsteher kommt endlich hinzu und man klärt die Geschehnisse in

aller Ruhe auf. Es wird abgemacht, dass man sich jetzt erst einmal darum kümmern muss, dass nicht noch weiterer Schaden passiert. Alle, die bei der Beerdigung dabei waren, sollen zusammen in der Gaststätte übernachten, damit man sie überwachen kann. Es stellt sich nach langen Befragungen heraus, dass sich der Bauer, dem der Brustkasten geplatzt war, einen Spreißel am Wagen geholt hat, auf dem die Leichen aufgebahrt waren.

Lars Loksunu holt auf Wunsch **Nachtwinds** noch die Priesterin des Dorfes herbei. Man fragt sie, ob all dies eine Strafe der Göttin Eostre sein könnte, aber sie verneint dies strikt. Aber sie hatte in der letzten Zeit einen Traum gehabt, von einem Schatten, einem alten Schatten, der älter ist als die Zeit des Todlosen Königs.

[05.01.2012, Georg]

Nachdem sich die Dorfbewohner endlich beruhigt haben, verbrennen sie mit **Syriias** Hilfe die "befallenen" Pflanzen und die gefallenen Feinde. Danach verlässt die Elfe **Waldtor**, um sich außerhalb der Siedlung zur Nachtruhe zu begeben. Vom Wachturm aus kann man ihre Schlafstätte beobachten – ich werde mich nie an den Anblick ihres Nachtlagers aus Wurzeln und Erde gewöhnen.

Nachtwind übernimmt am Wachturm, **Arwid** bei den Totengräbern eine Wache, aber es ist eine ruhige Nacht. Ich selbst begeben mich mit den Anderen zu Bett.

4. Kopftag im Heumond 499 NV

Ich wache auf. Kurz nach mir ist auch **Mordell** wach. Wir nehmen das Frühstück in der Schenke ein. **Arwid**, **Nachtwind** und **Jonlun** gesellen sich nach und nach zu uns. Wir beschließen, zum Holzfäller Lager zu gehen. **Lars Loksunu** gibt uns eine Wegbeschreibung. Allerdings warnt er uns davor, vom Weg abzuweichen: Sumpfland. **Lars** würde gerne ein oder zwei von uns im Dorf behalten. Nur **Mordell** erklärt sich dazu bereit, fordert aber freie Kost und Logie sowie einen Diener für die Zeit seiner Anwesenheit. **Lars** willigt ein.

Nachtwind lässt sein Pferd im Dorf zurück. Wir holen **Syria** und ziehen los. Sie versucht gerade Informationen von den Tieren der Umgebung zu bekommen, aber diese scheinen nichts zu wissen. Wir begeben uns auf einen Feldweg, der durch die Sumpflandschaft direkt zum Lager führen soll. Der Weg führt uns immer näher an den Schwarzwald heran. Es ist ein dunkler Wald mit sehr alten Bäumen. **Syria** und vor allem **Nachtwind** werden diese Gegend lieben, ich sehe in diesem Wald hingegen nur Feuerholz und Baumaterial.

Doch auch der Herdritter scheint sich nicht wirklich wohl zu fühlen. Je näher wir an den Wald gelangen, umso dicker fühlt sich die Luft an. Eine seltsame Stimmung drückt uns aufs Gemüt. Ich erinnere mich, als wir in **Karad Marn** auf einen alten "Modsognir"-Stollen stießen. Unsere Vorfahren scheinen zu tief gegraben zu haben. Sie haben etwas geweckt, das nicht ausgegraben werden sollte. Wir haben den Gang damals sofort wieder verschlossen. Zudem haben unsere Geoden ihn auch noch mit ihrer Magie versiegelt. Das Gefühl, das vor diesem Gang auf unseren Schultern lastete, ist dem hiesigen nicht unähnlich. Es fühlt sich falsch an, auf diesem Weg, dieser Erde zu gehen. Die Eostre-Priesterin in **Waldtor** sprach von einem Schatten ... dieser ist deutlich zu spüren.

Ich schätze, wir hätten damals einfach ein paar Orks in den Gang locken sollen bevor wir ihn wieder zumauerten ...

Es ist schon später Nachmittag, als sich vor uns eine gerodete Fläche erstreckt. Die meisten meiner Mitreisenden stimmt dieser Anblick traurig, ich selbst sehe aber schon die Schmiedefeuher vor mir, die Stützen, die Wälle und Hütten, die aus diesem Holz genährt und erbaut wurden. Oder die Palisade, die sich nun vor uns erhebt und das Lager umgibt. Anscheinend stand das Fort mal mitten im Wald, doch jetzt steht es an dessen Rand. Eine Schneise wurde geschlagen; sie erstreckt sich von uns bis zum Lager. **Syria** ist über diese Vernichtung des Waldes entsetzt. Ein Fluch der Eostre scheint ihr inzwischen glaubwürdig. Ich erinnere sie daran, dass der "Fluch" **Waldtor** traf und nicht das Lager vor uns. Daher glaube ich nicht an einen Fluch der Pflanzenmutter.

Wir begeben uns zum Tor des Lagers. Obwohl es heute doch recht frisch ist, steigt kein Rauch aus den Kaminen. Auch ist es sonderbar still. **Arwid** unterbricht die Ruhe, indem er eine neue Gabe seines Gottes ausprobiert. Kleine Blitze zucken um ihn herum – wir halten Abstand. Als die ersten Pflanzen in **Arwids** Umgebung Feuer fangen, nötigt **Syria** ihn mit seinen magischen Spielereien aufzuhören.

Nachtwind ruft in das Lager, doch wir erhalten keine Antwort. Auch ist das Tor verriegelt. Ich helfe **Jonlun** dabei, über die Palisade zu klettern. Er öffnet uns das Tor von innen.

Das Lager besteht aus sechs Hütten, die rechts und links vom Tor in einer Reihe nach hinten aufgestellt sind. In der Mitte befindet sich ein für diese Gegend typisches Langhaus. Davor befindet sich ein Platz. Mehrere Feuerstellen sind im Lager verteilt, das sicherlich Platz für 30 bis 40 Holzfäller bietet. Hinter dem zentralen Langhaus scheint die Palisade durchbrochen worden zu sein, als ob aus dem Wald heraus etwas eingedrungen wäre. Außer uns befindet sich niemand hier.

Nachtwind schaut sich die Gegend um das Tor genauer an. Er berichtet später, dass sich weder heute noch gestern irgendwer dort aufgehalten hatte. Auch sind keine Wagenspuren zu entdecken. Keine Bärenspuren. Keine Spuren von einem Angriff.

Wir gehen um das Langhaus herum und bewundern die Bresche in der Palisade. Es ist der Paladin, der erkennt, dass diese nicht durch eine Ramme oder anderes Kriegsgerät geschlagen wurde. Das Holz ist nicht gesplittert, sondern seltsam verbogen. Irgendeine größere Macht scheint hier am Werk zu sein. Wir beschließen, unter keinen Umständen heute noch in den Wald hinter dem Lager zu gehen. Während **Syrilia** und **Arwid** die Gegend um die Bresche herum genauer untersuchen, suchen **Jonlun** und meine Wenigkeit das Langhaus ab. Die Elfe wird später berichten, dass die Angreifer durch diese Bresche kamen und auch wieder gingen. Dass sie auch Spuren von Tieren vorgefunden hat. Dass es geregnet hat. Dass die Angreifer die Leichen mitgenommen haben. Und dass es in dieser Nacht wohl keine Wachen gab.

Im Langhaus scheint ein Kampf stattgefunden zu haben. Tische und Stühle sind umgeworfen. Sogar der Kochtopf wurde umgekippt und hat seinen Inhalt, einen Eintopf, über dem Boden verteilt. Es handelte sich hierbei sicher nicht um eine freundschaftliche Prügelei. **Nachtwind** stößt zu uns. Zusammen entdecken wir Blutflecken und auch Flecken von dieser grünen, schleimigen Flüssigkeit, die die Adern der Wiedergänger in *Waldtor* durchfloss.

Als wir die restlichen Hütten durchsuchen wird uns klar, dass der Angriff unvorhergesehen kam. Viele Holzfäller wurden im Schlaf überrascht. Auch scheint es, also ob die Angreifer unbehelligt bis zu den Hütten kamen. Wir finden Kampfspuren in jeder Baracke. Allerdings keine Leichen. Sicher ist aber, dass die Aggressoren auch die Wertsachen teilweise mitgenommen haben.

Da es schon später Nachmittag ist, werden wir wohl die Nacht hier verbringen müssen. Viel Schutz bietet es uns nicht mehr. Daher beschließe ich, eine der Hütten noch etwas zu befestigen. Oder auch etwas mehr ...

Syrilia entdeckt, dass ein Wagen auf dem Platz vor dem Langhaus stand. Anscheinend wurde er mit ein paar der Leichen beladen und von den Angreifern mitgenommen. Vermutlich haben sie ihn danach nach *Waldtor* geschafft. Auch findet sie noch größere Tierspuren. Doch sehen diese "stark verändert" aus, wie sie sich ausdrückt. **Nachtwind** identifiziert einige Bärenspuren – auch dieser Bär lief nur auf seinen Hinterläufen, wie in *Waldtor*. Daneben sind noch Spuren eines größeren Wesens. Eventuell von einem Troll? Zumindest ist sicher, dass das Wesen barfuß lief.

Während sich meine Freunde – ich bin stolz, diese Gruppe als meine Freunde bezeichnen zu dürfen – über ihre neuesten Vermutungen und Entdeckungen von weiteren Spuren austauschen, bekomme ich langsam Hunger. Ich suche mir ein paar Lebensmittel zusammen, schüre ein Feuer, nehme mir einen frischen Topf und bereite einen leckeren Eintopf vor.

Während ich noch koche, stoßen mehrere Holzfäller aus dem Nachbar-Lager im Osten zu uns. Nach ein paar anfänglichen Misstrauens-Bekundungen erzählt **Nachtwind** ihnen, was uns in *Waldtor* wiederfahren ist. Danach berichtet er dem Anführer des Holzfäller-Trupps, wie wir das Lager vorgefunden haben. Ihr Anführer stellt sich als **Elfrik Haraldsunu** vor, der das Lager im Osten verwaltet. Da sich hier jetzt noch mehr hungrige Mäuler befinden, Sorge ich dafür, dass auch genügend Eintopf vorhanden ist.

Nach etwas weiterem Hin-Und-Her lade ich alle zum Essen ein. Doch mein Eintopf wird ausgeschlagen. Stattdessen wollen wir zusammen die Nacht im Lager von **Elfrik** verbringen – dort sei es sicherer. Wir planen, die Vorfälle morgen in Ruhe zu untersuchen. Ich lösche das Feuer unter dem Essen und leide weiterhin an Hunger. Auch verschließe ich die mit Mühen befestigte Hütte, so dass wir sie morgen im Notfall noch verwenden können. Dann begeben wir uns auf den Weg. Wir laufen aus dem Lager raus, halten uns rechts und folgen einem alten Pfad am Rande des Waldes.

Arwid erkundigt sich, ob es noch weitere Lager in diesem Wald gibt. Dem sei so, aber diese liegen deutlich weiter auseinander. Das nächste Lager sei vier oder gar fünf Tagesmärsche entfernt, quer durch den Wald. Auch erkundigt sich der Blitzsohn, ob nur wir dieses drückende Gefühl spüren. Doch dem ist nicht so. Schleichend fiel diese schwere Stimmung auf die Holzfäller

herab. Es begann vor über einer Woche, als einige Holzfäller Elfentannen auf einem Hügel geschlagen haben. Seither sind mehrere Männer verschwunden. Aus **Elfriks** Lager fehlen **Theof**, ein etwa 40 Jahre alter Holzfäller, sowie zwei weitere Arbeiter, die außerhalb des Forts für ein paar Tage in einer Jagdhütte untergebracht waren, da sie besondere Hölzer schlagen sollten. Von allen dreien fand man keine Spur. Gestern erst wurde ein Junge ins West-Lager geschickt. Er sollte dort nach dem Rechten sehen. Doch er kam nicht wieder. Daher hat uns dieser Trupp heute dort aufgefunden. Sie wollten den Jungen suchen. Auch wurden in den letzten Tagen zehn Soldaten hergeschickt. Von ihnen findet sich genauso wenig eine Spur wie von den anderen.

Auch aus anderen Lagern wurde berichtet, dass Leute verschwunden sind. Dies ist teilweise sogar schon über drei Wochen her.

Das West-Lager ist ein herber Verlust, waren dort doch drei oder vier Dutzend Holzfäller untergebracht. Wie das Ost-Lager gehört auch das West-Lager dem **Baron Peredur**. Daneben gibt es in diesem Wald aber auch kleinere Lager und freie Holzfäller.

Jorge, einer der Holzfäller, glaubt, dass das Böse von den Bäumen, den Gräsern und vom Moos ausgeht. Er berichtet, dass das ganze Wild verschwunden sei. Zudem hätte er ein Rudel furchtbar verendeter Wildschweine gefunden. Dies war am 2. Markttag im Heumond.

In dem Wald scheint es wohl drei oder gar vier Sorten verschiedener Bären zu geben. Ein Holzfäller, sein Name ist **Boron**, berichtet, dass er einen Bären für mehrere Tage um das Lager hat schleichen sehen. Es kam ihm so vor, als ob dieser das Ost-Lager und seine 30 Einwohner beobachtet oder gar studiert habe.

Sollen sie ihre Geschichten in Stein meißeln. Im Moment sind sie mir und vor allem meinem Magen völlig egal.

Am späten Abend kommen wir zum Sonnenuntergang am Ost-Lager an. Hier wurde der Wald anders gerodet, es wurde mehr Platz zu allen Seiten der Palisade gelassen. So erstreckt sich der Wald nicht bis zum Wall, ein Angreifer müsste ca. 40 Schritt freie Fläche überqueren und wäre somit gut sichtbar. Auch wurde eine ähnliche Schneise geschlagen, so dass auch dieses Lager nicht mehr im Wald liegt.

Das Tor wird uns geöffnet und hier rauscht das Leben. Überall brennen Feuer, Rauch steigt aus den Kaminen. Von innen ist der Aufbau des Lagers identisch mit dem des West-Lagers: sechs Hütten, ein Langhaus und mehrere Feuerstellen. Zudem wird ein Signalfeuer entzündet. Dort, wo das Licht im Lager nicht ausreicht, werden Fackeln als Vorsichtsmaßnahme aufgestellt.

Endlich gibt es etwas zu essen. Wurde auch Zeit. Man reicht uns Wildschwein, Hasen-Braten, Brot und dieses wässrige Getränk, das die Menschen Bier nennen. Bis auf das "Bier" ist alles richtig schmackhaft. Aber der Durst treibt auch das Getränk die Kehle hinunter.

Nach dem Mahl wird uns eine Hütte zugeteilt. Selbst **Syrlia** wird diese Nacht zur Sicherheit im Lager verbringen, auch wenn sie sich innerhalb der Hütte in eine Ecke drängt und einiges an Abstand zum nächsten Schlafplatz einfordert. **Nachtwind** und ich unterstützen die Holzfäller bei der ersten Wache.

Was für eine dumme Idee. Ein Sturm zieht auf. Die Fackeln geben schon in wenigen Augenblicken den Wassermassen nach, die vom Himmel stürzen. Selbst das große Signalfeuer kämpft nur mühsam gegen den Regen an. Trotz des Sturms besteht **Nachtwind** darauf, weiterhin Wache zu halten. Wir suchen einen windgeschützten Platz nahe einer Hauswand. Dann hören wir ein großes, nachhaltiges Donnernrollen. Dann hören **Nachtwind** und ich ein ganz anderes, seltsames Geräusch. Irgendwo auf der rechts vom Tor liegenden Seite erklingt in schallender Lautstärke ein eigenartiges Knacken. Fast klingt es wie das Knacken von glühendem Eisen, das ins Wasser getaucht wird – aber ohne das Zischen. Noch ehe wir uns versehen verbiegt sich das Holz der Palisade – eine Bresche entsteht. Außerhalb des Lagers sehen wir ca. ein Dutzend der Untoten, wie sie auch in *Waldtor* waren und dahinter weitere Bewegungen. Am Waldrand ist ein Schatten sichtbar, aber ich kann nicht erkennen, um was es sich dabei handelt. Fast wirkt es, als würden sich Wurzelwerk und Lianen verbinden, um ein riesiges Etwas zu ergeben.

Wir reagieren schnell: Der Herdritter rennt zu den drei Blockhäusern auf der entgegengesetzten Seite des Langhauses, ich nehme mir die Baracken auf dieser Seite vor. Wir schlagen Alarm. Guter Plan, aber schlechte Ausführung: Ich rutsche auf dem Matsch, der sich durch den Regen gebildet hat, aus und es haut mich gehörig zu Boden. Doch eine Baracke konnte ich warnen. Die Wiedergänger kommen näher, auch die ersten Holzfäller erscheinen auf der Bildfläche. Ich steh wieder auf, zieh mir den Feenring an, ziehe meine Waffe und gebe im nächsten Blockhaus Alarm. Auch **Jonlun** scheint schon von dem Angriff mitbekommen zu haben. Doch gerade als ich zum

dritten Blockhaus auf dieser Seite rennen will, werde ich zu Boden geworfen. Ein stechender Schmerz durchzuckt meinen Körper und etwas Schweres fällt auf mich nieder: ein Bär hat mich angefallen.

Nachtwind hat inzwischen alle Baracken auf seiner Seite aufgeweckt. Auch **Arwid** hat sich gerüstet und bittet zudem noch Thunor um Beistand – eine Plattenrüstung wie aus Wolken umgibt ihn sofort.

Ich bekomme einen weiteren Schlag von dem Bären ab und verliere das Bewusstsein ... Den weiteren Verlauf der Schlacht kann ich daher nur aus Erzählungen wiedergeben: **Syrilia** schleuderte mehrere Eiswespen-Schwärme auf den Bären. Dann wurde eine Art Wurzelknoten ins Feuer geworfen, was eine Feuerwand im näheren Umkreis des Signalfeuers entstehen ließ. Einige Holzfäller haben etwas abgekommen, **Jonlun** konnte sich gerade noch retten. Er zerrte mich unter dem Bären hervor und **Syrilia** behandelt mich irgendwie. Sie scheint mich stabilisiert zu haben, aber bewusstlos war ich trotzdem noch.

Inzwischen gewährt Thunor **Arwid** noch weiteren Schutz: wieder zucken die Blitze um ihn. Der Paladin nennt das die "Sphäre der Macht". Sphäre – schon wieder dieses Wort; ich konnte das schon bei **Mordell** nicht aussprechen. Ich bleibe in meinem Bericht daher lieber bei "Blitzkugel".

Doch kaum hat **Arwid** den Beistand seines Gottes erfahren, gibt es einen lauten Knall. Er berichtet später, dass aus jeder Ecke des Raumes Eis-Stalagmiten auf ihn zuschossen. Dies und der Effekt der Blitze sorgten dafür, dass Teile unserer Ausrüstung unbenutzbar wurden. Irgendetwas befand sich in diesem Raum, das mit seiner Blitzkugel reagierte.

Wäre ich bei Bewusstsein, würde ich mich darüber ärgern.

Der Blitzsohn verließ die Hütte und sah zwei der Wiedergänger. Diese hielten gebührenden Abstand. Anscheinend sind sie so intelligent, sich nicht mit Thunors Blitzkugel einzulassen. Doch er hatte sich zu früh gefreut: Aus dem Boden rankten sich Wurzeln und versuchten ihn zu ergreifen. Ein guter Teil wurde durch die Blitzkugel vernichtet, aber sie wuchsen wieder nach. Dem Rest konnte der Paladin geschickt ausweichen.

[25.01.2012, Holgi]

Syrilia beginnt mit dem Ritual, um den Zwerg zurück ins Leben zu holen. Bei den Göttern, diese Wunde zu heilen obliegt eigentlich nur den Schwestern, doch unsere Druidin kann die Macht der Erdmutter so kanalisieren, dass die Wunden durch die Kraft der Erde geheilt werden. Der Schildsergeant schützt sie dabei vor weiteren Angriffen. Der Bär versucht, nachdem er sich von dem gewaltigen Angriff der Eiswespen erholt hat, sich einen Weg aus dem Getümmel zu bahnen. An weiteren Stellen bricht der Boden auf und Wurzeln wachsen mit unglaublicher Geschwindigkeit neben **Jonlun** und **Nachtwind** empor. **Elfrik**, der Anführer der Holzfäller, wird im gleichen Augenblick von einem mächtigen Schlag eines Pflanzenzombies am Hals und Gesicht getroffen – man hört nur noch das Brechen seiner Knochen und im nächsten Augenblick sinkt der Anführer zu Boden.

Von allen Seiten wird man angegriffen. Auch aus der Luft hageln riesige Säcke, die aussehen wie überdimensionale Blütenpollen, auf die Helden herab und lösen ein weiteres Feuerinferno aus.

Arwid, durch die Macht Thunors geschützt, läuft an den Zombies vorbei in Richtung des großen Durchbruchs in der Palisade. Dabei reißt es zwei Zombies in Stücke, ein weiterer ist stark angeschlagen, und auch der Bär, der sich einen Weg an dem Blitzsohn vorbei gesucht hat, bekommt noch einen Teil der elektrisch züngelnden Ladung ab. Nach einiger Zeit scheint das Ritual **Syriias** abgeschlossen zu sein, der Zwerg öffnet die Augen und sein Mund ist fast genauso weit offen wie die klaffende Buchwunde, die jetzt mit Erde zugedeckt ist. Er versucht sich aus der ersten Reihe zu entfernen und zieht wie im Schlaf automatisch seinen Bogen.

Die Pflanzenzombies greifen weiterhin von allen Seiten an und töten innerhalb von kürzester Zeit weitere Holzfäller, die durch das Flammenmeer blind umhertaumelten. **Jonlun** kann einen weiteren Zombie mit einem Trick außer Gefecht setzen. **Nachtwind**, der eigentlich die Holzfäller schützen wollte, stützt im Matsch und kann nur noch aus der Ferne beobachten, wie vier von ihnen sterben. **Arwid** rennt weiter in Richtung des Durchbruchs und entdeckt einen weiteren Pulk Pflanzenzombies, was für diese – als sie von der Blitzaura verschlungen werden – sogleich ihr Ende bedeutet. Doch der Beschuss der Pollen geht unvermindert weiter und es sind nicht nur feierspeiende Sorten zu geben, sondern auch solche, die giftige Gase verteilen, klebenden Schleim abgeben oder mit Juckreiz plagen. Zum Glück treffen diese auch die Pflanzenzombies und so kann man von ausgleichender Gerechtigkeit sprechen.

Arri, schwer verletzt, beginnt wie gewöhnlich aus dem Hintergrund mit seinem Bogen die Feinde

zu bekämpfen. **Jonlun** vernichtet im wahrsten Sinne des Wortes einen weiteren der Kreaturen und somit sind auf der einen Seite kaum noch Untote vorhanden. An der anderen Front sieht es aber nicht gut aus, denn die Zombies gehen ohne Gnade vor und es steht nur noch ein Holzfäller. Erneut konnte **Nachtwind** sie nicht retten, weil ihm der matschige Boden einen Strich durch die Rechnung macht. **Arwid** erreicht endlich das Loch in der Palisade und schaut nach draußen. Er sieht noch den Bären flüchten und im Halbdunkel im Hintergrund erkennt er riesige Pflanzenkegel, ungefähr mannshoch und mit riesigen Wurzeln, die sie am Boden festhalten. Er kann diese gerade noch ausmachen, bevor die Pflanzenartillerie ihn mit klebrigem Schleim benetzt und ihn bewegungslos festsetzt. Er sieht gerade noch eine menschenähnliche Gestalt in den Wald verschwinden.

Im Inneren des Holzfällerlagers müssen sich die anderen Helden mit dem Rest der Zombies herumschlagen; das Schlimmste ist aber, dass **Syrilia** erkennen kann, dass einer der niedergestreckten Holzfäller nach kurzer Zeit wieder aufsteht und sich den Reihen der Feinde anschließt. Aber mehr als Aufstehen kann er auch nicht, da **Jonlun** ihn augenblicklich niederstreckt. Die Elfe schießt ihre Eiswespen weiter auf die Gegner und zu guter Letzt zerteilt **Nachtwind** den letzten untoten Pflanzenmann in zwei Teile. Das Ganze wird weiterhin von einem Hagel riesiger Pflanzenpollen begleitet, die auf das Lager niederregnen. Der Engro versteckt sich in einem Haus, um vor den Angriffen ein wenig geschützt zu sein. Kurz nachdem der letzte Zombie getötet wurde, scheinen auch die Pollen nicht mehr vom Himmel zu prasseln. Der Blitzsohn kann erkennen wie sich die riesigen Pflanzenkegel in den Wald zurück ziehen. Im gleichen Augenblick verwandelt sich **Syrilia** in eine riesige Flammensäule und beginnt die Zombies, wie auch die Leichen der Holzfäller zu verbrennen. Die verängstigten Überlebenden bekommen von **Nachtwind** erklärt, dass es keine Hilfe mehr für ihre getöteten Kollegen gibt, und dass es notwendig ist, alle unverzüglich zu verbrennen, da der erste bereits wieder aufgestanden sei. Während die Feuerelfe ihr loderndes Werk vollendet, versuchen **Nachtwind** und **Jonlun** den Paladin vom Schleim zu befreien, was sich als hartnäckige Herausforderung herausstellt. Nach etlichen Minuten gelingt es ihnen aber ihn aus dem Schleimgefängnis zu ziehen.

Man beschließt weitere Wachen aufzustellen und sich gemeinsam im Haupthaus zur Ruhe zu begeben. Man bringt seine Sachen aus der alten Hütte, die vollständig mit Eis bedeckt ist, in das große Gebäude, dabei bemerkt **Jonlun**, dass sein Schatz zerstört wurde. Da **Arwid** nicht sicher sagen kann, dass er daran unschuldig ist, verspricht er dem kleinen Engro, ihm den magischen Gegenstand so bald als möglich zu ersetzen. Es wird ferner diskutiert, was jetzt weiter passieren soll. **Syrilia** ist sich sicher, dass es sich um eine Krankheit handle, und somit Vali damit in Verbindung steht. Es ist allen klar, dass es wichtiger ist, am nächsten Morgen mit einem Holzfäller in den Wald zu gehen und die Verfolgung aufzunehmen, als sich gleich auf den Weg zu dem Adligen zu machen, um den Auftrag der Herdritter zu erfüllen.

Nachtwind entschließt sich in der Nähe des Eingangs zu schlafen. Kurz bevor er eingeschlafen ist, verspürt er etwas auf seinem Gesicht. Später wieder etwas, und er erkennt einen holzigen Finger, der ihm durch den Vorhang ein Zeichen gibt, nach draußen zu kommen. Der Herdritter weckt die anderen. **Arwid** zieht erst einmal seine Rüstung an, dann geht man nach draußen. Doch es ist nichts zu sehen. Etwas verunsichert und müde legen sich alle wieder zu Bett. Doch erneut wird **Nachtwind** von einem Steinchen getroffen und sieht wieder den Finger. Da auch die Elfe ihn noch erblicken kann, gehen beide flugs nach draußen. Doch erneut scheint es Fehlalarm zu sein. Die Wachen stehen auf ihren Posten, als sei nichts geschehen. Kurz bevor der Schildsergeant wieder ins Haus gehen will, erkennt er jedoch einen seltsamen Holzscheit, der sich bewegt und dann sogar zu ihm spricht. Er sieht aus wie ein Männchen aus Ästen und Zweigen, und er bittet uns ihm zum Waldkönig zu folgen. **Syrilia** kann sich in einer eigenartigen Feensprache mit dem Waldmann unterhalten. **Nachtwind** weckt die anderen zum dritten Mal, was nicht unbedingt für Freudentaumel sorgt ...

4. Washtag im Heumond 499 NV [16.02.2012, Georg]

Washtag, der Feiertag von Neorthe und Nektam; auch wenn kaum noch jemand weiß, wer Nektam war. **Jonlun** versammelt die Holzfäller und prahlt wie immer; aber er gibt Ihnen auch den Rat, das Lager gleich bei Sonnenaufgang zu verlassen. Dann folgen wir dem Waldmann tief in den „Schwarzforst“, der auch der „Alte Wald“ genannt wird. Der Weg zum König des Waldes ist beschwerlich. Der Boden ist vom Regen durchnässt, knöcheltief sinken wir ein. **Arwid** will mich ob meiner Verletzung schweben lassen, doch Thunor schenkt ihm in dieser dunklen Gegend kein Gehör. Ich nehme mir einen Stock als Stütze. Die Schmerzen sind unerträglich. Ich würde mich

am liebsten hier hinsetzen und sterben. Die Dunkelheit des Waldes drückt auf unsere Gemüter. Selbst ich kann kaum etwas sehen. Aber wir verzagen nicht. Im Vergleich mit anderen Wäldern kann man sich diesen wie eine der dunkelsten, mit Pilzen überwucherten Höhlen vorstellen im Vergleich zu einer Festhalle des Clanführers. Hier sollte jemand mal ordentlich aufräumen.

Der Waldmann, auf Saxa auch Waldgeist genannt, sieht aus wie ein Wesen aus Holz. Nicht gebaut oder geschmiedet, sondern lebendig. Es hat riesige schwarze Knopfaugen. Vergleichsweise riesige Holzhauer bestücken den Mund unseres kleinen Gefährten. Seine Stimme ist piepsig und obwohl er nicht mal die Größe **Jonluns** erreicht ist er doch schneller zu Fuß als er. Ständig führt uns der Weg über umgestürzte Bäume, teils werden Kletterpartien fällig. Selbst wenn ich keine Schmerzen hätte, wäre es beschwerlich. Selbst unser Engro beschwert sich, doch **Syrilia** hält ihn zurück. Der Waldkönig wird von unseren Worten und Taten erfahren – die Bäume und Sträucher, die Tiere und Vögel – sie alle werden es ihm mitteilen. Dieser Hinweis macht es mir nicht gerade angenehmer. Je tiefer wir in den Wald gehen, desto beklemmender und unangenehmer wird es. Selbst **Arwid** fühlt sich nicht wohl und beschwört seinen Schutzgeist – eine Rüstung aus Wolkenplatten legt sich um ihn.

Wir sind schon eine Weile unterwegs und haben komplett die Orientierung verloren. Zum Glück findet der Waldmann sicher den Weg. Auch scheint er sich an uns anzupassen. Er hat wohl gemerkt, dass wir nicht sehr geschickt darin sind, auf hohe Bäume zu klettern, nur um dann von oben auf einen anderen Baum zu springen. Ein gutes Stück später bietet er uns etwas zu Essen an. Zum Glück haben wir **Syrilia** dabei, die uns vor dem Verzehr der Tiefbaumschaben warnt – und so ziehen wir ohne eine Zwischenmahlzeit weiter.

Noch etwas später (aber noch vor Sonnenaufgang): Wir bleiben vor einer Anhöhe stehen. Der Waldmann verbeugt sich so tief, dass er fast den Boden küssen könnte. Er sagt irgendetwas in seiner seltsamen Feensprache und winkt uns heran. Dann verschwindet er in einem Loch von etwa einem Schritt Höhe. Wir zwängen uns durch – es tut höllisch weh – und kommen in eine Höhle, in der wir stehen können. Sie ist unregelmäßig und unbearbeitet, die Wand von Wurzelgeflecht überwuchert. Am anderen Ende führt ein Weg tiefer in den Hügel, irgendwo da hinten ist auch Licht. Auf dem Boden liegt Plunder – Wasserschläuche, Tierknochen, Bögen und anderer Unrat. Ich verneige mich so gut es meine Verletzungen zulassen, und unser Elfe rät auch den anderen, sich zu verneigen. Sie erklärt uns, dass diese Höhle ein sogenanntes Gabenloch ist und wir etwas hierlassen sollten. Ich will fünf Goldskilde geben, aber **Syrilia** hält mich zurück. Ich solle nicht in zwergischen Maßstäben denken, sondern etwas geben, was man in der Natur gebrauchen kann. Ich kann mir kaum vorstellen, dass man hier keine fünf Goldskilde gebrauchen kann. Dummerweise habe ich auch nichts dabei, was man in der Natur gebrauchen könnte: Mein Werkzeug habe ich nicht mitgenommen, einen Amboss hätte ich kaum schleppen können, meine Öllampe habe ich in der Hast im Holzfällerlager liegenlassen, und Schmiedeerz oder Gestein trage ich eigentlich selten mit mir herum. Ich lege daher fünf meiner Pfeile auf den Boden. **Syrilia** hinterlässt etwas von ihren seltsamen Kräutern, die anderen opfern einen Geldbetrag, der jedes Zwergenherz schneller schlagen lassen würde.

Dann folgen wir dem Waldmann in eine Kammer, wo uns ein eigenartiges Wesen im Schneidersitz sitzend erwartet. Es trägt menschliche Züge, ist aber doch eher eine Mischung aus Tier und Pflanze. Die Haut wirkt wie dicke, knochige Borke, die Haare gleichen frischem, grünen Gras. Zwei große Hörner zieren seinen Kopf, ähnlich denen von Stieren. Die Beine ähneln denen von Pferden mit Hufen dort, wo man Füße erwarten würde. Ein Schwanz tänzelt hinter dem Rücken hin und her. Es wirkt unheimlich alt und doch irgendwie menschlich. Kein Kleidungsstück zierte seinen Körper. Es ist der König des Waldes.

Er begrüßt uns mit „Seid willkommen, Säugetiere“ und heißt uns, Platz zu nehmen. Der ganze Raum wirkt wie ein Ratszimmer. Steinsitze zieren seine Seiten. Wir verneigen uns, bevor wir uns setzen. Das Sitzen und Ausruhen tut gut. Die Schmerzen werden ein wenig erträglicher. Der Waldkönig selbst bezeichnet sich als ein Leshij, einen Diener und Beschützer des Waldes. Er erzählt von einer Bedrohung, die den Wald zu einem dunklen Ort gemacht hat und dass wir uns dieser Bedrohung schon erfolgreich gestellt hätten.

Leider kann der ehrenwerte Leshij aufgrund von irgendwelchen uralten Feen-Gesetzen nicht selbst eingreifen, daher braucht er uns, um die Bedrohung zu beseitigen. Er kann uns also nicht direkt helfen, aber Unterstützung zu teil werden lassen, zum Beispiel in Form von Wissen über „das Böse“. Dieses war einmal ein Elfendruide mit dem Namen **Melasion**, der dem Wald diente. Doch er kam mit etwas in Berührung, das Leshij „Schwarzlinge“, „Schwarzborken“ oder auch

„Schwarzgewächs“ nennt. Diese Pflanzen sind älter als die Feen. Sie stammen aus einer Zeit, in der noch keine Tiere auf dem Boden liefen, einer Zeit, in der es nur Pflanzen gab. Damals erschuf Eostre in Ihrer unendlichen Weisheit die Tiere. Diese fraßen andere Tiere und auch Pflanzen, was den ewigen Kreislauf des Lebens in Gang setzte. Dummerweise hat niemand die Pflanzen gefragt, ob sie überhaupt gefressen werden wollen, und so kam es zu einem Krieg zwischen Tieren und Pflanzen, der beinahe in der Vernichtung beider Seiten endete. Doch anscheinend haben Tiere und Pflanzen ihren Weg gefunden. Zur Zeit des Krieges brachten die Pflanzen Arten hervor, die schwärzer waren als Niht selbst – die oben schon erwähnten Schwarzlinge. Eigentlich sollten diese ausgelöscht sein, doch eine Pflanze hat den Krieg überlebt. **Melasion** scheint diesem Gewächs zu folgen und zu dienen. Dabei ist unklar, ob er selbst nach dem Schwarzling gesucht hat, oder ob er etwas gefunden hatte, was er niemals hätte finden sollen. Wahrscheinlich befindet sich der Keim des Schwarzlings jetzt in **Melasions** Körper. Seither wächst seine Kraft ständig, inzwischen merkt sogar der Leshij seine Macht. Sollte der Verfluchte nicht aufgehalten werden, so wird er bald jeden Wald unter seiner Kontrolle haben und jedes Land wird ohne Sterbliche sein, denn was **Melasion** tötet, wird zu seinem Diener. Auch die Zwergenbingen werden nicht sicher sein, selbst wenn keine Wälder in ihren Höhlen wachsen. Der grüne Schleim ist die Seuche, mit der sich seine Kraft ausweitet. Wir sollen ihn nicht berühren, sonst werden wir selbst in die Schwärze gezogen.

Als wir nach dem Bären fragen, erfahren wir, dass es sich bei ihm um **Grimbjorn** handelt, **Melasions** treuen Begleiter. Sollte er noch leben, so ist er wohl auch ein Teil des Schwarzen geworden und müsste auch getötet werden.

Unsere Aufgabe besteht darin, **Melasion** zu finden und alles auszurotten, was er geschaffen hat. Nur die pure Kraft Kenaz' kann die Schwärze auslöschen – die Pflanzen und Leichen müssen also verbrannt werden. Zum Glück haben wir **Syrilia** dabei – mit unseren zwei Fackeln würden wir ansonsten eine Armee des Schwarzen kaum aufhalten können. Der Waldkönig glaubt, dass sich **Melasion** an einem Platz aufhält, an dem uralte Steine stehen an denen das Wissen über tausende von Jahren überdauert. Der Waldmann, dessen Namen wir noch immer nicht kennen, wird uns dort hinführen. Doch auch er wird Schwierigkeiten bekommen, den Weg zu finden. Der Wald verändert sich. Auch wird die Reise länger dauern – wir werden im Wald übernachten müssen.

Von dem Waldmann abgesehen wird uns Leshij niemanden zur Seite stellen. Der Weg wird nicht leicht werden – der Wald ist in Gänze zum Feind geworden, auch zu einem Feind für die Feen. Nur wenn das von der Schwärze durchdrungene ausgerottet ist, wird der Wald wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückkehren, so wie Eostre ihn geschaffen hat.

Der Leshij verspricht, dass man sich um meine Wunden kümmern wird – ich kann es kaum erwarten. Um den Rest, den wir benötigen wird sich der Waldkönig morgen kümmern. Nachdem **Jonlun** noch in seiner unnachahmbaren Art erzählt, wie toll wir diese leichte Aufgabe doch meistern werden, schickt der Waldkönig uns erst einmal schlafen. Unser „Schlafgemach“ ist eine größere Höhle, in der es angenehm riecht. Der Boden ist mit trockenem Laub und Tannennadeln bedeckt. Tierfelle dienen als Bettstatt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein grober Stein mit einem Wasserbecken. Um das Becken herum sind Haselnüsse und Wurzeln drapiert. Auch gibt es Becher aus Wurzeln und Holz – das Essen ist angerichtet. Nachdem wir uns gesättigt haben legen wir uns endlich schlafen. Gute Nacht.

4. Markttag im Heumond 499 NV

Am Morgen bringt der Leshij Kräuter vorbei, die die Heilung meiner Wunden unterstützen sollen. „Es wird brennen und jucken, aber es wird helfen“ – nicht gerade sehr ermutigend. Selbst **Syrilia** kennt nicht alle Kräuter, aber sie erkennt ein seltenes Feenkraut, das unheimlich wertvoll ist. Sie bereitet mir einen Verband mit den Kräutern und verpflegt die Wunde. Es brennt. Es juckt. Es brennt und juckt gleichzeitig. Ich dreh durch. Ich will mir den Verband ab- und die Eingeweide rausreisen, aber **Arwid** stellt sich auf meine Gelenke. Ich könnte ihn verfluchen ... Ich muss eine Weile geschrien haben – zumindest fangen **Arwid** und **Jonlun** an, sich einen Spaß daraus zu machen. Nachdem die Elfe eine weitere Kräuterpaste zubereitet hat und diese zusätzlich aufträgt, lassen die Schmerzen endlich etwas nach – das Jucken bleibt.

Der Leshij belehrt den Waldmann, was er uns zu Essen geben kann und was nicht. Auf dem Weg zu dem Steinplatz werden wir keinen Hunger leiden müssen. Nach einem kurzen Frühstück gehen wir los. Uns erwartet die ehrenvollste und unglaublichste Aufgabe, die wir je bekommen haben: Die Welt zu retten!

Der Waldmann führt uns auf seltsamen Pfaden. Er scheint mit den Steinen und Bäumen zu sprechen und sie als Wegweiser zu benutzen. Die Schmerzen sind inzwischen zurückgegangen, aber ein dumpfes Jucken tief in meinem Inneren begleitet mich noch. Ich bin erstaunt über die Macht des Waldkönigs und erfreut über seine Hilfe.

Auch am Tag wirkt der Wald noch dunkel. Überall könnte man uns eine Falle stellen. Vielleicht aber auch nicht – die Angreifer würden uns wahrscheinlich nicht einmal sehen, wenn wir in zwei Schritt Entfernung an ihnen vorbeistapfen. Hören könnten sie uns allerdings schon.

Mittags rasten wir an einem kleinen Bach. Meine Schmerzen sind inzwischen komplett weg, es bleibt allerdings eine große Narbe – und das gefühlte Loch im Unterbauch. **Syrilia** weist mich darauf hin, dass kein Kraut der Welt diese Schmerzen hätte lindern können. Entweder hat der Waldkönig Magie angewandt oder viele Kräuter verwendet, die nicht auf dieser Welt gewachsen sind. Ich fühle mich dankbar und geehrt. Hat der Leshij eventuell meinen Feenring bemerkt und mir deshalb so viel Aufmerksamkeit geschenkt? Ich beginne, die Feen des Sommers und den Ring immer mehr zu lieben.

Syrilia erzählt uns auch, das Leshijs sehr hohe Feenwesen sind. Sie gehören zu den ältesten und mächtigsten überhaupt. Sie könnten ganze Städte, ja sogar ganze Kontinente untergehen lassen. Warum er dann die Aufgabe nicht selbst angeht bleibt unklar. Sie weiß nur, dass die Feen Pakte mit den sterblichen, zivilisierten Völkern geschlossen haben, und auch mit den Göttern. Diese Verträge scheinen sie aus menschlicher Sicht zur Untätigkeit zu verdammen. Warum die Feen darauf eingegangen sind, wissen nur sie selbst.

Wir gehen weiter. Nach einer Weile bleibt der Waldmann stehen. Er scheint sich unsicher zu sein und auch von der Umgebung keinen Hinweis zu erhalten. Anscheinend birgt jeder mögliche Weg Gefahr. Nach kurzer Rücksprache wählen wir den kürzesten Weg. **Arwid** lässt sich von Südwind schützen – ein Kettenhemd aus Wolken (kennen wir schon) und etwas neues: über ihm bildet sich eine Art Mini-Sturm, der sich über ihn stülpt und in ihn einzieht. Seine Stimme verändert sich – sie wird tiefer und grollender. Aus seinem Mund kommen mit jedem Wort kleine Wolken.

Der kürzeste Weg war anscheinend keine schlechte Wahl: Er führt über eine Anhöhe und mündet in einen breiteren Pfad. Dieser scheint vor vielen Generationen mal eine Straße gewesen zu sein – ca. 4 Fuß breit. Wir finden Wegsteine mit eigenwilligen Symbolen darauf. **Arwid** erkennt sie als Symbole des Volkes der Heligi, die schon vor langer Zeit ausgestorben sind. Sie verstanden sich auf Wissenschaft und Magie, Künste und Baukünste. Einfache Dinge wie die Kriegskunst überließen sie anderen – vielleicht sind sie ja deswegen untergegangen. Es wird vermutet, dass sie vom Todlosen Priester vernichtet wurden. Auf diesem Weg wachsen andere Pflanzen – wahrscheinlich gibt es eine Sandschicht unter dem Gestein. Wir folgen der Straße bis wir auf eine große Lichtung stoßen. Der Weg führt über die Lichtung und wird dort von einem breiten Strom gekreuzt. Über den Strom führt eine uralte Steinbrücke. Sie besteht aus massiven, großen Steinquadern. Guter Stein, wahrscheinlich von einem Steinbruch aus der Nähe. Das Mauerwerk ist interessant, sicherlich kein Saxa-Bau. Auch auf der Lichtung gleicht die Vegetation nicht der aus dem Wald: hier wachsen Gräser, Büsche und Farne. Der Weg scheint vor kurzem erst benutzt worden zu sein – die Spuren führen über die Brücke. Ich bin skeptisch – eventuell eine Falle? Aber **Syrilia** meint, dass Untote keine Fallen stellen. Ich hoffe, die Untoten wissen das auch.

Nachtwind und ich sind wachsam – wir ziehen Waffen und Schilde und schauen uns um. Wir können inzwischen die Fluss-Böschung sehen, aber da scheint nichts zu sein. Ich glaube immer noch an eine Falle. **Nachtwind** glaubt, dass sich an der Brücke etwas bewegt hätte, aber es ist nichts zu sehen. Wir gehen auf die Brücke.

Mit einem Mal reißt ein Busch am Ende der Brücke auf und es erhebt sich ein widerliches, gigantisches Monstrum, menschlich in der Art (also mit zwei Armen und zwei Beinen) aber auf seltsame Weise entstellt. Es hat eine grünliche, schuppige Haut, fast echsenhaft. Auch scheint es nicht mehr ganz Herr seiner Selbst zu sein – der Körper ist aufgequollen und mit Pusteln und Pflanzenranken übersät – ein Diener der Schwarzlinge. Ein riesiger, wandelnder Berg, drei Schritt groß. Es handelt sich wohl um eine Troll-Art, in einer verwandelten Form.

Im gleichen Moment wächst ein zweiter solcher Troll aus dem Wasser. Seine Klauen sind entstellt und was immer es in der Hand hält – es ist mit ihm verwachsen.

Der Troll auf der Brücke trifft **Arwid**, **Jonlun** kann gerade noch ausweichen. Den Paladin reißt es von den Beinen, er stürzt geradewegs auf **Syrilia**. Das andere Wesen trifft mich, **Nachtwind** und die Elfe mit einem gewaltigen Hieb. Ich fliege von der Brücke ins Wasser – zum Glück kann sogar

ich hier stehen. Ansonsten ist mir nichts weiter passiert. **Nachtwind** ist verletzt und fliegt auch von der Brücke, **Syrilia** bleibt am Boden liegen und bewegt sich nicht mehr. **Jonlun** versucht einen seiner Tricks: Er klettert an einem der Trolle hoch und schlägt mit aller Kraft auf den Kopf ein – aber das scheint das Wesen nicht zu interessieren. Der Herdritter läuft zum Ufer, wird dort allerdings von einem Busch angegriffen – er kommt zurück ins Wasser. Ich begeben mich an einer Stelle ohne Büsche an Land und hole meinen Bogen hervor. **Arwid** lässt drei Blitze auf einen der Buschtrolle niederschlagen; dieser schreckt zurück und brüllt ihn an.

Ich schieße auf einen Troll und treffe auch, aber der Pfeil prallt ab; der Troll scheint das nicht mal bemerkt zu haben. **Jonlun** versucht seinen Trick nochmal, aber diesmal rammt er dem Troll das Kurzschwert in den Hals – das Monster fällt um und bleibt liegen. Er ist halt doch ein Troll-Töter – selbst wenn er mir mit seiner Angeberei des Öfteren auf die Nerven fällt. **Arwid** lässt sich Drachenschwingen wachsen und fliegt damit von der Brücke. Ca. zehn Schritt von der Brücke entfernt bleibt er in der Luft stehen. Der andere Troll erwischt unseren Engro – dieser fliegt in hohem Bogen nach hinten und stürzt schwer getroffen zu Boden. **Nachtwind** findet schließlich auch eine Stelle, an der er sicher ans Ufer gelangen kann.

Jonlun fängt sich, will den zweiten Troll auf dieselbe Weise töten. Er springt auf das Bein des Trolls und rutscht ab. **Nachtwind** greift den Troll von hinten. Der Troll brüllt den Herdritter an, der ein Stück zurückweicht. Dann schlägt er auf beide ein – der Engro wird nur leicht getroffen, **Nachtwind** erwischt es jedoch richtig. Er landet schwer getroffen auf der Brücke. Ich zielen auf den Kopf des Trolls, aber treffe nicht. Unser Streiter Thunors lässt weitere Blitze auf den Troll herabregnen und dieses mal scheint der Troll mehr Notiz davon zu nehmen.

Der Herdritter kommt zu sich und greift das Ungetüm erneut an – und schlägt daneben. **Jonlun** bleibt benommen. Ich zielen noch einmal auf den Kopf des Trolls – dieses Mal treffe ich. Der Troll schreit auf, sinkt auf die Knie und kippt zur Seite um. Nun bin ich auch ein Troll-Töter. **Arwid** fliegt zu dem Riesen und schlägt auf dessen Kopf ein – aber aus dem Flug heraus scheint das nicht so einfach zu sein.

Jonlun drängt uns ängstlich, die Trolle zu verbrennen oder zumindest die Köpfe abzuschlagen – sonst kehren sie wieder. Dummerweise schlage auch ich daneben und die Axt verkeilt sich in einer Wurzel. **Arwid** bearbeitet beide Trolle mit seinem Hammer, dann kümmert er sich um meine Axt und mit meiner Axt um die Troll-Köpfe, während ich zu **Syrilia** renne, um zu retten, was zu retten ist. Leider ist nichts mehr zu retten. Als ich ankomme flüstert sie noch, dass wir die degenerierten Waldtrolle verbrennen oder köpfen sollen, dann haucht sie in meinen Armen ihr Leben aus. Ihre Leiche ist ein furchtbarer Anblick. Nicht nur, dass sie unvorbereitet und ohne sich zu wehren getroffen worden ist. Nicht nur, dass ihr rechter Arm abgeschlagen und ihr Schulterblatt zertrümmert und rausgerissen wurde. Einer der Trolle ist während des Kampfes auch noch über sie drüber gelaufen.

[05.04.2012, Nagi]

Arri gelingt es, dem schwer verletzten **Nachtwind** Linderung zu verschaffen. Der Elf ist aber immer noch stark angeschlagen.

Obwohl die Meisten tiefe Verletzungen davongetragen haben, wird schnell klar, dass man nicht riskieren darf, **Syrilia** in die Welt der Lebenden zurückkehren zu lassen, denn sie wäre dann eine ebenso mächtige Feindin wie sie eine treue Verbündete war. Man beschließt die Elfe gleich am Ort ihres Ablebens zu verbrennen. Die geringe Menge Öl, welche man bei sich führt, soll hierfür nicht verwendet werden. Es wird noch für Melasion benötigt. Und so beginnen **Arwid** und **Arri** Holz zusammenzutragen.

Auch der Waldmann betrachtet die schrecklich zugerichtete Leiche der Elfe und wendet sich dann **Nachtwind** und **Jonlun** zu. Mit eigentümlichen Lauten und Gesten deutet er dem schwerverletzten Herdritter, ihm zu folgen. **Jonlun** stützt **Nachtwind**, und so gelangt er zu einem Busch, in den er sich legen soll. Als er dies tut, beginnt das Feenwesen mit einem Ritual. **Nachtwind** spürt, wie die Pflanzen um ihn lebendig werden und um ihn herum wachsen. Dann werden Blüten sichtbar, welche kurz darauf platzen und einen feinen, goldenen Staub freigeben, der sich auf **Nachtwind** legt – und ihn innerhalb von kurzer Zeit heilt. Verwundert erhebt sich der Elf und bedankt sich bei dem hölzernen Wesen. Als **Jonlun** sieht, was der Holzzwerg für den Herdritter getan hat, bittet er ihn, für ihn das gleiche zu tun. Sein Wunsch wird erfüllt.

Nachdem **Arwid** und **Arri** unbehelligt mit Holz zurückkehren, wird ein Scheiterhaufen für **Syrilia** errichtet und diese samt ihrem Zauberbuch und einem Talisman der Nornen verbrannt. Die Entscheidung, sich unter den bedrohlichen Umständen nicht der Habseligkeiten der Verstorbenen

zu bemächtigen, fiel nicht leicht. **Jonlun** war der Meinung, dass man diese Dinge noch gut gebrauchen könne, und **Arri** hatte darauf aufmerksam gemacht, dass es nach Zwergenart ehrenhaft sei, einem Toten sein Eigentum abzukaufen und anstelle eines Gegenstandes Goldsilber zu verbrennen. Aber der ehrenhafte Herdrifter gab dann den Ausschlag dafür, sich nicht des Eigentums der gefallenen Kampfgenossin zu bemächtigen.

Als die Leiche von **Syrlia** zu brennen beginnt, sprechen die Gefährten noch kurze Worte des Abschieds und wünschen ihr ein mildes Urteil von Scaetha. Die Kürze der Gebete ist dabei kein Ausdruck mangelnden Respekts, sondern eine Folge des schrecklichen und unerwarteten Ablebens in einer feindlichen Umgebung.

Gerade als man sich anschickt, den Ort zu verlassen – und dies eigentlich schnell tun will, weil das Feuer noch weitere Gegner anlocken kann – fällt dem Engro, dem zweifachen Troll-Töter, etwas wichtiges ein: Trolle sind aufgrund ihres hohen Alters meistens im Besitz von großen Schätzen! Und er überredet die Gruppe, nach diesen zu suchen. Er selbst sucht unter, **Nachtwind** auf der Brücke.

Die Zeit, welche die Zwei für ihre Suche benötigen, wird von **Arri** genutzt, um die Wunden des Paladins zu versorgen. Der Waldmann betrachtet das Ganze wieder aus der Ferne. Als das Wesen immer nervöser wirkt, mahnt **Arri** zum Aufbruch. **Nachtwinds** Suche war leider erfolglos; **Jonlun** hingegen hat eine alte Heiler-Tasche gefunden, welche er dem Zwergen gibt, drei magische Fläschchen und ein Kurzsword. Der Schmied erkennt schnell, dass es sich um ein Schwert von ungewöhnlicher Qualität handelt. Obwohl die Runenverzierungen darauf hinweisen, dass es sich um eine alte Saxa- und nicht um eine zwergische Arbeit handelt, empfiehlt er dem Engro die Klinge, dessen Name wohl „Knochenbeißer“ oder ähnlich sein dürfte, fortan als Waffe zu verwenden.

Nachdem die Funde verteilt wurden, folgt die Gruppe unter Führung des Waldmannes weiter dem Weg. Als es dunkel wird, kann **Nachtwind** schnell einen geeigneten Ort für ein Lager ausmachen. Es werden zwei Zelte aufgebaut, wobei das des Herdrifters für zwei Personen, das von **Jonlun** für eine Person ausreicht. Das sind genügend Schlafplätze, denn man beschließt, dass stets eine Person Wache halten soll.

In der Nacht herrscht eine furchtbare Ruhe in dem dunklen, alten Wald, die nur gelegentlich von den Geräuschen unterbrochen wird, welche der Waldmann von sich gibt. Er scheint die ganze Nacht zu irgendwas zu fressen.

4. Montag im Heumond 499 NV

Am nächsten Morgen serviert der Waldmann der Gruppe ein Frühstück aus Früchten, Wurzeln und Gräsern. Dann bricht man umgehend auf, wobei alle erleichtert feststellen, dass die Kleidung über Nacht vollständig getrocknet ist.

Nachtwind sieht als erster, dass auf dem Weg vor ihnen ein Kreis aus Speeren errichtet wurde. In dem Sperrkreis liegen einige uniformierte Tote – eher Milizen als Soldaten; wohl ein Spährtrupp oder eine Patrouille. Der Thunorsohn kündigt an, dass er Blitze in die Leichen schicken will. Nachdem alle sich bewaffnet haben, nähert sich **Arwid** dem unheimlichen Totenort und spricht einen Zauber – und dann schlagen die Blitze ein: Leichenteile platzen weg, Rüstungsstücke fliegen durch die Luft. Dann: Stille. Und dann erheben sich mit einem Male sechs der Leichen.

Nachtwind schießt einen Fleischreißer mit dem Bogen ab, doch der verfehlt sein Ziel. **Arri** und **Jonlun** rücken vor. **Arwid** spricht einen weiteren Blitzzauber, der drei der Untoten trifft.

Der Engro rutscht geschickt zwischen den Beinen eines Untoten durch und kann ihn angreifen, aber kaum verletzt. Dafür ist der Trolltöter nun von drei wandelnden Pflanzenleichen umgeben.

Während nun auch noch ein Dornenhagel auf die Gruppe niedergeht, gelingt es **Arwid** mit einem Blitzzauber die Brust eines Untoten platzen zu lassen, der zu Boden geht. Auch dem Zwerg gelingt es, einen der Angreifer zu erschlagen. **Jonlun** wird hingegen von den Dornen verletzt.

Der Herdrifter, der ebenfalls inzwischen zum Nahkampf übergegangen ist, schlägt behände, flink und erfolglos auf einen der Büsche ein, welche seine Dornen auf die Gruppe abfeuert. Anscheinend hatte der Taigaelf sich so sehr auf seinen schwungvollen Angriff konzentriert, dass er den Untoten gar nicht wahrnahm, der sich auf ihn stürzt. Es ist eine sehr schmerzhafteste Attacke, welchen den Elfen zunächst laut schreiend und dann blut-gurgelnd zu Boden gehen lässt.

Jonlun kann hingegen den Untoten ausweichen. Ja, es gelingt ihm sogar aus einem Flic-Flac heraus eine der Bestien zu erschlagen. **Arwids** Blitze treffen einen weiteren Untoten. **Arri** hingegen hält sich einen Angreifer mit dem Schild vom Hals, während er sich eines anderen mit einem Schlag auf die Hüfte entledigt. Dann erschlägt er auch noch jenen Untoten, der **Nachtwind**

angegriffen hatte und immer noch bei ihm steht.

Der nächste Blitzzauber des Paladins gilt einem der Büsche, der komplett verkohlt wird. Auch **Jonlun** macht einem der Gewächse den Gar aus. „Hier sind überall Büsche, die auf uns schießen!“, brüllt er, um die anderen auf die Gefahr hinzuweisen. Dann tötet er einen weiteren Untoten auf sehr elegante Art und Weise.

Da nun nur noch ein einziger der Untoten übrig ist, versucht **Arri**, dem verblutenden **Nachtwind** zu helfen. Mit viel Glück gelingt es ihm, den Gesundheitszustand des Elfen zumindest zu stabilisieren. Es ist an **Jonlun**, dem letzten der Untoten elegant ein Ende zu bereiten. Dann kehrt auch er zur Gruppe zurück, wobei er erneut auf die angreifenden Büsche hinweist und zeigt, von wo die Gefahr ausgeht und wo man sicher sei ... doch er verstummt, als er die schrecklichen Verletzungen sieht, welcher **Nachtwind** erlitten hat. **Arri** kämpft immer noch um das Leben des Elfen. Der Waldmann hat sich ein wenig zurückgezogen und scheint auch einen Zauber zu sprechen. Sofort greift **Jonlun** zu einem seiner magischen Fläschchen und reicht es dem Zwerg, während er selbst den Mund des Taigaelfen offen hält. **Arri** spürt sofort, dass diese Flüssigkeit alle körperlichen Leiden heilen wird – auch wenn der Trank wirklich seltsam riecht. Doch mit großer Gewissheit lässt er die anderen wissen, was er spürt, und lässt sie dann in den Mund des Elfen laufen, der kurz darauf tatsächlich seine Augen wieder öffnet. Der Trank hat Großes gewirkt! Doch es ist zu bezweifeln, dass er diesen schweren Angriff gänzlich ohne Folgen überstanden hat.

Um einen sicheren Weg durch den Dornenhagel zu finden, nutzt **Jonlun** zwei Schilder – und tatsächlich kann er die Gruppe sicher durch das Gebiet führen. Bevor man weiterzieht, zerhackt **Arri** die Leichen, wobei die anderen ihm mit ihren Schilden vor dem Dornenhagel schützen. Sie beneiden den Zwerg nicht um seine grausame Aufgabe, die ihm aber aus den Kämpfen in den Höhlen wohl vertraut ist.

Nachdem man eine Zeit lang dem Pfad gefolgt ist, gelangt man an eine Stelle, an der drei Bäume zusammengestürzt und in einander verkeilt sind. Der Waldmann gibt zu, dass er auch nicht genau wisse, welchen Weg man gehen müsse. Man hätte die Wahl: Man könne dem Pfad folgen oder sich einen anderen Weg durch den Wald suchen. Man entscheidet sich für den Pfad ...

[03.05.2012, Nagi]

Die Stimmung der Reisegruppe ist alles andere als gut. **Syrilias** Tod lastet schwer auf den Gemütern, **Nachtwind** ist vom Kampf wirklich schwer verletzt – und dies ist der dritte Tag einer für drei Tage geplanten Reise. Von **Melasion** fehlt jedoch noch jede Spur. Einzig **Jonlun** zeigt hin und wieder Anflüge von guter Stimmung.

Schließlich führt der Weg aus dem dichten Wald heraus in ein etwas lichtereres Tal. Die Bäume hier sind alt und einige sehen aus, als ob sie von einem Blitz gespalten wurden. Irgendwann ist sich der Herdritter sicher, dass er gehört hat, wie ein Baum umgebrochen wurde. Und dann noch einer. Auch **Arri** wird aufmerksam. Die Beiden warnen die Gruppe – und weil das, was man da hört, näher kommt, verstecken sich die Helden so gut wie sie können. Der Zwerg bleibt hinter einigen dünnen Ästen also gut sichtbar.

Inzwischen ist sich **Nachtwind** sicher, dass das, was da kommt, sehr, sehr groß sein muss. Und dann bricht auch schon ein Pygmäen-Mammut aus den Büschen hervor. Im Norden sind die an die zwei Schritt hohen Reittiere für reiche Kämpfer und Händler nicht unüblich. Hier im alten Wald hatte man jedoch mit einem solchen Tier nicht gerechnet. **Arri** ist der erste, welcher erkennt, dass auf dem gewaltigen Vierbeiner ein sehr kleinwüchsiger, wohlhabend gewandeter Mensch sitzt. Die Bartstoppeln im Gesicht verraten zwar, dass auch er wohl schon seit einiger Zeit unterwegs ist, jedoch sind auch seine Haare kurz und gepflegt. Das Männlein scheint an seiner Umwelt nicht sonderlich interessiert zu sein, so dass **Arri** das Reittier und seinen Reiter recht unsanft und lautstark stoppen muss. Seinen Bogen hat er im Anschlag.

Im Laufe des folgenden Gesprächs stellt sich heraus, dass **Dawin** mit einer Karawane reiste und auf Expedition gewesen sei. Dann hätten ihn jedoch erst Orks, dann lebende Pflanzen und lebende Tote angegriffen – er sei als einziger entkommen, weil er in den Wald geflüchtet sei. Allerdings finde er nun keinen Weg mehr aus dem Wald heraus. Das Erschreckendste an der Geschichte ist, dass der Angriff offensichtlich auf der anderen Seite des Waldes stattgefunden hat. Die schwarze Saat scheint sich also schnell auszuweiten.

Inzwischen haben auch **Arwid**, **Jonlun** und schließlich auch **Nachtwind** ihre Verstecke verlassen, weil sie von der Friedfertigkeit des verirrtten Wissenschaftlers überzeugt sind. Der Mann ist sichtlich überrascht darüber all diese Personen hier im Wald zu treffen, von denen er

schon viel und rühmliches gehört hat. Den Namen des Thunorsohns kennt er zwar nicht, aber auch dies muss ein bedeutender Mann sein, wenn er mit dem berühmten Trolltöter, dem Meisterschmied und dem elfischen Herdrifter reist!

Es ist **Jonlun**, der vorschlägt, dass sich **Dawin** der Gruppe anschließen soll. Man könne gut einen Mann, sein Mammut und seine Armbrust gebrauchen. Zudem wäre der Vertreter der Wissenschaft ansonsten schutzlos den Gefahren der wildgewordenen Pflanzenwelt ausgeliefert.

Nachtwind weist freilich darauf hin, dass es dem Kleinwüchsigen frei stehe, am Kampf mit **Melasion** nicht teilzunehmen. Dennoch stellt dieser freimütig sein begehrtes Lampenöl zur Verfügung und beschließt, zumindest solange mit den anderen zu reisen, bis er den Weg aus dem Wald kennt. Ganz begeistert darüber, dass der Weg nun in die Richtung führt, aus der er gekommen ist, scheint er zwar nicht zu sein; aber er wendet sein Mammut, das er **Mani** ruft, und dann bricht die Gruppe auf.

[03.05.2012, Holgi]

Nach einiger Zeit stößt die Gruppe auf eine Art Sumpf. Unser kleiner Begleiter aus Ästen teilt uns mit Händen und Füßen mit, dass man direkt durch diesen Morast muss, da man ihn nicht umgehen kann, da er sonst nicht mehr weiß, wie der Weg weiter verläuft. Es wird gemeinlich beraten, wie man das nasse Hindernis am Besten durchqueren kann. Es gibt immer wieder kleine Inseln innerhalb des Sumpfes, aber ob man mit dem Mammut da hindurch kann, ist keinem klar.

Man beschließt, dass **Nachtwind** einen Weg sucht und im Anschluss auch unser neuer Begleiter mit dem Mammut den gleichen Weg nimmt. **Jonlun** versucht auf einem anderen Weg das andere Ufer zu erreichen. **Arri** begleitet den Herdrifter. **Arwid** hat kein gutes Gefühl bei der Sache, da einige Leichen noch im Sumpf treiben. Er fliegt über die anderen hinweg und schützt sich mit einer Sphäre Thunors. Er teilt dem Schildsergeant vorher mit, dass er versuchen wird ihn von oben zu beschützen, sollte er aus dem Sumpf angegriffen werden.

Gemeinsam beginnt man mit der Durchquerung, **Jonlun** kommt gut voran, auch **Nachtwind** und **Arri** schaffen es auf die erste Insel zu gelangen. Beim weiteren Voranschreiten scheint aber der Hinterhalt zuzuschnappen: An unterschiedlichen Stellen erheben sich die vermeintlichen Leichen, und greifen die auf den Inseln bzw. im hüfttiefen Matsch Stehenden an. Auch bewegen sich einige auf das Mammut und seinen Reiter **Dawin** zu.

Wie versprochen stürzt sich der Blitzsohn auf die nächsten Pflanzenzombies, um sie mit der Blitzaura zu zerstören. **Jonlun** muss sich gleich gegen zwei der Zombies zur Wehr setzen, aber er schafft es sehr schnell sich beider zu entledigen.

Auch **Nachtwind** und **Arri** gelingt es, sich von den Zombies zu befreien, aber es kommen noch weitere und auch das Mammut wird von den Untoten angegriffen. Aber der zwergwüchsige **Dawin** kann die Angreifer nicht abwehren und ist weiter unter Bedrängnis. **Jonlun** sprintet zu ihm hinüber, um ihn zu unterstützen; auch der Zwerg schießt mit seinem Bogen auf die modrigen Feinde.

Nach einem kurzen Gefecht sind alle Wiedergänger vernichtet und schwimmen teilweise wieder durch das trübe Wasser. Man beschließt gemeinsam den Weg von **Nachtwind** zu nehmen. **Arwid** fliegt weiterhin über der Gruppe, um sicher zu gehen, dass es keine weiteren Überraschungen gibt. Am Ende schaffen es alle mit mehr oder weniger trockenen Füßen auf die andere Seite.

[17.05.2012, Georg]

Wir sind auf der anderen Seite des Sumpfes und finden auch den Waldmann wieder. Er zeigt uns einen älteren Pfad. Nur **Nachtwind** fällt auf, dass dieser erst vor kurzem benutzt wurde. Er findet Spuren von mehr als einem Dutzend leicht gerüsteter Personen sowie von einem Bären. Wahrscheinlich handelt es sich um weitere Pflanzen-Zombies und meinen Lieblingsbären. Sollte er mir noch einmal über den Weg laufen, dann ...

Jonlun kann nicht an sich halten und zeigt **Dawin** das bei den Trollen gefundene Schwert. Aber der Gelehrte kennt sich nicht mit Waffen aus – nur mit Tieren und Pflanzen. Na, da ist er in diesem Wald ja richtig. Nachdem der Engro noch einen Spruch über meinen fehlenden Bart zum Besten gibt, ist meine Stimmung endgültig am Boden. Ich trete ihn in den Allerwertesten bevor er sich entschuldigen kann. Dann folgen wir dem Pfad.

Selbst **Dawin** bemerkt, dass es in diesem Wald keine Geräusche gibt. Es ist so still, dass wir nur noch uns selbst und den Wind zwischen den Bäumen hören. Und wir sind nicht zu überhören. Davon abgesehen scheinen hier die Bäume und Büsche noch mehr verändert zu sein als auf der anderen Seite des Sumpfes. **Dawin** meint, dass sich sogar einzelne Büsche bewegen. Er glaubt,

dass sich Pflanzen zu uns hindrehen. Zudem sollen sie sich untereinander unterhalten – durch das Verteilen von Sporen. Irgendwie fühlt es sich so an, als ob der Wald wüsste, dass wir da sind und diese Nachricht auch weiterverbreitet. Der Mammutreiter glaubt auch, dass sich der Wald rüstet: Einzelne Pflanzen bekommen Dornen – obwohl sie keine haben sollten. Stämme und Rinde der Bäume scheinen ungewöhnlich dick zu sein. An manchen Büschen entdeckt er eine gelb-grünliche, schleimige Schicht. Selbst der Waldmann scheint sich nicht mehr mit diesen Pflanzen auszukennen: es wird sichtbar schwieriger für ihn, etwas Essbares für uns zu finden.

Gegen Abend findet **Nachtwind** einen geeigneten Lagerplatz: eine kleine Lichtung mit einem Bach. Ich würde die Lichtung auf 20 Quadrat-Schritte schätzen. Etwa in der Mitte liegt ein größerer Steinbrocken. Irgendwie kommt mir das hier wie ein geschützter Bereich vor. Sobald ich die Lichtung betrete, durchströmt mich eine angenehme, belebende Wärme. Ich fühle mich geborgen. Den anderen geht es genauso. Die Pflanzen hier scheinen völlig normal zu sein. Doch kommt es uns so vor, als ob dieser Platz langsam aber sicher schrumpft, zurückweicht vor der dunklen Bedrohung des Waldes. **Dawin** entdeckt, dass es sich bei dem Steinbrocken um einen Steinring handelt. Er ist über und über bedeckt mit alten, heligischen Runen. Die Schriftzeichen scheinen von Feenwesen zu handeln, der ganze Kreis ein "Feenkreis" zu sein. Keine Macht *Rassilons* ist in der Lage, mit den Feen von sich aus Verbindung aufzunehmen – geschweige denn mit ihnen einen Pakt zu schließen. Die Heligi scheinen einen Weg gefunden zu haben. Mitten im Ring blüht eine Blume, eine Art Rose, aber laut **Dawin** eine unbekannt Art. Eventuell ist es eine Feenblume, der Steinkreis darum eine Art Bannkreis. Er vermutet weiterhin ein kulturelles Bündnis zwischen Heligi und den Feen. Wir sollten die Blume nicht ausreißen! Auch schlagen wir unsere Zelte nicht auf dem Steinkreis auf. Zu allem Unglück fängt meine Hand an zu jucken. Es geht vom Feenring aus. Der Ring ist warm. Die Wärme und das Jucken breiten sich über den Arm aus und alles beruhigt sich erst oberhalb des Ellenbogens. Ob der Ring die Anwesenheit von Feen spürt?

Der Waldmann scheint beunruhigt zu sein. Er bleibt außerhalb der Lichtung stehen und scheint nach etwas zu suchen. Während **Nachtwind** Hände und Füße einsetzt, um aus dem Waldmann irgendetwas herauszubekommen, kümmert sich der Rest um ein Feuer am Rand der Lichtung. Ich selbst gehe Holz hacken und versuche dabei, nur weniger gefährliche Pflanzen zu erwischen. Ich bitte Eostre um Beistand und Entschuldigung für das Töten der Pflanzen – und auch Ertha, da doch aus ihrem Boden und ihrem Gestein die Pflanzen entspringen.

Der Waldmann gesellt sich zu uns ans Feuer. Er scheint immer noch nervös zu sein. Er deutet auf die Blume – anscheinend weiß er etwas mehr als wir. Zudem beunruhigt ihn noch etwas anderes. Etwas was außerhalb der Lichtung ist. Er deutet irgendwo in den Wald und malt eine Art Figur oder Gestalt in die Luft. **Dawin** hat das Mammut am Rande der Lichtung angepflockt. Wir teilen noch die Wache ein und achten dabei darauf, dass in jeder Wache entweder **Nachtwind** oder ich dabei sind – wir beide können im Dunkeln ganz gut sehen. Meine Wache vergeht ohne, dass etwas passiert. Nachdem der Herdritter die zweite Wache übernommen hat, begeben wir uns zum schlafen.

Es ist ein eigenartiges Gefühl, das mich aufweckt. Ich spüre eine Art Ruf in meinem Kopf. Ich schaue mich um. Ich sehe das Mammut – es schläft im Stehen. Ich sehe **Jonlun**. Er scheint zu reden, aber ich kann ihn nicht verstehen – er gibt nur eigenartige Töne von sich. Ich sehe **Nachtwind** – er starrt in die Dunkelheit des Waldes. Und **Dawin** – er sitzt am Feuer und glotzt nachdenklich in die Flammen. Alles scheint irgendwie verschwommen zu sein. Es wirkt so, als ob die anderen mich nicht einmal wahrnehmen. Ich sehe zum Steinkreis – aus seiner Mitte entspringt ein Licht. Es kommt von der Blume. Sie wächst, unheimlich schnell. Sie wächst und wächst bis ihr Stamm so dick ist, dass er fast bis ans Feuer reicht. Um ihn herum zwitschern vogelartige Wesen und Schmetterlinge ein Lied, das so schön und lieblich ist, dass die Melodie direkt in mein Herz dringt. Ein Lied, wie ich es weder bei meinem Volk noch bei den Großlingen gehört habe. Der Stamm teilt sich und aus ihm heraus entsteigt eine elfenartige Frau, groß und doch zierlich, mit einer Haut, die an das edelste Holz mit feinsten Maserungen erinnert. Eine Fee. Sie lächelt und kommt auf mich zu. Habe ich schon erwähnt, dass sie komplett nackt ist? Weder **Nachtwind** noch **Jonlun** scheinen sie zu bemerken. Selbst **Dawin** nicht – obwohl sie direkt an ihm vorbei schreitet und ihn an der Schulter berührt. Sie kommt zu mir. Sie begrüßt mich als Feenfreund und bedankt sich für das, was wir jetzt schon für den Wald getan haben. Ihre Stimme klingt wie Vogelgesang. Eine Träne rollt mir über die Wange. Die Fee erzählt, dass die Veränderung des Waldes schon sehr stark fortgeschritten ist. Selbst sie kann das nicht mehr lange aufhalten.

Zudem warnt sie mich, dass uns jemand folgt. Ein Diener eines Gottes, er jagt den Sohn Thunors und sucht den Tod. Sie streift mir zum Abschied über den Kopf und meinen Haarflaum. Dann geht sie zurück wie sie gekommen ist und streift auf dem Weg zur Blume **Nachtwind**. Nachdem sie wieder in der Pflanze verschwunden ist, wird die Blume wieder klein und das Leuchten lässt nach. Doch die Umgebung wirkt immer noch seltsam. Da ich nichts weiter ausrichten kann, lege ich mich wieder schlafen.

Nachtwind fällt unterdessen auf, dass sich ein Baum am Rand der Lichtung verändert hat – einer, an den er gestern Abend noch gepinkelt hat.

4. Sonntag im Heumond, 499 NV

Ich wache auf. Die anderen schauen mich so seltsam an – sollten sie doch irgendetwas mitbekommen haben? Es ist **Nachtwind**, der mir erzählt, dass ich meinen Bart und meine Haare wieder habe. Nachdem ich festgestellt habe, dass er mich nicht auf dem Arm nimmt, bin ich übergelukkig. Dies wird ein toller Tag. Ich würde am liebsten gleich aufbrechen und **Melasion** in den Hintern treten. Ich erzähle, was mir heute Nacht widerfahren ist. **Arwid** wendet sich ab und starrt in den Wald, während **Nachtwind** mir einen Teil von der Geschichte des Paladins erzählt, den ich noch nicht kannte: er vermutet, dass eine Schwarzklinge, ein Diener Nihts hinter dem Blitzsohn her ist.

Der Herdritter sucht erfolglos nach Spuren in der Nähe des Lagers, während ich schon zusammenpacke. Ich danke den Feen und auch Ertha für die Wiedererlangung meines Bartes. Danach bete ich zu Tiw, auf dass er mir im Kampf gegen **Melasion** und seiner Brut beisteht. Dann schaue ich mir die Blume an. Ihre Farbe hat sich leicht verändert, doch **Dawin** beruhigt mich: sie sieht sehr gesund aus. Doch er bemerkt auch, dass sich die Lichtung etwas verkleinert hat – auch von oben. Die Bäume scheinen mit Ihren Ästen in die Lichtung zu greifen. Wir brechen auf.

Das Wetter ist unangenehm. Es ist windig und es sieht nach Regen aus. Kurz nach Mittag verlässt der Waldmann den Pfad. Er biegt nach links ab und wir folgen. Das Laufen wird unangenehmer, wir quälen uns nur langsam dem Waldgeist hinterher. Nach einer Weile entdecken **Nachtwind** und **Dawin** etwa 40 Schritt vor uns auf einer Anhöhe einen Kreis aus kegelförmigen Steinsäulen. Etwa wie Hinkelsteine, doch in gleichmäßigem Abstand angeordnet. Sie scheinen auf einer Lichtung zu stehen. Dort stehen zudem noch Pflanzen-Zombies. Dies scheint der Steinkreis zu sein, den wir suchen. Wir schicken **Jonlun** vor, um das Ganze genauer zu beobachten. Er kommt keine drei Schritt weit, schon spricht uns eine weiche, harmonische und unheimlich laute Stimme an. Wir wurden also tatsächlich schon erwartet.

Um den Paladin legt sich eine Kugel aus Blitzen und Thunors Hammer erscheint neben ihm in der Luft – der Gott des Donners steht uns schon mal bei. Wir gehen den Hügel nach oben, bis wir etwas sehen können. Der Steinkreis scheint Jahrhunderte alt zu sein. Die einzelnen Säulen sind über und über mit gemeißelten Schriftzeichen, Bildern und gewachsenem Moos bedeckt. In der Mitte des Kreises steht ein Altar aus Knochen, die mit Schlingpflanzen zusammengehalten werden. Dieser Altar steht auf einer alten Steinplatte.

Es sind fünf Pflanzenzombies in verschiedenen Stadien der Verwesung – oder heißt das dann Kompostierung? Zwischen ihnen steht ein elfenartiges Wesen. Seine gesamte Haut besteht aus Baumrinde, im Gesicht ist die Rinde jedoch nur dünn. Kleine Pflanzenvorsprünge bedecken den Körper. Die Adern sind aufgeschwollen und eine grüne, klebrige Pampe pulsiert durch sie hindurch. Irgendwie wirkt die Kreatur unschön und unfertig. Es ist kein richtiger Elf, aber auch keine richtige Pflanze. Es muss **Melasion** sein. Seine Stimme ist laut – viel zu laut für einen Elfen. Er trägt einen Stab in seiner Hand, der von einem Hirschgeweih gekrönt ist. Wir fühlen, dass der gesamte Ort sehr alt und sehr mächtig ist. Die Erde und der Stein sind stark hier, es steckt eine Menge Energie in den Säulen. Doch seltsam ist, dass **Melasion** mit den Steinen im Reinen zu sein scheint. Sie geben ihm die Kraft und stärken seine Stimme. Ich entdecke zwei Dornengebüsche, die uns gefährlich werden können. In einem davon versteckt sich der Bär. Auch er ist stark verändert, sein Fell über und über von Moos bedeckt. Ich erzähle das den anderen.

Genau in diesem Moment schickt **Melasion** seine Zombies vor, um uns zu vernichten. Gleichzeitig brechen aus ihm selbst Lianen hervor. Das sieht sehr schmerzhaft aus. Dabei bricht seine Haut (oder sollte ich Borke sagen?) auf und grüne Pampe bricht heraus. Er hält seinen Stab nach vorne und ein Schwarm aus Holzsplittern trifft auf mein Schild. Während **Arwid** einen Zombie umlegt, brüllt er uns zu, wir sollen zuerst den Elf angreifen. Doch ich habe noch eine Rechnung mit dem Bären zu begleichen. Und ich werde sie mit Zins und Zinseszins begleichen.

Nachtwind steht mir zur Seite. Tiw sei mit uns! Wir schlagen auf den Bären ein und verletzen ihn, aber er überlebt. **Jonlun** rennt nach vorne und holt seine Schleuder hervor. Der Bär schlägt nach mir, doch mein Schild leistet mir gute Dienste. Das Gestrüpp schießt auf **Dawins** Mammut, doch dem scheint das nichts auszumachen. Er schießt wiederum mit seiner Armbrust auf den Bären, trifft aber nicht. Das haarige Ungetüm schlägt noch einmal auf mich – auch diesmal rettet mich mein Schild. **Arwid** legt einen weiteren Zombie um. **Nachtwind** verletzt den Bär noch einmal. **Jonlun** rennt laut schreiend in **Melasons** Tentakeln rein und rammt sein Schwert in dessen Schulter. Der korrumpierte Elf stößt den Engro noch Weg, doch er kann seine Zaubertricks nicht aufrecht erhalten. Borken und Tentakel fallen von ihm ab und zerfallen am Boden zu Staub. Halbnackt, mit Wunden übersät, weicht **Melasion** zurück, seinen Stab schützend vor sich haltend. Die Dornenbüsche scheinen das Zielen verlernt zu haben – sie treffen niemanden. Ich schlage noch mal nach dem Bären, ich versuche ihm dieselbe Wunde zuzufügen, die er auch mir zugefügt hat. Er strauchelt nach hinten. Ein Pflanzenzombie rennt auf **Nachtwind** und mich zu, erreicht uns aber noch nicht. Die anderen beiden Pflanzenzombies greifen das Mammut an, aber das scheint nicht mal etwas zu merken. Bemerkenswertes Tier. Ob *Karad Marn* mit einer Herde von diesen Tieren die Orks einfach überrennen könnte? Apropos überrennen: **Dawin** lässt das Mammut in Richtung des Knochenaltars preschen, während er selbst die Armbrust auflädt. Die beiden Zombies schlagen nach ihm, aber sie treffen ihn nicht mehr. **Melasion** scheint wieder einigermaßen zu sich zu kommen. Der Kampf ist also noch nicht vorbei ...

[07.06.2012, Falk]

Wir befinden uns auf dem Hügel bei einem alten Steinkreis: **Arri** und **Nachtwind** stehen einem riesigen, sehr wütenden Bären gegenüber, **Arwid** schwebt über mehreren Pflanzenzombies und **Jonlun** hatte gerade **Melasion** niedergeworfen, der sich nun wieder zu fangen scheint, während **Dawin** auf seinem Zwergmammut auf ihn zugprescht.

Der Zwerg holt mit seiner Axt aus und rammt sie mit einem gewaltigen Schlag in die raue, aus Borke und Moos bestehende Bauchdecke des Bären. Dieser brüllt und bäumt sich auf, sodass Gedärme und Innereien sichtbar werden. Kaum steht der Bär wieder auf allen Vieren, rammt ihm **Nachtwind** sein Schwert so tief in die Schulter, dass das Untier zu straucheln beginnt und röchelnd zusammen bricht.

Nur wenige Schritte entfernt eilen mehrere Zombies dem Bären zu Hilfe, während **Arwid** in den Kreis fliegt um **Jonlun** zu helfen. Doch irgendetwas geht schief: ein grollendes, kratzendes Geräusch ertönt und mit jedem Schritt, den er dem Zentrum des Steinkreises entgegenschwebt, wird seine Blitzsphäre schwächer. So wechselt er schnell die Richtung und wendet sich wieder den rennenden Pflanzenzombies zu. Er schleudert einen Blitz auf einen der Monster, man sieht Moos und Staub spritzen, der Getroffene rennt aber unbeirrt weiter.

Währenddessen richtet sich **Melasion** wieder auf, aus seinem grünen Blut wachsen spitze Ranken und Flechten und auch der Altar scheint sich mit diesen zu bewaffnen. Mit einer weit ausholenden Geste deutet der verseuchte Druide einen Halbkreis zwischen **Jonlun** und dem anrennenden Mammut an, Augenblicke später ist die Luft mit spitzen Dornenpfeilen gefüllt. Der Engro wankt, das Mammut brüllt und strauchelt, während **Dawin** den Geschossen gerade noch ausweichen und **Mani** mit viel Mühe auf Kurs halten kann. Gleich darauf gebärt **Melasion** ein baumdickes Tentakel aus seinem Bauch, das **Jonlun** zu fassen versucht. Dieser weicht aber geschickt aus und kann dem Angriff entgehen. Da hört man auch schon das große Brechen und Knacken: das Mammut hat im vollen Lauf den Knochenaltar erreicht und trampelt ihn nieder – Holz und Knochen brechen, Splitter fliegen durch die Luft. **Melasion** flucht und schreit, während er nur knapp vom anrennenden Mammut verfehlt wird. **Jonlun** sieht seine Chance, fasst den Stab des bösen Elfen, schwingt sich geschickt herum und tritt **Melasion** in den Bauch aus Borke. Dieser scheint den Tritt jedoch garnicht zu bemerken und brüllt wütend **Dawin** an: "Du unwürdiger Krüppel!". Ein Grollen, wie aneinanderreibende Steine liegt in der Luft.

Jonlun nutzt erneut die Verwirrung, fasst das Tentakel, zieht sein Schwert und rammt es schwungvoll in Melasons Körper, der damit zu Boden geht. "Ist er tot?" fragt **Dawin** und der Engro sticht nochmals, wie zum Beweis auf den vor ihm liegenden Elfen ein. Dann kramt er schnell das Lampenöl heraus und schüttet es aus. Doch **Melasons** Macht scheint noch nicht vollständig gebrochen zu sein: die Knochen des Altars beginnen zu tanzen, Ranken aus der Erde richten den blutverschmierten Leib wieder auf. **Dawin** gibt seinem Mammut nochmals die Sporen, **Jonlun** springt beiseite und mit Brechen und Bersten zertrampelt **Mani** das lebendige Gestrüpp. Der Engro hantiert derweil schon mit Zunder und Feuerstein.

Am anderen Ende des Hügels tobt das Gefecht zwischen den Abenteurern, dem Bär und mehreren Zombies. Obwohl offensichtlich halbtot, stürzt sich der Bär mehrmals auf **Nachtwind**, der immer wieder von Unmengen Gedärmen und Borkenhaut begraben wird. **Arri** verteidigt, ungeachtet der Pflanzenzombies in seinem Rücken, seinen Gefährten mit Tritten und Axtschlägen gegen den Bär, der schließlich regungslos auf dem verletzten **Nachtwind** liegen bleibt. Zum Glück heilt der Waldmann eine tiefe Bisswunde auf Nachtwinds Brust, so dass dieser schließlich recht unbeschadet unter dem toten Bär hervorkriecht.

Arwid nimmt sich inzwischen den Zombies und einigen mit unangenehmen Dornen schießenden Büschen an. Er schwebt dabei in seiner Sphäre und erledigt einen Busch, zermalmt zwei Zombies mit dem Hammer, nur um kurz darauf einen anderen Untoten mit einem gezielten Hammerschlag auf die Schulter ins Jenseits zu befördern.

Derweil hat **Jonlun** erfolgreich Feuer gelegt. "Er brennt, er brennt", schreit er freudig, während er sich schnell vom Brandherd entfernt.

Im Nu scheint sich der Hügel komplett zu verändern. Ein leichter Wind trägt Unmengen von Pollen in Richtung Steinkreis, diese bedecken Dornenbüsche und Pfützen von grünem Blut, um alles Böse schnell zu überwachsen und auszuschalten. **Arri** meint sogar, ein Lied im Wind zu hören und steht sichtlich gerührt in der erwachenden Pracht.

Während der Zwerg **Nachtwinds** Rüstung flickt und **Arwid** zu Thunor betet, schaut sich **Dawin** die Runen auf den uralten Säulen an. Er erkennt auch eine Erdrune, kann aber ansonsten keine der Schriftzeichen deuten. Nur eins scheint klar: der Steinkreis steht schon viele Zeitalter hier.

Nach einiger Zeit macht sich die Gruppe auf den Weg durch den Wald, und stellt bald fest, dass sich die heilende Wirkung der Pollen nur auf das Gebiet um den Steinkreis beschränkte. Der restliche Wald muss sich wohl nach und nach selbst heilen. Trotzdem scheint der Waldmann immer wieder einige essbare Beeren und Nüsse zu finden, dies war auf dem Hinweg noch einiges beschwerlicher.

4. Endtag im Heumond, 499 NV

Nach drei Tagen erreichen die Abenteurer schließlich einen Hügel mit einem riesigen Baum an dessen höchsten Punkt. Hier ist das Heim des Leshij, das den meisten der Reisenden bereits bekannt ist.

Die Gruppe betritt einen Eingang in den Hügel, der Waldmann spendet einen Käfer, **Arri** einen Pfeil und **Jonlun** ein Kurzschwert. **Arwid**, **Nachtwind** und **Dawin** werfen etwas Gold auf den Spendenhaufen. Weiter im Inneren erwartet sie ein im Schneidersitz sitzender Leshij: ein Wesen aus Elf, Pflanze und Tier mit Haut wie Birke, Bart und Haaren aus lebendigen Gras, mit Hufen und einem sowohl menschlichen als auch leicht tierischem Gesicht. "Es tut mir leid, dass euer Weg so voller Schmerz war", bedauert der Leschie, "ihr habt dem Wald einen großen Dienst erwiesen: dank euch ist das schwarze Gift schwächer geworden. Es hat überlebt, aber die Menschen können nun die schwarze Brut von sich aus besiegen. Eure Opfer und der Name **Syria** werden nie vergessen werden. Wenn ihr je die Dienste eines Leshij braucht, kommt zu mir!"

Auch bietet der Waldfürst der Gruppe an, alle (selbst alte) Wunden zu heilen, wenn die Abenteurer bereit sind, Eostre, die Göttin der Natur, in ihre Gebete einzuschließen. **Nachtwind** und **Arri** nehmen das Angebot dankbar an; **Arwid** lehnt dankbar ab und **Jonlun** sowie **Dawin** sind unverletzt, weshalb sie den Hügel verlassen und ihr Lager im freien neben dem Mammut aufschlagen. **Dawin** wundert sich noch, weil ein Feenwesen, das in den Büchern selbst als eine Art Gottheit beschrieben wird, Eostre als Helfer bemüht, aber wer kennt schon die Gedanken eines Feenwesens und vermutlich ist eine Götterheilung besser als eine Feenheilung.

Die Nacht im Freien verläuft problemlos. **Jonlun** und **Arwid** haben anfangs Respekt vor einem Wolfsrudel, das es sich vor dem Eingang zum Hügel bequem macht, es stellt sich aber als sehr friedvoll heraus und verschwindet nur einmal während der Nacht kurz im Wald. **Arwid** und **Dawin** stöbern eifrig im Folianten der Monster, um sich verschiedene Flugwesen anzusehen, für die sich **Arwid** interessiert, **Jonlun** erzählt von Frostblütern, über die **Dawin** gern mehr für seine Forschungen erfahren will.

1. Kopftag im Erntemond, 499 NV

Am nächsten Morgen stoßen **Arri** und **Nachtwind** zur Gruppe – beide sind sichtlich erholt und scheinen nun die Sprache des Waldmannes zu sprechen. Sie berichten von einer Gestalt mit drei Köpfen, Schwänzen und Hufen, einer Vereinigung von Tier und Pflanze, die beide geheilt habe. Der Paladin vermutet einen Herold von Eostre dahinter und ist sichtlich beeindruckt, da so ein Herold wohl die Entität bzw. die Energie des Gottes selbst darstellt.

Die Gruppe reist weiter und erreicht am Abend ein leeres Holzfällerdorf. Scheinbar haben die Bewohner das Dorf geordnet verlassen, zum Glück findet die Gruppe noch Proviant in einem der zentralen Häuser und schlägt dort auch ihr Nachtlager auf.

Mitten in der Nacht hört die Gruppe **Arwid** schreien: "Alarm, wir werden angegriffen!" Noch während die Abenteurer notdürftig ihre Rüstungen anziehen, fällt **Arwid** von einem Bolzen getroffen zu Boden und wird von **Jonlun** ins Haus gezerrt. Niemand sieht etwas, auf unser Rufen erhalten wir keine Antwort. **Arri** behandelt **Arwids** Wunde und entfernt einen sehr edel aussehenden Armbrustbolzen. Ist er von dem Schattenassasine, den der Zwerg vor ein paar Tagen erwähnte? Ist er vergiftet, wie die verhärteten Muskeln um das Einschussloch vermuten lassen? Nach einigen Diskussionen beschließt die Gruppe, nicht durch die Nacht zum Leshij oder zur Heilerin zu gehen, sondern im Haus auf den nächsten Morgen zu warten. Nach einer flammenden Rede von **Nachtwind** holen wir sicherheitshalber auch **Mani** ins Haus, **Nachtwind** scheint ein wahrer Tierfreund zu sein. Zum Glück erwacht der Paladin am Morgen sichtlich angeschlagen, aber ansprechbar.

1. Waschtag im Erntemond, 499 NV

Nach einigen Gebeten und einem eiligen Frühstück machen wir uns auf den Weg in die nächste Siedlung, da die Abenteurer dort eine Heilerin kennen. Der Weg führt uns einige Stunden durch den Wald, bis wir einige Meilen vor uns Rauchsäulen erkennen ...

[05.07.2012, Georg]

Über *Waldtor* steigt Rauch auf, und es sieht nicht nach Kaminfeuern aus. Auch scheint es nicht so, als ob nur ein paar Leichen verbrannt werden. Wir sollten uns beeilen.

Auch hier merkt man die Veränderung: Es fühlt sich nicht mehr so erdrückend an wie auf dem Hinweg; als ob durch den Tod **Melasions** eine schwere Last von der Landschaft genommen wurde.

Als wir uns der Siedlung nähern wird klar, dass die Rauchsäulen von drei größeren Feuern stammen müssen. Mindestens zwei scheinen immer noch zu brennen. Noch ein gutes Stück von den Palisaden entfernt, bemerken wir die Überreste eines alten Hauses. Die Grundmauern stehen noch, der Rest ist überwuchert. Drei Menschen kauern dort, einer von ihnen ist **Lars Loksunu**. Er hat eine größere Verletzung in der Hüftgegend. Der zweite Mensch hat eine Verwundung am Bein, die ziemlich schlimm aussieht. Der notdürftig angelegte Verband kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Bein gebrochen ist. Der Dritte im Bunde hat eine Schnittwunde in der Schulter und scheint total verängstigt zu sein – irgendetwas stimmt hier also nicht.

Lars erzählt, dass zwischen einem und fünf Dutzend Orks *Waldtor* bei Nacht und ohne Licht angriffen und es sich im Dorf gemütlich gemacht haben. Der Überfall fand vor zwei Nächten statt. Sie haben **Mordell**, die Priesterin, die Frauen und die Kinder in ihrer Gewalt. Die Frau des verängstigten Mannes wurde auf furchtbare Art und Weise getötet.

Die Orks tragen das Wappen Nihts. Einige von ihnen haben auch nur ein Auge. Laut **Dawin** muss es sich um Orks des Nachtschleicher-Stammes handeln. Sie dienen Niht und stechen sich ein Auge aus, um ihre Ergebenheit zu beweisen. Im Gegenzug schenkt ihnen die Göttin die Fähigkeit, in der Dunkelheit zu sehen. Wir vermuten, dass die Orks als Diener Nimms, äh, Nihts hinter **Arwid** her sind.

Der Paladin will kämpfen. Er schlägt vor, am Tag anzugreifen – irgendwann müssen die Orks ja schlafen. Trotz seiner Verwundung verwandelt er sich in einen Adler und kundschaftet das Dorf aus. Ich kümmere mich inzwischen um die verletzten Dörfler. **Lars'** Wunde kann ich versorgen. Für den Zweiten kann ich nicht viel tun, und er wird wohl sein Bein verlieren. Die Schnittwunde des Dritten kann ich versorgen, aber seine Angst mildert das nicht.

Jonlun schlägt vor, **Manni** das Dorf überrennen zu lassen. Dies löst eine furchtbar lange Diskussion über Strategien, Fallen, Fernkampf und andere solche Dinge aus. Noch bevor die Debatten ein Ende gefunden haben, kehrt **Arwid** zurück. Er berichtet, dass das Dorf verwüstet ist und viele Menschen abgeschlachtet wurden. Einige Gebäude stehen nicht mehr. Die Rauchsäulen kommen Menschenleibern, die zu größeren Haufen geschichtet wurden. Der Blitzsohn hat gerade mal drei Orks gesehen: einen auf dem Wachturm sowie je einen an beiden Eingängen zum Dorf. Allerdings ist unklar, wie viele Orks sich in den Gebäuden verbergen. Der Wachturm ist an der günstigsten Stelle ca. 20 Schritt von der Palisade entfernt, vom Eingang sind es etwa 80. Die Wälle sind ca. zwei Schritt hoch und angespitzt. Ein Wassergraben verhindert, dass man "einfach" darüber springen kann.

Arwid schlägt vor, dass er sich in einen Drachen verwandelt und wir dann das Dorf angreifen. Die

Idee klingt gut, hat aber einen Schönheitsfehler: er muss noch viel mehr über Drachen wissen, um sich in einen verwandeln zu können. Er schnappt sich **Dawin** und lässt sich viel über Drachen erzählen. Der Rest verreibt sich die Zeit damit, die Diskussion um Strategien, Ablenkungs- und Fernkampf-Manöver wieder aufzunehmen. **Jonlun** will sofort handeln, aber der Paladin ist einfach noch nicht so weit.

So langsam kotzt mich die ganze Rederei und Warterei an. Ich hole meine Axt heraus – meine wunderschöne Axt – und lese die Runen, die ich in mühsamer Arbeit eingraviert habe. Ich rezitiere sie immer und immer wieder. Irgendetwas stimmt mit den Runen nicht, denn obwohl alle da sind wo sie hingehören, habe ich doch das Gefühl, als ob einige Runen fehlen.

Irgendwann holen mich die anderen aus meiner Trance zurück. Inzwischen haben sie sich auf einen Plan geeinigt, den ich schon zu Anfang vorgeschlagen habe: **Jonlun** legt heimlich Feuer. Dies soll die Orks ablenken und aus den Häusern treiben. **Arwid** wird in Gestalt eines Adlers die Orks zählen. Der Rest der Truppe nähert sich dem Dorf, bleibt aber außer Sichtweite. Nur im Notfall soll eingegriffen werden. Das Ziel des Plans: Die Zahl der Feinde zu bestimmen. **Lars** nehmen wir mit, die beiden anderen Dörfler bleiben hier in Sicherheit.

Der Plan geht auf: **Arwid** zählt nicht mehr als 15 Monster. Allerdings befindet sich auch die Schattenklinge im Dorf. Die Orks kamen alle aus einem Gebäude, dort werden wahrscheinlich auch die Gefangenen festgehalten. Drei der Kreaturen waren bereits tot. Der Engro meint, dass es höchstens 12 Orks sind und dass keiner von ihnen eine Fernkampf-Waffe hat. Er wurde nicht gefasst und auch **Arwid** ist unverletzt. Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.

Der Blitzsohn drängt zum Angriff und will sich in einen Drachen verwandeln. Doch Thunor ist nicht bei ihm. Und so beschließen wir, den nächsten Tag abzuwarten. **Lars** erzählt uns von einer alten Ruine mit einer unterirdischen Grabkammer, in der wir uns verstecken können. Sie ist ungefähr einen halben Tagesmarsch entfernt. **Arwid** erwähnt, dass das einzig sichere Versteck ein Tempel Sigels wäre, dieser würde die Schattenklinge bannen. Da wir keine Ahnung haben, wo sich der nächste Sonnen-Tempel befindet, entscheiden wir uns für die Grabkammer und brechen auf.

Der Weg verläuft ohne Zwischenfälle. Die Ruine befindet sich in einer Senke. Man muss schon genau hinsehen, um die Steinreste unter den Pflanzen zu erkennen. Die gesamte Anlage ist ca. 60 mal 100 Schritt groß. Es sind nur noch Mauerreste am Boden vorhanden, zwei bis drei alte Säulen stehen noch. Die Bauwerke sind eher rund als eckig, was ziemlich ungewöhnlich ist, sogar für den Baustil der Menschen und Elfen. Der Stein ist aus der Gegend, aber sicherlich nicht von Saxa behauen. Wahrscheinlich nicht mal von Menschen. Zugegeben, ich habe keine Ahnung, wem eine solche Arbeit zuzuordnen ist. Hier waren ziemlich gute Steinmetze am Werk. **Dawin** erkennt verschiedene Symbole, die für Mond und Erde stehen. Es handelt sich seiner Meinung nach um eine Art magischer Stätte. Hier hat sich jemand viel Zeit genommen, um die gesamte Außenwand zu verzieren. Innerhalb eines ovalen Platzes befindet sich eine überwucherte und zerbrochene Steinschale. Ihr gegenüber ist das Mauerwerk leicht angeschrägt und dahinter befindet sich ein schwarzes Loch. Treppen führen hinunter in die angenehme Dunkelheit. Früher scheinen hier auch Türen gewesen zu sein, doch von denen ist nichts mehr übrig. Laut **Lars** ist dies der einzige Eingang in die Grabkammer.

Nachtwind und ich sammeln Feuerholz. Wir halten nach abgebrochenem, am Boden liegendem Holz Ausschau und danken Eostre für jedes Stück, das wir finden. Schließlich haben wir genug beisammen, um in der Höhle ein kleines Lagerfeuer entfachen zu können – immer darauf bedacht, dass der Rauch auch abziehen kann.

Manni in den Schutz der Höhle zu bugsieren erweist sich als etwas schwierig. Obwohl es dort viele Steine und kleine beschriftete Säulen gibt, schaffen es **Dawin** und der Herdritter, das Mammut ohne Schaden anzurichten sicher in die Höhle zu bekommen. Sie stellen es in einer Art Altarraum ab. Der Altar besteht aus vielen verschiedenen Steinarten, die unterschiedlich bearbeitet wurden, so dass eine Art Muster entsteht. Interessant!

Zusammen mit **Jonlun** baue ich ein paar Stolper- und Raschelfallen. Es soll uns niemand überraschen können.

Dawin und ich werden zur ersten Wache eingeteilt. Es passiert nichts. **Jonlun** und **Nachtwind** übernehmen die zweite, **Lars** und **Arwid** sollen die dritte Wache halten. Doch zur dritten Wache kommt es nicht: **Jonlun** bemerkt, dass Leute in der Nähe herumlaufen. **Nachtwind** hört ein tiefes gutturales Gurren – sind es etwa die Orks? Auf der Anhöhe knirscht und raschelt es und es scheint, als würde sich großes Unheil nähern. Der Engro bemerkt, dass sich dort oben jemand abkniet ... legt da etwa jemand zum Schuss an?

[19.07.2012, Nagi]

Fast schon erleichtert kann **Nachtwind** erkennen, dass es ein Ork ist, der da seinen Bogen spannt. Und er kann auch die weiteren Orks erkennen, die nun das Ruinenfeld betreten. Einer von ihnen ist deutlich größer und noch schwerer gepanzert als der Rest. Er scheint der Anführer zu sein. Bevor er die Trümmerlandschaft betritt, welches die Grabkammer umgibt, hält er triumphierend ein geschnürtes Bündel hoch: Es ist **Mordell** – oder das, was von ihm übrig ist – der nun die Böschung hinabgestoßen wird. Der Herdrifter fühlt sich verpflichtet, zu sehen, ob dem Weggefährten noch zu helfen ist. „Warn‘ die anderen!“, ruft er **Jonlun** zu. Der brüllt dann ein lautes „Orks!“ in die Grabkammer, bleibt aber bei dem Schildsergeant, der inzwischen in Deckung geht.

Unter der Erde wurde der Blitzsohn bereits von einem Windhauch geweckt und hatte seinerseits **Arri** und **Dawin** alarmiert. Die Drei rücken zum Eingang vor. Die Kämpfer in der Kammer spüren, wie ihnen **Südwind** Mut zuspricht.

Am Eingang will sich **Nachtwind** gerade in die Grabkammer zurückziehen, nachdem er erfolglos versucht hat, den Anführer der Orks mit einem „Fleischreißer“-Pfeil zu verletzen, da wird der Taigaelf plötzlich von etwas sehr kaltem umweht, das ihn seiner Lebensenergie beraubt. **Jonlun** hat es noch schlimmer erwischt: Er kreischt und spuckt Blut.

Dann taucht aus dem Nichts die Schattenklinge auf und verletzt **Nachtwind** mit einer ihrer zwei Waffen schwer. **Jonlun** wird hingegen von einer weiteren schwarzen Wolke getroffen, die aus dem Mund des Nith-Priesters schießt. Er stürzt die Treppe zur Grabkammer hinab.

Da wird der Sohn Thunors am Eingang sichtbar. Drei seiner magischen Bolzen treffen den Nith-Paladin, doch zwei von ihnen scheinen keine Wirkung zu zeigen. Immerhin verstummt für kurze Zeit das unheimliche Flüstern, welches von der Schattenklinge ausgeht. Doch ehe **Arwid** nachsetzen kann, wird er von einem Pfeil in der Schulter getroffen und taumelt in die Kammer zurück.

Verzweifelt schlägt auch **Nachtwind** auf den Nith-Paladin ein. Als es ihm nicht gelingt, diesen zu treffen, zieht auch er sich in die Grabkammer zurück. Für **Mordell** kann er im Augenblick ohnehin nichts tun. Zudem hat nun auch der Anführer der Orks den Eingang der Grabkammer fast erreicht. Der Elf hilft jedoch noch dem schwer verletzten Engro auf der Treppe. Gemeinsam kommen beide unten in der Kammer an.

Die Schattenklinge greift nun den Thunorssohn an, der jedoch von seinen Waffen nicht verletzt wird. Dafür wird **Arwid** von einem weiteren Pfeil getroffen.

Aus dem Keller schießt nun **Darwin** einen Pfeil mit seiner Armbrust auf den finsternen Paladin und trifft diesen tatsächlich. Wiederum verstummt kurz das unheimliche, laute Gemurmel.

Arwid, der einen weiteren Ork-Angriff überstanden hatte, wird nun jedoch von dem riesigen Hammer in den Rücken getroffen und bricht zusammen. Dessen triumphales Gebrüll verheißt nichts Gutes. Seltsamerweise beginnen nun die Schattenklinge und der Ork zu streiten, nachdem der Nith-Diener den leblosen Körper des Niedergeschlagenen aufgehoben hat.

In der Kammer löst sich **Nachtwind** von **Jonlun**, greift Schwert und Schild und geht wieder in Richtung des Eingangs. Da wird einer der Orks von einem Pfeil getroffen. Das Biest stürzt daraufhin die Treppe herunter, während draußen auf Saxa Befehle geschrien werden. Zwei weitere Orks folgen ihm. Beide greifen **Nachtwind** an. Einer der Hiebe trifft ihn schwer in der Seite. Ein gutes Stück Fleisch wird dem Herdrifter aus dem Bauch gerissen. Ein Treffer, der ihn dauerhaft Kraft kosten wird.

Arri gelingt es, einen Ork mit einem gezielt Schuss zu verletzen. Er trifft genau jenen Punkt am Knie, von dem ihm sein Großvater – ein kampferfahrener Zwerg – hingewiesen hatte. Der Ork geht zu Boden. Auch **Nachtwind** kann eines der Monster bezwingen, indem er ihm beim Aufstehen sein Schwert in den Unterleib rammt.

„Ist alles in Ordnung?“, will der Engro wissen. Doch er erhält keine Antwort. Draußen sind immer noch die Schreie zu hören. Wie sich später herausstellen wird, ist es ein kleiner Trupp der lokalen Miliz, welcher den Kampf gegen die Orks aufgenommen hatte.

Der schwer verletzte **Nachtwind** schleicht sich zum Ausgang der Kammer, um zu sehen, was dort vor sich geht. Er sieht zwei Orks, die Kadaver von zwei weiteren Orks und den leblosen Körper von **Arwid**. Auch **Dawin** kommt nun die Treppe hoch und schießt einer der Bestien ins Bein. Diese brüllt auf – und beide Orks stürmen nun auf den Eingang zu, wobei sich **Nachtwind** allerdings nicht wahrzunehmen scheinen. **Dawin** kann dem ersten Angriff der Orks ausweichen. Einer von diesen Orks ist der Anführer, den nun **Arri** aus der Grabkammer ins Visier nimmt. Auch

die Miliztruppen feuern nun Pfeile auf die Orks ab. Sie treffen jedoch nicht. Leider zeigt auch **Nachtwinds** Überraschungsangriff auf den Anführer keine Wirkung. Immerhin gelingt es **Dawin** durch einen Trick sich wieder in den Keller zurückzuziehen. Ein Ork versucht ihm zwar nachzusetzen, trifft aber nur einen seinesgleichen, der darauf ins Taumeln gerät. **Jonlun** hingegen gelingt es, dem Anführer der Orks sein Schwert zwischen die Beine zu rammen. Der wird zugleich von einem Pfeil des Zwergs getroffen, kann aber dennoch **Nachtwind** angreifen – und fügt ihm eine grässliche, schmerzhaft und schamvolle Verletzung zu, die wohl nie wieder heilen wird: Seine Waffe bohrt sich in das Geschlechtsteil des Elfen, der auf der Stelle zusammenbricht. Auch **Jonlun** bricht unter den Schlägen eines Ork-Kriegers zusammen.

Der Anführer stürmt daraufhin die Treppe herunter und bringt mit einem Schlag **Arri** zu Boden und beginnt auf ihn mit seiner Waffe einzudreschen. Oben kommt **Nachtwind** wieder zu Bewusstsein und erhebt seine Waffe gegen die Feinde. Doch ein Pfeil trifft ihn in den Rücken. Der Herdrifter geht erneut zu Boden. Der Ork-Krieger eilt daraufhin seinem Anführer zur Hilfe. Der Pfeil aus der Armbrust von **Dawin** kann ihn nicht stoppen. Sein Schlag verwundet den Zwerg schwer. Nun nähert sich auch **Lars** tapfer, aber vorsichtig und auf Verteidigung bedacht, den monströsen Angreifern, nachdem **Dawin** ihn dazu überredet hatte, in den Kampf einzugreifen. Sofort wird er von dem Anführer angegriffen, der beim Ausholen mit der Axt zunächst aber **Nachtwind**, der wieder auf die Beine gekommen ist, und den Zwergen-Schmied trifft.

Plötzlich ist das laute Flüstern wieder zu hören. Die Stimme klingt dieses Mal noch dröhnender und unheimlicher. Am Eingang der Grabkammer sind der Ork-Bogenschütze und die Schattenklinge zu sehen, wobei der Niht-Paladin nunmehr nur noch als Schemer erscheint. Die unverständliche Stimme scheint den Orks den Befehl zum Rückzug gegeben zu haben, denn diese setzen ihre Angriffe nicht fort und beginnen langsam zum Ausgang zu gehen.

Arri nutzt diese Gelegenheit, um einen erneuten Angriff auf die sich Zurückziehenden zu starten. Der Anführer der Orks zeigt keine Reaktion auf die wütende Attacke des Zwergs. Doch die Schattenklinge lässt erneut eine schwarze Wolke entstehen und in **Arri** fahren: Der Zwerg verliert auf der Stelle das Bewusstsein. Entsetzt müssen die anderen mitansehen, wie der Arm des Meisterschmiedes in wenigen Augenblicken verdorrt. Auch der Bogenschütze der Orks, der als einziger noch beide Augen besitzt, ahndet das Nachschlagen des Zwergs mit einem gezielten Schuss in dessen Schulter.

Man lässt die Orks ziehen. Sofort eilen **Dawin** und **Lars** zu den Verletzten und zum Teil schrecklich entstellten Kampfgefährten, während die Stimme des Niht-Dieners den Raum erfüllt: „Niemand betrügt Niht! Niemand überlebt den Betrug an Niht! Die Rechnung ist beglichen.“ Dann verschwinden die Schattenklinge und ihre monströsen Begleiter.

[02.08.2012, Falk]

Nachdem die Schattenklinge zusammen mit dem Orks das Schlachtfeld verlassen hatte, bot sich den Abenteurern ein gar schrecklicher Anblick: **Arwid** liegt mit abgetrenntem Kopf am Eingang, das Gesicht scheint nicht nur blutleer, sondern auch um Jahre gealtert. **Arri** liegt ohnmächtig in der Höhle, **Jonlun** und **Nachtwind** bluten aus mehreren Wunden. **Lars** und **Dawin** tun alles, um die Verletzten zu versorgen. Obwohl **Dawin** geschickt mit Verband, Nadel und Faden die offenen Wunden versorgt, wird **Nachtwind** wohl nie wieder Nachkommen zeugen können. Auch den verdorrt und gealterten Arm des Zwergs kann niemand der Anwesenden heilen.

Am nächsten Morgen erkunden die Überlebenden die Senke außerhalb der Höhle: offensichtlich und zum großen Glück der Abenteurer kam ihnen in der Nacht ein Trupp mit acht Milizen zu Hilfe. Diese streckten einige der riesigen Orks nieder, bevor sie selbst Opfer von deren Schwertern oder dem Messer der Schattenklinge wurden. Auch für **Mordell** kommt jede Hilfe zu spät, als **Dawin** seinen Puls fühlen will, rollt er leblos von der Steinplatte auf einen spitzen Stein, was sein Gesicht endgültig entstellt.

Die Gruppe beschließt, Holz für die Verbrennung von **Arwid** und **Mordell** zu sammeln, was einige Stunden in Anspruch nimmt. Gegen Mittag werden die Toten verabschiedet und das Feuer entzündet. Die zum Teil schwer verletzten Abenteurer beschließen, den Leshij aufzusuchen und um Heilung zu bitten. Immerhin hatte dieser **Dawin** und **Jonlun** noch einen Gefallen versprochen – für den Engro die Gelegenheit, **Arri**s Feenstein dagegen einzutauschen, nicht ohne dessen Gegenwehr.

Während **Jonlun**, **Arri** und **Dawin** den direkten Weg zum Leshij einschlagen und **Lars** mit seinen verletzten Begleitern in der Ruine am Weg wartet, schleicht sich **Nachtwind** im Schutz der beginnenden Dunkelheit nach **Waldtor**, um die Lage im Dorf auszukundschaften. Dort trifft er auf

eine größere, von einem schweren Kampf gezeichnete Milizeinheit. Beim Zusammenstoß mit den Orks im Dorf hat sie große Verluste erlitten, konnte aber auch einige der Bewohner befreien. Auch die Frau von **Lars** ist darunter.

Der Herdrifter macht sich auf, um seine Kameraden einzuholen, trifft sie auch bald in ihrem sehr provisorischen Nachtlager am Wegesrand. Auch wenn die Nachricht von der glücklichen Zusammenführung von **Lars** mit seiner Frau die Herzen ein wenig erhellt, ist doch nicht zu übersehen, dass für die Verletzten die Zeit rennt. **Arris** verdorrter Arm hat sich auf seine Schulter in Richtung Herz ausgebreitet, er atmet schwer und wehrt sich kaum, als seine Gefährten ihn zu **Jonlun** auf das Mammut heben.

Bald erreicht die Gruppe den Leshij, der auf den Handel eingeht: **Jonlun** erhält **Arris** Feenstein, der dafür vom baldigen Tod gerettet und geheilt wird. Auch **Nachtwinds** schwer verletzter Unterleib wird geheilt, er verspricht dafür, **Dawin** bei seinen Forschungsreisen in den hohen Norden zu begleiten, insofern dies sein Dienst zulässt. Allerdings kann der Leshij keine sofortige Heilung anbieten: diese wird sich über mehrere Monde hinziehen, die der Zwerg und der Taigaelf im Feenreich verbringen müssen. **Dawin** und **Jonlun** machen sich deshalb auf den Weg zum *Watchgap Fort*. Jeweils ein paar Feensteine soll das Zusammenfinden in einigen Monaten erleichtern.

Die Wochen vergehen und **Dawin** und **Jonlun** begleiten einige Expeditionen der Herdrifter. Bei den Ausflügen tötet **Jonlun** einen berühmten Taigaelf namens **Bluthals** und sogar einen Dämonen, was seinen legendären Ruf im Fort weiter steigert. **Dawin** nutzt die Zeit, seine Familie in den Freilanden zu besuchen.

1. Waschtag im Jagdmond, 499 NV

Ein Skalde mit dem Namen **Vitus** der Verbannte kommt ins Fort und weiß die Anwesenden mit gut erzählten Geschichten zu unterhalten. Er ist ein Saxa aus *Nordmark*, 1,8 Schritt groß mit hellblauen Augen und roten Haaren. Seine gute Kleidung und der Wappenrock mit den Symbolen verschiedener Götter weisen ihn als Mann guter Herkunft aus. Als großer Bewunderer von **Jonluns** Heldentaten begleitet er gern den Engro und weiß bald eine Menge interessanter Geschichten zu erzählen.

So vergehen einige Tage, **Dawin** ist gerade mit **Manni** im frischen Schnee spazieren, als plötzlich eine seltsame Blüte neben ihm erscheint und sich schnell in einen großen Taigaelfen verwandelt. Es ist **Nachtwind**, der durch die Macht des Feensteines erschienen ist. Ähnlich ergeht es **Jonlun** und Arri – endlich sind die Gefährten wieder vereint.

1. Milchtag im Jagdmond, 499 NV

So wundert es nicht, dass die Abenteurer bald den nächsten Auftrag der Herdrifter annehmen: im Osten wurden Orkspuren entdeckt. Da viele sagen, dass ein besonders harter Winter naht, kann dies nichts Gutes bedeuten. Zusammen mit **Vitus** und mit Ausrüstung und acht Tagen Proviant machen sich die Gefährten auf den Weg.

[16.08.2012, Georg]

Dieser Stein scheint mich zu rufen. Was bedeutet das? Der Fluss erklärt es mir. Ich erinnere mich. Da hat jemand an mich gedacht. So etwas Kleines. **Jonlun** oder so war der Name. Der Stein ruft mich nicht zum ersten Mal. Aber beim ersten Mal schmerzte mein Arm noch. Beim zweiten Mal war mein Arm noch nicht stark genug. Aber jetzt ist alles gut. Ich bewundere meine Schmiedearbeiten, die ich hier für die Steine gemacht habe. Und die Steinmuster, die ich für den Fluss und die Tiere gelegt habe. Es gefällt mir hier so gut, auch wenn mir immer noch diese leuchtenden Punkte helfen müssen, den Weg zu finden. Auch Wasser, Wind und Regenbogen sind immer hilfsbereit. Ein alter Baum in der Nähe – er ist ein guter Freund – hat den Leshij für mich gefragt: mein Arm ist geheilt, ich darf gehen, so ich es denn will. Ich bedanke mich bei ihm, auch wenn ich keine Ahnung habe, wie ich das mit dem "Gehen" anstellen soll. Aber dann wird mir klar, dass ich nur an **Jonlun** denken und loslaufen muss. Das mache ich dann auch. Nach ein paar Monaten (oder waren es Minuten?) erreiche ich einen Felsblock in Form eines aufgeschnittenen Trolls. Hihi, die Feen sind witzig. Aber es ist ein Troll und ich erinnere mich: Ich bin ein Wesen Erthas und kann daher in den Troll-Stein gehen. Ja, so fühlt sich das gut an.

Aber nicht sehr lange. Ich hatte vergessen, wie sich Kälte und Schmerz anfühlen. Es ist unerträglich. Und ich habe keine Ahnung, wo ich bin – und warum. Anscheinend trete ich aus einem Stein unter einem Baum hervor. Wo ist der Troll? Meine Haut fühlt sich wie Stein an, doch dieser schält sich langsam ab, so dass meine schönen schwarzen Augen das Licht dieser anderen Welt erblicken. Scheiße, ist das kalt hier. Zum Glück haben mich die Feen mit

Winterkleidung versorgt.

Nachdem ich wieder einigermaßen verstehe, wo, warum und wann ich bin, bemerke ich, dass **Jonlun**, **Nachtwind**, **Dawin** und ein Unbekannter bei mir sind. Und, dass es kalt ist. Der Winter ist gekommen. Mir wird erzählt, dass die Ernte schlecht war. Im *Watchgap Fort* gibt es kaum noch Nahrungsmittel. Wäre ich doch besser bei den Feen geblieben – auch wenn mir das Ganze jetzt schon wie ein Traum erscheint. Man erzählt mir, dass wir eine Gruppe von Orks suchen und sie vernichten müssen. Schon wieder Orks. Ich hasse diese #!\$%&!

Nachtwind wurde ein Pferd anvertraut. Mal sehen, wie lange es dieses Mal überlebt. Der "Neue" hat auch ein Pferd, doch scheint es nicht sehr wintertauglich zu sein. Er nennt sich **Vitus** der Verbannte und ist ein Skalde. Er stellt mir **Jonlun** als den **Dämonentöter** vor. Was hat der Kleine jetzt schon wieder angestellt? Zudem erklärt der Skalde mir, dass ich ihm eine Schlachtrüstung aus Mondmetall schmieden soll. Wenn er das Metall auftreibt und mich auch mit diesem Metall in gleicher Menge bezahlt, habe ich nichts gegen diesen Auftrag. Allerdings halte ich wegen diesem Auftrag **Vitus** für verrückt. Für zwergische Leser: **Vitus** meint Merathrill, welches seltener und wertvoller noch ist als Sternenmetall. Eine Rüstung aus Merathrill schützt nicht nur vor brutaler Gewalt sondern auch vor Magie. Falls der Neuzugang wirklich genug Merathrill anschleppen sollte, muss ich eine Kaltfeuerschmiede finden oder aufbauen. Und ich hätte genug Geld um *Karad Marn* mit einer Armee auszustatten, wie sie *Heligioland* noch nicht gesehen hat.

Wir laufen Richtung Osten. Das heißt: ich laufe, der Rest reitet. Wir treffen auf ein glusendes Feuer. Hier waren Zelte aufgebaut. Wahrscheinlich ein bekannter Händler-Tross. Am Abend kommen wir am ersten Wachtposten vorbei. Es ist ein einfaches Bauernhaus und ein Stall, der auch für Manni reicht. Hier ist niemand, jedoch finden sich genug wintergeschützte Schlafplätze und Feuerholz. **Jonlun** spendet fünf Goldskilde an Freo, ich gebe ein Fünftel meines verbliebenen Vermögens (1 Goldskild).

Nachtwind erkennt, dass ich im Feenreich neue Runen auf meine Axt, meine Rüstung und meinen Schild graviert habe. Ich erkläre ihm den Sinn der altzwergischen Runen: Das Hohelied Tiw's, eine Anbetung Erthas und – neu – eine Huldigung an Erthas Tochter Eostre.

Apropos Eostre – der Herdrifter will überprüfen, ob es den Tieren gut geht und natürlich komme ich mit. Den Tieren geht es gut – genauso wie den Dreien hinter uns, die nichts Besseres zu tun haben als uns zu bedrohen. Es handelt sich um einen großen Saxa mit langen blonden Zöpfen, einen kleineren Saxa und einen Anari. Alle haben Schusswaffen auf uns gerichtet. Es geht ihnen nicht um uns, wir sollen uns nur fesseln lassen. **Nachtwind** will das nicht und greift den großen blonden Saxa an. Dabei warnt er mit einem lauten Ruf unsere im Haus verbliebenen Gefährten. Was für ein Irrsinn! Ich habe weder Rüstung noch Waffen dabei. Also halte ich besser still. Es dauert nicht lange und der Herdrifter liegt schwer verwundet am Boden. Der große Saxa ist sichtlich verwirrt. Er gebietet seinen Mannen Einhalt. Der Kampf ist vorüber.

Ich plaudere mit dem großen Blondem. Er nennt sich **Baldegund Ragisunu** und sucht **Jonlun** Trolltöter. Der Rest von uns interessiert ihn nicht. Anscheinend hat der Engro seinen Freund **Bluthals** getötet. Der war ein von den Herdriftern gesuchter Verbrecher. **Jonlun** kann man aber auch nicht alleine lassen.

Wenn man vom Teufel spricht: Genau in diesem Moment stürmt der Kleine in einem beeindruckenden Sprung aus der Tür, rollt sich ab und es erklingt sein neuester Schlachtruf: "Hier sind Typen mit Armbrüsten!" Imposant. Auch imposant: **Jonlun** wird gleich von zwei Seiten mit Armbrüsten bedroht.

Vitus versucht zu beschwichtigen. Seine Stimme ist wirklich beeindruckend – ist mir vorher nicht aufgefallen. Er bringt den Vorschlag eines Göttergerichts ins Spiel. **Baldegund** geht darauf ein und fordert den Engro heraus. Dieser hat nichts Besseres zu tun, als ihn zu provozieren. Er sagt **Baldegund** ins Gesicht, dass er **Bluthals** in Stücke gehauen habe. Auch sei dieser nur ein "Furz von einem Ork" gewesen. Und das waren nur die netteren Sachen, die der aufbrausende Engro seinem Widersacher ins Gesicht wirft. Jemand sollte **Jonlun** mal über die Knie legen und ihm den Hintern versohlen. Vielleicht kommt er dann mal zur Vernunft?

Man einigt sich auf einen Kampf auf Leben und Tod. **Vitus** dient als Adjutant. Der Kampf findet jedoch erst statt, nachdem **Nachtwind** versorgt worden ist. Bis dahin begeben wir uns alle nach drinnen – draußen ist es einfach viel zu kalt. **Vitus** und **Dawin** kümmern sich um die Wunden des Herdrifters. Ich unterhalte mich derweilen mit **Baldegund**. Als ich gefragt werde, wofür ich lebe, antworte ich: "Ich lebe für das Eisen, Karad Marn und für die Blumen." Alles lacht. **Jonlun** erklärt mir später, ich solle noch an meinem Schlachtruf feilen. Ich habe keine Ahnung, was er meint.

Nachtwind fand den Schlachtruf toll ...

Kurz bevor der Kampf beginnt, verspricht **Vitus**, dass er Verse über dieses Ereignis schreiben wird. **Jonlun** weiß darauf nur zu Antworten, dass **Vitus** die letzten Verse schon jetzt schreiben könne: „Er (Baldegund) hat mein Schwert im Hals.“ Daraufhin fordert **Vitus Jonlun** auf, ehrenhaft zu kämpfen. **Jonlun** verneint das – er könne nicht ehrenhaft kämpfen. Irgendetwas geht zwischen **Jonlun** und **Vitus** vor... Das bemerken auch **Baldegunds** Männer. Man einigt sich nach einem kurzen Wortgefecht darauf, dass beiden Teilnehmern keine Zauberei, keine Göttliche oder andere Unterstützung zuteil kommen wird. Nachdem das geklärt ist, wiederholt **Jonlun** noch mal seine Meinung vom Ausgang des Kampfes: "Dieser Mann wird gleich mit dem Schwert im Hals sterben."

Der Kampf beginnt. Der Skalde ruft **Jonlun** noch zu, er solle sich an die Geschwindigkeit seiner Ahnen erinnern. Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, dass dies irgendeine Form von "anderer Unterstützung" ist. Das wäre ein unehrenhafter Eingriff in das Göttergericht! Aber ich halte lieber meinen Mund.

Beinahe hätte **Baldegund** den Engro mit dem ersten Stoß niedergestreckt. Aber er verfehlt den Kleinen knapp. **Jonlun** greift ihn darauf hin zweimal auf seine unnachahmliche Art und Weise an und **Baldegund** geht zu Boden. Ein schneller Kampf. Ein kurzes Gericht. Die Götter haben entschieden.

Das Göttergericht wird von allen Seiten akzeptiert. Wir verbrennen **Baldegunds** Leichnam und **Vitus** verspricht, seinen Namen nicht zu beschmutzen. Selbst **Jonlun** erweist ihm die letzte Ehre. Allerdings nur, weil es in den Geschichten besser klingen wird.

Jonlun will, dass **Baldegunds** Männer verschwinden. In der Kälte der Nacht hätten sie keine Chance, zu überleben. Wir überzeugen ihn, dass sie hier im Wachtposten verbleiben können. **Vitus** unterhält uns am Abend noch mit mehreren Geschichten. Danach begeben wir uns in das Reich der Träume.

Dawin übernimmt die erste Nachtwache. Ihm fällt ein Rabe auf. Ein Tier, das wohl schon den gesamten Abend auf einem Pfosten sitzt. Er geht auf den Gefiederten zu, aber dieser fliegt weg, bleibt jedoch in der Nähe. Seltsam. Er schaut nach den Tieren. Es ist alles in Ordnung. Er schließt die Scheune und kommt ins Bauernhaus zurück.

Bei einem späteren Rundgang bemerkt **Dawin** den Raben noch immer. Als er zur Scheune will, bemerkt er, dass diese offen steht. Die Pferde fehlen, inklusive Sattel und Decken. Mani sollte wohl auch fehlen – zumindest ist er losgebunden worden. Sonst fehlt nichts. **Dawin** stürmt zurück zur Hütte – der Rabe fliegt ihm aus dem Weg und lässt sich auf dem Dach nieder – und weckt uns. Wir merken, dass zwei Anaris aus **Baldegunds** Bande fehlen. Es ist unklar, wie wir ihr Fehlen nicht bemerken konnten. Egal. **Dawin** nimmt eine Fackel und sucht nach Spuren. Suchen muss er eigentlich nicht – es sind genügend da. Die Pferde wurden erst etwas von den Häusern weggeführt. Im Tiefschnee angekommen sind die beiden Anari aufgestiegen und langsam weggeritten.

[06.09.2012, Holgi]

Nachtwind und **Vitus** besprechen sich kurz, nachdem alle wieder in die Hütte hineingegangen sind. Die restlichen vier Männer von **Baldegund** liegen in ihren Schlafsäcken und versuchen wieder einzuschlafen. Der Skalde summt in Zwergensprache vor sich hin: "Danke Unbenannter, dass du mir diese Lektion erteilt hast". Nach kurzer Zeit, in der er diesen Satz mehrmals wiederholt hat, verändert sich seine Stimme und er spricht in Handelsprache zu den Saxa, die in Ihren Schlafsäcken liegen.

Anscheinend möchte **Vitus** sie überreden, sich der Gruppe anzuschließen, um die Orks zu finden und zur Strecke zu bringen. Durch seine eindrucksvolle Stimme gelingt es ihm, die Aufmerksamkeit der Räuber auf sich zu ziehen. Der Anführer der Drei möchte wissen, was für sie dabei herauspringt? Der Skalde hat nicht viel Geld, er verweist aber auf den Schildkapitän **Nachtwind**, der ein gutes Wort für sie bei den Herdrittern einlegen kann, damit sie nicht mehr gesucht werden; auch könnten sie sich sicherlich den Herdrittern anschließen. Der Vorschlag scheint den Saxa nicht sonderlich zu gefallen, da sie sich nicht den Herdrittern anschließen möchten, sie bieten aber an, sich an der Verfolgung der Anari zu beteiligen. Nachdem dies geklärt ist, wird kurz darüber diskutiert, ob man die Pferdediebe wirklich verfolgen soll, die Naturliebhaber **Arri** und **Nachtwind** machten sich dafür stark, dass man auf jeden Fall sofort aufbrechen sollte, damit den Pferden in der Kälte nichts passiert. **Jonlun** hält es für keine gute Idee in der Nacht die Räuber zu verfolgen. Doch nachdem er in der Minderheit mit seiner Meinung ist, macht sich auch

der Engro fertig, um so schnell wie möglich aufzubrechen. Als man nach draußen kommt, macht **Dawin** die Anderen auf den Raben aufmerksam. Einer der Räuber berichtet, dass es der Rabe von **Baldegund** ist, und dass es ein komisches Tier sei, da er sich mit seinem Herrn unterhalten konnte. **Nachtwind** und der Zwerg wollen den Raben füttern und hoffen, dass er sie begleitet. Ein Aufenthalt im Feenreich scheint doch eine größere Auswirkung auf den Verstand eines Zwerges oder Elfen zu haben. Nachdem man sich dem Raben gewidmet hat, beginnt die Verfolgung. **Nachtwind** geht voraus und sucht die Spuren im Schnee, danach folgt **Dawin** auf **Manni**, zum Schluss die restliche Truppe aus **Jonlun**, **Arri**, **Vitus** und die vier Räuber.

Nach einiger Zeit scheint es so, dass **Nachtwind** die Spuren nicht mehr findet, und **Dawin** ihn öfter darauf aufmerksam macht, dass wir eventuell einen anderen Weg einschlagen sollten. Der Kleinwüchsige übernimmt in der Folge das Spurenlesen. Es ist furchtbar kalt und nach einiger Zeit können die ersten Räuber nicht mehr mit dem Tempo des Trupps schritthalten. Nach zwei weiteren Stunden müssen wir die Räuber zurücklassen, da zwei von ihnen nicht mehr laufen können. **Vitus** entbindet sie ihrer Aufgabe und sie schlagen ein Lager auf, um am nächsten Morgen wieder zurückzugehen. Der Rest marschiert weiter in der Dunkelheit und verfolgt die Spuren der Pferdediebe.

In einiger Entfernung kann man ein totes Pferd ausmachen. Als wir näher herankommen, erkennen wir, dass es einen Kampf mit wilden Tieren gegeben haben muss, auch sind die Reiter geflohen, doch den einen haben sie erwischt und ihn und das Pferd in Stücke gerissen und gefressen. Viel ist nicht mehr übrig, aber man kann erkennen, dass es sich um den Gaul von **Vitus** handelt.

Nachdem **Arri** den Leichnam mit Öl übergossen hat und versucht, ihn zu verbrennen, macht man sich wieder auf, die Spuren zu verfolgen. Man nimmt sich noch der Pfeile, ein paar Portionen Walblubber und des Geldes des Räubers an. **Vitus** nimmt noch einen Schuh des Räubers mit.

1. Endtag im Jagdmond, 499 NV

Der Tag bricht langsam an, und es wird ein wenig wärmer. Vor der Gruppe kann man einen kleinen Hain mit Bäumen ausmachen, an dessen Rand ein Pferd an einen Baum angebunden ist. **Jonlun** und **Nachtwind** gehen nach vorne, um zu schauen, ob es sich um eine Falle handelt. Der Herdritter erkennt, dass um das Reittier herum dünne Drähte gespannt sind, die mit einem Eimer verbunden sind; wenn man sich dem Gaul nähert, löst man die Stolperfalle aus und alarmiert den Erbauer. Auch hat jemand vor dem Pferd spitze Eisennägel in den Boden gerammt, damit man sich die Füße verletzt. Der gewandte Engro entschärft die Falle und die beiden beschließen den kleinen Wald nach dem Räuber abzusuchen. Gut getarnt finden sie nach einiger Zeit das Zelt des Räubers.

Die Zwei schleichen dort hin, und **Nachtwind** schneidet das Zelt an der Seite auf und hält dem Räuber die Klinge an den Hals. Dies scheint diesen aber nur bedingt zu beeindrucken, er rollt sich auf die Seite und will mit seinem Dolch den Herdritter angreifen. Es geht alles sehr schnell und **Nachtwind** trifft den Räuber am Hals und schneidet ihm diesen zur Hälfte auf. Der Dolch des Räubers verfehlt sein Ziel hingegen knapp. Man untersucht noch kurz die Habseligkeiten des Diebes, nimmt ein wenig Gold und weiteren Walblubber mit und begibt sich auch den Rückweg zur Gruppe und damit zur Hütte. Nach vielen Stunden in der klirrenden Kälte, wird man von den vier Saxa begrüßt. Man berichtet vom Tod der beiden Anari und auch der Rabe wird von **Arri** und **Nachtwind** wieder versorgt. Man ruht sich aus und bleibt den restlichen Abend noch in der Hütte.

2. Kopftag im Jagdmond, 499 NV

Am frühen Morgen geht es weiter. Nach einem langen, kalten Reisetag, erreicht man am Abend gemeinsam eine Unterkunft mit Schankraum. Dort sind einige andere Gäste. Ein Anari-Pärchen, das auf einer gemeinsamen Reise ist, um etwas Besonderes zu erleben, das sie ihr Leben lang verbindet. Auch erfährt **Vitus** vom Wirt, dass es eine Ruine in der Umgebung gibt, in der zwei reisende einen Schatz vergraben haben. Leider erfahren wir aber nicht von irgendwelchen Orkhorden, die wir suchen. Am späten Abend kommen noch weitere Reisende herein, der eine, ein Händler, berichtet uns, dass es sehr wenig Nahrung in seinem Dorf gibt, und er wäre uns dankbar, wenn wir für ihn seinen Karren zur Mühle und dann das Mehl zurück in sein Dorf bringen könnten. Er würde jedem von uns 50 Golsskilde für den Auftrag zahlen – und es scheint auf unserem Weg zu liegen. **Nachtwind** überlegt sich noch, ob wir das wirklich machen sollten, hat den anderen von dem Auftrag aber noch nichts erzählt. **Vitus** unterhält die Anwesenden mit seinen Geschichten und erzählt die letzten Ereignisse aus dem *Watchgap Fort* und der letzten Tage, wofür ihm der Wirt ein Freibier kredenzt.

[04.10.2012, Nagi]

Da die Mühle ohnehin in der Richtung liegt, in der **Nachtwind** nach Orkspuren suchen will, wird der Vorschlag des Anari-Kaufmanns angenommen. Jeder der Recken wird 50 Goldskilde erhalten. Wiederum erweist sich **Vitus'** Überzeugungskraft als nützlich, denn es gelingt ihm, für jeden der Saxa eine Bezahlung von weiteren 20 Goldskilden auszuhandeln. Man beschließt, dass jeder aus der Gruppe fünf weitere Goldskilde für die Saxa aufbringt, so dass diese mit insgesamt 25 Goldskilden einen guten Lohn erhalten. Wie zu erwarten war, stimmen die Begleiter unter diesen Bedingungen dem Auftrag zu.

Jonlun grübelt weiterhin über dem Rätsel, bis er am späten Abend voller Stolz die Lösung präsentieren kann. Sobald er seinen Kopf wieder frei hat, berichtet ihm **Vitus** von dem Schatz, der in einer Ruine in der Nähe vergraben sein soll. Die Beiden überzeugen den Wirt mit 15 Goldskilden, dass er bis zum kommenden Frühjahr niemandem von dem Geheimnis berichten soll. Sie erfahren dafür auch, dass die Ruine etwa eine Tagesreise entfernt liegt, und dass es aufgrund eines steilen Abhanges ratsam ist, Seile mitzunehmen.

2. Waschtag im Jagdmond, 499 NV

Der Anari-Händler erweist sich als großzügig und übernimmt die Kosten für die Unterkunft. Ein Planwagen mit zwei Pferden steht schon bereit. Während **Jonlun** und die Saxa in den Wagen steigen, nehmen **Arri** und **Vitus** auf dem Kutschbock Platz. **Nachtwind** und **Dawin** nutzen wie immer ihre eigenen Reittiere. Der Herdritter erhält noch einen Freibrief für den Verwalter der Mehlspeicher, der als langsam, seltsam, alt, aber zuverlässig beschrieben wird.

Dann bricht die Gruppe auf. Die Tatsache, dass niemand laufen muss, hebt die Stimmung. Während **Vitus** versucht, den ehemaligen Straßenräubern wenigstens die Grundzüge der Kriegskunst zu vermitteln, wird **Jonlun** das Opfer ihrer derben Scherze.

Die Reise führt durch eine karge Schneelandschaft. Alles ist weiß, alles ist ruhig – bis auf einmal der Skalde lautstark auf einen Ork-Bogenschützen aufmerksam macht. Es gelingt ihm noch, den Zwerg aus dessen Schusslinie zu schubsen, aber dann prasseln auch schon zahllose Pfeile auf die Reisenden nieder. Offensichtlich ist der Ork nicht allein! **Nachtwind** sieht, wie zwei Orks in Deckung gehen – und zwei weitere auftauchen, ihre Bogen spannend. Im Wagen machen sich die Saxa kampfbereit. Kaum hat **Vitus** das Fuhrwerk zum Stillstand gebracht, springt auch schon **Jonlun** auf die Straße.

Von seinem Mammut aus kann **Dawin** mindestens sieben Orks in einem notdürftigen Lager ausmachen, die sich hinter einem kleinen Erdwall verschanzt halten. Anhand der Symbole, welche die Orks tragen, sind sie für ihn unschwer als Mitglieder des "Augenspießer"-Clans zu erkennen. Vor allem ist **Dawin** aber darüber erstaunt, wie **Jonlun** sich in die Schlacht und den Orks entgegen wirft. (Wie man später erfährt, hatte **Jonlun** auch "nur" vier der sieben Orks gesehen.) Ihm folgt **Vitus** mit Schwert und Schild. Mit lauter Stimme warnt der Mann des Wissens die beiden kühnen Streiter („Es sind sieben Orks!“). Der Herdritter sammelt derweil die Saxa um sich und spricht ihnen Mut und Kraft zu. Nun warten sie auf eine passende Gelegenheit, um dem Feind offen gegenüberzutreten. Dafür steigt der Elf von seinem Pferd. **Dawin** folgt dem Trupp.

Jonlun gelingt es als erster einen der Orks in den Nahkampf zu verwickeln, nachdem er deren Fallen und Hindernisse geschickt umwunden hat. Ein geschickter Trick – und der Ork geht zu Boden.

Arri beginnt zu diesem Zeitpunkt damit, das Feuer auf die verhassten Orks zu eröffnen. Er erinnert sich an die empfindliche Stelle dieser Bestien. Und genau dorthin trifft sein erster Pfeil. Ein weiterer Ork geht zu Boden. Auch **Nachtwind** stürmt durch die Fallen und rammt einem Ork sein Schwert mit voller Wucht in die Brust.

Die Saxa-Krieger stellen sich bei den Fallen leider nicht so geschickt an und verlieren dadurch Zeit. Zeit, welche die verbleibenden Orks für den Angriff nutzen. **Jonlun** gerät in Bedrängnis als ihn der Schlag einer großen Keule trifft und seinen Schädel fast zermalmt, **Vitus** wird hingegen von einem Pfeil schwer verletzt. Auch **Nachtwind** gerät im Nahkampf durchaus in Bedrängnis. Doch schließlich greifen auch die Saxa in die Schlacht ein und mit ihrer Hilfe – sowie mit der Unterstützung von **Dawin**, dessen Mammut, die Fallen der Orks schlicht in den Boden stampft – gewinnen die Helden schließlich doch die Überhand. Der letzte Ork wird mit einem präzisen Schuss des Zwerges zu Boden gebracht.

Als der Kampf beendet ist, drückt sich **Vitus** den Pfeil, der noch in ihm steckt, nach alter Saxa-Art in seinen Körper hinein. Ein Zauber verschließt anschließend die Wunde.

[18.10.2012, Falk]

Nach dem Kampf liegen sieben tote Augenspießer-Orks auf dem Schlachtfeld, deren Waffen und Rüstungen größtenteils aus Plündergut bestehen: sogar ein Paar Menschenstiefel findet sich an den Füßen einer der stinkenden Kreaturen. Das Lager war gut getarnt, aber offensichtlich erst ein paar Stunden in den Schnee gegraben. Der wenige Proviant hätte auch keinen sehr langen Aufenthalt zugelassen. Ist das Orklager vielleicht ganz in der Nähe?

Während **Jonlun**, **Arri** und **Vitus** die Metallrüstungen der Orks auf den Wagen verladen, machen sich **Nachtwind** und **Dawin** auf Spurensuche: die Orks haben offensichtlich einen Baum im Westen als Ausguck benutzt, kamen aber in der letzten Nacht aus dem Norden zur Straße. So stellt sich für die Gefährten die Frage: erfüllen sie den Auftrag von **Rodgar ap-Annwn** und bringen das Mehl zur Mühle oder verfolgen sie die Orkspuren, wie es die Herdritter befohlen haben? Was passiert dann mit dem Gespann?

Nach kurzer Diskussion entschließt sich die Gruppe, den Wagen in der Nähe hinter einer Baumgruppe zu verstecken und das Orklager zu suchen. Der Versuch von **Arri**, die Bäume zu überreden, näher zusammenzurücken misslingt, anscheinend sind die Bäume der Gegend nicht sehr gesprächig und ignorieren den Zwerg. Auch die nächste Baumgruppe gibt sich nicht kooperativer, sogar als er **Jonluns** Feenring benutzt, schweigen sie. Sehr eigenartig, meint **Arri**. Sehr eigenartig, denken auch die anderen - hält sich der Zwerg für eine Fee? Näheres wird man bald von **Vitus** am Lagerfeuer erfahren.

Zusammen mit den Pferden vom Gespann macht sich die Gruppe auf den Weg durch den Schnee nach Norden, **Nachtwind** geht dabei voraus und folgt den Spuren der Orks. Abends wird bei einer (schweigenden) Baumgruppe ein Lager errichtet, die Nacht ist bitterkalt und verläuft bis auf Wolfsgeheul ruhig. War es vielleicht das Geheul von Direwölfen, die gern von Orks als Hunde gehalten werden?

2. Markttag im Jagdmond, 499 NV

Am nächsten Tag folgt die Gruppe weiter den Spuren und stößt bald auf einen Bach und gefrorenes Sumpfland. Ob der Boden die Pferde und das Mammut trägt? Ob der Orkstamm im Sumpf sein Lager hat? Leider findet **Nachtwind** keine weiteren Spuren mehr, die näher Auskunft geben. Nach einer längeren Beratung beschließt der Tross, hier auf einem Hügel Fallen zu bauen und im Schutz der Büsche auf die Orks zu warten. Mit einem Feuer und den Pferden könnte man sie sicher auch anlocken.

Während **Vitus**, **Jonlun**, **Arri** und die Saxa Schneekugeln zu Wällen und Verstecken aufrollen, Holz sammeln und versuchen, Bäume zu fällen, machen sich **Nachtwind** und **Dawin** am Bach auf Spurensuche. Sie haben gerade eine alte, kaputte Brücke und einen halb versunkenen Turm am Sumpfrand hinter sich gelassen, als sie das Grollen von Orks vernehmen. Der Herdritter schleicht sich näher heran und entdeckt drei Orks: ein Krieger und zwei junge Jäger, jeder ist mit einem Bogen bewaffnet. Obwohl **Dawin** sich zunächst sträubt, friedlich jagende Orks hinterhältig umzubringen, überzeugt ihn **Nachtwind**, einen der Orks gefangen zu nehmen, um mehr über den Stamm herauszufinden und so die Menschen in der Gegend zu schützen. So setzen sie ihren hastig geschmiedeten Plan in die Tat um:

Nachtwind versteckt sich im nahegelegenen Schilf, während **Dawin** bei Pferd und Mammut bleibt, um lautstark das Pferd zurechtzuweisen. Zunächst passiert nichts, doch dann zeigt der Schildsergeant hektisch nach Norden: die drei Orks rennen aus einer Richtung, die **Dawin** nicht erwartet hätte, auf ihn zu. Schnell zieht er die Armbrust, trifft einen der Jäger, der aber nur leicht verletzt wird. **Nachtwind** beweist mehr Geschick: mit einem gezielten Bogenschuss streckt er den zweiten Jäger nieder und bevor die Orks die Falle begreifen, stürmt der Elf aus dem Schilf, spannt im Laufenden den Bogen und streckt den Kriegerork mit einem Beinschuss nieder. **Dawin** steigt unterdessen auf **Manni** und lenkt ihn in Richtung des ersten Orks. Ein Orkpfel trifft zum Glück nur die Rüstung, dann sorgen die Stoßzähne und Hufe des Zwergmammuts für ein blutiges Ende des Gegners. Nun lebt nur noch der Kriegerork, der mit einem Pfeil im Bein am Boden liegt. Während **Dawin** ihn mit der Armbrust in Schach hält, fesselt **Nachtwind** ihn.

Vor dem Rückweg zum Lager beweist **Dawin** noch sein anatomisches Wissen und sein Geschick mit Nadel und Faden: meisterhaft versorgt er die Wunde im stinkenden Orkbein. Dann binden sie den Ork hinter das Mammut und treten die Rückreise zu den anderen an.

Im provisorischen Lager versuchen die Gefährten, in verschiedenen Sprachen Details zum Orklager herauszufinden. Die erste Äußerung kann **Arri** dem Orkkrieger entlocken: in gebrochenem Zwergisch kommt das Wort "Zwergenabschaum" aus seinem Mund. **Vitus** übernimmt nun das Gespräch. Mit geschickten Drohungen und Beleidigungen findet er heraus,

dass es sich bei den Orks im Sumpf um einen Stoßtrupp, also nicht um einen ganzen Stamm mit Frauen und Kindern handelt.

[01.11.2012, Georg]

Entgegen dem Plan will **Jonlun** nicht auf dem Hügel bleiben, sondern hinunter in den Wald gehen. Dort wird er im Kampf eher von Nutzen sein. Sollten die Orks nicht vor Anbruch der Dunkelheit auftauchen, will er zu uns auf den Hügel zurückkommen. **Vitus** möchte sich ihm anschließen, während die vier Saxa bei uns auf dem Hügel bleiben wollen. Der Skalde beschwört noch die Kraft seiner Ahnen auf sich. Seine Bewegungen werden extrem schnell. Sein Schwert glimmt und leuchtet kurz grün auf. Die Saxa wollen ein Tier opfern. **Vitus** schlägt vor, den gefangenen Ork zu opfern. Aber **Nachtwind** ist dagegen. Schade eigentlich. Danach packt **Jonlun** sein Zelt ein, erklärt uns, wie wir die Fallen auslösen können und begibt sich mit **Vitus** in den Wald. So wie wir das von hier oben betrachten können, teilen sie sich auf und verstecken sich an unterschiedlichen Stellen im Wald. Sobald sie dort angekommen sind, entzünden wir wie abgesprochen das große Feuer etwas weiter unten am Hügel.

Ich betrachte unser Lager. Der Schneewall ist nicht wirklich hoch. Und das auch nur zur Wald- und Flussseite. Zu den anderen Seiten ist der Wall niedriger und von eher weicher Konsistenz. Immerhin. Wir warten. Wir teilen Wachen ein. Es wird kälter.

Ich höre einen Ork-Schrei aus Richtung des Waldes. **Dawin**, **Nachtwind** und ich richten uns zum Wald hin aus. Die Saxa überwachen die anderen Seiten des Lagers. Wir hören Rufe. Irgendetwas stimmt da nicht. Wir sehen eine riesige nordische Eiche fallen – entwurzelt. Was kann einen solchen Baum umreißen? Aber wir sehen nichts ... **Dawin** glaubt an Oger-Hirten; Ork-Stämme wie die Augenreißer halten sich manchmal solche Geschöpfe. Auch Trolle, Riesen oder einen Elementarwesen-beschwörenden Ork-Schamanen schließt er nicht komplett aus. Na toll ...

Es wird wieder still. Nur der Wind pfeift über den Hügel. Keine Ork-Schreie mehr. Wir haben ein ungutes Gefühl. **Nachtwind** meint, dass uns nichts anderes übrig bleibt, als zu warten und in Deckung zu bleiben.

Der Abend bricht herein. **Jonlun** kommt zurück. Er hat nichts von der Eiche und dem Ork-Gebrüll mitbekommen, er hatte sich eingegraben. Da **Vitus** nicht wie abgemacht zurückkehrt, gehen **Jonlun**, **Nachtwind** und ich ihn suchen. Wir finden Leichenteile, aufgewirbelten Boden und eine zwei Schritt breite Schneise, die genau auf die umgefallene Eiche zuführt. Irgendwie wirkt das alles nicht real. **Nachtwind** entdeckt **Vitus**, der bewusstlos am Boden liegt. Er ist schwer verletzt, sein Eisenschild ist verbogen und verbeult. Da kommt wieder Arbeit auf mich zu. Insgesamt waren es wohl vier Orks, ein Schattenwolf und ein unglaublicher Kampf. Die Orks sind gerüstet wie Späher. Was auch immer hier gewütet hat, es hat verheerende Spuren hinterlassen. Die Orks sind zerdreht, zerrissen oder gar durchgebrochen. Ihre Schwerter sind gebogen. Vom Rest der Verwüstung wage ich gar nicht zu schreiben. Ob **Vitus** hier eine unglaubliche Macht beschworen hat? Als **Jonlun** den Schattenwolf sieht, wird ihm die Sinnlosigkeit seines Planes klar: Eingraben hilft nicht, wenn man von Wölfen aufgespürt werden kann.

Ich schaue mir die Wunden des Skalden an. Er lebt noch und er wird überleben. Notdürftig verbinde ich, was zu verbinden ist. Seine Verletzung am Arm ist seltsam, aber ich habe so etwas schon gesehen. Hier gebe ich mir mehr Mühe und greife tief in die Kiste meiner Erinnerungen an die Schlachtfelder von *Karad Marr*. Das ist die gute Nachricht. Inzwischen findet **Nachtwind** heraus, dass das – was auch immer hier gewütet hat – schon vor den Orks da war und den Platz auch nicht verlassen hat. Es hat gegen die Orks gekämpft, aber nicht gegen **Vitus**. Auf meinen Hinweis hin befragt **Nachtwind** die Bäume – ich selbst habe es schon zu oft versucht. Zu unserer aller Überraschung antworten sie ihm. Es stellt sich heraus, dass sich der Wald gegen die Orks erhoben hat. Im Gegensatz zu den Orks, dem Schattenwolf, dem Massaker und dem schwerverletzten **Vitus** kommen die Baumstimmen **Jonlun** unheimlich vor. Verstehe einer den Engro. Wir wollen zurück zum Hügel und nehmen den Verletzten mit. **Jonlun** ist ungewohnt still und wortlos. Er hält Abstand zu uns und sieht **Nachtwind** und mich schräg von der Seite an.

Als wir im Lager ankommen, wundert sich **Dawin** über den eigenartigen Verband an **Vitus'** Arm. Aber auch er hält diese Behandlung für sinnvoll. **Jonlun** berichtet den anderen, dass **Nachtwind** mit den Bäumen geredet hat (und ich ihm das Gespräch übersetzte). Ich hoffe, auch die Saxa sehen **Nachtwinds** und meinen Glauben jetzt in anderem Licht. Dann erst fällt **Jonlun** auf, dass er die Orks nicht mal nach Gold untersucht hat. Er will sofort zurück in den Wald. Zum Glück kann ich ihn an die Nacht und die Kälte erinnern; so bleibt er sicherlich bis zum nächsten Morgen.

Vitus kommt zu sich. Er erzählt, dass er von einem Pfeil in der Brust und einem auf ihn

rennenden Schattenwolf völlig überrascht wurde. Er sah zuerst nur einen Ork. Ein weiterer Pfeil traf ihn, und auch den Biss des Wolfes spürt er noch. Doch bevor er das Bewusstsein verlor, haben sich die Orks von ihm abgewendet und gegen irgendetwas anderes gekämpft. Er konnte nicht sehen, gegen was. Es sah fast so aus, als ob sie gegen Pflanzen kämpfen würden. Auf jeden Fall hörte er eigenartige Geräusche – ein Summen und ein Knacken wie von Bäumen. Ein Ork flog hoch durch die Luft und zerschellte an einem Baum. Er erinnert sich noch daran, dass überall Blut war. Und so haben wir ihn dann vorgefunden.

Nach einer weiteren Diskussion, wollen alle außer mir den gefangenen Ork laufen lassen, nachdem **Vitus** ihm gegenüber behauptet hat, dass er für die Ork-Schlachtereie im Wald alleine verantwortlich sei. Der Ork soll die Angst in sein Lager bringen. Was für ein Schwachsinn. Wir schenken ihnen einen weiteren Krieger. Nachdem der Ork freigelassen wurde, teilen wir Wachen ein. Es ist verdammt kalt. Die Nacht verläuft komplett ereignislos.

2. Montag im Jagdmond, 499 NV

Gegen Morgen jedoch kann **Nachtwind** am Waldrand Bewegung erkennen. Ein Ork mit einem Schattenwolf steht dort. Er zeigt auf den Hügel und dreht sich dabei nach hinten um. Anscheinend verstecken sich noch mehr als ein halbes Dutzend Orks hinter ihm. **Vitus** ruft den Orks auf Zwergisch zu, dass sie sich verpissen sollen – es rührt sie nichts. **Dawin**, **Nachtwind** und ich gehen hinter unserem Schneewall in Stellung. Einen Teil der Pfeile stecke ich zwischen den Herdritter und mir in den Schnee, so dass wir schnell Zugriff auf die Munition haben. Die Schilde stecken wir beide vor uns auf den Wall. Der Rest hält Wache auf den übrigen Seiten – wir haben einfach keine Lust auf weitere Überraschungen. Die Orks fällen anscheinend Bäume. Wieso tun sie das dem Wald an? **Vitus** meint, dass sie Riesen-Schilde bauen, um sich gegen unsere Pfeile und Bolzen zu schützen.

Vier Orks treten aus dem Wald heraus. Sie rammen einen Köcher in den Boden und legen an. Überraschenderweise schafft es einer der Pfeile bis in unser Lager. **Vitus** will mir mit der Kraft der Ahnen zur Seite stehen, doch es gibt einen seltsamen Knall und er fällt zu Boden. Irgendetwas Seltsames ist geschehen. Das Flimmern des Feenringes an **Jonluns** Finger gerät aus den Fugen; es dauert einen Moment, bis wir uns alle wieder gefangen haben. Ich lege an ... Währenddessen fliegen weitere Pfeile der Orks in unser Lager. Einen unserer Saxa hat es erwischt. Erst mein dritter Pfeil trifft sein Ziel und fällt einen der Orks. Die anderen Orks scheinen das wohl zur Kenntnis genommen zu haben und geraten in leichte Panik, bis sie von einem weiteren Ungetüm in Metallrüstung zur Räson gebraucht werden – hierbei handelt es sich wohl um ihren Anführer. Doch bevor ich ihm ein Geschenk in Form eines Pfeiles machen kann, verschwindet dieser wieder im Schutz des Waldes. Ein Ork-Pfeil surrt direkt neben mir in den Boden. Ein weiterer Pfeil trifft mich, jedoch ohne die Rüstung zu durchschlagen. Ich weiß, warum mein Panzer über und über mit den Runen Erthas, Tiws und Eostres bedeckt ist. Ein weiterer Saxa geht zu Boden, danach ziehen sich die Orks in den Wald zurück.

Wenig später hören wir immernoch das Klopfen von Äxten im Wald. **Dawin** und ich kümmern uns um die Verletzten. Wir bekommen beide wieder soweit hin, dass sie voll einsatzfähig sind. **Vitus** spricht den Saxa Mut zu. Solange die Orks weiterhin in kleinen Gruppen angreifen, haben wir vielleicht doch noch eine Chance. Sollten sie mit großen Schilden kommen, so haben wir noch unsere Baumstamm-Fallen. Sobald ihre Schilde brechen, erwartet die Orks unsere Pfeile, Bolzen, Schwerter, Äxte, Dolche, Feuer und was immer wir ihnen entgegenschleudern werden. So wahr ich **Arri Stahlhammer** heiße. Ich vermisse meine Schmiede.

[15.11.2012, Holgi]

Das Holzfällen geht unvermindert weiter. Die monotonen Schläge der Äxte machen uns fast verrückt, vor allem **Nachtwind** und **Arri** sind von dem Frevel, den die Orks dem Wald antun, sehr mitgenommen. **Vitus** spricht mit den anderen darüber, dass es besser sein könnte den gefangenen Ork freizulassen und ihm zu demonstrieren, welche Kraft wir haben. Es ist wie im Krieg: Wenn man es schafft die Moral der Gegner zu schwächen, hat man schon die halbe Schlacht gewonnen. **Arri** ist im ersten Augenblick strickt dagegen, er würde ihm lieber gleich die Axt in den Schädel rammen. Doch **Nachtwind** erinnert ihn daran, dass wir dies am Tag vorher bereits besprochen hatten und kein Gefangener getötet wird.

Als **Vitus** die Idee hat, nochmals den Waldgeist oder was auch immer ihn am Tag davor gerettet hat, zu rufen, versteht **Jonlun** die Welt nicht mehr. Warum sollte er sich den Ruhm mit einem Waldschrat teilen? Er schlägt vor, dass man die Feinde zu einem Duell herausfordern soll. Er würde jeden Ork besiegen. Doch **Nachtwind** hält dies für keine gute Idee, warum sollte sich ein

Orkstamm, der sich auf Bogenschießen spezialisiert hat, auf ein Duell einlassen? **Vitus** findet die Idee gut, denn wir können demonstrieren, dass selbst der Kleinste aus unserer Gruppe in der Lage ist, das Duell gegen ihren Anführer zu gewinnen. Doch die Mehrheit lehnt den Vorschlag ab. Viel mehr einigt man sich darauf, dass man gemeinsam versucht, den Wald und Eostre anzubeten und den Waldgeist erneut zu beschwören. Als erstes möchte **Vitus** aber, dass man sich gemeinsam in einem Kreis aufstellt und einen Schwur ablegt, dass man gemeinsam hier auf dem Hügel gegen die Orks kämpft, jeder für jeden einsteht und niemand versucht zu flüchten. Die Schwerter, Speere, Äxte und Armbrüste werden in die Höhe gestreckt, und der Schwur wird gesprochen. Im Anschluss geht **Vitus** zu dem gefangenen Ork, erklärt ihm, dass man bereit ist, den Angriff der Orks zu erwarten, dass man stark genug ist, und dass sich die Orks zurückziehen sollen, wenn sie nicht den Hass des Waldes gegen sich aufbringen möchten.

Vitus vollführt noch einen Zauber, um den Ork zu schwächen. Er legt sein Schwert auf die Brust des Gefangenen und ein grünliches Glimmen beginnt an der Spitze des Schwertes und plötzlich sieht man wie aus dem gesprochenen Wort eine Kraft wird, die einen Teil der Stärke des Orks in die Klinge abgleiten lässt. Der Ork zischt und grunzt vor Schmerz. Zum Abschluss hebt der Skalde die grün schimmernde Waffen nach oben. **Arri** und **Nachtwind** stehen mit gespannten Bögen bereit und **Jonlun** öffnet die Fesseln des Orks; dieser zieht sich zurück aus dem Lager mit der Botschaft an die Orks, sich ebenfalls wieder in die *Greenpohills* zurückzuziehen, sonst wird die Körpermilch der Orks den Boden tränken und die Schwerter der Menschen werden ihren Durst löschen.

Als der Ork kurz vor dem Wald ist, erkennen wir, dass ihm gewunken wird, damit er weiss wo sich seine Gruppe befindet. **Vitus** beginnt ein Gebet. **Arri** und **Nachtwind** wiederholen es in Bäumisch, und man hofft den Geist des Waldes mit einem Opfer für Eostre zu beschwören. Das Gebet endet, doch es geschieht nichts. Wir warten, das Holzfällen hat aufgehört. Es ist still im Wald nicht einmal ein Pfeifen von Vögeln wird mit dem Wind herübergetragen. Doch plötzlich durchbricht ein Orkschreien die Stille. Anscheinend ein Todesschrei, und man sieht, dass die Bäume wackeln. Es hat geklappt, der Wald erhebt sich für uns. Wir werden siegreich sein, gemeinsam mit dem Wald können uns die Orks nicht mehr besiegen. Weitere Bäume wackeln. Man hört Holz splintern, irgendetwas scheint sich den Weg vom Waldinnern zum Waldrand zu bahnen. Holz fliegt aus dem Wald heraus und zwei kleinere Laubbäume brechen wie kleine Äste. Dann sehen wir den Waldgeist, unseren Helfer. Doch das kann nicht sein, was ist das? Ein Trugbild manifestiert sich in unserem Kopf, eine schrecklich groteske Kreatur, riesig groß, kommt aus dem Wald heraus. Der Körper völlig deformiert. Doppelt so groß wie ein Troll. Ein fahles flimmern in den Augenhöhlen. Nein, das kann nicht unser Retter sein, das ist unser Untergang. **Dawin** erkennt sehr schnell, dass dies sicherlich kein wohlgelaunter Waldgeist ist, sondern vielmehr ein Dämon, ein Kettendämon. **Vitus** ist völlig schockiert. Was ist passiert? Hat er sein Leben einer Kreatur der Unterwelt zu verdanken? Er lässt sein Schwert sinken und ist nicht mehr anwesend auf dieser Welt. Er verkriecht sich in Gedanken, verschwindet unter dem nächsten Stein, sein Körper reagiert nicht mehr, er ist wie gefesselt, auf Grund der Hässlichkeit und der Furcht? Der Kettendämon bewegt sich aus dem Wald heraus, er erkennt uns auf dem Hügel und macht sich in unsere Richtung auf. Das ist zuviel für unsere Saxakrieger, in völliger Panik machen sich alle vier davon, rennen so schnell sie können. Nun sind wir auf uns alleine gestellt, gegen die Ausgeburt aus Hässlichkeit und einem Rudel von Orks und Wölfen. **Nachtwind** versucht noch den Saxas hinterherzurufen, doch es bedarf wohl mehr als nur aufmunternden Worte eines Herdritters. Sie werden erfrieren, wenn die nächste Nacht kommt, doch die Panik lässt sie nicht mehr zum Denken kommen. **Dawin** erkennt, dass die Orks anscheinend den Dämon beherrschen, da ein Gekreische und Jubellaute aus dem Wald hervorbrechen, als das Ungetüm sich in unsere Richtung in Bewegung setzt. Auch kann der Gelehrte erkennen, dass vier bis sechs Schattenwölfe an Leinen angebunden, kläffend und zähnefletschend am Waldrand stehen. Der Dämon macht sich auf den Weg, und unsere Bogenschützen beginnen auf ihn zu schießen. Es ist nicht schwer, diesen zu treffen, doch da sein Körper über und über mit Ketten eingehüllt ist, kommen die Pfeile nicht an ihr Ziel. Es scheint vielmehr, als ob jeder Pfeil den Dämon antreiben würde, schneller bei uns auf dem Hügel zu sein. 200 Meter noch entfernt, 180 Meter, 150 Meter, 120 Meter, **Vitus** kommt langsam wieder zu sich, die anderen schießen mit allen Mitteln auf den Giganten, doch kein Schuss lässt den Dämon auch nur im Geringsten langsamer werden. Nein, er läuft unvermindert weiter auf uns zu. 100 Meter, 80 Meter, 60 Meter, 40 Meter. **Arri** hofft und bittet bei allen Zwergen von *Karad Marn*, dass sie seinen Pfeil lenken sollen, damit dieser riesige

Fleischberg in Ketten endlich gestoppt wir. Und die Vorfahren haben **Arri** noch nicht verlassen. Sie geben ihm die Ruhe und die Treffsicherheit, damit er genau das linke Auge des Ungeheuers treffen kann. Ein wütender und hasserfüllter Schmerzenschrei durchreißt die Luft. Der Dämon ist getroffen und einen Augenblick später fließt eine ölige schwarze Flüssigkeit aus dem Auge und das Ungetüm löst sich auf, viele kleine Kettenteile fliegen noch durch die Luft und verwandeln sich in schwarzen Staub. Der Dämon ist besiegt, **Arri Stahlhammer** hat ihn mit der Inspiration der Vorfahren erledigt. **Jonlun** ist außer sich vor Freude. **Dawin** macht uns aufmerksam, dass der Dämon nicht tot ist, wie wir das kennen, nur seine Hülle auf *Rassilon* ist zerstört, er kann sich jetzt nicht mehr manifestieren, er benötigt jetzt einen neuen Körper, aber besiegt haben wir ihn am heutigen Tag. Nun haben wir zwei Dämonentöter in unserer Reihen. Wie sind begeistert, die Furcht, die uns alle noch vor Minuten in den Bann gezogen hat, ist durch Begeisterung ersetzt worden. Wir fordern die Orks heraus, doch jetzt selbst zu erscheinen. Ihr Anführer soll herauskommen, wenn er sich traut. Aus dem Wald ist aber keine Reaktion zu hören und zu sehen. Wir überlegen, ob wir in naher Zukunft nach unten gehen und schauen sollen, ob die Orks jetzt endgültig abgezogen sind. Wir beraten noch, ob nun **Jonlun** alleine gehen soll oder ob man gemeinsam hinunter geht, als wir im Wald erneut Bewegungen in den Baumkronen ausmachen. Wir hören wieder ein Johlen aus dem Wald und sehen, wie sich zwei riesige Kreaturen mit unglaublicher Geschwindigkeit auf uns zu bewegen. Es scheint so zu sein, dass die Orks einen Schamanen oder Beschwörer dabei haben oder der ganze Wald ist verflucht. Es sind zwei riesige geflügelte Dämonen, bevor **Dawins** Herz den Dienst versagt, erkennt er noch was sich da auf uns zubewegt: zwei Peitscher. Heerführer und Antreiber von Dämonenhorden. Einer alleine ist bereits schrecklich genug, doch zwei dieser Kreaturen sind für alle zu viel. Es war wohl doch die bessere Entscheidung zu fliehen. Und so schmeißen **Nachtwind** und **Arri** ihre Waffen weg und fliehen vor den schrecklichen Gestalten. **Jonlun** ist wie angefroren am Boden, sein Gesicht wird kreidebleich und sein Herzschlag setzt aus. Der Einzige, der im Augenblick noch die Stellung hält und dem Geschrei der Dämonen seine Schlachtrufe mit unvermittelter Stärke entgegenschreit ist **Vitus**. Er ist derjenige, der noch versucht zu verhandeln, und er ruft und schreit und singt mit so einer durchdringenden Stimme, dass zuerst **Jonlun** und **Arwid** aus ihrer Starre erwachen, und **Arri** und **Nachtwind** ihre Flucht unterbrechen und versuchen wieder einen klaren Verstand zu bekommen. Die Dämonen schwingen ihre riesigen Peitschen, aus denen eine schwarze, tiefende Schlüssigkeit herauskommt. Bei allen Göttern, sie sind riesig und können fliegen! **Vitus** erkennt noch im letzten Augenblick, dass er diese Kreaturen, die wie wild gleich über seinen Kopf fliegen werden, nicht mit dem Schwert angreifen kann. Das Einzige, das er machen kann, ist sich so gut wie möglich gegen die Peitschenhiebe zu wehren. Die Dämonen erreichen uns, unsere Angst ist riesig, und wir erkennen, dass die Rüstungen der Dämonen so fest und hart sind, dass unsere Pfeile und Steine einfach daran abprallen oder zerbersten. Das Heulen der Dämonen hört sich an, wie eine Sprache, sie schüchtern uns ein, sie verdammen uns, doch **Vitus** singt und spricht den Freunden Mut zu, selbst in dieser Situation scheint seine Stimme immer noch die Wärme einer gemütlichen Schankwirtschaft oder warmen Zwergenhöhle zu vermitteln. Doch die Peitschen treffen ihre Ziele, zuerst wird **Dawin** erwischt. Und die schwarze Masse vernebelt seinen Geist, ein ungezügelter Hass keimt in ihm auf, alle Menschen haben ihn verachtet, den Krüppel. Er muss sich jetzt und sofort an ihnen rächen und am schlimmsten sind diese Elfen, ja da steht einer, den werde ich als erstes töten. Und plötzlich wendet er sich gegen seine Verbündeten und beginnt den Herdritter mit seiner Armbrust zu beschießen. **Jonlun** und der Rest schießen weiter vergeblich auf die Dämonen, doch der Engro gibt nicht auf, er zielt genau auf das Herz eines Geflügelten und sein Schuss ist gezielt und treffsicher. Das Monster schreit auf, stürzt auf die Seite des Hügels herunter, überschlägt sich noch beim harten Aufprall am Boden und rollt den Abhang herunter. Wo er sich kurze Zeit später, wie der Kettendämon, auflöst. Doch der zweite Peitscher greift unvermindert weiter an. **Nachtwind** gibt die Order, dass wir alle kämpfen müssen, und so überwindet sich auch **Vitus** gegen den Dämon zu kämpfen, er muss ihm die Peitsche aus der Hand reisen, dann haben sie eine Chance. **Vitus** greift beherzt durch die Worte von **Nachtwind** an, fast gelingt es ihm die Peitsche mit seinem Schwert einzufangen, da er jetzt aber fast schutzlos ist, trifft ihn der Dämon auch und der Hass auf die Freunde, wird größer, als der Wille den Dämon zu töten. Dieser verdammte **Nachtwind** hat mich dazu gebracht diesen wunderschönen fliegenden Dämon anzugreifen, dafür wird er sterben. Mit zwei mächtigen Hieben streckt **Vitus** den Herdritter nieder, der keine Chance hatte sich zu verteidigen. Kurz danach kocht eine dunkle Erinnerung an den Verrat in **Vitus** auf, war es nicht ein Zwerg, der bei dem Komplott

dabei war, ja, genau, und da steht einer, ein dicker fatter Zwerg mit Bogen, ein Degenerierter seiner Art, der Bäume liebt. Was ist wohl besser als diesen hier und jetzt auf der Stelle zu töten, ja, genau erst den Zwerg und dann den kleinen Engro, den alten Besserwisser. Vitus rennt auf **Arri** zu und mit einem mächtigen Hieb schlägt er ihm sein Bastardschwert in die Seite, doch der Zwerg ist zäher als der dünne Taiga-Elf. Ein weiterer Angriff zwingt ihn auch nicht in die Knie und so muss **Arri** auf den Freund den Bogen richten, und da Vitus voller Hass angreift, weicht er dem Schuss von **Arri** nicht aus. Dieser trifft den Skalden mitten in den Bauch, durchtrennt die Baumuskeln und endet in seinen Eingeweiden. Ein Schwall von Blut fließt noch aus dem Mund von **Vitus** und dann bricht er zusammen, wie der Herdritter unter seinem Schwert.

Unterdessen versucht **Dawin** vergeblich den Zwerg mit der Armbrust zu treffen, doch die Rüstung des Schmiedes ist zu gut, um von den Bolzen durchschlagen zu werden. **Jonlun** schöpft neuen Mut, da er den ersten der beiden Dämonen besiegt hat. Nachdem der Skalde getroffen wurde, versucht **Arri** weiter auf den Dämon zu schießen. Er hat keine Angst, dass ihn der Gelehrte mit der Armbrust treffen könnte. Er aber trifft den Dämon, sein Bolzen prallt jedoch nutzlos von dessen Haut ab. **Jonlun** zielt genau auf die gleiche Stelle, wie beim ersten Mal und trifft auch hier. Der kleine Engro hat es geschafft, ist unverletzt und hat zwei Dämonen getötet. Doch nun heißt es schnell handeln, bevor die Orks einen weiteren Dämon schicken, oder direkt den Hügel angreifen. **Dawin** und **Arri** kümmern sich erst einmal um **Nachtwind**, während Jonlun das Umfeld im Auge behält.

[20.12.2012, Falk]

Während **Vitus** ohnmächtig daliegt und **Dawin** und **Arri** ihr Möglichstes tun, um **Nachtwinds** Bauchwunde zusammenzuflicken, sieht **Jonlun** fünf Orks den Berg heraufkommen. "Was sollen wir tun?" Nach kurzer Beratung und leisen Protesten von **Arri** beschließen die Abenteurer, sich zunächst tot zu stellen und dann überraschend anzugreifen. **Jonlun** versteckt sich etwas abseits bei den Bäumen, **Arri** und **Dawin** bleiben in der Nähe der Ohnmächtigen.

Die Taktik scheint aufzugehen: arglos kommen die Orks näher und trennen sich kurz vor der Hügelkuppe. **Jonlun** nutzt die Gelegenheit, springt einem großen, gut gerüsteten Ork auf den Rücken und sticht zu. Tödlich getroffen sinkt das Ungetüm zu Boden. Der zweite Ork erschrickt, spannt seinen Bogen, zielt und schießt. Doch **Jonlun** rennt geschickt im Zickzack auf ihn zu, weicht dem Pfeil aus und streckt den Schützen mit einem Schwertstreich zu Boden.

Inzwischen stehen **Arri** und **Dawin** drei weiteren Augenspießern gegenüber: ein großer mit guter Rüstung und zwei Bogenschützen. **Dawin** gelingt es trotz der durch die List verkürzten Entfernung nicht, mit seiner Armbrust die Lederrüstungen der Orks zu durchschießen. **Arri** dagegen rennt axtschwingend mit einem lauten "Orkbrut" auf den großen Gegner zu, kann die Pfeile der Bogenschützen mit dem Schild abwehren und rammt dann seinen Schild in den Unterleib des stinkenden Kriegers, der darauf blutend zusammenbricht. Während **Dawin** zu seinem Mammut rennt, es geschickt vom Baum abbindet und schnell in den Sattel klettert, nimmt sich **Arri** den zweiten Bogenschützer vor und streckt ihn mit seiner Axt nieder. **Dawin** gibt Mani die Sporen und reitet auf den verbliebenen Ork zu. Dieser hat allerdings die Gefahr erkannt und weicht dem Tier aus, um nur wenige Augenblicke später von **Jonluns** Schwert niedergestreckt zu werden.

Schwer atmend stehen die Helden auf dem Schlachtfeld: erst drei Dämonen und nun fünf Orks haben ihre Spuren hinterlassen. "Warum hast du mich vorhin angegriffen", fragt **Arri**. **Dawin** kann nur mit den Schultern zucken "Das muss ein böser Zauber der Dämonen gewesen sein, ich hatte plötzlich einen so großen Hass auf dich".

Währenddessen sehen die Kameraden eine Gruppe Orks aus dem Wald kommen: ein wirklich großer, selbst für einen Ork übermäßig beeindruckender Krieger führt einen großen Wolf, der ungeduldig an der dicken Leine zerrt. Daneben geht ein mit Farben und Tattoos verzierter, sonst aber fast nackter Ork im Lendenschurz durch den Schnee. Begleitet werden sie von zwei Augenspießerbogenschützen. Obwohl die Orks von ihrer Erscheinung her überaus bedrohlich wirken, scheinen ihre Absichten friedlich zu sein. Eine Falle? Aber müssten nicht noch weitere Orks mit ihren riesigen Wolfshunden im Wald sein? Vielleicht wollen sie ja tatsächlich verhandeln? **Dawin** setzt sich nach kurzer Diskussion gegenüber **Jonlun** und **Arri** durch: man will versuchen, friedlich zu verhandeln.

Dawin setzt sich wieder auf sein Mammut und macht die Armbrust am Sattel fest. Dann reitet er ein paar Schritte auf die Orks zu. "Sprecht ihr Handelssprecher?" "Ein wenig", entgegnet der der bunt angemalte und mit Tätowierungen übersäte Ork, "**Cathuga** will eure Namen wissen, um zu

ehren die Toten." Die Gefährten scheinen den Orkstamm tatsächlich beeindruckt zu haben: nach dem Dämonenangriff hatte keiner von ihnen damit gerechnet, noch jemand lebend vorzufinden. Zusammen mit den Vorkommnissen der letzten Tage sind sie tatsächlich überzeugt, es mit großen, unbesiegbaren Helden zu tun zu haben und bieten ihre Ehrerbietung an. Sie sind bereit, wieder in ihr angestammtes Gebiet zurück in die Berge zu gehen und der Schamane bietet sogar an, die Verletzten zu heilen.

Um das Misstrauen **Arris** und **Jonluns** zu beruhigen, erklärt sich **Dawin** bereit, sich als erster heilen zu lassen. Immerhin wurde er von der Peitsche des Dämonen an der Schulter getroffen und Verletzungen durch Dämonen sind möglicherweise tiefer und dauerhafter, als es die fleischlichen Wunden vermuten lassen. Der Schamane holt darauf einen großen, schleimigen Wurm aus seiner Tasche und setzt ihn auf die Schulter des kleinen Mannes. Der Gelehrte erkennt einen Orkmull, dem tatsächlich eine enorme heilende Wirkung – zumindest bei Orks – nachgesagt wird. Dieser scheint aber keine Verletzung zu finden. Danach widmet sich der Schamane **Vitus**: der Wurm findet schnell die verletzten Stellen und mit leisem Schmatzen scheint er Hautfetzen und Fleisch abzufressen und die Wunden mit einer schleimigen Substanz zu füllen. Der Schamane mixt derweil eine Salbe aus allerlei Pilzen und trägt sie auf die Wunden auf. Danach wird auch **Nachtwind** auf gleiche eklige Art und Weise behandelt.

Nachdem die Wunden versorgt sind, bedankt sich **Dawin**. Bevor die Orks den Heimweg antreten, spricht der Schamane noch eine Warnung aus: Ein Orkstamm im Osten ist ein finsternes Bündnis mit einem mächtigen, dunklen Mann eingegangen, der Gier und Zerstörung über die ganze Gegend bringen kann. Der Mann ist kein Mensch und kein Tier, eher beides. Er ist wie ein Diener der Rache und der Zerstörung.

Als die Orks den Hügel hinab zurück in Richtung Wald gehen, zieht **Arri** die ohnmächtigen Verletzten zum Schutz vor der Kälte an, während diese langsam erwachen. Sie stellen fest, dass ihre Wunden verschlossen sind, eine dünne Hautschicht mit großen Poren bedeckt bereits die Verletzungen.

Man beschließt schließlich, den Rückweg zum an der Straße zurückgelassenen Wagen einzuschlagen und dabei nach den Spuren der Saxas Ausschau zu halten. Tatsächlich wird man bald fündig: im Schnee gibt es Fußstapfen, die in Richtung Wagen führen und als man ihnen weiter folgt, trifft man an einer geschützten Stelle auf die Saxa, die wohl nicht mit Überlebenden gerechnet hatten. Bereitwillig lassen sich die Saxa als Nachtwachen einteilen, während sich die Gefährten erholen können.

2. Sonntag im Jagdmond, 499 NV

Am nächsten Morgen stellen **Nachtwind** und **Vitus** fest, dass ihre Wunden bereits vollständig verheilt sind. Allerdings sind die Stellen mit einer zähen, haarigen Haut bedeckt, schön anzusehen ist das nicht. **Vitus** macht sich große Sorgen, was er mit seinem Angriff auf **Nachtwind** angerichtet hat. Obwohl dieser ihm verzeiht, immerhin ist der Angriff ja im Bann eines Dämonen geschehen, meint er: "Ich werde das Schwert nicht an meine Nachkommen weiter geben können, es wird immer einen Makel haben."

Die Gruppe macht sich zusammen mit den Saxa auf den Weg zum Wagen, spannt die Pferde davor und reist die Straße entlang in Richtung Osten. Am frühen Abend erreichen sie einen Reiseturm und beschließen, die Nacht darin zu verbringen. Allerdings entdecken sie einige Merkwürdigkeiten: es stehen zwei zugeschneite Planwagen der Herdritter am Turm, Pferde oder Menschen sind jedoch nicht zu sehen. Nach näherer Erkundung stellt sich heraus, dass sich die Pferde wohl losgerissen haben, im Planwagen findet man zerstörte Mehlfässer und durchweichte, weiße Pampe. Im Turm liegen vier Skelette, die aussehen, als wurden sie von Ratten bis auf die Knochen abgenagt. Ratten oder Ungeziefer findet man aber keine.

Vitus verdächtigt einen Diener Valis, dies angerichtet zu haben: Vali ist der Gott von Krankheiten, Hungersnöten und Betrugereien – gerade in diesem strengen Winter könnte er viele neue Gläubige rekrutieren. Diener Valis können Ratten kontrollieren, jedoch nicht aus dem Nichts entstehen bzw. verschwinden lassen. Herolde Walis, so heißt es, können sich sogar in Ungeziefer verwandeln.

Es scheint, als ob das Unglück einige Tage zuvor geschehen ist, also noch bevor die Gruppe auf die Orks gestoßen ist. So beschließt man, zunächst die Nacht abzuwarten und am nächsten Tag die Verfolgung aufzunehmen.

2. Halbtage im Jagdmond, 499 NV

Die Saxas scheinen wohl genug von unheimlichen Begegnungen zu haben: nach den

Erzählungen von Rattenfängern und Rattenkönigen und mit den frischen Erinnerungen an die Dämonen der Orks im Kopf, beschließen sie am nächsten Morgen, sich nicht an der Jagd nach den dunklen Mächten zu beteiligen, wünschen den Abenteurern viel Glück und ziehen von dannen.

[03.01.2013, Georg]

Nachdem die Nacht ruhig verlaufen ist, verbrennen wir die Skelette im Kamin. **Vitus** wäscht sich im Schnee und kämmt sich. Danach reiten wir in Richtung *Dunenheim/Dunross*.

In einem Wäldchen am Wegesrand finden wir ein totes Pferd – wohl das Pferd eines Boten – mit (!) Sattel. Es wurde durch Ork-Pfeile getötet, um genau zu sein Geschosse der Augenspießer. Wir verfolgen ein paar Spuren. Sie führen uns zum Reiter. Auch dieser ist von Ork-Pfeilen gespickt und darüber hinaus noch seiner Schuhe beraubt worden. Er hat einen Brief dabei, der in Handelssprech verfasst ist:

Eine Rattenplage ist über *Dunross* hergefallen. Die Mehlvorräte sind fast alle und in einer Woche wohl verbraucht. Das Dorf scheint wegen einer Krankheit abgeriegelt. Sie rufen nach Hilfe (Soldaten, Heiler, Rattenfänger). Sie haben nicht genügend Wagen, um das Mehl von dort wegzubringen. Der Brief ist von Bürgermeister **Umbold Ap-Rutger** unterzeichnet.

Wir verbrennen den Toten. Ich versuche, Auskunft bei den Bäumen zu holen, aber sie schweigen. Nach einem kurzen Disput entscheidet **Nachtwind**, dass wir nach *Dunenheim* weiterreisen – und so ist es dann auch. Wir kommen an seltsamen Ruinen vorbei. **Vitus** lässt sich jede Sage darum haarklein von **Nachtwind** erzählen, wenn dieser mal etwas zu berichten weiß.

Der Weg endet nach einer Abzweigung in *Dunenheim*. Die Ortschaft ist von einer Palisade umgeben und von einem Bach durchzogen. Das Tor ist geschlossen und die paar Wachen davor (alles Anari) wollen uns nicht hineinlassen – der Bürgermeister hat die Ortschaft unter Quarantäne gestellt. Erst als **Nachtwind** sich als Schildkapitän der Herdritter vorstellt, wird der Bürgermeister geholt.

Dieser erzählt uns, dass die Ratten vor über einer Woche gekommen sind. Es ist eher eine Heimsuchung als eine Plage und sie bringen den Tod mit. Sechs bis acht Bürger mussten schon zu Grabe getragen werden. Er beschreibt die Krankheit (nicht hilfreich), aber verweist uns für Details an die Heilerin **Flora Godwinsdottir** (hilfreich). Eine Evakuierung des Dorfes ist keine Option – das Mehl muss geschützt werden. Nachdem alle außer **Dawin** und **Vitus** sich ein Stück Stoff vor den Mund binden, werden wir eingelassen.

Ich habe noch nie so viele Ratten gesehen. Der ganze Boden ist voll davon. Ganze Rattenhaufen werden von den Bürgern verbrannt.

Wie es mit dem Korn steht? Dazu sollen wir **Ulfwin** befragen – aber zuerst gehen wir zur Heilerin. In ihrem Wohnraum befinden sich keine Ratten. Sie erzählt uns, dass die Rattenbisse die Krankheit übertragen. Die Krankheit kann tödlich verlaufen, muss aber nicht. Sollten wir erkranken, so sollen wir vor allen Dingen ruhen – das erhöht die Überlebenschancen. Wir sollten besser hohe und feste Stiefel tragen. Anscheinend wächst für jede getötete Ratte eine weitere nach. Das Verhalten der Ratten ist wahrscheinlich nicht natürlich. Darüber hinaus erzählt sie uns, dass es eine Priesterin der Eostre (**Agnes Unterblatt**) im Dorf gibt. Wir könnten auch den Rattenfänger befragen, auch wenn er als "unfähig" bezeichnet wird. Sollten wir das Dorf verlassen, so würde sie mit uns gehen, um eine bestimmte Baumrinde zu finden. Diese würde die Behandlung der Krankheit erleichtern.

Wir gehen zu **Agnes**. Ihr Garten ist rattenfrei und trotz Winter grünt und blüht es hier. Die Priesterin meint, dass Eostres macht in *Dunenheim* gebrochen sei. Ihre Fähigkeit Wunder zu wirken sei verschwunden. Die Kornspeicher seien aufgebrochen, der Stand der Dinge ist aber unklar. Anscheinend hat ein Zauber Macht über die Ratten – daher kann sie ihnen keine Befehle erteilen. Die Vorräte sind knapp, das Wasser muss weiter flussaufwärts geschöpft werden. **Vitus** glaubt immer noch an einen Diener **Valis**, und dass nicht Dunenheim das Ziel ist, sondern ganz Heligioland. Fällt dieser Ort, verhungert der Rest. Da alle, die das Dorf verlassen haben von Orks getötet wurden, ist keine Nachricht nach außen gedrungen. Die Orks sitzen also mit im Boot. Wir sollten das Dorf verlassen und uns von den Orks finden lassen, so sein Plan. Sollten wir das Dorf tatsächlich verlassen, so bittet uns die Priesterin darum, zu jagen. Wir haben den Segen Eostres dafür.

Ich befrage den Baum in ihrem Garten. Er bestätigt, dass **Vali** diesen Ort vergiftet hat und dass die Orks nur Werkzeuge, aber nicht die Wurzel des Übels sind. Zudem hat der böse Gott einen Zweibeiner "vergiftet". Einer von seinen vielen Namen sei "Lei Parat". Er ist die Wurzel des

Verderbens, ihn müssen wir fällen. Darüber hinaus erzählt mir der Baum noch, dass die pelzige Plage schwellen wird und uns nicht mehr viel Zeit bleibt. Na toll ...

Der Name "Lei Parat" sagt **Agnes** gar nichts ... **Dawin** allerdings weiß, dass es sich bei einem Lei Parat um einen Formwandler handelt – halb Mensch, halb Tier, manchmal auch völlig menschlich, intelligent, aber mehr Tier als zivilisiert. Es ist also kein Name. Lei Parats sind wohl sehr selten. Man kann sie wohl an vielen Dingen erkennen, wenn man weiß, wonach man suchen muss. Leider weiß der Gelehrte nicht mehr und so werden wir eventuell Probleme haben, ihn von anderen Menschen unterscheiden zu können.

Der Rest geht inzwischen schon zu den Kornspeichern und überreicht **Ulfwin** den Brief (vom Mehlhändler). Wenn wir Glück haben, sei noch etwas da. In dem Fall sei unser Händler wohl ein echter Glückspilz (und wird diesen Winter wahrscheinlich sehr reich). Er berichtet von den letzten beiden Gruppen, die Mehl geholt haben – für die Herdritter und für das Dorf *Dahlsetter*.

Dawin hält die Ratten vom Tor des Kornspeichers und vom Wagen ab, während der Rest das Mehl auf den Wagen packt. Von den ca. 50 Säcken sind so um die Hälfte wohl noch verwendbar. Sobald der Wagen voll ist, wollen wir **Flora** und **Agnes** abholen und aus dem Dorf rausfahren.

Als wir nur noch zwei Säcke zu verladen haben, hören wir einen Schrei vom Dorfplatz. **Dawin** erkennt, dass ein riesiger Schwall Ratten über die Palisade strömt. Einige der Nager sind so große wie Ponys, mit Nagezähnen, die Arme durchtrennen können. Sie verschlucken die Leute, die an den Feuern stehen, dann verteilen sie sich im Dorf. Im selben Moment kommt ein zweiter solcher Schwall auf der anderen Seite des Dorfes über die Palisade. Ein Dach stürzt ein, das Dorf ist nun endgültig in Panik. Wir rennen mit den letzten Säcken auf die Kutsche und versuchen, die Tiere zum Laufen zu bewegen. Kaum fahren wir, können wir Dorfbewohner sehen, die vor den Pony-großen Ratten flüchten. Überall Schreie, Blut und scharzes Wuseln ...

[17.01.2013, Nagi]

Ratten, Ratten – von überall strömen Ratten in das Dorf. „Bleibt alle zusammen! Gemeinsam werden wir dem Ansturm trotzen“, brüllt **Nachtwind**. Die Umstehenden fühlen wie seine Worte ihren Widerstandsgeist stärken. Nun hat die Nagerflut bereits den Marktplatz erreicht. Menschen schreien. **Dawin** prescht mit seinem Mamut vor. Ihm folgt **Nachtwind** auf seinem Pferd. Dann der mit dem Mehl beladene Wagen, der deutlich langsamer vorankommt.

Eine Riesenratte stellt sich **Dawin** auf der Brücke in den Weg. Ihre leuchtend gelben Augen verraten, dass dieses Wesen kein Kind der gütigen Tiermutter ist. Die Bestie versucht sich im Hals des Mamuts festzubeißen, doch im zotteligen Fell findet sie keinen Halt. Auch **Nachtwind** wird von großen Ratten attackiert. Aber auch hier geht der Angriff ins Leere. Die Kreaturen verfolgen den Reiter und sein Ross, bleiben auf gleicher Höhe. Auch **Dawin** wird weiter von einem Tier verfolgt.

Auf dem Marktplatz tauchen immer mehr der großen Bestien auf. Überall sind nun Schreie zu hören. Die Dorfbewohner haben keine Chance, sich der Flut zu erwehren. **Arri** Rüstung hält dem Biss einer weiteren Ratte stand. Nun wird also auch der Wagen angegriffen. Immer mehr kleine Nager gesellen sich zu den großen hinzu. Die Füße der Tiere und die Räder des Wagens werden von der Flut umspült. Hinter ihnen sind die Schmerzensschreie von **Ulfwin** zu hören. **Nachtwind** ringt mit seinem Gewissen, spürt den Stachel seiner Verpflichtung, wehrlosen Menschen beizustehen. Aber hier gibt es keine Hoffnung mehr. Es liegt außerhalb der Macht eines einzelnen Herdritters, dem Schrecken Einhalt zu gewähren.

Immer wieder greifen die monströsen Riesenratten an. **Arri** gelingt es, eines der Tiere zu erschlagen, während **Nachtwind** zu **Dawin** aufschließt und eine der Bestien erledigt, welche sich im Fell des Mamuts festgebissen hatte. Auf der anderen Seite der Brücke holt der Wagen wieder auf. Unter seinen Rädern werden die Rattenleiber zerquetscht. Doch bei der großen Anzahl macht dies keinen Unterschied.

Kurz hinter der Brücke steht eine **verzweifelte Frau**: „Nehmt mich mit! Nehmt mich mit!“ **Dawin** lenkt sein Mamut an ihr vorbei, während er sich mit seiner Armbrust einer weiteren Ratte entledigt. **Vitus** gelingt es, die Frau auf den fahrenden Wagen zu wuchten. Ihre Dankesbekundung geht im allgemeinen Lärm und Geschrei unter.

Nachtwind reitet auf ein Kind zu, das verlassen und verwirrt am Wegesrand steht. „Zum Wagen, Junge“, brüllt er dem Knaben zu, um dann eine weitere Riesenratte anzugreifen. Die Ratte wird von seinem Schwert schwer verletzt. Der Taigaelf schließt zum Mamut auf. Wieso hat er nicht wenigstens versucht, das Kind auf sein Pferd zu heben? Wieso nicht angehalten, um es gegen die Ratten zu verteidigen? Wir werden es nie erfahren. Aber für solche Fragen ist jetzt auch keine

Zeit, denn schon wieder wird das Mamut von einer Riesenratte angegriffen. Auch am Wagen hat nun eine Bestie Halt gefunden. Und dann zerfetzt die schwer verwundete Ratte den Hinterlauf des Rosses, auf dem der Herdritter sitzt. Eine weitere Bestie geht ebenfalls zum Angriff über.

Dawin erkennt, dass das Tor zum Dorf offensteht. Er schöpft kurz Hoffnung. Dann: Das Mamut geht zu Boden! Eine Ratte ist ihm zwischen die Beine gesprungen. Ihre Zähne bohren sich in das Genital des Tiers. Ohnmächtig vor Schmerz bricht das Tier im vollen Gang zusammen. **Dawin** muss sich abrollen, um nicht unter dem eigenen Reittier begraben zu werden.

Auch auf dem Wagen wird die Lage nun brenzlich. **Vitus** wird von einer Ratte verletzt. **Arwin** kann sich eines Angreifers erwehren; doch nun hängt das Rattenvieh in seiner Axt.

Kaum ist **Dawin** wieder auf den Beinen, stürmt die Ratte, die sein Mamut zu Fall gebracht hat, auf ihn zu. Der Wissenschaftler rettet sich auf sein Reittier, das leblos am Boden liegt. Von dieser Position aus gelingt es ihm immerhin die Ratte mit einem Pfeil aus seiner Armbrust zu verletzen.

Währenddessen wird **Nachtwind** auf seinem Pferd von einem Rattenschwarm umringt. Immer mehr Tiere stürmen an dem Kadaver hoch. Dann ein hässliches Geräusch. Der linke Hinterlauf des Pferdes bricht. Es bäumt sich auf. Geht zu Boden. Stürzt in die Ratten. Im letzten Augenblick gelingt es auch dem **Herdritter**, sich abzurollen. Mit dem Schwert immer noch in der Hand eilt er **Dawin** zu Hilfe, der inzwischen von Riesenratten umringt ist.

Vitus lenkt den Wagen geschickt, hält ihn auf der Spur. Und dabei gelingt es ihm zugleich, eine Ratte wegzutreten, die schon seit einiger Zeit versucht, ihre Zähne in sein Fleisch zu schlagen. Doch das Tier lässt nicht locker, bleibt am Wagen hängen. **Arwin** schlägt ebenfalls weiter auf die Ratte auf seiner Seite ein. Doch das Vieh will nicht sterben. **Jonlun**, der hinten im Wagen sitzt, kann hingegen zwei Tiere mit seiner Schleuder treffen. Dann noch eine, die sich gerade anschickte, auf das am Boden liegende Mamut zu klettern. „Schnell! Zum Wagen“, ruft er **Nachtwind** und **Dawin** zu. Der Wagen ist nun ungefähr auf ihrer Höhe.

Endlich gelingt es auch **Arri** die Riesenratte zu erschlagen, die ihn bedrängt. Doch kaum hat der tote Körper den Boden berührt, da ist auch schon ein weiteres Monstrum an ihre Stelle getreten.

Die Ratten bringen auch **Nachtwind** und **Dawin** in Bedrängnis. Der Wissenschaftler kommt auf dem Körper des Mamuts ins Rutschen – zum Glück: Denn deswegen verfehlt eine Ratte ihr Ziel.

Nachtwind gelingt es, **Dawin** aus dem Nahkampf mit der Ratte zu befreien. Dieser rennt sofort zum Wagen. Der Herdritter kehrt indes um. Er hat den **verwirrten Jungen** entdeckt, der dem Wagen gefolgt ist. Er rennt zu dem Kind, schnappt es sich und trägt es zum Wagen. Dann zieht er sich selber hoch.

Die Gruppe hat im Mehtransporter nun beinahe das Tor erreicht. Man kann gut erkennen, dass das Tor nicht nur geöffnet wurde, es wurde auch Pech vor dem Tor ausgegossen. Wachen sind allerdings keine mehr zu sehen. Nur ein einzelner, verzweifelter **Wachmann** kann sich noch gegen die Rattenflut erwehren. In seiner Hand hält er eine Fackel.

Zwei Riesenratten springen auf den Wagen auf. **Nachtwind** wirft sich schützend vor das Kind und bekommt die Zähne der Kreatur zu spüren. Die zweite Ratte beißt sich im Bein von **Dawin** fest.

Vitus treibt die Pferde, die den Wagen ziehen, immer weiter an. Schließlich passiert die Gruppe das Tor. Keine Sekunde zu früh: denn genau in diesem Augenblick geht der letzte **Wachmann** zu Boden. Mit letzter Kraft wirft er die Fackel. Seine letzten Worte bleiben unverständlich.

Jonlun gelingt es, die Ratte, welche **Nachtwind** angegriffen hat, zu erschlagen. **Dawin** schießt mit der Armbrust auf den Nager an seinem Bein. Der erste Schuss trifft nicht. Der zweite ist deutlich glücklicher gesetzt.

Im Dorf hat das Pech nun Feuer gefangen. Die Flammen schlagen hoch, beginnen das Dorf und die Rattenflut zu verzehren.

Auf dem Wagen gelingt es **Arri** der Ratte Herr zu werden. Die Letzte, welche sich an der Außenseite des Wagens festklammert, wird von **Jonlun** mit seiner Schleuder zur Strecke gebracht.

In einiger Entfernung kommt der Transport dann zum Stillstand. Man hat überlebt, aber es sind die Verluste der Reittiere und aller Güter, die auf ihnen transportiert wurden, zu beklagen. Und der Verlust eines Dorfes voller Menschen. Nur zwei von ihnen konnten gerettet werden: der junge **Agion** und die junge Frau namens **Jenala**.

Das Kind ist bleich, spricht nicht und starrt ins Leere. Mittels einer Geschichte und eines Zaubers, der die Wirkung seiner Erzählung erhöht, gelingt es **Vitus** den Knaben ein wenig zu beruhigen. Und es gelingt ihm auch – so gut, wie dies angesichts einer solchen Katastrophe möglich ist – **Jenala** zu trösten. Sie möge sich ab jetzt des Jungen annehmen. Sie verspricht es. Dann fragt sie

mit trauriger Stimme: „Was ist passiert? Und warum?“

Während **Dawin** und **Arri** die Zugpferde heilen, betrachtet der **Herdritter** die brennende Stadt. Offensichtlich hat sich das Feuer nicht zufällig in der Stadt verbreitet. Dafür gingen zu schnell zu viele Häuser in Flammen auf. Die Dorfbewohner hatten wohl Vorkehrungen für den schlimmsten Fall getroffen. Doch sie konnten wohl nicht ahnen, was dieser „schlimmste Fall“ sein würde.

Nachtwind kann auch sehen, wie einige Ratten versuchen, die Stadt zu verlassen. Nur wenige entkommen in den Fluss. Doch die Tiere bilden nicht länger eine zusammenhängende Masse. Von diesen einzelnen Kreaturen scheint keine Gefahr mehr auszugehen.

Als die Heiler ihr Werk getan haben, beschließt man nach *Dalsetter* aufzubrechen. Der Ort liegt ungefähr einen Tagesritt entfernt. Es ist später Vormittag als die Gruppe aufbricht. Ob man rasten oder die Nacht über weiterreisen wird? Das weiß zu diesem Zeitpunkt noch niemand zu sagen.

[21.02.2013, Falk]

Im Rücken die Flammen von *Dunross* bewegt sich der Wagen langsam die Straße entlang. Eine junge Frau, ein Junge und 30 Sack Mehl konnten vor der Plage gerettet werden, viel mehr wird das Feuer nicht übrig lassen. Wer steckt wohl dahinter? Der Diener **Valis** könnte wie jeder aussehen. **Vitus** ist sich sicher, dass der Händler **Rodgar ap-Annwn** nicht hinter dem bösen Spiel steckt, auch wenn er von den Vorgängen vermutlich profitiert. "Das ist ein dreckiger Angriff auf die Herdritter", meint er, "und zwischen den Orks und den Ratten gibt es ganz bestimmt eine Verbindung". Ob *Dalsetter* vielleicht schon von den Ratten überrannt worden ist? Gibt es eine Alternative dazu, durch die kalte Nacht vielleicht den Orks in die Hände zu laufen? Die Gruppe beschließt, dass eine Rast oder eine andere Route wohl wenig sinnvoll wären. Vier Flaschen übelriechender Walblubber werden unter den Reisenden verteilt und auf die Haut aufgetragen. So ist man wenigstens vor dem Erfrieren geschützt.

Nach einigen ruhigen Stunden Kutschfahrt tauchen schließlich die Lichter von *Dalsetter* am Horizont auf. "Wer seid ihr? Was fahrt ihr so spät durch die Nacht?" fragt eine der zwei Wachposten vor dem Tor. **Vitus** reicht ihnen den Handelsbrief von **Rodgar ap-Annwn** und stellt die Helden vor. Dann erzählt er kurz vom Schicksal *Dunross'* und dem von Orks getöteten Boten. Hier ist wohl das letzte Mehl, das diesen Winter aus der Mühle der Nachbarstadt kommt.

Während **Arri** mit zwei Milizen den Wagen bewacht, wird der Rest der Gruppe zum Haus des Bürgermeisters **Agdi Skulisunu** geführt: ein einfaches Haus mit großer Stube, dem etwas verschlafenen Hausherr und einer älteren Frau, die den Gästen eine Suppe und heißen Met austellt. Der Skalde erzählt erneut die Geschichte von *Dunross*, dem Fluch **Valis** und **Leyparat**, wie der Baum das Wesen genannt hat. Auf die Frage nach Neuigkeiten und Gerüchten erzählt der Bürgermeister von der letzten Mehllieferung von **Penda Ranulfsunu** vor einer Woche, von Orkspuren in der Nähe und verweist anschließend auf das Gasthaus "Die vier Garben" – der Wirt weiß sicher weitere Geschichten. Schnell schreibt er auch noch einen Brief, der Vergünstigungen beim ansässigen Krämer (**Rudwulf Torvinsunu**) und der Kräuterfrau bringt.

Die Gruppe geht zum Gasthaus, wo auch zu so später Stunde noch freie Betten verfügbar sind und auch ein "leckerer" Frühstück versprochen wird. **Nachtwind** löst **Arri** beim Wagen ab und bringt diesen am frühen Morgen zum Bäcker **Horsa**, wo das Mehl von den beiden abgeladen und im Lager verstaut wird. Später bringt schließlich eine Miliz 5x50 Goldskilde als Bezahlung beim Gasthaus vorbei.

2. Milchtag im Jagdmond, 499 NV

Nachdem der Wirt **Benno** von keinen auffälligen oder besonders unauffälligen Personen oder Geschehnissen berichten konnte, gehen die Abenteurer zum Bürgermeister und warnen ihn nochmal eindringlich vor **Leyparat**, der schließlich jede beliebige Gestalt annehmen und sich unauffällig zwischen den Bewohnern bewegen kann. Dann besuchen sie **Eowyn Guthrundsdohtor**, eine Kräuterfrau, die **Vitus** Salbe und Feenkraut für seine so grässlich vernarbte Wunde verkauft. Etwas Auffälliges ist ihr jedoch auch nicht begegnet. Schließlich geht man zu **Rodgars** Haus, wo die Gruppe von **Elwick**, dem Diener des Händlers, begrüßt wird. Der Hausherr ist seit zwei Tagen überfällig, was allerdings im Winter gewöhnlich kein Grund zur Sorge ist. Der Besuch bei **Penda Ranulfsunu** wird vorerst verschoben.

Nun wollen die Helden nach den Orkspuren suchen, vielleicht ergeben sich ja daraus neue Informationen. Der Bürgermeister weiß auch gleich eine Miliz, die den Weg zeigen kann. **Vitus** bestellt beim Wirt für den Abend ein deftiges Mahl, zu dem er auch die Bewohner von *Dalsetter* herzlichst einlädt. Vielleicht erfährt er ja auch einige Geschichten von den Minen in den Hügeln, die zwar seit Jahren nicht mehr bewirtschaftet werden, jedoch das eine oder andere Abenteuer

bereithielten. So wurden sie z.B. von Trollen bewohnt, und der letzte gute Waldläufer fand dort seinen Tod.

Ungefähr eine halbe Stunde auswärts der Stadt findet die Gruppe mit Hilfe der Miliz die Spuren, die von schwer gerüsteten Männern oder aber von großen Orks hinterlassen wurden. **Nachtwind** und **Dawin** erkennen schnell, dass eine Gruppe von ihnen das Dorf von der Anhöhe aus beobachtet hat, um wenig später weiter zu ziehen. Sie folgen den Spuren in Richtung Ebene, haben aber immer mehr Schwierigkeiten, ihnen auf dem gefrorenen Boden zu folgen. So dauert es trotz **Vitus** motivierender Worte eine Weile, bis man jeweils mal wieder eine Spur findet. So geht es bis zum späten Nachmittag...

[07.03.2013, Georg]

Wir folgen den Spuren Richtung Norden in eine hügelige Einöde. Wir passieren Ruinen in dieser seltsamen ovalen Bauweise, die hier wohl mal üblich war. Die Spuren führen durch die „Kleine Klamm“, durch dessen Mitte ein Bach fließt. Ein Steg aus Holz geleitet uns durch die Klamm langsam bergauf. Laut **Nachtwind** wird dieser Weg schon seit langem nicht mehr benutzt. Allerdings weiß er auch nicht mehr, warum diese enge Schlucht einst begehbar gemacht wurde und wo sie hinführt.

An einem Wasserfall (unter dem **Vitus** einen Höhleneingang vermutet) begegnen wir vier Orks und fünf dieser seltsamen Riesenratten. Hinter einem Felsvorsprung legen wir einen tödlichen Hinterhalt: Während der kleine Engro von oben in die Feindgruppe springt, hält der Skalde die Feinde in Schach, damit der Rest mit Pfeil, Bogen, Armbrust und Bolzen einen tödlichen Hagel abfeuern kann. Die Begegnung ist dank **Jonlun** kurz und für die Orks und die Ratten auch eher schmerzhaft. **Jonlun**, dieser kleine Ork-Verdrescher würde sich in *Karad Marn* gut machen. Ich werde ihn mitnehmen, sobald ich mir die Ehre erworben habe, zurück zu dürfen.

Dawin, der kleine Geizkragen, holt seine Bolzen aus den toten Ratten – eine eklige Angelegenheit. Viel haben die Orks nicht dabei, nur acht Goldskilde. **Nachtwind** verwahrt sie. Das Geld wird auf **Vitus'** Wunsch heute Abend im Dorf für ein Fest ausgegeben, zu dem er die Dorfbewohner eingeladen hat.

Um die Spuren zu verwischen, schmeißen wir die Leichen in den Bach. **Vitus** beseitigt noch das Blut so gut es geht, dann gehen wir weiter. **Jonlun** erinnert uns daran, dass wir immer gut bei Kämpfen weggekommen sind, wenn wir den gegnerischen Chef zuerst getötet haben. Im bevorstehenden Kampf sollten wir uns also zuerst auf den Leyparat, dann auf den Hauptmann der Orks und dann auf den Ork-Schamanen stürzen – und den Rest danach erledigen. Wenn doch alles so einfach wäre ...

Am Wasserfall bemerkt der Skalde einen glänzenden Helm im Wasser. Da der Bach an dieser Stelle doch einiges unterhalb des Weges liegt, versucht er **Jonlun** zu überreden, den Helm zu holen. Seile oder andere Absicherungsmöglichkeiten haben wir jedoch nicht dabei. Wir entscheiden, dass eine solche Aktion zu gefährlich ist. Daher will **Vitus** sich den Helm auf dem Rückweg holen oder sich aber zumindest die Stelle merken. Dabei zwinkert er **Jonlun** verschwörerisch zu. Was haben die beiden denn nun schon wieder ausgeheckt?

Als wir die Klamm passiert haben, steht die Sonne schon recht tief am Himmel. Zwar sehen wir noch keine Minen und auch könnten wir jetzt noch nach *Dalsetter* zurück, doch liegen vor uns noch die frischen Spuren im Schnee. Wir ziehen also weiter mit dem Risiko, in der Nacht zu erfrieren.

Die Spuren führen durch einen kleinen Wald. **Vitus** bemerkt weiter vorne einen kleinen flachen Hügel. Darauf steht eine Art Kastell – oder was davon übrig ist. Auf den Resten eines Wachturms ist ein Ork. Er scheint zu schlafen! Wir schleichen uns durch das Unterholz näher ran. Wir entdecken das Tor – es ist zerbrochen. Man kann dadurch leicht in das Fort kommen. Von der Größe her beherbergt diese Festung nicht mehr als vielleicht zehn Orks. **Vitus** meint nur: „Nun, sie schlafen in unserer heutigen Unterkunft. Lass sie uns rausprügeln.“ **Jonlun** klettert den Wachturm hinauf und beseitigt den schlafenden Ork. Daraufhin schleichen wir anderen bis zum Tor – außer **Dawin**, der ist etwas lauter.

Am Tor angekommen bemerkt der Skalde, dass es im ganzen Hof raschelt. Auf der gegenüberliegenden Seite sieht er den Schatten einer Riesenratte. Ein Gebäude steht in der Mitte des Hofes. Auch gibt es in diesem Kastell einen Wehrgang. Die Aufgänge befinden sich rechts und links vom Tor. **Jonlun** kommt von innen durch das Tor zu uns geschlichen und erzählt, dass der ganze Hof voller Ratten ist: fünf bis sechs von den Riesenratten und mehrere Hundert normale. Dafür gibt es keine weiteren Orks. In den Turm führt nur eine Tür. Innen führt eine

Treppe nach oben. Am Torbogen bemerkt **Vitus** im Innenbereich seltsame Zeichen. Aber weder er noch **Dawin** können sie entziffern. Sie wurden wohl schon vor einigen Jahrzehnten in den Stein gemeißelt.

Wir folgen meinem Plan, die Schlacht gegen die Ratten auf dem Wehrgang auszutragen. Dort brauchen wir uns nur gegen zwei Seiten verteidigen, können Ratten vom Wehrgang runterstoßen und sie zudem noch von oben bewerfen. Wir rennen zum Wehrgang, die Ratten bemerken uns schnell. Kaum sind wir oben angekommen, fiepst und quietscht es schon im gesamten Hof. Wie eine Wellenbewegung stürmen aus allen Richtungen die Ratten auf uns herein.

Die kleinen Ratten lassen sich gut mit den Schilden bearbeiten, doch es sind eindeutig zu viele. Zum Glück können wir wenigstens die großen Ratten relativ schnell erledigen. Interessant: Anscheinend kontrollieren diese Riesen-Ratten die kleineren – sobald wir die großen Ratten ausgeschaltet haben, macht sich der Rest vom Acker. Fiepsen und Quietschen hören wir nur noch aus dem Kellergewölbe unter der Festung.

Nur Nachtwind hat Verletzungen davongetragen, **Dawin** einen Kratzer. Doch der hat es in sich – überall an seinem Körper sind Schwellungen. Er wirkt ziemlich mitgenommen. **Vitus** will ihn mit der Kraft der Ahnen heilen. Doch es gibt nur einen lauten Knall und einen Blitz. Als sich der Rauch legt sehen wir, dass die Hand des Skalden vernarbt ist. Er scheint Schmerzen zu haben. Seiner Meinung nach ist **Dawin** verflucht. Daraufhin versuche ich mein Glück: Mit Geduld und Zwergen-Spucke, dem einen oder anderen geschickten Handgriff sowie einigem Geschick beim Aussaugen des Giftes bekomme ich **Dawin** auch ohne Hilfsmittel wieder hin. Auch die Schmerzen des Herdritters kann ich etwas lindern. So viel zum Thema Magie ...

Der Gelehrte versucht sich trotz seiner Schwächung auch noch an **Nachtwind**, aber es scheint, als sei eine Behandlung wirkungslos.

[21.03.2013,Holgi]

Nachdem wir die erste Flut der Ratten zurückgeschlagen haben, überlegen wir, wie es wohl machbar ist zu dem Bergfried zu gelangen. **Jonlun** und **Vitus** schlagen vor, dass beide nach unten gehen, und versuchen zur Tür zu kommen, während die anderen ihnen mit Bögen und Armbrüsten den Rücken freihalten.

Als sich die beiden dem Bergfried nähern, beginnt sich die Masse der Ratten wieder in Wellen gegen die Eindringlinge zu erheben. Der Skalde wird durch den ersten Ansturm gebremst, **Jonlun** kommt ein Stück weiter, aber auch er wird von der Masse der Ratten so stark bedrängt, dass er sich ebenfalls zurückziehen muss. Die Ratten verteidigen scheinbar den Eingang und es ist schier unmöglich sich über dem Hof der Tür zu nähern. Nachdem wir weitgehend unbeschadet zurück auf dem Wehrgang sind und die Ratten uns nicht folgen, kommt **Jonlun** auf die Idee, von hier oben aus auf das Dach des Bergfriedes zu springen und durch das Dach einzudringen. Es scheint nicht ganz einfach zu sein, aber mit ein wenig Anlauf dürfte man das schon schaffen. Der Engro schlägt vor, dass er als erster hinüberspringt und schaut, ob man durch das Dach in das Gebäude einsteigen kann. Mit einem gekonnten Satz aus dem Stand springt der Trolltöter hinüber und macht sich sofort daran, das Dach abzudecken. Die Ratten scheinen ihn bemerkt zu haben, aber die Mauer des Bergfriedes ist zu hoch als dass sie hinaufgelangen könnten. Nachdem **Jonlun** ein Loch in die Ziegel geschlagen und uns mitgeteilt hat, dass im Raum darunter eine Treppe weiter nach unten geht, wagen auch wir den Sprung über die 4 Schritt breite Kluft. Den Anfang macht **Vitus**, doch er hat es wohl nicht ganz richtig verstanden, da er direkt in das Loch im Dach springt, und unsanft auf dem Fußboden des Bergfriedes aufschlägt – zum Glück unverletzt. Elegant wie ein Elf springt Nachtwind hinüber, danach die anderen. Kurz darauf befinden sich alle auf dem Boden des Bauwerkes.

Im Inneren befinden sich zwei geschändete Statuen Erthas, der Zwerg und **Vitus** beten vor den Steinüberbleibseln, wobei **Arri** gelobt, sie wieder herzustellen, wenn er den Auftrag überlebt. Zum Schluss setzten wir den abgeschlagenen Kopf einer der Figuren wieder auf den Rumpf, und wie ein Wunder der Göttin wachsen diese beiden Teile wieder zusammen. Selbst unser Wissenschaftler ist beeindruckt und kann sich dieses Phänomen nicht erklären. Man beschließt, nachdem **Vitus** den Zwerg ein wenig gereizt hat, dass **Arri** als erster die Treppe hinunter in die Höhle geht, dicht gefolgt von **Jonlun**, **Vitus**, **Dawin** und dem Schlusslicht **Nachtwind**. Nachdem wir die Treppe hinter uns gelassen haben, betreten wir eine große natürliche Höhle die über 4 Schritt hoch ist. Sofort werden wir wieder von Ratten angegriffen, bevor wir noch alle die Treppe verlassen können. **Arri** muss somit den ersten Angriff der Ratten auf sich nehmen. Der Zwerg springt auf eine der Ratten und erschlägt gleichzeitig eine zweite. **Jonlun** kann mit der Schleuder

eine der stinkenden Bestien ausschalten. Nachdem der Zwerg sich auf einer Ratte breitgemacht hat, beschließt er diese gleich in zwei Stücke zu hauen. Anschließend geht **Jonlun** ebenfalls in den Nahkampf und beide machen dem Spuk ein Ende. Eine blutige Angelegenheit, abgeschlagene Köpfe und Hinterteile bleiben zurück, wo vormals fünf Ratten einen Zwerg überraschen wollten.

Wir gehen tiefer in die Höhle hinein und folgen einem unterirdischen Weg und kommen an eine Kreuzung, gehen aber weiter geradeaus in eine Höhle mit einem Tümpel. Auch hier erwarten uns bereits einige Ratten. Diese verdorbenen Geschöpfe haben wieder versucht uns einen Hinterhalt zu legen, sie sind anscheinend doch klüger als man denkt. Doch auch hier hinterlassen wir ein weiteres Blutbad, nachdem wir eine Ratte vorher noch zum Schwimmen geschickt haben. **Jonlun** macht den Trick des Zwerges nach und bricht einer Ratte das Rückgrat, während er einer anderen sein Schwert in den Hals schiebt. **Arri** überwältigt die schwimmende Ratte mit einem furchterregenden Schlag.

Wir gehen den Weg weiter nach vorne, nach wenigen Schritten hören wir etwas, das einer Orkstimme ähnelt. Wir gehen vorsichtig weiter und kurz danach vernehmen wir das Surren von drei Pfeilen. Zum Glück ist die Rüstung des Zwerges sehr widerstandsfähig, denn ein Pfeil bohrt sich in die Kettenglieder hinein. Wir erkennen einen Vorhang an der rechten Seite des Gangs, dahinter scheint ein wenig Licht, und dort müssen sich die Orks verstecken. Als sie ein nächstes Mal feuern stürmt **Jonlun** nach vorne, gleichzeitig werden wir von hinten von weiteren drei Ratten angegriffen. Der Dämonentöter macht mit dem ersten Ork kurzen Prozess, **Vitus** folgt ihm und kann einen Bogen der Orks in Stücke schlagen, doch verletzt kann er ihn nicht. Dies nutzt der hässliche Hüne aus und schleudert den Skalden den Gang entlang, der gegen die Höhlenwand kracht und kurzzeitig benommen ist. Doch er richtet sich wieder auf und schlägt mit dem Schild auf einen der widerlichen Widersacher ein, während er gleichzeitig sein Schwert einem anderen in die Seite rammt. Der Angriff der Ratten auf **Nachtwind** ist überraschend und hart. **Dawin** kann eine Ratte mit der Armbrust erschießen, oder doch nur verletzen? Leider scheint Ertha diesmal nicht mit dem Zwerg zu sein, da er bei seinem letzten Angriff zu Boden stürzt; **Jonlun** tötet unterdessen den letzten Ork und wendet sich dann mit der Schleuder den Ratten zu. Er trifft eine weitere und auch **Nachtwind** kann eine Ratte erschlagen. Der Rest der Rattenmeute scheint den Rückzug anzutreten, was leider eine irriige Annahme ist, denn kurze Zeit später greifen diese beiden Ratten den noch am Boden liegenden Zwerg von der anderen Seite des Ganges an. Es muss also einen Rundgang oder ähnliches geben? Die beiden Biester beißen den Zwerg in den Oberkörper, noch bevor **Vitus** eine Ratte mit dem Schild vom Zwerg schlagen kann und die zweite mit dem Schwert erschlägt. **Dawin** verabreicht der noch nicht toten Ratte mit einem Bolzenschuss den Tod. Doch der Zwerg ist sehr stark verletzt. Aber als Kind der Erde scheint er auf Grund der Gunst von Ertha unverwundlich zu sein. Wir sehen wie sich seine Haut in Stein verwandelt und nach kurzer Zeit diese abbröckelt – seine Wunden sind geheilt.

[04.04.2013, Falk]

Nachdem **Arri** durch die Erdmutter geheilt wurde, sammeln sich die Abenteurer. **Vitus** und **Dawin** nehmen sich eine Fackel und alle gehen mit gespitzten Ohren den Gang entlang, immer dem Rascheln und Quieken der Ratten folgend. Bald erreichen sie einen großen Raum, den sich die haarigen Biester wohl als Nest auserkoren haben. **Dawin** starrt erschrocken ins Dunkel und **Vitus** stimmt gleich einen Kriegsgesang an, um den Helden Mut zu machen. Dies war auch dringend nötig, gehen die großen Ratten doch gleich zum Angriff über, begleitet von einem drachenähnlichen, markerschütternden Rattenschrei.

Während der gelehrte Anari etwas von großen, roten Augen schreit, gehen **Jonlun**, **Arri** und die anderen gleich in die Offensive. Mit gezielten Hieben und Schüssen werden große und riesige Ratten niedergemacht, Geschrei und das Spritzen von Blut erfüllt die Höhle. Bald wird auch klar, welch unheimliches Wesen für den Spuk hier verantwortlich ist: die Helden sehen im fahlen Fackelschein eine wahrhaft riesige, aufgedunsene, weiße Ratte mit roten, durchdringenden Augen. Das muss der Diener Valis sein, schreit **Vitus**. **Jonlun** nimmt sogleich Anlauf, springt und schlägt mit seinem Schwert auf die riesige weiße Ratte ein. Allerdings trifft er sie nicht: der Schlag wird von einem Schwall kleiner Rattenbiester abgefangen, die wie magisch aus dem Fell der Riesenratte wuseln. Auch **Arri** scheitert an einem Rattenschwall, als er mit den Worten "Ertha, diese Ratte ist für dich" seine Axt in Richtung Monster schleudert. Nachdem auch **Vitus** und **Dawin** nur kleine Ratten töten, fasst sich **Jonlun** ein Herz, rutscht unter der großen Ratte hindurch und sticht ihr von hinten in die riesigen Genitalien. Blutend beißt die Ratte um sich, bis

ihr auch der Skalde sein Schwert durch einen Schwall kleiner Ratten ins Fleisch rammt und sie zusammenbricht. Während viele kleine Nager panisch von der Toten fliehen, knöpft sich **Nachtwind** noch eine große Ratte vor und tötet sie mit einem gezielten Schuss. Endlich ist Ruhe. Die Helden schauen sich die riesige, weiße Ratte näher an: sie ist von ekligen Pusteln übersät und überaus grässlich: dies muss Leyparat sein. Oder doch nicht?

Man schlägt den Rückweg durch die Höhle ein, findet noch einige zerschlagene Steintafeln mit unbekanntenen Runen und etliche Verwaltungsinformationen in Anari. Vorbei am See gelangen die Abenteurer schließlich in eine riesige Höhle mit unheimlichen Geräuschen: ein Reiben und Knirschen durchzieht den Raum; wie ein Vorhang beschützt ein sich bewegender Fluss von Kieseln und Steinen den rückwärtigen Teil der Kaverne. Beim Nähergehen mischt sich zum Reiben der Kiesel ein sonores Brummen und Summen und zwei Wesen aus Stein erheben sich aus dem Felsboden. "Das müssen Elementarwesen sein" merkt **Dawin** an. **Arri** rezitiert das Hohelied Erthas, während die Gefährten langsam zurück in den Zugang des Raumes gehen. Schließlich versinken die Elementare im Boden, ob des Einsatzes von Erthas Worten oder einfach nur, weil alle den Raum verlassen haben.

"Ein Gang fehlt noch" und die Gruppe macht sich gleich zur Erkundung auf: man stößt auf einen Raum mit merkwürdigen, farbigen und übergroßen Pilzen. **Dawin** warnt seine Gefährten noch, es gäbe auch sog. "Fungale", lebende Pilzwesen. Doch hier sind keine Arme oder Beine zu erkennen. Viel Zeit bleibt auch nicht, sich die unterirdische Fauna oder Flora näher anzusehen, den man hört bereits das Surren von Bogensehnen und drei Pfeile fliegen auf die Abenteurer zu. Sie treffen die Rüstung von **Arri**, das Schild von **Vitus** und leider auch den Arm von **Nachtwind**. Schnell suchen alle Deckung, der Zwerg meint nur "Drei Orks, da hinten". Doch die Orks haben wohl nicht mit den Kampffertigkeiten der Helden gerechnet. **Dawin** und **Nachtwind** strecken zwei mit gezielten Schüssen in den Hals nieder, den dritten erledigt **Vitus** nach einem kurzen Schwertkampf. Leider scheinen einige Pilze nicht ganz ungefährlich zu sein, denn bei Kontakt mit den Sporen fängt **Jonlun** an zu husten und kippt schließlich um, während auch **Arri** kräftig hustet. "Tretet nicht auf die Pilze", meint der Herdrifter, eilt dem Engro zu Hilfe und trägt ihn schließlich zum Zugang des Raumes zurück. **Dawin** klopft dem ohnmächtigen **Jonlun** kräftig auf den Rücken, während **Arri** ihn hält, sodass dieser hustet und erwacht.

Die Helden erkunden nun weiter das Höhlensystem und finden bald einen sorgsam behauenen Gang, dem sie bis zu einem verzierten, holzbeschlagenen Steintor folgen. Hier hat wohl jemand ziemlich gewütet: die feinen Ertha-Symbole wurden zerschlagen und beschädigt. **Nachtwind** erkennt auch schnell, dass dies erst vor kurzem geschehen sein muss. **Arri** rezitiert erneut das Hohelied Erthas, **Vitus** legt die Hand an die Tür, die sich danach nahezu ohne Widerstand und Kraftaufwand öffnet. Es folgt ein Gang, der aber merkwürdige Spuren aufweist und ein Ertha-Amulett liegt wie ein Lockvogel weiter vorn. "Eine Falle", meint der Skalde. "Ein Schatz", sagt **Jonlun**. "Wir müssen die Rüstungsteile der Orks holen und die Fallen entschärfen". Der Engro vollführt seinen Plan auch schnell, nach einiger Zeit ist der Gang sicher und **Arri** öffnet mit leichtem Druck und Erthas Lied das Tor am Ende des Ganges. Ein gewaltiger, wunderschöner Saal zeigt sich den Abenteurern. Ertha-Statuen und Säulen zeigen recht klar: dies muss ein Tempel der Erdmutter gewesen sein.

Allerdings scheint etwas falsch, denn gegenüber am Altar steht eine blutrote Statue aus mit den Schwänzen verschlungenen Ratten. Daneben steht ein Wesen mit Schneidezähnen und je einer Riesenratte zu beiden Seiten, das Wesen hält mit einer Hand die Statue fest. **Nachtwind** schießt einen Pfeil auf das Wesen, trifft scheinbar, jedoch kriecht an genau dieser Stelle eine Ratte heraus und fällt vom Pfeil getroffen zu Boden. Ein hämisches Lachen ertönt. Gleichzeitig fliegen zwei Pfeile auf die Abenteurer zu, **Nachtwind** wird verletzt, **Arri** kann gerade noch das Schild hochreißen. Die Schützen, zwei Orks, treten aus den Schatten hervor. **Vitus** rennt direkt auf das Wesen zu und schlägt mit aller Kraft auf den Arm ein, der sich an der Statue festhält. Ein ganzer Schwall Ratten verlässt darauf den Arm und baut sich als große, lebende Wand vor dem Wesen auf. So ist es zunächst vor allen Angreifern geschützt. Doch diese lassen sich nicht so leicht irritieren. Obwohl der Herdrifter von einem Orkpfeil getroffen zu Boden geht, tötet der Zwerg erst eine Ratte, dann einen Ork. **Dawin** verletzt einen Riesennager mit seinem letzten Armbrustbolzen, schnappt sich dann den Bogen vom ohnmächtigen **Nachtwind** und gibt der Ratte den Rest. Dann bringt er mit einem gezielten Pfeilschuss den zweiten Ork zu Fall, der direkt in die Rattenwand schwankt und sogar von den kleinen Biestern angefressen wird. **Jonlun** und **Vitus** bekämpfen derweil das Wesen, das den Kampf mit den Worten "Haltet ein! Keiner muss

sterben" zu beenden sucht. Doch langsam schwindet dessen lebendige Rüstung und schließlich beendet **Arri** sein Leben mit den Worten "Für Ertha" und einem sauberen Axthieb. Nach dem erfolgreichen, hoffentlich letzten Kampf im unterirdischen Höhlen- und Tempelsystem kümmert sich **Dawin** um den verletzten **Nachtwind** und näht dessen Wunde am Arm. "Da wird eine weitere schlimmer Narbe bleiben", meint er noch.

[18.04.2013, Georg]

Mit dem Tod des Leyparat verdünnt sich auch der Rattenschwarm. Der Bann ist gebrochen, der Tempel aber dennoch entweiht. Wir finden noch heraus, dass Leyparats Gestaltwandler sind, die ihre Form zwischen Mensch und Ratte wechseln können. Es gibt wohl noch andere Gestaltwandler, die gesamte Gattung nennt sich Leypa. Dieser Leyparat war definitiv ein Priester Valis. Ich finde noch ein paar Wertsachen – den Erlös werde ich für den Wiederaufbau des Tempels spenden. **Vitus** will mir beim Wiederaufbau des Tempels helfen, dann gehen wir zurück nach *Dalsetter*.

Dort berichten **Vitus** (sachlich) und **Jonlun** (übertrieben) von unseren Taten. Ich rekrutiere die ersten Aufbauhelfer. Nach einem kurzen Aufenthalt geht es dann endlich zurück zum *Watchgap Fort* – und zu meiner geliebten Schmiede. Wir kommen noch im Jagdmond dort an.

Interregnum

Während **Nachtwind** zum Schildkapitän (eine Ehre, die nur selten Leuten wie ihm gewährt wird) befördert wird, rekrutiere ich Männer für den Wiederaufbau des Ertha-Tempels. Auch hier erzählen **Vitus** und **Jonlun** von unseren Taten – und schon bald sind wir die Helden der gesamten Umgebung. Schmiede-Arbeiten warten auf mich.

Obwohl es Winter ist, kommt der Wiederaufbau des Ertha-Tempels gut voran. Die Arbeiten finden ja unter der Erde statt. **Vitus** (Organisation und Preisverhandlungen) und **Nachtwind** (Kontakte und Mittel vom *Watchgap Fort*) unterstützen den Aufbau wie sie nur können. Ich selbst lege an vielen Stellen Hand an. Auch die Herdritter stellen Mittel zur Verfügung, diese sollen aber auf die eine oder andere Weise zurückfließen. Doch durch diese Kontakte geht wirklich vieles schneller als Gedacht – schon bald ist ein Ertha-Priester gefunden. Dieser erzählt uns, dass der Raum hinter dem Stein-Vorhang ein Knotenpunkt von Erthas Macht ist. Ich darf ihn mit ihm betreten und sogar ich spüre dort die Stärke und Kraft der Erdmutter. Welch ein Geschenk für einen Sterblichen. Und welche Macht für Ertha-Priester ...

Wir hätten übrigens diesen Raum betreten können mit Hilfe des Amuletts oder mit dem Schlüssel, der sich auf den Steintafeln der Bibliothek befand. Ohne beides wären wir von den Elementaren getötet worden. Hätten wir jedoch die Erdwächter besiegt, hätten sich ihre Überreste als Riesenelementar zusammengesetzt und uns den Rest gegeben. Die Elementare hätten nur Ertha-Verschriebene passieren lassen – Welch Glück also, dass ich genau in diesem Moment das Hohelied rezitierte.

Mein Name wird im Tempel verewigt. Auf einer imposanten Statue, die genau an dem Platz steht, an dem Ertha das Wunder der Heilung über mich gebracht hat. Dementsprechend zeigt mich die Statue in einem steinernen Panzer.

Auch **Vitus'** Name wird verewigt – auf einer nicht ganz so imposanten Statue. Diese steht an dem Ort, an dem er unter Anrufung Tiws mit nur einem Hieb einen Ork fällte – in der Pilzhalle.

Als letzte Arbeit am Tempel erstelle ich noch eine Ertha-Statue aus Eisen, überzogen mit dem Hohelied Erthas auf Alt-Zwergisch – in der Version, die auch auf meiner Axt verewigt ist: Mit den Verweisen auf Erthas Tochter. Apropos Eostre: ich Sorge dafür, dass direkt außerhalb des Tempels vor den Toren des Kastells und unter freiem Himmel ein kleiner Eostre-Schrein errichtet wird.

Der Tempel wird in der Gegend schnell bekannt und ein beliebtes Ausflugsziel. Das mag eventuell auch an dem schmackhaften Bier liegen, das man hier bekommen kann. Doch dazu später mehr.

Doch nicht nur im Tempel verbringe ich meine Zeit. Auch im *Watchgap Fort* wird meine Anwesenheit benötigt. Nicht nur in der Schmiede, auch zum Geburtstag des Schildkommandanten bin ich eingeladen.

Ich bin schon recht angeheitert und beschwere mich gerade zum zigstenmal über dieses wässrige Gesöff, dass die Menschen als Bier bezeichnen. Da muss der Kommandant laut lachen und meint verächtlich, ich solle mich doch selbst um gutes Bier kümmern. Sollte das Gebräu wirklich Geld einbringen, so soll es dem Ertha-Tempel gespendet werden.

Gesagt, getan und nach ein paar Verhandlungen mit dem Schildkommandanten und einiger

Arbeit entsteht außerhalb des Forts die einzige Brauerei, die nach zwergisch-feeischer Braukunst braut. Schnell wird das Bier bekannt und die Brauerei bringt tatsächlich einen stattlichen Gewinn für das Fort (spendet ein Teil dem Ertha-Tempel) und mich (spendet ein Teil an die Verteidiger *Karad Marns*). Auch der Ertha-Tempel wird mit dem *Stahlhammer-Bräu* beliefert und macht seinerseits ganz guten Umsatz damit.

Die Biersorten:

- Das Stahlhammer-Bräu: ein starkes, dunkles Bier nach zwergischer Brauart.

(einfach nur ein unglaublich leckeres Bier)

- Eostres Doppelbock: ein Bier mit leichter Kräuternote – mit leicht grünlichem Schaum.

(Heilung – Regenerativ: 2 Tage lang jeweils 1 l Trinken ermöglicht ein Würfeln auf natürliche Heilung schon nach 2 anstelle von nach 4 Tagen)

- Feen-Weizen: ein Bier, das nach Blumenwiese duftet. Nicht schlecht, wäre da nicht der Nachgeschmack nach Blumenwiese. Und ist es wirklich nicht leicht rosa?

(Aufputzmittel II: Wirkungsdauer: 1h, Wirkung: +1 auf Erholung gegen Angeschlagen)

- Feen Ale: Rosenduft? Süßlicher Geschmack? Regenbogenfarben? Bier? Obwohl das alles nicht zusammenpassen sollte, fügt es sich im Gaumen doch irgendwie zu einem Geschmack zusammen. Wenn man es nicht sehen und riechen würde, wäre es vielleicht sogar lecker ...

(Aufputzmittel III: Wirkungsdauer: 1h, Wirkung: +1 Geschicklichkeit, +1 Konstitution, +1 Stärke,

-1 auf alles, was geistige Konzentration erfordert, Verstandstricks nicht möglich)

- Watchgap Forts Starkbier: Lecker und reichhaltig

(Nahrungersatz: 1l Bier entspricht 1 Tagesration Nahrung – allerdings sollte man sich nicht länger als 3 Tage hintereinander nur von diesem Bier ernähren, denn sonst ...)

- Zwergen-Koma: Ein Bier mit seeeeehr hohem Alkoholgehalt.

(Betäubung: Wirkungsdauer: 1h, Wirkung: Wundabzüge um 1 reduziert)

Und so verbringe ich den Winter ...

Nachtwind hingegen schlägt sich diesen Winter mit seinen neuen Aufgaben und seinem Folianten über den Weltenfrost herum. Ihm wurde freigestellt, ob er dem Schwert-Orden beitreten oder Schildkapitän werden will. Da er immer schon die einfachen Leute beschützen und nicht den Weltenfrost erstürmen wollte, fiel ihm die Wahl nicht schwer. Seine Vorschläge für die Verbesserung der Verhältnisse im Fort (allgemeine Verbesserung der Behandlung der Tiere, an mind. 3 Tagen in der Woche soll kein Fleisch gereicht werden) finden keinen großen Anklang. Deprimiert begleitet er mich dafür öfter zum Ertha-Tempel, wovon nicht nur ich und meine Begleiter sondern auch *Dalsetter* profitieren. Durch den besseren Schutz der Straße und durch meine Handwerker wird im Dorf doch einiges an Umsatz erwirtschaftet. Dies danken die Dörfler **Nachtwind**, indem sie ihm 20 Goldskilde überreichen. Immer wieder denkt **Nachtwind** in diesem Winter über meine wundersame Heilung nach – und über die Götter. Schon bald begibt er sich auf die (erfolgreiche) Suche nach einer Priesterin der Pflanzenmutter Eostre – sie soll als Berater im *Watchgap Fort* dienen. Hauptsächlich soll sie die Situation der Tiere im Fort verbessern helfen.

Jonlun trägt mit seinen lustigen – und bald auch nervigen – Geschichten viel zu unserem Ruf bei. Drei Dämonen habe er getötet und auch wir anderen hätten das eine oder andere Gute getan. Mit jeder Erzählung steigt die Anzahl an getöteten Dämonen und Orks. Sichtbar sonnt er sich in seinem Ruhm und sichtbar schlecht kann er damit umgehen. Er verfällt immer mehr dem Alkohol (vor allem, seit es Stahlhammer Bräu gibt) und pöbelt die Leute an. Nicht genug Respekt würden sie einem Helden wie ihm zollen. Nur dank **Nachtwind** wird er weder des Forts verwiesen noch ausgepeitscht. Erst als das Klima wieder etwas wärmer wird gibt es endlich neue Aufgaben AUSSERHALB des Forts für ihn: Er soll eine Reisegruppe vor Überfällen auf der Südstraße beschützen. Er ist froh, dass er was zu tun hat und wir sind froh, dass er weg ist. Zum Glück für uns bleibt die Reisegruppe für längere Zeit im Schnee stecken. Zum Glück für **Jonlun** haben sie nicht wirklich viel Alkohol dabei. Die Räuber konnte er zwar in die Flucht schlagen, aber sicher wurde die Straße dadurch nicht. Auch einer der wichtigsten Händler ließ bei einem Scharmützel das Leben. Sichtlich geläutert (und trocken) kehrt er ins *Watchgap Fort* zurück.

Dawin verbringt den Winter lieber in seiner Universität im Süden. Auf dem Weg dorthin schreibt er ein Buch: kein reines wissenschaftliches, langweiliges, unverständliches, sondern ein mit Fakten

und schönen Zeichnungen angereicherter spannender Bericht über seine Reisen, seine Begegnungen mit uns, Orks, Dämonen und anderen seltsamen Gestalten, das nicht nur in der gelehrten Welt Anklang findet. Der Titel: „Dorthin und wieder zurück – die Abenteuer des kleinen Dawin“. Geschichtenerzähler rezitieren daraus ebenso wie die etwas wohlhabendere Bevölkerung der Herdlande. Die Universität kümmert sich um die Vervielfältigung und den Verkauf und leitet **Dawins** Anteil per Herdritter-Kurier an seine Wohnstatt im *Watchgap Fort* weiter, so er nicht gerade in der Universität verweilt. Und da **Dawin** ein furchtbarer Lehrkörper ist, stattet ihn die Universität nicht nur mit allem Möglichen für eine weitere Reise aus, sondern auch noch mit einem Mammut. Anscheinend hofft man auf weitere Bücher. In der Gegend um das *Watchgap Fort* herum kennt das Buch allerdings niemand.

Kaum ist **Dawin** wieder zurück im *Watchgap Fort*, erwirbt er einen Ersatz für seinen Folianten (Monsterkunde +1). Er hat mit seinem Buch wohl schon einiges an Geld verdient.

Während dieser Zeit kommen **Tamme** und **Ulf Horneborg** zum Fort. Zwei junge Burschen aus *Kjeldhaima*, die inzwischen ihr Leben für mich geben würden. Ich bin glücklich, die beiden wiederzusehen und Neuigkeiten aus dem Dorf zu hören.

Doch auch weitere Gestalten wollen ihr Leben in meinen Dienst stellen:

- **Gymar Erdhüter**, ein geflohener Soldat aus *Karad Marr*. Auch er will sich die Ehre verdienen, wieder in die Heimat zurückkehren zu dürfen
- **Ummr Hammerblick**, ein furchtbar angeberischer Zwerg. **Jonlun** und er werden sich entweder lieben oder hassen ...
- **Alberech Eisenbart**: ein edel wirkender und doch seltsamer Zwerg, der behauptet aus *Karad Karn* zu sein.

Meine Einschätzung zu diesen Gestalten entnehmen sie bitte einem anderen Dokument.

Der Hochwintertag im Wolfmond kommt – der kürzeste und kälteste Tag des Winters – und er geht ohne besondere Zwischenfälle. Das ist ein gutes Omen, sagt man hier.

3. Kopftag im Schneemond, 500 NV

Es ist tiefster Winter. Seltsame Gerüchte dringen an die Tore des Forts. Reisende bringen sie mit sich. Doch Händler, die im tiefsten Winter reisen, haben eh einen an der Klatsche, deswegen ignorieren wir alle Gerüchte.

Dann allerdings bekommt **Nachtwind** den Befehl, mit uns nach Süden zum *Drachenwald* zu reisen. Ein Ort, um den jeder gern einen Bogen macht. Eostre-Priester überwachen den Wald, weil man viele Quellen des Bösen in ihm vermutet – dunkle Feenwesen, Elfen und eventuell sogar Drachen. Nur der Rand des Waldes ist zur Abholzung freigegeben. Doch bei der Erschließung von weiteren Waldgebieten sind Arbeiter verschwunden. Schade, denn in diesen Waldgebieten gibt es Hölzer, die sich für den Bogenbau besonders eignen. Den Gerüchten zufolge hält ein Riese die Arbeiter davon ab, in den Wald einzudringen. Dazu blockiert er einen Wasserlauf, so dass keiner darüber kommt. Da Holz (Bogenbau, Brennholz(!)) ein wichtiger Rohstoff ist, sollen wir nach dem Rechten sehen. Und ja: Die Eostre-Priester haben das Holzschlagen an dieser Stelle genehmigt. Wir bekommen eine Karte der Region und sollen uns im Holzlager 3 melden. Außer **Vitus** kommen auch wieder alle mit. Auch nehme ich die drei Zwerge mit. Mal sehen, ob sie würdig sind. Die zwei Burschen aus *Kjeldhaima* lasse ich aus Fürsorge dann lieber in der Schmiede zurück.

Die Reise verläuft ruhig und schon einige Tage später sind wir am Holzlager 3. Das Lager ist Kreisrund und nicht sehr geordnet. Nur ein halbes Dutzend Saxa bewohnen es noch. Immerhin hat es eine Holzpalisade und Unterkünfte für die Nacht. Der Vorarbeiter heißt **Siegheilm**. Er will, dass wir am nächsten Morgen aufbrechen und er wird uns den Weg weisen. Er bestätigt die Gerüchte über den Riesen – auch wenn er ihn selbst nicht gesehen hat. Auch berichtet er von einem Einsiedler, der letzten Sommer im Wald gefunden wurde. Er hat das Lager gewarnt, nur bis zu dem Wasserlauf Holz zu schlagen. Über den Fluss führt eine Brücke, dort sitzt der Riese. Dummerweise gibt es auf der anderen Seite gutes Holz. Einen anderen Weg hinüber gibt es – 3 Tage im Süden gibt es eine Furt und einen Haufen Goblins. Im Norden gibt es wohl auch eine Furt und Drachen.

Also über die Brücke. Und bitte nur bei gutem Wetter, denn bei Nebel sieht man den „Riss“ (= Fluss, Schlucht, ...) nicht.

Nachtwind hört sich noch im Lager um und erfährt, dass der Riese wohl schon seit vielen Jahren

dort lebt. Er war wohl ein Freund der Feen, ist aber in deren Ungnade gefallen. Vor über 100 Jahren folgte ein mutiger Reiter einem Drachen in den Drachenwald – und wurde von dem Riesen erschlagen. Der Reiter war wohl sehr reich – und er war nicht der einzige Kerl, der in den Wald wollte. Und nur für den Fall: Der Einsiedler lebt nicht mehr im Wald – er ging fort, als der Wald um seine Hütte herum abgeholzt wurde.

3. Washtag im Schneemond, 500 NV

Es ist sonnig und relativ windig. Wir begeben uns auf den Weg zur Brücke über den Riss. Dort angekommen, sehen wir auf der anderen Seite eine Hütte – ca. 6 Schritt hoch und 20 Schritt lang. Die Fenster sind sehr weit oben, aber es sieht dennoch aus wie eine Hütte. Es gibt einen Garten und Blumenkübel, Vorhänge aus Pelzen und Fellen – eigentlich wirkt das Haus recht freundlich. In der Nähe des Hauses gibt es so etwas wie einen „Friedhof“. Dies ist ein Ort, wo Leichen „beerdigt“ werden. Riesige Steinbrocken auf den „Gräbern“ verhindern, dass die Leichen wieder auferstehen. Die Gräber haben Menschen-Größe und sind von sehr unterschiedlichem Alter.

Der Riss ist 12 Schritt breit und ca. 20 Schritt tief – und unten erkennt man Gebeine von mindestens 20 oder gar 30 Personen und Pferde, die in die Schlucht gestürzt sind.

Wir diskutieren, ob der Riese böse ist (**Jonlun**) oder ein gutes Herz hat (**Dawin, Nachtwind**) und das ziemlich lange.

Ein Vorhang bewegt sich, dann geht die Tür auf und ein gigantisch großes Ding kommt heraus – fast so groß wie das Haus mit einer riesigen, großen, schweren Doppelklingen-Axt. Er rät uns, zu gehen. Die Brücke dürfen wir nicht überqueren, oder er muss uns töten. Es sei seine Pflicht, die Brücke zu bewachen. Die Furt im Süden dürfen wir überqueren, dort wird uns nichts geschehen.

Angwald Zweigbrecher ist sein Name und eigentlich will er niemand etwas tun. Er hat früher den Feen geholfen. Doch als er einen Hirsch tötete, um ein gutes Mahl zu bereiten, wurde er mit Brücke bewachen bestraft. Der Hirsch gehörte einem Adligen des Feenhofs. Dies war vor genau 237 Jahren. Und seither verging kein Tag, an dem er sich nicht wünschte, dass dieser Fluch von ihm genommen würde. Vor dem Fluch habe er den alten Saxa beim Holz schlagen geholfen, mit ihnen gehandelt, ihre Pflüge gezogen und ihre Steine getragen. Klingt eigentlich nett. Trotzdem dürfen wir nicht über die Brücke.

Nachtwind besteht auf einen ehrenhaften Zweikampf, Mann gegen Riese und geht auf die Brücke. Ich lege lieber mal an – denn einen guten Freund verlieren, das möchte ich nun wahrlich nicht. Ehre hin oder her ... Nach den ersten paar Schlagwechseln schieße ich meinen Pfeil ab und schicke die Nahkämpfer auf die Brücke – nur meine Zwerge gehen. **Nachtwind** ist beleidigt und unterbricht das Kampfgeschehen, bis wir mit unserem Eingreifen aufhören. Da der Riese das Kampfgeschehen nicht unterbricht, geht der Kampf fröhlich weiter. Erst als ich mit meinem Bogen einen wirklich guten Treffer lande, merke ich, dass der Riese wohl gegen Angriffe von außerhalb der Brücke magisch geschützt ist: Ein Flimmern geht um seinen Kopf und der Pfeil kommt nicht durch dieses hindurch. Der ehrenhafte **Alberech** zieht sich auf Wunsch von **Nachtwind** aus dem Kampf zurück, **Fymar** und **Ummr** bedürfen noch einer höflichen Aufforderung des Riesen und seiner Axt, eines 4 Schritt weiten Fluges durch die Luft in unsere Richtung sowie einer heftigen Bauchlandung. Zum Glück ist ihnen nichts Schlimmes passiert – ein bisschen Dreck gewonnen und etwas Stolz verloren. Doch auch **Nachtwind** hat des Riesen Schutzschild bemerkt., doch kämpft mutig weiter. Uns befiehlt er den Rückzug.

Outtakes:

Nachtwind: „Ich mach ‚Heimlichkeit‘ und schleich mich von der Brücke. Hoffentlich sieht das kein Barde.“

Nachtwind: „Ich versuch mich im Überreden von kitzelnden Zwergen.“

Nachtwind: „Ich will, dass die Zwerge den unehrenhaften Eingriff anstellen... äh... Angriff einstellen.“

[02.05.2013, Falk]

Die Gruppe verfolgt gespannt **Nachtwinds** Kampf gegen den Riesen. "Bei Eostre, du wirst den Weg frei geben" schreit er und rammt dem Riesen sein Schwert in den Fuß. "Ich werde dich vom Fluch befreien!" Geschickt weicht er der Axt aus, sodass der Riese bei seinem Konter nur die Brüstung trifft. Steine und Staub fliegen durch die Luft. Der Herdritter nutzt die Situation, duckt sich unter den haushohen Beinen hindurch, wirbelt herum und sticht dem Gegner in die Achillesferse. Mit einem Stöhnen sinkt der Gigant auf die Knie. "Mich wirst du nicht besiegen", meint er noch schnaufend, steht taumelnd auf und lässt seine Axt auf **Nachtwind** niederfahren.

Doch dieser reagiert erneut äußerst schlau und bringt sich mit einem Sprung zwischen den Beinen des Hünen in Sicherheit, wo er auch gleich einen Schwerthieb im Knöchel des gewaltigen Kämpfers versenkt. Wieder sinkt der Riese auf die Knie, und fällt schwer verletzt und blutend auf die Brücke. Ein merkwürdiges Licht wie kleine, funkelnde Sterne strömt aus den Wunden und **Nachtwind** erkennt, dass er wohl nicht mehr mit Gegenwehr rechnen muss.

"Ich habe dich besiegt, du hast deinen Meister gefunden", sagt er. Doch der Besiegte schaut nur nach oben und schreit wütend: "Ihr habt mich betrogen, ich wurde besiegt, aber der Fluch verlässt mich nicht!" Dies war wohl an die Feen gerichtet. "Ich dachte", schluchzt er und unterbricht kurz, "aber nein, die Feen haben mich für immer verdammt". "Soll ich euch das Leben nehmen, um euch vom Fluch zu befreien?", fragt der Herdrifter. "Ich könnte ihn töten", ruft **Jonlun** dazwischen. Es kommt jedoch keine Antwort vom schluchzenden Riesen. **Arri** meint: "Kannst du die Füße von der Brücke halten?" Doch eine unsichtbare Wand verhindert dies. Davon lassen sich der Zwerg und **Dawin** jedoch nicht beirren, mit ihren Heilertaschen gehen sie zum Fuß des Riesen und behandeln die Wunden.

Plötzlich erhellt sich das Gesicht des Giganten. Verwundert steht er vorsichtig auf und meint "Es ist ... es sieht so aus ... Zwerg, geht auf die Brücke!" Der Zwerg folgt der Weisung und mit einem breiten Grinsen in seinem großen Gesicht verkündet der Riese: "Ich weiß nicht, was ihr getan habt, aber ihr habt mich nach 237 Jahren vom Fluch befreit." Schallend lacht er und stützt sich humpelnd am Brückengeländer ab. "Ich habe es so gehasst zu kämpfen! Als Dank überlasse ich euch all die Schätze in meinem Haus, die ich in den vergangenen Jahrhunderten den armen Geschöpfen hier an der Brücke genommen habe." **Arri** meint noch, die Herdrifter könnten jede Hilfe gebrauchen und der Riese wäre eine willkommene Verstärkung, doch der Besiegte lehnt ab, nimmt sich einen alten Stamm als Krücke und humpelt in Richtung Wald. Der Zwerg wirft noch ein: "Wir schreiben dir ein Empfehlungsschreiben, das wird dir beim Kontakt mit den Menschen helfen", welches dann schnell von **Dawin** im Namen der Helden und mit Unterschrift des Herdrifters verfasst wird.

Inzwischen hat sich **Jonlun** schon auf den Weg zur großen Hütte gemacht, der Rest der Gruppe folgt schließlich auch. Drinnen finden die Helden Rüstungen, Waffen und Habseligkeiten der vielen Toten: wie zum Andenken sind diese in der Behausung aufgebahrt. Man findet Plunder und Gold aus zwei Jahrhunderten und aus aller Herren Länder. Doch bevor man die Schätze abtransportiert, meint **Arri**: "Sollten wir nicht noch die Feen fragen, ob hier das Holzfällen erlaubt ist?"

Nach kurzer Beratung machen sich die Helden auf und dringen, **Dawin** und dem Mammut folgend, tiefer in den Wald vor. **Nachtwind** meint: "Wenn die Feen gefunden werden wollen, werden wir sie finden." Dann summt er ein Lied, in das bald auch **Arri** einstimmt. Manche würden sogar schwören, die Vögel, ein Einhornchen und auch ein Fuchs hätten bald mitgesummt, als man sich einem verknöchertem Baum nähert. Dass man die Feen gefunden hat, war schnell allen klar: mitten im eisigen Winter nähert man sich einem rot blühenden Baum, aus dem eine Quelle entspringt. **Dawin** stoppt sein Mammut, während sich **Arri** und **Nachtwind** dem Baum weiter nähern.

"Ihr Feen seid begrüßt, ich bin **Arri Stahlhammer**, Freund der Feen", sagt der Zwerg ruhig. Wie aus dem Nichts erscheint eine Frau: langes, braunes Haar, ein gütiges Lächeln und hellgrüne Augen sehen die Abenteurer an. Die perfekte, nackte Gestalt mit ihrer grünlichen Haut und mit Blüten des Baumes im Haar lassen keinen Zweifel: die Suche war erfolgreich. "Wie kann es sein, dass ihr mit Feen sprechen könnt", fragt sie den Zwerg. Dieser holt weit aus und erzählt die ganze Geschichte seines Zusammentreffens mit dem Leshij. Dann fragt er sie nach den Holzfällern, die gern die Bäume jenseits der Brücke fällen würden, um durch den Winter zu kommen. "Warum kommt ihr in Gefilde, in denen ihr nicht leben könnt?", entgegnet sie. **Nachtwind** erzählt ihr vom Weltenfrost und dem Ringen seines Ordens gegen dessen Kälte und dem Überlebenskampf vieler Dörfer hier in Heligioland. Doch die Fee meint: "Wir werden unseren Wald verteidigen. Wenn die Holzfäller kommen, wird es Tote geben." Es bleibt den Einheimischen wohl nur das Holz bei den Goblins.

Mit diesen Nachrichten machen sich der Elf und der Zwerg auf den Rückweg zur Gruppe. **Nachtwind** meint: "Wir haben gute Arbeit geleistet: den Riesen besiegt, ohne ihn zu töten, die Feen befragt und nun müssen wir die Leute warnen." So macht sich die Gruppe zurück auf den Weg zum *Watchgap Fort*: am Haus des Riesen werden die Schätze der Toten aufgeladen, (geschätzt ist jeder der Gruppe um 2398 Gold reicher) und in den Dörfern die Kunde vom

besiegten Riesen und der Warnung vor den Feen verbreitet. Welche Abenteuer warten wohl als nächstes auf die Helden?

[30.05.2013, Holgi]

Es vergehen nur wenige Tage nach der Rückkehr von **Nachtwind**, **Jonlun**, **Dawin**, **Arri** und seinem Zwergengefolge aus dem Drachenwald, bis eine Nachricht aus *Kjeldhaima* das *Watchgap Fort* erreicht. Das Dorf scheint durch eine Gobelinhorde bedroht, und man fragt nach, ob die Helden helfen könnten. Doch **Nachtwind** muss in den Norden, um dort sich um eine Angelegenheit der Herdritter zu kümmern, die sich mit den Frostriesen beschäftigen. Aber für **Arri** steht fest, dass er *Kjeldhaima* auf jeden Fall helfen muss. **Dawin** und **Vitus** erklären sich auch sofort bereit, sich **Arri** anzuschließen. **Vitus** ist sehr aufgeregt, da er endlich in einer Schlacht kämpfen kann. Die Vorbereitungen werden getroffen, einige Krüge Bier verstaut, Nahrung zusammengetragen und die restlichen Dinge erledigt.

Man geht wieder auf die Reise im Winter. Es ist unangenehm, und schon nach einigen Tagen kommt ein kleiner Wintersturm auf, der das Vorankommen etwas behindert. Aber unbeirrt macht **Dawin** mit **Reno** den Weg frei durch den Schnee, und der Tross mit vier Zwergen, **Jonlun** und **Vitus** auf seinem neuen Pferd folgt der Spur des Anaris. Die Reise ist anstrengend, aber ohne weitere Zwischenfälle. Als man am Dorf ankommt, scheint es keine großen Verwüstungen zu geben. Doch schnell erkennt man, dass man den Angriff der Goblins verpasst hat, denn dieser hat bereits am 2. Markttag stattgefunden.

Man wird nach dem Eintreffen sofort in das eigentümliche Langhaus der Ansiedlung gebracht. **Vitus** und **Dawin** sind etwas überrascht über die geringe Größe der Ansiedlung. Als man in der Halle eintrifft, befindet sich bereits **Ridder Audaod Wiglafsunu** auf seinem Platz, und man erkennt, dass er stark gezeichnet ist vom Kampf gegen die Goblins. Er erzählt uns, was vorgefallen ist und man diskutiert, wie man jetzt weiter vorgehen soll.

Es scheint aber kein normaler Goblintross gewesen zu sein, denn sie hatten zwei Blutorks dabei. Beide scheinen den Kampf überlebt zu haben, sind aber schwer verletzt. Auch der Goblin-Schamane hat sich als starker Gegner herausgestellt und hat den Kampf überlebt. Es waren ca. 80 Feinde, die das Dorf angegriffen haben. Doch die Verteidiger haben mehr als die Hälfte der Angreifer getötet. Dabei sind aber viele der Bewohner verletzt worden, auch hat Scaetha noch nicht über alle Gerichte gesprochen. **Dawin** kümmert sich aufopferungsvoll nach der Unterredung um die Verletzten. Die Goblins wurden in zwei Trupps getrennt, einer der Heerhaufen ist Richtung Nordosten abgezogen, der andere Richtung Südwest.

Audaod Wiglafsunu bittet die Helfer einen der Trupps zu verfolgen. Nach kurzer Unterredung entscheidet man sich den Tross in Richtung Nordost zu verfolgen. Man bittet noch die Reisenden am Abend zu essen und **Vitus** bietet an, einige Geschichten zu erzählen, vor allem die über den standhaften Zwerg.

2. Sonntag im Frostmond, 500 NV

Am nächsten Tag macht man sich auf den Weg. Man erhält noch fünf Tagesrationen aus dem Dorf, und lässt zwei der Saxabegleiter in *Kjeldhaima* zurück, um dort zu helfen, falls es einen weiteren Angriff gibt.

Thunor ist uns nicht hold und schickt uns bei unserem Aufbruch einen Schneesturm und es fällt uns ziemlich schwer, die Spuren zu verfolgen. Doch **Dawin** schafft es den ganzen Tag, die Verfolgung aufrecht zu erhalten. Am Abend machen wir halt und beten, dass der Sturm abflaut, damit wir am nächsten Tag schneller vorankommen.

2. Halbtag im Frostmond, 500 NV

Die Nacht bleibt ruhig und der Sturm flaut langsam ab. Am nächsten Tag machen wir uns auf, die Goblins zu erreichen und ihnen den finalen Stoß zu versetzen. Nach kurzer Reise erkennen wir, dass der Tross sich einem alten Haus genähert hat. Aus dem Schornstein steigt noch Rauch auf, anscheinend sind noch einige der Blauhäuter vor Ort. Wir bereiten uns auf den Kampf vor. **Jonlun**, **Arri** und **Vitus** gehen voran und betreten das verfallene Gebäude. Es scheint doch verlassen zu sein. Wir stoßen die Eingangstür auf und betreten den ersten Raum, dann den zweiten. Wir sehen uns um und plötzlich packt **Jonlun** hinter einem Vorhang ein kleines Mädchen und zieht es hervor. Kurze Zeit später rollt eine weitere Person hervor und bedroht die anderen mit einem Schwert.

Doch schnell stellt sich heraus, dass es sich nicht um Goblins handelt. Es sind zwei Saxa-Mädchen, eine kleines, das auf den Namen **Frigg** hört, und eine hübsche ältere mit dem Namen **Stigne**. Nach kurzer Zeit kann die Situation deeskaliert werden, und man unterhält sich was hier

passiert ist. Doch man merkt, dass etwas komisch ist, mit den beiden. Es dauert eine ganze Weile, bis man Genaueres von ihnen erfährt. Die etwa Siebzehnjährige ist **Stigne Yrinsdotor** und **Vitus** kennt ihren Familiennamen, der ehemals einem berühmten Krieger der Saxa gehörte. Der wurde aber vor vielen Jahren entehrt, nachdem er die Waffen niedergelegte und zum Bauer wurde, und dem Ruf seines Herrn nicht mehr folgte, als der zur Schlacht rief. Sie erklärt uns, dass sie mit ihrer Familie in den Süden in die Herdlande unterwegs war, als sie von einer Räuberbande überfallen und ihre gesamte Familie umgebracht wurde. Sie wurde verschleppt. Es scheint eine Bande zu sein, die von einer Frau angeführt wird, die sich **Dagmar** nennt. Sie erzählt uns, dass die kleine **Frigg** sie bestrafen und ihr einen Finger abschneiden sollte. Stattdessen hat sie sie befreit und die beiden sind gemeinsam geflohen. Bei der Flucht hat sie zwei Mitglieder der Bande getötet und ein Schwert mitgenommen. Nun werden sie von Dagmar, vier Männern und einem Wolfshund verfolgt. Nur der Sturm hat sie geschützt, und sie konnten sich hier im Haus verstecken. Die Goblins waren zu dem Zeitpunkt bereits weg.

Lange überlegt man was man machen soll, zum Schluss einigt man sich die beiden mitzunehmen und zu beschützen. **Vitus** erklärt der kleinen **Frigg** was man vorhat, und dass sie keine Angst haben soll. "Du wirst heute auf einem riesigen wuscheligen Ding reiten, aber es wird dir nichts tun." Nachdem man das beschlossen hat, wir noch geklärt, dass **Jonlun** etwas zurück bleibt, um festzustellen, wann die Verfolger kommen.

Nach nicht einmal einem Gaet schließt **Jonlun** zu uns auf, und berichtet, dass sich die fünf Verfolger und der Hund nähern. Wir bereiten uns auf den Angriff vor. **Arri** lässt den Zwergmammut einen großen Kreis in den Schnee stampfen, damit es einfacher wird zu kämpfen. Die Verfolger erkennen scheinbar, dass wir sie entdeckt haben. Als sie sich auf 200 Schritt nähern, ruft **Vitus**: "Warum verfolgt ihr uns?"

Sie scheinen sich kurz zu besprechen, dann kommen sie weiter auf uns zu. Noch hundert Schritt sind sie entfernt. **Vitus** macht ihnen klar, dass man nicht wünscht, dass sie näherkommen und dass sie Abstand halten sollen, sonst würde man es als Angriff werten. Die Situation wird kritischer als **Arri** seine Armbrust hochhebt und die Anführerin sehr schnell eine eigene Armbrust zieht. Man erfährt, dass sie die kleine **Frigg** suchen, und die Fünf fragen, ob man sie gesehen habe. **Vitus** lügt sie nicht an, doch er sagt auch nicht die volle Wahrheit. Das Gespräch wird heftiger, **Vitus** gibt zu erkennen, dass man sie kenne, und wahrscheinlich auch die kleine **Frigg** bei sich hat. Daraufhin gibt Dagmar den Befehl zum Angriff. Kurz darauf trifft **Vitus** ein Bolzen auf der Brust, ein weiterer Pfeil bleibt in seinem Schild hängen. Der Zwerg erwidert den Angriff und schießt auf den Hund, doch trotz eines Treffers verfängt sich der Bolzen im Fell des Hundes. Es geht sehr schnell, die Angreifer stürmen vor. **Jonlun**, der wegen seiner Größe und dem für Menschen hüfthohen Schnee, nicht viel sieht, rennt ihnen entgegen. Doch anstatt – wie immer – den ersten Gegner mit einem Schlag zu töten, hat er den ersten Räuber nicht einmal verletzt. **Dawin** ruft in die Menge, man solle aufhören zu kämpfen. Als keine Reaktion von den Räufern kommt, schießt er einen Bolzen auf den ersten Gegner ab; dieser bohrt sich von der Schulter direkt ins Herz des Angreifers. Unterdessen stürzt sich der Hund auf **Arri**, kann ihn aber nicht aus dem Stand bringen. Einer der Zwergenkrieger schlägt den Hund mit einem Hieb seiner Axt in zwei Hälften. **Vitus** entfernt sich den Bolzen und heilt seine Verletzung, ein Schimmer ist kurz auf der Wunde zu sehen. Und der Skaldenkrieger gibt **Dagmar** zu verstehen, dass sie jetzt gerne angreifen kann. **Dawin** hat schon auf die Entfernung gedacht, dass es sich bei der Räuberfrau um ein Frostblut handelt. Dies wird jetzt noch verstärkt, als er sieht, dass sie sich mit einem Eispanzer schützt.

Kurz darauf bohrt sich der nächste Bolzen durch die Brust von **Vitus**, und auch ein Pfeil trifft ihn in der Schulter. **Jonlun** greift den nächsten Räuber an, ein Riese mit einer gewaltigen Zweihandaxt. Doch auch hier scheint der Unbenannte **Jonlun** nicht hold zu sein, denn auch diesmal bleibt der Gegner stehen – kann aber immerhin nicht zurückschlagen, da auch er von **Dawin** getroffen wird. **Arri** schießt auf die Anführerin, muss aber feststellen, dass der Bolzen einfach auf der Rüstung zersplittert. **Dawin** sagt den anderen, dass es sich bei **Dagmar** um eine Frostblüter handelt. Was wir auch sofort merken, denn ihre Geschwindigkeit ist unglaublich. Sie schießt weitere Bolzen auf **Vitus**, von denen einer wieder die Brust des Skaldenkriegers trifft, doch der bleibt weiterhin stehen. Der Zwergenschmied, der nun gehört hat, dass es sich um einen Frostblüter handelt, erinnert sich wie die Orks die Frostblüter in den Reihen der Zwerge getötet haben. Er zielt direkt auf eines der Augen der Anführerin und sein Bolzen schießt aus seiner Armbrust und durchbohrt den Schädel der Räuberin. Der Kampf ist so schnell zu Ende wie er begonnen hat. Der Mann

neben **Dagmar**, **Tormod**, ruft alle auf, die Waffen fallen zu lassen. **Dawin** reitet nach vorne und will die Frostblüeterin retten, doch **Tormod** lässt ihn nicht durch, und erklärt ihm, dass sie tot sei. Der Gelehrte meint, er wollte nicht, dass es so gekommen sei. Der Räuber erzählt ihm die Geschichte von **Dagmar**, dass sie durch die Saxa vor Jahren in ihrem Dorf verantwortlich gemacht wurde für die schlechte Ernte, woraufhin man zuerst bei einer Wasserprobe ihr Kind ertränkte und anschließend sie. Dabei hat sie ihr zweites ungeborenes Kind verloren mit dem sie gerade schwanger war. Sie hat aber wie durch ein Wunder überlebt und nach Jahren Rache geübt und viele in dem Dorf getötet. Sie war verbittert, und er hat sich ihr angeschlossen, als er einmal ihre wahre Geschichte gehört habe. **Tormod** bespricht sich noch mit seinen Männern und bittet noch einmal darum mit **Frigg** sprechen zu dürfen. **Dawin** heilt mit der neuen Heilertasche aus dem Riesenschatz die Wunden von **Vitus**, und wie es aussieht kann er mit seiner geschickten Anarihänden die Wunden komplett versorgen. Die Salben scheinen wundersame Wirkungen zu haben. Zum Glück haben wir den Gelehrten dabei, sonst wären wir gegen die Goblins sehr geschwächt. Der Hüne namens **Trygve** hat **Jonlun** noch angekündigt, dass man sich noch einmal treffen wird, und er ihn mit Tiws Kraft töten wird.

[06.06.2013, Falk]

Nach dem Tod **Dagmars**, der kurzen Unterredung zwischen **Dawin** und **Tormod** und der Drohung durch den Hünen **Trygve** kehrt kurz etwas wie Stille ein. Die Wunden des riesigen Kriegers werden von **Tormod** versorgt, **Dawin** heilt mit viel Geschick und seiner neuen Heilertasche die Wunden von **Vitus**. Aus der Ferne hat **Dawin** später etwas Zeit, den Hünen genauer zu betrachten: dies ist nicht einfach ein übergroßer Saxa, es scheint sich um einen Riesenblüeter zu handeln, einem Nachkommen von Riese und Mensch. Dies lässt die Drohung noch um einiges gefährlicher wirken.

Bald kommen auch die Zwerge mit den Mädchen zur Gruppe zurück und **Frigg** erfährt vom Tod ihrer Pflegemutter. "**Arri** hat ihr einen Bolzen direkt ins Auge geschossen", meint **Vitus**, "sie war sofort tot." Dann legt der etwas abseits stehende **Tormod** sein Schwert beiseite und geht auf das kleine Mädchen zu. Gefasst sagt der Saxa: "Du weißt, dass **Dagmar** dich geliebt hat ... auf ihre Art! Du wirst uns fehlen!" Er umarmt sie und fügt hinzu: "Denke immer an den Unbenannten!"

"Bringt eure Begleiter zur Vernunft", meint **Vitus** in Hinblick auf den Schwur. Doch **Tormod** schaut nur traurig zurück: "Da werde ich wenig Erfolg haben, wir nennen ihn auch Tiws Sohn ... Was sucht ihr eigentlich hier im Norden?" **Vitus** stellt die Abenteurer kurz vor und erzählt von der Jagd auf die Goblins. "Wir haben viel Zeit verloren, lasst uns schnell aufbrechen!" fügt er hinzu.

Ohne große Abschiedsworte macht sich die Gruppe auf den Weg. **Vitus** ermahnt den auf seinem Mammut voraus reitenden **Dawin** noch, sich bei der Spurensuche an das Gelernte in der Universität zu erinnern. **Dawin** hat nun auch kaum Mühe bei der Verfolgung der Goblinspuren. Am Nachmittag findet man ihr verlassenes Lager, das sich gut im Schnee abzeichnet. Insgesamt zählt **Dawin** Spuren von ungefähr 15 Goblins und einem schweren Begleiter, einige Goblins müssen geblutet haben und wurden vor Ort behandelt. Sie haben einige Stunden Vorsprung.

Am Abend schlägt die Gruppe ein Lager im Schnee auf. Da der Gelehrte vor der Nacht- und Wärmesicht der Goblins warnt, beschließt man, auf ein Lagerfeuer zu verzichten. Die Zwerge wachen so abwechselnd in einer kalten, dunklen aber ereignislosen Nacht.

2. Milchtag im Frostmond, 500 NV

Es hat nur wenig geschneit, als die Helden am Morgen erwachen. Die Chancen stehen gut, die Goblins bald einzuholen. "Magst du nicht die Vorhut sein?" frag **Vitus** den kleinen **Jonlun**, der sich darauf gleich auf den Weg macht und den deutlichen Spuren folgt.

Einige Zeit später sieht **Dawin** den winkenden Engro und weiter hinten ein Ungetüm im Schnee liegen, 'Ein Mammut?' fragt er sich. Aufmerksam nähert sich die Gruppe dem toten Tier und erkennt bald: hier muss ein Kampf zwischen einem riesigen, heimischen Auerochsen und den Goblins stattgefunden haben, drei frische Gräber weisen auf die Verluste auf Goblinsseite hin. Dem toten Tier wurde etwas Fleisch entnommen und auch die Abenteurer schneiden etwas Proviant aus dem riesigen Ochsen. Vielleicht sollte man das Tier auf dem Rückweg noch gründlich ausschlachten, die hungernden Dörfer werden es danken. Jedenfalls ist das Tier noch nicht sehr lange tot. Der Vorsprung der Goblins schwindet.

Jonlun bestreitet nun wieder die Vorhut, die Gruppe folgt mit etwas Abstand. Am frühen Nachmittag schließlich sehen alle, wie der Engro eilig durch den Schnee zurückgelaufen kommt: mehr als zehn Goblins und ein großen Ork hat er gesehen, zwei von den Goblins scheinen verletzt. Man beschließt, dass **Jonlun** mit etwas Vorsprung das Überraschungsmoment

ausnutzen soll, um die Nachhut auszuschalten. Der Gelehrte zählt bis 200, **Vitus** murmelt von seinen Ahnen und bald folgt die Gruppe dem Engro.

Jonlun ist schnell außer Sichtweite, schaltet die zwei Goblins der Nachhut aus und erkennt, dass er dabei nicht allzu heimlich vorgegangen ist. 'Angriff ist die beste Verteidigung', denkt der Engro und stürmt auf die Feinde zu, noch bevor ihn der Rest der Helden einholen kann. Als diese nur einige Augenblicke später eintreffen, liegt der Berserkerork bereits blutend am Boden und **Jonlun** wehrt sich gegen eine Schar von Goblins, die er im Nahkampf anfangs erfolgreich von sich fern hält.

Die Helden kommen schnell näher, während **Jonlun** immer bedrohlicher von Goblinspeeren verletzt wird und schließlich mit Panik in den Augen aus dem Pulk flieht. Die blauen Biester folgen ihm und malträtiert ihn mit ihren Speeren. **Dawin** kann als erster in den Kampf eingreifen: nach einem schnellen Anritt in Richtung der Feinde stoppt er sein Mammut, zielt auf den etwas anders gekleideten Goblinschamanen und tötet ihn mit einem gezielten Schuss in die Brust. Dann zeigt **Vitus**, was er gelernt hat: mit einem geschickten Rundumschlag, einer Drehung und einem erneuten Wirbel um die eigene Achse mäht er insgesamt sechs Goblins nieder. Nun kommen die Zwerge durch den Schnee angerannt: mit einem "Bei *Karad Marn*" schlägt **Arri** einen Goblin nieder, **Umre** erwischt derer zwei mit seiner Axt. Schnell ist der Kampf beendet, der Schnee färbt sich rot vom Blut der Goblins und leider auch vom Blut des Engros.

Dawin packt gleich seine neue Heilertasche aus und versorgt mit **Arris** Hilfe **Jonluns** offene Wunden. Erneut scheinen die Salben und Verbände aus dem Hause des Riesen gut zu wirken: in Windeseile erholt sich der Engro von seinen Verletzungen.

[20.06.2013, Georg]

Die Goblins sind tot. Hier gibt es nichts mehr zu tun. Wir kehren zurück nach *Kjeldhaima*. **Dawin** überlegt sich noch, **Dagmar** auszugraben – nur wegen der "Wissenschaft" und **Jonlun** fände das ganz spannend. Ich bin dagegen und **Vitus** macht ihnen endgültig klar, dass dies einen Schritt zu weit geht.

In *Kjeldhaima* angekommen berichtet **Vitus** von der Schlacht und dem Ochsen. Zudem bitten wir **Audaot**, **Frigg** und **Stigne** aufzunehmen – zumindest bis zum Sommer. Dann kehren wir ins *Watchgap Fort* zurück, wo wir in der letzten Woche des Frostmonats ankommen. Auch **Nachtwind** kehrt in dieser Woche zurück – wir sind wieder komplett.

Im Fort befinden sich derzeit nur 15 Herdritter. Schildkapitän **Nachtwind** ist der ranghöchste Offizier. Ich hoffe schon darauf, dass er fleischlose Kost und mit Blumen geschmückte Pferde einführt, doch das scheint er sich nicht zu trauen.

Ich verbringe ein paar ruhige und angenehme Tage in der Brauerei und vor allem in der Schmiede. **Dawin** fängt sein neues Buch an, doch mehr als ein paar Seiten kann er noch nicht füllen.

Eines Nachts in **Eostres Mond** – dem Übergang vom Winter in den ersehnten Frühling – schreckt **Dawin** aus seltsamen Träumen auf. Kaum erwacht bemerkt er, dass sich irgendwas vor dem Fenster lautlos bewegt, und auch im Flur scheinen Personen rumzuschleichen. Er öffnet die Tür einen Spalt und erkennt eine komplett in schwarz gehüllte Gestalt. Und er hört weitere Geräusche – anscheinend sind noch mehr da ...

Und schon wird er entdeckt, angegriffen und verwundet. Zum Glück schafft er es, Alarm zu schlagen und sich in sein Gemach zurückzuziehen. **Vitus** ist sofort hellwach, auch ich wache auf, doch fühle ich mich reichlich erschöpft. Nur **Nachtwind** kann dem Wachsein noch gar nicht viel abgewöhnen, er wirkt noch reichlich benommen. Und **Jonlun** ... pennt einfach weiter.

Der Herdritter taumelt in den Flur, sieht sich um und greift eine der Gestalten von hinten an – nachdem er der Ehre genüge getan hat und "Zum Angriff" brüllt. Der Schattenmann ist schnell und geht zum Gegenangriff über; gleichzeitig wird **Nachtwind** von hinten von einem zweiten Feind angegriffen – da ist wohl einer dieser Meuchler in sein Zimmer eingedrungen. Nun ist auch **Jonlun** wach. **Dawin** lädt seine Armbrust, **Vitus** greift seine Waffen, zaubert und geht zur Tür und auch ich greife in meinem Schlafraum zu meiner Axt und meinem Schild und begeben mich Richtung Flur.

Nachtwind wird angegriffen, doch zum Glück passiert nichts. Zudem scheinen noch Fernkämpfer vor Ort zu sein – denn **Nachtwind** und ich bekommen beide etwas ab und glimpflich davon. Ich greife einen Gegner an ... habe ich schon erwähnt, dass die Jungs verdammt schnell sind? Auch **Nachtwind** kann erst einmal nichts weiter ausrichten und wird noch einmal angegriffen – und noch ein weiterer Fernkämpfer geht auf ihn los. Irgendwie sind hier entweder viele von diesen

Typen (auch wenn ich nur einen sehe) oder sie sind wirklich verdammt schnell ... **Jonlun** scheint einen Meuchler im Schatten ausgemacht zu haben und greift ihn an (so interpretiere ich zumindest den Lärm irgendwo weiter hinten). Der Skalde zaubert weiter während **Dawin** seine Wunde schnellstmöglich irgendwie behandelt. **Ummr** wacht in seiner Mannschaftsunterkunft weit abseits des Kampfes auf.

Ich bekomme einen Pfeil ab – und eine Wunde in meinem muskulösen Zwergenbauch. **Nachtwind** greift seinen Gegner an, doch wird er pariert – und auch der Schildkapitän kann die Gegenattacke parieren. Ein weiteres Geschoss landet in mir, aber es passiert nichts. **Ummr** weckt die anderen, schnappt sich seine Waffen und rennt los. **Jonlun** brüllt "Einen hab ich" und tötet einen Eindringling. Sie sind also doch verwundbar! Ich schlage zu und mein Gegner sinkt vor mir auf die Knie. Während ich meine Axt aus seinem Körper ziehe, stoße ich ihn mit einem herzhaften Tritt um – Brutalität ist anscheinend nie ehrverletzend, so lange sie offen geschieht. **Dawin** macht seinen Verband fertig, während uns Vitus Mut zusingt.

Dawin wartet ab. **Jonlun** schaut sich um und greift zur Schleuder und trifft einen Meuchler hinter mir. Ich bringe ihn mit einem gekonnten Schlag zu Fall. **Ummr** rennt immer noch, meine anderen Getreuen greifen sich ihre Waffen und Schilde und rennen ihm nach. Ein weiterer Schattenmann greift mich von hinten an und zudem bekomme ich wieder ein Geschoss ab – doch mir passiert nichts. Auch **Nachtwind** wird attackiert und auch er hat Glück. **Vitus** singt weiter und ruft einem Schattenmann zu, dass er sich ergeben soll – was zusammen mit dem Singen irgendwie komisch klingt. **Nachtwind** greift seinen verbliebenen Gegner an, doch es passiert nichts. Worauf der Herdrifter ihn einfach noch einmal angreift und ihn dabei fast zu Boden gehen lässt. Ich laufe zu ihm, um ihn zu unterstützen, doch ich erreiche ihn noch nicht. Mein Gefolge kommt näher. **Jonlun** geht zu einem Gegner, wird erfolglos angegriffen und schlägt diesen wiederum während dem Sprung zu Boden. Triumphierend sticht **Jonlun** noch ein oder zweimal nach. Noch ein Gegner weniger.

Dann ist erst einmal Ruhe, obwohl noch Gegner in der Nähe sein müssten.

Irgendetwas ist draußen los. **Nachtwind** schaut sich um und sieht im Zimmer noch einen der Meuchler. Als der ihn bemerkt, flieht er zum Fenster, klettert behände das Gebäude herunter und wird von einem Bolzen aus **Dawins** Armbrust getroffen. Er fällt und kommt unsanft auf.

Der Rest des Kampfes geht schnell: **Nachtwind** folgt dem Gegner durch das Fenster, der Schattenmann versucht zu fliehen, wird jedoch von dem Schildkapitän niedergeschlagen. Mein Gefolge kommt endlich an: zwei rufe ich zu mir, die anderen drei schicke ich runter in den Hof zur Unterstützung des Herdrifters. Der niedergeschlagene Schattenmann scheint noch zu leben. Die Zwerge halten ihn fest, währen **Vitus** ihn heilt – er will ihn im Kerker verhören.

Im Fort sind inzwischen auch alle Herdrifter auf. Sie durchsuchen die gesamte Festung nach weiteren Eindringlingen, doch es sind keine mehr da. Die Gnadensschwester **Gwyneth** versorgt inzwischen die verwundeten, **Dawin** und mich. **Nachtwind** kümmert sich erst einmal und das *Watchgap Fort*, will Reports und eine Untersuchung, wie die Gegner hier eindringen konnten. Anscheinend sind sie über die Mauern gekommen und haben auch schon für den Rückweg vorgesorgt: Metallhaken befinden sich in der Palisade, wie auch immer sie diese lautlos einschlagen konnten. Das waren echte Profis! Der ranghöchste Herdrifter schickt zwei seiner Männer raus, um die Spuren weiter zu verfolgen. Doch sie können keine finden.

Die beiden Jungs aus *Kjeldhaima* sind sich sicher, dass es sich bei den Eindringlingen um Krieger der Tuomis handelt, einem rückständigen Stammesvolk von sehr sehr weit weg. Man erkennt sie an den langen gefärbten Haaren und den Tätowierungen. Es sind also auch nur Menschen.

Unterdessen wird der gefangene Schattenmann vernommen. Ich weiß nicht, welche Karten **Vitus** im Verhör ausgespielt hat, doch er hat den Tuomi zum Singen gebracht. Laut seiner Aussage marschieren im Moment ein Kontingent Goblins auf das Fort zu. Morgen Abend werden sie hier sein. Die Tuomis sollten **Nachtwind** und uns ausschalten. Das Kopfgeld ist beträchtlich. Sie hätten zudem die Tore präpariert, so dass die Goblins ungehindert ins Fort hätten marschieren können. Zum Glück hatten sie noch keine Zeit, sich um die Pforten zu kümmern.

Ihr Auftraggeber ist dem fremden Krieger nicht bekannt. Sie hätten ihn nach Erledigung des Auftrags in *Brae* in der Kneipe *Alfshof* getroffen. Die Tuomis gehören zu den "Schatten" – einer Gruppe von Nieht-Dienern aus den *Hohen Winterlanden*. Dieser Bund wurde von einem Finnar gegründet, einen festen Sitz gibt es nicht.

Da die Goblins schon in Bewegung sind, können wir davon ausgehen, dass die gesamte Aktion sehr minutiös geplant wurde. Entweder gibt es im Fort einen Verräter oder es arbeitet jemand mit

den Riesen zusammen. Die Riesen waren der Grund, warum die meisten Herdritter sich derzeit nicht im Fort befinden, sondern nach Norden abrücken mussten.

Nach längerer Diskussion einigen wir uns auf folgenden Plan:

- Die Goblins wissen nicht, dass sich die Tore nicht für sie öffnen werden – dies sollten wir ausnutzen, indem wir uns verstecken. Es soll so aussehen, als ob wir unvorbereitet wären. Das sollte sie anlocken. Dann überraschen wir sie mit Hilfe von Fallen.
- **Jonlun** kümmert sich um das Aufstellen von Fallen.
- **Dawin** findet alles über Goblins und deren Schwachstellen raus.
- Ich rüste die Zivilbevölkerung im Fort aus, mit den übriggebliebenen Schilden baue ich auf den Palisaden einen weiteren Schutz ("Schild-Zinnen").
- **Nachtwind**, **Dawin** und ich werden zusammen mit den Herdrittern die Goblins von den Palisaden aus mit Pfeilen und Bolzen spicken. **Vitus** und **Jonlun** wollen es sich nicht nehmen lassen, sich unter die Goblins und diese aufzumischen.

Bevor die Schlacht losgeht, übergibt **Nachtwind** offiziell die Führung an **Vitus** ab. Dieser scheint in größeren Schlachten durchaus mehr Erfahrung zu haben. Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.

Über diese Schlacht werden dereinst Lieder gesungen. Dort wird es heißen, dass innerhalb kürzester Zeit der Anführer der Goblins fiel. Es wird heißen, dass Schildkapitän **Nachtwind** am Tor des Forts ein Blutbad unter dem herannahenden Feind anrichtete. Es wird heißen, dass sich schon früh Panik unter den Goblins breitmachte. **Nachtwind** und ich springen von der Palisade und unterstützen **Vitus** und **Jonlun** im Nahkampf.

Zusammen beenden wir das Gemetzel. Die letzten paar Goblins fliehen in Panik. **Jonlun** und ich setzen ihnen noch nach alter *Karad-Marn*-Manier nach, erwischen aber leider nicht alle. Das Fort ist gerettet! Wir haben keinen einzigen unter unseren Männern verloren – weder Herdritter noch Zivilist. Eine kurze, aber legendäre Schlacht, von der noch in 1000 Jahren Lieder gesungen werden. Dies ist der Stoff, auf dem unsere Legende beruht.

[Outtake: **Nachtwind** greift seine Waffe, geht zur Tür, öffnet diese und schreit "Zum Angriff" – und macht die Tür wieder zu.]

Fortsetzung 2014 ...