

HELLFROST-TAGEBUCH

Feuer und Schwert

1. Montag im Pflugmond 500 NV [02.01.2014, Georg]

Der Frühling ist da. **Nachtwind**, **Jonlun** und **Vitus** schließen sich einer Händlerkarawane an, die die Siedlungen im Norden versorgen soll. **Vitus** will dabei auch nach dem vermissten Schwert aus seinem Geschlecht suchen. Der Weg führt sie in die herrenlosen Länder. Nach einigen Kämpfen findet er diese legendäre Klinge. Nur scheint es irgendwie "krank" zu sein – es hat nicht seine alte Stärke und es ist unklar, warum. In alten Legenden findet er Hinweise darauf, dass es einen untoten Drachen benötigt, um dem Schwert seine Kraft zurückzugeben. Und so begab sich der Skalde auf die Suche nach Wiedergängern. Er begegnete einem bei alten Hügelgräbern in der Nähe der Schlachtfelder bei *Markwarts Mahnmal* und wurde in die Flucht geschlagen. Doch er bemerkte, dass sein Schwert einen kurzen Moment lang aufglomm und voller Leben erschien. Alle Drei kehren am **4. Milchtag im Pflugmond 500 NV** wohlbehalten und mit unglaublichen Geschichten aus den *Herrenlosen Ländern* zurück. **Vitus** wird noch von fünf weiteren Saxa begleitet. Sie weichen ihm nicht von der Seite...

2. Waschtag im Pflugmond 500 NV

Nicht alle Schlachten verlaufen erfolgreich. Ein Bote überbringt die Nachricht, dass die neue Festung der Herdritter nördlich der *Temujinmarschen* noch im ausklingenden Winter über Nacht komplett vernichtet wurde. Die Untersuchungen laufen noch.

3. Endtag im Pflugmond 500 NV

Ein weiterer Bote per Pferd erreicht die *Kluftwacht* und berichtet davon, dass **Nachtwind** von **Osgrim Stahlbart** zur *Ostwacht* gebeten wird.

4. Kopftag im Pflugmond 500 NV

Vier Reisende aus dem Norden treffen in der Kluftwacht ein: **Isgwyn Aericsdohtor**, eine große Saxa-Frau mit bleicher Haut, feuerrotem Haar, grünen Augen und einer roten Robe. Sie ist eine Herdwächterin, eine Priesterin Kenaz'. Sie trägt einen Speer, dessen auffällig große Spitze wie eine Flamme geformt ist. Sie trägt sehr dicke Winterkleidung. Auf Ihrem Kopf thront ein Diadem, aus Golddraht zu stilisierten Flammen geflochten. Ein rubinroter Stein ist darin eingefasst. Schaut man ihn genauer an, so wirkt es, als ob in dem Stein eine Flamme brennt. Laut Vitus könnte das ein Diadem sein, das einen Funken von Kenaz beinhalten. Solche Diademe werden nur besonderen Priestern anvertraut.

Ihr zur Seite ist ein etwa 10 bis 12 Jahre altes Mädchen namens **Tjara**. Sie hat eine bläuliche Hautfarbe, schneeweißes, lockiges Haar, blassblaue Augen. Ein Oberteil aus ganz leichter Baumwolle und eine ebenso leichte Hose zieren ihren Körper. Um Ihren Hals trägt sie ein Amulett mit einem eingefassten blauen Stein, ihren Arm schmückt ein silberner Reif, der mit kleineren Steinen besetzt ist. Sie wirkt schüchtern und eher zerzaust. **Isgwyn** weicht sie kaum von der Seite. Sie trägt einen dicken und schnörkellosen Wanderstab aus Holz, der ihr an Höhe gleichkommt (ca. 1,50 m). Ihre einzige Waffe ist ein Dolch aus Sternenmetall. Sternenmetall? Schon wieder? Wurde irgendwo eine neue Ader entdeckt ohne, dass ich etwas davon mitbekommen habe? Ist der Preis schon soweit gefallen, dass mein Tausch (Ein Dolch aus Sternenmetall gegen **Bodram**) gar keine Schande mehr für einen Zwerg darstellt? Egal ... wahrscheinlich ist sie Saxa, aber sicherlich ein Frostblut. Wäre sie alleine vor dem Fort aufgetaucht, so hätte man sie abgewiesen. In dieser edlen Begleitung jedoch ... **Dawin** ist sichtlich erfreut über **Tjaras** Ankunft und konfrontiert sie regelmäßig mit einem Haufen seltsamer, fast schon intimer Fragen.

Die beiden werden begleitet von **Gargeth Bärenpranke Tarlegodan**, einem von oben bis unten tätowiertem Tuomi. Er trägt Vollplatte, ist klein und stämmig. Seine Augen sind stechend grün, die Haare rot gefärbt. Anscheinend stellen alle seine Tätowierungen Augen dar. Laut **Vitus** ist das ein Zeichen des Stammes der **Tarlegodan**: sie glauben, dass die Seele im Kopf wohnt und durch die Augen hindurch auf die Welt sehen kann. Dieser Glaube lässt die Tarlegodans Augen verehren. Teilweise geschieht das auch durch sehr seltsame Rituale, z.B. werden besiegten Feinden der **Tarlegodans** die Augen herausgeschnitten. Nur eines ist verwirrend: Der Stamm wurde ausgelöscht. Laut **Vitus** ist es aber auch schon ungewöhnlich, dass ein Tuomi Plattenrüstung trägt, dass er ein ausschweifendes geschichtliches Wissen hat – auch von Geschehnissen, die schon sehr weit zurückliegen.

Laut **Bärenprankes** eigener Aussage, ist er der Letzte seines Volkes. Und das Einzige, was er will ist überleben. Er hat kein anderes Ziel.

Der erstaunlichste Begleiter ist aber sicherlich der berühmteste Zwerg, den es überhaupt jemals gegeben hat: **Mumnim Eisenhagel**, Elite-Huscarl des Zwergenkönigs **Hammerhand** von *Karad Marn*. Er wurde ausgeschiedt, um auf der Oberwelt alles zu rekrutieren, was kämpfen kann. Hunderte, wenn nicht gar Tausende Orks sind durch seine Hämmer gestorben. Ganze Hallen in *Karad Marn* hat er nahezu alleine verteidigt. Er ist einer der wenigen, die noch den alten Zwergenschrei beherrschen. Es heißt, damit könne man sogar Riesen vertreiben. Orks fürchten seinen Namen. Nicht einmal **Dawin** kennt auch nur einen Kampf, an dem **Mumnim** teilgenommen hat und den **Mumnim** verloren hätte. Mir ist die Familie der **Eisenhagels** auch persönlich bekannt. Er ist ein Frostzwerg mit bläulicher Haut und schwarzen Augen. Die drei geflochtenen Zöpfe eines Kriegers sowie der schon fast legendäre und eigenwillige Schmuck zieren seinen Bart – sein Erkennungsmerkmal. Er trägt Kettenrüstung und ist vollgepackt mit Kriegshämmern: alleine vier davon trägt er auf dem Rücken, zehn weitere hat er im Gepäck. Und welche Ehre: er ist wegen mir in die *Kluftwacht* gekommen. Ihm ist egal, ob ich aus *Karad Marn* geflohen bin und ob ich meine zwergische Ehre verloren habe. Ihm ist nur wichtig, dass ich ein berühmter Schmied geworden bin. Er will, dass ich ihm den besten Kriegshammer schmiede, den es jemals geben wird. Er hat Zeit, und auch Geld spielt keine Rolle. Er wird so lange im und rund um das Fort bleiben, bis der Hammer vollendet ist. Und auch von meinem Bier hat er gehört ...

Doch nun zurück zu **Vitus** und mir: Der Skalde übergibt mir sein Familienschwert und einen Auftrag: ich solle den kaputten Griff repArriren. Bei Ertha, die Klinge ist komplett aus Sternenmetall. Ich lese mir einiges über den Umgang mit Sternenmetall an bevor ich den Griff in Angriff nehme. Es wird ein schöner Lederknauf, dem Schwerte würdig. Beflügelt von dieser Arbeit, schmiede ich mir selbst einen Kriegshammer, um meinem Namen ("Stahlhammer") nun auch endlich im Kampf gerecht zu werden. Die Arbeit ist schön und lockt auch viele Bewunderer aus der näheren Umgebung an. Sie ist verziert mit dem Hohelied Tiws, der Anbetung Erthas und einer Huldigung Eostres. Doch ich selbst bin unzufrieden – irgendetwas fehlt. Und so beäuge ich die Ware aller durchziehenden Händler, um mich inspirieren zu lassen. Vielleicht finde ich etwas hübsches (Sternenmetall? Nein, unwahrscheinlich), um die Arbeit zu vollenden. Da begegne ich einem Händler Namens **Mondhals**. **Arwid Dangradsunu** hatte diesen gesucht – war er nicht ein Sklavenhändler? Mit Hilfe der Herdritter überführen wir ihn des Sklavenhandels auf frischer Tat. Er wollte mir eine wunderhübsche Frau verkaufen. Sie hatte Tätowierungen, die mich an **Arwid** erinnerten. Ist das etwa seine Schwester? Ich werde es nie erfahren. In dem Kampf, der um den Sklavenhändler entbrannte, wurde die Fremde jedoch getötet. Auch **Mondhals** selbst fiel und so bleibe ich bestürzt in der Vermutung, dass ich **Arwids** Lebenszweck auf den Kopf gestellt habe – und damit auch sein Tod keinen Sinn ergab. Voller Selbstzweifel hält mich nur die Gnadenschwester **Gwyneth** irgendwie halbwegs bei Laune. Ich sitze oft bei ihr in ihrem Kräutergarten. Eines Tages kommt **Alberech** hinzu und bittet mich, hier unter vier Augen sprechen zu können. Und so zieht sich **Gwyneth** zurück und lässt uns allein. **Alberech** erzählt mir, dass er weiß, dass ihn viele für verrückt halten – wegen *Karad Karn*. Doch er sei es nicht. Zum Beweis zeigt er mir ein kleines Stück Sternenmetall, das er wohl immer bei sich trägt. Vielleicht gerade genug, um eine Pfeilspitze damit zu überziehen. Und doch so wunderbar rein. Er steckt es wieder ein. Er erzählt mir, dass mein Stahlhammer eine wunderbare Waffe sei. Doch wie mir schon aufgefallen ist, fehlt ihm noch etwas. Aber es ist kein Schmuck, keine Verzierung, die dem Hammer fehlt. Es ist ein vierter Aspekt. Und nein, es reicht nicht, noch ein weiteres Gebet auf den Hammer zu schreiben. Zumindest nicht, solange es nicht wirklich aus meinem Inneren kommt. Sobald ich diesen vierten Aspekt finde und auch wahrnehme, zeigt er mir den Weg nach *Karad Karn*. Doch soll ich mir keine Hoffnung machen – die Schmiede ist sicherlich schon längst geplündert. Er kenne zwar noch das eine oder andere Geheimversteck ... aber viel Sternenmetall ist vermutlich nicht mehr zu holen. Nur der Ruhm wird bleiben, *Karad Karn* wiederentdeckt zu haben. Und damit einher werde ich die Ehre wiedererlangen, nach *Karad Marn* zurück zu dürfen. Nach diesen Worten lässt mich **Alberech** allein mit meinen Gedanken.

Dawin hat inzwischen sein zweites Buch geschrieben. Über die Herdritter schickte er einen

Brief in den Süden, um seiner Universität davon zu berichten. Ein Bote kommt nach *Brae* und dort übergibt ihm **Dawin** das Manuskript von "Der Herr der Goblins – die Gefährdeten". Hier im Norden wird davon niemand erfahren. Doch sein Ruhm im Süden (und unter den Gelehrten) wird dafür umso größer werden.

1. Waschtag im Saatmond 500 NV

Nachtwind bricht gemeinsam mit drei Herdrittern nach Osten auf. Er instruiert **Vitus**, dass es dringend notwendig sei, den Angriff der Schatten näher zu untersuchen. Etwa in der dritten Woche des Saatmondes soll ein Trupp von Herdrittern aus *Brae* hier eintreffen, der eventuell Informationen haben könnte. Zumindest sollen **Vitus** und die anderen (inklusive **Isgwyn**) dann nach *Brae* aufbrechen und in der Kneipe *Alfshof* nach dem geheimnisvollen Auftraggeber der Tuomi-Schatten suchen.

Jonlun nutzt die Gunst der Stunde und macht sich mit einer kleinen Händlergruppe als "Wachtrupp" nach Nordosten auf.

Zur Erinnerung: Bevor **Nachtwind** aufgebrochen ist, hat er in der *Kluftwacht* noch dafür gesorgt, dass es einen verpflichtenden vegetarischen Tag pro Woche gibt. Welch Wonne!

Auch hat er fast sein komplettes Vermögen einer Eostre-Priesterin gegeben (zwischen 3000 und 4000 Goldskilden), damit es an einen Tempel fließt. Am besten, in einem Land, in dem Eostre nicht ganz so bekannt ist. Welch ehrenvolle Tat!

3. Halbttag im Saatmond 500 NV

Jonlun kehrt schon wieder sichtlich erfreut zurück. Er glaubt, dass sein bei den Trollen gefundenes Schwert "Knochenbrecher" ihm neue Kräfte verliehen hat, da er bei einem Räuberüberfall gleich ein ganzes Duzend Angreifer alleine besiegt habe – und irgendwie zerfetzte die Waffe die Rüstungen seiner Gegner. Gleichzeitig hat er aber auch gegen einen Haufen Goblins gekämpft, einige Herdritter unterstützt, erneut einen Troll erschlagen und dabei noch dessen Hort geplündert.

3. Milchtag im Saatmond 500 NV

Die Herdritter aus *Brae* kehren über die mittlere Handelsstraße zurück. Sie verkünden, dass die Schatten es geschafft haben, die zehn in *Brae* stationierten Herdritter zu unterwandern. Einer der Verteidiger der Herdlande war in Wirklichkeit ein Niht-Diener, doch als dieser enttarnt wurde, verletzte er noch zwei Herdritter lebensgefährlich und tötete dann sich selbst. Weitere Untersuchungen ergaben, dass ein Saxa-Frostblut mit Namen **Norman Nantwinsunu** die Tuomi im *Alfshof* getroffen habe. Der Wirt erinnerte sich gut an den verschwiegene Saxa aus Eis und er tauche alle paar Wochen im *Alfshof* auf und treffe sich mit verschiedenen Leuten.

Wir sollen so schnell wie möglich aufbrechen. Da wir keine Herdritter sind, haben wir wohl bessere Chancen, diese Verschwörung aufzudecken. Es wird davon ausgegangen, dass **Norman Nantwinsunu** der Strippenzieher ist. Und dass er große politische Ziele verfolgen muss. Immerhin hat er die Schatten die *Kluftwacht* angreifen lassen. **Vitus** überlegt, ob wir **Tjara** als Lockvogel einsetzen könnten ...

Alles, was wir für diesen Auftrag benötigen wird uns zugesichert – Vorräte, Schreiben und sogar Pferde. Und das obwohl wir keinen besonders guten Ruf haben, was die Lebenserwartung unserer Reittiere angeht. Eostre möge uns verzeihen! Da kaum jemand von uns reiten kann, begnügen wir uns mit zwei Maultieren. Dazu kommen noch ein paar Goldskilde (um Verpflegung in *Brae* zu kaufen), Schuhe (für die Freo-Schreine), Zelte, Schlafmatten etc.

Mumnim und **Bärenpranke** sind unterdessen bereits mit den Herdrittern aufgebrochen, um in den *Herrenlosen Ländern* ein paar Orks die Schädel zu spalten.

Am Abend nimmt **Schwertkommandant Reginhard ap-Unroch** (ein Veteran unzähliger Schlachten gegen die heimischen Goblinstämme und ein brillanter Taktiker) die Helden beiseite und berichtet, dass er Order aus *Burg Helfrost* bekommen habe, dass sie in dieser Menge nicht mehr in der *Kluftwacht* untergebracht werden können – jeder von ihnen bekommt aber die Möglichkeit ohne weitere Aufnahmeprüfungen in den Orden aufgenommen zu werden! Dieses großzügige Angebot wird von uns allen aus verschiedenen Gründen ausgeschlagen.

Da **Reginhard** so etwas bereits befürchtet hat, hat er im Vorfeld mit **Nachtwind** einen Plan geschmiedet und möchte die Helden nun befragen, ob sie mit folgendem Vorhaben

einverstanden seien:

Im Norden von hier, etwa eine Tagesreise entfernt, liegt ein alter Saxa-Hof in den *Herrenlosen Ländern*, direkt an der Küste des *Weißsees*. Dieser Hof wurde einst von dem alten Kriegsveteranen **Eckwin Erinsunu** (dem Riesentöter und untertänigstem Diener Kenaz') geführt, dessen Familie über viele Generationen die Gegend von Orks und Riesen freihielt. Vor 32 Jahren gelang es jedoch einigen Hrimmagieren in das Gehöft einzudringen und den Ridder samt seiner Familie im Schlaf zu erschlagen. Sein Gefolge verließ den Hof damals und zog in die Herdlande, um endlich Frieden zu finden.

Dieser Hof würde im Auftrag der Herdritter, teils von **Nachtwind** selbst finanziert (der sehr um das Wohl seiner Freunde besorgt ist) teils vom Orden bezahlt, wieder aufgebaut werden. Gleichzeitig soll die Brauerei von **Arri Stahlhammer** dort neu errichtet werden (unter den bisherigen Konditionen). Um die Bande zwischen Helden und Herdrittern zu festigen, werden auf dem Gehöft zu jeder Zeit fünf Herdritter stationiert. Die Sanierung des Hofes wird noch einige Monde in Anspruch nehmen und mehr als 5000 Goldskilde verschlingen. Sobald die Brauerei fertiggestellt ist, sollte diese dafür Sorge tragen, dass die laufenden Kosten für den Unterhalt der gesamten Anlage (wohl rund 400 Goldskilde) gedeckt werden (abzüglich des Gewinnanteils der Herdritter). Gleichzeitig müssten beide Parteien sich gegenseitige Unterstützung zusichern.

Ich selbst werde die meiste Zeit im Fort bleiben müssen. Im Gegensatz zu den anderen habe ich eine Anstellung, habe dementsprechend ein Zimmer, das mir nicht genommen wird und kann daher auch hier bleiben. Dies gilt jedoch nicht für meine Begleiter.

Zu dem Gehöft zählen noch drei weitere kleine Häuser. **Vitus** stimmt dem Vorschlag als erster zu und stellt seine fünf Leute für die Aufbereitung des Hofes zur Verfügung. Auch ich stelle die drei Zwerge aus meiner Begleitung zur Verfügung und auch weitere 2000 Goldskilde. **Tamme** und **Ulf** jedoch habe ich versprochen, dass sie uns nach *Brae* begleiten dürfen. Wir erzählen **Isgwyn** vom Kenaz-Tempel am *Weißsee* – eventuell könnte sie ihn ja wieder aufleben lassen?

Nach diesem Gespräch weilt **Isgwyn** noch die Schmiede.

3. Endtag im Saatmond 500 NV

Bei Sonnenschein brechen wir auf. Die westliche Handelsstraße führt nach Nordosten. Ein kleiner Abstecher führt uns auf **Jonluns** Drängen hin an *Markwarts Mahnmal* vorbei. Auch dieses Mal empfinden wir in dessen Nähe das Gefühl von Wärme und Schutz. Nur **Dawin** spürt nichts. Wir spenden (**Dawin** nur "um des Friedens willen") und beten (zumindest einige) für unseren Schutz. Bemerkenswert ist **Tjara**, die für den Schutz von **Isgwyn** betet. Nach einiger Zeit geht unsere Reise weiter.

Nach einigen Tagen liegen zu unserer Rechten die *Grüntopfhügel* und zu unserer Linken der *Weißsee*. Insgesamt kommen wir dank der Schneeschuhe gut voran. Nur **Tjara** trägt diese nicht, stattdessen jedoch leichte Sandalen. Damit wandelt sie schnell und sicher über den Schnee. Laut **Dawin** sogar schneller und sicherer als andere Frostblüter. Fast wirkt es so, als ob ihre Füße glitzern und mit dem Schnee verschmelzen.

Abends kümmert sich **Isgwyn** um das Feuer. Sie betet oft. Mit Wünschen und Gebeten beschreibt sie Schriftrollen und wirft diese ins Feuer. Wenn sie es als warm empfindet, zieht sie die Robe aus und tanzt mit den Flammen. Dann hat sie nur noch ein dünnes Kleidchen an. Brandmale in Form von Kenaz-Runen zieren ihre Arme. Wir müssen beachten, dass **Isgwyn** jegliche Nachtwache ablehnt mit Ausnahme der frühen Abendstunden und der Stunden rund um den Sonnenaufgang.

4. Markttag im Saatmond 500 NV

Es ist der vierte Reisetag. Trübe scheint die Sonne durch die Wolken, es ist einfach nur kalt und der Wind bläst aus allen Richtungen. Heute ist uns Thunor nicht hold. An diesem Tag kommt uns niemand entgegen. Als das Wetter im schlechter wird, können wir am späten Nachmittag einen größeren Hof in Richtung *Weißsee* ausmachen. Als sich uns die Tür öffnet, bin ich völlig überrascht: Es ist **Jan**! Hier haben **Jonlun** und ich gegen die Vendahl gekämpft – damals in Begleitung von **Nachtwind** sowie von **Arwid** und **Mordell** – möge Scaetha über die beiden wachen. Auch **Jans** Frau **Isilde** hatte den Kampf nicht überlebt. Jans Kinder (ein Mädchen und ein Junge) sind zu meiner Freude auch beide anwesend. Zudem noch **Jans** Bruder **Holge**. Auch er hat seine Frau verloren – jedoch nicht an die

Vendahls sondern an die Kälte Thryms. Ich mache die gesamte Gruppe mit unserem Gastgeber bekannt.

Nachdem eine Bank herangeschafft wurde, passen wir auch alle an den Tisch. Suppe, Met und ein kräuterhaltiges Getränk werden serviert. **Vitus** gibt Geschichten zum Besten – sobald die Kinder im Bett sind gibt es auch Spannenderes zu hören. **Isgwyn** segnet die Feuerstelle, **Tjara** begibt sich zu Bett ... das heißt: sie übernachtet draußen im Sturm. Die Bettstatt im Schnee sei sogar angenehmer als im Stall zu nächtigen. Frostblüter ...

Dann jedoch nimmt mich **Jan** zur Seite. Er berichtet, dass eine befreundete Familie, die **Faroldsunu**, nun schon ihr zweites Rind verloren habe. Ihr Gehöft sei kaum einen Tag entfernt in den *Grüntopfhügeln*. **Jan** glaubt auch nicht an einen "Rinderklau", da überhaupt keine Spuren gefunden wurden. Für den zwergischen Leser: Der "Rinderklau" ist ein seltsamer Sport der Saxa. Sie glauben, dass keiner Rinder verdient habe, wenn er nicht auf diese aufpassen könne. Und so wird immer wieder versucht, seinem Nachbarn das eine oder andere Rind zu entwenden. Und dann werden sie wieder zurück gemopst, so der neue Besitzer auch zu doof ist, auf seine Rinder aufzupassen ... Menschen ...

Ich berate mich kurz mit den anderen. Wir werden zu dem Hof der Familie **Faroldsunu** gehen und eine Nacht dort bleiben. Sollte kein Rind verschwinden und wir auch sonst keine Hinweise finden, so ziehen wir am folgenden Tag weiter nach *Brae*. Aber erst einmal wird geschlafen.

4. Montag im Saatmond 500 NV [16.01.2014, Holgi]

Nach einer Nacht in der Thunor die Kälte von Thrym aus dem Norden entlang der Grüntopfhügel in einem Sturm über das Gehöft gefegt hat, bekommen wir von **Jan** noch ein gutes Frühstück. **Jonlun** weckt noch unser kleines "Engelchen" im Schnee, und wir gehen gemeinsam begleitet von **Jan** auf Skiern zu der anderen Ansiedlung, in der die Rinder gestohlen wurden. Nach einem strammen Marsch für die einen und einer angenehmen Reise für die, die Reiten konnten, erreichen wir ein großes Gehöft in einem kleinen Tal gelegen. Wir erkennen schon aus der Entfernung einen Schrein von Rigr, und viele Menschen, die auf dem weitläufigen Gelände arbeiten. Nach dem die Glocke des Turms gelehutet wurde, kommt uns eine Frau entgegen gelaufen und begrüßt **Jan** freudig. Danach werden wir von **Guntrich Faroldsunu** begrüßt und eingeladen, in seine Hallen zu kommen. Wir berichten ihm, dass uns **Jan** berichtet hat, dass ihm einige Rinder gestohlen wurden, und wir helfen wollen. Wir erfahren, dass bereits weitere vier Rinder verschwunden sind und sie keinerlei Spuren gefunden haben. Nach einem großen Krug Met ziehen wir los, um die Stelle aufzusuchen, an der die Rinder weiden, um eventuell noch weitere Spuren finden zu können. Einer der Söhne von **Guntrich Faroldsunus**, **Skjoell** begleitet uns.

Wir erreichen nach einem weiteren strammen Marsch durch die stille Natur die winterliche Weide. Wir erkundigen uns, ob heute etwas Auffälliges passiert ist – aber anscheinend ist alles in Ordnung. In der Zwischenzeit machen sich **Dawin** und **Jonlun** auf, die Umgebung nach Spuren zu untersuchen. Der gelehrte **Anari** findet Spuren im Hügel, die auf Tiernmenschen hindeuten. **Jonlun** entscheidet eigenmächtig, dass er im Hügel warten wird, um zu schauen, ob in der Nacht etwas passiert. Der Rest der Gruppe teilt sich nach langer Diskussion auf: **Dawin**, **Arri** und die beiden Saxa bleiben auf der Weide, **Vitus**, **Isgwyn** und **Tjara** gehen zurück zum Gehöft.

In der Nacht wird **Jonlun** beim Klogang von einem Tiernmenschen überrascht. Als der Engro dem Gehörnten etwas zuruft, ist der so schnell verschwunden, dass selbst **Jonlun** nicht hinterher kommt.

4. Sonntag im Saatmond 500 NV

Die restliche Nacht bleibt ereignislos, und so kommen **Vitus**, **Isgwyn** und **Tjara** mit Proviant und einem weiteren Zelt zur Winterweide zurück. Man beschließt gleich, den Spuren zu folgen. Reittiere, Mammuts und die beiden **Faroldsunus** werden zurückgelassen.

Dawin heftet sich gekonnt mit Unterstützung der Saxas an die Spuren der Tiernmenschen. Es folgt eine lange und beschwerliche Reise durch unwegsames Hügelland, bis der Gelehrte nach einiger Zeit erkennt, dass von dem Hauptweg der Verfolgten eine einzelne Spur abgeht. Wir folgen ihr und erreichen nach einem Tor ein kleines Waldstückchen. Wir bemerken, dass wir seit einiger Zeit beobachtet werden. **Jonlun** ruft in den Wald hinein, aber erst als **Arri** und die beiden Saxa nach vorne gehen, kommt eine Reaktion: ein Speer kracht

kurz vor dem Zwerg in den Boden – ein klares Zeichen, dass wir nicht willkommen sind. Aber kein direkter Angriff. Kurz drauf erkennen wir einen großen Tiermenschen im Unterholz; die Beine eines Hirsches, den Oberkörper und Arme eines Menschen und den Kopf eines Hirsches. Das Fell ist über den ganzen Körper zu sehen. Er sieht sehr grazil aus und beginnt zu blöken, anscheinend möchte er sich unterhalten, doch wir verstehen kein Wort ... oder besser keinen Laut. Es erscheint ein kleinerer Hirschmensch, der einigermaßen Handelssprech beherrscht, auch wenn er schwer verständlich bleibt. Wir versuchen etwas zu erfahren, doch sehr kooperativ scheinen sie nicht zu sein. Erst als **Isgwyn** sich in das Gespräch einbringt, scheint sich die Stimmung zu unseren Gunsten zu ändern. Nach langen Fragen erklären sie uns, was sie beobachtet haben. Aufgrund der Beschreibungen meint **Dawin**, dass es sich um eine Wyvern handelt, ein riesiges drachenartiges Geschöpf. Das passt zu unseren Vermutungen. Die Herdwächterin kann die Hirschmenschen sogar dazu überzeugen, uns die Stelle zu zeigen, an der die Wyvern ihr Nest gebaut hat.

Wir werden von einem weiteren Hirschmenschen begleitet, der uns den Weg weist. Wir haben keine Chance ihm zu folgen, er ist viel zu schnell und muss ständig auf uns warten. Nach einem anstrengenden und gehetzten Marsch kommen wir bei schon untergehender Sonne auf eine weite Ebene. Vor uns liegt ein dichter Mischwald in dessen Mitte ein hoher Fels zu sehen ist, auf dem die Wyvern kauert. Leider bemerkt uns die Bestie genauso schnell wie wir sie und flugs steigt sie kreischend in die Luft auf. Heute steht wohl auf dem Speiseplan kein Rinderbraten, sondern Engro-, Menschen- und Zwergengulasch. Wir machen uns für den Angriff bereit; alle bis auf **Vitus** gehen hinter verschneiten Steinen in Deckung. **Arri** und **Dawin** schießen auf die schnell heranfliegende Drachenbestie. Sie sieht eigentlich schön und grazil aus, ihre weißen Schuppen glänzen in Sigels schwindendem Licht. Doch wir wissen von **Dawin**, dass sie ein tödlicher Feind ist. Alle sind angespannt. Nachdem der eine oder andere Pfeil nicht richtig getroffen hat, stürzt sich die Wyvern auf den bogenbewehrten **Arri** – anscheinend ist sie nicht dumm. Neben dem Zwerg wachsen aus dem Boden Eiszapfen heraus und versuchen die Flugschlange einzufangen, doch es scheint sie nicht aufzuhalten. Sie packt den Frostzwerg und steigt mit ihm in ihren Klauen in den Himmel auf. **Dawin** reagiert sehr schnell, reißt seine Armbrust herum und trifft die Wyvern direkt am Bauch. Ein Volltreffer! Blut ergießt sich auf den Zwerg, doch das Ungetier fliegt mit ihm weiter nach oben. **Jonlun** versucht mit der Schleuder, was er kann, aber kleine Steine scheinen diesem Monster nichts anhaben zu können. Der Gelehrte wird indirekt das nächste Ziel der Wyvern, aber sie benutzt jetzt den Zwerg als eisernes Geschoss, um den Anari zu zermatschen. Aus luftiger Höhe stürzt der Zwerg trotz heftiger Gegenwehr über 30 Schritt in die Tiefe hinab – uns stockt der Atem. Das scheint das Ende, für beide ... Geistesgegenwärtig rollt dich **Dawin** zur Seite und dann ... Noch bevor der Zwerg am Boden zerschellt, zischen aus Jonluns Ring, den er von Arri bekommen hat, viele kleine schimmernde Feen heraus und fangen den Sturz ab. Keiner wird verletzt! Aber anscheinend heilen die Feen auch die Wyvern und das Schicksal ist wieder im Gleichgewicht. Die Nornen sind zufrieden.

Nachdem der Zwergewurf nicht geklappt hat, stürzt die Wyvern auf den kleinen **Dawin** herab. **Vitus** und der Zwerg rennen noch in die Richtung und versuchen den Angriff abzuwehren, doch die blitzschnelle Kreatur greift sich den kleinen Anari vorher. Der in ihren Fängen baumelnde und blutende Gelehrte kann noch einen Schuss aus der geladenen Armbrust abgeben. Der Bolzen bohrt sich aus nächster Nähe in den Rumpf des Flugunholdes. **Vitus** ruft **Jonlun** zu, er solle jetzt loslaufen und auf seiner Schulter in Richtung der Wyvern springen. **Jonlun** nimmt Anlauf, hechtet durch den Schnee, springt auf den Skalden, stößt sich von dessen Schultern ab und schlägt mit seinem Schwert "Knochenbrecher" zu. Die Kurzschwertklinge schneidet sich durch den Flügel und verschwindet krachend im Wanst der Bestie. Die Wyvern ist geschlagen, lässt ihre Fracht los und schlägt krachend in den Schnee. Nachdem sich der aufgewühlte Schneestaub wieder gelegt hat, macht sich **Isgwyn** mit Hilfe von **Arri** daran, den schwer angeschlagenen **Dawin** zu heilen – mit Erfolg. **Jonlun** dankt dem Skalden für den hervorragenden Einfall (der zwei Abenteuerkarten und zwei Bennies verschluckt hat). Zeit durchzuatmen. Der Hirschmensch glotzt unterdessen nicht schlecht ... Und wie kommen wir jetzt wieder zum Hof der **Faroldsunus** zurück?

[30.01.2014, Holgi]

Nach dem Kampf mit der Wyvern wird **Dawin** durch **Isgwyn** und **Arri** geheilt – wir haben den Angriff überstanden. **Vitus** will den Kopf der Bestie unbedingt mitnehmen. Er nimmt Schattenzunge aus der Scheide und schlägt mit einigen wuchtigen Hieben den Schädel der Wyvern vom Rumpf. **Isgwyn** mahnt unterdessen zum Aufbruch und **Arri** bastelt einen improvisierten Schlitten aus einigen Skischuhen, Holz und Seilen.

Tjara findet das ganze Treiben sehr unschön und möchte gar nicht, dass wir das machen.

Der Tiermensch bedeutet uns an los zu laufen, aber **Isgwyn** meint, dass wir einen schnelleren Weg auf der Hauptstraße nehmen können. Wir verabschieden uns und der Skalde macht dem Tiermenschen mit Händen und Füßen klar, dass wir einen anderen Weg nehmen.

Mitten in der Nacht kommen wir zum Hof der **Faroldsunus** zurück – geleitet vom Feuer des Kenaz' kommen wir gut voran. Das ganze Gehöft wird wach und wir erzählen unsere Geschichte. Eigentlich erzählt nur **Vitus** einen Epos von legendärem Ausmaß, so dass keiner auch nur ein Auge zumachen kann und alle den Worten des Skalden lauschen. Wir singen und trinken auf die Taten der Helden.

Isgwyn erklärt **Guntrich Faroldsunu**, dass die Tiermenschen nicht seine Feinde sind und dass er sich mit ihnen verbünden sollte. **Vitus** schlägt vor, dass er beim weißen Bockstein ein größeres Opfer beim nächsten mal abgegeben sollte, da die Tiermenschen einen großen Anteil daran hatten, dass die Wyvern so schnell besiegt werden konnte, da sie uns den Weg gezeigt haben.

4. Halbttag im Saatmond 500 NV

Kurz vor Sonnenaufgang gehen auch die letzten zu Bett und wir können uns von der Erschöpfung des Kampfes ausruhen. Am nächsten Tag beschließt die Gruppe noch, eine Nacht die Gastfreundschaft anzunehmen. **Vitus** betet zu den Göttern, **Tjara** formt eine wunderhübsche Eisskulptur, etwas was einige von uns zuvor nie gesehen haben. Jonlun ist allerdings ungehalten darüber, da die Eisszenerie nur aus **Arri**, **Vitus**, **Isgwyn** und der Wyvern besteht. **Tjara** hat das Ganze aus einem riesigen Eisblock geschaffen, den sie selbst kreiert hat. Danach hat sie mit bloßen Händen die Figuren geformt. Es ist unglaublich, was sie alles mit Schnee und Eis machen kann.

Am späten Nachmittag, während eines Opfers am Eostre-Schrein, hören wir die Glocke vom Wachturm. Eine einzelne Gestalt in Plattenrüstung kommt den Weg heran, den wir gekommen sind. Wir sind aufgeregt, aber nach kurzer Zeit stellt sich heraus, dass es **Bärenpranke** ist, der Begleiter von **Isgwyn**, **Mumnim** und **Tjara**. Er berichtet uns, dass er keine Lust mehr hatte, durch die *Herrenlosen Länder* zu ziehen und Orks zu verfolgen. Anscheinend war es kein Problem unseren Spuren zu folgen. Auch **Bärenpranke** wird als Freund von uns eingeladen, den Abend noch hier zu verbringen.

4. Milchttag im Saatmond 500 NV

Am nächsten Morgen bricht der Tross zusammen auf. Der Tag vergeht ereignislos; es fängt aber ein wenig zu schneien an. Man bespricht, wie man weiter vorgehen möchte, wenn man *Brae* erreicht. **Jonlun** will sich als Bruder von **Tjara** verkleiden und wir wollen uns in der Stadt auftrennen – ein Teil geht inoffiziell auf die Suche und der andere Teil aus **Vitus**, **Dawin** und **Arri** werden den offiziellen Part übernehmen.

4. Endtag im Saatmond 500 NV

Am nächsten Morgen geht es weiter. Am frühen Nachmittag sehen wir eine Person auf uns zukommen. Anscheinend geht es demjenigen nicht gut, er stürzt, rappelt sich wieder auf, und stürzt wieder. **Vitus**, **Dawin** und **Jonlun** erhöhen die Geschwindigkeit und erreichen den Gehetzten. Es ist anscheinend ein Anari. Er ruft uns zu, dass wir umkehren sollen, das Böse sei im Wald. Wir wollen mit ihm sprechen, aber er flüchtet in den Wald. **Vitus** folgt ihm. Der Skalde versucht den Fremden mit einem befehlenden Ton in seiner Stimme zur Vernunft zu bringen, aber er macht nur alles schlimmer. Der Verängstigte stürzt zu Boden und versucht krabbelnd davonzukommen. Die anderen hören das panische Geschrei und kommen langsam nach. Schlussendlich entscheidet sich die Gruppe, den Mann erst einmal durch **Jonlun** "in bester Zwergenmanier" zu betäuben, damit er ruhig wird. Nachdem ihm fürsorglich eine Schlafstelle gerichtet wurde, wird er durch **Arri** wieder ins Bewusstsein zurückgeholt. Er ist immer noch verwirrt, aber ruhiger. Wir können von ihm erfahren, dass wir

nicht nach *Brae* kommen, da im Wald böse Geister sind und niemand an ihnen vorbei kommt. Der Wald ist in der Nähe der Siedlung *Duncallaich*. Er selbst stellt sich als **Bertram ap-Duncan** vor, ein Animist und Kräuterhändler. Aber er will niemals mehr in das Dorf und ermahnt uns mehrmals, dass wir nicht dort hingehen sollen.

Nachdem wir ihm aber versichern, dass wir den Menschen dort helfen werden und er uns nicht aufhalten kann, bietet er uns an noch einige Kräutertinkturen zum Kauf an. Leider haben wir nicht genügend Goldskilde dabei und so kauft nur **Isgwyn** eine Tinktur namens "Kenaz' Atem". Sie soll eine Person für zwei Tore vor Kälte schützen.

Dann trennen sich unsere Wege und wir machen uns auf den Weg Richtung *Duncallaich*. Nicht weit vom Sonnenuntergang entfernt kommen wir an eine Stelle, die einigen von uns komisch vorkommt. Im gleichen Augenblick werden wir von einem Haufen von Wegelagerern angegriffen. Wir sehen fast 20 Mann. Und sie beginnen auf uns zu schießen. Anscheinend ist auch ein Magier oder Priester unter ihnen, da **Vitus** gleich am Anfang von einem schemenhaften Totenkopf getroffen wird. **Bärenpranke** beginnt mit einem Gebet, bevor er in den Kampf eingreift. **Tjara** macht sich unsichtbar und **Isgwyn** schützt sich mit der Kraft von Kenaz und lässt ihre Waffe mit dem Feuer ihres Gottes erglühen. **Arri** zückt blitzschnell seinen Bogen und befiehlt seinen beiden Begleitern an seiner Seite zu bleiben. Er bewegt sich langsam von der Gruppe weg, um eine bessere Sicht zu bekommen. Doch das Glück scheint ihm nur bedingt hold ... Daraufhin kommandiert er die beiden Saxa ab, auf die Lasttiere aufzupassen.

Kurz nachdem der Pfeilhagel auf uns niedergegangen ist, stürmen die Angreifer wie besessen auf uns zu. **Jonlun** stapft ihnen durch den Schnee bluthungrig entgegen. **Dawin** ist der einzige der Helden, der von seinem gepanzerten Reittier aus einen guten Überblick über das Schlachtfeld hat. So sieht er im Hintergrund noch den Magier oder Priester, einen grässlichen Untoten und den vermeintlichen Anführer der Horde, der sich mittlerweile hinter einem Hügel in Deckung begeben hat. Leider befiehlt der Räuberhauptmann seinen Männern, den zwergwüchsigen Anari zuerst zu töten. Doch mehrere Pfeile von seiner eigenen Sehne und auch die finstere Magie des Unbekannten, scheinen **Dawin** nichts anhaben zu können. Und obwohl der kleine Gelehrte nicht an die Götter glaubt, reitet er mit seinem Mammut in die feindlichen Reihen hinein, als ob er ein Herold Tiws wäre.

Tjara beginnt währenddessen die Kraft des Schnees zu entfesseln und bindet die restlichen Räuber mit wunderschön glänzenden Ranken aus Eis – es ist ein unglaublicher Anblick, wie aus dem Boden unzählige Eisarme herausschießen, um nach den Feinden zu greifen. Tatsächlich verfangen sich die zehn verbleibenden Wegelagerer in den Eisseilen und versuchen diesen schreiend und fluchend zu entrinnen. **Jonlun**, bereits in der ersten Reihe, hat in der Zwischenzeit zwei Gegner leblos zu Boden geschickt und auch **Bärenpranke** hat nach seinem Gebet zweien mit einem einzigen Hieb den Kopf zertrümmert. **Vitus** beschwört seine Ahnen, um anschließend in den Kampf einzugreifen.

Nachdem **Dawin** durch die Reihen der Gegner geritten ist, aber keinen von ihnen niedermachen konnte, gerät er erneut unter schweres Feuer durch den armbrustbewehrten Untoten, den Anführer und den schattenhaften Finsterling. Dieser hat sich mittlerweile mit noch mehr dunkler Magie umgeben, es scheint als kreisten Seelen um seinen berobten Leib. Das Glück der Nornen hat den Anari scheinbar verlassen als ein Pfeil sich tief in die Schulter des Kleinen bohrt, gefolgt von einem der finsternen Totenschädel des Hela-Hexers, der auf seiner Brust zerschellt und ihn seiner Lebenskraft beraubt. Bewusstlos und blutend sinkt der Gelehrte von seinem Reittier.

[06.02.2014, Georg]

Im letzten Moment seines kurzen Lebens findet **Dawin** zum Glauben: während er langsam vom Mammut rutscht spricht er ein Stoßgebet an Eira. Später berichtet er, dass er darauf eine weiche Stimme gehört und ein Gesicht gesehen hat: "Mein Kind, auch wenn du nie geglaubt hast, dein Glaube ist stark und dein Ruf soll erhört sein." **Dawin** überlebt auf wundersame Weise. Sein Glaube ist stark. Sein Pazifismus noch stärker. Selbst mit den Orks in *Karad Marn* will er reden – ich sollte ihn glatt dort hinführen.

Tjara bleibt unsichtbar und rennt fast in einen Untoten rein: ein halb verwester Körper, Gedärme fallen aus ihm raus, eine faulige Brühe sabbert aus seinem Maul.

Während die anderen in den Kampf mit "normalen Menschen" verstrickt sind, surren hinter

diesem Zombie drei riesige Totenköpfe über das Feld und treffen **Jonluns** Schild. Zum Glück passiert dem kleinen Engro nichts.

Bärenpranke zerschmettert zwei Gegner, woraufhin **Tjara** von Blut bespritzt indirekt sichtbar wird. Dann fliegt an ihrer Position Schnee durch die Luft – anscheinend versucht sie sich in Windeseile sauber zu machen.

Und schon wieder treffen **Jonlun** drei der fliegenden Totenköpfe – zwei kann er mit dem Schild abfangen, der dritte trifft ihn am Kopf. Es bleibt nur ein Kratzer. Daraufhin kotzt der Zombie den Engro an. Im wahrsten Sinne des Wortes: dieses Ding bricht sich den Unterkiefer weg, Blut und Geschmeiß strömen in **Jonluns** Richtung und bedecken ihn von oben bis unten. Es stinkt bis hierher. Der Kleine schmettert den Untoten elegant zu Boden und haut unelegant noch weiter auf den Nun-Toten ein. Quillt da Rauch von **Jonlun** auf? Er wirft seinen Schild zur Seite – er löst sich in zwei Teile auf.

Habe ich schon erwähnt, dass **Isgwyn** mit einem flammenden Speer kämpft? Beeindruckend. Sie vermutet, dass hier ein Scherge Helas sein Unwesen treibt. (Jonlun: "Was ist Hela? Ach, das ist die.")

Bärenpranke, der weitere Räuber zu Boden gestreckt hat, schreitet nun nach vorne in Richtung der Hela-Jüngerin. Er scheint unverwundbar zu sein – Pfeile treffen ihn nicht. Er gestikuliert und inkarniert. Wirkt er etwa Magie? Drei Schädel lösen sich aus der Richtung eines Baumes und fliegen auf ihn zu – aber sie zerplatzen vor ihm und springen in alle Richtungen davon. Er spricht lauter in einer fremden Sprache. Anscheinend betet er. Zwischendurch spricht er zu **Isgwyn**: "Bleibt nahe bei mir." Im Astgewirr eines Baumes verbirgt sich die Schergin des Bösen. Laut **Isgwyn** schweben um die Gestalt Seelen herum. Dies scheint Helas Dienerin zu sein. Aus ihrem Mund kommen die Totenschädel. **Isgwyn** betet zu Kenaz: Feuerfontänen springen in der Nähe der Jüngerin Helas aus dem Boden – doch sie bleibt unverletzt. Nur der Baum in ihrer Nähe fängt Feuer. **Tjara** versucht, die Feindin mit Eiszapfen festzuhalten. Doch in der unmittelbaren Umgebung von Kenaz' Feuer entfacht der Eiszauber kaum eine Wirkung. **Bärenpranke** drischt mit einer unheimlichen Kraft auf die Priesterin ein. Doch sie trägt keine Wunde davon. "Ihr könnt mich nicht vernichten, sterbliche Kreaturen", dringt noch durch ihren Mund. Daraufhin wird sie von **Isgwyn** und **Jonlun** erledigt.

Tjara erscheint neben **Isgwyn** wieder auf der Bildfläche. Inzwischen ist auch der Rest der Gegner gefallen – es bleibt nur noch ein Heckenschütze. Dieser befindet sich in einiger Entfernung von mir auf einem Hügel – nach einem längeren Duell will er sich verdrücken, wird aber von **Bärenpranke** ohnmächtig geschlagen.

Nachdem es nun ruhig geworden ist, wäscht sich **Jonlun** die Untoten-Kotze im Schnee ab. **Bärenpranke** kümmert sich um die Leichen: er schneidet einigen die Augen raus. Ich lass meine Wunde verbinden, dann kümmere ich mich nach Art *Karad Marns* um die Leichen. Und **Isgwyn** verbrennt sie schließlich. Die kehren nicht wieder. **Isgwyn** vermutet übrigens, dass **Bärenpranke** Scaetha zugetan ist. Doch seltsam ist, dass er immer nur von den Nornen spricht.

Vitus verhört den Gefangenen, nachdem **Tjara**, **Jonlun** und ich ihn mit unseren Fragen verwirren. Ich hole inzwischen die Maultiere und die beiden Saxa-Jungs. Der Gefangene berichtet, dass die Frau namens **Aeresgwyn** – wie vermutet – eine Priesterin Helas war. Sie hat sich darauf spezialisiert, Geschichten aus alten Zeiten zu studieren. Damals mussten die Menschen noch gegen Dämonen kämpfen. Die Dienerin Helas zog durch die Gegend, um alte Bannzauber zu brechen. Hier in der Nähe – in *Duncallaich* – wollte sie einen sehr alten Dämon erwecken. Er hat die Dämonenkriege noch miterlebt. Wir konnten ihre Pläne nicht vollkommen durchkreuzen. Der Dämon ist wohl erwacht – anscheinend ist seine Macht einem Zyklus unterworfen. Ihn zu befreien war die Aufgabe der Hela-Priesterin. Mit ihren Helfern hat sie den Handelsweg abgeriegelt und Reisende dem Dämonen geopfert. Zum Glück ist es ihnen bisher aber noch nicht gelungen, den Bann zu brechen. **Vitus** hat auch den Ort des Dämonengrabes herausbekommen. Zuerst will er jedoch nach *Duncallaich* um den Heckenschützen der Stadtwache zu übergeben. Dies ist im Sinne **Dawins**, doch **Isgwyn**, **Jonlun**, **Bärenpranke** und ich sind nicht ihrer Meinung. **Dawin** versucht zu diskutieren – es artet fast in Streit aus. Schließlich stapfen **Bärenpranke** und ich durch den Schnee zum Gefangenen. Ich fordere **Bärenpranke** auf, es schnell zu erledigen. Immerhin

hat er geredet. Darauf geht **Bärenpranke** ein und erledigt den Gefangenen mit einem einzigen sauberen Schlag.

Vitus versucht danach, sowohl **Dawin** als auch mich zu beschwichtigen. Ich hege keinen Hass auf den Kleinen – ich kenne ihn ja schließlich schon lange.

Ich suche noch die Gegend ab und finde Gegenstände und Kleingeld im Wert von 50 Goldskilden.

[20.02.2014, Falk]

Nachdem etwas Ruhe eingekehrt ist und die Leichen um den Scheiterhaufen aufgebahrt wurden, sichert sich **Vitus** noch drei Kurzschwerter der Toten. Die Besiegten werden verbrannt, dann ziehen wir weiter. Die Sonne geht bereits unter, die Temperatur sinkt, zum Glück sehen wir bald erste Wegsteine, danach Schornsteine und schließlich die ganze Siedlung mit Palisaden und kleinem Graben. Der Wachturm ist besetzt. Wir erreichen das kleine Tor von *Duncallaich*.

"Was wollt ihr hier?", fragt der Mann am Tor. "Eine Übernachtung", erwidert **Vitus**. "Mir ist befohlen worden, niemanden herein zu lassen." "Gilt die Ehre der Saxa nichts mehr. Wollt ihr uns erfrieren lassen?"

Es braucht einiges an Überredungskunst, schließlich aber lässt der Wachhabende uns herein und wir gehen in Richtung Gasthaus. Die Lichter in der Siedlung sind bereits alle erloschen, **Arri** meint aber, Augen in den Fenstern zu sehen. Sehr unheimlich! Auch **Jonlun** fühlt sich verfolgt und will der Sache auf den Grund gehen, unauffällig verschwindet er in einer Seitengasse. Als wir das Gasthaus "Die fünf Steine" erreichen klopft **Vitus** an der verschlossenen Tür: "Wirt, wir wollen noch Met und Zimmer für neun Gäste." Währenddessen kommt **Jonlun** zurück: er hat einen Typen am Gürtel und schleift ihn zu uns. "Ich war doch nur auf dem Klo", meint dieser ängstlich. Sein Name ist **Jannis** und er erzählt eine Geschichte, die uns der Wirt später bestätigen und ergänzen wird: Ein Zauberer war vor Hunderten von Jahren in der Gegend, immer wieder verschwanden Frauen und Kinder. Die Milizen suchten sie und verschwanden. Schließlich suchte das Dorf Söldner, die es mit dem Zauberer aufnehmen würden und einer von ihnen, **Rodbry**, konnte ihn schließlich besiegen und in die Erde verbannen. Man sieht noch seine Finger aus dem Boden schauen. Alle paar Jahrzehnte erwacht er, wenn er Kraft gesammelt hat. Immer wenn er erwacht kann man ihn hören, wenn man in den Wald geht sogar tagsüber.

Vom Gasthausinneren hören wir die Stimme des Wirtes **Mortimer ap-Teargal**: "Ihr müsst leise sein." Er hat Angst, uns hereinzulassen, sieht aber letztendlich ein, dass wir nicht einfach weiter gehen werden. Irgendwann geht der Riegel auf. Nochmal ein ängstliches "Ihr müsst leise sein!" Nur eine kleine Kerze macht Licht.

Nach einer guten Suppe und der Bestätigung von **Jannis'** Geschichte, gehen wir auf die Zimmer – nur **Arri** und **Tjara** wollen im Stall schlafen.

Der Zwerg geht vor der Nachtruhe noch zum Wachturm, der ist jedoch leer. Er klopft an der Herberge an. Es rührt sich jedoch nichts. **Arri** geht zum Turm zurück, steigt die Leiter hoch. Keine Wache, keine Leiche. Hinten im Waldrand sieht er ein auf- und abspringendes Licht, es sieht sehr lebendig aus. Er merkt sich die Stelle. Im Dorf selbst ist alles still, nichts zu sehen. Alle Spuren im Schnee sind schon älter. Der Zwerg starrt wieder fasziniert auf das Licht, reißt sich dann aber davon los und geht die Leiter herunter und sammelt sich. Es fühlt sich ganz komisch an. Dann geht er an der Palisade entlang. Dann aber erschrickt er: er steht plötzlich verwirrt außerhalb auf dem Feld. Das Tor ist noch offen. Schnell rennt er zurück und schließt die Pforte.

1. Kopftag im Kriegsmond 500 NV

Am nächsten Morgen berichten **Tjara**, **Dawin** und **Jonlun** von **Morgwich**, einem alten Gelehrten oder Zauberer, der vor Jahrhunderten von Dunkelfeen gefangen genommen wurde. Wir sollen ihn durch einen Tropfen Blut auf einen Stein befreien. Die Lichter im Wald weisen uns den Weg. Der Gefangene ist den Dreien im Traum erschienen, **Jonlun** hat nun sogar ein neues Schild (uralt, Anari, sehr handwerklich), das morgens in seinem Bett lag. Allerdings bleibt uns nur noch ein Tag Zeit für die Erweckung. Die Helapriesterin war seiner Auskunft nach da, um sein Gefängnis zu erneuern.

Vitus geht ins Dorf um mehr zu erfahren: Ein alter Mann hat als Kind auch geträumt, aber das waren Alpträume. Scheinbar sind auch die neuen Träume bei den Leuten eher

Alpträume. Feen kennen sie nicht. Der Nachtwächter lebt und hatte nur aus Angst seinen Posten verlassen.

Vitus erzählt dem Bürgermeister und Umstehenden, dass wir in den Wald ziehen und dem Fluch ein Ende bereiten. Dann geht er noch zum Scaetha-Schrein auf dem Friedhof und erzählt eine Geschichte von Gefallenen und Helden.

Die Gruppe macht sich in den Wald auf. Dort wo **Arri** das Licht gesehen hat, erkennt **Dawin** einen dünnen Pfad und später auch Spuren von Menschen. Wir kommen langsam voran durch dichten Wald. **Bärenpranke** und **Tjara** meinen irgendwann: "Hier ist alles tot. Selbst die Tannen sind ohne Leben. Unheimlich." Der Tuomi sagt: "Wenn wir es wirklich mit einem Dämon zu tun haben, bleibt in meiner Nähe".

Es beten und konzentrieren sich alle. Bald darauf erreichen wir auch eine Lichtung mit fünf Steinsäulen (bis zu drei Schritt in der Höhe) und einer Steinplatte in der Mitte. Einige Stellen am Boden sind verbrannt, alte Schriftzeichen erkennt man noch an den Säulen, die Platte selbst hat zahllose Kratzer.

Die Schriftzeichen offenbaren sich als eine uralte Magie, die das Innere schützt. **Vitus** betrachtet und berührt eine Säule. Plötzlich gibt es einen gewaltigen Knall und der Skalde wird durch die Luft geschleudert. Im gleichen Augenblick erstrahlt ein silbernes Licht aus der frisch zerbrochenen Steinplatte auf dem Boden, während Jonlun seinen Handschuh wieder anzieht ...

[06.03.2014, Holgi]

Bärenpranke und **Isgwyn** unterhalten sich, nachdem **Jonlun** sein Blutopfer durchgeführt hat. Der Tuomi äußert in seinem Gespräch Zweifel, ob der Engro noch Herr seiner Sinne ist – er wird in jedem Fall ein Auge auf ihn werfen. In der Zwischenzeit erholt sich **Vitus** von dem Rückschlag, den er erhalten hat, als er die Stelen berührt hatte. Auch versucht er wieder seine Zauber zu aktivieren. Im Anschluss betet er zu Tiw, Scaetha und dem Unbenannten. Nach dem Gebet verkündet er, dass er Scaetha versprochen hat, dass wenn es hier einen Dämon gibt, sie ihn besiegen werden, und drängt die anderen dazu, in die geöffnete Gruft zu gehen. Als erster geht **Vitus** die Treppen hinunter, gefolgt von **Jonlun** und den anderen.

Nach einiger Zeit auf der Treppe spüren alle, dass sie den Tritt unter den Füßen verlieren und stürzen in die Tiefe. Eine unheimliche Dunkelheit umgibt jeden, man kann die Hand vor den Augen nicht mehr sehen. Der Boden ist bedeckt mit einer schleimigen Masse, die versucht mit Tentakeln an unseren Beinen herauf zu kriechen. **Isgwyn** versucht durch die Kraft ihres Gottes Licht in die Dunkelheit zu bringen, doch kein Leuchten scheint gegen diese Dunkelheit anzukommen, doch kann sie mit der Lavaklinge zumindest das Gewürm zurück halten. Wir können uns gegenseitig nicht hören, jedes Rufen wird durch die Dunkelheit verschluckt. Die Beklemmung wird immer größer. Wo sind wir nur hingekommen? Nach einiger Zeit kann jeder von uns Stimmen unserer Begleiter hören. Wir folgen dem Rufen und kommen nach einiger Zeit an ein silbernes Portal. Trotz des Lichtes scheint jeder für sich allein zu sein. Die Stimmen kommen eindeutig aus dem seltsamen Tor. Da man vollständig außen herumlaufen kann, scheint es ein Zugang zu einer anderen Welt zu sein. **Vitus** vermutet, dass man eine Parallelwelt betritt, wenn man das Tor durchschreitet. In dieser Dimension wird es sicherlich auch ein weiteres Tor geben, das man finden muss, um wieder nach *Rassilon* zurückzukommen.

Nachdem jeder Einzelne das Tor passiert hat, betreten wir alle gleichzeitig eine muffige Gaststätte. Schon nach kurzer Zeit wird es ruhig und wir werden von allen Anwesenden komisch angeschaut. Der Wirt begrüßt uns in einer Sprache, die außer unserem Gelehrten keiner versteht, geschweige denn sprechen kann. **Dawin** kann herausfinden, dass wir in der Stadt *Balyeux* sind. Es scheint eine uralte Anari-Stadt zu sein. Die Stimmung in der Kneipe scheint nach kurzer Zeit zu kippen, und die Gäste scheinen uns gegenüber feindselig zu sein. Wir verlassen den Ort und versuchen uns in der Stadt zu orientieren. Wir erkennen in der Entfernung, dass sich ein Trupp von gut ausgerüsteten Soldaten auf den Weg Richtung eines Hügels macht. Dort steht ein riesiger Tempel aus schwarzen Marmor. Die Höhe dieses monumentalen Baus beträgt etwa 10 Schritt. Die Säulen sind in Form und Aussehen Schlangen nachempfunden. Das gesamte Bauwerk ist sehr beeindruckend und flößt einem Ehrfurcht und auch ein wenig Respekt ein. Die gesamte Stadt scheint riesige Ausmaße zu

haben; die Häuser sind komplett aus Stein erbaut und haben zahlreiche Verzierungen an den Fassaden. Selbst für einen Frostzwerg wie **Arri** ist die Architektur hier beeindruckend, für alle Saxa oder sonstige Menschen ist es unvorstellbar, eine solche Stadt zu erbauen. An einem Brunnen auf dem Platz in der Nähe der Gaststätte, scheinen sich Kinder über uns lustig zu machen, und schmeißen Steine auf uns. Nach kurzer Diskussion beschließt man zu dem Tempel zu gehen, als man die erste Seitenstraße erreicht, sieht **Vitus** zwei Bewohner der Stadt einen dritten mit Knüppeln malträtieren. Der Skalde kann das nicht mitansehen, und läuft in die Richtung des Kampfes. Die Angreifer lassen von ihm ab, als sie erkennen, dass **Vitus** auf sich zu läuft. Nachdem er den Verletzten geheilt hat, macht sich dieser ohne ein Wort des Dankes auf und davon und flüchtet in das Haus, aus dem er gekommen war. **Dawin** möchte den Anari noch befragen und folgt ihm in das große Gebäude mit einem gewaltigen Lichthof, doch sofort wird er sehr unmissverständlich aufgefordert, das Haus zu verlassen.

Kurz nach diesem Zwischenfall wird ein weiterer Anari aus einem Fenster geworfen und ist auf der Stelle tot. Anscheinend ist in dieser Stadt etwas nicht ganz in Ordnung, da keiner der Passanten auf der Straße von dem Toten Kenntnis nimmt. Auf dem Weg nach oben, kann man in einer weiteren Seitengasse erkennen, dass sich eine Gruppe von Anari gegenseitig die Schädel einschlägt. In einem anderen Haus schreit eine andere Frau um Hilfe ... Alles hier in dieser Stadt ist sehr komisch.

Als wir den Tempelberg betreten, kommt aus dem großen Eingang des Prunkbaus ein Trupp Soldaten, sehr gut ausgerüstet und auch sehr diszipliniert. Nachdem sie um uns herum Stellung bezogen haben, fragt der Anführer, ob wir eine Audienz beim Imperator haben möchten. Wir willigen ein. Wir werden von dem gesamten Trupp in den Tempel begleitet. Auch im Inneren ist der Tempel imposant erbaut. Die Farben schwarz, rot und weiß dominieren, die Bilder zeigen Schlangen in allen möglichen Formen. Anscheinend wurde der Tempel einem Schlangenkönig zu Ehren gebaut. Wir werden durch viele Gänge geführt, alle Wände sind auch im Innern aus schwarzem Marmor, aber die Decken sind "nur" fünf Schritt hoch, anscheinend gibt es noch ein weiteres Stockwerk. Ein Teil der Soldaten verlässt uns, während der Anführer ein riesiges silbernes Tor am Ende eines Ganges öffnet. Wir können sofort auf eine riesige Gestalt schauen, die über sechs Schritt hoch ist und auf einem mächtigen Thron sitzt. Es ist aber kein Riese, der uns dort als Imperator empfängt, es ist eine Kreatur, die vollständig aus einzelnen Schlangen besteht, die sich die ganze Zeit bewegen. Der Körper hat keine klare Oberfläche. Die Finger sind ebenfalls einzelne Schlangen. Nachdem wir den Thronsaal betreten haben, beginnt der Schlangenfürst zu sprechen – seine Stimme ist zischend und fremd. Doch spricht er in der Handelssprache und wir können ihn alle verstehen. Er bietet uns an, dass wir ihm für immer dienen sollen, denn er wird zurückkommen auf die Welt und seine Herrschaft wird dann Äonen dauern.

Bärenpranke beginnt zu beten, **Isgwyn** erklärt dem Dämon, dass es niemals eine Herrschaft eines Dämons mehr geben wird. Nach dem Stoßgebet sprintet **Bärenpranke** ohne weitere Ankündigung nach vorne. Fast gleichzeitig wirkt **Vitus** einen letzten Zauber und folgt dem eisernen Tuomi. Der Dämon scheint von unserem Verhalten überrascht zu sein.

Bärenpranke führt einen mächtigen Schlag aus und trifft den Dämon, doch die Schlangen im Körper des Ungeheuers reißen ein Stück des Throns ab und wehren den Schlag ab.

Nachdem **Vitus** beim Dämon angekommen ist, führt er Schlangenzunge gegen das Monster, doch die Klinge kann den Dämon nicht verwunden. Im gleichen Augenblick ergießen sich aus dem Arm des Ungeheuers eine Menge Schlangen und überziehen den Boden am Ende der Halle bei den Zurückgebliebenen. **Dawin** und **Tjara** können den Angriffen der Schlangen kaum standhalten. **Arri**, **Ulf** und **Tamme** greifen die Wachen neben der Tür an, doch sie können die gut gerüsteten Soldaten nicht bezwingen. **Dawin** rennt hinter eine Säule und schießt sofort mit der Armbrust auf den Dämon, aber die Schlangen wehren den Bolzen ab.

Jonlun beginnt mit den vier Wachen in der Saalmitte den Kampf; den ersten tötet er sofort, doch die gut ausgebildeten Soldaten bedrängen den kleinen Engro stark. Die restlichen Wachen greifen die Herdwächterin und die **Tamme** und **Ulf** an. Augenblicklich beschwört **Isgwyn** die Kraft Kenaz', doch die Lava schießt neben dem finsternen Feind vorbei.

Bärenpranke und **Vitus** werden von weiteren Schlangen angegriffen, nachdem die Brust des Dämon aufplatzt. Gleichzeitig spuckt der Dämon noch weitere Schlangen auf uns. **Isgwyn**

wird von einigen der Schlangen gebissen. Der schreckliche Angriff des Dämons trifft **Vitus** und schleudert ihn vier Schritte nach hinten, doch der Skalde scheint unverletzt zu sein. **Tamme** wird zur gleichen Zeit von einem Soldaten niedergestreckt und **Jonlun** wird weiterhin von den Wachen bedrängt. **Isgwyn** beschwört den Schutz von Kenaz und greift eine der Wachen an, doch anstatt zu treffen, verliert die Priesterin ihren Speer. **Jonlun** tötet den nächsten Soldaten mit seinem alten Trick, er benutzt seinen Schild um gegen den Gegner zu springen und sein Schwert in den Hals zu schlagen. **Dawin** zielt genau, doch auch sein Schuss wird von den vielen Schlangen abgewehrt. **Vitus** und **Bärenpranke** werden nun auch noch jeweils von Wachen bedrängt. Beide können aber die Angriffe abwehren. Der Tuomi greift mit einem furchtbaren Schwinger an, eine der Wachen verliert ihren Kopf, doch der Dämon kann nicht verletzt werden. Die Lage scheint aussichtslos zu sein. Auch **Vitus** greift erneut an, doch auch diesmal kann er den Dämon nicht bezwingen. **Arri** kämpft weiter mit den Wachen, kann aber keinen verletzen. Ein Teil der Wachen wird durch die Eisranken von **Tjara** gefesselt. **Jonlun** rennt wie wahnsinnig auf den Dämon zu und ruft, dass niemand das Recht hat, ihn zu betrügen, auch ein Dämon nicht und er wird ihn jetzt niederstrecken. Er springt auf den Thron und schlägt sein Schwert Knochenbrecher in den Dämon. Das Ungetüm bleibt stehen, doch das erste Mal scheint er so etwas wie Schmerzen zu verspüren, da man ein lautes Zischen aus seinem fangbewehrten Maul hört. Die Schlangen greifen uns alle wieder an. **Arri** greift eine der Wachen an und kann diese töten. **Ulf** fällt eine weitere. **Bärenpranke** führt einen weiteren mächtigen Hieb aus, doch auch dieser verletzt den Dämon nicht. **Tjara** versucht sich mit einer Eisrüstung vor den weiteren Schlangenangriffen zu schützen. **Dawin** schießt erneut, aber auch diesmal wehrt eine Schlange den Schuss ab. Die beiden Wachen, die gegen **Jonlun** gekämpft haben, greifen nun **Vitus** und **Bärenpranke** an, können die beiden aber nicht verletzen. **Jonlun** nimmt seinen ganzen Mut und seine Wut zusammen und springt auf die Lehne des Riesenthrons, hechtet dem Dämon ins Genick und rammt ihm sein Schwert ins Auge, lässt sich dann fallen und reißt der Kreatur den Schädel auf. Der Dämon zischt noch einmal auf und bricht zusammen. Im gleichen Augenblick löst sich die Umgebung auf und wir finden uns wieder auf der Lichtung von der wir in die Tiefe hinabgestiegen sind. **Tamme** blutet immer noch aus der Brust und **Isgwyn** nimmt den Speer Kenaz' und brennt die Wunde aus. Durch das Stillen der Blutung kann der tapfere Saxa überleben. **Bärenpranke** fragt, ob noch jemand verletzt ist, doch wie ein Wunder ist keiner verwundet worden – zumindest nicht körperlich.

[20.03.2014, Georg]

Die geborstene Steinplatte liegt noch dort, darunter ist aber nur eine anderthalb Schritte tiefe Grube – wie ein Grab. Keine Treppenstufen mehr und auch kein silbernes Licht. Man hört die Eulen aus der Ferne rufen, aber in der Nähe der Steinplatte ist immer noch alles totenstill.

Laut **Bärenpranke** war unser Gegner **Kithreth**, der Prinz der Schlangen. Wir haben ihn wohl endgültig vertrieben – doch wird er irgendwann zurückkehren. Aber das wird eine lange Zeit dauern. Endgültig ist halt nicht immer endgültig.

Ich erinnere **Tamme** (und seinen Bruder **Ulf**) daran, dass sie Kenaz etwas schulden. **Isgwyn** zündet noch eine Kerze an. Dann brechen wir auf, zurück nach *Duncallaich*. Auf dem Weg erzählt **Bärenpranke**, dass sein Stamm von Dämonen ausgerottet wurde. Dies geschah in den *Herrenlosen Ländern*, da sein Volk aus dem Westen vertrieben wurde. Der Schamane, **Ragath Auerruf**, hat den Anführer der Dämonen getötet und damit **Bärenpranke** gerettet. Doch ist er seinen Verletzungen erlegen. Aus Rache hat sich der Tuomi dem Kampf gegen Dämonen verschrieben. **Vitus** bietet mit Schlangenzunge seine Hilfe bei der Erlegung der Dämonen an, die seinen Stamm ausgerottet haben.

Gargeth aus dem ausgestorbenen Stamm der **Tarlegodans** weist darauf hin, dass sich **Dawin** verändert hat: einige Haare sind heller, der Haaransatz hat sich weiß verfärbt. **Kithreth** hatte ihn berührt. **Bärenpranke** hofft, dass es bei Äußerlichkeiten geblieben ist. Denn schlimmer noch sind Veränderungen, die man nicht sehen kann.

Jonlun grämt sich: **Vitus** und ich hatten recht. Bemitleiden kann ich ihn nicht, wohl aber versuche ich ihn aufzumuntern.

Nach einem unangenehmen Rückweg kommen wir in *Duncallaich* an. Das Tor wird uns geöffnet. Wir werden ungläubig und skeptisch empfangen. Erst als sich das Dorf überzeugt

hat, dass wir alle noch an einem Stück sind und als **Vitus** die Geschichte des Dämons und *Balyeux'* erzählt, lichtet sich die Stimmung. Kerzen werden angezündet, die Leute füllen wieder die Straßen. Bei Eostre, das Dorf lebt wieder. Auch im Gasthaus sammeln sich immer mehr der Dorfbewohner und lauschen den Worten unseres Skalden. Er schlägt vor, diesen Tag als Frühlingsfest zu Ehren Eostres jährlich zu feiern – ich Sorge für Applaus. Noch mehr Applaus erhält er von mir, als er über das schmackhafte Stahlhammer Bräu redet. **Isgwyn** erinnert die Leute daran, dass heute Schwerttag ist und daher Kenaz (und Sigel) gehuldigt werden soll. Sie selbst hat dem wohl nicht ganz Rechnung getragen, doch wird ihr das Kenaz in Anbetracht der Umstände sicherlich verzeihen. **Tamme** und **Ulf** versuchen, mit den Abenteuern bei den Dorfmädchen zu punkten. Würde mich nicht wundern, wenn sie diese Nacht nicht alleine verbringen. Wir bekommen ein Haufen Kleinkram geschenkt und **Vitus** freut sich über jedes einzelne Stück – schließlich brauchen wir das alles für den Hausstand. Insgesamt häuft sich Krempel im Wert von geschätzten 40 Goldskilden an – für ein Dorf eine beachtliche Menge. Und **Jonlun**? Der lässt sich ratzeputz volllaufen. Wir werden am morgigen Tag sicher nicht aufbrechen können.

1. Waschtag im Kriegsmond 500 NV

Wir werden weiterhin gefeiert. Der Wirt des Gasthauses. verspricht uns jederzeit kostenlose Kost und Unterkunft in *Duncallaich*. **Vitus** verspricht daraufhin dem Wirt **Mortimer ap-Teargal**, ihn in seinen Liedern zu erwähnen. Er war der einzige, der uns in jener Nacht Unterkunft gewährte.

Der Skalde unterstützt mich bei den Verhandlungen mit **Mortimer** – er wird das Stahlhammer Bräu längerfristig beziehen und seinen bisherigen Lieferanten ersetzen.

Der Bürgermeister verspricht **Isgwyn**, einen Schrein für Kenaz erbauen zu lassen. Der erste Kopftag wird als Feiertag Kenaz' begangen und das ganze Dorf wendet sich dem Feuergott zu. Dabei fand ich die Idee netter, Eostre diesen Tag zu gönnen.

Tjara spielt mit den Dorfkindern. Doch nachdem diese sie berühren erschrecken beide Seiten. Die Dorfkinder spielen zwar noch mit ihr, doch wird sie sichtlich ausgegrenzt.

1. Markttag im Kriegsmond 500 NV

Es ist ein angenehmer Frühlingstag. Thunor, Kenaz (???) und auch Scaetha (???) sind uns wohl gesonnen. Mit viel Trara und noch mehr Traram verlassen wir das Dorf. Kinder werfen Pflanzen auf unseren Weg (für Blumen ist es noch zu früh im Jahr), ich selbst kann diesem Brauch nichts abgewinnen und bin sogar verärgert. **Vitus** verspricht, dass unsere Geschichte in ganz *Heligioland* bekannt werden soll.

Zwischen den *Grüntopfhügeln* und dem *Weißensee* liegt der Weg nach *Brae*. Der Schnee wird weniger – einige Flecken sind sogar schon ganz schneefrei.

In den folgenden Tagen begegnen wir wieder Händlern. Ein Tross kommt von *Seidrnut* aus dem Norden, ein anderer aus *Brae*. Zudem ist da noch eine Pilgergruppe. Diese besteht aus Akolythen verschiedener Götter. Ihr nächster Anlaufpunkt ist wohl der Tempel in der Nähe von *Dalsetter*, den **Vitus** und ich wieder hergerichtet haben. **Vitus** lässt Schlangenzunge von einer Scaetha-Akolythin segnen und erzählt fleißig von unseren Erlebnissen in *Duncallaich*.

Und dann begegnen wir noch einem recht großen, vermögenden Händlertrass. Bei Letzterem wird eine große Kutsche von Pferden gezogen – nicht von Ochsen, wie es sonst üblich ist. Die Kutsche ist bunt angemalt, große Koffer und andere Dinge werden auf ihr transportiert. Der Kutscher ist ein Anari. Flankiert wird das Vehikel von vier Soldaten. Ihre Flagge ist grau, mit einzelnen roten Flecken. Es scheint sich um Soldaten der Grauen Legion zu handeln. Das ist die wichtigste Söldnereinheit in ganz *Rassilon*. Die Gruppe besteht nur aus 140 Soldaten, aber alles sind Elite-Kämpfer – ähnlich unseren Huscarls. Man sagt, dass die Graue Legion noch nie vom Schlachtfeld vertrieben wurde. Da die Graue Legion nur diejenigen aufnimmt, die nichts mehr im Leben haben, fürchtet keiner ihrer Männer den Tod. Das macht sie so gefährlich. Der Kutscher erzählt uns, dass sie in die Herdlande unterwegs sind.

Isgwyn berichtet, dass sie aus dem hohen Norden stammt. Dort sind die Winter hart und werden immer härter. Trotzdem gibt es dort Siedlungen. Frost ist für sie das Schlimmste, schlimmer noch als Dämonen. Ihr Vater ist Köhler. Sie hat sich schon in jungen Jahren Kenaz zugewandt – das ist schon über zehn Jahre her.

Vitus und **Jonlun** erzählen ihr von dem Kenaz-Tempel am *Weißensee*, von dem

versunkenen Schiff und dem Schatz, von der Wasserschlange, von der Kenaz-Priesterin und dem Vendahl-Stamm. Dies sorgt für Verwirrung: **Isgwyn** und **Tjara** beschwören, dass Vendahl Elfenpriester sind, die Sigel huldigen. Bis sich das aufklärt, fallen Sätze wie: „Wir haben sie alle abgeschlachtet, weil sie Leute essen wollten“ (**Jonlun**), „Sie sind eine Plage in den *Herrenlosen Ländern*“ (**Vitus**), „Vendahl sind doch eine Plage. Es ist nicht mal eine Menschenrasse.“ (**Vitus** in einem rassistischen Anfall) und „Wir haben sogar ihre Anführerin getötet.“ (**Jonlun**). Erst dann klärt sich die Begriffsverwirrung langsam auf. Wir erzählen, dass die Herdritter den Tempel wieder aufbauen wollten. Den letzten Stand kennen wir nicht. Auch wissen wir nicht, ob im Moment ein Kenaz-Priester im Tempel lebt.

Tjara findet den Namen von **Vitus'** Schwert blöd. Sie schlägt irgendetwas wie „Scharfes Schwarzes Glitzerding vor“. Kinder. Ich erfahre, dass das Schwert von **Zakhad Khan** geschmiedet wurde. Einen legendären Zwergenschmied mit so einem seltsamen Namen gab es nur einmal: in einer Zwergenbinge in den Herdlanden tief im Süden. Laut der Inschrift wurde das Schwert von ihm 299 VV geschmiedet.

Dawin bemerkt seine grauen Haare. **Bärenpranke** nennt das „Makel“. Mit ein wenig Glück haben sich nur seine Haare verfärbt. Mit ein wenig Pech wird **Dawin** am Ende von **Bärenprankes** Schwert sein Leben aushauchen. Auch erzählt der Tuomi, dass eine äußerliche Veränderung oft auch eine innerliche Änderung nach sich zieht. Nur Scaetha-Priester kennen Rituale, mit denen man diesen Makel beseitigen kann. Sollte **Dawin** seltsame Dinge sehen, träumen oder hören, soll er sofort **Bärenpranke** Bescheid geben. Eventuell kann man dann noch rechtzeitig eingreifen. **Vitus** beschwichtigt: Über **Dawin** wacht Eiras schützende Hand. Das sollte hoffentlich reichen. Auch der Anari meint, er würde eine solche Veränderung sicherlich bemerken.

Während ich mich abends um das Feuerholz kümmere, verschwindet **Tjara** regelmäßig im Wald. Anscheinend übt sie einen neuen Zauber: sie erschafft sich eine Höhle aus Eis. **Isgwyn** ist nicht begeistert.

1. Halbtag im Kriegsmond 500 NV

Am Ende der Reise kennen **Isgwyn** und **Tjara** mindestens 20 Rätsel der Verlorenen Marsche. Dann sind vier Tage vergangen und wir befinden uns am frühen Nachmittag vor *Brae*.

Brae ist eine Großstadt – nur **Dawin** sieht das anders. Allerdings muss ich zugeben: Nachdem wir *Balyeux* gesehen haben, ist dies hier nur ein kleines Nest. Die Stadt wird von einer Holzpalisade gesäumt. Acht große Wachtürme auf Steinfundamenten beeindrucken den ankommenden Reisenden. Es gibt etliche Häuser, und doch wirkt es eher gedrängt wie in einem Ameisenhaufen. Zwergenstädte bieten eindeutig mehr Platz.

Isgwyn erinnert sich, dass es nur zwei Gasthäuser gibt: den Grüntopfärmel und den Alfshof. Tempel gibt es für Sigel, Kenaz, Eostre, Eira sowie einen Zwillingstempel für Ertha und Var. Dort ist auch der Markt.

Im Alfshof soll sich das Frostblut **Norman Nantwinsunu** regelmäßig blicken lassen. Als Unterkunft entscheiden wir uns daher für den Grüntopfärmel, um nicht direkt aufzufallen. Wir beschließen, uns aufzutrennen: **Isgwyn** geht mit „ihren beiden Kindern“ (der getarnte **Jonlun** und **Tjara**) und verhält sich unabhängig vom Rest der Gruppe, um sich ungestörter umhören zu können – **Vitus** und ich werden vermutlich eher auffallen.

Nach dieser kurzen Absprache begeben wir uns an das Stadttor. Ein einzelner Herdritter bewacht dieses. Nach ein paar kurzen Formalitäten rät er uns davon ab, unsere Reise gen Osten fortzusetzen. Dort gibt es einige Probleme mit Orks und Trollen. Auch rät er uns, Prügeleien zu vermeiden. In *Brae* spricht der Ältestenrat Recht und freikaufen kann man sich anscheinend nicht.

Wir betreten die Stadt. Es gibt einige Steinhäuser, die meisten sind jedoch aus Holz. Langhaus steht neben umgebauten Bauernhöfen neben Fachwerkhäusern. Insgesamt ein furchtbares architektonisches Chaos. An einer Stelle muss es vor kurzem gebrannt haben. Etwa acht Häuser hat dieses Feuer erwischt und sie unbewohnbar gemacht. Die Bevölkerung schätzen wir auf ca. 5.000 – zum Großteil Saxa, aber auch ein paar Anari.

Der Grüntopfärmel hat einen großen Gastrum und einen Stall. Alles befindet sich auf einer einzigen Ebene. Als wir dem Gastwirt berichten, dass wir aus der Kluftwacht kommen, erkundigt er sich sofort nach einem Taiga-Elfen namens **Blütenzug**. Wir müssten ihm auf

dem Weg begegnet sein, immerhin wird er schon seit ein paar Tagen vermisst. Eine dringende Nachricht und eine sehnlichst erwartete Lieferung sollte dieser Elf bringen. **Isgwyn** wird wieder erkannt – sie war erst vor ein paar Wochen hier. Im Gasthof gibt es Platz für „beide Gruppen“ – die Zimmer können auch entsprechend aufgeteilt werden. Unsere Tiere werden unter meiner Aufsicht im Stall gut versorgt. Wir verteilen uns – den Gruppen entsprechend – an zwei Tische. **Jonlun** hat sein Schwert auf dem Rücken und den Umhang über den Kopf geworfen – irgendwie auffällig unauffällig. Aber wenigstens erkennt man sein Gesicht nicht. Er bringt **Tjara** das Würfelspiel bei – auch wenn er bemerkt, dass er in Kinder-Verkleidung nicht um Geld spielen darf. Der Wirt ist höflich und sehr nett, aber ungewöhnlich wortkarg. Alles muss man ihm aus der Nase ziehen. Dafür stellt er aber auch keine Fragen. Nach dem Essen brechen wir zusammen zum Kenaz-Tempel auf. **Jonlun** wird **Jonni** genannt, **Isgwyn** mutiert zu „Oma **Isgwyn**“ und so haben wir alle unseren Spaß. Der Tempel ist ein großes Bauwerk. Vier große Feuerschalen stehen draußen, den Himmelsrichtungen entsprechend ausgerichtet. In jeder von ihnen lodert ein beachtliches Feuer. Auf dem Portal und den Fenstern befinden sich Szenen mit Kenaz, Ertha und Sigel. Drinnen steht in der Mitte des Raumes eine große Schale mit einem noch größeren Feuer. Es ist furchtbar heiß, richtig unangenehm. Allerdings ist es auch sehr hell – viel Glas lässt das Sonnenlicht herein. Über 30 Leute befinden sich im Raum. Ein Akolyth (der **Isgwyn** wieder erkennt) bringt uns Papier für unsere Gebete und Danksagungen. Ich dränge **Tamme** dazu, nach zwergischer Sitte eine Nacht im Tempel zu verbringen, da er von Kenaz begünstigt wurde. Der Akolyth stimmt dem zu. Die Priesterin ist nicht anwesend, sie wurde zum Ältestenrat einbestellt. Nachdem ich mein Gebet ins Feuer geworfen habe, begeben wir uns ins Freie – hier drinnen ist es einfach zu heiß. Ich hätte **Tjara** draußen erwartet, aber ich sehe sie nicht. **Vitus** und **Dawin** kommen nach. **Tjara** darf uns nicht kümmern, da unsere Tarnung nicht auffliegen soll. Und so begeben wir uns zusammen mit **Ulf** zu den Herdrittern.

Auf dem Weg erzählt **Vitus** von einem alten Freund, einem Var-Priester. Ihn sollten wir aufsuchen, um weitere Informationen zu bekommen. Jedoch müssten wir ihm etwas anbieten, das ihm einen großen Gewinn verspricht. **Vitus** denkt da an das eine oder andere Fässchen meiner Spezialbiere – zum vergünstigten Preis. Ich willige ein, da die Spesen dieser Reise (und damit auch der entgangene Gewinn) von den Herdrittern getragen werden. Den Herstellungs- und den Lieferpreis wird der Var-Priester allerdings schon bezahlen müssen.

Das Gebäude der Herdritter ist ein Turm aus Holz – der einzige innerhalb der Stadt. Er steht auf einem Steingebäude anarischer Bauart. Die Wache ist klein, aber ziemlich massiv, die Tür verstärkt. Die „Fenster“ sind schmal und eng. Das einzige größere Fenster ist vergittert. Nach der Übergabe der Beglaubigungsschreiben aus der Kluftwacht, bittet man uns höflich herein. Drinnen ist es dunkel und etwas zu warm, aber sonst ganz angenehm. Es gibt einige Waffenschränke und ein Bücherregal. Zudem ist es hier recht unordentlich. Die Wache liest das schreiben und weckt dann Schildkapitän **Aulus**. Sonst scheint gerade keiner da zu sein. **Aulus** ist groß und schlank. Er hat schon von uns gehört und erkundigt sich nach **Jonlun**. Wir behaupten, dass er nach Osten abkommandiert wurde. Dort befindet sich nicht nur das verlorene Fort der Herdritter, sondern auch ein Frostblutheer, das gestoppt werden muss. Wir jedoch sind aus einem anderen Grund in **Brae**. Wir erzählen vom Angriff auf die Kluftwacht. Für etwas Verwirrung sorgt, dass **Vitus** die Kluftwacht konsequent mit einem alten Namen aus einer anderen Sprache bezeichnet („Watchgapfort“). Nachdem das geklärt ist, erzählen wir noch, dass wir die Hintergründe des Überfalls aufdecken sollen. Wir erkundigen uns nach **Norman Nantwinsunu**, doch mehr als den Namen hat man hier auch nicht herausgefunden. Da die Frostblütler freien Zugang zur Stadt haben (dies hat der Aldor-Rat gewährt), ist es auch nicht möglich, über alle Informationen einzusammeln. Auch die Stadtwache hätte dafür zu wenige Männer. **Aulus** erzählt uns von einer unkontrolliert wuchernden Diebesgilde, von Leuten, die keine Steuern zahlen und davon, dass **Brae** seit Jahren keinen Angriff mehr erlebt hat. Das könnte sich ändern, rotten sich doch gerade Schneeorks in der Nähe zusammen, die aus dem nördlichen Wald kommen, dem **Grenzwald**. Sie arbeiten vermutlich mit Trollen zusammen, was ungewöhnlich ist. Mit ein wenig Glück ziehen sie an **Brae** vorbei nach Süden.

Dann erzählt **Aulus** von **Dugal**. Er war ein Tuomi und hatte einen Brief von der Ostwacht

dabei. Die Unterschrift sah echt aus und so wurde er hier in die Wache aufgenommen. Über ein Jahr konnte er die inneren Abläufe der Herdritter studieren und die Informationen weitergeben. **Aulus** hatte kein gutes Verhältnis zu ihm ("Man kann keinem Tuomi trauen. Kein Wunder haben die Anari sie abgeschlachtet.") Er war sehr intelligent. Doch hat er sich nach seinem Auffliegen selbst umgebracht, nachdem er eine Wache getötet und eine weitere schwer verletzt hat. Die Klinge war vergiftet – die Wache lebt zwar noch, ist aber nicht ansprechbar und kann somit keine Informationen weitergeben. Er ist immer noch bei der Heilerin, da die Dienste der Eira-Priesterin den Herdrittern zu teuer waren.

Auf meine Nachfrage hin erzählt uns **Aulus**, dass der *Alfshof* von einem Finnar gegründet wurde. Da er neben dem Grüntopfärmel noch einen zweiten Gasthof aufgemacht hat, ist er unbeliebt. Aber solange er die Forderungen der Diebesgilde bezahlen kann, hat er wohl keine Probleme. Die Diebesgilde wird auch uns Probleme bereiten, so wir etwas verkaufen wollen – selbst im Var-Tempel. Recht spricht hier der Ältestenrat – und das auch durchaus gerecht. Die Diebesgilde hat sich hier noch nicht breitgemacht. Die Aldorfrau (**Alfhilf Ottsdotor**) ist sehr weise. Der Ältestenrat besteht wirklich aus den zehn Ältesten des Ortes. **Dawin** nimmt das Bücherregal unter die Lupe: einige langweilige Romane, eine Reihe voller Pflanzen- und Kräuterbücher, eine weitere Reihe mit BestiArrin – diese Bibliothek ist durchaus wertvoll.

Aulus bietet uns noch weitere Hilfe an, so wir sie den brauchen. Dann verabschieden wir uns und begeben uns zum Ertha-Var-Tempel. Sollten wir die Hintermänner nicht finden, kann sein alter Freund in diesem Landstrich bald gar kein Geschäft mehr machen – das sollte doch schon ein guter Grund sein, sich auf einen Handel mit uns einzulassen.

Zwischenzeitlich verlassen **Jonni** und **Bärenpranke** den Kenaz-Tempel. Auch sie können **Tjara** nicht finden (sie hat sich einfach nur unsichtbar gemacht). Daher äußert der Tuomi die Vermutung, dass **Tjara** kein richtiges Mädchen ist. Sie ist zu mächtig für ihr Alter – selbst für ein Frostblut.

Outtakes:

Jonlun: „Im Notfall brennen wir das ganze Dorf ab!“

Isgwyn: „Mit Kenaz-Glauben-Verbreiten ist etwas anderes gemeint, als ganze Dörfer zu verbrennen.“

Vitus erzählt von Dagmar. Arri: „War das nicht die, die nicht mal einen Pfeil ausgehalten hat?“

Tamme haben wir im Tempel gelassen für eine Nacht. Peter: "Wie Holger gesagt hat: Tanne. Den haben wir als Brennholz dagelassen für eine Nacht."

[03.04.2014, Falk]

Isgwyn ruft nach **Tjara**. "Ihr hättet auf sie aufpassen müssen", meint sie zu **Jonlun** und **Bärenpranke**. Plötzlich erschrickt sie und dreht sich um: jemand hat ihr auf den Rücken geklopft, aber es ist niemand ist zu sehen. "Das ist keine besonders höfliche Angewohnheit", schimpft sie, während das kleine Mädchen sichtbar wird. "Auch das solltest du nicht tun! Nicht in der Öffentlichkeit!" "Kannst du mir das beibringen?", fragt Jonlun händereibend.

Arri, **Vitus** und **Dawin** erreichen wie geplant den Markt. Hier herrscht belebtes Durcheinander, Vars Banner, die Waage, ist überall präsent. Es ist eine riesige, prunkvolle Kuppel-Halle. Der Zwerg kluckst beeindruckt. In der Mitte sieht man Vars Schrein, links ist Wochenmarkt, rechts der Markt mit weit gereisten Händlern. **Vitus** hält Ausschau und entdeckt den Priester beim Schrein. Er läuft auf ihn zu und begrüßt ihn. Dieser entgegnet: "Ah, hätte ich euch nicht an eurem lebenswürdigen Gesicht erkannt, hätte ich es an eurem Schwert getan!" **Vitus** meint: "Ich wollte euch gern sprechen, gibt es eine etwas ruhigere Stelle?" "Wir könnten ein wenig durch Brae spazieren."

Der Skalde schlägt ihm ein Geschäft vor, er kann das **Stahlhammerbräu**, das Besondere, sehr günstig anbieten. "Das ist hier schwer zu verkaufen, zu teuer!", entgegnet ihm der Priester. "Ich würde lieber Faximiles von **Dawins** Büchern erhalten, ich verbreite gern Bildung." "Lasst uns in das Akolytenhaus gehen und dort ein Paar Schlucke trinken und die Verhandlungen fortsetzen." Nach der Verkostung schafft es **Vitus** immerhin, den Priester auf fünf kleine Fässer des besonderen Bieres herunter zu handeln, sowie auf fünf Abschriften von **Dawins** Buch. Immer noch sehr teuer, aber er verspricht, innerhalb der nächsten Tage

alle wichtigen Informationen zum Frostblütler zu liefern. "Wir werden euch heute Abend unsere Entscheidung mitteilen", meint **Vitus** beim Abschied.

Tjara, **Jonlun**, **Bärenpranke** und **Isgwyn** gehen derweil über den Markt. Das junge Frostblütler sieht einen kleinen, niedlichen Wolf mit verletzter Pfote und ist gleich hin und weg. "Kann ich den haben?" Isgwyn meint: "Ich habe auf diesen Wölfen schon Orks reiten sehen." Der Händler meint nur: "Nehmt ihn mit, der frisst mir nur das Fleisch weg!" **Bärenpranke** sagt zum Mädchen: "Jedes Tier lässt sich erziehen, aber wenn er einmal groß ist, wirst du in keine Stadt mehr kommen. Menschen werden ihr Vieh und ihre Kinder vor seinen scharfen Zähnen in Sicherheit bringen." "Sowas würde **Fluffy** niemals tun!", meint **Tjara**.

Die beiden Abenteurergruppen laufen aneinander vorbei, ohne sich große Beachtung zu schenken. **Vitus** meint gut hörbar: "Wir treffen uns dann im Gasthaus." Die Männer gehen weiter zum Ertha-Tempel, und dort die Treppe in die Erde hinab. Sie betreten eine behauene, vermutlich vergrößerte Höhle mit Edelsteinen an den Wänden. Diese stellen Stationen des Lebens und Wirkens der Erdmutter dar. Eine kleine, dicke Frau kommt auf die Drei zu. **Vitus**: "Ich würde gern Ertha meine Würdigung erbringen", meint er und gibt fünf Goldskilde. **Arri** greift tief in Tasche und lässt sogar 50 GS da. **Dawin** wirft ein Gold und einige Silberstücke dazu. **Vitus** und **Arri** erwerben noch je eine Steintafel und schreiben ihre Wünsche darauf.

Tjara und die anderen suchen derweil einen Heiler für den verletzten Wolfswelpen. Für die letzten 45 Goldskilde des Mädchens wird das Tier gut versorgt und verbunden.

Später treffen sich alle im Gasthaus und beraten über das Angebot des Priesters: es ist sehr teuer, aber wenn jemand unauffällig Informationen beschaffen kann, dann dieser Mann. "Nur wer sich am Handel beteiligt erhält seinen Anteil an dem, was diese Queste am Ende einbringt." **Bärenpranke**, **Isgwyn**, **Dawin**, **Arri** und **Vitus** sind dabei. **Jonlun** weigert sich. **Arri** und **Vitus** gehen zum Var-Tempel und überbringen die Entscheidung. "Ich werde binnen einer halben Woche Informationen liefern", verspricht der Priester.

Dawin schaut sich den Wolf an, er wurde gut verbunden und versorgt. "Das ist ein Schattenwolf! Erziehe ihn gut, er wird einmal sehr groß und gefährlich werden." Er besorgt etwas Fleisch und zeigt **Tjara** wie man das Tier mit kleinen Belohnungen dressiert.

1. Washtag im Kriegsmond 500 NV

Es folgt ein kalter, windiger Morgen. Während es draußen graupelt, ist es im Schankraum schon laut. "**Arri Stahlhammer**, zum Gruß! Lasst euch die Hand schütteln, Bruder!" Vier Zwerge begrüßen Arri aufs Herzlichste, danach auch **Vitus** und **Dawin**. "Heut geht alles auf uns", meinen sie.

Isgwyn geht zum Kenaz-Tempel, **Tjara** und **Bärenpranke** dabei. Die Priester haben Kundschafter losgeschickt: sie machen sich große Sorgen um die Zustände draußen im Osten und auf den Handelsstraßen. Auch gibt es Probleme mit der Diebesgilde.

Vitus geht ordentlich beschwippt zum Barbier, **Dawin** zur Botengilde um fünf Abschriften seines Buches in Auftrag zu geben. Die Zwerge bezahlen sogar diesen Dienst. Ansonsten vergeht der Tag feuchtfröhlich und mit wenig Erwähnenswertem.

1. Markttag im Kriegsmond 500 NV

Am nächsten Morgen schlägt **Arri** vor, zur Eira-Priesterin zu gehen, **Vitus** und **Dawin** wollen jedoch erst am Nachmittag mit. **Arri** geht derweil zum Ertha-Tempel. Auf dem Rückweg trifft er ein Kind, das ihn anspricht. "Du musst mir helfen, meine Mutter ist krank, sie ruft nach Ertha". Er folgt dem Kleinen, das jedoch plötzlich zusammenbricht. Hinter dem Zwerg springt jemand aus einem Fenster in der engen Gasse. Es ist ein hellhäutiger Typ mit Eiskristallen und Schnee auf dem Körper. Er trägt einen fremdländischen Metallstab mit blutigen Klingen, den er bedrohlich schwingt. Der Mordbube hat viele Tätowierungen und rot gefärbte, zusammengebundene Haare. Ein Frostblütler, das sich dennoch die Zeit lässt eine laut schreiende Frau in einem der Zimmer im angrenzenden Haus mit einem Wurfdolch zu töten. Danach kommt es zum Kampf. Doch ehe **Arri** einen wirksamen Schlag anbringen kann, springt der Typ geschickt von Wand zu Wand bis aufs Dach. "Verschwindet aus der Stadt, sofort", schreit er noch, dann ist er verschwunden. Das Kind liegt tot in der Gasse, es hat ein Stilett im Nacken. In den Straßen hört man Aufruhr, Geweine und Gezeter. "Wachen, Wachen", schreit es. **Arri** versucht noch, das Kind zu heilen, aber es ist zu spät. Im Haus daneben findet er noch eine Frau, ein Baby und ein etwa fünfjähriges Kind, alle tot. Im

Nachbarhaus liegt eine weitere tote Frau.

Die Wachen kommen. Der Zwerg muss mitkommen und wird in die Wachstube gebracht. "Ihr seid dieser **Stahlhammer**", fragt der Befehlshaber, der sich als **Ingbert Bassett** vorstellt. "Was genau ist passiert?" Der Zwerg erzählt die Geschichte, **Ingbert** hört aufmerksam zu. "Ich werde das dem Rat vortragen müssen, es kann sein, dass wir euch nicht länger in der Stadt dulden werden. Es gab fünf Tote und ich habe die Aufgabe für Ruhe zu sorgen."

Arri geht zurück und will den anderen von dem seltsamen Zwischenfall erzählen.

[16.04.2014, Holgi]

Arri kommt nach dem Vorfall mit dem Attentäter zurück in die Kneipe. Nachdem er alles erzählt hat, beschließt man, dass es keinen Sinn mehr macht, sich als Gruppe zu trennen und man gibt die gewählte Tarnung auf.

Isgwyn, **Tjara** und **Bärenpranke** sind noch unterwegs in der Stadt, als am Nachmittag der Var-Priester zu **Vitus** kommt. Er kann uns bereits jetzt den Kontakt herstellen, denn "der Feind meines Freundes ist auch mein Feind", und die Diebesgilde kann uns unterstützen, da die andere Gruppe immer mehr Einfluss in der Stadt bekommt. Der Vertreter der Diebesgilde wird uns heute Abend bei *Vangarths Waren* treffen. Nach Sonnenuntergang sollen wir uns dort einfinden; es wird nicht schwer sein, den Kontaktmann der **Grünen Finger** zu erkennen.

Aponius Silberzunge, so sein Name, kann uns helfen, die Schatten zu finden. **Vitus** bedankt sich bei dem Profiteur **Howel ap-Darth** und erklärt, dass er sicherlich nicht zu dem Treffen gehen wird, da er nicht mit Dieben zusammenarbeiten will.

Am Nachmittag bekommt **Arri** Besuch von einer hübschen Saxa-Frau namens **Lia Gelsasdohtor**. Der Zwerg kann sich jedoch nicht mehr erinnern, woher er sie kennt. Doch nach einiger Zeit stellt sich heraus, dass sie die Gefangene der Vendahl war, die **Arri** mit seinen Freunden befreit hat. Sie erzählt ihm auch noch, dass **Guthwynne Horicsdohtor**, die Besitzerin der *Botengilde* in *Brae*, Dreck am Stecken hat.

Nachdem alle außer **Jonlun** wieder in der Kneipe sind, wird die Lage besprochen, und alle außer **Vitus** und **Bärenpranke** gehen zum Treffpunkt. Dort erfahren wir von **Aponius Silberzunge**, dass in einem Lagerhaus ein Tuomi arbeitet, der heute Nacht dort sein soll, der etwas mit den Schatten zu tun haben soll. Wir müssen uns aber beeilen, damit wir ihn noch rechtzeitig schnappen können. Wir beschließen kurz zurück in die Kneipe zu gehen, um den anderen Bescheid zu geben. **Bärenpranke** und **Vitus** gehen danach separat in das Lagerviertel; die anderen treffen sich wieder mit dem Vertreter der Diebesgilde. Der Skalde und der Eisenmann versuchen noch **Jonlun** in einer Spielspelunke zu finden, doch sie haben leider kein Glück. Kurz danach treffen sich alle vor dem Lagerhaus und beschließen hinein zu gehen. Leider klappt es nicht so wie geplant (welcher Plan?, Anm. d. GM), dass wir den Hintereingang verbarrikadieren und die Personen darin festsetzen. Nach einem kurzen Augenblick beginnt in der ganzen Halle dichter Rauch aufzuziehen, dazu hören wir eine komische Sprache und plötzlich auch ein Bersten von Holz. Kurz darauf stapft ein Steingolem aus dem Nebel, wie uns **Dawin** erklärt. Die verborgenen Feinde scheinen zu fliehen. Wir hören Geräusche einer Winde und **Bärenpranke** und **Vitus** stellen sich dem Golem. Der Berüstete wird von einem fürchterlichen Schlag des Konstrukts zu Boden geschlagen, die Pfeile von **Arri** und **Dawin** prallen an der steinernen Haut des Kolosses ab. Auch **Isgwyn** greift mit ihrem glühenden Speer ein, umhüllt von flimmernder Hitze. **Bärenpranke** kann sich aufrappeln und dem Golem mit einem schweren Hieb einen Riss zufügen – doch allem Anschein nach macht es dem Monster nicht viel aus. **Vitus** bittet um die Kraft Erthas und wie so oft unterstützt ihn die Erdmutter und sein Schlag lässt den Feind in Stücke springen. Kurz nachdem der Golem zerstört ist, hören wir die Stadtwache an der Lagerhalle klopfen und rufen. **Vitus** und **Bärenpranke** versuchen durch den Nebel zu kommen. **Arri** öffnet unterdessen die Tür, kann die Wachen mit seinem Charisma jedoch nicht beruhigen. **Vitus** kommt hustend zurück und schafft es mit den Wachen auszumachen, sie zu unterstützen, da hier ein großes Verbrechen stattgefunden habe. Man beschließt, nachdem sich der beißende Rauch verzogen hat, den Geflüchteten zu folgen. Die beiden Saxa von **Arri** bleiben bei den Stadtwachen oben und bewachen die Lagerhalle. **Arri** und der Skalde gehen eine im Boden befindliche und geheime Kellertreppe hinunter und lösen eine Falle aus. **Arri** kann sich gerade noch am Rand festhalten, **Vitus** springt im letzten Augenblick über das sich unter seinen Füßen auftuende Loch. Die Axt des Zwerges fällt

jedoch in den Schacht und wir lassen ihn an einem Seil herunter. Dort findet er eine Tür, die er mit übermenschlicher Kraft aufstemmt. Dahinter liegt ein schmaler und kleiner Gang. Ein weiterer Weg ins Ungewisse ...

[01.05.2014, Georg]

Diese Fallgrube ist sicherlich kein Saxa-Bau. Saxa bauen keine Keller. Zwergen-Arbeit ist das aber auch nicht – zu schlicht. Vermutlich ein alter Anari-Bau, wenn es auch kein Abwasser-System ist, was wir zuerst vermuteten.

Der Gang vor uns ist schmal und niedrig. Nach ca. sieben bis acht Schritt biegt der Gang nach rechts ab. Dort an der Ecke sehe ich hinten ein in die Wand montiertes schweres Rad aus Metall, mit Holz beschlagen. Ein Mechanismus ist nicht erkennbar. Es gibt einen leichten Luftzug. Irgendwo gibt es wohl einen Ausgang. Man hört Wasser von den Decken tropfen und **Dawin** hört auch ein Geräusch, das wie das Wetzten von Messern klingt. Zudem glaubt er auch, eine Stimme gehört zu haben.

Wir gehen vor (**Vitus** hat es in dem engen Gang etwas schwerer) und ich spähe um die Ecke. Der Gang geht dort 10 bis 15 Schritt weiter.

Wir kehren zurück und werden wieder hochgezogen. Oben stoßen drei Herdritter zu uns – **Aulus ap-Sula** ist einer davon. Sie bringen schlechte Kunde: **Jonluns** Kopftuch und Schild (von mehreren Wurfmessern durchbohrt) wurden gefunden. Der Engro selbst nicht. Den Spuren nach zu schließen waren es etwa zehn Angreifer. Ein halbes Dutzend davon hat wohl durch **Jonluns** Hand das Zeitliche gesegnet. Auch wenn keinerlei Leichen gefunden wurden, konnte diese Aussage anhand der gefundenen Blutmenge und der Spuren getroffen werden. Wir hoffen, dass es der Kleine irgendwie geschafft hat zu überleben.

Die Herdritter haben schon von dem Höhlensystem unter der Stadt gehört. Auf alten Stadtkarten sind zwei Zugänge verzeichnet. Beide wurden schon vor vielen Jahren geschlossen. Es gibt wohl noch weitere Eingänge, doch sind diese alle verschüttet oder vergessen. Einer befindet sich außerhalb der Stadt im Osten, nur 400 Schritt vor der Stadtmauer. Ein anderer befindet sich unter dem Haus eines Küfers. Der Zugang im Lagerhaus war bisher nicht bekannt. Ob der Verwalter des Lagerhauses etwas weiß? Allerdings: Wer die Gebühren bezahlt, darf sich Lagerplatz anmieten und das Lagerhaus betreten. All diese Personen sind in den Büchern verzeichnet. Wir bitten die Herdritter, dass sie die anderen Lagerhäuser kontrollieren, um noch weitere große Kisten/Golems zu finden und sie auszuschalten. Auch nach **Jonlun** soll weiterhin gesucht werden.

Wir einigen uns darauf, zusammen mit den Herdrittern das Höhlensystem weiter zu durchsuchen, in der Hoffnung so auch **Jonlun** schnell zu finden – oder zumindest Leute, die uns zu ihm führen können.

Wir folgen der Treppe weiter nach unten: linkerhand ist ein Teil der Decke eingestürzt. Unten angekommen stehen wir in einem runden Gewölbe, ungefähr sechs Schritt breit. Auch der Boden ist gewölbt, so dass sich etwas Wasser unten sammelt. Links und rechts gehen Gänge weg, ein weiterer Gang führt geradeaus. Dieser ist gut gebaut, relativ alt, aber keine Zwergen-Arbeit. In allen Gängen befinden sich in regelmäßigen Abständen Löcher an den Wänden. Diese sind häufig mit Schutt und Müll aufgefüllt, Müllhaufen haben sich auch davor gebildet. Vielleicht waren diese Löcher einstmals für Abwasser gedacht.

Der Gang links ist zum Teil verschüttet, geht dann aber weiter. Wir folgen ihm ein wenig, dann kommen wir an eine komplett eingestürzte Stelle. Wir kehren um.

Rechts ist ein Tor, das mit einem Schloss versehen ist (Metalltor, ziemlich stark korrodiert), das Schloss ist ziemlich rostig. **Bärenpranke** und ich bekommen die Tür nicht aufgebrochen. Werkzeug habe ich leider nicht dabei.

Und so gehen wir in den Hauptgang. Dieser scheint in dieselbe Richtung wie der untere Gang zu verlaufen. Entweder verläuft er direkt oder leicht parallel über diesem. Vermutlich war das mal ein Wartungsgang. Eine weitere Fallgrube übersehen wir, **Vitus** kann sich nicht retten, fällt in die Tiefe und landet auf kleinen Metallspießen. **Isgwyn** hört ein seltsames Geräusch aus der Fallgrube und warnt uns noch im letzten Moment. Auch **Tjara** hört dieses Geräusch: Wie wenn jemand Messer wetzt. Aus der Dunkelheit taucht vor **Vitus** ein riesiges Geschöpf mit vier Armen auf. Diese enden in mächtigen Klingen, die nun auf den Skalden herabsausen. Hinter den Schwertklingen sieht man einen menschenartigen Kopf, fast wirkt das gesamte Gebilde mit seiner schwarzen Panzerung insektenartig. **Dawin** erkennt dieses

Ding als Snickersnack (von uns auch "Schnick Schnack Schnuck" genannt), ein vermutlich von Wissenschaftlern geschaffenes Geschöpf. Nicht natürlich, nicht nach Eostres Willen geschaffen. Mit dem Schlachtruf "HoggliGoggli" erledigt **Isgwyn** dieses Geschöpf mit einem einzigen Stich ihres flammenden Speeres. (Und da wundere sich noch einer über meinen Ertha, Tiw und Eostre geweihten Schlachtruf!)

Vitus schaut sich unten um. Links befindet sich ein schmaler Gang, der durch ein schweres Eisengitter gesichert ist. Dahinter ist ein größerer Raum. Dort befindet sich wieder ein in die Wand eingelassenes Rad direkt am Tor. Fast sieht es so aus, als ob man von der anderen Fallgrube hier her gelangen kann.

Rechts ist eine Kammer. Dort stand der Snickersnack. Dahinter öffnet sich eine riesige Höhle, deren Ende man nicht sehen kann. Hinten in der Höhle ist ein Podest, auf ihm ruht eine Truhe. **Dawin** und ich werden heruntergelassen. **Vitus** Wunden werden behandelt.

Danach wird der Snickersnack untersucht. Seine Haut ist ledern, fast schon Chitin-artig. Die Augen haben den Flammenspeer nicht überlebt. Im Kopf findet sich ein Gehirn. Ratten haben sich an den Beinen zu schaffen gemacht. Man findet keine Dinge des alltäglichen Bedarfs. Auch ist unklar, ob dieses Ding überhaupt Nahrung zu sich genommen hat – **Dawin** findet keine Ausscheidungen. Die Klingen sind nicht aus Metall sondern aus einer Art sehr harten ... Horns!!! Sie existieren nicht mehr lange – auch wenn sie sehr stabil sind. Am Ende (nach ca. 20 Minuten) halten sie meiner Axt nicht stand.

In einer Bearbeitungspause untersuchen **Vitus** und ich – gegen meine Wut auf das Horn ankämpfend – die Truhe. Auf dem Weg zur Truhe gehen links und rechts Gänge ab. Auch hinter der Truhe geht ein Gang weiter. Die Truhe steht auf einer natürlichen Plattform. Es ist eine stark mit Eisen beschlagene schwere Holztruhe. Das Eisen ist jedoch ziemlich verrostet. Die Truhe hat sowohl ein eingelassenes Schloss als auch ein Vorhängeschloss. Wir schicken die Herdritter los, meinen Werkzeugkoffer zu holen, um das Schloss zu knacken. Bis die Herdritter wiederkommen untersuchen wir den rechten Gang. Er ist natürlichen Ursprungs und endet nach vier bis fünf Schritten. Viele Ratten und anderes Klein-Viehzeug befinden sich hier. Auch der linke Gang geht es nach einer Biegung nicht weiter.

Der Gang hinter der Truhe ("geradeaus") ist auch eine Sackgasse. Hier finden wir tote Rattenkadaver. Sie wurden nicht gegessen. Scharten in der Wand zeugen von der Anwesenheit des Snickersnacks.

Die Herdritter sind immer noch nicht da. Daher gehen wir wieder nach oben, laufen zur ersten Falltür auf der Treppe, gehen dort wieder runter, laufen den Gang entlang und gelangen in einen großen, von Menschen gemachten Raum. Dieser ist ca. acht Schritte lang und sechs Schritte breit. Große Metallnägeln wurden in die Wand getrieben. Den Spuren zu folgen handelte es sich hierbei vermutlich um einen Lagerraum. Hinten geht eine Treppe nach oben. Rechts führt eine breite Öffnung weiter. Wir folgen ihr und finden uns auf der anderen Seite des schweren Eisengitters wieder – direkt vor der Höhle des Snickersnacks. Auf dieser Seite des Gitters befindet sich das Metall-Rad. Wir drehen es vorsichtig und bemerken, dass man damit wohl die Falle wieder scharf stellen kann. Diesen Mechanismus – und damit die Fallen – wurden nicht nachträglich eingebaut. Man hätte die gesamte Wand aufreißen müssen.

Wir gehen zurück in die Halle und folgen der Treppe nach oben. Sie endet oben plan in einer Steinplatte. Ein weiterer Eingang in diese Höhlen aus einem naheliegenden Gebäude? Eventuell aus einer weiteren Lagerhalle? In direkter Luftlinie wäre dieser Eingang nicht einmal 100 Schritte von dem anderen entfernt. Aber von dieser Seite aus können wir die Platte nicht öffnen.

Wir kehren zurück in die (oberirdische) Lagerhalle und warten auf die Herdritter. Den Rest der Zeit nutzen wir um die provisorische Brücke über die eingestürzte Treppe zu verbessern. Als die Herdritter ankommen gehen wir sofort zurück an das erste verschlossene Tor auf der rechten Seite und öffnen es. Ein breiter Gang führt ein ganzes Stück geradeaus. Wir müssen schon außerhalb der Stadt sein. Am Ende des Ganges führt eine verrostete Eisenleiter nach oben, die zu einem Schott führt. **Dawin** klettert nach oben und nimmt ein Seil mit. Er findet einen Metallgriff am Schott. Das Ganze ist mit einer schweren Eisenkette und einem Schloss gesichert. Auch dieses Schloss ist sehr verrostet. Hier dringen Wurzeln durch das Mauerwerk. **Dawin** verknötet das Seil und lässt es runterhängen.

In allen bisher abgelaufenen Gängen befinden sich Spuren. Anscheinend ist jemand – wie wir – das gesamte Höhlensystem abgegangen und hat auch die Fallen gekannt. Ist dies ein Schmuggler-Weg? Aber hier kommt keiner rein oder raus und trotzdem führen auch an diese Leiter Spuren ...

Wir gehen zurück zur Kiste. Ich bekomme sie ohne Probleme auf. Ohne Probleme schießen auch mehrere rostige Metallbolzen aus der Truhe. Mir machen sie nichts aus, doch einer durchschlägt **Vitus'** Schild. Dann ist es ruhig. In der Truhe findet sich ein Haufen Mechanik – und noch weitere Bolzen, die wegen des Alters der Mechanik zum Glück nicht mehr ausgelöst wurden. Vor 200 Jahren hätten **Vitus** und auch ich diese Falle nicht überlebt. Ertha sei Dank. In der Mitte der Kiste ist ein Fach – dort findet sich total vermodertes Leder und zerfallener Stoff. Darunter finde ich einige eigenartige Münzen (ca. ein Helm voll). Ob es alte Anari-Münzen sind? Ich nehme die Münzen mit, wir teilen sie nachher. Als ich eines der Lederteile anfasse, entweicht anscheinend etwas Magie, dann zerreißt es und ist endgültig kaputt. Dieses Lederteil (ein Handschutz für Bogenschützen) war wohl mal sehr wertvoll. **Vitus** sucht in der Truhe noch nach einem doppelten Boden, löst dabei aber nur weitere Bolzen aus. Zum Glück passiert nichts. Aber er findet auch nichts.

Wir gehen wieder nach oben. **Dawin** untersucht die Münzen: sie sind alle gleich. Auf der einen Seite ist ein Bildnis eines ... Herrschers? Königs? Auf der anderen Seite ist ein Wappen. Weder **Dawin** noch **Vitus** kennen es. Am Rand der Münzen befinden sich Schriftzeichen. Sie sind weder Alt- noch Neu-Anari, kein Zwergisch, kein Saxa, kein Handelssprech. Die Münzen bestehen aus einer Goldlegierung. Um diesen Kern hat man eine zweite Schicht gelegt, vermutlich Kupfer.

Nun folgen wir wieder dem oberen Hauptgang. Wir laufen eine ganze Weile, bis der Gang in eine Runde Lagerhalle mit Bogengewölbe führt. Hier stehen überall Kisten. Jenseits der Halle geht der Gang weiter. Auch rechts und links gehen Gänge ab.

Wir laufen vorsichtig in die Halle. **Vitus** sieht ein Gesicht hinter einem Fass auftauchen – er warnt uns gerade noch rechtzeitig. Eine Falle!

Vitus rennt in Richtung Fässer, ein alter Bekannter rennt auf **Isgwyn**, **Tjara** und mich zu: das Frostblut, das mich schon einmal umbringen wollte. "Zwerg, diesmal entkommst du mir nicht", ruft er (obwohl er damals derjenige war, der geflüchtet ist ...) und dann greift er an. Mir passiert nichts. **Vitus** muss einen Angriff abwehren und etwas einstecken, ich selbst werde von mehreren Bolzen gepiesackt. Einer der Gegner ruft uns zu "Was bei Niht wollt Ihr überhaupt hier, ihr Idioten?" Er erhält keine Antwort. Mit einem Bolzen verletzt **Dawin** einen Bogenschützen. Mit seinen Worten "ergebt Euch!" hat er weniger Erfolg. Inzwischen stehen drei Gegner bei **Vitus**. Zwei unserer Herdritter gehen zu Boden. **Aulus** steht noch, hat aber einen Bolzen in der Brust. Ich schlage auf das Frostblut ein und **Bärenpranke** gibt ihm den Rest. **Tjara** fesselt einen Gegner bei **Vitus** mit ihrem Eiszauber. Dieser schreit sofort nach Hilfe: „**Sholto, Sholto**, hilf mir!“ **Isgwyn** beschwört ein Feuerelementar. Wird es beschossen, soll es die entsprechenden Schützen angreifen. Es ist ca. 1,80 m groß, besteht aus Flammen und erleuchtet den Raum. Kaum ist es erschienen, hören wir Worte in einem seltsamen Tuomi-Dialekt (?) aus dem rechts gelegenen Gang. **Aulus** schießt auf einen Gegner bei **Vitus**, der Pfeil trifft diesen an der Seite.

Der Skalde wird weiter bedrängt und geht zu Boden. Ein Arm wird ihm fast abgetrennt. Das sieht nicht gut aus. Ganz ausheilen wird das vermutlich nie. Einer von **Vitus'** Gegnern geht nun auf **Bärenpranke** los. **Isgwyn** wird getroffen, doch es passiert ihr zum Glück nichts. **Tjara** scheint weitere Magie zu wirken, doch kann ich nicht erkennen, was sie bezwecken soll. **Dawin** schießt noch mal auf den Bogenschützen hinter den Kisten. Dem passiert nichts, allerdings brüllt er und zeigt mit dem Finger auf **Dawin**. Nun ist er endgültig entdeckt worden. Mit einem einzigen Schlag erledigt **Bärenpranke** alle drei Gegner, die vorher **Vitus** bedrängt hatten. Dann ruft er: "Jemand muss Vitus helfen!" Ich renne nach vorne, um ein paar Kisten herum. Hinter denen erwarten mich vier Feinde. Einer davon hat einen Haufen Tätowierungen und sagt: "Zwerg, du stirbst jetzt durch das Schwert eines Freundes." Er hat **Jonluns** Schwert! Sie ziehen die Waffen. Das Feuerelementar schießt einen riesigen Feuerstrahl auf unsere Gegner, die vor mir stehen. Mir passiert zum Glück nichts. Der Gegner vor mir ist zur Hälfte verbrannt und kippt schreiend nach hinten weg. Die anderen drei konnten sich gerade noch in Deckung bringen. **Isgwyn** ruft noch "Pass auf!" (etwas

spät, zugegeben), und greift einen meiner drei Gegner mit ihrem Speer über die Kisten hinweg erfolglos an.

Dawin und **Tjara** werden von einem komischen schwarzen Etwas erfasst. Die Schwärze schluckt alles und scheint alles zu zerfressen. **Tjara** hört eine tiefe, sanfte, beruhigende Männerstimme: "Dein ehrenhaftes Verhalten ehrt **Markwart**. Ich gebe zurück, was du mir einst gegeben hast." Sie rutscht über den Boden und kommt außerhalb der Schwärze zum Stehen. Um sie herum zucken kleine Blitze und sie fühlt sich außergewöhnlich stark. **Dawin** hat nicht so viel Glück und wird verletzt. **Tjara** kann von außen nicht einmal mehr **Dawin** hören ... sie kauert sich hinter ein Fass. Dort erblickt sie den am Boden liegenden **Vitus**, blutend wie ein Schwein.

Bärenpranke stößt nun auch zu uns und greift den Tätowierten an. Dieser ist jedoch sehr flink und versetzt dem Berüsteten einen Schlag. Er bleibt in **Bärenprankes** Rüstung hängen. Auch kann der Tätowierte den Schlag von **Bärenpranke** gerade noch abfangen. **Dawin** kommt mit Mühe und Not aus der Schwärze heraus. Seine Kleidung ist weg, seine Haare fehlen teilweise und er blutet überall – als ob er angefressen wurde. Ich schlage auf einen Gegner vor mir ein. Er geht sofort zu Boden. Das sieht nicht gut aus ...

[15.05.2014, Falk]