

## HELLFROST-TAGEBUCH Das Geheimnis in den Hügeln

### 3. Kopftag im Kriegsmond 499 NV [05.06.2014, Falk]

**Ulvin** war das Glück nicht hold: der knausrige **Fjalar Donnerschädel** wollte keinesfalls einen Schmiedehelfer bezahlen, nichtmal mit Kost und Logie. So blieb ihm nach seiner langen und beschwerlichen Reise nach *Duæchla'neýn* nur die Möglichkeit, im hiesigen Gasthaus kleine Ausbesserungsarbeiten für den einbeinigen **Osbert Wunuldsunu** zu erledigen. Immerhin wusste dieser **Ulivns** geschickte Hände zu schätzen und war recht dankbar für dessen Hilfe.

**Ulvin** war gerade im umgebenden *Reifholm*-Wald unterwegs, um festes Holz für einige neue Dielen im Gasthaus zu suchen. Da man ihn gewarnt hatte, Bäume zu fällen oder dicke Äste abzuhacken, klopfte er alte, umgefallene Stämme mit seinem Hammer ab, um noch nicht vermodertes Hartholz zu finden. Plötzlich hört er ein lautes Kreischen über dem Wald und machte einen verletzten Drachen am Himmel aus, der von zwei Elfen auf riesigen Greifen verfolgt wird. Sie jagen ihn mit Pfeilen und Feuerlanzen. Nach einem Treffer stürzt er tosend durch den Wald auf einen kleinen Hügel nur einige hundert Schritt neben dem Zwerg ab, wird von den Elfen attackiert und erhebt sich mit grossem Getöse wieder in die Luft. Steine rutschen, der Hügel erzittert, Holz und Felsklumpen fliegen durch das Unterholz. Von einem Ast am Kopf getroffen fällt **Ulvin** ohnmächtig in den Schnee.

Auch zwei Elfen sehen den Drachen: **Eisträne** und **Winterblüte** sind gerade als Wächter unterwegs, als sie das Schauspiel in der Luft entdecken. "Hopp, Hopp, komm **Winterblüte!**", ruft **Eisträne**. "**Pfiffi**, komm!". Die Elfen fahren auf ihren Skiern den Hügel hinab zur Absurzstelle des Drachens, sehen aber nur, wie der sich wieder erhebt, in Richtung Himmel flieht und damit das Schauspiel beendet. Er lässt eine Spur der Zerstörung zurück.

Die Elfen finden ein totes Reh, dass sie zum Ausbluten aufhängen. Dann sehen sie den Zwerg im Matsch liegen. "Au, mein Kopf", grummelt dieser, als die Elfen näher kommen. Unter ihren verwunderten Blicken bindet er sich ein Holzbein an seinen Beinstumpf, steht dann mit etwas Mühe auf und sammelt sein Werkzeug ein. **Winterblüte** schnauft und wischt sich die Nase ab. Dann widmet sie sich einem verletzten Greifvogel und heilt seinen verletzten Fuß.

Während der Zwerg durch den zerstörten Wald stapft, und einiges an gutem Holz sammeln kann, geht **Eisträne** auf den Hügel zu: dieser ist zur Hälfte weggebrochen, ein großer Spalt hat sich darin aufgetan. Bald folgen ihm auch **Winterblüte** und **Ulvin**.

Als die Drei der neuen Öffnung im Berg näher kommen, hören sie ein Rumpeln, Schritte und sehen kurz darauf Steine durch die Luft fliegen. Plötzlich erscheint ein großes Skelett am Ausgang und geht auf das verdutzte Trio zu. **Eisträne** schreit: "Abhauen, den Letzten fressen die Hunde! Rennt!" Der Zwerg entgegnet: "Wir müssen zusammen bleiben!", und stellt sich mit Schild und Hammer neben einen massiven Baum. **Eisträne** besinnt sich, zieht zwei Schwerter und stellt sich vor den Zwerg. **Winterblüte** murmelt etwas vor sich hin.

Das Skelett läuft schnell auf die Gruppe zu und rennt mit Wucht in **Eisträne** hinein, der in großem Bogen durch die Luft fliegt. Der Zwerg rennt humpelnd heran, schlägt mit dem Hammer zu: bemoste Knochensplitter fliegen durch die Luft, aber der Schlag kann das Biest nicht stoppen. **Eisträne** springt geschickt von der Rückenlage auf die Füße, bewegt sich ausgesprochen schnell und schlägt mit dem Schwert auf die morschen Knochen. Das Skellet dreht sich und wirbelt einen Erdklumpen auf die Angreifer, die aber rechtzeitig in Deckung gehen. Nun holt der Zwerg erneut aus und trifft mit einem guten Schlag den Oberschenkel, der mit lautem Krachen zersplittert. Das Skellet geht auf die Knie, während **Eisträne** die Gelegenheit nutzt, um seine zwei Klängen nach einem geschickten Sprung in den Knochenschädel zu rammen. "Tödlich" getroffen sinkt das morsche, von Moos bedeckte Riesengerippe zusammen.

**Eisträne** ist leicht verletzt und legt seine Waffen ab, um sich dann von **Winterblüte** behandeln zu lassen. Sie ruft seltsames Ungeziefer herbei und die Wunden schließen sich. "Wir sollten in der Höhle nachsehen", meint **Eisträne**.

Als sie am Spalt ankommn, sieht **Ulvin** einen Kopf mit wilden Haaren, der im Stein versinkt und kurz darauf an anderer Stelle wieder aufsteigt. "Das muss die Erdschleicherin sein", meint **Winterblüte**. "Alles ist anders, die Erde ist laut und sie schreit laut!", meint die seltsame Frau. "Hört ihr das auch, Zwerg?" Der Zwerg hört Schmatzen und Zischlaute in den Tiefen der Höhle. "Kommt ihr mit?", meint die Frau und zeigt in die Höhle "Ich hole euch Licht".

Die Elfen beschliessen, Hilfe aus dem Dorf zu holen, indem sie das Notfeuer auf dem Hügel entzünden. Der Zwerg wartet inzwischen am Eingang und schaut sich etwas um: es gibt viele

Verzweigungen und Seitenarme. Er geht einige Schritte in die Höhle, um sie sich näher anzusehen. Plötzlich hört er ein Zischen über sich, spürt einen Biss und ehe er sich versieht, ist er benommen und in einem dicken, klebrigen Netz aus Spinnweben verschnürt. Zum Glück schützt ihn sein Kettenhemd vor weiteren giftigen Bissen der großen haarlosen Nacktspinne. Er weiß nicht, wie lange er gefangen war: aber irgendwann wird es hell um ihn und die Benommenheit verschwindet langsam: die seltsame Frau hat ihn aus dem Netz befreit, eine große, tote Spinne liegt am Eingang und weitere kleine Spinnen krabbeln eilig in das Dunkel der Höhle. Die Frau verschwindet und lässt nur zwei improvisierte Fackeln zurück.

Als die zwei Elfen zurückkommen, erscheint vor der Höhle ein weißer Wolf, dessen Gestalt sich im Laufen verändert: er richtet sich auf und bald kommt ein Elf mit Bögen und zwei Schwertern auf die Gruppe zu. Der Reihe nach beleidigt dieser zunächst die Elfen, dann den Zwerg. Schliesslich geht er in die Höhle, schmeißt Blätter hinter sich, die sich in Windeseile zu einer dicken, stacheligen Dornenhecke verwachsen. Der Eingang ist verschlossen und Weißer Wolf tappt lachend ins Dunkel der Höhle ...

[19.06.2014, Georg]

Der Frühling bricht langsam an. Mein Weg führte mich vor kurzem mit einer Karawane durch den *Reifholm* nach *Kadloð Rökstóla*, auch bekannt als *Duæchla'neýn*. Der *Reifholm*, ein Wald, scheint verzaubert. Die Temperatur ist hier höher als in der Umgebung, und das gesamte Grünzeug sieht hier irgendwie anders aus. Auch scheint es noch mehr Tiere und somit mehr Nahrung zu geben. Es liegt weniger Schnee. Der Pfad nach *Kadloð Rökstóla* wird durch lange Stöcke gekennzeichnet, die in den Boden gesteckt sind. So kann man dem Weg auch bei Tiefschnee noch folgen.

Das Dorf ist klein und wirkt ärmlich. Nur ein paar Holzhütten, wenige davon mit Steinfundament. Ansonsten stehen hier ein paar Zelte. Dies soll der legendäre Ort sein? In den Legenden wirkt er größer. Es gibt einen Gasthof. Dieser gehört **Osbert Wunuldsunu**, der auch "Humpler" oder "Hinker" genannt wird. Gegen ein paar einfache Dienste bekommt man hier Essen und eine Übernachtungsmöglichkeit. So geht zum Beispiel ein Finnar namens **Jorik** für den Wirt auf die Jagd. Interessanterweise wird ihm gesagt, wo und was genau er jagen darf und was nicht. Regelmäßig beobachten zwei Taigaelfen das Dorf aus sicherer Distanz.

In dem Ort befinden sich gerade mal zwei Zwerge: **Fjalar Donnerschädel**, der Zwergenschmied, ist ein Arschloch. Seine Preise sind jenseits von Gut und Böse. Angeblich wegen dem Metallmangel, aber das ist sicherlich nicht der einzige Grund. Dann gibt es noch **Ulvin Goldstein** aus *Karad Marn*. Er hat im Kampf sein Bein verloren.

An sich ist dies ein eher langweiliger Ort. Nach Ruhm und Ehre kann ich hier wohl lange suchen. Ich ging schon davon aus, weiterziehen zu müssen. Doch an jenem 3. Kopftag im Saatmond dröhnt ein tosender Krach aus dem Forst. Irgendetwas Riesiges muss vom Himmel gefallen sein. Man hört auch ein lautes Schreien. Holzsplitter und Gesteinsbrocken fliegen bis ins Dorf. Im Wald scheint sowohl Kaltfeuer als auch normales Feuer zu brennen. Nach einer kurzen Zeit steigt ein hellblau bis weißer Drache in den Himmel auf; zwei kleinere raubvogelartige Riesenviecher fliegen ihm hinterher. Anscheinend sitzen Reiter auf diesen Vögeln. Laut **Jorik** handelt es sich dabei um sogenannte Greife. Ein Händler namens **Remus ap-Lucan** meint, dass sich die Elfen darum kümmern werden. **Osbert** hingegen will, dass wir hier aushelfen. Laut seiner Aussage war in der Nähe des Drachens auch ein Skelett. Das sind Knochen, von Hela besetzt. Auch sei **Ulvin Goldstein** noch im Wald, um dort Holz zu sammeln. **Farold Ovesunu**, ein potentieller Auftraggeber, nickt **Jorik** und mir auch zu. Er selbst hat nur einen Arm, helfen kann er hier wohl nicht mehr.

**Jorik** hat schwarze schulterlange Haare, meistens zum Zopf gebunden, sonnenegerbte Haut und dunkelbraune Augen. Seine Kleidung besteht hauptsächlich aus Wolle: Eine blaue Tunika mit breiten roten Säumen. Seine Waffe ist ein Bogen. Ihn begleitet ein ausgewachsener Schreckenswolf. Er (der Wolf) scheint zahm zu sein – und trägt einen Lederharnisch. **Eiswind** ist sein Name oder auch **Jäätuuli** wenn er von dem Finnar gerufen wird.

Und ich selbst? **Norgrim Isenhaut**. Ein Frostzwerg aus *Karad Marn*. Riesentöter. Durch eine harte Ausbildung durchtrainiert. Meine Augen? Komplette schwarz. Meine Haare? Schneeweiß. Die Drei Zöpfe des Kriegers zieren meinen Bart. Wer mir ungefragt zu Nahe kommt, macht Bekanntschaft mit meinen beiden "Kleinen": Den Wurfäxten. Wer dies überlebt, lernt **Orkenspalter** kennen, meine zweihändige Kriegsaxt. Zwergische Kette schmückt und schützt meinen Körper.

**Jorik** erbittet von einem finnarischen Dorfbewohner einen Speer und bekommt ihn auch, ganz zu meiner Überraschung. Dann brechen wir auf. Der Weg ist kurz. Als wir ankommen ist das Kenaz-Feuer schon erloschen und nur noch ein oder zwei Tannen stehen im Kaltfeuer. Der Drache ist anscheinend hier gegen den Hügel gestürzt. Ein Teil des Felsens ist in einem Erdstoch abgegangen. Dort, wo sich der Felsen gespalten hat, stehen drei Personen: zwei Elfen und **Ulvin**, der zwergische Handwerker. Die Elfen scheinen diejenigen zu sein, die ansonsten das Dorf beobachten. Die Drei stehen vor einer Höhle, die von einem giftgrünen Gebüsch zugewachsen ist. Wir begeben uns zu den Dreien.

**Winterblüte** ist eine Taiga-Elfin und etwas kleiner als der andere Elf. Sie hat bläuliche Haut, helle Augen und lange weiße Haare, zu einem Zopf zusammengebunden. Ihre Kleidung wirkt leicht: ein helles Stoffhemd, eine Stoffhose und Stiefel. Bewaffnet ist sie mit einem Kurzbogen. Sie hält einen Stab in der Hand, der fast so groß ist wie sie selbst (und größer als ich). Sie schmückt ein Lederband mit einem Stein, auf dem Eostres Symbol abgebildet ist: eine Bärenpfote, die einen Eichenbaum hält. Mehrere Narben durchziehen ihr Gesicht. Und sie hat eine Ledertasche umhängen.

Neben ihr steht ein weiterer Elf mit Namen **Eisträne**. Die gleiche Hautfarbe und auch seine Haare sind komplett weiß und mit einem Haarreif nach hinten gesteckt. Er ist etwas größer als **Winterblüte**. Drahtig und schlank ist sein Körper. Seine Haut ist mit weißen und blauen Linien verziert, die sich treffen und zu Kreisen verbunden sind. Er trägt eine kurze Leinenhose und ein Hemd, das die Arme freihält. Eine schwarze Strähne schmückt sein Haar. Auch sind die Haarspitzen von der Schläfe ab mit blauen Streifen eingefärbt. Er trägt zwei Schwerter: Ein kurzes und ein längeres, das sehr grazil wirkt. Dazu hat er einen kleineren Bogen und Pfeile. Neben den beiden Elfen steht noch ein kleiner Hund, der beim Anblick des Schreckenswolfes fast durchdreht. Der Hund heißt **Pfiffi**. Er ist zottelig mit viel Fell, aber eher schmaler und wendiger als andere Hunde, die ich in dieser Gegend gesehen habe.

Und dann ist da noch **Ulvin**. Ein typischer Frostzwerg mit langen weißen Haaren. Er trägt einen langen Bart mit zwei Zöpfen, Lederkleidung und ein kurzes Kettenhemd. Auf dem Rücken trägt er einen Kriegshammer und eine kleine Armbrust. Ein paar Werkzeuge finden sich an seinem Gürtel. Er ist größer als ich und auch etwas dicklicher. Und er wirkt ziemlich gemütlich. Auf den zweiten Blick erkennt man ein Holzbein. Aber er scheint gut mit dieser Einschränkung zurechtzukommen. Irgendwo im Wald liegt das erwähnte Skelett. Es kam anscheinend aus der Höhle. Diese hatte sich aufgetan, als der Berg abstürzte. Zugewachsen ist die Höhle wohl, nachdem ein berühmter Elfenheld mit Namen **Weißer Wolf** in die Höhle gegangen ist. Anscheinend wollte er allen Spaß alleine haben.

Es wird darüber diskutiert, ob man dem **Weißer Wolf** folgen soll. **Jorik** nutzt die Zeit, um an den Elfen zu schnuppern. Sie riechen nicht nach Schweiß, sondern eher nach frischer Luft. Im Wald würde man sie nicht riechen können. Ich höre Kampfplärm – er kommt aus dem Felsen. Dann entdeckt **Jorik** einen Kopf, der aus der Erde herauschaut und sofort wieder verschwindet. Laut **Ulvin** ist das die **Erdschleicherin**. Sie kommt aus dem Fels und verschwindet wieder darin. Fackeln hat sie vorbeigebracht. Und sie ist wohl seltsam, aber nicht böseartig. Als auch ich sie erblicke, sieht sie jung aus. Ähnlich einem Finnar, aber mit hellerer Haut. Sie hat langes ungekämmtes, dreckiges und welliges Haar. Sie meint, dass die Erde laut schreit und dass der Schrei der Erde aus der Höhle kommt. Ob sie eine Priesterin Erthas ist? Anscheinend nicht, denn der Name Ertha sagt ihr nichts. Sie spricht allerdings von der Erdmutter. Vermutlich ist das ihr Name für Ertha.

Das Gebüsch verwelkt plötzlich schnell. Dann ist der **Weißer Wolf** wieder da. Er sieht mitgenommen und blutverschmiert aus. Schlank und hochgewachsen ist dieser Taigaelf. Zwei Schwerter zieren seinen Rücken. Unter dem linken Arm trägt er einen Metallhelm und unter dem rechten Arm ein riesiges Schwert. Wir sollen uns von der Höhle fernhalten, der Rat der Elfen wird sich darum kümmern. Helm und Schwert scheinen für den **Weißer Wolf** einiges an Wert zu haben. **Eisträne** macht ihn darauf aufmerksam, dass dies das Gebiet seines Stammes ist und damit alles, was auf dem Gebiet gefunden wird, dem Stamm gehört. Das interessiert den aber nicht. Als er geht, hält **Eisträne** ihn nicht auf.

Die Höhle steht nun also offen. Gefahr scheint es darin noch zu geben. Also beschließen wir, die Höhle zu säubern bevor die Elfenverstärkung eintrifft. Schon im Eingangsbereich liegt ein widerliches Vieh: eine zwergengroße Spinne. Doch sie sieht eher fleischig aus: Hautfarben, keine Haare, warzige Haut. **Ulvin** lässt durchblicken, dass er für den Tod der Spinne irgendwie

verantwortlich sei. **Winterblüte** beschwört Eostres Schutz auf **Eisträne** und sich selbst, **Ulvin** und **Winterblüte** nehmen die Fackeln, dann begeben wir uns in die Höhle.

Sie ist unbehauen, Geröll liegt im Weg. Wurde die Höhle überhaupt schon von zivilisierten Rassen betreten? Manche abgehende Gänge scheinen erst durch den Bruch entstanden zu sein. Andere (ältere) Gänge sind komplett mit Spinnenweben verschlossen. Viele Spinnen kann man dort sehen, ca. 50-60. Ich will die Spinnenweben entzünden, aber **Winterblüte** ist dagegen. Anscheinend sind auch diese Spinnen Kreaturen Eostres.

Die **Erdschleicherin** kommt aus dem Boden und läuft tief gebeugt, fast krabbelnd hinter uns her, einen Speer in der linken Hand. Sie hat Felle und seltsam bearbeitetes Leder an. Alles wirkt sehr krude, sie scheint es selbst angefertigt zu haben.

Wir finden Kampfspuren, also ist der **Weißer Wolf** hier entlanggegangen. Weiter vorne scheinen Goldklumpen zu liegen. Ich gehe dorthin, **Ulvin** folgt mir langsam. Die Hunde knurren, jedoch in die andere Richtung. **Winterblüte** ruft uns noch ein "wartet" hinterher: Spinnen kommen aus der Richtung, in die die Hunde knurren.

Vor mir in der Wand sehe ich zwei große Goldklumpen. Mit meiner Axt könnte ich sie herausschlagen. Dummerweise übersehe ich den rutschigen, abschüssigen Boden vor meinen Füßen und das Wasser dahinter. Im letzten Moment kann ich mich noch festhalten, doch hängen meine Füße im Wasser und meine Axt fällt mir aus der Hand. Mein Blick fällt auf die Goldklumpen. Ich hatte mich geirrt. Das Zeug ist wohl nur Katzengold. Überhaupt nichts wert. Und den Kampf mit den Spinnen verpasse ich auch zum Großteil. Was für eine Scheiße.

**Ulvin**, **Jorik**, die Elfen und der Schreckenswolf haben jedoch alles gut im Griff und die Spinnen sind schnell erledigt. Im Licht der Fackeln, mit einem improvisierten Seil von **Ulvin** gesichert, einem Netz und **Joriks** Speer komme ich wieder an meine Axt, die ziemlich tief im Wasser liegt. Zuerst hielt mir **Eisträne** einen Vortrag wegen dem Verlust meiner Axt, aber am Ende half er mit, sie zu bergen.

**Winterblüte** bemerkt derweilen, dass einige der Knochen ziemlich klein sind. Eventuell stammen sie von extrem großen Fröschen. Auch finden sich übergroße Knochen – wie von einem Riesen.

**Winterblüte** betet für die Geister der Frösche. Ansonsten finden wir in diesem Raum der Höhle noch einige uralte Münzen. Wieder hält **Eisträne** den Vortrag, dass alles hier Gefundene den Elfen gehört. Nach etwas Diskussion scheint er etwas verärgert zu sein, lässt mich jedoch meinen gerechten Anteil mitnehmen. Doch einigen wir uns darauf, dass am Ende sein Clan darüber entscheiden wird, was mit den Münzen passiert. Dann gehen wir weiter.

Wir laufen am Wasser vorbei den Gang entlang immer geradeaus. Nach einiger Zeit kommen wir an eine eigenartige Öffnung. Geröll befindet sich dahinter und dann eine beschlagene Wand – wie ein Zimmer. In der einen Ecke davon befindet sich eine Treppe, der Raum selbst liegt fast 2 Meter unter uns. Eigentlich ist es eher eine Halle – ca. 8 Schritt lang und in der Mitte der einen Wand befindet sich ein eisenbeschlagenes Tor. Vermutlich hat sich dieser Zugang zu dem Raum erst durch den Bergrutsch gebildet. Wir rutschen über das Geröll mehr oder weniger elegant in den Raum. Die Treppe führt nach oben. Ihr folgen kann man nicht – dort oben ist alles mit Geröll verschlossen. Die Deckenhöhe der Halle beträgt mindestens 3 Schritt.

Am interessantesten ist jedoch das Tor: dieses scheint zwar alt aber trotzdem in tadellosem Zustand zu sein. Schriftzeichen prangen darauf – vielleicht Elfish, aber sicherlich kein Taigaelfisch. **Jorik** meint, dass hier wohl auch mal Möbel standen. Diese Halle war wohl dereinst bewohnt. Auch scheint der obere Bereich schon vor dem Bergrutsch eingefallen zu sein. Als sich **Ulvin** daran macht, das Tor zu öffnen, entsteht auf der anderen Seite des Raumes ein Wesen aus Stein, das sich sofort auf **Ulvin** stürzt. Ob das Tor von Ertha selbst geschützt wird? Angriffe durch **Eisträne** führen nur dazu, dass sich dieses Wesen auflöst und an anderer Stelle wieder auftaucht und wiederum **Ulvin** angreift. Es verschwindet wieder und als es ein drittes Mal auftaucht zerstöre ich es mit einem einzigen Hieb mit Orkenspalter. Es zerfällt in einzelne Gesteinsklumpen und zu Staub. Ich habe mir mehr als nur diese Münzen verdient. Zudem hoffe ich, dass dieses Wesen nicht wirklich von Ertha entsandt wurde, um dieses Tor zu schützen. Aber es hat einen meiner Weggefährten angegriffen, dazu noch einen Karad Marnischen Zwerg. Ich danke Tiw, dass er meine Hand geführt hat.

Die **Erdschleicherin** führt ein paar seltsame Rituale mit einem Stein in der Hand aus. Von ihr aus bewegt sich Sand wie kleine Flüsse in alle Richtungen weg. Dann sagt sie: "Ich hätte es früher sehen müssen mit den Augen von Mutter Erde. Jetzt ist keine Magie mehr da. Kein Geist, der die Erde belebt." Ich verstehe nicht, was sie damit meint. Sie kann uns auch nicht sagen, ob dieses

Wesen gut oder böse war.

**Jorik** fällt auf, dass jetzt auf dem Tor ein Zeichen fehlt. Es war mittig. Mit den Werkzeugen kann **Ulvin** das Schloss blitzschnell knacken. Dahinter führt eine steile Treppe nach unten. Diese führt wiederum in eine große Halle: ca. 8 Schritt lang und 6 breit. Uraltes Zeug steht hier rum: große Tische und Bänke, Regale, aber alles irgendwie kaputt. In einer Ecke ist eine große Feuerstelle. Eine ganze Wand war wohl mal eine Bibliothek. Die Bücher wurden jedoch von Moder, Schimmel und Fäulnis dahingerafft. Der Boden ist mit Glass- und Lehmsplitter übersät. Auch anderes Gerümpel liegt dort. Alles wirkt wie ein chaotisches und kaputtes Alchemie-Labor. Es riecht stickig und faulig.

**Pfiffi** und **Eiswind** wittern etwas an der uns gegenüberliegenden Wand. Sie knurren. **Eisträne** schreitet vorsichtig nach vorne. Unter seinen Füßen knackt es dank dem Gerümpel. Er kommt vor dem Ofen zu stehen. Der Schacht des Ofens ist zu eng für Menschen, Zwerge und auch für Elfen. Der Elf kommt vorsichtig zurück. Auch **Ulvin** und ich schauen uns um. Aber am Ende ist es die Erdschleicherin, die einen glänzenden und seltsamen Würfel von Faustgröße findet. Er besteht aus verschiedenen Metallarten und ist definitiv magisch. **Ulvin** will sich das anschauen, doch er verharrt vor Angst, dasselbe passiert mir. Direkt neben **Ulvin** erscheint aus der Wand heraus ein Flimmern. Dann schält sich ein verwester, vermoderter Korpus, durchsichtig schimmernd aus der Wand und schwebt auf die **Erdschleicherin** zu. Sie erschrickt, wirft den Würfel zurück und zieht sich zu uns zurück. Dieses Wesen hat einen Kopf wie eine Mumie: vertrocknet und verwest. Es ist unklar, ob das einmal ein Elf oder Mensch war, aber definitiv war das kein Zwerg, Engro, Tuomi oder Finnar.

Es spricht zu uns in einem eigenartigen Dialekt der Handelssprache: "Ihr habt einen wachen Geist." **Winterblüte** antwortet: "Entschuldigt, wenn wir eure Ruhe gestört haben." Der Geist stellt sich als **Ryandill Silberherz** vor. Als er erfährt, dass wir das Jahr 499 nach der Vereisung haben, sagt ihm das nichts. Der Schneesturmkrieg sagt ihm jedoch etwas. Er war wohl ein Forscher und der Würfel sein Lebenswerk. Er greift nach ihm, aber er bekommt ihn nicht zu fassen. Anscheinend handelt es sich bei dem Würfel um einen Schlüssel. Auf einer Karte zeigt er uns den Ort, zu dem der Schlüssel führt. Der Ort hat keinen Namen. Der Geist vermutet, dass es sich dabei um ein uraltes Tor zu einer Höhle der Moðsognar handelt. Dies sind die ursprünglichen Zwerge, die direkt von den Göttern abstammen. Sie sind das einzige Volk, das noch heute Magie wirken kann, die jeden menschlichen, elfischen oder zwergischen Groß-Magus wie einen kleinen Dilettanten aussehen lässt. Selbst die Wunder der Hohepriester wirken gegen ihre Macht wie Spielzeug. Es sind die Vorfahren des zwergischen Volkes. Sie haben sich komplett zurückgezogen und wollen auch keinen Kontakt zu den Völkern.

Laut dem Geist ist der Schlüssel aktiviert, das habe ihn 50 Jahre gekostet, also sollten wir ihn ja nicht verstellen. Er wollte das größte und mächtigste Volk kennenlernen, das jemals in bzw. unter Rassilon wandelte. Und der Geist wollte von den Moðsognar lernen. Doch kann er den Ort an den er gebunden ist nicht verlassen. Er bietet uns an, den Schlüssel zu nehmen und an seiner Statt die Höhle der Moðsognar zu erkunden. **Eisträne** schwört sofort einen Eid, dass er diese Höhle betreten wird, so sein Clan es ihm gestattet.

Die von den Göttern Abstammenden erzürnen? Und das im Auftrag eines unter den Lebenden wandelnden Toten? Das sollten wir eher nicht machen. Eher sollte ich **Eisträne** töten und den Schlüssel zerstören. Als ich diese Gedanken ausspreche wird der Geist wütend, brüllt: "Ihr dumme Kreatur. Ihr wollt mein Werk zerstören." Es schwebt auf mich zu. Eine eisige Kälte durchzieht meinen Körper, kälter als die dunkelste Nacht im tiefsten Winter. Das ist das furchtbarste Erlebnis, das ich jemals hatte. Ich werde ohnmächtig. **Ulvin** stellt die Tat des Geistes in Frage und wird ebenso unschädlich gemacht (auf dieselbe Art und Weise). **Jorik** legt einen Pfeil ein, **Winterblüte** versucht zu beruhigen. Der Geist beleidigt in seiner Wut die Zwerge (im allgemeinen), woraufhin **Eisträne** alle noch Stehenden auffordert, denselben Eid zu schwören, den er selbst geschworen hat. **Eisträne** wird nicht zulassen, dass **Ryandills** Lebenswerk zerstört wird.

**Winterblüte** versucht, **Ulvin** zu heilen. Sie kann aber nichts erkennen. Keine Verletzungen. Es ist ihr komplett unklar, warum **Ulvin** und ich ohnmächtig sind. Alle ihre Heilungsversuche schlagen fehl. Als sie sich wieder zu den anderen umdreht, ist ihr Gesicht mit Pusteln übersät und ihre Nase angeschwollen. Sie fragt **Ryandill**, ob er **Ulvin** und mich getötet hat. Aber **Ryandill** selbst weiß das nicht. Er kann uns auch nicht helfen. Kommt er uns zu nahe ... wir haben gesehen, was dann passiert.

**Eisträne** beschwert sich, dass wir Zwerge unter dem Schutz von ihm und **Winterblüte** stehen. Der Geist verweist auf den Würfel ("das vielleicht wichtigste und mächtigste Artefakt aller Zeiten"). Und meint, **Eisträne**, **Winterblüte** und **Jorik** sollen ohne uns Zwerge gehen.

**Eisträne** weist **Ryandill** darauf hin, dass keiner von uns Karten lesen kann. Daraufhin meint der Geist, dass das Tor in den *Kleinen Bergen* ist, nicht weit im Süden. Am *Flugsee*. Diese Namen sagen heute niemandem etwas. Ob er den *Weißensee* meint? Das Tor ist im Norden der Gebirgskette. **Eisträne** verspricht, dass wir zurückkommen und **Ryandill** aus seinem ewigen Gefängnis befreien, sobald wir es geschafft haben.

**Eisträne** vermutet, dass es sich um den *Zwergenhügel* neben dem *Reifholm* handelt. Aber die gab es wohl auch früher schon. Nein. Das Tor ist weiter im Süden. Doch dort gibt es nur den *Frostwassersee* und die *Sigilgipfel*. Dort in der Nähe der *Sigelgipfel*, im Osten, dort sei die Hügelkette, die wir suchen müssten bevor wir an den Flugsee kommen. Vermutlich meint er die *Frosthöhen*.

**Eisträne** will sofort aufbrechen, **Jorik** weiß noch nicht, was das alles zu bedeuten hat. Als auch **Winterblüte** zögert, fordert **Eisträne** sie auf, den Würfel zu berühren. Als ob sie das sofort überzeugen würde. Sie berührt ihn jedoch nicht. Sie besteht darauf, erst den Rat der Ältesten einzuholen. Doch **Eisträne** will den Würfel nicht dem Rat der Ältesten überlassen.

**Ryandill** verweist darauf, dass es dort auch uralte Ruinen gibt, die schon in seiner Zeit alt waren und von den Selari hinterlassen wurden. **Eisträne** entgegnet nur, dass es eine ehrenwerte Aufgabe ist, **Ryandill** seine ewige Ruhe zu verschaffen. Ebenso sei es ehrenvoll, ein göttergleiches Volk zu finden. Zufrieden mit dieser Antwort will sich **Ryandill** zurückziehen. Eine letzte Frage kommt von **Winterblüte**: ob die Skelette, Spinnen und das Erdelementar durch seine Magie entstanden seien? Nein. Er folgt den Kräften Maeras und nicht denen Helas. Er verschwindet wieder in der Wand, aus der er gekommen ist.

**Jorik** begibt sich zu **Ulvin** und mir und stellt fest, dass wir noch atmen – aber nur sehr flach.

**Eisträne** will uns ohnmächtig mitnehmen (nach draußen) und fragt **Jorik**, ob er mitkommt. Auch ihn fordert er auf, den Würfel zu berühren. Doch **Jorik** fragt nur nach, was das alles zu bedeuten hat. Er hat vieles nicht verstanden. Daraufhin entgegnet **Eisträne**, dass er auch nicht alles verstanden hat. Aber er spürt, was er in der Hand hält. Die **Erdschleicherin** weist darauf hin, dass es sich bei **Ryandill** nicht um einen Geist, sondern um einen Wiedergänger handelt, eine Seele.

Dann hören wir elfische Stimmen von oben, die nach **Eisträne** und **Winterblüte** rufen. Die Elfenverstärkung ist da. Wir machen sie auf uns aufmerksam. Bei dem Elfentrupp befindet sich auch der Vater von **Winterblüte** und **Eisträne**. Wir werden heraus ans Tageslicht gebracht, im Fall von **Ulvin** und mir: herausgetragen ...

[03.07.2014, Holgi]

Draußen sind noch weitere Taigaelfen und einige aufgeregte Bewohner aus *Duæchla'neÿn*. Auch der **Weißer Wolf** ist wieder an der Höhle, anscheinend hat er ebenfalls Verstärkung geholt. Seine Wunden werden gerade durch eine elfische Druidin gepflegt. Der Vater von **Winterblüte** und **Eisträn**, scheint nicht sehr begeistert zu sein, dass er seine Kinder mit zwei Menschen und zwei Zwergen in den Höhlen vorgefunden hat. **Jorik** wird gebeten, mit den anderen Schaulustigen ins Dorf zu gehen; man wird auf ihn nochmals zukommen, wenn man noch Fragen hat. **Jorik** kehrt mit den Bewohnern *Duæchla'neÿns* zurück, wo er viele neugierige Fragen beantworten muss. Auf der anderen Seite hat **Jorik** auch viele Fragen und bekommt viele Geschichten und unterschiedliche Meinungen präsentiert. Nachdem alles erzählt und gesagt wurde und sich die Ansammlung langsam auflöst, kommt ein alter Mann auf den Finnar zu und stellt sich vor. Sein Name ist **Gnaeus Fischer** und er ist ein Illuminator. Er erklärt **Jorik**, dass nicht alles stimmt, was er gerade gehört hat, doch glaubt er, dass die Gruppe etwas ganz Besonderes gefunden hat. Er würde gerne mit dem Bestienbändiger später, wenn sich die Aufregung gelegt hat, nochmals in die Höhle gehen und sich alles genau anschauen.

Die beiden Elfen werden unterdessen von ihren Brüdern und Schwestern "verhört", vor allem die Druidin **Silberschweif** möchte wissen, was passiert ist, insbesondere welcher Umstand die Zwerge in diesen Zustand versetzt hat. Sie mischt eine Kräutertrinktur an, von der **Winterblüte** noch nie etwas gehört hat, anscheinend sind die beiden Zwerge in einer Zwischenwelt zwischen Totenreich und Rassilon gefangen, in einem dunklen, furchtbaren Traum. **Eisträne** und seine Schwester erzählen ihre Geschichte, wobei der Klingentänzer auslässt, dass der Geist aus dem Grund so böse wurde, weil der Zwerg den Elfen töten und den Würfel zerstören wollte. Auch

**Eisträne** und **Winterblüte** werden durch die Druidin gelobt, dass sie alles richtig gemacht haben, und dass es sehr ehrenhaft war, in die Höhle zu gehen. Ihr eigener Vater scheint kein gutes Wort für sie übrig zu haben.

Nachdem man nach **Jorik** geschickt hat, kommt dieser mit **Gnaeus Fischer** zu den Zelten der Elfen, wo ihnen Sitzplätze und Essen und Trinken angeboten werden. Dem Finnar wird auch gedankt und man möchte ihn ebenfalls befragen. Bald darauf kommt auch der erste der beiden Zwerge, **Ulvin**, wieder zu sich. Die Druidin erklärt ihm was passiert ist, und man dankt ihm auch für seine Unterstützung in der Sache. Der Handwerker Erthas nimmt auch Platz, trinkt etwas von dem Honigwasser und bekommt von den anderen noch genauer geschildert, was sich zugetragen hat.

In der Zwischenzeit hat der alte Gelehrte seine Anliegen bei den Elfen vorgebracht und kommt zurück. In der Unterhaltung zwischen **Eisträne** und **Winterblüte** stellt sich heraus, dass die beiden keine Ahnung haben, wer Hela ist, während der Zwerg diese Göttin dafür verantwortlich macht, was mit ihm passiert ist. Auch **Norgrim Isenhaut** kommt zu sich; zwei Elfen möchten ihm helfen, doch er nörgelt herum und möchte alleine aufstehen, was sofort dazu führt, dass er plump auf den Hosenboden fällt. Als er sich wieder aufgerappelt hat, wird er auch gebeten, sich an der Tafel zu stärken mit Essen und Trinken – nun die Getränke sind kein Alkohol und das Essen ist kein Fleisch, also nichts, mit dem man einem Zwergen eine Freunde bereiten könnte. Auch **Norgrim** wird schließlich verhört. Während er weg ist, beobachtet **Eisträne**, dass sein Vater mit zwei anderen Taigaelfen in Streit gerät. Als er neugierig hinzu kommt, schweigen alle Drei, und der Vater meint nur trocken: "Sohn?" Dies reicht bereits, um **Eisträne** seinen Platz zuzuweisen. Das Streitgespräch wird fortgesetzt, nachdem **Eisträne** wieder gegangen ist.

Norgrim kommt zurück und man unterhält sich noch über das Vorgefallene. Dabei wird dem Zwerg durch **Eisträne** nochmals gesagt, dass er nicht böse auf ihn ist, obwohl er ihm mit dem Tod gedroht hat. Während der Unterhaltung taucht auch **Kukka**, die Erdkriecherin wieder auf. Die Taigaelfenwachen bemerken es sofort. Auch sie wird dann noch durch die Druidin befragt. Als sie zurückkommt, erklärt **Silberschweif**, was die Elfen insgesamt durch ihre Untersuchungen erfahren haben. Zudem haben die Krieger der Elfen die Höhle bereits gesichert. Die Druidin ist sich sicher, dass man ein sehr wichtiges Artefakt gefunden hat. Welche Bedeutung es hat ist allerdings nicht sicher. Aber eines steht fest: nach Elfenrecht gehört demjenigen, der es als erster gefunden hat, auch der Gegenstand und somit hat dieser auch das Recht, den Auftrag des Wiedergängers auszuführen. Man hat mit dem Geist gesprochen und weiß jetzt auch einige Dinge über den Schlüssel. Wenn die zusammengewürfelten Sechs den Auftrag nicht annehmen möchten, stehen bereits andere Elfen für den Auftrag bereit.

**Eisträne** ist sofort bereit aufzubrechen, was die Druidin mit einem Schmunzeln quittiert. **Winterblüte**, die ihren Bruder liebt, bleibt nicht viel übrig als seinem Drängen nachzugeben und ebenfalls einzuwilligen. **Jorik** scheint auch interessiert zu sein mitzukommen, und auch der alte Gelehrte möchte an der Expedition teilhaben. Zu lange schon habe er nur trockenes Pergament beschrieben und schwere Faksimiles gewälzt, es sei endlich an der Zeit noch einige der Dinge zu sehen und zu erleben, über die er schon so oft geschrieben hat. **Ulvin** scheint auch lieber auf ein Abenteuer zu gehen, als weiterhin Holz zu suchen und Dielen zu reparieren. Nur **Norgrim** scheint der ganzen Sache gegenüber immer noch misstrauisch zu sein. **Gnaeus** erklärt ihm nochmals, was er über das alte Volk der Moösognar weiß und dass bei diplomatischem Auftreten kaum eine feindselige Handlung zu erwarten ist. Als schließlich auch **Ulvin** ihn bestärkt, dass es auch für *Karad Marn* eine gute Sache sein kann, willigt auch er ein, jedoch nicht den Bitten des Geistes folgend, sondern wegen seinem Erbe als Zwerg. Die Erdkriecherin willigt ebenfalls ein, die Gruppe zu begleiten. Da man sich jetzt einig ist, steht einer Reise nichts mehr im Wege. Bleibt nur das Problem, dass keiner die nötige Ausrüstung für eine solche lange und gefährliche Reise hat. Darüber hinaus können **Eisträne** und **Winterblüte** von ihrem Vater nichts erwarten, denn er scheint böse auf die beiden zu sein. Doch *Duæchla'neÿn* wäre nicht die *Stätte der Begegnung*, wenn nicht schon zahlreiche Auftraggeber warten würden. Die Zwerge und **Jorik** wissen von einem Saxa-Veteranen namens **Farold Ovesunu**, der seinen Schlitten, ein edles Finnar-Zelt und andere Ausrüstung bietet, wenn man ihm bei seiner Rache hilft. Eine Horde von Goblins unter der Führung eines Orks hat seine Frau **Oda** und seine Söhne **Ortger** und **Otilo** getötet, dafür müssen sie sterben! Der Saxa, der schon in *Karad Marn* und im Westen des *Riesenhholzwaldes* für die *Herrenlosen Länder* geblutet und dabei seinen linken Arm verloren hat, will den Ork eigenhändig erschlagen, die Goblins bleiben für seine Begleiter übrig. Wenn in seinem belagerten Haus noch

etwas zu finden ist, wird er den Helden auch noch weitere Güter für ihre Hilfe übergeben. Schnell wird man sich einig und beschließt am nächsten Morgen aufzubrechen.

Am Abend darf **Gnaeus** noch in Begleitung der Taigaelfen in die Höhle, um **Ryandill Silberherz** einen Besuch abzustatten. Die Elfen feiern ein letztes Mal mit ihren Freunden und ihrer Familie, denn die Mission wird sie weit weg führen und für lange Zeit von ihrem Volk entzweien. Auch die Zwerge genießen noch einmal die Sicherheit eines Daches über dem Kopf, eines warmen Herdes und eines guten Humpen Bieres. Es werden Tage und vielleicht Wochen in Schnee und Eis folgen, stets unter dem freien Himmel.

### 3. Waschtag im Kriegsmond 499 NV

Am nächsten Tag bricht man nach kurzen Beredungen auf. **Jorik**, der offenbar neben einem Bestienbändiger auch ein guter Jäger ist, wird für die Essensverpflegung von **Gnaeus** verpflichtet, denn der Alte ist in den Augen von **Farold Ovesunu** nicht mehr als ein Klotz am Bein der Unternehmung.

**Thunor** meint es gut mit den unerfahrenen Reisenden und schenkt ihnen sonniges Wetter. Die Zwerge und **Gnaeus** sitzen auf dem Wagen des Saxa-Kriegers, der von zwei kräftigen Rentieren gezogen wird. **Jorik** selbst reitet auf seinem eindrucksvollen Schreckenswolf, während die Elfen den Wagen zu Fuß begleiten. **Kukka** hingegen wählt das gefrorene Erdreich als Reiseroute, taucht aber alle paar Schritt immer wieder kurz auf.

So vergeht der erste Tag der Reise ohne jegliche Vorkommnisse oder Begegnungen. Die Helden reisen auf einem verschneiten Weg, der durch 2 Schritt hohe Stöcke im Boden markiert ist. Wundervolle Blumenfelder säumen den Weg, zahlreiche Tiere schleichen durch Wald und Buschland – eine traumhafte Idylle des Friedens und der Ruhe.

Das Jagdglück scheint dem Finnar unterdessen nicht hold, zumal der ihn begleitende **Eisträne** als Jäger nur bedingt geeignet ist – er bewegt sich zwar flink durchs Unterholz, aber leider mit der Lautstärke eines Trolls. In der Nacht beschließt man grundsätzlich Wache zu halten. **Farold Ovesunu** teilt die Wachen ein. Erschwert wird die Koordination allerdings dadurch, dass **Winterblüte** offenbar mit dem Eisen ihrer Begleiter nicht klar kommt. Sie beschließt deshalb mit ihrem Bruder in dicken Schlafsäcken außerhalb des Zeltes in der Kälte zu übernachten. Verwunderlicherweise schläft die Erdkriecherin dafür zusammengerollt in einer Ecke des Finnar-Zeltes.

### 3. Markttag im Kriegsmond 499 NV

Am frühen Morgen, als immer noch überall Nebel auf dem Boden liegt, entdecken die Helden zwei Megaloceros in über 200 Meter Entfernung. Ehrfürchtig beäugen die Frühstückenden die Futtersuche der gewaltigen majestätischen Riesenhirsche.

Am Nachmittag beginnt die Temperatur drastisch (um mehr als 10 Grad) zu sinken und leichter Schneefall setzt ein – vermutlich haben die Helden den Perimeter der Herdsteine und damit auch das Territorium **Reifholms** verlassen. Ab jetzt sind sie auf sich alleine gestellt.

### 3. Montag im Kriegsmond 499 NV

Gegen Mittag nehmen die Helden bei erneut leichtem Schneefall einen schmalen Pfad durch das Hügelland Richtung Norden, der sich am Nachmittag in einen Bergpass verwandelt und sich teilweise an steilen Abhängen entlangschlängelt.

### 3. Sonntag im Kriegsmond 499 NV

Die Helden werden vormittags (bei leichtem Nebel) von zwei Berglöwen beobachtet, die ihnen in einiger Entfernung nachschleichen. **Jorik**, der die Tiere gut kennt, rät der Gruppe eng zusammenzubleiben und ein Auge auf die zwei Rentiere zu haben. Zwar begleiten die beiden Raubkatzen den Tross noch eine ganze Weile, verlieren aber scheinbar irgendwann das Interesse.

### 3. Halbtag im Kriegsmond 499 NV

Der fünfte Tag bringt sehr schlechtes Wetter. Man sieht fast die Hand vor Augen nicht, wodurch man auf dem zum Teil engen Gebirgspass nur schleichend vorankommt. Die Reise wird äußerst anstrengend und gefährlich und immer wieder drohen die Helden Abhänge hinabzustürzen. Da es häufig mehr als 20 Schritt in die Tiefe geht, könnte ein Abrutschen einen wenig heldenhaften Tod bedeuten. Doch mit der Hilfe der Götter geht alles gut. Am Abend schlagen die erschöpften Reisenden auf einem Plateau ein Lager auf und versuchen sich von den Strapazen zu erholen.

### 3. Milchtag im Kriegsmond 499 NV [17.07.2014, Falk]

**Eisträne** meint zu **Farold**: "Sagt ihr uns einige Stunden vor der Ankunft bescheid?" Die Gruppe geht weiter den Pass bergauf, die Rentiere schnaufen erschöpft, als sie die Zwerge nach oben

ziehen. Zur Rast am Mittag meint **Farold**: "Morgen sehr spät könnten wir es schaffen."  
Die Gruppe zieht weiter und am Nachmittag entdeckt **Winterblüte** eine große Skeletthand, die aus dem Schnee aus einer Spalte herauslukt, weiter hinten liegt ein großer Schädel. Die Druidin meint: "Das wird die Ogerspalte genannt, nach einer alten, berühmten Schlacht gegen Oger, die hier besiegt wurden." Der Saxa fügt hinzu: "Ich war auch schon unten, als ich noch zwei Arme hatte. Glaubt mir, da ist nichts mehr." Die Abenteurer gehen zum Schlitten zurück und setzen den Weg fort.

Am Abend warnt **Eisträne** alle, im Kampf nicht in seiner Nähe zu sein und demonstriert dies, indem er durch die Gegend wirbelt. **Jorik** jagt dem alten Mann etwas zu essen, während die anderen das Lager aufschlagen. Es werden Nachtwachen eingeteilt, aber die Nacht bleibt ruhig.

### 3. Endtag im Kriegsmond 499 NV

Auch am siebten Tag der Reise herrscht Nebel. Nach kurzer Laufzeit verlässt die Gruppe den schmalen Grat. Der Finnar und der Elf finden Spuren eines großen Trosses, mind. drei Duzend Wanderer, wahrscheinlich Goblins. **Farold** meint, "Es wird sehr knapp werden. Beim letzten mal hatten die Goblins keinerlei Wachen aufgestellt. Wir kommen aus einer kleinen Schlucht heraus, sie werden uns erst spät sehen, nur einen Bogenschuss weit. Ich weiß nicht, ob wir es bis kurz vor Sonnenuntergang schaffen, aber es macht wenig Sinn, sie bei Nacht anzugreifen." **Eisträne** entgegnet: "Beeilen wir uns, kann das Rentier schneller laufen?" Alle legen einen Schritt zu. Einige Meilen später meint der Saxa: "Gleich sind wir da."

Es dämmt. Der Klingentänzer zieht seine Schwerter und sagt leise: "Los geht's! Los!" Sie binden die Schlitten fest, **Farold** lässt sich von den Zwergen beim Rüsten helfen und murmelt dabei Saxa-Worte. **Norgrim** betet für Stärke, klopft sich auf die Brust und folgt dem Saxa. **Jorik** schmiert sich Dreck ins Gesicht und geht los, sein Wolf folgt ihm. Wind rauscht durch das Tal, Krähen krächzen. Der Saxa geht voran, dann kniet er sich ab und wartet auf den Rest. Es sind noch 100 Schritt bis zum Steinhaus direkt an einer Felswand. Man sieht keine Bewegung und hört keinen Lärm. Auf einer Anhöhe daneben steht ein alter Baum, da hängen drei Seile, zwei mit Kinderkörpern, das mittlere ist leer.

**Eisträne** flüstert: "Sie sind fort, wir sollten deine Familie beerdigen!" Das Haus scheint tatsächlich unbewohnt, aber beschädigt. Vor dem Gebäude scheinen mehrere Leichen zu liegen, scheinbar tote Goblins. **Eisträne**: "Was ist mit deiner Frau?" "Als ich ging, hing sie noch da", antwortet **Farold**. "Jetzt verbrennen wir erstmal die Kinder." Die Helden nähern sich weiter dem Haus. Ein ganzer Haufen, sicher zwei Duzend Goblins, liegt im Schnee. Der Saxa geht nach links zum Hügel, der Finnar und der alte Mann folgen. Die Frau wurde wohl zum ersten Krähenfrass, aber auch die Kinder sehen nicht gut aus. **Farold** sinkt auf die Knie. "Helft ihr mir genug Holz zu sammeln, um zumindest meine Kinder zu verbrennen?", bittet er traurig.

Die Elfen gehen inzwischen zu den toten Goblins um Spuren zu suchen, die Zwerge halten etwas Abstand. Die Goblins liegen da wie von einem großen Stein getroffen, die Helme sind komplett verbeult, Schnee wurde verstoben, keine echten Spuren sind erkennbar. **Eisträne** meint "Bei Ullr, ich habe keine Ahnung, was passiert ist. Ich habe sowas noch nie gesehen."

Der Finnar geht in Richtung Haus und erschrickt, weil er plötzlich eine Frau mit langen blonden Haaren sieht. Sie ist verwahrlost, hat eine erschreckende Stimme, wirbelt und wird zu einer drei Schritt großen Eisgestalt. Sie brüllt: "**Farold**, du hast mich und deine Kinder alleine gelassen!" Die Elfen rennen von Furcht gebeutelt weg. **Ulvin** steht wie versteinert da, **Norgrim** schnappt seine Axt: "Bei Tiw!" **Jorik** brüllt entsetzt: "Bei den Geistern, was ist mit deiner Frau?" Der Saxa selbst steht mit aufgerissenem Mund da und starrt das Eisungetüm an. Er zieht einen Wurfspeer vom Rücken und wirft. "Du bist eine Kreatur Helas!" Lautes Lachen entgegnet ihm: "Du glaubst, du kannst mich alleine lassen und zusehen, wie meine Brut stirbt?" Der Finnar schießt, trifft, Eis splittert, sie lacht aber nur. **Norgrim** geht wütend nach vorne. "Schreckensding, diesem untoten Geschmeiß kann man nicht trauen!"

Das Weibsbild läuft vor, zieht Schnee hoch und eine Schneelawine ergießt sich auf die Abenteurer. **Ulvin** zieht seinen Hammer, überholt **Norgrim**, erreicht das Eismonster aber nicht. **Joriks** Wolf stellt sich schützend vor den Finnar. **Ulvin** versucht zu rennen, rutscht aus und fällt hin. "Grml." **Norgrim** stürmt auf die Eisfrau zu: "Bei Tiw und bei Dargar, ich werde dieses Ding in Stücke hauen." Mit seiner Axt schlägt er ins Eis. "Beim Arsch der Trolle!", denn nichts passiert. **Farold** schmeißt den letzten Speer: "Frau, wir hatten das besprochen!" **Eisträne** rennt auf die Frau zu und versenkt sein Schwert in dem Eiswirbel. Diese brüllt: "Warum bekämpft ihr mich, sterbliche Kreaturen?"

**Joriks** Wolf rennt, beißt in die Frau und heult vor Kälte und Schmerz. Dann beißt er nochmal und reißt etwas Schee heraus. Sie schreit nur ihren Gatten an: "Mein Zorn wird dich vernichten, Mann. Der schießt einen Pfeil, Schneestaub spritzt, die Schneefrau strauchelt und dreht sich in seine Richtung. **Winterblüte** formt aus dem Nichts eine Lanze aus Holz, diese beschleunigt, der Schnee zerstäubt komplett. Übrig bleibt nur ein Geist.

Der alte **Gnaeus** schreit: "Jetzt kann uns nur eine höhere Macht helfen!" **Norgrim** haut durch sie durch. Der Geist schreit und greift **Eisträne** an, dessen Tätowierungen leuchten dabei auf. Sie schreit: "Ihr helft einem Mann, der seine Frau und seine Kinder im Stich gelassen hat?!", und greift nach **Norgrim**, der weicht aus. **Farold** dreht sich um und rennt ins Haus. Seine Geisterfrau greift den Zwerg an, der fuchtelt mit der Axt, aber die geht durch sie durch wie durch Rauch. Er weicht aus. **Gnaeus** schreit: "Steckt sie in Brand!" **Winterblüte** wirft einen weiteren Holzspan, der wird größer zu einer Lanze und durchschlägt den Geist, der mit einem gellenden Kreischen verschwindet.

**Eisträne** steckt seine Waffen weg in den Schnee und nimmt seine Schwester in den Arm. **Norgrim** meint: "Verdammte Scheiße, hat das damit zu tun, dass wir mit dem Untoten paktiert haben?" **Gnaeus** entgegnet ihm besonnen: "Es war ein Hrimganger, eine Schneewandlerin. Wenn man einmal ihre Schneeform zerstört hat, bleibt nur noch eine körperlose Hülle."

**Farold** kommt aus dem Haus gerannt. "Ist sie erlöst?" **Eisträne** meint: "Meine Schwester hat sie erlöst."

Später meint **Farold**: "Das waren nicht alle Goblins, und der Ork ist auch noch irgendwo da draußen." Er legt ein Lederband mit einem Stein um den Hals von **Winterblüte**. "Ihr habt meiner Frau Ruhe gegeben und uns alle gerettet." **Winterblüte** wendet sich an ihren Bruder "Das ist ein Kriegerstein, du kannst ihn sicher besser gebrauchen als ich", und gibt den Stein an **Eisträne** weiter.

[07.08.2014, Georg]

**Farolds** Haus ist seltsam: es hat ein Steinfundament wie bei den Anari. Darüber steht aber ein typisches Saxa-Langhaus. Und obendrein hat es einen Keller. In diesem Gebäude haben die Goblins gehaust. Jede Menge Tier- und zwei Goblin-Kadaver liegen hier rum.

**Farold** will seine Familie den Weg zu Scaetha erleichtern. Daher suchen wir Holz zusammen. Anscheinend sind die Gräfte der Menschen nicht aus Stein. Er selbst fällt zusammen mit **Ulvin** einen Baum, was nicht auf Gegenliebe der beiden Elfen stößt. Als der Baum fällt, entschuldigt sich **Winterblüte** bei Eostre. Am Ende stellt sich heraus, dass er die Familie mit Hilfe des Holzes verbrennen will. Die Oberlinge sind seltsam. Und Bier hat er auch keines (mehr).

Während der gesamten Zeit, hält **Eisträne** Wache. Er beobachtet vor allem den hinteren Teil der Schlucht, wo vermutlich der Ork und die Goblins entlang gegangen sind. Das Tal ist steil, darüber sieht man den Himmel – an diesen Teil der Oberwelt kann ich mich nur schwer gewöhnen.

**Kukka** fragt mich, ob ich zur Mutter will. Sie meint die Erdmutter. Kann sie das wirklich? Es wäre die höchste Ehre. Sie berührt mich, stampft auf den Boden, Wellen laufen an ihm entlang. Eine seltsame Stimme, eine Art Knirschen erklingt in meinem Ohr, als ob Ertha direkt zu mir spricht. Ich versinke im Boden, doch dank der Stimme verspüre ich keine Angst. Ich kann mich tatsächlich im Erdreich bewegen – ohne Mühe, ohne Erde zu schlucken, ohne meine Rüstung zu verlieren. Wie ein Fisch durch das Wasser, gleite ich durch die Erde. Ich bin von Glück erfüllt. Und voll Schabernack. Ich ärgere meine Mitreisenden („Ällerbätsch“) bevor ich wieder untertauche. Was für ein Spaß. Erst als ich länger auf der Oberfläche wandle, hört die Stimme auf in meinen Ohren zu erklingen und ich kann nicht mehr unter die Erde tauchen. Dies ist der schönste Tag meines Lebens. **Ulvin** will das auf jeden Fall auch probieren. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, werde ich **Kukka** ein richtiges zwergisches Bier spendieren. Oder mehrere.

Dann wird **Farolds** Familie verbrannt. Er betet auf einer mir fremden Sprache, anscheinend Saxa. Es dauert ziemlich lange. Und er legt seinen Kindern zwei Speere, zwei Beile, Lederpanzer und Münzen ins Feuer. Ob das nach der Zeremonie dort noch liegen bleiben muss? Ich frage besser mal **Ulvin**, bevor ich in ein weiteres Fettnäpfchen trete. Immerhin ist **Ulvin** schon lange an der Oberfläche, er sollte das wissen. Selbst **Gnaeus** kommt zu der Zeremonie aus dem Haus. **Eisträne** beschützt die Totenwache. **Farold** ist zufrieden. Er bedankt sich. Die Ehre seiner Familie ist wieder hergestellt. Er wird uns freigeben, sobald wir den Ork und die Goblins niedergestreckt haben. Im Haus zeigt **Farold** uns die Luke in den Keller. "Hier ist alles, was ich in den letzten Jahren verdient habe. Da ich euch vertraue, dass ihr mit mir den Ork jagt, dürft ihr euch bereits etwas aussuchen" – in einem gar nicht mal bescheidenen Rahmen.

Der Keller ist größer als das Haus darüber. Hier kann man es aushalten. Über die Jahre hat Farold ziemlich viele Schätze zusammengesammelt. Für mich hat er ein besonderes Stück: Eine Kettenrüstung aus Adamant. Sie gehörte einem Riesentöter, ein ehemaliger Waffengefährte von **Farold**. Eine Adamant-Rüstung ist alleine schon sehr wertvoll. Doch prangt auf dieser hier ein altes Karad Marnisches Zwergenzeichen. Vermutlich handelt es sich um ein altes Wappen der Zunft der Riesentöter. **Gnaeus** erklärt, dass es sich um das Zeichen des Gründers der Gilde der Riesentöter handelt. Der hieß wohl **Nyrgram** oder so ähnlich. Er war einer der ersten Frostzwerge. Er selbst hat noch einen der alten Frostriesen eigenhändig getötet. Aber es ist nicht sein Kettenhemd. Denn sonst hätte ich etwas beim Anziehen bemerkt. Etwas Magisches. Habe ich aber nicht. Vor allem aber ist die Rüstung leichter als mein bisheriges Kettenhemd. Aber außer dass es extrem leicht ist, merke ich nichts.

Erst Ertha, dann das Kettenhemd – der Tag ist wirklich der schönste in meinem Leben. Ich tausche noch mein normales Kettenhemd gegen Kettenbeinlinge, dann fühle ich mich ausgerüstet.

**Eisträne** will **Farold** überreden, dass er mit uns zu den Moðsognar reist. Er sagt zu, doch erst wenn der Ork niedergestreckt ist. Danach geht **Eisträne** zu **Gnaeus** und verlangt nach dem Würfel. Er will anscheinend seine Waffe auf den Würfel einstellen. Aber der Gelehrte rückt ihn nicht raus. Das gefällt dem Elfen nicht, woraufhin er seine Klinge mit seinem Tiw-Stein berührt. Die Nacht verläuft ruhig.

#### 4. Kopftag im Kriegsmond 499 NV

**Eisträne** hatte einen komischen Traum: Thunor und Eostre waren bei uns und wir gingen in einen Wald. Alles wurde verschwommen und doch fühlte er sich beschützt. **Winterblüte** meint, dieser Traum zeigt ihre Heimat, wenn die Herzsteine nicht mehr sind. Was auch immer die Herzsteine sind ... An **Eistränes** Arm ist eine weiße Linie, dann zieht er sein Schwert – die weiße Linie setzt sich auf dem Schwert fort. Er weiß nicht, was es bedeutet. **Gnaeus** will diese Verfärbung beobachten. Jedoch scheint es nicht zum Nachteil des Taigaelfen zu sein. Die Linien an seinem Arm sind wohl schon immer da. Der Gelehrte lässt es sich nicht nehmen, diese näher anzuschauen. Nach dem Studium alter Schriftrollen kommt er zu dem Schluss, dass **Eisträne** von Thrym berührt wurde. Es gab wohl einen alten Saxa-König. Dieser wurde von Thrym gerettet und trug seither solche Zeichnungen. Allerdings sind diese bei dem Saxa-König nicht auf dessen Waffen übergegangen. Auf **Eisträne** wartet sicherlich noch eine harte Prüfung. Doch er meint, dass sein eigentliches Mal wohl Helas Vermächtnis ist: seine Strähne. Er wurde von seiner Schwester bei der Geburt vor dem Tod gerettet. **Gnaeus** erzählt auch, dass Thrym die Zwerge an die Oberwelt geholt hat. Auch dafür wird Thrym sicherlich etwas verlangen.

Thunor meint es gut mit uns. Nachdem die Rentiere vorgespannt sind, folgen wir den leicht zu erkennenden Spuren. Der Schnee ist hoch, die Schlucht wälzt sich nach Norden, teils Nordosten voran. Es gibt Stellen, an denen der Schnee über ein Meter neben uns aufragt. Mittags wird die Schlucht breiter und flach. Später sind die Goblins stark nach Osten abgebogen, wo das Gebiet sich öffnet und flacher ist.

**Eisträne** will mir einen Wettstreit im Namen Tiws einreden: Wer von uns die meisten Gegner tötet bis wir zurück im *Reifholm* sind. Ein Wettstreit mit einem Elfen? Nein, sicherlich nicht. Auch wenn es im Namen Tiws ist, diesem Elfen traue ich nicht wirklich. Er ist einfach zu arrogant und führt sicherlich etwas im Schilde.

Gegen Spätnachmittag finden wir ein geräumtes Nachtlager der Goblins. Vermutlich haben sie Fallen aufgestellt. Auch haben sie Wache gehalten. Wir laufen weiter bis es zu dunkel wird. Dann bauen wir die Zelte auf. **Gnaeus** meint, dass wir den Goblin-Trupp innerhalb ein, maximal zwei Tagen eingeholt haben werden.

**Eisträne** will erneut den Würfel haben, um das Schwert einzuschwören. Und schon wieder wird er enttäuscht. Auch dieses Mal weicht er auf den Tiw-Stein aus. Auf Nachfrage erzählt ihm **Gnaeus** wenigstens, wo er den Würfel versteckt hat: in seinem Rucksack. Der Alte erzählt uns noch von den verschiedenen Stämmen, den Clans und den Kasten der Orks, dann geht es ins Nachtlager. Während meiner Wache ist es kalt. Wirklich kalt. Sehr kalt. Unglaublich kalt. Und dann ist da noch der Wald hinter mir. Und keine Mauern. Ich mag keine Wälder. Und dann knackt es noch ganz eigenartig darin. Irgendetwas ist da. Immer wenn ich hingucke, ist es weg. Schau ich in eine andere Richtung, knarzt es wieder im Wald und ich erkenne nichts. **Kukka**? Auch nicht. Da Wald eher Elfengebiet ist, wecke ich **Eisträne**. Auch die Hunde sind wach. **Eiswind** knurrt. **Eisträne** unterhält sich auf Arborisch mit einem Eichhörnchen. Es will, dass wir verschwinden.

Anscheinend sind hier sogenannte Feen. Nach kurzer Verhandlung dürfen wir noch bis zum Morgengrauen bleiben, wenn wir leise sind und kein weiteres Feuer machen. Da **Eisträne** einwilligt, gehe ich davon aus, dass die Feen sehr mächtige Wesen sind. Nach mir hält **Ulvin** Wache. Ich erzähle ihm beim Wachwechsel das Wichtigste, verschweige aber das Eichhörnchen.

#### 4. Washtag im Kriegsmond 499 NV

Am Morgen entschuldigt sich **Eisträne** bei dem Wald – auf arborisch. **Gnaeus** ist daran interessiert, eine wirkliche Fee zu sehen. Daraufhin scheint eine Fee **Fifi** zu übernehmen und unterhält sich mit Gnaeus. Davon abgesehen, dass keiner irgendetwas versteht, findet es der Gelehrte interessant – und ich abschreckend. **Gnaeus** bedankt sich, **Fifi** wird wieder **Fifi**, dann reiten wir los.

Heute ist das Wetter kälter. Eigentlich ganz gemütlich. Den Spuren kann man immer noch einfach folgen. Als es dunkel wird, befinden wir uns auf einer kleinen Passstraße, die einen steilen Hang entlanggeht. Unter uns befindet sich schroffes felsiges Land, da wären wir nie durchgekommen.

**Ulvin** erkennt eine Bewegung in der Dunkelheit. Zelte stehen in einer Auswuchtung auf dem Pass. Und er hört Lachen bei den Zelten. Das Goblin-Lager. Endlich haben wir es erreicht.

Laut **Gnaeus** können Goblins Wärme sehen – **Farold** will, dass wir uns an der Felswand entlang anschleichen. Vermutlich ist auch dieses Lager mit Fallen gesichert. **Eisträne** reibt sich mit Schnee ein. Diese Nacht gehört Tiw.

Wir schicken **Kukka** vor, sie soll unbemerkt das Lager auskundschaften. Sie taucht in der Erde ab und ist weg. Wir warten, lange ...

Als sie zurückkommt, erzählt sie von 14 kleinen und einem großen Zelt. Zwölf oder mehr Goblins befinden sich dort. Der Ork hat zusammengebundene weiße Haare, anscheinend ein Schnee-Ork. Es gibt sieben Fallen. Eine ist auf dem Weg, eine Baumstammlänge vom Lager entfernt. Einige sind an Zugängen zu dem Lager. Eine ist auf dem Weg auf der anderen Seite vom Lager. Vorsichtig sind die Goblins nicht.

Wir laufen los. Noch hören wir Gelächter im Lager. Doch nach einem Brüllen verstummt es plötzlich. Wir hören Schritte im Schnee und weiteres Geschrei. Die Blauhäute formieren sich hinter den Fallen und spannen ihre Bögen. **Winterblüte** warnt uns noch vor der Seilfalle und den Fußangeln. Dann beginnt der Kampf.

**Farold** wird von der ersten Salve an Pfeilen getroffen und kippt um. **Winterblüte** stürzt sofort zu ihm, um ihm zu helfen. Sie hört noch seine Worte „Tötet den Ork“. **Ulvin** erschießt einen Goblin mit seiner Armbrust. Ich sprinte nach vorne und töte einen Goblin mit Hilfe einer Wurfaxt. Der Ork kommt heraus, brüllt und geht in Deckung. **Gnaeus** schießt mir in den Rücken, doch das Adamant Kettenhemd hält. **Jorik** erschießt einen weiteren Goblin.

Ich verfehle mit meiner zweiten Wurfaxt den Ork und ziehe meine Streitaxt Orkenspalter. Weitere Goblins kommen aus dem Lager und beziehen Stellung. Ihre Pfeile fügen uns keinen weiteren Schaden zu. **Eisträne** bringt einen Goblin zu Fall. **Jorik** streckt einen weiteren Goblin nieder. Der Ork schlägt auf **Eisträne** ein, aber es passiert ihm nichts. **Farold** stirbt in den Armen von **Winterblüte**.

**Eisträne** tänzelt um die Goblins herum, springt dabei über die Falle und über Schneehaufen.

**Sechs** Goblins gehen zu Boden, der Ork kann seinen Schlag parieren. Der Ork drischt auf den Klingentänzer ein, richtet aber keinen Schaden an. **Ulvin** streckt einen weiteren Ork nieder. „Tötet den Ork für **Farold**“, hören wir noch von **Winterblüte**, dann wird **Eisträne** von einem Pfeil erwischt und ich renne in die erste Falle. Eine Geröllhalde spült mich die Felswand runter.

Der Ork trifft **Eisträne** und verletzt ihn. Ich drohe unter dem Geröll zu ersticken. Die Goblins schießen auf **Eisträne** und verursachen weitere Verletzungen.

Der Ork bringt **Eisträne** zu Fall. Dann dreht er sich den anderen zu. **Gnaeus** trifft den Ork, der kurz strauchelt. Die Goblins erwischen den Wolf **Eiswind**. Er bekommt einen Kratzer ab. **Kukka** zieht mich mit Erthas Macht aus dem Steinhaufen. Dieses Mal ist es unbequemer, aber ich kann wieder atmen. Sie hat mir das Leben gerettet. Ich höre von ihr nur noch: „ich geh wieder hoch“. Sie hat sich mehr als nur ein paar Bier verdient.

Anscheinend ist der Ork in einen Bluttausch geraten. Das macht ihn angreifbar, brutal, aber unvorsichtig. Er schlägt und trifft **Eiswind** und auch **Ulvin** strauchelt zurück. **Winterblüte** bemerkt unterdessen, dass einer ihrer Zauber verblasst. **Ulvin** greift den Ork an und trifft. Wieder ein Straucheln.

**Joriks** Schreckenswolf beißt dem Ork in die Weichteile. **Jorik** selbst trifft den Ork mit einem weiteren Pfeil. Es knackt. Metallplättchen krachen aus dem Brustpanzer. Das Unegtüm strauchelt

wieder, reißt den Pfeil raus. Blut fließt aus der Wunde, doch der Ork steht noch. Mit einem Lauten „Neeeeiiiiiiiiin“ beschwört **Winterblüte** eine magische Holzlanze. Doch sie hat die Energie nicht wirklich unter Kontrolle. Sie fließt zurück und wirft die Elfe zu Boden. Auch **Kukka** greift mit ihrem Speer aus dem Boden heraus den Ork an und trifft ihn. Und immer noch steht er.

Noch einmal sticht die Erdkriecherin zu. Dann sackt der Ork endlich in sich zusammen. Die letzten zwei Goblins flüchten.

**Eisträne** ist tot. Er war nicht mein Freund. Ich hielt ihn für arrogant. Und er setzt seine Gefährten unter Druck – sei es mit einem unüberlegten Schwur gegenüber einem Geist oder mit einem Wettstreit, zu dem er Tiw angerufen hat. Und doch war er ein Weggefährte. Und er war mit vollem Glauben und mit ganzem Herzen auf der Suche nach den Moösognar. Sein Leben war kurz. Zu kurz. Vielleicht hatte **Gnaeus** Recht und Thrym hat seinen Tribut gefordert. Und so würde ich mit nur wenig Glück den nicht angenommenen Wettstreit gewinnen – bis *Reifholm* ist es noch lang und noch lebe ich.

Auch **Farold** ist verschieden. Er hat viel erlebt und ein stolzes Alter. Seine früheren Kampfgefährten waren ehrenvoll. Und seine Geschenke erfüllen mich mit Stolz. Der Ork ist getötet – wenigstens konnten wir seine Ehre wiederherstellen. Möge er in Scaethas Reich seine Ruhe finden – und seine Familie. So wie ich das sehe, sind seine Schätze jetzt herrenlos. Hoffentlich ist noch etwas da, wenn wir zurückkommen.

[21.08.2014, Pöda]

Die Stimmung ist gemischt. **Winterblüte** steht weinend bei ihrem toten Zwillingbruder, während **Jorik** und **Gnaeus** versuchen, die schweren Quetschungen und Platzwunden von dem schwer lädierten **Norgrim** zu versorgen – mit Hilfe einer Heilsalbe aus **Farolds** Schatzkammer gelingt dies auch recht manierlich. Nachdem der Riesentöter versorgt ist, macht er sich schnurstaks zu einem der von ihm getöteten Goblins auf, vergräbt sein Beil in dessen Brust und beginnt ihn zu massakrieren. Eine blutige Rippe entreißt er dem geschändeten Leichnam. Angestachelt von der Blutgier seines Kumpanen, beginnt auch **Ulvín** damit, sich über den toten Körper des Orks herzumachen. Mit einer Zange knackt er dem stinkenden Ungetüm einen Zahn aus dem Kiefer. Danach machen sich beide Zwerge daran, die noch teilweise ächzenden oder sich vor Schmerz windenden Goblins zu erschlagen und dann den Abhang hinunterzuwerfen.

**Gnaeus** scheint dieses Treiben nicht zu behagen. Er wackelt zu den mittlerweile im Schnee beim Goblinlager aufgebahrten Leichen und gesellt sich damit zu der stumm in sich hineinweinenden Elfe. Unterdessen versucht der finnarische Bestienbändiger seinen schwer verletzten monströsen Begleiter zu verarzten. Ein alter aber riskanter Trick hilft ihm, die von der Waffe des Orks geschlagenen Wunden wieder zu verschließen.

Da es mitten in der Nacht ist und die meisten Streiter erschöpft und müde sind, beschließt man die Zelte der Goblins wegzuräumen und das Nachtlager hier in der etwas windgeschützten Ausbuchtung aufzuschlagen. Doch den Helden ist noch lange keine Ruhe gegönnt. Während **Ulvíns** Wachsicht pirschen sich zwei Goblins an das Lager heran, vermutlich die beiden geflohenen Blauhäute. Ob sie der Hunger zu dieser gefährlichen Aktion getrieben hat? Zwar gelingt es ihnen, den Zwergenwächter mit einem gezielten Pfeilschuss nahezu außer Gefecht zu setzen, doch der kann noch die Schlafenden alarmieren. Ein Goblin wird bald darauf von **Kukkas** Speer durchbohrt, ein anderer beim Fliehen von **Joriks** Schreckenswolf gerissen.

Die schreckliche Schussverletzung **Ulvíns** kann nur notdürftig von **Jorik** und **Gnaeus** behandelt werden. Zum Glück hat der Zwerg noch zwei alchemistische Salben im Gepäck, die die blutende Wunde schnell verschließen. Jetzt endlich können die Helden ihren verdienten Schlaf nachholen.

#### 4. Markttag im Kriegsmond 499 NV

Peitschend pfeift der Wind die steilen Felsen entlang. Schneeflocken stürzen sich beißend in die Augen der Abenteurer. Kein guter Tag für eine anstrengende Reise. Doch bevor die Gruppe den Kampfplatz verlässt, wird **Farold** auf die Zelte und Holzstangen der Goblins aufgebahrt und mit seinen Waffen verbrannt – sehr zum Missfallen der Zwerge. Dennoch hält **Norgrim** eine rührende Rede. Sein Plan nach Westen zurückzulaufen, um den Keller des Saxa leerzuräumen, wird jedoch von seinen Begleitern boykottiert. Der Weg ist zu mühsam und gefährlich, die Waren können nicht transportiert werden und das Essen könnte außerdem knapp werden. So geht es weiter den Pass entlang nach Ost-Nord-Ost.

Aufgrund des stellenweise hohen Schnees und der Verwehungen ist das Vorankommen sehr mühsam. Am Nachmittag erreicht die Gruppe einen steil ins Tal stürzenden Gebirgsstrom, der *Frostwasserfluss*. Der Pass führt unter dem gewaltigen Wasserfall hindurch, wo vermutlich

Zwerge einst einen Gang in den Fels getrieben haben. Ein weiterer Weg führt in Serpentinaen steil in die Tiefe. Während die meisten Reisenden noch die skurrilen Eisformationen bewundern und dem Tosen des Wassers lauschen, verkündet **Gnaeus**, dass es hier wohl die steile Straße zu meistern gilt. Vorsichtig machen sich alle an den Abstieg, der schweißtreibend und außerordentlich gefährlich ist. Sobald alle wieder ebenen Boden unter den Füßen haben, macht man sich zu einem in der Nähe stehenden Turm auf, denn mittlerweile ist die Sonne untergegangen und es wird Zeit die geschundenen FüÙe auszuruhen.

Der alte Wehrbau war offensichtlich schon unzählige Male Kampfplatz und Stätte der Belagerung, ist aber mit seinen drei Stockwerken ein hervorragender Ort zum Rasten. Das Dach ist zwar nicht mehr ganz dicht und die Fenster längst geborsten, aber dennoch bietet das alte Gemäuer Schutz für die Nacht. Ein kleiner Freo-Schrein in Form einer Statue eines vierköpfigen und vierbeinigen Mannes mit Wanderstock und zwei paar Stiefel zeugen von einem Funken Zivilisation. **Ulvin** und **Jorik** besorgen noch etwas Holz, um den Kamin zu entzünden und die Finsternis etwas gemütlicher zu machen.

In einem stillen Moment nimmt **Winterblüte** den Finnar beiseite und bittet ihn ihr zu helfen, ihren Bruder Eostre zu übergeben. Sein gewaltiger Wolf trägt den toten Klingentänzer und gemeinsam laufen sie in der Dunkelheit zu einem Ausläufer des *Frostwasserflusses*. Hier wäscht die Elfe ihren Bruder im eiskalten, klaren Wasser und übergibt ihn dann dem Strom – zurück in den Kreislauf der Natur.

#### 4. Montag im Kriegsmond 499 NV

Am nächsten Morgen geht es bei sonnigem Wetter auf der westlichen Seite des *Frostwasserflusses* erstmals Richtung Süden. Das Gelände bleibt felsig, aber dennoch kann man dem Flussverlauf über einen uralten Pfad folgen.

So wie es aussieht wurde diese Route zuletzt vor ein paar Tagen oder Woche von einer Karawane genutzt, die sowohl mit Schlitten als auch mit Wägen unterwegs war. Gegen Mittag erreichen die Wanderer einen offensichtlich häufig genutzten Lagerplatz. Ein großer Steinkreis mit erkalteter Asche dient als Feuerstelle. Etliche Knochen liegen zwischen dem verkohlten Holz. Kaum 50 Schritt in Richtung eines kleinen Hains entdecken die Abenteurer einen Schwarm Krähen, die auf einem riesigen Kadaver sitzen. Einige Wölfe, Füchse und andere Tiere nutzen den gewaltigen Fleischberg als Futterquelle. Es ist vermutlich ein toter Riese, wenn es um **Norgrim** geht ein Bergriese – schon zur Hälfte aufgefressen. Ein baumstammartiger Riesenknüppel liegt neben ihm. Alle wollen sich den titanischen Toten aus der Nähe anschauen. Besonders der alte **Gnaeus** zeigt sich begeistert und beginnt das Ungetüm von zernagtem Kopf bis offenem Fuß zu vermessen und zu skizzieren. Etwas weiter in Richtung Wald entdeckt **Jorik** zwei vermutlich frische Gräber. Die Toten wurden mit einem Haufen Steine verdeckt. Nach einer etwas längeren Rast, der wissenschaftlichen Neugier des Alten geschuldet, geht es gestärkt an die zweite Reiseetappe.

Das Lager schlagen die Helden abends in einem zerklüfteten Felsental auf, der Wind ist beißender geworden und fegt heulend über die Hügel. **Ulvin** beginnt mit Ausbesserungsarbeiten am Helm seines Zwergenbruders – mit beachtlichem Erfolg. Bei einer Unterredung zwischen **Norgrim** und **Kukka** stellt der Riesentöter fest, dass die Erdkriecherin noch weit mehr wundersame Fähigkeiten hat, die Erde zu beherrschen. Mit einem Steinklumpen repariert sie ein Loch in seinen Kettenbeinlingen.

Nach Mitternacht meint der wachhabende Bestienbändiger ein Gewitter zu vernehmen, stellt dann aber fest, dass es eher Schreie sind, die der Wind hier her trägt. Leider stammen die Laute von keinem ihm bekannten Tier. Auch die folgenden Wachen, **Ulvin** und **Winterblüte**, können die Laute nicht zuordnen, können aber vermerken, dass sie in der Häufigkeit zusehends nachlassen. Man bleibt wachsam.

#### 4. Sonntag im Kriegsmond 499 NV

Erneut scheint Thunor den Reisenden gewogen. Ein kühler Wind bläst von Süden her durch die weite Flussebene und Sigels wärmende Strahlen spenden den kälteempfindlichen Menschen ein wenig Kraft. Doch die seltsamen Laute sind immernoch zu hören.

Vorsichtig zieht die Gruppe weiter, stets auf der Hut, denn jeder Schritt bringt sie den Schreien näher. Bald meinen die Abenteurer die Rufe einer der zahllosen riesenhaften Rassen zuordnen zu können. **Gnaeus** wiederum merkt an, dass sich die Kreaturen in einem starken Ork-Dialekt unterhalten.

Ganz egal wie oder was, es geht behutsam weiter. Als **Jorik** eines der Ungetüme auf einem etwa

100 Schritt entfernten Hügel ausmachen kann, versteckt man sich in einer Senke und beginnt zu beraten. Das Monster lässt sich einwandfrei als Oger identifizieren, ein hässlicher vielleicht drei Schritt großer Kerl mit Schmähbau und langen affenartigen Hängearmen. Sein Gesicht ist noch weitaus hässlicher als das eines Orks. Nichtsdestotrotz sitzt dieses Ungeheuer dort auf einem Felsen und beginnt genüsslich, einen Menschen zu verspeisen.

Um keine übereilten Schlüsse zu ziehen und besser planen zu können, schicken die Helden **Kukka** zum Kundschaften nach vorne und warten ihren Bericht ab. Nach einer Weile kehrt sie zurück und erzählt, dass es drei von diesen Kolossen gibt. In einer Höhle scheinen außerdem zwei Menschen eingeschlossen zu sein, offensichtlich Magiere, "die die Welt verändern können". Sie berichtet überdies von einem großen Kampfplatz mit viel Blut und Trümmern. Die Oger haben scheinbar eine Karawane angegriffen und komplett ... zerstört ... oder aufgeessen?

Der Finnar bereitet einen Hinterhalt für den ersten Oger vor. Die drei mitgenommenen Goblinfallen werden auf einem Hügel verteilt, der Schreckenswolf stellt sich dort daneben und beginnt zu heulen, während die anderen unterhalb der zerklüfteten Erhebung in Deckung lauern. Tatsächlich latscht der Oger gemütlich schmatzend auf den Schreckenswolf zu, den Hügel hinauf und prompt in eine der Fußangeln hinein. Einen Atemzug später wird er von Äxten, Bolzen, Pfeilen und gewaltigen Holzpfehlen niedergestreckt. Kein ehrenhafter Sieg, aber Nauthiz wäre mehr als stolz.

Der erfolgreiche Plan soll wiederholt werden. Hierfür muss der Tross jedoch zu einem vorgezogenen Hügel vordringen. **Jorik** schleicht voraus und legt die übrig gebliebene Goblinfalle auf der Anhöhe aus. Danach positioniert er sich so, dass er die zwei Ungeheuer und die Hügelkuppe gut im Blickfeld hat aber für seine Feinde unsichtbar bleibt. Dann gibt er das Zeichen zum Nachrücken. Doch leider erweisen sich Zwergenkrieger nur bedingt geeignet für Nauthiz' Vorhaben, die Wege Tiws liegen ihnen eher im Blut. Das klirrende Aufschlagen der zwergischen Streitaxt lockt den zweiten Oger zu früh an und dennoch geht der Plan im weitesten Sinne auf. Das erschrockene Scheusal wird von Geschossen gespickt und rennt Hals über Kopf in seine Gegner hinein. Ein Speerstoß von **Kukka** trifft schließlich eine Ader im Oberschenkel des stinkenden Widerlings, der jammernd und klagend zu Boden geht. Noch bevor er verbluten kann beendet die Zwergenaxt von **Norgrim** sein Leben.

Unterdessen scheinen auch die beiden in der Höhle gefangenen Menschen Mut gefasst zu haben und beginnen den letzten Oger gezielt mit Speeren und Bolzen zu traktieren. Angestachelt vom bisherigen Erfolg, vergisst die Gruppe jegliche Sicherheit und schreitet unerschrocken über das Trümmerfeld auf den riesenhaften Fleischfresser zu – allen voran der Riesentöter. Von weiteren Bolzenschüssen aus dem Höhleneingang aufgescheucht, entscheidet sich der Oger für einen wütenden Frontalangriff und stürmt auf die Helden zu. Ein Steinwurf des Ungeheuers bringt **Norgrim** zwar ins Wanken, aber nur wenige Augenblicke später versenkt der Zwerg seine riesige Axt im Knie des Feindes. Der Oger geht leblos zu Boden. Etwa 40 Schritt entfernt stehen zwei Menschen. Ein Magier und ein Soldat?

[04.09.2014, Holgi]

Die beiden Fremden kommen der Gruppe entgegen. Der Dickliche scheint zu weinen. Die Zwei bedanken sich und stellen sich ihren Rettern vor. Der pummelige Jüngling ist **Julius ap-Dragon** und der große Soldat ist **Quantus ap-Regatan**. **Julius** hat eine prunkvoll dunkle, fast schwarze Lederrüstung die ihn komplett schützt, darüber trägt er einen Hermelinpelz und als Kopfschutz einen Helm. **Quantus** trägt eine Kettenrüstung und hat ebenfalls einen Helm auf dem Kopf. Die Gruppe erfährt, dass in der vergangenen Nacht mehrere Hände voll von diesen Bestien eine Karawane angegriffen haben.

**Gnaeus** und **Jorik** gehen zurück und holen die Schlitten und Pferde. **Julius** und **Quantus** fragen, ob sie die Gruppe bis zur nächsten Siedlung begleiten dürfen. Man beschließt, dass man erst zusammen essen wird. **Ulvin** begleitet mit **Winterblüte** die Fremden in die Höhle. **Norgrim** sucht sich in der Zwischenzeit eine Trophäe seines besiegten Gegners aus und entscheidet sich für einen Fußnagel. Danach untersucht er die Reste der Karawane, um irgendwelche Schätze zu finden. Er findet tatsächlich einen Beutel voll Gold und eine Handaxt aus Schwarzem Eis.

**Quantus** möchte die Höhle mit den Rentieren verlassen und noch ein wenig weiterreisen, und dann bald eine Pause zu machen, da sie die ganze Nacht nicht viel geschlafen haben. **Ulvin** durchsucht ein wenig die Höhle, findet aber nichts Besonderes. **Winterblüte** schaut sich auch in der Höhle um, aber erkennt keine Spuren von Tieren, was sie sehr komisch findet. Anscheinend sind wir in der Höhle von **Dûrahn**, dem gefallenen Zwerg. Anscheinend wurde er von seinem Volk

verdammt, da er sich gegen den König gestellt hat. Er wurde mit Schande aus der Zwergenfamilie ausgestoßen.

Man beschließt, dass man in die Höhle hineingeht. **Winterblüte** fängt komisch an zu knurren und der elfische Hund bleibt bei den Tieren und Schlitten.

Ausgerüstet mit zwei Fackeln geht man in das Höhleninnere. Nach kurzer Zeit stößt die Gruppe auf ein riesiges Portal mit kunstvollen Reliefs auf dem Torbogen. Auf der Tür steht in Zwergenrunen geschrieben: "Hier ruht der mutige und umsichtige Held **Dûrahn**, von allen nur noch Der Gefallene genannt", darunter folgen die Namen **Gneissus** und **Isuldan** gefolgt von: "Bei ihnen ruhen ihre ausgestoßenen Begleiter, Freunde und Mitkämpfer. Möge ihnen Ertha ewigen Frieden gewähren." Es folgen zahlreiche verschiedene Zwergennamen.

Vor dem Tor liegt der Leichnam eines Menschen; er scheint noch nicht verwest zu sein. **Norgrim** macht sich gleich über die Leiche her und bricht die Finger ab, um an den Dolch zu kommen. **Quantus** erklärt **Julius**, dass der Zwerg die Leiche fladdert, als er gefragt wird, was der Zwerg macht.

**Gnaeus** schaut sich noch das Tor an, anscheinend sind die Äxte dafür vorgesehen, dass die Tür von innen nicht aufgeht. Anschließend machen sich **Jorik** und **Gnaeus** daran, die restlichen Speere und Äxte zu entfernen. **Jorik** öffnet die Tür und man kann dahinter schauen.

Hinter der Tür befindet sich Schneematsch und der Boden ist ein Mosaik. Der Raum ist sicherlich 12 auf 12 Schritt und in der gegenüberliegenden Ecke des Raums ist eine Empore, die man über zwei Treppen erreichen kann. Die Decke der Halle ist unterschiedlich hoch. **Ulvin**, **Gnaeus** und **Jorik** schauen in den Raum. An der Seite sind noch zwei weitere Gänge, mächtige 3 Schritt breit. Über der Empore ist außerdem noch ein Balkon.

Der Finnar hört ein unheimliches Knacken und Knirschen. Die Zwergenaugen sehen jedoch mehr: Auf der Empore stehen zwei Gestalten von denen das Knacken auszugehen scheint. Es scheinen zwei Menschen zu sein, der eine hat einen Dolch im Hals, der andere einen Bolzen im Kopf. Sie stoßen plötzlich ein widerliches Schreien aus, das direkt aus der Hel zu kommen scheint und stürzen sich in rasantem Tempo von der Empora und hetzen auf die Helden zu. **Ulvin** schließt die Tür mit Hilfe von **Jorik** und **Norgrim** verkeilt sie von neuem. Plötzlich greift der tote Saxa auf dem Boden nach einer der Speerspitzen und stößt sie dem Riesentöter in die Seite. Doch der lebende Tote kann die Rüstung nicht durchschlagen. Dann springt die Kreatur auf die Füße und schreit laut aus. Es ist ein beängstigender Anblick, die gefrorene Haut des toten Saxa platzt ab. **Norgrim** schlägt mit seiner Axt einmal richtig zu, dann zerschlägt er den Toten und **Ulvin** schlägt mit dem Hammer noch ein paarmal zu.

**Winterblüte** geht in Trance und starrt leer in die Luft. **Julius** will jetzt raus, da das Klopfen der eingesperrten Leichen mit ihren Fäusten, Schilden und Äxten gegen das Tor nicht aufhört. Nachdem die Elfe wieder bei sich ist, sagt sie uns, dass wir das Gleichgewicht wieder herstellen und die Leichen verbrennen müssen. Man beschließt, dass man die Tür jetzt öffnet, und **Jorik** hängt ein Netz vor das Portal, anschließend zieht **Norgrim** die Äxte und Speere von der Tür und dann öffnen die zwei wandelnden Toten von innen die Pforte. Das Netz verhindert, dass die Tür vollständig aufgeht. **Ulvin** schießt durch das Netz, trifft, der Untote schreit auf und tritt nach vorne. Es treffen ihn ein Pfeil und ein Bolzen und sein Schreien wird zu einem Röcheln – noch ist er nicht vernichtet. Der andere zerstört mit seiner Axt das Netz und macht einen Schritt nach vorne. Im gleichen Augenblick schlägt **Norgrim** auf den Untoten und schlägt ihm den kompletten Arm ab. Der Zweite schlägt im gleichen Atemzug auf den Zwerg ein, trifft die Schulter, doch das neue Kettenhemd verhindert Schlimmeres. Von hinten stößt **Jorik** mit dem Speer auf den Toten, der ächzend zusammenbricht. Die Zwerge machen wieder Matsch aus den Toten.

**Gnaeus** meint auf die Fragen von **Julius**, dass die Ruhe wohl noch nicht sichergestellt ist. **Norgrim** geht in das Grab hinein, und es folgen dann der Alte und der Finnar, schlussendlich gehen alle in die große Halle. Das Mosaik auf dem Boden zeigt einen Zwergenkrieger. Anscheinend war seine Rüstung aus Gold. Der Boden ist an unterschiedlichen Stellen verkratzt. Es scheint auf dem Podest eine Art Sack zu liegen. Auf dem Boden vor dem Podest stehen ganz viele Dinge. Schilde, Äxte, Helme und Hämmer. Als alle in der Halle sind hören **Quantus**, **Norgrim** und **Ulwin**, leises Schlurfen von dem Balkon. **Ulvin** hört noch das Spannen zweier Bögen. Vom Balkon werden wir beschossen. **Gnaeus** wird von einem der Schützen getroffen. Auf **Ulvin** schießt ein weiterer der Schützen, doch es passiert nicht. **Ulvin** schießt zurück trifft aber auch nichts.

Eine dritte Gestalt erscheint und eine vierte, beide schleudern Speere auf die Gruppe.

**Winterblüte** flüchtet auf die Empore hinauf, dort liegen ein halbes Duzend eingewickelter Toter. Der ganze Boden ist blutrot. **Norgrim** hechtet zur Wand der Empore und versucht aus dem Schussfeld zu kommen. **Jorik** platziert geistesgegenwärtig die Fackel beim Rucksack am Boden, und versucht weiter zur Seite zu laufen. **Quantus** und **Julius** ziehen sich als erste zurück hinter die Pforte, nach und nach folgen ihnen die anderen Recken. Von drinnen hören sie das unmenschliche Schreien der wandelnden Leichen. Ihre flinken Schritte hallen durch die unterirdischen Gänge ... Was jetzt?

[18.09.2014, Falk]

**Ulvin** schließt die Tür, während im Inneren Schritte näher kommen. Man hört Kratzen und Schaben an der Tür. Ein Axtblatt durchdringt das geknackte Schloss. Man sieht einen Kopf durch das Loch, **Julius** zielt und schießt. Ein Arm streckt sich durch die Öffnung, **Norgrim** haut mit seiner Axt darauf. Der Arm zieht sich zurück. **Julius** schießt erneut. Während **Ulvin** die Tür zudrückt, stecken **Jorik** und **Winterblüte** die Keile unter die Tür.

**Julius** und **Quantus** wollen Fackeln und ein Seil holen. Sie nehmen die einzige Fackel mit, deshalb folgt der Rest. **Julius** kruschtelt drei Fackeln raus, dann ein Seil. Auch Öl findet er noch. Alle gehen zurück, **Ulvin** knüpft das Seil mit Speerspitzen und Resten an die Tür, damit sich diese nur einen Spalt öffnen kann. "Nehmt die Keile weg!" **Ulvin** schaut durch das Schlossloch, dahinter hockt etwas. Ein Bogen zurrt, der Pfeil berührt aber den Rahmen und trifft ihn nur leicht. Ein zweiter Pfeil bleibt in der Tür stecken. **Ulvin** schießt auf den ersten Untoten. Zwei rennen auf die Tür zu und hacken darauf ein. **Ulvin** geht zwei Schritt zurück und spannt die Armbrust.

Das Tor geht auf, das Seil spannt. Ein Pfeil surrt in die Tür, einer über **Ulvin** hinweg. Ein weiteres Geschoss surrt in **Norgrims** Schild, ein zweites trifft **Ulvin**. Ein Untoter klettert durch den Türspalt und rennt brüllend und mit der Axt schwingend auf **Jorik** zu, der taumelt. Der Zweite rennt zum Zwerg und schlägt die Axt in seinen Schild. **Norgrim** haut wutentbrannt zurück: hackt mit mehreren Schlägen auf ihn ein, der Untote fällt, rutscht über den Höhlenboden und liegt danach röchelnd da.

**Julius** schießt und trifft **Norgrim**. "Tschuldigung, oh Gott, oh Gott", ruft er aus. Der Wolf schnappt nach dem Untoten bei seinem Finnar-Herrchen und reißt ihm ein Stück Schulter heraus. Der Bestienbändiger geht einen Schritt zurück. **Kukka** kommt aus dem Boden, Erd und Steinteile spritzen, ein Speer geht durch den Untoten von unten bis zur Schulter durch.

Ein Wiedergänger mit Bogen erscheint in der Tür. **Gnaeus** schießt, ein staubiges Knacken durch die Schulter vom Untoten. Ein Pfeil von innen surrt an **Norgrim** vorbei. Der Wolf attackiert den zweiten Bogenschützen, der mehrere Messer in der Brust hat, wirft ihn um und beißt ihm ins Gesicht. Kopf und Beine brechen. **Kukka** erscheint wieder, stößt den Speer, bleibt aber im liegenden Leichnam hängen. **Norgrim** schlägt zu, trennt dessen Arm ab, ein zweiter Treffer geht in die Brust und wirft den toten Saxa zu Boden. "Kommt raus ihr feigen Leichen", ruft er in die Kammer. "Ich mach euch platt wie alle anderen!". **Winterblüte** merkt an: "Lasst sie verbrennen". **Gnaeus** meint: "So schnell stehen sie nicht wieder auf, und draußen sind Oger, wir sollten sie später verbrennen." **Norgrim** hackt Finger der toten Untoten ab.

Die zwei Zwerge gehen nach innen, der Alte folgt, dann kommt der Rest. **Norgrim** schaut in den linken Gang. Der ist sechs Schritt lang, dann kommt eine offene Tür, dahinter Treppen nach oben. Im rechten Gang ist genauso eine zweiflügelige Tür, diese steht nur leicht offen. **Winterblüte** geht den Altar in der Mitte hoch. Dort liegen eingewickelte Leichen, vermutlich von Zwergen.

Alle gehen den Gang nach links durch das Tor die Treppe nach oben. Nach einer Abzweigung nach rechts kommt ein Portal. In Runen steht geschrieben: **Isuldan**, Sohn des **Dûrahn**. **Norgrim** lauscht: "Da ist nichts."

**Ulvin** öffnet die Tür am Knauf und späht hinein, innen ist ein offener Sarkophag, die Grabplatte ist herunter gerutscht. In dem steinernen Grab liegt ein mumifizierter Leicham in zerschnittenen Tüchern. **Norgrim** murmelt einige Worte: "Möge dein Schlaf trotzdem nicht gestört sein". Die beiden Zwerge schieben die Hälfte des zerstörten Deckels wieder auf den Sarkophag.

Alle gehen weiter um die Ecke, die Treppe hoch in einen großen Raum. In der Mitte jener Halle sind Lagerfeuerreste, ein grober Tisch und vier Holzstumpen als Hocker. Außerdem elf Felle wie Schlafstätten in Menschengröße. Weiter hinten ist die Brüstung des Balkons. Es liegen Zwergenleichen herum, in den Wänden sind Grabnischen. Die Zwerge legen die Toten wieder zurück in die Nischen. Erst die oben im Raum, dann die von der Empore in der großen Halle. Dies dauert eine Weile, Zwergenschweiss tropft.

**Quantus** meint unterdessen: "Hier könnten noch welche sein. Hier sind elf Schlafstätten, wir

haben erst sieben getötet. Aber ich habe nicht Angst vor den Untoten, sondern vor dem, was sie getötet und verstümmelt hat."

Irgendwann sind alle Nischen gefüllt und **Norgrim** meint: "Möge Scaetha euch gnädig sein."

Die Gruppe geht durch die Halle in Richtung des anderen Gangs. Plötzlich sieht **Norgrim** einen Zwerg, der sich vom Balkon abseilt. Dieser rennt auf den Riesentöter zu, die Haut fleddert weg, am Ende schlägt ein Skelett auf ihn ein. Er spricht bzw. röchelt, aber man versteht es nicht. **Norgrim** schlägt seine Axt in seine Schulter.

Die Tür geradeaus geht knarzend auf, ein riesiger Kopf kommt brüllend von zwei Händen getragen auf **Ulvin** zu. "Bei Ertha!" Der Zwergenhandwerker schießt über das Auge in die Braue, das Auge läuft mit Blut voll, platzt und ergießt sich über den armen Zwerg. Es brennt wie Säure.

Die Anderen sehen unterdessen nur zwei wild gestikulierende, panische Zwerge. **Norgrim** greift erneut an, haut auf den Arm, Knochen fliegen. Der zweite Schlag geht in die Brust und der untote Zwerg zerplatzt. "Lasst diesen Ort in Ruhe", sagt eine Stimme. **Ulvin** geht zu Boden, alles verbrennt: seine Rüstung zerfließt, die Armbrust löst sich auf, er bricht zusammen.

Alle hören ein Knurren und Stöhnen, die Stimmen zweier Saxa. **Norgrim** meint: "Wir müssen hier raus!" **Winterblüte** entgegnet: "Wir müssen ihm erst helfen". **Gnaeus** fügt noch hinzu: "Wenn es nur ein Trugbild war?" **Norgrim** erwidert: "Hä?", und meint dann: "Er sah aus wie ein Zwerg, er roch wie ein Zwerg, er kämpfte wie ein Zwerg!" Er trägt seinen bewusstlosen Bruder heraus, die anderen verschließen die Tür. Bald kommen alle draußen beim Wagen an. **Winterblüte** und **Julius** fignern an dem Zwerg herum, der bald darauf erwacht, sich verwirrt umschaute und die Geschichte von dem Ungeheuer erzählt. "Ein Wächterkopf", meint **Gnaeus** wissend.

Es entbrennt ein kurzer Streit: War es ein Trugbild? Sollte man vielleicht wieder reingehen? **Winterblüte** geht in sich und nimmt Verbindung mit der Umgebung auf. "Wir sollten rein gehen und das Grab reinigen", sagt sie darauf. Alle gehen daraufhin wieder runter. Irgendetwas ist eigenartig. Kratzgeräusche aus allen Ecken, undefinierbare Schatten an der Wand gehen auf und ab. Die Tür rechts ist unberührt. **Ulvin** findet seine Armbrust wieder. **Norgrim** stößt die Tür auf. "Da ist ein Gang." Im Raum dahinter stehen zwei Gestalten, die den Kopf heben: Untote. Der eine mit einem Speer durch den Leib, trägt eine Robe. Dem anderen fehlen alle Haare, er ist komplett verbrannt und verschmort. **Norgrim** schluckt. Der Untote macht einen Schritt nach vorn und hebt sein Zweihandschwert.

**Ulvin** zieht die Tür auf und erstarrt. **Jorik** wirft seinen Speer, aber gegen die Wand. Der mit dem Zweihandschwert geht auf **Norgrim** zu, holt aus, **Norgrim** pariert aber. Der andere stößt mit seinem Dolch nach dem Zwerg. Der Riesentöter schiebt den in der Robe nach hinten, der weicht aber aus. Dann schlägt der Zwerg zu, trifft aber nicht und ihm fällt die Axt aus der Hand. **Winterblüte** schießt und mit einem schmatzenden Geräusch spritzt totes Fleisch. **Julius** schießt auch mit der Armbrust und trifft die Hüfte.

**Norgrim** hebt seine Axt auf und schlägt auf den mit der Robe ein. Er durchlägt Wange, Hals und Brust: ein tödlicher Treffer. **Winterblüte** schießt erneut, der Pfeil geht durch den Untoten, der zusammensuckt und niedergeht.

Der Raum führt zu einer großen Goldtür, ein Trichter führt zu einer weiteren Tür: "**Gneissus**, Frau von **Dûrahn**", läßt **Ulvin** vor. An der goldenen, verbrannten Tür steht: "**Dûrahn** der Verlorene." **Ulvin** geht zur goldenen Tür, diese ist aber verschlossen und geht nicht auf.

So gehen sie zunächst zur anderen Tür, **Ulvin** öffnet sie leise. Es ist ein großer Raum mit einer Treppe am Ende. Alle gehen in üblicher Formation durch, die Treppe hoch in einen quadratischen Raum. Hier steht eine große Ertha-Statue. **Norgrim** und **Ulvin** spenden einige Goldskilde, einige andere tun es ihnen gleich. Ertha blickt auf eine Tür. **Ulvin** öffnet diese leise, in der Mitte ist ein Sarkophag, der Deckel lehnt daneben. Die Leiche liegt im Grab. Die Zwerge versuchen vergeblich die Grabplatte wieder auf den Sarkophag zu legen. **Jorik** hilft, dann schaffen sie es mit aller Anstrengung.

Nun versucht sich der Zwergenhandwerker am Schloss der goldenen Tür. Nach einiger Zeit hört man ein Knacken und **Ulvin** öffnet langsam und vorsichtig die Tür. Man hört ein eigenwilliges Summen. Das Fackellicht fällt auf einen Gang, der bald abbiegt. Alle gehen in üblicher Formation in den Gang bis zur Abzweigung. Der Raum ist komplett zerkratzt mit Kreisen. Weiter hinten steht eine bucklige, menschliche Gestalt, die wimmert und die Wand verkrakelt. Vor ihr liegen zwei Oberkörper ohne Arme und Beine. Diese zucken. Der Mann schaut alle an.

In allen Köpfen ertönt auf zwergisch "Kehrt um, lasst ihn leiden." Das schreckliche Ding stürzt nach vorne. Haut platzt auf und es wird schneller. Den Zwergen schwindet der Mut. Er packt das

Schild von **Norgrim** und versucht ihn mit seinen schrecklichen Zähnen zu beißen. Der Zwerg schlägt zu, aber trifft nicht. **Julius** schießt, trifft, aber ohne sichtbare Wirkung. **Quantus** wirft seinen Speer, das Amulett von **Julius** leuchtet dabei auf. Der Speer trifft und durchbohrt ihn. Schatten sind zu sehen. Er zieht den Speer wieder heraus. **Jorik** greift an, macht aber keinen Schaden. **Winterblüte** schießt, trifft, der Untote strauchelt, schwarzer Nebel.

**Ulvin** schießt, dummerweise macht **Norgrim** gerade einen Schritt nach rechts. Zum Glück fällt gerade ein Stein von der Decke und lenkt den Pfeil ab. **Gnaeus** schießt, aber daneben. **Kukka** rammt dem Viech das Speer ins Bein. **Jorik** sticht mit seinem Speer zu. **Ulvin** wechselt die Waffe und geht vor. **Norgrim** schlägt zu, in dem Moment stößt der Wolf den Untoten in die Axt. Er steckt mit der Axt in der Brust fest und erschläfft.

[01.10.2014, Georg]

Für kurze Zeit tritt Ruhe ein. Nur noch die beiden verstümmelten Untoten röcheln vor sich hin. Dann hören wir wieder diese Stimme in unseren Köpfen: „Ihr habt nicht auf meine Worte gehört.“ Nach kurzem Hin und Her stellt sich heraus, dass es sich um die Stimme **Dûrahn** handelt – auch können wir ihn nun sehen – in Form einer wabernden dunklen Wolke, die vielleicht einmal Zwergengestalt hatte. Er will mich bestrafen (ich bereite mich gegen meinen Willen darauf vor, mir selbst die Hand abzuhacken) – **Julius** rettet mich gerade noch davor. **Winterblüte** überzeugt **Dûrahn**, dass wir doch eigentlich eher ehrenvoll sind.

**Dûrahn** erzählt uns, er habe schon am Beginn der Schneesturmkrige erkannt, dass man das Eis nur zusammen mit Menschen und Elfen besiegen kann. Dafür wurde er verstoßen. Als dann die Räuber kamen und die Gräber schändeten, bestrafte er deren Anführer: dieser musste seine eigenen Leute auffressen und auf ewig untot bleiben. Wir bereiteten diesem Treiben ein Ende. **Dûrahn** selbst will seine Ruhe nicht finden, sondern eher über die wachen, die ihn damals unterstützt und geehrt haben. Eine letzte Bitte trägt er uns auf, dann will er uns verzeihen und uns ziehen lassen: Wir sollen die Besitztümer in die Sarkophage seines Sohnes und seiner Frau zurückbringen. Nur ein Stück dürfen wir behalten: **Dûrahn** schenkt **Winterblüte** für ihre Weisheit ein magisches Amulett. Daraufhin bewegen sich die beiden Leichen nicht mehr und es ist endgültig still. Unsere geheimnisvolle Angst verblasst.

**Gnaeus** macht eine Pause dabei, die gesamte Szenerie mit Kohlestift auf Pergament festzuhalten. Er will in seinen Büchern nachsehen, was genau dieser Untote war – er geht davon aus, dass es sich um einen Nachzehrer handelt. Ist dem so, dann ist er noch nicht besiegt, sondern wird um Mitternacht wieder auferstehen. Alle unsere im Kampf gegen ihn eingesteckten Verletzungen und die Schwächungen durch seine bössartige Aura würden nie wieder verschwinden. Auch will **Gnaeus** herausfinden, wie wir den Nachzehrer endgültig besiegen können. Er findet schließlich heraus, dass es sich definitiv um einen sog. Nachzehrer handelt. Wir hätten ihn noch einfacher besiegen können, in dem wir ihm eine Münze auf die Stirn gelegt hätten - das hätte ihn gelähmt. Wahrscheinlich hätte es sogar gereicht, eine Münze nach seiner Stirn zu werfen. Dann sollte ein sauberer Schnitt durch seinen Hals, der den Kopf vom Rumpf trennt, begleitet von einer uns unbekanntem Zeremonie den Wiedergänger endgültig besiegen.

**Winterblüte** glaubt, dass ein Gebet an Scaetha reicht, solange man dem Toten dabei auch Würde entgegenbringt. **Gnaeus** meint, dass ich das dann erledigen soll, kann ich doch sowohl mit der Axt umgehen als auch brauchbare Grabreden halten.

**Ulvin** und ich bringen unterdessen die Schätze in die Gräber. Das viele Gold ist verführerisch ...

**Julius** hilft uns dabei, indem er alle Gegenstände befragt und sie uns gibt, bis er das besagte Amulett in den Händen hält („Oh, Spielzeug!“): Eine Kette, ziemlich schwer aus Metall, in dessen Mitte unten ein großer, schwarzer, fantastisch gearbeiteter Stein eingelegt ist – der Rune nach zu urteilen handelt es sich um einen Götterstein Dargars, dem Schlächter, Sohn des Tiws. Mit den Worten: „Das ist aber ein tolles Spielzeug“, übergibt er das Amulett an **Winterblüte**. **Gnaeus** meint, dass die Elfe es jemanden geben sollte, der etwas damit anfangen kann, am besten **Jorik**.

Als die Schätze in den Gräbern verstaut sind, schlage ich dem Nachzehrer in feierlicher Runde den Kopf ab und halte dabei eine würdevolle Grabrede. Verbrennen will **Gnaeus** den Nachzehrer nicht. Dies könnte das Ritual verderben. Wohl aber will er alle anderen Leichen brennen sehen. Mit Hilfe von **Joriks** Netz und Seilen schleppen wir die Toten nach draußen. Dort verbrennen wir sie.

**Ulvin** schließt die Türen zu den Grabkammern. **Julius** schenkt mir seinen Schild („Ist auch ein Spielzeug. Du musst dir wünschen, dass dich keiner trifft.“) und erinnert uns daran, dass noch Oger in der Gegend sein könnten. Ich: „Sollen sie doch kommen! Wie viele waren es denn?“ –

**Julius:** „Zwei Dutzend.“ – **Ich:** „Sollen sie bleiben, wo sie sind.“ Und so bleiben die Oger an diesem Abend und in der kommenden Nacht wo sie sind und behelligen uns nicht. Die Nacht verbringen **Ulvin** und ich in der Eingangshöhle – der Rest vor der Höhle in ihren Zelten.

#### 4. Halbtag im Kriegsmond 499 NV

Es schneit leicht, aber davon abgesehen kommt oft die Sonne raus und es ist eigentlich schönes Wetter. **Winterblüte** bittet **Gnaeus**, das Dargar-Amulett zu verwahren. Er verstaubt es bei dem Würfel. Sein Husten ist dank eines Tees der Elfe deutlich besser. Dann entscheiden die beiden endgültig, **Jorik** das Amulett zu geben und so geschieht es dann auch.

Wir begeben uns auf den Weg nach Süden und folgen der Karawanenspur. Wie wir erfahren, ist es der gleiche Weg, den **Julius** und **Quantus** gekommen sind – doch sie wollen uns weiterhin begleiten. **Jorik** fährt den Schlitten, **Julius** und **Quantus** haben ihren eigenen dabei und fahren neben unserem her. Wir durchstreifen hügeliges Land. **Ulvin** und ich singen zwergische Weisen („Gold, Gold, Gold“, „Bier, Bier, Bier“, „Im Frühtau die Zwerge“ und „Die Orks und die Bäume“).

Gegen Mittag ragen östlich und westlich des Weges Berge auf. Es fängt an, mehr und dichter zu schneien. Dann entdeckt **Kukka** sechs Oger in den Hügeln. Sie holen auf, davonlaufen ist wohl nicht. **Ulvin:** „Wir sollten sie plattmachen. Wenn wir mit drei fertig werden, schaffen wir auch sechs.“ Daraufhin erwidert **Gnaeus:** „Wir sind neun gegen sechs Oger. Das schaffen wir nicht.“ **Ulvin:** „Für jeden einen. Und drei können zuschauen.“

Wir begeben uns auf meinen Vorschlag hin über einen etwas schwierigeren Weg zu einem kleinen Hain. Dahinter verstecken wir die Wagen und die Zugtiere. Wir selbst verstecken uns zwischen den Bäumen mit Blick auf die Oger. **Jorik** stellt die zwei übrig gebliebenen Bärenfallen auf. **Gnaeus** schlägt vor, mit den Ogern zu verhandeln. Er spricht wohl ihre Sprache. So ein Trottel – als ob Oger verhandeln würden. **Winterblüte** spricht einen Schutzzauber auf sich selbst. **Julius** holt ein seltsames Okular hervor, das ihm wohl beim Zielen hilft. Dann kommen die Oger in Schussweite.

**Julius** schießt, trifft aber nur die Waffe eines Ogers. **Ulvin** schießt, ein Oger strauchelt etwas, aber fällt nicht. **Julius** trifft einen Oger am Bauch, dieser strauchelt, fällt aber nicht. **Jorik** trifft auch einen Oger, aber es passiert nichts. Einer der Oger fällt etwas zurück. **Winterblüte** trifft mit ihrer Magie einen Oger, aber auch das scheint ihnen nicht viel auszumachen. **Gnaeus** zieht sich etwas zurück und erzählt uns, was die Oger sagen: „Sie teilen uns übrigens schon auf!“ **Jorik** trifft einen Oger in der Schulter, dieser klatscht auf die Knie, kann sich aber wieder aufrichten.

**Winterblüte** richtet einen weiteren Zauber auf die Oger, aber dieses Geschoss scheint an der Ogerhaut einfach abzuprallen. Drei der Oger bleiben stehen, schnappen sich mittelgroße Steinklumpen und Holzstämme und werfen diese nach **Fifi** und **Eiswind**. **Fifi** überlebt diesen Angriff nicht. Die anderen beiden Oger stürmen weiter nach vorne. **Julius** schießt mit einem „Bummbumm-Bolzen“ auf die drei Fernkampf-Oger. Er trifft den mittleren. Flammen breiten sich von ihm in alle Richtungen aus, der Schnee schmilzt weg, nicht mal mehr ein Kreischen vernimmt man aus dem Mund des Getroffenen. Er steht brennend da und fällt um, als sich das Feuer legt. Ein weiterer Oger stürzt in den Schnee, nur der dritte hatte wohl etwas Glück und hat dieses Inferno überlebt. Das sind also Bummbumm-Bolzen. Beeindruckend. Dann zieht sich **Julius** etwas nach hinten in den Wald zurück. **Quantus** folgt ihm, nachdem er einen Speer gegen einen Oger geschleudert hat. Er trifft ihn, doch es passiert gar nichts. Auch **Ulvin** trifft einen Oger, doch auch diesem geschieht nichts. **Winterblüte** schleudert einen weiteren magischen „Pflock“: sie trifft einen Oger, doch wiederum passiert nichts. **Eiswind** greift einen Oger an und beißt ihm kräftig in den Arm. Der brüllt auf und schlägt daraufhin auf den Wolf und auf **Jorik** ein. Aber der Wolf springt an ihm hoch und lenkt die Keule ab. Der Oger verliert das Gleichgewicht, seine Waffe bleibt in einem Baum hängen und bricht. Er fällt auf den Rücken und flucht. **Jorik** zieht sich ein paar Schritte zurück und schießt auf den am Boden liegenden Oger. Der Pfeil prallt ab. **Kukka** kommt aus dem Boden hervor und sticht noch mal auf den am Boden liegenden Oger. Dieser brüllt kurz auf und versucht sich aufzurappeln. **Gnaeus** stürmt hervor: „Ich helfe euch“ und erledigt zu seinem eigenen Erstaunen mit seinem Stab das am Boden liegende Scheusal. Das hätte ich dem Alten nicht zugetraut. **Julius** erledigt mit einem Schuss einen weiteren Oger, der in Richtung **Winterblüte** rannte. Ein Monster sprintet zu **Eisträne** und **Gnaeus** und schlägt zu. Der Gelehrte fliegt durch die Luft und geht ächzend zu Boden. Ein anderer Oger rennt auf **Winterblüte** zu und haut drauf, aber sie kann dem Schlag gerade noch ausweichen. **Kukka** erledigt den Oger bei **Eiswind**: Sie steckt ihm den Speer buchstäblich in den Arsch. In einem riesigen Blutschwall bricht der Oger zusammen. Irgendwie ist das lustig. Daraufhin greife ich mit

den Worten „Blut für Tiw!“ den Oger bei **Winterblüte** an, schlage ihm die Beine weg und gebe ihm den Rest. **Ulvin** spricht uns Mut zu, dann wirft **Quantus** einen Speer auf den letzten Oger. Er trifft, doch der Oger reißt den Speer aus sich heraus und brüllt rum. **Jorik** erledigt den Oger mit einem weiteren Schuss. Schreiend und ungläubig geht das Monster zu Boden.

Ich hole meine Wurfaxt und von dem von mir gefällten Oger einen Zehnnagel. **Winterblüte** heilt **Gnaeus** mit ihrer Zauberkraft (das sieht irgendwie ekelig aus), bevor **Julius** ihm helfen und **Jorik** ihm einen Trank **Faroldsunus** verabreichen kann. **Gnaeus** konnte sich davor schon selbst mit einem brennenden Pulver ein wenig verarzten. Dann rufe ich den anderen zu: „Das war doch ein Klacks!“, woraufhin **Ulvin** hinzufügt: „Gestern drei, heute sechs, morgen machen wir zwölf platt!“.

*Outtakes:*

Julius: „Jeder hat seine Aufgabe. Ich muss essen.“

[16.10.2014, *Holg*]

Ich, **Quantus**, Söldner der Eisengilde, berichte über den Ablauf der Ereignisse am 4. Halbtage im Kriegsmond 499 NV – genannt "Das Blutbad an der Fährstation" in den Herrenlosen Ländern.

Bevor an diesem Nachmittag sechs Menschen das Leben verloren hatten, vier Orks des Stamms der Unbezwingbaren abgeschlachtet wurden und ein Ork-Zauberer durch dunkle Mächte sich aufgelöst hatte und verschwunden war, haben sich bereits einige merkwürdige Dinge ereignet, von denen ich zuvor berichten will.

Nach dem Kampf mit den Ogern begegnen wir einem seltsamen Wesen, das der Gelehrte **Gnaeus** als Fee bezeichnet. Das unglaubliche Verhalten aller Beteiligten kann man nur durch die Anwesenheit einer Fee verstehen. Aber der Reihe nach. Es ist erstaunlich welche Fähigkeiten die Elfen beherrschen. Unsere neue Begleiterin, sie nennt sich selbst Druidin, vermag unglaubliche Heilkräfte zu haben. Sie spricht einige rituelle Formeln in einer Sprache, die so seltsam klingt, dass ich es nicht beschreiben kann, verreibt Kräuter über der Wunde von **Gnaeus**, und sobald die Kräuterreste die Haut des Alten berühren, verwandeln sich die Blätter in kleine Insekten. Diese verteilen dann eine weiße Flüssigkeit über den verletzten Stellen des Körpers und genauso schnell wie sie gekommen sind verpuffen sie wieder und es bleiben nur kleine Kräuterreste auf der ehemaligen Wunde übrig. Anschließend "versorgt" sie den toten Hund. Es scheint ein Ritual des Dankes und Abschiedes zu sein, ich kann leider nicht verstehen was die Druidin spricht.

Kurz darauf haben wir die Begegnung mit dem Feenwesen. Die schreckliche Bestie des Finnars hat eine Witterung aufgenommen und pirscht sich ungeduldig, auf den Befehl von Joriks, an ein unbestimmtes Ziel heran. Der Bestienbändiger gibt den Befehl, nur durch ein kleines Zeichen und nimmt ebenfalls Witterung auf, anscheinend kann er auch Riechen wie der Wolf. Ich würde mich bei dem Finnar nicht wundern, wenn er sich nicht selbst noch in einen Wolf verwandelt. Einige Schritte später trifft den Wolf ein Schneeball mitten auf der Schnauze. Gleichzeitig hören wir alle ein Lachen hinter den Bäumen, und kurz danach trifft Jorik ebenfalls ein Schneeball auf der Stirn. Ein komisches kleines Wesen lacht und springt hinter dem Baum hervor und macht eine Luftrolle. Es trägt einen roten Mantel und eine rote Mütze. Mir kam es zuerst so vor, dass es ein kleines Kind ist. Aber nach dem ersten flüchtigen Blick erkannte ich ein großes rundes Gesicht mit einer riesigen roten Nase, die so gar nicht zu einem Kind passt. Die Fee war nicht größer als einen Schritt.

Ich verstehe die Zwerge nicht und bete zu Var, dass ich niemals einen Auftrag bekomme eine Zwergenkaravane zu beschützen. Einer der Zwerge beginnt mit dem Wesen eine Schneeballschlacht. Eisige Kugeln fliegen durch die Luft und treffen abwechselnd den Zwerg oder die Fee, was auf beiden Seiten mit Lachen beantwortet wird. Im Anschluss versucht **Gnaeus** mit der Fee zu sprechen. Er versucht es auf zig Sprachen, am Ende stellt sich heraus, dass wir uns in der allgemeinen Handelssprache, Var sei Dank, unterhalten können.

Die Konversation gestaltet sich dann doch schwieriger als erwartet, da das kleine Hutzelmännchen offensichtlich völlig betrunken ist und sein einziges Anliegen ist, von uns Alkohol zu bekommen. Wein, Met, Likör und noch viele weitere Getränke zählt es lachend auf und fragt, ob wir ihm etwas geben können. **Julius ap-Dragon** überreicht der Fee einen Heiltrank, aber als Getränk wird es abgelehnt. **Norgrim** der Zwerg, der unbedingt wissen will, wie das Männchen heißt, nimmt einen Schluck aus der Flasche der Fee. Zu guter Letzt verlässt uns die Fee und zieht weiter, und genauso wie sie gekommen ist, war sie dann auch wieder verschwunden. Der gelehrte **Gnaeus** unterstützt durch **Ulvin** – den wohl klügeren der beiden Zwerge – erklärt uns, dass eine Begegnung mit einer Fee immer gefährlich sein kann. Vor der Weiterfahrt wird von

unseren Begleitern festgestellt, dass sie nicht mehr viel Nahrung dabei haben. **Julius** bietet an von unserem Proviant etwas abzugeben, gegen einen Tausch. Mit **Norgrim** und **Jorik** wird man sich schnell einig, bei **Ulvin** scheint es längere Verhandlungen zu brauchen ...

Am späten Nachmittag erreichen wir die Fährstation. Aus dem großen Haus kann man Rauch aus dem Schornstein aufsteigen sehen. Hinter dem Gebäude liegt ein großes Schiff vor Anker. An einer riesigen Winde stehen zwei Zwergmammuts. Die Fährstation wurde errichtet, um einige Tage Reisezeit zu sparen, wenn man in Richtung Süden oder Norden möchte. Es gibt weiter im Westen noch eine Furt, die man im Winter leicht überqueren kann. Aber die Reise dorthin ist langwierig und gefährlich.

Als wir auf 100 Schritt herangekommen sind, hören wir Schreie von einer Frau und kurz danach stürzt eine Saxa-Frau mit Kind auf dem Arm panisch aus der Tür des Hauses, gefolgt von einem riesigen Ork. Beide schauen in unsere Richtung, die Frau hoffend, dass die Rettung noch möglich ist, der Ork ahnend, dass sein Nachmittag doch nicht so endet, wie er sich das vorgestellt hat. Ich kann jetzt sofort erkennen, im Haus sind weitere vier Orks und im Wasser ist ein riesiger Polarbär, der anscheinend durch einen der Orks gebändigt wurde. Der Polarbär trägt einen Sattel. Ich weise **Julius ap-Dragon** darauf hin, den Schlitten anzuhalten und rufe den anderen zu, dass noch ein Polarbär im Wasser ist. Ich hatte gehofft, dass meine Warnung ausreicht auch den anderen Schlitten zum Anhalten zu bewegen, doch unter Gejohle und Anfeuerung der beiden Zwerge beschleunigt **Jorik** sein Gefährt. Die Druidin verlangsamt ihre Geschwindigkeit und kommt dann auch zum Stehen. Der Alte gibt seinem Pferd die Sporen und versucht, wie der Wolf, dem Schlitten zu folgen. Der riesige Ork brüllt einige Befehle und sofort verlassen zwei weitere Orks mit Speeren und Schilden bewaffnet das Haus. **Julius** benutzt eines seiner Spielzeuge und schießt dem Hauptmann genau auf den Kopf, der Bolzen trifft den Metallhelm und durch den Aufschlag ist das Ungetüm benommen, aber nicht ernsthaft getroffen. Der Ork-Anführer versucht die Frau zu packen, diese kann sich losreißen und läuft davon, in der Hoffnung ihr Leben und das ihres Kindes zu retten. Kurz bevor die Druidin zum Stehen kommt feuert sie einen ihrer Elfenspeere in Richtung des riesigen Orks; der Speer bricht beim Aufschlag auf die Panzerung. Keiner der beiden Treffer scheint ihn verletzt zu haben. Er zieht sein riesiges Schild und eine riesige Axt. Gleichzeitig wird der Schlitten durch einen Axtwurf aus dem Haus angegriffen, man hört das Splintern von Glas. Dann schießt eine Axt mit unvorstellbarer Geschwindigkeit und Wucht auf **Ulvin** zu. Er kann gerade noch eine Kiste hochstemmen. Die Axt donnert hinein, durchschlägt die Kiste und bleibt im Kettenemd stecken. In diesem Augenblick löst sich die Axt in Staub auf. Einen Augenblick später trifft **Ulvin** eine weitere Axt, diesmal trifft der Werfer genau auf die Brust, die Wunde scheint schlimm zu sein, da der Zwerg kurzzeitig nach Luft schnappt und zusammenklappt. Ein furchtbarer Ork springt über die zwei kleineren Orks aus der Tür heraus und sticht sein Speer in einen Saxa, der vor den anderen Orks auf dem Boden liegt. Man hört noch einen kurzen Schrei, dann nur noch das Gurren des Orks. Ich bin mir nicht sicher, aber ich habe gehört, dass es Blut-Orcs gibt, die wie entfesselt kämpfen, und alles abschlachten was ihnen entgegenkommt. **Winterblüte** ist schockiert über die Brutalität der Feinde. Sie schleudert zwei Elfenspeere in Richtung des Anführers. doch die Schutzwand der Schilde verhindert einen Treffer. Auch **Julius** schießt wieder, doch der Bolzen fliegt weit über das Haus.

Währenddessen rennt der Polarbär hinter der Frau her, umläuft sie und schneidet ihr den Weg ab. Dieses riesige Tier ist unglaublich beeindruckend, ich konnte zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, welche Kräfte ein Polarbär hat. Das Untier richtet sich vor der Saxa-Mutter auf und lässt sich auf sie fallen. Die riesige Tatze steht auf ihrer Brust. Er hätte sie bestimmt mit einem mächtigen Schlag töten können, doch er hat sie nur auf den Boden "genagelt". Der Ork-Anführer ruft uns zu: "Wollt ihr noch mehr Menschen sterben sehen, ihr Idioten!!". Sicherlich werden die Zwerge behaupten, sie haben es nicht verstanden. Aber **Jorik** versucht den Schlitten zu drehen, doch Ulvin nimmt die Armbrust hoch und schießt auf den Anführer.

Auch sein Bolzen trifft den Ork, aber auch diesmal scheint ihm dies nichts auszumachen. Er würgt einen Befehl über seine Lippen und lässt die Faust sinken. Gleichzeitig werfen die beiden kleineren Orks ihre Speere. Diese waren für **Jorik** und den Wolf bestimmt, doch beide verfehlen ihr Ziel, wenn auch nur knapp. Nun entfesselt **Winterblüte** die volle Macht der Natur und schleudert dem Anführer drei Speere entgegen. Zwei der Speere werden durch die Schilde direkt abgefangen, der dritte wird durch den Ork-Anführer mit einer geschickten Bewegung abgeblockt. Er brüllt uns an: "Keine Waffe hoch, sonst Frau tot", Gleichzeitig fliegt ein Saxa-Mann durch das kaputte Fenster und direkt danach springt ein Ork hinter ihm her und ruft: "Nicht nur Frau stirbt!"

**Norggrim** wirft seine Wurfaxt auf den Anführer, verfehlt aber sein Ziel. Das war wahrscheinlich die falsche Antwort! **Gnaeus** bleiben die Worte im Hals stecken. Im gleichen Augenblick zerdrückt der Polarbär die Saxa-Frau und beißt sich in ihrer Brust fest, auf dem das Kind lag. Auf den Saxa-Mann prasseln wie von Geisterhand drei Äxte nieder ...

**Jorik** nimmt seinen Bogen und die Kraft des Amulettes aus der Gruft der Zwerge entfaltet seine Macht. **Joriks** Hand zittert unter der Wut der Waffe. Gleichzeitig rennt der schreckliche Ork im vollen Sprint über den Schnee auf den Wagen zu. Es scheint ihn nicht zu behindern im Schnee zu laufen. **Norggrim** nimmt die Gelegenheit wahr und springt vom Wagen herunter und möchte dem Angreifer den Weg abschneiden. Leider ist ihm das Schicksal nicht hold, da er nach dem Sprung so unglücklich aufkommt, dass er zu Boden geht. Zum Glück für den Zwerg wendet auch der Wolf und rennt dem Anstürmenden entgegen, springt ihn im vollen Lauf an und reißt ihn zu Boden. Der Ork kann aber sofort danach wieder aufstehen **Norggrim** rappelt sich auf und geht auf den Ork zu, mit dem Kampfruf: "Für die Isenhauts und Tiw. Für Tiw und die Isenhauts". Die Rüstung und die Waffe des Zwerges glühen auf und mit einem gezielten Schlag trifft er die Hauptschlagader am Bein des Orks. Mit einem einzigen Hieb fällt das Monster; ein letztes schreckliches Brüllen und es ist tot. Der Zwerg ruft laut: "Jetzt Ork tot, haha!"

**Winterblüte** formt die Kraft der Natur, um dem Polarbär das Gefühl zu vermitteln, dass die Orks seine Feinde sind. Ein lautes Brüllen aus dem Mund der Druidin, und durch Eostres Macht bleibt der Polarbär stehen und wartet.

**Jorik** nimmt den verzauberten Bogen und schießt auf den feindlichen Anführer. Genau durch den zerstörten Teil des Schildes trifft er, der Ork brüllt auf. Die drei "Unbezwingbaren" laufen in Formation auf den Schlitten zu! **Eiswind** kommt zum Schlitten zurück und auch **Norggrim** versucht zurückzukommen, doch den Schlitten erreicht er nicht mehr.

**Winterblüte** ruft dem Bär mit Eostres Macht zu, dass er den Anführer genauso niederreißen soll wie die Frau, da er ihn sehr schlecht behandle. Gleichzeitig bohrt sich ein magischer Speer in das Schild des Ork-Anführers und beschädigt es weiter. Der Bär läuft auf den Anführer zu, dieser dreht sich kurz um und scheint ihm Befehle zu geben. Gemeinsam mit seiner Wache läuft er auf **Norggrim** zu und brüllt den Zwerg an, die beiden Angriffe kann der Zwerg fast abwehren, doch ein Schlag kommt durch die Verteidigung, der Riesentöter taumelt. Der rechte Ork treibt seinen Speer in die Seite des Zwerges. Aus dem Haus fliegen weitere drei Äxte. Eine trifft **Jorik** und eine weitere **Winterblüte**. Doch Eostres Ranken schlagen die Axt zur Seite. Die letzte Axt trifft **Norggrim**, doch sie zerspringt auf der Rüstung des Zwerges. **Ulvin** schießt auf den Hauptmann, doch das Schicksal ist auf der Seite des Orks, denn **Norggrims** Axt hat den Schuss abgewehrt. Der Wolf springt von der Seite auf einen der riesigen Feinde und beißt ihm ein riesiges Stück des Halses ab. Die Kreatur bricht zusammen und ist sofort tot. **Jorik** schießt auf den Anführer, doch der Pfeil bleibt im Schild stecken. Der Hauptmann geht auf den Wolf zu und attackiert ihn hart, gleichzeitig greift er **Norggrim** auch noch an und trifft ihn schlimm mitten auf dem Schildarm. Dem Riesentöter wird sofort schwarz vor Augen und er bricht zusammen. Der Bär rennt auf **Jorik** zu, und schlägt furchtbar zu. Der Finnar fliegt zwei Meter durch die Luft. Der weiße Titan bleibt auf dem Schlitten stehen. Der weitere Ork schlägt auf **Ulvin** ein, doch der zwergische Talisman aus der Belohnung schützt hervorragend.

Es fliegen weitere Äxte auf **Gnaeus**, der schreiend und weinend in Richtung der toten Frau und ihres zerfleischten Kindes reitet. Eine trifft seinen ungeschützten Kopf und eine weitere das Pferd. Beide gehen krachend zu Boden, man hört ein lautes Lachen. Der Bär rennt auf die Elfe zu und der Ork-Anführer geht auf **Jorik** zu und rammt dem Finnar den Speer in den Rücken. **Norggrim** fühlt wie die Kraft aus seinem Körper entgleitet, die letzten Atemzüge scheinen aus seinem Körper zu entweichen. Doch im letzten Augenblick taucht – wieder einmal – **Kukka** auf, um das Leben des Zwerges zu retten. Sie verabreicht ihm einen bitter schmeckenden Trank, der den schlimmen Blutverlust eindämmt. Lächelnd zieht sie sich wieder in die kalte Erde zurück. **Ulvin** wird weiter bedrängt und der Ork treibt einen weiteren Angriff in seinen geschundenen Körper hinein. Doch sterben will der Zwerg nicht. **Julius** geht noch ein paar weitere Schritte nach vorne und schießt dem Anführer erneut auf den Kopf, der Bolzen steckt fest und der Getroffene zieht den Helm ab. Aber sterben will auch der Ork nicht.

Der hintere Ork wirft weitere Äxte auf uns, die Axt auf **Jorik** trifft nicht. Der Wolf wird an der Flanke getroffen, auch **Ulvin** wird durch eine der Äxte getroffen. Weiter versucht der Ork den Zwergenhandwerker mit dem Speer zu töten. Dieser bohrt sich durch den Arm und **Ulvin** scheint sich nicht mehr zu bewegen. **Winterblüte** beschwört weitere zwei Speere von Eostre, doch leider

gehen beide ins Leere, da die Angst vor dem Polarbär zu groß ist. Der Riesenwolf greift den Ork-Anführer an, doch der hält das Tier auf Abstand und brüllt: "Du wirst als nächstes sterben, Verräterbestie". **Jorik** trinkt aus seinem Lebenshorn das Elixier und zieht sich aus dem Nahkampf mit dem Anführer zurück. Dieser ist noch benommen und greift nicht weiter an. Ich werfe einen Speer auf den Bär, doch der bleibt im Sattel stecken. Danach renne ich auf den Bär zu und treibe einen weiteren Speer in seinen Körper, doch das Fell und die Fettschicht sind zu dicht. Mit lautem Gebrüll greift mich die weiße Bestie an und reißt mich mit mächtigen Prankenschwingern zu Boden. Ich spüre nichts mehr als der Polarbär sein Maul auf meinen Oberkörper senkt. Den Rest der Ereignisse kann ich nur aus den Erzählungen meiner Begleiter weitergeben.

Der Wolf springt auf den Hauptmann, doch dieser kann ihn weiter mit dem Schild zurück halten. Er wird sogar durch einen "kleinen" Ork niedergeschlagen, anschließend wird dieser durch **Kukka** niedergestreckt, die plötzlich aus der Erde hinter dem Ork auftaucht. Mit einem weiteren schnellen, gezielten Schuss gelingt es **Jorik** den Ork-Anführer niederzustrecken.

Der Bär rennt auf **Winterblüte** zu, doch sein Angriff wird durch Eostres Ranken abgewehrt. **Kukka** taucht ein weiteres Mal auf und wird im gleichen Augenblick von drei Äxten in den Rücken getroffen. Sie sackt sofort in sich zusammen, noch halb im Erdreich steckend. **Winterblüte** schafft es endlich den Bären zu beruhigen und steht nun neben ihm und brüllt mit der Stimme von Eostre. **Julius** rennt, während er die Armbrust nachlädt, zu mir und hält seine Hand auf meine Brust. Dabei verzieht sich der ganze Körper von **Julius** und seine Hand vibriert. Und im nächsten Augenblick schnappe ich nach Luft und alle meine Verletzungen sind verschwunden. Der Bär rennt auf den zaubernden Ork zu und wird dann sofort von zwei Äxten getroffen. Er kracht nieder und scheint stark verletzt zu sein. Der Ork-Hauptmann kommt wieder ächzend auf die Beine ... Gleichzeitig versucht **Jorik** den Zauber-Ork zu treffen, schießt aber vorbei. Weitere zwei Äxte fliegen in unsere Richtung und treffen den Bär. Jetzt ist er tot. Eine weitere Axt fliegt über **Jorik**. Der Ork-Hauptmann greift wieder **Jorik** mit einem Wurfspieß an. Der Finnar schießt mit seinem Pfeil vorbei, auch **Julius** verfehlt den Anführer. **Winterblüte** schießt auch wieder auf den Zauber-Ork, aber sie trifft auch nicht.

Der Ork-Anführer wird durch **Ulvin** hart attackiert. Gleichzeitig wird der Zwerg aber von einem Blindgänger aus **Joriks** Bogen erwischt und strauchelt ebenfalls. Der Zauber-Ork löst sich plötzlich auf. Nachdem **Julius** den Ork-Anführer trifft und dieser zu Boden sinkt, zieht **Jorik** das Schwert des Orks und schlägt ihm damit auf den Hals.

Fazit: Sechs Menschen sind gestorben, weil wir nicht verhandelt haben. Ein Zwerg hat einen nutzlosen linken Arm und wird niemals mehr eine Zweihandwaffe oder einen Schild verwenden können. Der andere Zwerg ist schwer verletzt, ebenso **Jorik** und sein Wolf. **Winterblüte**, **Julius** und ich sind unverletzt. Der Ork-Stamm der Unbezwingbaren wird uns jetzt jagen. Wir können nur hoffen, dass wir über den Fluss übersetzen können ...

[29.10.2014, *Georg*]

Der Kampf ist vorüber, die Orks besiegt. Das Resultat: vier Tote Orks, aber auch eine tote Frau, ein totes Baby, ein geköpftes Pferd, ein toter Bär und zwei weitere tote Saxa. Auch **Kukka**, die Dienerin Erthas, und **Gnaeus** sind gefallen.

Was **Ulvin** passiert sei, will **Julius** wissen. „Mir sind drei Orks passiert“, entgegnet ihm der Zwerg. Dann werden seine Wunden durch den seltsamen Anari wie durch Zauberhände (und mit diversen Salben) geheilt. **Jorik** kümmert sich derweilen noch um seinen über zugerichteten Wolf.

Durch **Winterblütes** Kräuter komme ich zu mir. Nachdem sich auch noch **Julius** um mich kümmert, fühle ich mich besser. Mein linker Arm schmerzt und ich kann ihn nicht bewegen. Ob ich mit meiner Verwundung noch kämpfen kann will **Ulvin** wissen. „Mein anderer Arm reicht immer noch für drei Orks.“ Ich besorge mir einen Ork-Zahn und stecke ihn zu meinen Trophäen.

Nachdem auch **Joriks** Verletzungen durch die Elfe geheilt wurden, stößt **Quantus** mit dem Schlitten zu uns. Er erinnert uns daran, dass einer der Orks einfach vor unseren Augen verschwunden ist. **Jorik** wird später Spuren suchen, doch diese hören einfach irgendwo auf. Eine unmittelbare Gefahr scheint nicht mehr zu bestehen. Oder doch?

Wir hören ein Kichern. Das Feenwesen ist wieder bei uns. Und es verhöhnt uns. Heute ist dafür kein guter Tag. Das Hutzelmännchen erwidert nur, dass er besser sei als der morgige. Wir sollten unsere letzten Tore genießen. Die Fee habe ihren Teil der Abmachung erfüllt, die Frage ist nun, was wir von ihr wollen. Ob sie **Kukka** und **Gnaeus** wiederbringen kann? **Quantus** unterbricht diese Frage sichtlich verärgert. Sicheres Geleit in den nächsten Ort? Das Feenwesen lacht und geht ab.

Ich schau mir die Fähre an: Anscheinend wird sie irgendwie durch die Mammuts angetrieben. Ob wir überhaupt einen Fährmann brauchen?

Wir besprechen, wie wir mit den Toten umgehen sollen, und das ganz ohne Priester. **Ulvin** meint, ich würde die besten Grabreden halten, das sei so gut wie ein Priester. Saxa werden ja eigentlich verbrannt, die Dienerin Erthas soll unter einem Steinhaufen bestattet werden. Als Anari soll **Gnaeus** in einem Mausoleum seinen Weg zu den Göttern antreten. Ein Mausoleum ist wohl ein Haus. Ein Haus? „Haben wir“, meint **Ulvin**. Daraufhin erwidert **Quantus**, dass es sich um ein Haus für die Toten handelt. Der Zwerg schlägt vor, ein entsprechendes Schild an das Haus zu hängen. Ob wir hier Steine für **Kukka** finden? **Ulvin**: „Wieso, die sollen doch in ein Mausoleum. Wir legen sie ins Haus. Nur **Kukka** nicht, die kommt unter die Erde. Wir können ja das Haus anzünden.“ Am Ende einigen wir uns auf Verbrennen für alle. **Quantus** kümmert sich darum, auch wenn wir Zwerge seiner Meinung nach an dem Tod der Saxa die Schuld tragen. **Ulvin** und ich sehen das anders – die Orks waren da, also waren die Saxa sowieso schon gestorben. Ein großer Holzhaufen entsteht für die Saxa und **Gnaeus**, ein kleinerer für **Kukka**. Die Haufen stehen, die Sonne jedoch nicht mehr am Himmel. Wir einigen uns darauf, die Feuer morgen zu entzünden.

Die Leibwache von **Julius** schaut sich das Haus näher an. Es ist zum großen Teil im Saxa-typischen Stil erbaut, ruht jedoch auf Anari-Fundamenten. Viele Schlafmöglichkeiten befinden sich drinnen. Und es gibt Schweine, Ziegen und Hühner. Verhungern werden wir auf keinen Fall. In der Haupthalle liegt ein Haufen Gepäck, Skier, Schneeschuhe sowie Speere und Schilde. Alles ist ordentlich abgestellt worden. Acht Becher stehen auf dem Tisch, alle noch ganz. Ein Kampf fand hier nicht statt.

**Winterblüte** besorgt uns eine Mahlzeit aus dem verendeten Bären (ziemlich zäh) und wir begeben uns nun endgültig nach drinnen. **Quantus** verstaubt die Schlitten und kümmert sich um die Zugtiere. **Ulvin** und ich kümmern uns um unsere wohlverdiente Beute. Ziemlich schnell finde ich einen wertvollen schwarzen Edelstein. Seinen Wert schätze ich auf mindestens 200 Goldskilde. Ich habe meinen Verdienst, so glaube ich, den Rest (ein Fell voller Gold- und Silberstücke) kann haben wer will. Erst sehr viel später soll sich mein Irrtum herausstellen – doch wie sich der Edelstein als ein billiges Stück Kohle entlarvt, das ist eine andere Geschichte.

Wir diskutieren, ob wir bleiben oder gleich über den Fluss setzen sollen – immerhin werden hier noch mehr Orks herumlaufen. Plötzlich kommt ein Schwein zu uns nach vorne und trägt das kleine Hutzelmännchen in unsere Mitte. Ich genehmige mir ein paar Bier, die restlichen schnappt sich die Fee. Sie warnt uns davor, zu gehen. Schließlich hätten wir eine Abmachung. Ein paar Bier später stellt sich heraus, dass der Herr der Berge (die Fee selbst?) uns zwölf Oger auf den Hals geschickt hat, so wie es sich **Ulvin** „gewünscht“ hat. Sofort wünscht sich **Julius**, dass er „morgen ganz stark wird, gut zielen kann und noch viele Bummbumm Pfeile hat“. Dann wird noch ein bisschen diskutiert, bevor **Ulvin** und ich uns (und das Haus) auf den Kampf vorbereiten wollen. Eine Balliste wäre schön. **Winterblüte** bekommt von dem Hutzelmännchen noch den Tipp, dass Oger dumm sind. Und das man sich von ihnen fernhalten sollte. Zwölf davon sollte man sich erst gar nicht wünschen. Die Fee wird sich den Kampf ansehen, eventuell schauen auch der Fluss, ein paar Hügel und ein paar Bäume zu. Bevor das Hutzelmännchen durch das Fenster verschwindet, rät es uns noch, im Haus zu bleiben.

Nun bricht erst recht Streit aus: Bleiben oder gehen? Doch plötzlich hält **Quantus Winterblüte** einen Speer an den Hals. Von draußen hören wir eine Stimme: „Bei dem gottverdammten Furz einen Trolls, wer seid ihr?“ **Julius** versucht **Quantus** davon abzuhalten, den Speer weiterhin auf **Winterblüte** zu richten. Doch bringt das nichts, denn **Ulvin** hebt sofort seine Armbrust. Doch nachdem ich alle vorgestellt habe, entspannt sich die Situation. Die Waffen werden gesenkt, die Vordertür geht auf, herein kommt eine Frau. Irgendwie sieht sie zwergisch aus, doch das Gesicht trägt eher menschliche Züge. Ihre Stimme jedoch klingt rauchig, ähnlich einer Männerstimme. Sie stellt sich als **Anneke Sonnenräumer** vor, die Tochter von Niping, der das Heer der Stahlbärte in den Abgrund führte, Tochter von Witja, die den Drachen Sputnir vergiftete. Auch bekannt als Eistöpfchen, die Plizköchin. Für die nicht-zwergischen Leser: Plizköchinnen können auch aus den gefährlichsten Pilzen nahr- und schmackhafte Speisen zubereiten. Ein angesehener Beruf. Aus welcher Binge sie kommt? „Vergesst es. Es zählt das Jetzt.“ Gut. Wo sie jetzt herkommt? „Von draußen.“ Dort scheint sie auch zu leben. Sie kennt die Besitzer dieses Hauses („ehrenwerte Menschen“) und will bei den Toten wachen. Von der Beute will sie nichts, auch wenn sie schön glitzert. Eine seltsame Zwergin.

Nun stellen auch **Ulvin** und ich mich mit vollständigen Namen vor. **Ulvin's** Abstammung scheint nicht sehr ruhmreich zu sein. Nachdem wir unsere Ahnen aufgezählt haben, platzt es aus **Julius** heraus: „Man nennt ihn auch den Einarmigen und ihn den Einbeinigen.“ Hätte er uns nicht so viel geholfen, hätte er dafür eine Tracht Prügel verdient.

Es stellt sich heraus, dass **Anneke** auch in *Kadloð Rökstóla* (auch *Duæchla'neýn* genannt) war – als Köchin in der Taverne – und **Winterblüte** dort schon einmal getroffen hat. Auch **Julius** und **Quantus** kennt sie, reiste sie doch zeitweise in der gleichen Karawane. Von dem Oger-Angriff auf ebendiese wusste sie jedoch nichts.

Was das Gespräch auf den morgigen Tag lenkt. Nachdem sie von den zwölf Ogern gehört hat, meint sie nur lapidar, dass man nicht mit Feen verhandeln sollte. Und dass wir uns nicht verstecken und nicht entkommen können, da eine Fee diese Oger schickt. Ob sie „Spielzeuge“ dabei hat, fragt **Julius**? Ja. **Julius** betet noch zu „Papa Var“, woraufhin die Zwergin meint: „Besser als zu Ertha“ – wirklich eine seltsame Zwergin.

[06.11.2014, *Falk*]

**Anneke** bereitet allen ein Essen zu, **Ulvin** sammelt derweil Seile, Holz, Nägel und allerlei nützliche Dinge. **Quantus** meint: "Wir könnten die Orks aufstellen, als Ablenkung." **Norgrim** scheucht die Schweine zum großen Raum. **Ulvin** baut die Ballista neben dem Haus auf. **Jorik** baut vier Fallen an den zwei Türen. Die Mammuts helfen beim Transport der großen Balken für die Ballista und erleichtern das "Aufstellen" der Orks. Danach treibt der Finnar die Mammuts in den Stall. **Anneke** klopft auf den Topf und ruft alle zum Essen zusammen. Allen schmeckt es vorzüglich. Die Zwergin berichtet vom großen Wald und einem Menschen, der fabelhafte Holzbeine herstellen kann, vermutlich mit Magie. **Ulvin** geht wieder raus und baut weiter an der Ballista.

Drinne am Tisch erzählen die Abenteurer von den Moðsognar und dem Stein. **Julius**, **Quantus** und **Anneke** finden das sehr interessant. "Der Stein ist bei **Gnaeus**, es ist sein Stein", meint **Norgrim**. Die anderen widersprechen dieser unhaltbaren These, war er doch nur der Träger dieses kostbaren Relikts. Sie beschließen, den Stein zu holen, **Norgrim** macht sich auf den Weg. "Bring auch die Schriftrollen mit", sagt **Julius**. **Anneke** fragt: "Und woher wisst ihr, wo ihr hinmüsst?" "**Gnaeus** wusste es", meint **Norgrim**. Später setzt sich **Julius** an eine Waage. "Papa Var hilft mir", merkt er an. Und irgendwann ist **Ulvin** dann auch mit dem Bau der Ballista fertig.

#### 4. Milchtag im Kriegsmond 499 NV

Alle schlafen auf den Bänken, die Nachtwachen wechseln sich ab: erst **Anneke**, dann **Norgrim**, **Ulvin** bis zum Sonnenaufgang, danach **Quantus**. **Ulvin** läuft gerade um das Haus, der Himmel schimmert schon leicht nach Sonnenaufgang, dann sieht er wippende Köpfe, halb so groß wie die Tannen, anrennen. Er geht zur Tür: "sie kommen den Weg entlang, wacht auf!"

Der Zwerg geht zur Ballista, **Norgrim**, **Anneke** und **Jorik** hinterher. Der Riesentöter spannt die Ballista. Der Finnar legt noch Fallen aus, allerdings geht eine gleich los.

Dann schießt **Norgrim**, aber daneben. **Jorik** und **Ulvin** spannen die Ballista. **Winterblüte** zaubert, der Pflock geht aber daneben in den Schnee. Sie versucht es nochmal und der erste Oger kracht zu Boden. Ein weiterer Schuss mit der Ballista geht daneben. **Winterblüte** schießt einem in die Hüfte, der stolpert, fällt zurück aber läuft weiter. Die Elfe strauchelt beim Zaubern, da ging wohl der Zauber schief. Sie sitzt auf dem Boden vor dem Haus. Ranken kommen aus dem Boden.

**Julius** schießt mit der Armbrust und surrt dem Oger in die Brust. "Nur noch 10", freut dieser sich. Der Schuss der Ballista geht daneben. **Anneke** rennt zu **Winterblüte**, **Ulvin** spannt. Der Schuss der Ballista geht daneben. Der Finnar konzentriert sich. **Ulvin** spannt. **Julius** trifft, der Pfeil prallt aber an der dicken Haut der Ungeheuer ab. Der Schuss der Ballista geht daneben.

**Winterblüte** versucht es nach ein wenig Ruhe erneut, aber beim Auftreffen gibt es bei ihr einen Rückstoß. Sie landet wieder auf dem Arsch, Ranken über und neben ihr, Würmer und Käfer krabbeln darauf herum. **Julius** schießt einen um, der rafft sich aber wieder auf. **Jorik** landet einen sehr sauberen Schuss, der Oger zuckt, aber der Pfeil fällt ab.

Die Oger haben Stämme, Äste, Steinbrocken als Keulen in der Hand. Manche haben auf dem Rücken etwas wie Speere. Zwei bleiben stehen, greifen etwas und drehen sich um ihre Achse. Bei einem reißt jedoch das Seil der Schleuder. Der brüllt wütend. Der andere schießt auf **Jorik**, ein kopfgrosser Stein reißt ihn zu Boden. **Ulvin** lädt die Ballista. Der Oger schleudert auf den Finnar, der weicht aber geschickt aus und es geht ganz knapp daneben. Die Oger schmeißen große Steine und einen Holzpflock, aber daneben.

**Anneke** fuchelt mit Topf und Pfanne, daraus entstehen weitere Töpfe und Pfannen, die um sie herumschwirren. Ein Oger schleudert daneben, ein Stein trifft **Norgrim**, der Batzen aus Schnee und Erde zerberstet aber am Zwerg. Ein zweiter zerschellt auch. Ein weiterer Brocken trifft **Ulvin**, auch dieser zerschellt. **Norgrim** schießt, ein unschönes Geräusch ertönt, das Spannseil surrt zerrissen durch die Luft und der Speer kippt langsam nach vorne von der Ballista. Die ist wohl hin.

**Winterblüte** spannt ihren Bogen, der Pfeil fällt jedoch runter. Sie geht weiter ins Haus.

Ein Oger rennt mit seinem Holzstamm auf die Ballista zu und zerhaut sie komplett. Ein zweiter Haut auf **Ulvin** und trifft erst die Ballista und dann **Ulvin's** Kopf. Das pfeffert den Zwerg um. Ein anderes Ungetüm haut auf die Köchin ein, kommt aber nicht durch die Wand aus Töpfen. Der Finnar schießt einem der Riesenmonster ins Bein. **Norgrim** zieht seine Eisaxt, *greift rücksichtslos* einen Oger *an* und spaltet das Biest *[cool, gleich drei Spieltermini in einer Beschreibung, wie wäre es hiermit: Norgrim hastet durch den Schnee zum Langhaus, erkennt auf dem Weg aber, dass immer mehr Oger geifernd heranstürmen. Schnaubend greift er zu seiner Schwarzeisaxt und rennt schreiend auf eine der Kreaturen zu. Ohne Rücksicht auf seine eigene Sicherheit, lässt er die Axt auf den hünenhaften Feind niedersurren, bis dieser mit zerschlagenen Beinen vor ihm niedergeht.]*

Ein Oger zieht einen Pfeil aus seinem Knie, der andere brüllt und schlägt zu: **Ulvin** landet im Holzhaufen der ehemaligen Ballista. Ein anderes Scheusal will ins Haus, aber der Wolf springt es an und zerbeißt sein Gesicht. Ein kleiner Stein trifft **Anneke**. Es dengelt. Ein Brocken trifft sie noch und bleibt hängen. Ein weiterer zerschellt an **Norgrim**. **Anneke** lässt Kristalle zu einer dicken, hohen und mehrere Schritt langen Eiswand wachsen. Eine neue Mauer schützt den Vorhof vor weiterem Beschuss. **Julius** schießt erneut, der Oger strauchelt kurz, bleibt aber auf den Beinen.

[20.11.2014, *Holg*]

Hihi, hoho, warum sind sie denn nur so dumm die Zwerge? Hihi, hoho, ich habe ihnen doch gesagt, sie sollen im Haus bleiben? Das kleine Hutzelmännchen sitzt auf dem Dach und lacht während es den Ansturm der Oger beobachtet. Es gefällt mir nicht, dass der vorlaute Zwerg schon in seiner Maschine liegt und sich nicht mehr bewegt. Hihi, hoho, er kann jetzt nochmal ein paar Schläge einstecken. Mit einer kleinen Handbewegung und unter weiterem Lachen und Prusten kommt **Ulvin** der Handwerker wieder zu sich.

Hihi, hoho, jetzt kann er dabei sein, wenn die Oger sie fertig machen. Hihi, da fliegt schon der andere Zwerg mit dem kaputten Arm durch die Luft. Hihi, hoho, das Männchen langt sich auf den Bauch, da es sich vor Lachen nicht mehr halten kann. Dass in der Zwischenzeit ein weiterer Oger durch einen gezielten Schuss mit der Armbrust stirbt und die Speere von Eostre einen weiteren buchstäblich durchbohren bekommt er nicht mit. Leider ist aber auch **Jorik** durch eines der Monster quer durch den Raum geflogen, nachdem dieser einen letzten Sprint durchgeführt hat und Jorik die Falle nicht mehr rechtzeitig auslösen konnte. Hoho, hihi, jetzt sind die riesigen Menschenfresser im Haus, einmal durch die Tür und einmal durch die Wand, das ist lustig. Hihi, hoho. Alsbald fliegt der Leibwächter von **Julius** quer durch den Raum und durchschlägt die Trennwand und landet sehr mitgenommen neben seinem Herrn. Auch **Jorik** wird kurz danach gegen die Außenwand geschleudert, er knallt mit dem Rücken gegen Steinfundament und Holzbretter und ist sofort bewusstlos. Hihi, hoho, alles geht kaputt. Sind die doch alle blöd, das schöne Haus, nichts bleibt mehr übrig, hihi, hoho. Aber der übermütige Zwerg scheint sich jetzt ganz gut zu halten, kein Angriff des Ogers scheint ihn zu treffen, die komischen Töpfe um die andere Zwergin halten auch alle Schläge auf. Hihi, hoho, der einarmige Zwerg wird wieder voll getroffen und fliegt durch die Luft, aber es scheint ihm nichts auszumachen, denn genauso oft wie er in den Schneematsch kracht, legt er auch einen Oger flach, erst eins, dann zwei, dann drei und zum Schluss sind draußen vor dem Haus alle restlichen Riesendinger erschlagen. Bei Tiw, das war eine Leistung.

**Julius** rennt zum niedergegangenen **Quantus** und hält seine Hände auf dessen Brust. Wie schon zuvor verzieht es dem Anari den ganzen Körper, doch im gleichen Augenblick ist der Leibwächter wieder bei Bewusstsein und er rappelt sich auf.

Hihi, hoho, aber den anderen im Haus geht es nicht so gut, schon wieder fliegt jemand durch die Luft, es ist die Elfendruide, sie knallt ächzend auf den Boden. Glück gehabt, dass da nicht auch eine Wand war. Der Schreckenswolf ist immernoch mit der Nase beschäftigt, die er sich angeschlagen hat. Hihi, hoho, was macht denn plötzlich das Zinnmännchen da? Das gehört sich nicht, das ist doch gemein! Jetzt wird der letzte Oger von drei Kämpfern malträtiert. Das

Zinnmännchen, das **Julius** gerufen hat, stößt mit dem Langschwert in die Seite des Riesen und die Klinge dringt bis zum Schaft in den Fleischklumpen ein.

**Eistöpfchen** ist noch während dem Kampf zu **Jorik** gelaufen und versucht ihn wieder auf die Beine zu kriegen, was ihr auch zu gelingen scheint. Die Zwerge stürmen mehr schlecht als recht ins Haus, dabei wird der Riesentöter von hinten durch den Schreckenswolf angegriffen, bevor er zurückschlagen kann, wird der Wolf durch **Winterblüte** unter Kontrolle gebracht und **Norgrim** lässt knurrend davon ab, die Bestie zu Brei zu hauen. Hihi, hoho, das Lachen des Männchens ist zu hören. Es verhöhnt die Gruppe noch einmal und lacht sich kaputt. Da niemand mit ihm reden will, es auch kein Alkohol mehr gibt, verschwindet es kurz darauf mit der Bemerkung, zu **Ulvin**: "Ich hätte dir ja das Horn des Berges geschenkt, wenn ich dir nicht hätte helfen müssen, hihi, hoho."

Mit Hilfe der Mammuts und unter Anleitung der Zwergenköchin, beginnt man die Unordnung im Haus wieder in Ordnung zu bringen, den Stützbalken zu reparieren, der während des Kampfes zerstört wurde, das Loch in der Wand zu schließen und die Oger aus dem Haus zu schaffen. Der verletzte Jorik versucht noch aus dem schon steifgefrorenen Polarbären ein wenig Proviant zu gewinnen, für das tote Pferd fehlt dann allerdings die Zeit. Somit ist dann fast auch der Tag zu Ende. Nach der Arbeit gibt es wieder ein gutes Essen aus **Annekes** Hand, doch dann kehrt die Nacht zurück. Hoffentlich kommen die Orks nicht wieder ...

[04.12.2014, Georg]

Nach dem Essen kümmert sich **Anneke** noch liebevoll um **Jorik**. Ich frage sie über den Wunderheiler aus. Anscheinend lebt er aber in einem Kriegsgebiet weit abseits unseres Weges. **Winterblüte** braut derweil einen Trank zusammen. Nachdem die Tiere versorgt und die Nachtwache eingeteilt ist, begeben wir uns zur Ruhe. Die Nacht verläuft ohne eine weitere Störung.

#### 4. Endtag im Kriegsmond 499 NV

Ein toller Tag, die Sonne scheint. **Anneke** fährt ein leckeres Frühstück auf. **Julius** hatte wohl einen Traum: "Papa-Var" will, dass wir den Stützpunkt wieder aufleben lassen. Wir beschließen, alles Nicht-Niet- und Nagelfeste mitzunehmen und uns im nächsten Dorf darum zu kümmern. In **Jordheim** soll ein Adliger oder ein Hothar-Priester über den Nachlass der Familie entscheiden.

Dann besucht uns das Feen-Männlein (das angeblich kein Feen-Männlein ist) wieder: Der "Nordwind" warnt uns vor einem ganzen Haufen Orks, der aus dem Norden auf uns zuhält. Wir sollten die Füße in die Hand nehmen. Wir Zwerge kümmern uns um die Münzen und anderen Wertgegenstände, der Rest packt dann ... den Rest ein.

Nachdem **Jorik** einen sicheren Pfad über den Fluss für uns gefunden hat, müssen wir nur noch die Schlitten über die Fähre schaffen (so sicher ist der Pfad über den Fluss dann doch nicht...).

Wir verbrennen die Toten mit aller gebührender Ehre. Dann brechen wir auf. Wir kommen sicher mit allen Tieren und allen Wertgegenständen am anderen Ufer an. Das Haus haben wir nun doch nicht abgefackelt, obwohl ich die Idee des "Mausoleums" inzwischen irgendwie reizvoll finde.

Der Weg führt die Handelsstraße entlang Richtung Süden. Der Fluss begleitet uns. Den Spuren nach zu urteilen, fehlt es hier weder an Tieren noch an Lagerplätzen. Wir kommen gut voran.

**Quantus** erzählt uns von der Kampftechnik "Jep": wir bleiben alle zusammen und bedrängen einen Gegner. In einer vorher festgelegten Reihenfolge greifen wir den Gegner an, aber erst, nachdem alle "Jep" gerufen haben. Klingt komisch, aber ausprobieren kann man das ja mal.

Am Abend erreichen wir einen verlassenen Karawanen-Rastplatz. Die Reste eines erlegten Braunbären liegen noch hier. Wir bauen unser Lager auf, dann gibt es Abendessen. Danach rauchen **Anneke** und **Julius** noch die eine oder andere Pfeife, ich lasse meine Rüstung und Waffen von **Ulvin** pflegen und übe etwas mit Orkenspalter. Mit nur einem Arm ist das eine wahre Herausforderung. Auch geht mir die Ballista noch nicht aus dem Kopf – wie kann man nur diesen komischen Wind berücksichtigen? **Winterblüte** köchelt mal wieder an irgendwelchen Kräutern rum, dann gehen wir alle schlafen – bis auf die Nachtwache.

#### Ruhetag im Kriegsmond 499 NV

Das Wetter ist einfach wunderbar – wie es sich an meinem Geburtstag gehört. **Anneke** zaubert einen zwergischen Schmiedefeuerkuchen zum Frühstück. Sie hat sich selbst übertroffen. **Joriks** Schmerzen werden von der Elfe etwas gelindert. Dann packen wir das Lager zusammen und brechen auf.

Nach einer größeren Mittagspause mit leckerem Essen entdecken wir etwas rechts von uns: ein großes Mammut, das tot im Schnee liegt. Es ist ungefähr so vier mal so groß wie zwei unsere

Zwergmammuts zusammen – eine echte Seltenheit. Obwohl wir keine Zeit verlieren sollten, wollen sich **Jorik**, sein Wolf und die Elfe das mal genauer ansehen. Sie werden von einem Schwarm Insekten angegriffen, anscheinend handelt es sich um „arktische Zecken“. Nach etwas Hin-und-Her ziehen sich die Zecken zurück. Allerdings haben alle Drei welche abbekommen – nur die Hitze eines Geysirs würde sie bannen. Und vermutlich haben die Zecken auch noch ein Gastgeschenk mitgebracht: Gift.

Um die Viecher loszuwerden, ziehen sich **Jorik** und **Winterblüte** aus und entfernen die Schädlinge einzeln. Bei dem Finnar sind wohl einige an intimen Körperstellen, was der Elfe überhaupt nicht peinlich ist. Nach einem kurzen Streitgespräch zwischen **Winterblüte** und den Zecken, verlassen letztere unsere Kameraden und den Wolf freiwillig. Beeindruckend. Trotzdem soll **Jorik** sich noch nicht anziehen (findet auch **Anneke**), schließlich gibt es da noch das Gift. Ein kleiner Zauber sollte auch dieses vertreiben. Dann erst darf sich der Finnar wieder in seine warme Kleidung einhüllen. Wir ziehen weiter.

Am Abend schlagen wir wieder ein Lager auf. **Anneke** zaubert noch mal ein Geburtstags-Essen. Nach ein paar Geschichten über die Zwerge *Karad Marns* und einem Trank Winterblütes (für die Zecken-Opfer) ist dann auch wieder Nachtruhe angesagt.

### Gesangstag im Kriegsmund 499 NV

Der 17. Reisetag. Es ist leicht bewölkt, die Sonne ist nicht zu sehen. Gegen Mittag fängt es an, leicht zu schneien. Der Finnar glaubt, dass ein Sturm aufzieht. Wir sollten schleunigst einen sicheren Lagerplatz finden. **Anneke** erinnert sich an ein altes Haus, das hier in der Nähe sein muss. Wir beeilen uns so sehr, dass die Elfe erschöpft zu uns Zwergen auf den Schlitten steigt. Der Wind wird stärker. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit finden wir das alte Gasthaus. Auf dem Weg sind anscheinend ein paar Essensrationen abhandengekommen. Ich war es nicht. Ehrlich.

Das Haus ist ein altes Menschenhaus, zu meiner Freude komplett aus Stein. Es hat zwei Stockwerke, das obere ist aber nicht mehr benutzbar. Menschenarbeit ... Im Inneren finden wir einen Kamin, dort stehen auch zwei Paar Schuhe. Wir führen die Zwergmammuts in die Stallung, räumen die Schlitten ab und sichern sie gegen die Wände des Gasthauses. Die anderen Tiere kommen zu uns in die Wohnräume. Wir schließen die Fensterläden, dann ist der Sturm da. Hoffentlich erfrieren die Orks ... Die Tiere sind ziemlich aufgeregt. Erst als der Sturm vorbei ist, beruhigen sie sich wieder. Aber zu diesem Zeitpunkt sind wir schon längst am Schlafen.

### 1. Kopftag im Schermond 499 NV

**Winterblüte** weckt uns mit einem lauten Schrei. Eines der Rentiere von **Julius** ist verletzt. Anscheinend ist es in der ganzen Aufregung mit dem Kopf gegen die Wand gerannt. Es atmet noch. Aber **Winterblüte** kann nichts für es tun. Die Elfe fängt an, ein Lied zu singen, holt ein Messer raus und schneidet dem Tier den Hals durch. Keiner von uns hätte dem Tier noch helfen können. **Jorik** nimmt das Vieh aus (11 Tage essen, 1 Rentier-Fell, 1 Rentier-Geweih), **Anneke** macht Frühstück, der Rest räumt zusammen. Außer **Ulvin**: er nimmt sich die Zeit und baut ein Mammut-Reitgeschirr, so dass wir mit beiden Schlitten weiterreisen können.

[18.12.14, *Falk*]

Julius lenkt zum ersten mal einen Schlitten, der von einem Zwergmammut gezogen wird. Er führt die kleine, blökende und brüllende Karawane an. Nach einigen Stunden durch den Schneefall sieht man eine kleine Siedlung mit einem großen Saxalanghai auf einem Hügel, umgeben von nur wenigen, kleinen Häusern, Palisaden und einem Eisgraben. Das muss *Jordheim* sein. Einige Bewohner schauen neugierig, **Anneke** grüßt freundlich. Man fährt über eine Brücke zum großen Tor.

**Julius** begrüßt die Wachleute: "Können wir die Gastfreundschaft eures Hauses in Anspruch nehmen?" "Wenn ihr die Regeln unseres Ritters befolgt", meint der Mann am Tor. "Wie sind die Regeln?" "Ach, das würde zu lange dauern, lasst einfach die Waffen, wo sie sind!"

Es führt ein Spiralweg den Hügel zum Langhaus hinauf. Das ist echt riesig, einige Leute reparieren die Sturmschäden. Viele Trophäen sind am Haus angebracht, sogar ein riesiger Drachenschädel mit langen Hörnern. "Wir bringen schlechte Kunde, die Fährstation ist von Orks und dann von Ogern überrannt worden. Unsere Karawane wurde auch von Ogern vernichtet." Bald kommt der Herr des Hauses und der Siedlung, behangen mit gutem Leder und edlen Fellen. Er hat lange, vom Alter ergraute Haare und sieben Zöpfe am Bart. Alle Stellen sich vor.

"Was habt ihr uns mitgebracht?", fragt **Ridder Ariald Bodosunu**. "Das sind die Überbleibsel der Fährstation, sie sollte wieder aufgebaut werden!", meint **Julius**. "Das stimmt, jetzt wo der Sommer kommt, ist sie sehr wichtig!"

Im Haus sieht man, wie der Drachenkopf mit Seilen am Haus festgemacht ist. "Wer hat den erlegt?", fragt **Ulvin**. "Das war ich, zusammen mit Bogenschützen und meinem Bruder, der leider von ihm verschlungen wurde!" Alle werden gut mit Bier, Wein und fettiger Suppe bewirtet, danach gibt es Fleisch und sogar ein paar exotische Früchte aus den Herdländern. **Norgrim** erzählt mit viel Engagement wie die Orks und Oger nieder gemäht wurden und auch von der Zeit davor in *Karad Marn*. **Quantus** erzählt schließlich auch von den Orks, die uns auf den Fersen sind. Später singen und tanzen alle. Irgendwann kommt ein Mann mit verbundenem Gesicht und spricht mit dem Ridder. Die Elfe erkennt einen Kenaz-Priester. Später verbindet sie nochmal **Norgrims** Arm.

### 1. Wachttag im Schermond 499 NV

Als alle am nächsten Morgen aufstehen sind sie etwas träge. **Ridder Ariald Bodosunu** meint: "Ich habe mich mit meinem Priester beraten. Wir sind zu dem Urteil gekommen, dass ihr fair und tapfer gekämpft habt. Wir würden euch ein Zwergmammut lassen und mit den anderen Tieren die Fährstation wieder aufbauen." Die Abenteurer nehmen das Angebot an.

Als die Gruppe nochmal auf die Orks zu sprechen kommt, meinen die Zwerge: "Wir wollen den Orks lieber hinter Palisaden begegnen." Der Ritter stimmt zu und meint: "Kenaz' Feuer wird sie verbrennen! Die Unbezwingbaren sind schon sehr lange in der Region. Wir werden andauernd angegriffen." **Julius** würde lieber schnell weiter ziehen, **Anneke** auch. Es entsteht eine angeregte Diskussion; greifen die Orks die Siedlung an oder lauern sie der Gruppe auf? Am Ende beschließen alle, weiter zu ziehen: zum *Frostwassersee*, dann nach Westen in die *Frosthöhen*, dann nach einer Höhle suchen.

Derweil schaut sich die Frau des Drachentöters, **Erlgard**, den Arm von **Norgrim** an. "Das sieht schlecht aus, du wirst wohl Eira um eine Quest bitten müssen." Später geht die Elfe mit ihr mit und sie brauen eine Salbe. **Norgrim** besorgt noch ein Fass Bier, das er **Julius** versprochen hat. Der freut sich über das gute Geschäft. Dann bedankt sich der Zwerg für die Salbe und überreicht ihr den ominösen "Schwarzen Edelstein". Sie bedankt sich, wengleich mit einem großen Fragezeichen über dem Haupt.

Alle packen, der Ridder gibt allen noch für 5 Tage Essen mit. Am 19. Tag der Reise brechen sie in Richtung Süden auf. Am Nachmittag kommt die Gruppe in einen Wald. Man hört Schreie und Kampfärm in der Ferne. Die Elfe geht mit Skiern voraus. Nach einer Weile wird es still. Dann sieht **Winterblüte** ein riesiges, zotteliges Zwergmammut mit einem Schild am Kopf und einem Zwerg auf dem Rücken. Mammut und Zwerg sind mit Blut besudelt, der Zwerg hat die Zöpfe eines Kriegers, trägt eine schwarze Eistrüstung und das Wappen der Elitegarde des Zwergenkönigs aus *Karad Marn*. "Ist das Tier verletzt? Ich kann ihm helfen?", fragt die Elfe. Alle stellen sich vor und bestätigen, dass die Elfe dem Mammut helfen kann. Der Zwerg steigt ab und versinkt im Schnee (etwas). Die Elfe versorgt das Tier.

"Warum habt ihr die Höhlen verlassen?", fragt **Norgrim**. "Der König hat mich geschickt, es geht bergab mit *Karad Marn* und dem Süden", erwidert **Mumnim Eisennagel**. "Das Problem sind nicht Orks, es sind die Riesen, die sich zusammenrotten." Die Abenteurer erzählen von den Moösognar. "Nur einer von ihren Schmieden könnte uns helfen, mächtige Waffen und Rüstungen herzustellen, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass sie euch helfen werden", meint der Elitehuscarl. Dann zieht er weiter nach Norden, den Orks entgegen.

Auch die Karawane zieht weiter. Einem toten Frostriesen und mehreren Orkleichen entgegen. Pfeile surren heran ...

[15.01.15, *Holgī*]

Es ist ein minutiös vorbereiteter Hinterhalt und uns fliegen die Pfeile und Speere nur so um die Ohren. Mein Leibwächter wird getroffen, der Speer durchbohrt ihn und bleibt im Schlitten stecken. Ich habe Glück und eine gute Rüstung, die Pfeile und Speere treffen mich nicht richtig, die anderen werden genauso hart angegriffen. Ein kleines Wesen greift den Riesentöter an, es ist schnell und weicht sofort zurück, um dann, bevor der Schreckenswolf zubeißen kann, auch diesem sein Kurzschwert in die Seite zu rammen. Doch nach der ersten Salve bietet uns der Engro an, wie ihn die anderen nennen, dass wir uns ergeben sollen. Doch da hat er die Rechnung nicht mit den Zwergen **Ulvin** und vor allem **Norgrim Isenhaut** gemacht. Der unverwundbare Riesentöter zieht seine Waffe, daraufhin werden wir alle wieder mit Pfeilen und Speeren gespickt. Der Kampf geht also weiter und wir stecken viel ein. Als mich einige Soldaten angreifen bekomme ich Panik, löse den Verschluss meines Zauberfläschchens und spucke ein kaltes Feuer aus meinem Mund. Die Haare auf meinem Kopf gefrieren und vier der Räuber stehen in blauen Flammen. Diese geraten in Aufruhr, bedrängen mich aber dennoch weiter. Leider kann ich den

Schlitten nicht halten, als sich das Zwergmammut erschrickt, da ich wohl sein Hinterteil mit eingefroren habe.

Der Zwerg bekommt einen Schlag nach dem anderen von dem Engro ab. **Eisblüte** tötet mit ihren magischen Speeren die ersten Räuber. Plötzlich kommt der Elite-Huscarl **Mumnim Eisenhagel** zurück und richtet mit seinen Kriegshämmern ein furchtbares Blutbad unter den Wegelagerern an. Einer nach dem anderen wird durch seine fliegenden Waffen erschlagen. **Norgrim** ist jetzt, nachdem der Kleine ihn von den Beinen geholt und mehrfach mit seiner Klinge traktiert hat, vollständig kampfunfähig – aber sterben will der Zwerg wohl nicht.

Mit vereinter Kraft und den Zauberkraften von **Anneke** schaffen wir es, die Räuber zu bezwingen. Die Zwergenköchin hat – wie schon bei ihrem ersten Auftritt – den Körper des Engro kontrolliert und ihm befohlen, seine restlichen Leute sollen sich ergeben. Als die Heckenschützen und Mordbuben aus dem Versteck herauskommen, werden auch diese durch die fliegenden Hämmer des Zwergen-Huscarl erschlagen. **Eisblüte** versucht den Riesentöter zu heilen, was ihr auch gelingt. **Julius** ist furchtbar traurig und wütend, er zieht **Quantus** bewegungslosen Leib von dem Speer und hält seine Hände auf die Wunde. Es schüttelt ihn durch und die Verletzung des Leibwächters verschwindet auf wundersame Weise. Unterdessen hat **Anneke** dem Räuberanführer, der sich wohl **Siljas Todesschritt** schimpft, befohlen sich zu entblößen und auf dem Wagen herumzutanzten. **Ulvin** möchte von ihm wissen, wo sein Lager ist und der Tanzende gibt bereitwillig Auskunft. Nachdem alle geheilt wurden, beschließt man, dass **Mumnim** den Räuber mit zu Ridder **Ariald Bodosunu** nach *Jordheim* nehmen soll, um ihn dort vor Gericht zu stellen. Zum Glück kam der Elite-Huscarl überhaupt zurück, und das nur, weil er uns vor dem warnen wollte, was noch vor uns liegt.

Nach einer kurzen Besprechung wird beschlossen, das Lager von **Siljas** zu suchen, denn die Zwerge wittern fette Beute und ich ein gutes Geschäft.

[05.02.15, *Georg*]

Ich durchsuche die Leichen nach Wertgegenständen. Die doofen Orks haben nicht einmal Ausrüstung dabei (**Quantus** findet diese später etwas abseits) und ansonsten finde ich hauptsächlich Speere und Bögen. Mit nur einem Arm kann ich mit einem Bogen nichts anfangen, also nehme ich mir fünf Speere. Es werden weitere Speere, ein Bogen und Pfeile eingepackt.

**Silias** feilscht um sein Leben. Er wüsste etwas über die Höhle, die wir suchen. Nach einer längeren Kitzel-Attacke durch **Julius** packt er aus. Wir erhalten eine Karte und er erhält im Gegenzug – bei **Mumnin** verbleibend und bald dem Ridder **Ariald Bodosunu** aus *Jordheim* übergeben – seine gerechte Strafe. Die Karte zeigt vermutlich den *Weissensee*. Die gesuchte Höhle ist entweder im Norden oder im Westen des Sees. Wir würden die Karte eher verstehen, wenn einer von uns "Alt-Anari" könnte. So alt ist diese Karte nämlich und sie enthält viel Text. Anscheinend ist der Text die Wegbeschreibung, nicht das Bild. Seltsam. **Silias** hatte sie einem Händler abgepresst. Der Händler ist tot und kann uns nicht mehr weiterhelfen. Reichtümer soll es in der Höhle in vielerlei Hinsicht geben: Geld, Wissen, ...

**Mumnim** warnt uns noch einmal eindringlich davor, nicht von der Straße abzukommen und die Stadt *Norfelingen* nicht zu betreten. Er selbst kann uns nicht begleiten, denn er sucht nach einer Frau mit einer flammenden Krone.

Nachdem die Spuren gefunden sind, brechen wir zur Räuberhöhle auf. Das Mammut nutzen wir, um den Weg für die Schlitten befahrbar zu machen. Da es hier jede Menge Möglichkeiten gibt, uns einen Hinterhalt zu legen, schicken wir **Quantus** und **Jorik** vor, den Weg und das Lager zu erkunden. Als die beiden zurückkommen, berichten sie von Eisgoblins. Das sind Kreaturen *Thryms*, die sich schnell auf Schnee fortbewegen können.

**Ulvin** und ich sind dafür, den Goblins den Garaus zu machen und uns dann um die Räuber zu kümmern. Selbst **Anneke** hat etwas gegen diese Kreaturen *Thryms*, doch will sie die Räuber verschonen. Oder doch alle in Ruhe lassen und weiterziehen? Wir Zwerge werden überstimmt und so lassen wir Goblins und Räuber zurück und setzen unseren Weg Richtung Süden fort. Noch vor Sonnenuntergang erreichen wir den Rand des Waldes und schlagen dort ein Lager auf.

**1. Markttag im Schermond 499 NV**

Der Tag ist unangenehm warm. Die Menschen, Elfen und sogar **Anneke** finden ihn jedoch wunderschön. Seltsam sind sie ... Wir brechen früh auf und trödeln nicht. Es geht weiter den Fluss entlang. Nach einiger Zeit gelangen wir an eine Stelle, an der dieser Fluss mit einem anderen zusammenfließt. Dort, wo sich die Flüsse treffen, befindet sich eine seltsame Stadt. Häuser stehen auf Stelzen im Wasser, und auch an Land erstreckt sie sich sehr weit. Eine so

große oberirdische Stadt habe ich noch nie gesehen. Nix gegen unsere Zwerge-Bingen, doch für die Oberflächler schon recht beeindruckend. Die Gebäude sind aus Stein, reichlich und seltsam verziert und strotzen nur vor Säulen. Aber übrig sind nur noch Ruinen. Eventuell eine elfische Arbeit? Es ist sicherlich der Ort, vor dem uns **Mumnim** gewarnt hat. Zwischen den Säulen können wir ein reges Treiben beobachten. Anscheinend werden dort Kriegsmaschinen durch Sklavenhände gebaut. Menschen- und Elfenleiber sind auf Stöcke gepfählt. An uns scheint zum Glück niemand Interesse zu haben und so machen wir, dass wir schleunigst wegkommen.

**Ulvin** macht mich darauf aufmerksam, dass ich meine Eisaxt vor der Sonne schützen sollte. Und so verpacke ich sie schnell.

Später begegnen wir fünf fischenden Finnar. **Jorik** redet mit ihnen. Anscheinend sind sie nicht glücklich über seine Begleiter. Wir Zwerge hätten die Orks mitgebracht – was für eine Verleumdung. Orks hätten an den Finnar kein Interesse. Wohl aber an den Metallen der Zwerge. Sie raten uns dazu, möglichst schnell weiterzuziehen. Im Süden kämen auch bald ein paar Menschensiedlungen.

Und so ziehen wir auch weiter. Der Strom neben uns wird immer kleiner. Keine Menschenseele streift unseren Weg. Gegen Abend schlagen wir wieder unser Lager auf. **Julius** legt **Winterblüte** die Hände auf – die Elfe fühlt eine übernatürliche Wärme. Das soll gegen Ihre Metall-Allergie helfen. Er wird das jetzt jeden Abend machen, bis sie gesund ist.

Ich trainiere, **Ulvin** repariert das Netz des Finnars. Später am Abend unterhalte ich mich mit **Anneke**. Ich will ihre verquere Ansicht der Welt verstehen, doch irgendwie verläuft das Gespräch verwirrend. **Quantus** bedankt sich bei **Julius** für sein Leben. Er wird seine Schuld begleichen, sobald er nicht mehr bei der Eisengilde ist.

#### 1. Montag im Schermond 499 NV

Schon wieder ein warmer, unangenehmer Tag mit Sonnenschein. Wir reisen weiter, immer am Fluss entlang. Am späten Vormittag sehen wir einen kleinen Saxa-Hof. Aber dort sind wir nicht erwünscht und so ziehen wir weiter.

Am Nachmittag kommen wir an einen deutlich größeren Saxa-Hof. Es ist der Hof der **Björingsunu**. Wir werden auf eine Suppe eingeladen, doch so richtig willkommen scheinen wir nicht zu sein. Wir bekommen keine Neuigkeiten zu hören, und die Unsrigen scheinen die Saxa nicht zu interessieren. Und so verlassen wir auch dieses Gehöft.

Kurz vor Sonnenuntergang sehen wir in einiger Entfernung ein großes Feld voller Ruinen. Anscheinend hat hier einst eine riesige steinerne Brücke über den *Frostwasserfluss* geführt. Nur noch die Hälfte davon steht. Dies sind die Überreste einer Anari-Siedlung, die vor 200 Jahren noch *Brohlingen* hieß. Es ist eine der wenigen Anari-Siedlungen in den *Herrenlosen Ländern*. Und von diesen ist sie auch die älteste und größte. Diese Stadt wurde nicht von Orks oder Goblins überrannt. Sie wurde von innen heraus durch einen dunklen Priester zerstört. Kinder töteten ihre Eltern, Eltern fraßen ihre eigenen Kinder. Die Leute brachten sich gegenseitig um. Heute heißt dieser Ort nur noch *Die Schwarze Stadt*. Wer dort hingehet, der erliegt ihrem Fluch. Wir sehen keine Lebenszeichen und so folgen wir dem Weg der Karawanen und ziehen an der Ruinensiedlung vorbei. **Jorik** wundert sich darüber, dass je größer der Ort ist, desto kaputter sind die Häuser. Einzelne Häuser hingegen sind jedoch bewohnt.

Gegen Abend finden wir ein altes, benutztes Lager mit Holzwänden als Schutz vor Wind und Wetter. Wir bringen den Schlitten mit den Vorräten rein (der andere hat hier keinen Platz) und schlagen unser Lager auf. **Julius** legt auch an diesem Abend **Winterblüte** seine Hände auf und hört sich dafür ihre eher langweiligen und seltsamen Geschichten an.

[19.02.15, Falk]

#### 1. Sonntag im Schermond 499 NV

Alles ist ruhig während der Nachtwache: erst bei **Winterblüte**, dann bei **Norgrim**, **Anneke**, **Ulvin** und **Jorik** bis nach Sonnenaufgang. Morgens frühstücken alle am Feuer, danach verstauen sie ihre sieben Sachen auf die Wagen. Plötzlich lässt sie ein lautes Krachen und Knirschen aufhorchen. **Ulvin** sieht Leute zwischen auftürmenden Eisplatten und Schollen rennen, sie versuchen dem tauenden Fluss zu entkommen. **Ulvin** schreit: "Da sind noch Menschen auf dem Fluss!" **Winterblüte**, die gerade in eine andere Richtung schaut, meint: "Dort war was in der Luft und ist hinter dem Hügel gelandet!" **Norgrim**: "Wir retten die Menschen, ihr wacht hier!" **Ulvin** humpelt los und meint schnell: "Hach Mist, ich lass es, helf du den Menschen, **Jorik**, geh mit, ich halte hier Wache!" Der Finnar, **Norgrim** und **Anneke** gehen, es folgen **Julius** und **Quantus**. **Ulvin** und **Winterblüte** halten Wache.

"Was hast du gesehen?", fragt Ulvin "Etwas Großes, wie ein Drache. Aber sehr weit hinten, sicher zehn Meilen entfernt hinter dem Hügel." Auch nach einer Weile sieht **Winterblüte** nichts. Für **Ulvin** ist das zu weit weg, er kann gerade so den Hügel erkennen.

Im Fluss ist ein brüllendes Rentier zwischen zwei riesigen, aufgestellten Eisblöcken eingeklemmt. **Quantus**, **Julius** und **Jorik** fassen sich an den Händen und bilden eine Kette, um einen der in Not Geratenen zu retten. **Norgrim** rennt noch, gefolgt von **Anneke**, springt elegant über einen Wasserarm und läuft zu den anderen. Diese konnten den Menschen aus dem Wasser ziehen. **Julius** knieht über ihm, pumpt zur Wiederbelebung und singt "Heile, heile Gänschen". **Norgrim** kommt: "Was ist passiert?" "Wir haben nur einen retten können, die anderen sind zwischen dem Eis verschollen", ist die Antwort. Der Zwerg sieht jetzt jedoch, dass der Gerettete gar kein Mensch ist: das Wesen hat rotbraunes Fell, einen tierähnlichen Kopf, einen langen Schwanz und lange Krallen. Im Maul hat es zwei große, stumpfe Schneidezähne, es hat große Augen, sonst aber Menschenform. Es trägt über dem eigenen Fell noch zusätzliche Felle, ein Kettenhemd und einen Helm. Es sieht aus wie eine Mischung aus Eichhorn und Mensch. "Ein Jegeren, oder so ähnlich. Ich habe von ihnen gehört", meint der Riesentöter.

**Julius** singt weiter und pustet auf die Wunden, als auch **Anneke** schwer atmend ankommt. "Was ist das?" **Norgrim** merkt an: "Wir könnten einen Eimer Wasser über ihn schütten!" **Julius** erwidert "Nein, aber kitzeln hilft da oft." Er tut es und das Wesen erwacht schwer atmend. Es schüttelt sich das Wasser vom Pelz und fährt sich mit den Krallen durchs Fell. "Verstehst du uns?", fragt **Jorik**. "Verstehe euch, verstehe euch gut. Wo sind die anderen?", antwortet es in Handelsrache. "Wir konnten keinen von ihnen retten, sie sind von den Eiswassern davongetrieben worden. Wer bist du?" "**Signigg** heiße ich, ich komme aus den *Cairnlanden*."

Alle gehen gemeinsam zurück, **Anneke** hilft dem Jegeren. "Was macht ihr hier?" "Wir haben Frostblüter gejagt, aber jetzt weiß ich nicht mehr, was ich jagen soll" **Anneke**: "Es tut uns leid, aber vielleicht hatte einer Glück und ist flussabwärts aus dem Wasser gekrochen" **Norgrim** meint: "Das ist unsere Richtung, vielleicht finden wir noch jemanden."

Zurück an den Wagen stellen sich alle vor. **Winterblüte** meint: "Du bist doch einer von denen, die sich 'Diener Ratatosk' nennen!" "Ich komme aus den *Cairnlanden* aus dem Süden, aber da ist Krieg. Ihr habt mein Leben gerettet, drum werde ich euch begleiten, bis ihr mich freisprecht."

"Wir können mit **Joriks** Netz das Rentier an Land holen, der Proviant wird schon knapp", meint **Ulvin**. Er bastelt etwas und sie holen das tote Tier vom Eis. **Jorik** zerlegt es fachgerecht.

Sie ziehen weiter nach Süden am Fluss entlang. Obwohl alle Ausschau halten, finden sie keine Gefährten von **Signigg**. Dieser erzählt, er war mit einem Herdritter unterwegs. Außerdem mit einem Eisfischer, der seine Familie verloren hat und einem Begleiter, der Wasser beschwören konnte, einer Gnadensschwester und einer Priesterin vom Gott der Jagd. Sie haben ganz bestimmte, böse Frostblüter gejagt. **Signigg** selbst war der Kundschafter der Truppe.

Am späteren Nachmittag sieht **Winterblüte** abseits des Weges eine Zeltsiedlung, vermutlich Finnar. Die ist jedoch zu weit abseits des Weges, sie gehen deshalb weiter. Bald finden sie eine Stelle, an der schon mehrere Leute gerastet haben: es liegen Reste von Brennholz an der Feuerstelle. Die Zelte sind schnell aufgebaut, **Anneke** kocht lecker Rentierfleisch. **Julius** legt wie jeden Abend seine Hand auf **Winterblüte**, **Norgrim** trainiert mit seinen Waffen. Später kommt **Julius** zum Riesentöter und meint: "Wenn ich 'Heile, heile Gänschen' mache, kann ich vielleicht deinen Arm heilen, aber nicht heute, heut tut mir der Hintern weh und ich muss nun in die Falle gehen". Die Nacht ist ruhig.

### 1. Halbtag im Schermond 499 NV

**Julius** meint am Morgen zu **Norgrim**, er könnte es jetzt mit seinem Arm probieren. Er legt die Hand auf und nach einer Weile spürt der Zwerg tatsächlich etwas in seinem tauben Arm. Alle brechen auf. Nach einer Weile meint **Winterblüte**, sie sehe eine Wagenkaravane, die im Kreis steht und sich gegen blaue Wesen, vermutlich Goblins, verteidigt, die die Karavane belagern. "Bestimmt an die 100! Gegen zehn Wagen und vielleicht drei Duzend Menschen, aber viele Kinder!" Alle beratschlagen: man sollte helfen, aber es sind verdammt viele Goblins!

Als sie näher kommen, meint **Winterblüte**: "Das sind nicht alles Kinder, viele sind kleine Menschen!" "Vielleicht Engros", wirft **Ulvin** ein. **Quantus** sagt: "Wir sollten zusammenbleiben und durchbrechen!" **Anneke** geht auf den vordersten Wagen, den **Julius** steuert, der Kundschafter mit den Zwergen auf den zweiten. **Winterblüte** und **Joriks** Riesenwolf folgen den Wagen.

**Julius** beschleunigt das Mammut, der Wagen schlingert und kann nur schwer unter Kontrolle gehalten werden. **Jorik** steuert seinen besser. Die Goblins schreien und verteilen sich.

**Ulvins** erster Bolzen geht daneben, der zweite trifft und wirft einen Goblin kurz zu Boden. **Winterblüte** schießt und zwei Goblins fallen um. Als er (keine Ahnung wer damit gemeint sein soll, Anm. d. Red.) näher kommt, streckt er noch einen Goblin nieder. **Ulvin** schießt und haut einen um. Als die Wagen näher kommen, legen die Fernkämpfer der Goblins los. **Julius** wird getroffen, aber zum Glück nicht verwundet, **Quantus** fängt einen Pfeil. **Anneke** fuchtelte zwischen ihren Töpfen, eine acht Schritt lange Wand aus Eis entsteht. Aus der rechten Hälfte fliegen Äxte, Pfeile und Speere, treffen aber niemanden ernsthaft.

**Quantus** haut einen Goblins mit dem Speer um und kurz darauf noch einen. **Anneke** schaut konzentriert, dann dreht sich ein Goblin und schießt seinem Nachbarn in den Hals. **Jorik** steuert den Wagen in den Tiefschnee, **Norgrim** tritt einen Goblin und mäht einen anderen mit der Axt nieder. Der Kundschafter haut dann den Getretenen ganz um. Wieder erschießt ein Goblin einen anderen. Rechts stehen nun nur noch zwei Blauhäuter. Ein Goblin haut auf Signigg, aber daneben, weitere kommen um die Eiswand herum.

**Ulvin** schießt nach hinten auf die auftauchenden Goblins, jedoch fährt der Wagen über einen Hubbel und er verliert seine Armbrust. Die Goblins greifen an und treffen **Julius** schwer. Er kann aber mit viel Glück die Kontrolle über den Wagen behalten. Auch **Anneke** wird getroffen, der Schuss geht aber in die Töpfe.

Die Goblins schießen erneut ihre Bögen ab, treffen nur **Norgrim**. Zwei schießen auf ihren blauen Nachbarn, einer davon fällt. **Ulvin** hebt seine Waffe auf.

Die zwei Wagen und **Winterblüte** fahren in die Wagenburg ein, nur der Wolf ist noch draußen. Die Menschen schieben die Lücke wieder zu. Einige Goblins schießen ihresgleichen ab, diese werden dann aber von anderen Goblins überwältigt. Auch der Wolf rettet sich unter schwerem Beschuss in die Wagenburg.

Anneke sieht den schwer verletzten **Julius** und reibt mit einem Stein auf ihm rum, dann streut **Winterblüte** Kräuter auf ihn, die sich in Insekten verwandeln und die restlichen Wunden schließen.

[05.03.15, Georg]

In der Wagenburg sind Menschen unterschiedlicher Herkunft, darunter viele Frauen und Kinder. Auch ein paar kleinere Menschen sind darunter. Vier Personen sind verletzt und werden versorgt. Einer ist gefallen. Einige der Leute verlassen ihre Posten, um uns zu begrüßen. Ich harsche sie an, sie sollen gefälligst auf den Posten bleiben: erst muss die Gefahr gebannt sein. Ein Finnar, wohl der Anführer, bestätigt dies. Sein Name ist **Nooa**. Anscheinend sind sie einem Ork gefolgt. Ork? Alle töten!

Er stellt die kleinen Menschen als "Knüppler" vor: Eine Fernkampftruppe mit Stabschleudern. Sehr gefährlich und mit sehr bunter Kleidung.

Wir beraten, wie wir die Goblins bekämpfen. Am Ende einigen wir uns auf meinen Plan: **Anneke** erstellt Eiswände, so dass wir immer nur mit einem kleineren Teil der Goblins kämpfen müssen. Diese übernehmen dann wir mit Unterstützung einiger Menschen (Söldner der Eisengilde sowie Knüppler). Koordinieren tut das Ganze der Anführer der Menschen.

Die Übermacht stellt kein Problem dar. Beim ersten Ausfall töten wir ein Drittel der Goblins. Ich selbst erschlage den Ork, der wohl der Anführer der Goblins ist. Es dringen auch ein paar Goblins in die Wagenburg ein, doch sie können abgewehrt werden. **Winterblüte** wird leicht verletzt. **Anneke** kämpft selbst kaum, sie hetzt aber mit ihrer Magie die Goblins gegenseitig aufeinander.

**Ulvin** ist beleidigt: er wollte eigentlich den Ork töten. Er lässt seinen Zorn im zweiten Ausfall an den Goblins aus. Ich selbst bin leider nicht schnell genug und so ist es **Signigg**, der in diesem Kampf brilliert. Nach diesem Ausfall steht gerade mal noch die Hälfte der Goblins. Lange machen sie es nicht mehr.

Nach dem dritten Ausfall können gerade noch fünf Goblins flüchten. Den Rest haben wir zur Strecke gebracht. Ein kurzer und spaßiger Kampf.

Die Menschen jubeln. Gerade Mal vier von ihnen sind tot: zwei Finnar-Söldner und zwei Knüppler. Nachdem sich die erste Euphorie gerade gelegt hat, sammle ich meine Trophäen: 25 Goblin-Zehen und ein Ork-Zahn.

Dann ruft uns **Nooa** zusammen. Er will die Menschen in den Norden bringen, nach *Duæchla'neÿn* und *Karad Marn*. Er selbst soll die Karawane beschützen und wurde von **Timon ap-Makis** angeheuert. Er ist Händler und will uns entlohnen: 30 Goldskilde für jeden und ein Glücksring. **Julius** will den Glücksring haben. Nach kurzem Protest bekommen **Ulvin** und ich seine 30 Goldskilde und überlassen ihm dafür den Ring. Laut **Anneke** ist der Ring nicht unmächtig. Seine

vier Halbedelsteine sind mit einem Glückszauber bestückt.

Ob einer in der Karawane Alt-Anari kann? Nein. Ein solcher Gelehrter wäre in den *Herrenlosen Ländern* aber auch so viel Wert wie 1000 Burgen. Leider nur, wenn er lebt. Es lohnt sich also nicht, *Gnaeus'* Ruhe zu stören. Eventuell gibt es einen solchen Gelehrten in *Frellingen*, doch dieser Ort hat andere Probleme: ein Drache hat die Hälfte der Einwohner gefressen.

Ich frage noch, ob sie Essen entbehren können – nein, ist die Antwort. Egal, in *Frellingen* wartet Drachenfleisch auf uns.

Nachdem alle geheilt sind, geht es an die Verabschiedung. Wir warnen die Karawane noch vor dem Orkstamm, den Goblins im Wald sowie vor der einen oder anderen Stadt. Willkommen im Norden. Die Karawane lädt ihre Toten auf einen Wagen. Dann überlässt uns eine der Frauen noch einen Korb mit Essen.

Wir ziehen weiter in Richtung Süden. Gegen Abend schlagen wir an einem alten Turm unser Lager auf. Daneben befindet sich eine zusammengefallene Holzhütte. **Julius** legt **Winterblüte** und mir seine Hände auf, dann geht es zu Bett.

Während meiner Nachtwache werden wir von zwei hungrigen Schneeleoparden angegriffen. Den einen erledige ich, den anderen belegt die Elfe mit einem Zauber. Er verschwindet.

### 1. Milchtag im Schermond 499 NV

**Winterblüte** zieht dem toten Schneeleoparden das Fell ab. Ich beanspruche davon eine Mütze, der Rest ist mir egal. Nach dem Frühstück brechen wir auf.

Am frühen Nachmittag erreichen wir *Frellingen*: ein Lager mit neun großen Finnar-Zelten und sieben Holzhütten, die Hälfte davon zerstört. Die gesamte Siedlung sieht ziemlich mitgenommen aus. An vielen Stellen ist sogar der Boden aufgerissen. Ein kleiner Wall aus Erde und Schnee hilft vielleicht noch gegen Goblins, sicherlich nicht gegen den Drachen. An zwei Stellen ist der komplett platt gewalzt worden. Wir sehen einen Haufen Tote, zwei davon werden gerade verbrannt.

Ein älterer Mann humpelt auf uns zu. Wir bieten unsere Hilfe an. Dann kommt **Isaak ap-Fedon** auf uns zu. Er scheint der Anführer zu sein. Ob das ein Drache war? Nun geflogen ist er nicht, eher gekrochen. Wie eine weiß-bläuliche Schlange mit Drachenkopf. Und er hat Kaltfeuer gespien. **Signigg** meint, es könnte ein Helfrost-Orm sein, eine Art Drache ohne Flügel

Wir erzählen von dem Kampf gegen die Goblins und ich präsentiere meine Trophäen. Daraufhin bekommen wir mehr Details: drei Mal hat der Orm das Dorf überfallen. Er ist noch nicht lange hier. Sein Nest muss in den Hügeln jenseits des *Flammenmoors* liegen. Diesen Namen verdankt der Sumpf dem Feuer Kenaz', das aus dem Boden kommt. Vor vielen Generationen war der Boden dort noch hart, heute ist er ziemlich weich. Durch das Moor ist noch nie jemand aus dem Dorf gegangen, auch in die Hügel wagte sich noch keiner vor. Wenn sie uns zu Essen geben, bleiben wir, bis der Orm das nächste Mal kommt. Doch das ist nicht möglich, die Vorratskammer ist verbrannt. Zudem wird er erst wieder kommen, wenn er sich von den Verletzungen erholt hat. Ein paar Speere haben ihr Ziel nicht verfehlt.

Die Finnar werden den Ort in den nächsten Tagen verlassen. Die anderen jedoch wollen die Geister ihrer Ahnen und Brüder nicht verlassen.

Die Spuren des Orms sind gut zu sehen. Wir glauben, den Spuren folgend sicher durch das Moor gelangen zu können. Nach etwas hin und her wollen wir den Orm erledigen. Heute wollen wir erst einmal bis zum Sumpf gehen und uns umschaun, danach wollen wir die Nacht im Dorf verbringen. Wir nehmen nur das nötigste mit (Waffen). Auch **Isaak** will uns begleiten. Es sei ihm eine Ehre. Natürlich ist es das. Auf unsere Schlitten wird man im Dorf gut aufpassen. Etwas zu Essen packen **Ulvin** und ich auch ein. Man weiß ja nie.

*Outtakes:*

**Ulvin:** "**Signigg**, kann es (der Orm) schwimmen?"

**Signigg** zuckt mit den Schultern: "*Ich hab nicht hoch genug gewürfelt.*"

[19.03.15, *Holgī*]

Nachdem die Schlitten verstaut sind, machen wir uns gemeinsam mit **Isaak** auf zum Moor. Um die gesamte Hügelkette scheint sich der stinkende Morast zu erstrecken. Unser Führer geht einen anderen Weg als die Spuren des Helfrost-Orm, aber er meint, dass dies schneller geht und so folgen wir ihm. Nach kurzer Zeit erreichen wir das Moor. **Isaak** begleitet uns nicht. Er meint, keiner aus dem Dorf hat es je betreten, da es zu gefährlich ist. Er hat einmal ein Reh gefunden, das in der Mitte zerteilt war. Wir verabschieden uns von ihm.

**Jorik**, **Winterblüte** und das Eichhörnchen schaffen es, uns durch das Sumpfland zu führen. Meine Füße werden nass, aber wir finden einen Weg ohne unterzugehen. Nur einmal wäre **Jorik** beinahe im Schlamm ertrunken. Die Luft ist voller stinkender Dämpfe, die im Hals brennen und eklig riechen. Überall sind tote Bäume und blubbernde Pfützen.

Plötzlich erscheinen komische Dinge aus dem Wasser. Ich verstehe nicht was passiert, **Ulvin** wird von einer riesigen Krabberschere in die Luft gehoben. Anscheinend tut es dem Zwerg ganz schön weh, denn er schreit furchtbar rum. Das Eichhörnchen springt ins Wasser auf irgendwas Schwimmendes, aber es scheint nichts auszurichten. **Winterblüte** fängt an komisch zu reden, und die Krabberschere lässt den Zwerg los. Gleichzeitig nimmt **Jorik** seinen Bogen und schießt auf den Ansatz der Krabberschere des anderen Ungetüms. Wir versuchen sofort dem zu Boden gegangenen Zwerg zu helfen, aber wir schaffen es nicht seine schlimmen Verletzungen zu heilen. **Ulvin** meint, wir können trotzdem weitergehen. **Anneke** findet das aber nicht gut, wird aber von allen überredet.

Nachdem wir endlich auf der anderen Seite sind, finden wir die Stelle an der der Orm aus dem Wasser gekommen ist – dort sind einige Überreste der Krabben, die anscheinend gefressen wurden. Die Spur des Orms zu verfolgen, scheint für **Jorik** und **Signigg** kein Problem zu sein. Wir erreichen recht bald eine unwegsame Schlucht auf dessen linker Hügelseite ein Höhleneingang zu sehen ist. Wir hören ein Brüllen aus dem Dunkel. **Signigg** schlägt vor, dass er über die Höhle klettern und eventuell einen Steinschlag auslösen kann. Der Rest versucht sich so zu verteilen, dass der Orm uns nicht auf einmal mit seinem Odem erreichen kann. **Norgrim** will vor die Höhle und mit seiner Axt das Vieh töten. Zuvor lässt er sich von **Anneke** die Salbe aus dem Dorf auf den Arm schmieren. Sie scheint wirklich zu helfen. Er nimmt sich seine Zweihandaxt und stellt dabei ein wenig überrascht fest, dass seine Eisaxt geschmolzen ist. Nach kurzer Besprechung rücken wir auf unsere Positionen vor, aber plötzlich hören wir ein komisches Geräusch: **Norgrim** hat im Übermut seine Axt fallenlassen. Das hat auch der Orm gehört. Und bevor wir so richtig verstanden haben, was passiert ist, kommt das riseige Ungeheuer aus seiner Höhle raus und spuckt in Richtung der Zwerge seinen blauen Kaltfeuerodem. Doch wie durch einen Wink des Schicksals entgleitet **Anneke** einer ihrer Runenzauber und eine Eiswand entsteht vor dem Riesentöter. So bekommt er nichts von dem blauen Zeug ab. **Ulvin** und **Quantus** schießen auf das Monster, doch sie können nichts ausrichten. **Joriks** Wolf sucht heulend das Weite und der Finnar selbst versteckt sich schockiert hinter einem Felsen. Der Rest von uns versucht sich auf den Kampf vorzubereiten. Was für ein riesiges Vieh! Es ist mehr als zwei Handelswägen lang und größer als ein echter Mammut. Alleine sein Kopf ist so groß wie ein Mensch – sogar noch größer.

[05.04.15, *Falk*]

**Quantus** schießt einen Pfeil. "Danach Stellungswechsel", befiehlt er. Der Pfeil geht daneben. Auch **Julius** schießt, trifft das Auge, aber leider auf das geschlossene Lid. Beide laufen nach vorne. **Winterblüte** steht auf und blickt den Drachen konzentriert an, der schaut zurück. **Anneke** klappert: "Was haben wir nur getan?" Sie geht ein paar Schritte nach hinten. **Signigg** läuft hinter dem Drachen den Hang entlang, springt ihm auf den Rücken und rutscht dann haltlos an der Seite zu Boden. Der Wolf rennt den Hang nach oben, so schnell wie möglich weg. **Jorik** steht auf (Wahnsinn, das war jetzt spannend! Anm.d.Red.) **Norgrim** steht direkt vor dem Drachen, läuft an seinem Kopf vorbei und schlägt zweimal mit seiner Axt zu. Der Drache heult auf, eine Schuppe ist gebrochen. **Ulvin** lädt seine Armbrust. Der Drache holt Luft, saugt baluweiße Funken auf, speit sein Kaltfeuer und füllt das Feld vor sich mit seinem Odem. Die Zwerge stehen mitten in den Kaltflammen, zum Glück sind sie recht robust gegen Kälte. Dann beißt der Drache zu, **Norgrim** kann sich gerade noch heraus winden.

**Jorik** schießt einen Pfeil gegen die Schuppen des Tiers. **Winterblüte** konzentriert sich. Nach wenigen Sekunden verliert sie ihn (Hö? Anm.d.Red.) jedoch wieder. Der Drache holt tief Luft und speit erneut kaltes Feuer. **Norgrim** hält es aus, **Ulvin** duckt sich auf den Boden, **Anneke** steht in Kaltflammen, die Töpfe zerstieben. Dann beißt er vergeblich Richtung Zwerg, dann mit dem Schwanz nach **Signigg**. **Ulvin** schießt auf den Hals, der Bolzen prallt aber ab. **Quantus** lädt. **Signigg** krallt nach dem Drachenschwanz, der wirft ihn aber ab. **Norgrim** haut zweimal zu, der Drache knickt kurz ein und brüllt auf.

**Julius** und **Quantus** schießen. **Norgrim** schlägt zu, eine der Schuppen wird gespalten, der Drache schreit auf. **Signigg** springt um das Tier herum und pisackt es. **Winterblüte** schleudert einen Holzpflöck, der zersplittert allerdings am Drachen. **Jorik** schießt. **Ulvin** duckt sich und lädt nach. Der Drache ist langsam genervt und sucht den Eichhörnchenmann. Der Hügel geht in

Flammen auf. **Jorik** hustet, **Signigg** kann mit einer Sprungrolle ausweichen. Das Biest beißt in Richtung **Signigg**, aber der weicht wieder aus.

**Jorik** schießt dem Drachen ins Auge, der windet sich. Der Wolf wendet sich und rennt auf den Orm zu. **Winterblüte** schießt einen Bolzen in Richtung Auge, der streift aber nur den Hals. Sie geht wieder etwas näher ran. **Signigg** greift weiter an, ruft "Zwergenmann, wir müssen weg!", und löst sich aus dem Kampf. **Norgrim** schlägt zweimal zu, der Drache dreht sich weg, eine Platte springt. Dann geht der Zwerg weiter um den Drachen herum. Dieser schnappt nach **Norgrim** und spuckt Feuer Richtung **Ulvin** und **Anneke**. Die Armbrust des Zwerges fängt Feuer und die Sehne reißt. **Anneke** schreit und flieht nach hinten. Der Drache dreht ab und schlängelt sich in die Höhle. **Norgrim** nutzt die Gelegenheit und schlägt zu. "Lass ihn nicht entkommen", schreit **Ulvin**. **Norgrim** erwischt den Hinterlauf und der Drache entkommt in die Höhle. **Ulvin** läuft Richtung Höhle.

**Jorik** schießt in die Höhle. **Quantus** meint zu **Julius**: "Wir gehen noch ein wenig nach vorne!" **Signigg** versteckt sich, **Anneke** schmeißt die Töpfe wieder an. **Ulvin** geht hinter **Norgrim**. Drinnen hört man den Drachen atmen und über den Boden schleifen. **Quantus**: "Wir gehen zum Höhleneingang, wenn er wieder raus kommt." Jemand meint: "Der ist nicht verwundbar!" **Julius**: "Man muss ins Auge schießen, aber wenn er nicht blinzelt!"

**Julius** und **Quantus** bringen sich gegenüber dem Eingang in Position. **Julius** sieht den Drache in der Höhle und schießt auf den Kopf. Der Drache schreit auf.

**Winterblüte** kruschtelt einen Stein heraus. "Wenn ihr Licht braucht", aber alle sind zu weit weg und hören sie nicht. Dann geht sie zu **Anneke**. **Signigg** geht zu den Zwergen. "Ist jemand verletzt?", fragt **Anneke**. **Norgrim** wirft einen Speer in den Eingang. **Julius** meint: "Wir können ins Dorf zurück, Holz holen und ihn ausräuchern."

Alle diskutieren.

"Und wenn es zwei sind?" "Dann machen wir beide kalt, es geht noch leichter wenn der andere auch verletzt ist", entgegnet **Norgrim**. Alte Zwergenlogik. **Ulvin** schaut sich seine Armbrust an, die ist jedoch verkohlt.

Die Elfe wirft den Lichtstein in die Höhle. Der Drache bewegt sich und brüllt. Kaltfeuer taucht die Höhle in blaues Licht. **Norgrim** wirft einen Speer nach hinten gegen die Wand. "Der könnte dich nicht mal fressen, so dick bist du gepanzert", meint **Julius**.

Alle diskutieren.

**Julius** holt ein Pausenbrot heraus und schmatzt.

Alle diskutieren.

**Julius** spielt mit seiner Waage.

Schließlich fasst man einen Plan: **Anneke** hält ein Krebs-Schild, **Jorik** dahinter. **Norgrim** geht voran. **Winterblüte** geht an der Wand entlang zwei Schritt hinter den anderen (sicher? Anm.d.Red.). **Julius** und **Quantus** warten leicht erhöht gegenüber, **Ulvin** am Ausgang. **Anneke** schützt **Norgrim** mit fliegenden Töpfen, der hört nur noch lautes Scheppern. Der Drache schreit und bewegt sich. **Norgrim** sieht den Drachen die Höhle hochschlängeln. Er wird schneller und speit Kaltfeuer. **Julius** schießt von draußen gegen den Panzer. **Norgrim** steht jedoch mitten im Feuer und wird gut mitgenommen, seine Töpfe zerstioben. Der Lichtstein erlischt. **Anneke** lässt das Schild los und klopft die züngelnden Flammen an ihr aus. Der Drache schnell nach vorne und nimmt den Zwerg in seinem Maul nach oben. **Norgrim** fällt ohnmächtig auf den Höhlenboden. **Quantus** schießt mit dem Bogen. **Winterblüte** schießt einen Holzpflöck auf den Hals, wo er zersplittert. **Anneke** brennt. **Joriks** Pfeil zerschellt.

**Ulvin** nimmt wütend einen Stein auf, wirft ihn mit aller Kraft auf den Drachenkopf. Der brüllt und kracht auf den Höhlenboden. Bei den Göttern, das war Rettung in höchster Not!

**Jorik** hilft, die Flammen auf **Anneke** zu löschen. **Julius** und **Winterblüte** eilen **Norgrim** zu Hilfe. **Anneke** wirft **Winterblüte** den Ring zu, sie nimmt ihn aber nicht auf und wendet sich **Norgrim** zu. Sie stoppt die Blutung. **Julius** legt die Hände auf, während **Winterblüte Anneke** heilt.

[16.04.15, Georg]

Ich komme zu mir. Die Schmerzen sind heftig, aber wenigstens ist der Orm tot. Während ich mich ausruhe, bereitet **Anneke** eine Brotzeit zu. Die anderen versuchen sich daran, Zähne, Hörner, Haut und einige der wunderhübschen weiß-blau schimmernden Schuppen des Orms zu ergattern – ohne Erfolg. Dafür erhalten sie aber die eine oder andere Erschöpfung mehr und verlieren die eine oder andere Waffe. Anscheinend sind Drachenteile für die Magier wertvoll, ich hingegen hätte nur gerne eine Trophäe.

**Anneke** gibt noch den Ring an **Julius** zurück, die Elfe bereitet ein Schmerzmittel für **Ulvin** und mich. Dann begleitet **Winterblüte** uns drei Zwerge in die Höhle, schließlich muss der Orm einen Schatz versteckt haben. Doch wir finden keinen. Stattdessen kommen wir an einen unterirdischen Tümpel. Er ist mit einer seltsamen schmierigen Schicht bedeckt und es riecht nach Schwefel. Auf dem Boden des Tümpels glitzert es stellenweise im Stein, doch ist er zu tief für uns. Wir kehren um.

Inzwischen ist auch **Signigg** zurückgekehrt. Er konnte keine weiteren Eingänge in die Höhle entdecken. Wir versuchen noch einmal dem Drachen eine Trophäe abzuluchsen: dieses Mal mit Erfolg! **Jorik** kann mit Hilfe der anderen ein größeres Stück Haut mit Schuppen auslösen. Eine dieser Schuppen gehört mir. Derweilen schlägt **Ulvin** mit Orkenspalter die Vorderläufe ab. Die Krallen sind für **Anneke** anscheinend wertvoll: Sie will Zauber daran binden ... oder so.

Dann begeben wir uns auf den Weg zurück zum Dorf. Im Sumpf hören wir ein lautes synchron-Pups-Geräusch: die drei ankommenden Sengelklawa (die riesigen Krabbenwesen) haben sich selbst verraten. Und so ist es uns ein Leichtes: die Elfe bekommt zwei der Wesen unter Kontrolle und schickt sie weg, die dritte Krabbe wird durch einen gezielten Schuss von Julius ins Auge verjagt. Man kann sagen, was man will: dieser Trottel ist ein wirklich guter Schütze. Oder wurden alle drei doch durch die Drachenhaut abgeschreckt, wie **Ulvin** vermutet?

Der Rest der Sumpfroute verläuft problemlos. Am anderen Ende erwartet uns **Isaak**. Er führt uns auf dem schnellsten Weg ins Dorf. Der Tod des Orms spricht sich schnell herum. Tiw hat uns geprüft – wir sind seiner würdig. Man bittet uns in das größte Haus und bewirtet uns. Alle Überlebenden gesellen sich dazu – mit Ausnahme der Kinder. Doch man merkt den Verlust, den das Dorf erleiden musste: sehr ausgelassen wird die Stimmung nicht und so erbe ich mich dem Wurzelschnaps.

Eine ältere Frau namens **Alkmini** – anscheinend die einzige Überlebende der Familie der **ap-Savaas** – überreicht Ulwin, dem Drachentöter ein altes, schön verziertes Schild. Es ist aus Sternenmetall. Einem Krieger wahrhaftig würdig.

Eine weitere gute Nachricht: Jetzt, wo der Orm tot ist, wollen die Finnar doch bleiben.

**Winterblüte** kocht weiteren Tee - Heilmittel für **Ulvin** und mich. Denn wir wollen dem Dorf nicht weiter zur Last fallen und unsere Wunden lieber in *Frostheim* auskurieren – so ist jedenfalls der Plan von **Anneke**. Doch ein Finnar warnt uns vor dem Ort: Die Menschen dort seien vom Geist der Feuers vergiftet. Menschen werden bei lebendigem Leib verbrannt. Die Bewohner seien wahnsinnig. **Quantus** und **Julius** besuchten diesen Ort erst vor kurzem – sie können diese Geschichte weder bestätigen noch verneinen. Ihnen ist jedoch nichts passiert. In dem Ort war nur alles recht teuer ... **Jorik** tauscht noch ein nicht gegerbtes Rentier-Fell gegen ein gegerbtes plus ein Messer ein.

Bevor wir schlafen gehen massiert **Julius** noch die Elfe mit seinen „magischen“ Fingern. Danach versorgt **Winterblüte** die beiden verwundeten Zwerge mit einer Heilsalbe und wir begeben uns zur Ruhe.

### 1. Endtag im Schermond 499 NV

Es ist ein schöner Tag: diesig, wolkig und angenehm kühl. Die Menschen frieren. Aber solange Thunor mit uns ist, wird es gehen. Wir verlassen *Frellingen* mit einem guten Gewissen.

Gegen Mittag begegnen wir einer Karawane mit fünf Wägen. Alles ist auffällig bunt und nur wenige Leute sind zu sehen. Eine ältere Frau, ziemlich korpulent, grüßt uns. Sie fragt uns, ob wir etwas kaufen oder tauschen möchten ... unser Wolf wird sehr unruhig; **Jorik** kann ihn kaum noch halten.

Waffen können sie uns keine verkaufen, aber Attraktionen und Arznei. Doch letztere gibt es nur, wenn wir uns die Attraktionen anschauen. Zudem will sie **Eisträne** und uns drei Zwerge kaufen.

Erst jetzt stellt sie sich vor: Ihr Name ist **Mama Pola** und es ist ihr Wanderzirkus. **Julius** will die Attraktionen sehen und gibt ihr dafür die Hälfte von seinem sündhaft teuren Tabak. Auch **Winterblüte** ist an den Attraktionen interessiert und zahlt 30 Goldskilde.

Aus dem Wagentross stößt ein Saxa zu uns: **Quantus** erkennt ihn als einen Söldner der grauen Legion: die gefürchtetste Söldnertruppe. Sie sind noch nie besiegt worden. Für sie kämpfen nur Männer und Frauen, die nichts mehr zu verlieren haben.

Die Wägen werden umgestellt, so dass der Rest die Attraktionen nicht sehen kann. Herr **ap-Dragon**, seine Leibwache und die Elfe bekommen einen Gator (ein humanoides Echsenwesen mit Krokodilskopf), einen Hrossvalar (ein schwabbeliger Walroß-Mensch) sowie einen Mantikor (ein riesiger Löwe mit Menschenkopf und Skorpionschwanz) namens **Flor** zu sehen. Angeblich

handelt es sich dabei um die drei seltensten und gefährlichsten Kreaturen, die es gibt. Die drei bekommen auch noch eine Überraschung, die sie sich aus einem Sack herausnehmen dürfen. **Julius** zieht ein Spielzeug: ein Zinnsoldat, mit dem er Magie entdecken kann. Er hatte Glück. **Quantus** zieht einen schönen Würfel (nicht magisch), **Winterblüte** ein Holzauge. Auch dieses ist verzaubert, es kann in die Vergangenheit einer Person, eines Gegenstandes oder eines Ortes sehen.

Noch einmal fragt **Mama Pola** danach, die Zwerge, den Wolf und auch **Siggnig** zu kaufen. Doch **Julius** kann sie nicht verkaufen, da er nichts für uns bezahlt hat. Sonst wäre es kein Thema. Aber anscheinend kann die Zirkusfrau das Alte Anari sprechen und lesen. Sie schaut sich die Karte an: sie wurde von jemanden geschrieben, der selbst wohl nicht Alt-Anari gesprochen hat. Zudem schreibt er in Rätseln. Doch handelt es sich wahrlich um einen großen Schatz. Sie macht **Julius** das folgende Angebot: Sie übersetzt alles, soweit sie es kann. Doch die Rätsel kann sie ihm nicht lösen. Er braucht eine Bibliothek dafür und jemanden, der deutlich weiser ist als sie selbst. Für die Übersetzungsdienste will sie jedoch den Wolf oder etwas Gleichwertiges. Am Ende einigt sich **Julius** mit ihr: sie bekommt das Mammut, er erhält im Gegenzug aber noch ein Rentier als Wechselgeld.

Währenddessen unterhalten wir uns mit den beiden Söldnern: ein Saxa und ein Finnar. Auch sie warnen uns vor *Frostheim*. Der Ort ist seltsam. Ihnen ist es zwar nicht schlecht ergangen, doch wurde man als Fremder im Gasthaus nicht wirklich willkommen geheißen. Auch durften sie nicht ihre Wagen am Marktplatz aufbauen und sie durften auch ihre Waren nicht verkaufen. Sie hätten das alles erst mit **Halfdan Feuerbart** klären müssen, aber der Mann war seltsam.

Warum der Zirkus nach Norden will? Weil **Sirius** ein Geschäft tätigen will: er wurde von einem Zwergen angefordert. **Sirius** selbst ist ein Hersteller von Wundermitteln.

Nach einiger Zeit kommt **Mama Pola** zurück und überreicht **Julius** die Karte. Sie nehmen das Mammut, **Jorik** sucht uns ein Rentier aus. Auf der Karte sind nur zwei Anmerkungen nicht übersetzt. Die Rätsel konnte sie – wie angekündigt – nicht lösen. Doch sagt sie uns, dass in der Nähe von *Frostheim* auf einer kleinen Insel ein Orakel lebt. Dieses sollten wir aufsuchen. Die Übersetzung hat sie in Handelssprache auf die Karte geschrieben.

**Julius** warnt sie noch vor den Gefahren, die auf dem Weg nach Norden lauern. Dann verabschieden wir uns und setzen unseren Weg fort.

[01.05.15, Falk]

Je weiter wir in den Süden kommen, desto mehr zeigt sich das Werk der wärmenden Sonne. Der reißende Frostwasserfluss ist teilweise frei von Eis. An einigen Stellen lugt die Erde bereits aus dem Schnee hervor und bringt Blumen und andere Pflanzen zum Vorschein.

Vor der Rast können wir im Westen noch einen Hof ausmachen, aber er ist zu weit weg, um dort zu übernachten. Abends am Lager unterhalten wir uns über die Attraktionen und die Gegenstände, die wir erhalten haben.

## 2. Kopftag im Schermond 499 NV

Wieder haben wir schönes, warmes Wetter – gut für die Menschen, schlecht für die Zwerge. Wir begegnen auf dem Weg vier Jägern. Sie berichten uns, dass sie auf der Jagd sind und einen Eisbären verfolgen. Sie warnen uns, dass sie den Eisbär verletzt haben und wir aufpassen müssen. Wir unterhalten uns noch über *Frostheim*. Wir erfahren, dass die Siedlung wohl seit vier Monden von einem Kenazpriester geführt wird. Seitdem werden Menschen dort verbrannt, genauer gesagt Frostblüter. Das Orakel **Druuna**, von dem uns schon Mama Pola erzählt hat, lebt in der Nähe auf einer Insel im See, aber man muss schwimmen oder nimmt das Boot eines Fischers, der dafür Tauschwaren nimmt.

Obwohl wir *Frostheim* noch heute erreichen könnten, entschließen wir uns noch einmal außerhalb seiner schützenden Mauern zu übernachten.

## 2. Waschtage im Schermond 499 NV

Wir nähern uns an einem weiteren schönen Tag *Frostheim*. Die Ortschaft ist gut geschützt, mit einem Wall und Palisaden. Ein Großer Turm dient auch als Eingang.

Die Wache erklärt uns, dass nur die Menschen aus unserem Tross in die Stadt kommen. Als ein weiterer Wachmann dazu kommt, können wir zwar alle rein, aber es kostet jeden eine Steuer in Höhe von 10 GS. Händler müssen noch eine Extrasteuer zahlen. Was denn jetzt? Alle rein oder doch nicht? Einer von den Waxchleuten gibt uns irgendwelche Handzeichen; scheinbar will er uns zu verstehen geben, dass wir uns verdrücken sollen. Die Zwerge fühlen sich aber irgendwie beleidigt ...

Da wir nicht sicher sind, ob man uns in der Stadt nicht Böses will, beschließen wir vorerst am See unser Lager aufzuschlagen. Auf dem Weg treffen wir noch einen Jungen, der im Wald Zunderholz sammelt und uns noch einiges über *Frostheim* erzählt. Brennholz scheint teuer zu sein in dieser Gegend ...

Kurz darauf erreichen wir die Küste des Wißensees und fangen an unsere Zelte aufzubauen. Leider gibt es hier aber nicht wie erhofft irgendwelche Anlegestellen oder sonstige Fischerboote. Der Weg direkt zur Insel, ohne nach *Frostheim* hineinzugehen scheint uns verwehrt zu sein. Und nicht einmal Jorik wagt bei dem schmelzenden Eis auf dem See den Weg über das Wasser. Nachdem wir uns nicht entscheiden können, was als nächstes zu tun ist, schlägt **Anneke** eine Abstimmung vor. Nachdem **Jorik** und **Signigg** sich enthalten und **Winterblüte** einfach bei den verletzten Zwergen bleiben möchte, wählen wir den Weg zurück in die Stadt. **Quantus** bezahlt mit zwei Speeren den Eintritt für **Anneke**, **Signigg** und **Julius**.

Nachdem wir das Tor durchschreiten, betreten wir eine eher dreckige Stadt. Die Straßen sind seltsam leergefegt und vor jedem Haus steht eine Schale, in der ein loderndes Feuer brennt.

Einige von uns bemerken, dass wir beschattet werden. Auf beiden Seiten flankieren uns hinter den Häusern und Hütten gut ein Duzend Milizmänner. Wir fragen unauffällig nach dem Weg zum nächsten und einzigen Gasthaus. Als wir auf den Marktplatz kommen, zeigt sich uns ein schreckliches Bild: ein Mann hängt in einem Pranger. Nur wenige Schritte daneben qualmen noch immer zwei Scheiterhaufen an deren Pfosten zwei verkohlte Leichen hängen. Offensichtlich waren es Kinder. Aber wir haben keine Zeit zu trauern, denn aus einer Seitenstraße kommen anderthalb Duzend Personen auf uns zu. Angeführt wird die Gruppe von einem Mann mit heller Haut, einem roten Bart und einer roten Robe auf der das Zeichen von Kenaz prangt. Es ist jener **Halfdan Feuerbart** von dem wir vorher schon hörten. Er wird von zwei speertragenden Milizsoldaten flankiert. Ihnen folgt ein Mob von Siedlern, die teilweise ebenfalls rote Roben tragen. Der Priester teilt uns mit, dass die unwürdigen Kreaturen von Kenaz' Flammen gereinigt werden müssen, aber dass die Menschen, die nicht von Thrym befleckt sind, ohne Gefahr verweilen dürfen. **Julius**, der sein Wort gegenüber den Zwergen und Elfen einhalten will, tritt vor und spricht zu dem Priester, dass er es nicht zulassen will, dass ein Fremder seinen Freunden etwas antut. Nachdem er das verkündet hat entfesselt er einen Zauber aus seiner Maske der Angst. Daraufhin rennen einige der aufgebrachtten Bürger und auch die beiden Milizsoldaten panisch davon. Kurz danach ruft der Priester aus, dass alle vernichtet und dem reinigen Feuer Kenaz' übergeben werden sollen. Kurz danach fliegen glühende Kohlen aus seinen Händen auf **Ulvin**, **Anneke** und **Winterblüte**. Wie durch ein Wunder löst sich ein Gepäckstück auf unserem Wagen und fängt jene fliegenden Kohlen auf, die dem Zwerg galten. Bei **Anneke** explodieren die Kohlen wie ein Vulkan und brennen ein riesiges Loch in ihre Brust. Auch die Elfe wird durch die gleißenden Klumpen auf der Brust getroffen, fängt Flammen und geht augenblicklich zu Boden. Der Priester macht ernst!

Der verbleibende Mobb, der nicht geflohen ist, rennt auf uns zu. Gleichzeitig wirft **Quantus** einen Speer auf **Halfdan Feuerbart**, doch dieser wird durch qualmende Hitze abgelenkt. **Signigg** wirft ein Wurfmesser und stürzt mutig auf den Priester zu, doch der wehrt seine Angriffe ab. Kurz nachdem **Winterblütes** rauchender und brennender Körper den Boden berührt hat, verwandelt sich der Matsch unter ihr zu einem Blumenbeet aus dem zahlreiche Käfer und Würmer krabbeln, die die schweren Verbrennungen der Taigaelfin behandeln. Der Priester beginnt lichterloh zu brennen und seine Flammen werden über den gesamten Marktplatz geschleudert. **Signigg** wird von den Flammen versengt.

Gleichzeitig stürmen jetzt auch noch die Milizsoldaten von mehreren Seiten auf uns ein, beseelt von den Flammen ihres Gottes. Sie schleudern ihre Speere nach uns und bedrängen die Gruppe schließlich im Handgemenge. Auch die Bürger Frostheims schlagen schreieend mit ihren Heugabeln, Hämmern und Keulen wie wild auf uns ein. Geschützt von seinem Riesenwolf, der ohne Probleme einen der Angreifer in Stücke reißt, legt **Jorik** auf den fanatischen Feind an. Sein Gesicht verzerrt sich zu einer grauenvollen Grimasse, er fletscht die Zähne und presst einen infernaln Fluch hervor. Dann surrt sein Pfeil an all den Kämpfenden vorbei und trifft **Halfdan Feuerbart** direkt ins Herz.

Doch die Wut der Frostheimer reißt nicht ab. Auch ohne ihren Führer werden wir von den Massen angegriffen. **Julius** kann es nicht glauben, und schießt einen Bolzen in den Wanst eines Feindes. Ihm bleibt dennoch nur noch der Rückzug, um den herandrängenden Feinden entgehen zu können. Auch die Zwerge versuchen sich ihrer Haut zu erwehren und Norgrim schickt einen der Städter zu Scaetha. Und dennoch scheint der Kampf aussichtslos zu sein.

[07.05.15, Berni]

Die Flammen und der Kampfeslärm sind zu viel für die Rentiere. Panisch stampfen sie mit den Hufen und ergreifen die Flucht, die Schlitten im Schlepptau. Während sich die anderen ihrer Angreifer erwehren, versucht **Julius** seinem Schlitten hinterherzukommen. Sein pflichtbewusster Leibwächter riskiert ein paar zusätzliche Schläge, um zu seinem Schützling aufzuschließen, aber die wütenden Bürger und die Provinzmilizen können einem Krieger der Eisengilde natürlich nicht das Wasser reichen. Die Recken wehren sich tapfer, mehrere wütende Feueranbeter und Milizionäre fallen den Klauen von **Signigg**, dem Hammer von **Ulvin** und den Pfeilen von **Jorik** zum Opfer. Aber so wenig Chancen der Mob direkt von Mann zu Mann gegen die kampferprobten Helden hat, so sehr setzen ihnen die Pfeile und Speere zu, die aus verschiedenen Verstecken auf sie niederprasseln.

In der Zwischenzeit hat sich **Winterblüte** nach ihrer wundersamen Auferstehung hochgerappelt und versucht verzweifelt, die Flammen an der schwer getroffenen **Anneke** zu löschen.

Auch dass **Norgrim** mit nur einem Arm einen weiteren Fanatiker mit seiner riesigen Kriegsaxt beinahe in Stücke hackt und **Signigg** mit vollem Körpereinsatz weitere Gegner regelrecht in Stücke reißt, hält die Frostheimer nicht davon ab, weiter auf die Fremden einzudrängen und so werden sie schließlich von Pfeilen und Speeren schwer getroffen.

Erst als nochmals weitere Gefolgsleute des verrückten Priesters zu Boden gehen und **Jorik** nun auch schon den zweiten Fernkämpfer ausgeschaltet hat, ergreift der Rest der Angreifer die Flucht.

Viele Tote und Verletzte liegen auf dem rauchenden Platz, als endlich etwas Ruhe einkehrt. Und plötzlich kommen andere Frostheimer heran, die das Geschehen aus sicheren Verstecken verfolgt hatten. Sie bieten den erschöpften Helden Hilfe an und bringen Decken und Wasser.

Eiligst versuchen die Heilbegabten der Reisenden, ihre Verletzten zu versorgen. Doch auch die magischen Kräfte der Elfendruide und die heilenden Hände von **Julius** vermögen die schweren Wunden von **Anneke** und **Signigg** nicht mehr zu schließen. Als **Jorik** sich umschaute, um sich zu orientieren, bleibt sein Blick an der blassen Elfin hängen, nicht nur weil das Feuer ihren Oberkörper entblößt hat, sondern auch weil sich auf ihrem Rücken ein seltsames knolliges und erdfarbenes Wesen festklammert und sie von etwas wie einem bunten Schmetterling umschwirrt wird. Auf Nachfragen des Bestienbändigers erklärt sie, dass es sich um Feenwesen handelt, was bei **Jorik** schlechte Erinnerungen an das lästige und freche Wesen hervorruft, das ihnen die Oger aufgehalst hatte. Aber in Anbetracht all der fremden Leute und der Verletzten vertagt er seine Neugier erstmal und empfiehlt **Winterblüte**, ihre Blöße und ihre Begleiter mit einer Decke zu verbergen.

Eine ältere Frau mit klugen Augen stellt sich als Ärztin **Sarand** vor und bietet ihre Hilfe an. Als **Winterblüte** sich daran macht, auch die zwei noch lebenden Frostheimer zu verarzten, die kurz zuvor noch nach ihrem Tod geschrien hatten, empfiehlt die alte Frau, einen davon lieber vor Scaethas Gericht zu stellen. Die Elfendruide entscheidet sich dennoch, diesem Mann und dem anderen (einem der Stadtsoldaten) mit ihrer Magie zu helfen. Der seltsame Anblick, wenn Winterblütes Magie wirkt, schreckt die Ärztin nicht, im Gegenteil, sie freut sich, Elfenmagie erleben zu dürfen.

Als der Fanatiker sein Bewusstsein wieder erlangt, flucht und brüllt er sogleich los und droht mit einem Dolch, doch die anderen Bürger halten ihn zurück.

Die Leute drücken ihre Erleichterung aus, offenbar waren viele Frostheimer nicht ganz so überzeugt von den fanatischen Feueranbetern, konnten sich seinem Einfluss und seiner brutalen Gefolgschaft aber nicht erwehren.

Ein alter Mann, der wohl eine führende Funktion im Dorf hat, wird mit Unterstützung eines Milizsoldaten und einer jungen Frau auf den Platz gebracht. Er stellt sich als **Quelias ap-Legis** vor und entschuldigt sich, dass die Reisenden *Frostheim* zu einem denkbar schlechten Zeitpunkt aufgesucht haben. Im weiteren Gespräch, in dem ein eifriger **Julius** das Wort für die Reisenden ergreift, erklärt **Quelias**, wie die Frostheimer unter den Einfluss von **Halfdan** geraten sind. Umgekehrt erfahren die Frostheimer, dass die Fremden das Orakel aufsuchen wollen. Die Dörfler bieten Hilfe an und ein mäßig begeisterter Fischer wird verpflichtet, die Fremden zum Orakel überzusetzen. Weiterhin versichert die junge Frau, die **Quelias** begleitet, dass nun niemand mehr die Frostzwerge und -elfen anzünden will, im Gegenteil, die Ärztin **Sarand** soll sich um die schweren Wunden der Zwerge kümmern. Der Milizsoldat sagt, dass wohl vier Leute aus der Stadt geflohen wären und dass sie nun in der Überzahl seien, womit er wohl die **Feuerbart**-Opposition

meint.

Als die Gruppe sich wieder selber überlassen ist, diskutieren sie, wie sie ihren toten Begleitern die letzte Ehre erweisen könnten. Das ortsübliche Verbrennen erscheint unter den gegebenen Umständen nicht ganz angebracht, andererseits war **Anneke** der Erde nicht ganz so zugeneigt, dass sie sich wohl eine traditionelle Zwergenbestattung gar nicht so sehr gewünscht hätte. Schließlich entscheidet sich die Mehrheit doch für die einfachste Variante, das Feuer, da sie sich hier auch den Frostheimern anschließen können, die auch diverse Tote zu versorgen haben.

Um von **Sarand** richtig gepflegt zu werden, müssen die Zwerge dort ein paar Tage versorgt werden. Der Rest mietet sich im "Kraken" ein, der einzigen Schenke mit Schlafplätzen im Dorf.

Die Reisenden werden herzlich von einem vollbärtigen Wirt empfangen, der dankbar ist, dass sie den Spuk der Feuerfanatiker endlich beendet haben und lädt sie ein, in seiner Kaschemme umsonst zu übernachten.

Auf Wunsch der Zwerge bringt **Julius** ihnen ein Fässchen Bier zur besseren Genesung in das Lazarett. Die anderen begleiten ihn, um zu sehen, wo die Zwerge versorgt werden. Außerdem möchte **Jorik** die Ärztin wegen seinen Rückenbeschwerden konsultieren. Das Haus von **Sarand** ist für einige unangenehm warm und vollgestopft mit Kräutern, Tierfellen und anderen Ingredienzien, die **Winterblütes** Herz höher schlagen lassen.

**Sarand** versorgt die Zwerge, aber für **Joriks** Rücken und **Norgrims** Arm kann sie nichts (mehr) tun. Sie erklärt, dass hier nur eine Barmherzige Schwester, wie die Dienerinnen Eiras genannt werden, helfen kann. Sie erzählt von einem Wald, in dem eine von ihnen wohnen soll, den man aber nicht so einfach betreten kann, da er einen besonderen Schutz genießt. Ein kauziger Mann, **Väinö Koskinen**, der in einer Hütte etwa eine halbe Woche von *Frostheim* entfernt wohnt, soll aber helfen können, in den Wald zu gelangen.

In Anbetracht der Einschränkungen durch die schweren Verletzungen beschließen die Reisenden, dies als nächstes zu versuchen.

Die Behandlung der Zwerge kann **Sarand** nicht ganz umsonst machen, sie bittet **Winterblüte** um Hilfe bei der Kräuterbearbeitung und will noch einen Preis nennen, wenn sie die Aufwendungen absehen kann. **Winterblüte** braut noch weiterhin ihren Tee, der die Regeneration der Zwerge unterstützt.

Der Rest der Recken hat nun einige Tage Zeit (bis zum Abend des **2. Milchtag im Schermond**) sich in *Frostheim* ein wenig auszuruhen bevor die Reise weitergeht.

[04.06.15, Georg]

## 2. Markttag im Schermond 499 NV

Es ist Markttag und gut ein Dutzend Händler treffen in *Frostheim* ein. Im Wissen, dass **Halfdan Feuerbart** erschlagen wurde, herrscht frohes Treiben. **Julius** erzählt jedem, der es hören möchte oder auch nicht, wie auch er seinen Anteil an der Befreiung der Stadt hatte. Er hört sich um und schmiedet Pläne, in der Stadt ein Haus zu erwerben und sesshaft zu werden. Er könnte die Ormhaut bergen und hier verkaufen. Wenn dies nicht klappt, kann er die Gruppe ja im nächsten Jahr wieder begleiten. Leider ist ihm beim Kampf die Schatzkarte verbrannt, erzählt er **Jorik** und **Winterblüte**. Dann geht **Julius** zu den Zwergen und berichtet von seinen Plänen. "Lass jedem von uns eine Schuppe übrig", meint **Ulvin**.

**Jorik** soll im Lauf der nächsten Tage für den genesenden **Ulvin** eine Armbrust besorgen, leider wird er in der ganzen Stadt nicht fündig. Selbst ein Bogen wäre sehr teuer, aber zum Glück hat **Winterblüte** noch einen dabei. Um für die Weiterreise gerüstet zu sein, überlässt **Norgrim Jorik** seine drei Wurfspere, diese kann der Finnar erfolgreich gegen einen großen Pack Essensrationen eintauschen. Auch zeigt die Stadt nochmals ihre Dankbarkeit, als **Jorik** den Schlitten günstig gegen einen Wagen mit Eisrigg eintauschen kann, der sowohl Räder als auch ausfahrbare Kufen hat.

[21.05.15, Pöda]

Am gleichen Tag wollen **Winterblüte** und **Jorik** ein wenig das Umland erkunden und dem Trubel in der Stadt wegen des Markttag entfliehen. Kurz nach Verlassen der schützenden Palisade *Frostheims* kommt ein älterer Anari mit einem großen, schwarzen Hund ihnen entgegen. Er scheint die beiden zu kennen – was angesichts des riesigen Wolfes und der seltsamen Feenwesen nicht verwunderlich ist – und wollte die "Retter" der Stadt sowieso aufsuchen. **Rodbert ap-Almwith**, so sein Name, ist der Oberste der in der Nähe lebenden Bauern, die *Frostheim* mit Rüben, Wintergetreide, Wurzelgemüse und anderen Nahrungsmitteln versorgen. Er hat wohl heute Morgen von den Taten der Helden erfahren und sich gleich nach *Frostheim*

aufgemacht, um die Bezwingen von **Halfdan Feuerbart** aufzusuchen. Seit einigen Wochen plündern nämlich in bewölkten Nächten Unbekannte die Felder der Bauern – vor zwei Nächten haben sie ein komplettes Feld mit Winterrettich geplündert. Die Gemeinschaft der Landmänner weiß sich keinen Rat mehr, denn obwohl sie nachts Wachen postiert haben, sind ihnen die Diebe immer durch die Lappen gegangen. **Rodberts** Hund, **Knorr**, hat die Diebe sogar aufgespürt, doch als der Bauer hinzukam, lag das Tier regungslos auf dem Rücken.

Da der Weg nicht weit ist, willigen **Winterblüte** und **Jorik** ein und begleiten Rodbert zu den Feldern, die kein Tor weit entfernt liegen. Für den geübten Fährtenleser, seinen Wolf und die Druidin ist es ein Leichtes Spuren ausfindig zu machen und zu verfolgen – auch wenn die seltsame fast kreisrunde Form ein wenig befremdlich ist. Nach einer kleinen Zwischenmahlzeit in **Rodberts** Haus folgen die Zwei den Abdrücken bis zu einem Kornfeld. Dort stoßen sie auf einen mitten zwischen den Feldfrüchten liegenden gut 20 Schritt durchmessenden Kreis aus teils übermannshohen Riesenpilzen und mehreren schleimigen Pilzkulturen am Boden. Erst nachdem sich die beiden in den Kreis hineinwagen erkennen sie drei mannsgroße Pilzwesen, die vor dem Geknurre des Wolfes davonlaufen und hastig in ein großes Loch in der Mitte des zZrks springen. Während der Finnar seinen Augen kaum traut, erklärt Winterblüte, dass es sich dabei um sogenannte Svampar oder Pilzmänner handelt, die sehr selten sind und in den Tiefen von Erthas Reich leben. Bei den äußerst wenigen Kontakten mit den zivilisierten Rassen ist es aber schon häufiger vorgekommen, dass die Svampar Bauern bestohlen haben und die Früchte in ihre Höhlen geschleppt haben. Während die Elfe noch erklärt, dass es sich in der Regel um eine friedliche Spezies handelt, steigen fünf der Pilz Kreaturen aus dem Loch, in ihren armartigen Auswüchsen grobe knöcherne Sichel. Ihnen folgt ein fast drei Schritt großer Riesenpilz, der mit seinen Sporen das Areal einnebelt. Diese Art Svampar, so erklärt **Winterblüte**, seien Priester oder kleine Gottheiten und nicht gerade für ihre Gutmütigkeit bekannt. Schon greifen die fünf Pilzwesen an und es entbrennt ein wildes Handgemenge. Die Druidin gerät in arge Bedrängnis und wird von einem der Svampar schwer verletzt. Doch **Eiswind** wütet furchtbar unter den Feinden und auch Jorik kann mit seinen präzisen Pfeilschüssen einige Pflanzenmonster zu Boden schicken. Nachdem die fünf Pilzmenschen zu Boden gegangnen sind, geht der Riesenpilz zum Angriff über. Doch noch bevor er die Helden erreicht, streckt ihn ein Pfeil des Finnars nieder.

**Winterblüte** ist sich sicher, dass die Gefahr durch die Svampar nun gebannt ist und die Höhlenbewohner die Bauern nicht mehr behelligen werden. Zur Sicherheit sollten sie allerdings noch die toten Pilzwesen in das Loch werfen, alle Pilze und Sporen des seltsamen Kreises hinterher und alles am Ende mit Erde zuschütten. Am späten Nachmittag machen sich die beiden schon wieder unter zahlreichen Danksagungen der Bauern auf den Rückweg und kommen kurz nach Sonnenuntergang wieder in *Frostheim* an.

[04.06.15, Falk]

## 2. Milchtag im Schermond 499 NV

Am Abend verlassen die Zwerge das Haus der Heilerin. **Jorik** zeigt ihnen das Essen und den neuen Wagen, **Ulvin** begutachtet neugierig die Mechanik und nickt zufrieden. Danach sitzen die Zwerge, der Finnar und die Elfe in der Taverne und feiern die erfolgreiche Genesung, als plötzlich ein Mann neben ihnen steht. "Ihr fahrt morgen zum Orakel?", fragt er und fährt fort: "Darf ich euch begleiten?" "Was zahlt ihr denn?", entgegnet **Ulvin** misstrauisch. Er ist ein älterer Mann mit tiefen Furchen im dunkel gegerbten Gesicht, mit grauen Haaren in zeretzter Kleidung. Er erzählt, er kommt aus den Herdlanden und war zuletzt in den Ostlanden an einem Königshof als Lehrer angestellt. Er kann den Recken das Kämpfen beibringen und **Ulvin** das Schießen mit dessen neuem Bogen. Alle stellen sich vor, was bei den Zwergen etwas länger dauert. Sein Name sei **Niemand**. "Niemand?", damit wollen sich die Zwerge nicht zufrieden geben, dies ist kein richtiger Name. "Dann nennt mich **Tenn**", gibt der Alte nach einiger Diskussion nach. "Dann bis morgen am Floß!", verabschiedet er sich.

Alle gehen nach draußen. **Norgrim** erkundigt sich nach **Annekes** Asche, er will ihr am Morgen vor der Überfahrt noch die letzte Ehre erweisen. **Jorik** meint, sie wurde im See versenkt, er wird ihm die Stelle morgen zeigen. Dann verabschieden sich **Jorik** und **Winterblüte**, sie werden vor den Toren der Stadt nach Orks Ausschau halten. "Aber greift sie nicht ohne uns an!", ruft **Norgrim** ihnen noch nach. Die Zwerge gehen in ihre Kammer und unterhalten sich noch über den Alten. Er kommt ihnen schon seltsam und merkwürdig vor, aber solange sie ihm nichts von dem Artefakt erzählen, sollte es keine Probleme geben. Sicherheitshalber beschließen sie, Nachtwache zu halten.

Inzwischen suchen **Winterblüte** und **Jorik** außerhalb der Stadt nach Orkspuren, können jedoch keine finden. Dann erklärt **Winterblüte** dem verblüfften **Jorik**, dass sie sich nun in einen Vogel verwandeln wird, um aus der Luft Ausschau zu halten. Zu seinem großen Erstaunen tut sie dies dann auch: als Eule fliegt sie hoch durch die Nacht, kann jedoch kein Feuer und keine Spuren von Orks erkennen. Auf dem Rückweg zum Gasthof fragt der Finnar: "Kannst du dich auch in einen Orm verwandeln? Oder einen Oger?" "Ja", erwidert die Elfe, "aber ich muss erst lernen, damit umzugehen."

## 2. Endtag im Schermond 499 NV

Am nächsten Morgen brechen die Abenteurer früh zum See auf. Die Bürger verabschieden sich freundlich, niemand hat ihnen etwas berechnet. Am See verharren **Norgrim** und **Ulvin** eine Weile und sagen **Anneke** im Stillen Lebewohl.

Wenig später steht ein junger Mann mit langen, schwarzen Haaren hinter ihnen. Er hustet, was allen sehr bekannt vorkommt. "Wer seid ihr?", fragt **Norgrim**. "Können das alle Menschen?" "Ich bin der Gleiche wie gestern, und ihr seid ..." Der merkwürdige alte/junge Mann zählt nun alle Namen mit deren Vorfahren auf, die der Zwerg gestern genannt hatte.

Die Gruppe besteigt schließlich das Floß. Die Zwerge nehmen schnell in der Mitte Platz, daneben nach einigem Zetern der Wolf. **Winterblüte**, **Jorik** und **Tenn** werden von **Jannis**, dem Fährmann, lange Stangen gereicht. "Stoßt alle Eisschollen zur Seite während ich das Floß steuere!"

Bald kommen sie auf einer sichelförmigen Insel an. Dort laufen sie einen steinigen Pfad den Hügel hinauf, der Wind pfeift und überall ziehen Nebelschwaden vorbei.

[18.06.15, Georg]

Oben angekommen befinden wir uns auf einer Ebene, geschätzt 200 Schritt weit. Zwei Ruinen befinden sich dort. Das müssen mal ziemlich große Gebäude gewesen sein. Doch nun sind sie eingestürzt. Nur ein paar Mauern stehen noch, bei dem Rest kann man nur noch von Steinhaufen reden. Büsche gibt es hier und einen großen knorrigen Baum. Auf der anderen Seite befindet sich ein seltsames Gebäude aus Stein: rund, ziemlich hoch, und außen herum führt ein von Säulen gestützter Gang. Insgesamt ist es ca. 5 Schritt hoch und hat für Menschenverhältnisse voluminöse Ausmaße.

**Jorik** meint, wir seien nicht alleine. Er sieht Speerspitzen hinter dem Baum. **Ulvin** bemerkt noch weitere über dem Gebüsch. Es raschelt. Von Wachen hat keiner etwas erzählt. Wer könnte das sein? **Niemand** (ab jetzt nenne ich ihn einfach nur **Tenn**) meint, dass sie uns böses wollen. Schließlich wusste sogar er, dass wir hier hin wollen – wer uns böses will weiß das sicherlich auch. Allerdings sind es vermutlich nicht die Orks, denn dafür ist das Gebüsch zu klein.

**Ulvin** ruft den Versteckten zu: „Wir kommen in Frieden!“ **Tenn** ist davon nicht begeistert: er fängt an zu brennen bis nichts mehr von ihm übrig ist. Blöde Magie. Was hilft uns das jetzt? Erst lässt uns **Julius** uns im Stich, dann auch noch **Tenn**. Kann man sich denn auf keinen Menschen verlassen? (*Was ist mit dem überaus effektiven **Jorik**, Anm. d. SL*) Wie sich später herausstellt, habe ich mich hier ganz schön getäuscht. Denn **Niemand** ist nicht verschwunden. **Eiswind** und sein Herrchen können ihn noch wahrnehmen und sehen, dass er „getarnt“ das Gebüsch umgehen will ...

Ich bezeichne die Speerträger als „feige Hunde“, sollten sie sich nicht zeigen. Und auch mein Zwergen-Bruder fordert die Unbekannten dazu auf, sich zu zeigen. Oder sollen wir sie doch besser rausprügeln? Wir diskutieren darüber, dann hören wir ein lautes seltsames Brüllen. Ich kann es nicht einordnen, doch der Finnar und die Elfe einigen sich darauf, dass es wie „Quaken“ klingt. Und auch wie Rülpsen... Auf jeden Fall ist es gigantisch laut. Dann kommt Bewegung ins Gebüsch und ehe ich mich versehe, springen Engro-große Viecher durch die Luft. Eine weiß-bläuliche Haut haben die. Die Menschen bezeichnen sie als Frösche oder zumindest als froschartig. Es sind mehrere Gruppen und sie machen seltsame glucksende Geräusche.

**Winterblüte** meint, dass es sich um Bufomis handelt. Man kann sie auch einfach „Schleimer“ nennen. Aber eigentlich sollten diese eine andere Hautfarbe haben und weiter im Süden leben. Eventuell sind es Frost-Schleimer? Mit ihren Speeren bedrohen sie uns, Rüstungen tragen sie keine.

Dann geht alles ganz schnell: Ohne nachzudenken ziehe ich Orkenspalter (wie habe ich das nur gemacht?) und versuche diese Wesen einzuschüchtern. **Winterblüte** meint, Bufomis seien eigentlich nicht böseartig. Doch dann löst sich einer aus der Menge und kommt mit einem Satz vor uns zu stehen – das waren immerhin ca. 15 Schritt! Er quakt rum (Zähne haben diese Dinger wohl keine), bläht seine Backen auf (sie spannen sich fast über einen halben Schritt in jede

Richtung – beeindruckend), springt hoch, kommt wieder auf den Boden, die Backen werden kleiner und ein unglaublicher Wind kommt auf uns zu. Wir können uns gerade noch halten. Bis auf **Jorik**: den Finnar reißt es von den Füßen und ein gutes Stück nach hinten. Er sammelt sich, nimmt seinen Bogen und nietet einen Bufomi um. So ist es recht. Aushalten tun die anscheinend nichts. Dann springen diese Wesen wie wild durcheinander. Bei uns Zwergen landen jeweils drei Schleimer. **Ulvin** bekommt etwas ab. Auch beim Wolf landen welche.

Weiter hinten kommt aus dem Maul des Chef-Froschwesens eine riesige Zunge, die ins Nichts greift. Dann springt er zurück und klatscht auf den Boden. Irgendwie ist der zumindest mal abgelenkt. Ob da **Tenn** seine Finger im Spiel hat? Egal. Anscheinend haben wir den erst einmal nicht zu fürchten. Drei weitere Bufomi scheinen sich dort hinten aufzuhalten und abgelenkt zu sein. Derweilen ist um uns hier die Luft voll von diesen Dingern. **Winterblüte** bekommt etwas ab, sofort bittet sie um Eostres Segen – ein Schutzzauber. Ich entledge mich zwei der Frösche mit Hilfe von Orkenspalter.

Anscheinend ist **Tenn** immer noch dabei, einiges an Wirbel zu verursachen. Mit meiner Axt erledige ich noch zwei weitere Schleimer, das Spritzen ihres Blutes und die herumfliegenden Körperteile bringen mein Herz zum Lachen. Die Elfe erledigt zwei weitere mit ihren Holzgeschossen. Noch einer steht bei ihr, aber nur kurz, denn er sucht quakend das Weite.

Nachdem das so gut geklappt hat fallen gleich noch mal zwei weitere Bufomis den Holzgeschossen zum Opfer. Wir haben Oberwasser gewonnen. Doch was ist das? Der Chef-Schleimer schlägt zwei Speere in den Boden und schüttelt sich. Daraufhin reißt der Boden auf und heraus kommt eine riesige, fast schon haushohe Kröte. Das Vieh sieht fürchterlich majestätisch aus. Es hat eine grau-braune Haut und weiße Striemen. Um die Augen und um das Maul sind drachenartige Knochenfortsätze. Fühlerartige Auswüchse hat es an der Seite und es ist umgeben von glitschigem Schleim, der auch den Boden um die Kröte herum bedeckt. Sie bläht sich sofort auf und rülpst den kompletten Platz voll. Dann ist irgendetwas an ihrem Kopf – ich kann es nicht erkennen. Später stellt sich heraus, dass **Tenn** versucht hat, von oben auf sie zu springen und ihr einen Speer in den Kopf zu rammen. Er sei mit dem Speer an ihr abgerutscht. Derweil erledigt der Finnar mit seinem Bogen einen weiteren Gegner. Und auch der Wolf hat Geschmack an Fröschen gefunden: mit seinem Maul zerreißt er einen. Orkenspalter wütet weiter unter meinen Feinden, da waren es schon wieder zwei weniger.

Nun findet auch **Ulvin** zu seiner alten Form zurück und erwischt einen Schleimer an Schulter und Brust. Krachend fällt dieser zu Boden. Wie aus dem Nichts platzt dann bei der Riesenkröte eine Wunde am Kopf auf. Nichts Ernstes anscheinend, aber man kann das Ding verletzen. Es springt herum, schnappt nach allen Seiten und kracht dabei gegen ein Stück verbliebener Mauer. Nun steht diese nicht mehr. Was immer **Tenn** da macht – ich hoffe er hält noch so lange aus, bis wir zu ihm nach vorne können. **Eiswind** lässt es sich derweil schmecken: er reißt einem Frosch den Arm ab und tötet ihn (den Frosch, den Arm auch). Und auch sein Herrchen weiß sich der Schleimer zu entledigen: Ein weiterer Pfeil reißt einen zu Boden. Und das obwohl **Jorik** verletzt ist ... noch, denn darum kümmert sich **Winterblüte**: Käfer krabbeln über den Finnar, dann ist er wieder fit. Noch zwei Bufomi stehen bei **Ulvin**, gerade recht für meine Axt. „Die schaff ich selbst“, raunt mein Zwergen-Bruder mir noch zu. Dann strecke ich einen zu Boden und erwidere: „Ich lass dir einen übrig“. Sofort dreht sich der Frost-Schleimer zu mir um und hackt willenlos auf mich ein. Nicht effektiv, doch sehr amüsant. Die Riesenkröte lässt derweil ziellos ihre Zunge in der Gegend herum schnalzen. Aber mehr als den Rest der Wand trifft sie nicht.

**Ulvin** entledigt sich des letzten Gegners. Dann ist es hier hinten erst einmal ruhig. Ich renne zu der unglaublich großen Kröte vor, dresche mit Orkenspalter auf sie ein, doch erreichen tue ich nichts. Und dann ist da ja noch der Anführer der Bufomis: er pustet in der Gegend herum, daraufhin kracht irgendetwas gegen die Mauerreste. Aber sehen kann ich nichts. Ist das **Tenn**? Dann schnappt das Riesenvieh nach mir und bringt mich völlig aus dem Konzept: ich werde zu Boden und ein paar Schritt nach hinten geschleudert. **Tenns** Stimme ertönt: Er versucht seinen Gegner zu aus der Fassung zu bringen, aber es hinterlässt keinerlei Eindruck.

Ich komme zu mir und dresche noch mal auf die Kröte ein. Aber auch dieses Mal richte ich nichts an, da die Kröte sich im letzten Moment wegdreht. Dann passiert das Unerwartete: dieses riesige Ding reißt sein Maul auf und verschluckt mich komplett. Hier drinnen stinkt es, ich ringe nach Luft. Mein Bart fühlt sich so an, als ob er glüht, meine Haut so, als ob sie brennt. Schleimige, glibberige Innereien sind um mich herum.

**Ulvin** bekommt anscheinend meine missliche Lage mit, denn ich höre ihn rufen: „**Norgrim**, lass

was übrig für mich.“ Dann erscheint **Tenn** in der Nähe der drei Bufomi, die ihn immer noch bedrängen (und ihn irgendwie nie wirklich erwischt haben). Anscheinend ist sein Zauber zusammengebrochen. Man hört ihn rufen: „Beim Unbenannten! Nein!“

Derweil setzt sich der Anführer der Frösche nach hinten ab. Als die letzten paar Schleimer das sehen, springen auch sie hinter die Bäume – **Tenn** ist gerettet. **Ulvín** bemerkt, dass ich der Kröte wohl nicht so Recht bekomme. Zumindest scheint dieses Riesenvieh die ganze Zeit zu würgen. Er haut ihr mit dem Hammer auf die Schnauze, **Eiswind** beißt zudem noch kräftig ins Krötenfleisch. **Winterblüte** versucht dieses Ding zu bezaubern, doch anscheinend ist es kein Kind Eostres. Ist es ein Bufomi-Dämon? Egal. Hier drinnen wird es sehr ungemütlich. Ich erleide ziemliche Schmerzen. **Jorik** spickt die Kröte mit einem Pfeil. Dann hat das Ding genug von mir und speit mich aus – direkt vor **Ulvins** Füße. Ich atme tief durch. Doch die Schmerzen bleiben. Sie sind überall. Es brennt, meine Haut schält sich ab, ich qualme.

**Eiswind** macht einen riesigen Satz nach oben und beißt der Kröte ins Gesicht – das hat sicherlich wehgetan. Wütend schießt **Jorik** noch mal auf die Kröte, doch der Pfeil prallt ab. Ich komme wieder zur Besinnung und versuche mir das ganze eklige Zeug vom Körper abzureiben, indem ich mich auf dem Boden wälze.

Über unseren Köpfen fliegen drei weitere Holzpflocke durch die Gegend. Die Elfe erwischt damit dieses Ungetüm. Es bricht zusammen. Dann gibt es einen Knall und die Kröte ist weg. Einfach so. Keine Trophäe für mich ...

Sofort eilt **Winterblüte** zu mir und wirkt einen ihrer Heilsprüche. Es geht mir ein wenig besser. Danach hilft sie **Ulvín** bis er wieder fit ist. Bei **Tenn** scheint ihre Magie nicht anzuschlagen. Nachdem sie mit uns durch ist, kramt sie ihr Verbandszeug heraus und verarztet mit Hilfe von **Jorik** zuerst mich und dann **Tenn** noch auf die normale Art und Weise. Aber diese Art und Weise bekommt mir nicht gut und ich fange wieder an zu bluten. Verdammte Elfen ...

[02.07.15, *Holg*]

Noch während **Winterblüte** und **Jorik** den fremden **Niemand** versorgen, kommt eine weitere Schar Bufomi den Hügel hoch. Wieder angeführt von dem "Zauberfrosch", doch diesmal ist ein weiterer riesiger Frosch mit einer großen Hellebarde dabei – er scheint beinahe drei Schritt groß zu sein. Wir versuchen uns noch – gewarnt von **Ulvín** – in den kreisrunden, turmartigen Bau zurückzuziehen. Die beiden Zwerge schaffen es jedoch nicht mehr in den Turm zu kommen. **Ulvín** wird von dem Hünenfrosch mit einem einzigen Hieb zu Boden geschlagen, und **Norgrim** wird von einer glitschigen Zunge des Zauberbufomi gefesselt und bewegungsunfähig gemacht. Der Rest kommt mit Mühe und Not in den Turm – Niemand in unsichtbarer Form. Doch die Übermacht der Frösche stürmt hüpfend hinterher und sticht mit den Speeren die Elfe nieder, die kurz zuvor einen Greifen beschworen hat. Dieser löst sich daraufhin sofort wieder auf. Kurz bevor wir alle von den quakenden Gegnern niedergemacht werden, erhält **Norgrim** von den Göttern die Gabe, die Sprache der Bufomi sprechen zu können. Es gelingt ihm, dem Anführer zu vermitteln, dass wir nicht weiter kämpfen wollen. Dieser gibt dem gefesselten Riesentöter zu verstehen, dass alle die Waffen niederlegen sollen. Die Frösche nehmen uns einer nach dem anderen die Waffen ab, selbst **Ulvín** ergibt sich seinem Schicksal.

Alle werden in den Turm auf dem Hügel gebracht. Der Froschanführer bemerkt, dass **Niemand** nicht dabei ist, und stellt **Norgrim** ein Ultimatum, der "Windmann" soll sich zu erkennen geben, oder **Winterblüte** wird sterben. Daraufhin erscheint **Tenn** in der Nähe des Anführers. Jetzt verlassen die Frösche in einer Quadrophonie von Quaklauten den Turm und wir sind ihre Gefangenen .

Die Elfe versucht die Verletzten so gut wie es geht zu heilen. **Jorik** macht sich mit ihrer Hilfe daran zuerst **Ulvins** Wunden zu verbinden und anschließend noch **Winterblütes**. **Niemand** und **Norgrim** unterhalten sich über Trolle, da diese wohl eine Art Regeneration haben, und **Niemand** will sich auf diese Art heilen. **Norgrim** beschreibt ihm widerwillig wie ein solcher Troll aussieht: groß und hässlich eben. Auf weitere Fragen, bekommt **Niemand** immer wieder die gleichen Antworten.

Noch während die Verbände angelegt werden, schnippt **Niemand** seine Münze und lautes Gurren kommt aus seinem Mund. Plötzlich verschieben sich die Konturen des Körpers, die Arme werden länger, die Beine beginnen zu wachsen. Die Bodenplatte kann das Gewicht des Trolls nicht halten und bekommt mehrere Sprünge, einer der Altäre oder Tische wird umgestoßen und zerbricht. Es macht furchtbaren Lärm. Als der Troll in seiner ganzen Größe in dem Turm steht beginnt seine Haut zu qualmen. Ein lauter Schrei des wütenden Trolls hallt aus dem Bauwerk.

Spätestens jetzt sind die Frösche alarmiert. Kurz danach ist der Spuk vorbei und die Frösche stürmen angeführt von dem "Zauberfrosch" herein. Ein lautes Quarken beginnt und kurze Zeit danach wird **Ten** an einen Stock gefesselt, Arme und Beine umwickelt, die Augen verbunden, den Mund geknebelt und die Ohren mit Tüchern abgedeckt. So tragen die Frösche den neuen Begleiter hinaus.

**Jorik** klettert über die Kisten im Raum zu den Fenstern hinauf, die auf etwa zweieinhalb Schritt Höhe angebracht sind. Leider sind die acht Öffnungen kaum eine Elle breit und bieten keine Möglichkeit zur Flucht. **Winterblüte** unterstützt den Finnar nach einiger Zeit mit der Kraft der Druiden, und die kleinen Käfer krabbeln an **Joriks** Händen und Füßen entlang, um dann schließlich kleine Haare dort zu hinterlassen. Jetzt kann der sichtlich verdutzte Bestienbändiger wie eine Spinne an der Wand hinauf krabbeln und findet bald darauf eine Stelle am Dach, die man wohl ohne weitere Probleme als möglichen Ausgang nutzen kann, um zu türmen. Noch während er da rumkrabbeln will **Winterblüte** einen weiteren Zauber wirken. Doch diesmal scheint es ihr nicht zu gelingen. Die Kraft der Natur entgleitet ihr, kurze Zeit verwandelt sie sich in einen Vogel, doch dann beginnen Ranken im Turm zu wachsen, und Abbildungen von Tieren entstehen und verschwinden. Es bleiben einige Blätter übrig, die noch durch den Raum fliegen, als die Frösche wieder die Türe aufreißen und wissen möchten, was hier passiert ist. **Norgrim** – von den Ereignissen fasziniert –, versucht den Fröschen klarzumachen, dass wir von den Göttern beschützt werden und möchte, dass sie uns jetzt freilassen. Das Gespräch wendet sich aber im Verlauf in ein Verhör und der Zwerg muss berichten, wie viele Menschen in der Stadt leben, ob diese bewaffnet sind und so weiter. Wir erfahren auch, dass es hier kein Wissen zu finden gibt, sie haben nur eine alte Frau in ihrer Gefangenschaft. Ist sie die Seherin oder das Orakel? Nachdem das Gespräch beendet ist, ziehen sich die Frösche zurück mit dem Hinweis, dass sie sich beraten müssen ...

[16.07.15, *Holg*]

Nachdem die Bufomi die Gefangenen in dem fremdartigen Bauwerk zurückgelassen haben, vergeht eine lange Zeit der Diskussion, was nun zu unternehmen sei. Der Brutalotrupp der Zwerge ist trotz der schweren Verwundungen der Meinung, dass die Druidin einige Greifen beschwören und zuvor den Eingang zum Turm mit einem Dornenbusch verschließen soll. Der Bestienbändiger gibt zu bedenken, dass man eventuell erst einmal schauen sollte, was denn eigentlich da draußen los ist, bevor man sich auf einen Kampf vorbereitet.

**Winterblüte** entscheidet sich nach beinahe einem Tor zäher Diskussionen, die Gestalt eines Singvogels anzunehmen und die Umgebung zu erkunden. Das Lager der Frösche ist schnell ausgemacht und befindet sich in der Ruine linkerhand des "Gefängnisses". Dort lagern die Waffen und die Ausrüstung, gut bewacht von einem Dutzend Bufomi, dem Riesenfrosch und ihrem Anführer. Auch **Niemand** ist dort als Bündel verschnürt. Am Turm selbst halten zwei Frösche am Eingang Wache, zwei weitere laufen an den Säulen patrouille, einige Zweiergruppen marschieren um das Lager herum. Die Druidin entscheidet sich in der Nähe zu landen und die Gestalt einer Möwe anzunehmen, um auch den Rest der Insel zu erkunden. Bei einem langen Überflug an der Küste, stellt sie fest, dass die Frösche mit einigen Kanus auf die Insel gekommen sind. Auch erkennt sie, dass eine Gruppe von sechs Fröschen eine alte, taumelnde Frau den Hügel hinauf in Richtung Lager eskortiert.

Als **Winterblüte** nach einer guten Stunde zurückkommt und ihre Erfolge den anderen berichtet, sind die Zwerge immer noch der Meinung, jetzt bei den Fröschen Verwirrung stiften und den Greif beschwören zu müssen. Die Druidin bereitet den Schlag gegen die Frösche vor. Sie lässt zuerst eine dichte Dornenhecke auf der Innenseite der Tür wachsen, deren giftige Stacheln feindselig in den Turm hinein lugen. Danach beschwört sie einen Greifen, danach noch einen Polarbären. Lautes und aufgeregtes Quaken ist zu hören; die Frösche scheinen in heller Aufregung zu sein. Die Druidin bemerkt schnell, dass der Greif von den Fröschen getötet wurde, woraufhin sie zwei riesige Mammuts ruft, die furchtbar unter den Bufomi wüten. Der Anführer der Frösche scheint bemerkt zu haben, dass die Tiere von den Gefangenen beschworen werden, und rennt mit einigen weiteren Fröschen auf den Turm zu. **Jorik** der Tierbändiger nimmt die von **Ulvin** gebaute Schleuder und schießt einen Stein so gekonnt mit der Wut Dargars auf den Kopf des Bufomiobersten, dass der Stein die Schädeldecke durchschlägt und dort hängen bleibt. **Winterblüte** beschwört einen weiteren Greifen, der sich ebenfalls in das Kampfgetümmel stürzt. Zwei Frösche versuchen durch die Fenster in den Turm einzudringen, werden aber von **Jorik** erwischt oder vom Greifen daran gehindert. Anscheinend haben die Frösche eines der Mammuts

schwer verletzt, denn **Winterblüte** spürt, dass sein Leben schwindet. Der andere Fellriese, scheint aber mit voller Wucht alles nieder zu mähen, was sich vor dem Turm befindet, und macht dabei auch nicht vor dem Polarbären halt. Der Finnar kann erkennen, dass das Mammut mit Blut verschmiert und von Leichtenteilen übersät ist, und es den riesigen Frosch und den Polarbären einfach in Stücke fetzt und mit seinen Stoßzähnen aufspießt. Was genau vor dem Turm passiert ist kann nicht einmal **Niemand** sagen, der sich aus der Gefangenschaft der Frösche befreien konnte und sich noch gegen zwei von ihnen erwehren muss. **Jorik** unterstützt ihn mit einem gezielten Schuss, der einen der beiden Bufomi zu Boden gehen lässt. Im Anschluss streckt der Jünger des doppelgesichtigen Gottes den letzten der Frösche nieder. **Winterblüte** befiehlt den verbliebenen Tieren ruhig zu bleiben und nur noch anzugreifen, wenn sie sich verteidigen müssen. Jetzt ist nur noch das Schnaufen der beiden Mammuts und das Kreischen des Greifen zu hören ... Wie geht es jetzt weiter? Werden wir die letzten Frösche bei der alten Frau auch noch erledigen?

[30.07.15, *Berni*]

Das Quaken verstummt und **Winterblüte** entlässt Eostres Geranke, um die Tür freizugeben. Doch die Hecke verschwindet nicht, im Gegenteil, von Winterblütes Bann befreit, wächst sie mit unnatürlicher Geschwindigkeit und droht das gesamte Gebäude einzuranken. Begleitet wird das Schauspiel von Eostres Laune von einer Flut an widerlichen Insekten, die förmlich aus dem Boden quellen. Auf **Winterblütes** Anraten hin beeilen sich die Gefangenen, das Hindernis zu überwinden, wobei sie ein paar Kisten zu Hilfe nehmen, um sich vor den giftigen Stacheln zu schützen.

Draußen finden sie ein unfassbares Schlachtfeld vor, erst jetzt erschließt sich das Massaker, das die Mammuts angerichtet haben. Bei all dem Blut ist auch schwer zu glauben, dass die riesigen Kreaturen nun eigentlich einen recht friedfertigen Eindruck machen, wenn auch der eine offensichtlich schwer verletzt ist. Ganz im Gegenteil der Greif, mit scharfem Blick fixiert er **Ten** und stößt immer wieder einen markerschütternden Schrei aus.

Bevor sich die Recken sammeln können, geschieht plötzlich etwas mit den beiden verendeten Kreaturen, die **Winterblüte** herbeigerufen hatte. Die Kadaver des ersten Greifen und des Polarbären blähen sich auf, so dass sie zu platzen drohen. Respektvoll bringen sich die Helden in Sicherheit, als tatsächlich mit einem widerlichen Schwall Blut etwas aus den Leichen hervorbricht. Zwei riesige Spinnen krabbeln heraus und steuern sofort mit beängstigenden fremdartigen Geräuschen auf die Heldengruppe zu. Ihr Ziel scheint **Winterblüte** zu sein. Obwohl die Elfe Zurückhaltung mahnt, stellt sich **Norgrims** Beschützerinstinkt in den Weg. Bevor er jedoch vollständig zum Schlag ausgeholt hat, findet er sich in einem klebrigen Spinnennetz wieder. Nur seine Rüstung wehrt den folgenden giftigen Biss ab.

Im nächsten Moment haben sie **Winterblüte** erreicht, doch sie greifen sie nicht an. Entgegen **Winterblütes** Protest schwingt der von seinem eingesponnenen Zwergenfreund in Rage gesetzte **Ulvin** seine improvisierte Keule auf die hässlichen Achtbeiner. **Ten**, der die Situation besser verstanden hat als die Zwerge, gelingt es, den wütenden **Ulvin** wenigstens so lange abzulenken, bis sich **Winterblüte** vor ihre neuen Schützlinge gestellt hat.

Denn darum handelt es sich bei den beiden Neuankömmlingen, sie wurden wohl von Eostre geschickt, erklärt die Druidin. Doch den Krieger aus dem Berg kann das nicht überzeugen, zu schwer wiegt die Erinnerung an seine letzte Begegnung mit solchen Kreaturen. Als die Spinnen unvermittelt losrennen, haut **Ulvin** wieder zu. Doch er hat ihre Schnelligkeit unterschätzt und geht von Gift gelähmt zu Boden. Nur einer Laune der Nornen verdankt er, dass eine der Spinnen, anstatt ihm den Todesstoß zu versetzen, ihre Kauwerkzeuge in sein Holzbein versenkt.

Dabei hatten die Spinnen es nur auf die fette Mahlzeit am Eingang des Gebäudes abgesehen, wo immer noch Unmengen von Krabbelviechern aus dem Boden quellen. **Winterblüte** ist stocksauer auf **Ulvin**, da er ihre neuen Schützlinge angegriffen hat, fasst sich aber doch ein Herz und lässt Eostres wundersame Kräfte wirken, um dem schwerverletzten Zwerg wieder auf das Bein zu verhelfen und ihn vom Gift der Spinnen zu befreien.

Um sich besser konzentrieren zu können entlässt sie das gesunde Mammut und den Greifen aus ihrem Bann, doch zu ihrer Verwunderung lösen sie sich nicht auf. Der Greif erhebt sich kreischend zunächst aufs Dach und erkundet dann die Umgebung, während das Mammut zu seinem verletzten Artgenossen trottet. Nachdem sie mit dem Zwerg fertig ist, geht die Elfe behutsam zu dem schwer getroffenen Rüsseltier und lässt Eostres kleine vielbeinige Helfer die Wunden versorgen.

Währenddessen stehen die anderen etwas unschlüssig herum und betrachten mit halber Bewunderung und halber Abscheu die Blüten, die das seltsame Naturschauspiel in und an dem Gebäude so treibt. Diese sind unwirklich riesig, aber schön anzusehen, ganz im Gegenteil zu der Riesenkakerlake, die sich unvermittelt aus einem der Fenster zwängt, um dann in einem anderen wieder zu verschwinden. Die Zwerge kommen immerhin auf die Idee, die Waffen wieder einzusammeln.

Aber nur **Winterblüte** erinnert sich schließlich an den kleinen Trupp Froschsoldaten mit einem Gefangenen, den sie auf ihrer Erkundungstour entdeckt hatte und der das Schlachtfeld inzwischen längst erreicht haben müsste. Da er nicht aufgetaucht ist, vermutet die Druidin, dass sie beim Anblick des Schlachthergangs lieber die Flucht ergriffen haben und unterwegs zu den Kanus sind. Auf Anraten der Elfe macht sich der größte Teil der Truppe auf zum Floß, um die Insel zu umschiffen, während sie selbst sich mit ihren neuen Begleitern auf den direkten unwegsamen Weg macht. Dazu verwandelt sie sich in eine von ihnen, was ihr auch ermöglicht, etwas besser in ihre Sicht der Welt einzutauchen.

Als die drei Spinnen an der Anlegestelle der Froscharmee ankommen, finden sie dort nur ein paar Kisten und verlassene Kanus vor. Doch ein Kanu hat schon abgelegt und rudert auf den See hinaus. Die Elfe zögert nicht lange und bedient sich ein weiteres Mal der Mächte der Natur, um sich in das größte und furchteinflößendste Tier des Wassers zu verwandeln, das ihr in den Sinn kommt. Und so windet sich einen Wimpernschlag später eine riesige Seeschlange vom Ufer ins Wasser und zermalmt dabei mit ihrem monströsen Leib die übrig gebliebenen Kanus. Als sie auf das fliehende Kanu zuschwimmt springen die Insassen voll Panik ins Wasser. Von dem oder der Gefangenen ist jedoch keine Spur zu entdecken. So zerschmettert das Seeungeheuer das Bötchen und verschlingt die verzweifelt davonschwimmenden Froschwesen. Zurück am Ufer nimmt **Winterblüte** erstmal wieder ihre ursprüngliche Gestalt an und macht sich auf die Suche nach Spuren. Tatsächlich sieht es so aus, dass sich hier neben etwa vier Dutzend Froschsoldaten auch ein menschliches Wesen aufgehalten haben muss, wenn auch nicht ganz freiwillig. Es gibt auch eine Spur, die vom Lager wegführt. Ganz in ihrem Element bedient sich die Druidin nun der feinen Nase eines Wolfes und folgt als solcher der menschlichen Witterung.

In der Zwischenzeit hat der Rest der Gefährten das Floß erreicht. Der arme Fischer hatte ein paar der seltsamen Invasoren gesehen und sich schnell versteckt. Eiligst stechen sie in See, um die Insel zu umfahren.

Doch die Elfe ist schon weiter. Während die Floßbesatzung mühsam das Ufer absucht und außer ein paar Planken der zerstörten Kanus nicht einmal die Anlegestelle der Froscharmee entdeckt, findet sie eine am Boden liegende, menschliche Gestalt. Sie wirft den Wolfspelz von sich und nähert sich vorsichtig, als sich die zerschundene Person aufrichtet und in ihre Richtung blickt. Vielmehr starren sie zwei leere Augenhöhlen aus einem uralten zerfurchten Gesicht an und aus dem zugenähten Mund darunter hört sie stummes Schnaufen.

Plötzlich hört **Winterblüte** eine Stimme in Ihrem Kopf: "Vogelfrau, schwimmt wie Fisch". Als die Elfe der alten Frau ihre Hilfe anbieten will, weicht sie zurück. Die Stimme im Kopf redet weiter in rätselhaften Bildern, doch es wird klar, dass sie nicht begeistert von **Winterblütes** Machtausübung an diesem Ort ist. Sie sagt, die Elfe würde mit ihren klebrigen, unreinen, stinkenden Fäden den Tempel der alten Götter vergiften, der Säulen bis in die Dunkelheit habe.

**Winterblütes** Hilfsangebote, ihre Wunden zu versorgen, schlägt sie aus. Doch als die Elfe ihr erzählt, dass die Reisenden gekommen sind, um den Rat des Orakels zu suchen, sagt sie: "Wer den Rat der Götter sucht, muss opfern, was nah des Herzens ist", und fordert die Druidin auf, sie direkt zum Turm zu bringen. Nach einem langen mühsamen Marsch erreichen sie das Hochplateau. Mit einer Mischung aus Verwunderung und Erleichterung sieht die Elfe, dass der Ort zwar immer noch von dem furchtbaren Gemetzel zeugt, die seltsamen Auswüchse der Natur aber verschwunden sind. Auch ist weit und breit kein Mammut mehr zu sehen. Doch der alten Frau ist es nicht entgangen: "Deine Fäden und andere Fäden durchstoßen was war". Unmissverständlich macht sie klar, dass sie nicht einverstanden ist mit dem, was geschah. Obwohl die Elfe der Meinung ist, dass vielleicht auch ein bisschen Dankbarkeit angebracht sein könnte, schließlich wurde das Orakel so ja auch aus den Saugnäpfen der glubschäugigen Kidnapper befreit, verkneift sie sich einen entsprechenden Kommentar und entschuldigt sich.

Doch auch das entlockt der alten Frau keine versöhnlichen Worte. Immerhin, auch wenn es einen widerwilligen Eindruck macht und eher so scheint, dass sie die Besucher möglichst schnell loswerden will, gibt sie weiter Anweisungen, um sie in die Lage zu versetzen, den Orakelspruch

für die Ratsuchenden zu sprechen. So müht sich **Winterblüte**, den Opferkelch mit einigem Schrott wieder an die Position zu bringen, wo er vor dem kurzen Besuch eines Trolls auf einem Steinaltar geruht hatte, denn "hier laufen die Fäden der Nornen zusammen".

Unter weiteren abfälligen Bemerkungen sucht die Druidin noch ein paar Tonscherben für Erthas Staub herbei und zündet ein Feuer für Kenaz Beitrag an. Auf die Frage nach ihrem Begehrt erklärt sie, wonach die Reisenden suchen und legt als Darbringung einen Schmuck in die Opferschale, den schon ihre Ahnen getragen haben. Schließlich fordert die Alte sie auf, sich auf den Boden zu setzen die Augen zu schließen und zuzuhören.

Der Rest der Ratsuchenden findet sich nach erfolgloser Suche und Umrundung der Insel am Bootsteg wieder. Nach kurzer Beratschlagung geht es wieder hoch zum Ausgangspunkt, um der Spur der Elfe zu folgen. Der Fischer bleibt lieber am Floß, bittet aber darum, vor Einbruch der Dunkelheit geholt zu werden, falls es doch so lange dauern sollte.

Oben angekommen nehmen sie erleichtert zur Kenntnis, dass es hier nun "nur noch" nach einem ordinären Schlachtfeld aussieht und **Jorik** und sein Begleiter hören, dass jemand in dem runden Gebäude spricht.

Sie finden **Winterblüte**, die gerade erfahren hat, dass ihr Opfer wohl zu schwach für den erwünschten Dienst ist.

Als **Norgrim** die alte Frau anspricht und als Antwort eine Stimme in seinem Kopf hört, meint er, dass es ihm nicht gut gehe und er deshalb lieber draußen warte. Auch die anderen hören die seltsame Stimme im Kopf, die wissen will, ob sie das gleiche suchen wie die Frau aus *Reifholm*. **Jorik** bittet um Rat, was er denn machen solle und hört die gleichen Anweisungen, die auch **Winterblüte** zuvor erhalten hat. Schließlich werfen **Ulvin** Gold, **Winterblüte** das Bestien-Amulett und **Jorik** seinen Bogen in die Opferschale. Da **Ten** in einer anderen Angelegenheit die Weisheit des Orakels sucht, verlässt auch er den Raum. Vergebens versucht er den dickköpfigen **Norgrim** davon zu überzeugen, sich den anderen anzuschließen, da er überzeugt ist, dass das ihrer Sache zuträglich wäre, aber der bleibt stur, betet zu Tiw und hält Wache.

Etwa eine Stunde (ein Drittel Gaet) lang geschieht nichts. **Ten** wird ungeduldig und will nachsehen, was in dem Haus passiert, doch er wird förmlich wieder hinausgeblasen. So wartet er wieder. Als etwa eine Stunde später immer noch nichts passiert, versucht er es noch einmal. Er sieht die anderen immer noch regungslos sitzen. Auf sein Angebot, sich nun doch den anderen anzuschließen, erhält er keine Antwort. Also zieht er sich nochmal zurück. Auch ein weiterer Versuch scheitert.

Plötzlich ertönt ein gellender Schrei aus dem Gebäude. Die Teilnehmer des Rituals reißen erschrocken die Augen auf und sehen, wie der alten Frau Feuer aus den leeren Augenhöhlen lodert und sie mit einem kehligen Schrei zusammenbricht. Noch bevor sie ihre Gedanken und Erinnerung sortieren können – bei **Ulvin** und **Jorik** nicht viel mehr als der dumpfe Eindruck, mit der seltsamen Stimme im Kopf umhergelaufen zu sein, während sich **Winterblüte** von einer intensiven Erfahrung gestärkt fühlt – passiert wieder etwas in ihren Köpfen. Doch dieses Mal ist es nicht die Stimme der alten Frau, sondern **Ulvin** hört das Grinden von Erthas Steinen, **Jorik** den Gesang des Windgeistes und **Winterblüte** nimmt die Botschaft mit allen Sinnen auf: "Dort wo die Erde sich zu frostigen Höhen aufbäumt, wo geisterhafte Ruinen der Nordmänner von Thunor umspielt werden, wo das alte Volk der Sonnenanbeter einst herrschte, lebt eine letzte Dienerin des Lichts. Einsam und mächtig, weise und verlassen. Sie kennt den Weg in die Dunkelheit."

**Norgrim** stürzt herein.

[20.08.15, Georg]

Als **Tenn** und ich hereinstürzen, sehen wir nur noch, wie das Orakel langsam umkippt. Die Schale mit den Opfertgaben ist bis auf ein Glimmen erloschen, von den Gaben ist nichts mehr zu sehen. Als der Rest zu sich kommt, kümmert sich die Elfe erst einmal um die alte Frau. Auch **Tenn** sieht nach dem Orakel und scheint sie intensive zu studieren. Währenddessen erzählt mein Zwergenkumpel von dem Rätsel, den Sonnenanbetern und von der Dienerin des Lichts, die wir finden müssen.

Als die alte Frau zu sich kommt, stößt sie **Tenn** von sich. Dann schickt sie uns alle hinfort, da sie müde und kraftlos ist. Und so entscheiden wir uns, endlich zum Boot zurückzugehen. Der Bootsführer ist ob **Winterblütes** Spinnen sichtlich verunsichert. Doch am Ende dürfen sie mit auf das Boot. Wir erzählen ihm von den Bufomi. Da das Dorf viele seiner besten Kämpfer durch den Feuerpriester verloren hat, wird *Frostheim* wohl aufgegeben werden müssen, sollten diese Froschwesen wirklich hier erscheinen.

Am späten Nachmittag erreichen wir den Hafen von *Frostheim*. Auch das Dorf hat so sein Problem mit den neuen Begleitern der Elfe, doch anscheinend haben wir hier immer noch einen guten Ruf. Und so kommen wir ungehindert zu der Heilerin **Sarand**. (Auch sie findet die Spinnen nicht wirklich toll, wir bringen sie letztendlich bei **Julius** unter.) Wir einigen uns auf einen Preis für ihre Heilkünste: Sie will uns begleiten. Denn in der Gegend, in die wir ziehen, gibt es viele seltene Kräuter. Am Ziel müssen wir ihr einen Tag lang helfen, diese Pflanzen zu suchen. Ein fairer Handel und wir können unser Gold behalten. Wir schlagen ein. Zur Unterstützung der Heilung braut uns **Winterblüte** noch einen ihrer Tränke – eine ganze Menge davon. Sie benötigt ein ganzes Gaet und noch viel mehr Kräuter als sonst. **Ulvin** scheint diese Medizin in den ersten Tagen nicht richtig zu vertragen – ihm ist die ganze Zeit übel. Insgesamt benötigt die Genesung von **Tenn**, **Ulvin** und mir eine Woche, dann sind wir wieder fit.

Inzwischen informiert **Jorik** den Bürgermeister über die kommende Bufomi-Plage. Desweiteren gehen er und **Winterblüte** auf Patrouille. Die Elfe verwandelt sich sogar in einen Vogel, um auf der Insel und auch dahinter Ausschau zu halten. Doch die Frösche lassen sich nicht blicken. Und übrigens: Auch die Orks nicht, die eigentlich hinter uns her sein müssten ... **Jorik** kauft für mich noch eine Fackel – und das viel zu teuer. Ich bin außer mir, auch wenn ich es am Ende akzeptieren muss. Diesem Finnar sollte man kein Geld anvertrauen.

### 3. Endtag im Schermond 499 NV

Obwohl **Tenn** uns vor der kommenden Unglückswoche warnt („Meras Fenster schließen sich morgen“), packen wir zusammen und brechen auf. Auch scheint sein Gott ihm langsam zu verzeihen: Selbst wenn ihm derzeit keiner seiner Zauber gelingt, so scheint er doch wieder Zugang zu seiner Magie zu haben.

Der neue Kufen-Wagen ist deutlich schwerer als der alte Schlitten – das merkt man an den Rentieren und an den Geräuschen, die er von sich gibt. In der Mittagspause macht **Tenn** sein Versprechen wahr und übt mit **Ulvin** das Bogenschießen.

Nachmittags sehen wir vor uns am Wegrand ein größeres Lager. Anscheinend sind es die verbannten Diener des *Frostheimer* Feuerpriesters. Um Ärger zu vermeiden, umfahren wir sie weiträumig. Wir werden streng beäugt, doch es passiert nichts.

Der Weg schlängelt sich immer am Seeufer entlang – es gibt kaum eine Stelle, von der aus man den See nicht sehen kann.

Gegen Abend finden wir dann auch in der Nähe des Sees die Überreste einer kleinen Siedlung: größtenteils Holzhütten, aber auch ein paar Steinhäuser. Und definitiv nicht Saxa. Das Ganze steht auf einem Feld weißer Blumen. **Sarand** erkennt diese als Thrymlilien: sie sind an die Kälte angepasst und wachsen hier überall. Und über allem schwebt ein leiser aber wunderschöner Gesang. **Ulvin** sucht uns ein Steinhaus als Lagerplatz aus, danach suchen er, die Elfe, ihre Spinnen und ich den Verursacher des Gesangs. Wir finden ein kleines Haus – wie eine Spielhütte für Kinder ohne Tür. Nachdem wir auf uns aufmerksam machen, kommt eine kleine Gestalt aus dem Haus: sie hat lange spitze Ohren und trägt einen violetten Kapuzenumhang. Auch Stiefel und Hose sind in dunklen Farbtönen gehalten. Nur ein goldfarbener Schal kontrastiert mit seinem grellen Glanz die dunklen Töne. Das Wesen (eine Fee?) hat ein sehr altes Gesicht, das irgendwie nicht zur Stimme passt.

Der Feenmann (später dürfen wir sie einfach Walther nennen) ist der Sänger und er singt für dieses einmalige Blumenmeer. Er ist über die Begleiter der Elfe erstaunt („Anscheinend hat die Elfenfrau einflussreiche Freunde“) und macht sich über Eostre lustig. Wir dürfen hier übernachten, doch sollen wir ihm alles erzählen, was wir zu berichten haben. Und das tue ich auch. Lange, ausschweifend und so spannend, dass mir jeder an den Lippen klebt, auch das Feenwesen. Zwischendurch unterbricht mich die Fee und gibt selbst eine Geschichte zum Besten oder singt ein wunderschönes Lied. Ich erzähle auch vom Ziel unserer Reise (diesen Teil kennt selbst **Tenn** noch nicht). Je öfter die Fee singt, desto mehr merken wir, dass uns das eigentlich fehlt. Aber woher sollen wir nur einen so übernatürlich schönen Gesang herbekommen? Später erzähle ich auch von dem Rätsel. Das Feenwesen denkt nach und erzählt uns von den Selari – einem alten Volk von Sonnenanbetern. Sie hatten eine hohe Kultur, konnten wunderbare Gebäude bauen, doch am Ende wurden sie vom Frost hinweggefegt. Wir sollten vermutlich in den Frosthöhen suchen (falls es sich nicht um eine schlechte Übersetzung handelt), doch Ruinen von Nordmännern sind ihm dort nicht bekannt.

Und so wird es ein entspannter, glücklicher und einfach wunderschöner Abend am Lagerfeuer. Als Walther sich zur Ruhe begibt, wünscht er uns noch alles Glück der Welt – wir werden es

brauchen – und eine wunderschöne Nacht.

#### 4. Kopftag im Schermond 499 NV

Der Tag ist mir fast schon zu warm und es nieselt. Ich will mich noch von der Fee verabschieden, doch in dem Häuschen ist niemand mehr. Dann packen wir zusammen und ziehen nach dem Frühstück weiter. **Sarand** schätzt den vor uns liegenden Weg noch auf eine halbe Woche ein. Gegen Mittag kommen wir an einen Sumpf. Anscheinend ist durch die Schneeschmelze ein Bach deutlich über die Ufer getreten. Der einzige Weg hindurch scheint unser Pfad zu sein. Dummerweise verstecken sich vor uns leicht abseits des Weges ein paar Marschentrolle. Wir halten in sicherer Entfernung an und diskutieren, was wir tun sollen. Währenddessen setzen sich die Trolle in Bewegung: Einer versucht uns zu umgehen, die anderen kommen auf uns zu – doch alle recht gut getarnt. Ich zücke meine Axt, **Ulvin** seinen Bogen, **Tenn** macht sich unsichtbar und auch **Winterblüte** schützt sich mit einem Zauber. Ich lasse die Trolle wissen, dass wir nur auf der Durchreise sind und keinen Ärger wollen. Und das wir genau wissen, wo sie im Moment sind. Allerdings scheinen die Trolle Ärger zu wollen, denn sie stürmen auf uns ein. Sie sind hässlich, selbst in Troll-Maßstäben: sie haben eine braunschwarze, warzige, schmierige, hubbelige Pustel-Haut, wulstige Köpfe mit Erhebungen, aus denen Haarbüschel rausschauen und Schwimmhäute zwischen den Fingern. Zudem verbreiten sie einen unglaublichen Gestank. **Winterblüte** muss sich direkt übergeben und auch **Eisträne** windet sich winselnd. **Ulvin** erschießt erst mal einen der Trolle. Dann einen zweiten. Um den Dritten kümmert sich **Winterblüte** mit ihren magischen Holz-Geschossen, der vierte wird vom Wolf zu Boden gerissen. Dann ist es ruhig. Wir fahren weiter.

[03.09.15, *Holgī*]

Nach der Begegnung mit den Trollen führt uns **Sarand** weiter. Wir passieren mehrere verlassenene und zerstörte Bauernhöfe und Siedlungen.

Bei der ersten Siedlung können wir erkennen, dass sich dort noch etwas bewegt. **Norgrim** entdeckt einen weiteren der Trolle, doch **Ulvin** und **Winterblüte** können zwischen den Ruinen lediglich Untote ausmachen. **Norgrim** will unbedingt den Troll erschlagen und läuft in die Richtung der Siedlung. **Jorik** kann ihn erst noch zurückhalten. Als er aber zusätzlich von **Sarand** die Geschichte der Siedlung erfährt, dass dort ein großer Held gelebt hat, der eine Mærathril-Rüstung getragen hat, und dass ein schrecklicher Orkstamm die Siedlung niedergemacht hat, ist **Norgrim** nicht mehr aufzuhalten.

**Tenn** sprintet dem Zwerg hinterher, um ihn noch rechtzeitig vor dem Dorf abzufangen. Während der Diskussion kommt es zu einem kleinen Handgemenge, aber als **Ulvin** seinem Zwergenbruder ins Gewissen redet, dass unser Ziel größere Schätze bereithält und wir auf dem Rückweg immer noch hier das Kettenhemd bergen können, scheint **Norgrim** überzeugt und sieht von seinem Vorhaben ab.

Die heutige Nachtwache verläuft friedlich. Nur nicht für den Schreckenswolf, da er am Anfang der Nachtwache von **Tenn** in Gestalt einer Wildkatze gereizt wird.

#### 4. Washtag im Schermond 499 NV

Der nächste Reisetag führt uns bei sonnigem aber kühlem Wetter weiter an verlassenenen Siedlungen vorbei. In der Ferne können wir auf dem Weißensee ein Schiff erkennen, das gerade Jagd auf Robben und andere Tiere macht. Ansonsten geschieht abgesehen von der skurrilen Gesichtsbemalung von **Tenn** heute nichts Besonderes.

Am Abend gibt **Tenn** wie am Vortag auch eine kleine Vorstellung. Aus diesem Grund hat er sich den ganzen Tag mit **Winterblüte** unterhalten, damit er ein wenig über das Leben der Elfen erfährt, welches er in seinem abendlichen Stück verwendet.

In der Nacht werden wir durch einen Schwarm Strix angegriffen. **Jorik** kennt diese Biester, sie haben lange Schnäbel mit denen sie in kürzester Zeit das Blut aus ihrer Beute herausaugen. **Ulvin** hält Wache und wird auch gleich von vier dieser schrecklichen Viecher angegriffen; der Rest des Schwarms scheint sich auf den Wolf und die Rentiere zu stürzen. Bis auf **Tenn** werden alle durch das Rufen von **Ulvin** umgehend wach und machen sich bereit für den Kampf. Die Rentiere sind eine leichte Beute für die Strix und sinken nach dem ersten Angriff zu Boden. Der Wolf und der Zwerg hingegen können die Angriffe abwehren und nach einer kurzen Zeit sind alle der Strix durch Pfeile, magische Holzspeere oder gut gezielte Axt- und Hammerschläge zerhackt, zerdrückt, oder durchlöchert. **Tenn** schaut erst aus dem Zelt, als die ganze Schar bereits erlegt am Boden liegt. **Winterblüte** macht sich sodann an die Heilung der Zugtiere, die es schlimm erwischt hat. **Jorik** hilft bei der Behandlung, aber wie es scheint, kann die Elfe den beiden Tieren nur helfen, wenn sie ihre magischen Fertigkeiten einsetzt. Zum Glück sind diese hervorragend

und die Rentiere werden wieder vollständig geheilt. **Jorik** nimmt noch fünf der Strix aus und wir haben noch weitere Rationen Nahrung in unserem Vorrat.

#### 4. Markttag im Schermond 499 NV

Bei diesem, kühlem Wetter brechen wir auf, aber bis zum Nachmittag passiert nichts Außergewöhnliches. Am Nachmittag teilt uns **Sarand** mit, dass wir jetzt den Weg verlassen müssen, damit wir zu der Hütte von **Väinö** kommen.

Nach einiger Zeit erreichen wir ein Zeltlager, und **Ulvin** erkennt einen Eisgoblin und einige Tiere, die sich am Aas laben. Wir untersuchen den Kampfplatz und finden heraus, dass eine große Kreatur das angerichtet hat. Eventuell könnte es ein Riese gewesen sein, meint **Sarand**, eventuell war es auch ein Kriegsbaum.

Kurz vor dem Abend erkennen wir ein Lehmhaus in der Dunkelheit. Wir beschließen noch weiter zu marschieren, um noch heute das Haus zu erreichen. **Sarand** erzählt uns noch über den Einsiedler **Väinö**. Der Wald scheint ihn zu beschützen.

Als wir an der Hütte ankommen erkennen wir, dass ein Teil aus Lehm ist, der andere aus einem Geflecht von Ranken und anderen Pflanzen. Wir klopfen an und **Sarand** stellt uns als ihre Freunde vor und erzählt, dass wir viel Gutes getan haben und die Heilerin suchen. Wir betreten das Hüttchen, der Wolf und die Spinnen müssen auf Grund des geringen Platzes draußen bleiben. **Väinö** ist ein älterer Mann, der beide Beine verloren hat. Wir haben uns alle sicherlich einen anderen vorgestellt, als wir von ihm gehört haben. **Tenn** erzählt in einer kleinen Vorstellung die Geschichte der Gruppe um **Väinö** zu vermitteln, wie wichtig es ist, die Eira-Pristerin zu treffen. Nach einer kurzen Unterhaltung bietet er uns noch Trinken und Essen an. Er erzählt uns noch etwas über das alte Volk der Selari und bietet uns an, dass er uns morgen zu der Barmherzigen Schwester führen wird. Wir können gerne außerhalb der Hütte in den Zelten übernachten und werden scheinbar durch den Wald geschützt. Für diese Nacht müssen wir uns wohl keine Sorgen machen ...

[17.09.15, Falk]

Nach dem Essen beim beinlosen **Väinö** bauen wir unsere Zelte auf. Obwohl der alte Mann meinte, wir werden vom Wald geschützt, beschließen wir, die Nachtwache in der üblichen Reihenfolge zu machen: **Tenn**, **Norgrim**, **Ulvin**, **Winterblüte** und **Jorik**. **Tenn** tritt zu seinem Dienst aus dem Zelt heraus, Zweige und Blätter wuseln auf ihm und bald kann man ihn kaum noch von den Büschen der Umgebung unterscheiden. Jedoch hört man noch jeden seiner Schritte. Obwohl der Wolf die ganze Nacht über unruhig ist, passiert nichts.

#### 4. Montag im Schermond 499 NV

Am Morgen liegt Nebel über den Wiesen; alle frühstücken. **Sarand** kommt aus der Hütte: "Wollen wir nicht heute die Kräuter suchen gehen? Die Gegend ist ziemlich günstig." **Tenn** meint: "Zeigt mir das wichtigste und seltenste Kraut, das man hier finden kann und wir suchen so lange, bis ich es gefunden habe." Sie geht nicht darauf ein und zeigt uns Bilder von sechs verschiedenen Pflanzen und erklärt uns, wo wir sie suchen sollen. Bis zum Abend haben wir auch alles gefunden, was sich **Sarand** gewünscht hat. Sie bedankt sich ausführlich.

**Tenn** gibt danach noch ein Schauspiel mit Jonglage und diversen Gassenhauern. Am nächsten Morgen planen wir in den Wald zur Priesterin zu gehen, danach eine Ballista auf dem Wagen zu bauen und die Orks und Goblins der Gegend zu jagen. Vielleicht auch ein paar Eisriesen.

#### 4. Sonntag im Schermond 499 NV

Am nächsten Tag machen wir uns bereit für den Aufbruch: **Tenn** streicht sich drei Streifen Lehm ins Gesicht, **Väinö** knotet sehr konzentriert komplizierte Knoten in ein Seil. **Jorik** erinnert sich an eine alte, inzwischen sehr seltene Magie seines Volkes, die so funktioniert. Der Rest packt allerlei Sachen auf die Rentiere. Der alte, beinlose Mann will jedoch nicht reiten, auch **Ulvin** nicht. **Sarand** bringt ein großes Turmschild: " **Väinö** hat mich darum gebeten, passt es noch auf das Tier?" Sie bringt dann auch noch ein Drei-Personen-Lavuu und einen Rucksack. **Tenn** macht ein paar Übungen, dann wirft er eine Münze und schmiert sie über die Augen. Sein Dreck brennt sich als Tätowierung in die Haut ein. Auch seine Augen verändern sich und sehen nun aus wie die eines Adlers.

**Väinö** hat ein Kettenhemd an, eine Axt auf dem Rücken und schwebt in der Luft. Um ihn herum tanzen Winde. Er erklärt, dass er mit seinen Knoten einen Geist gebunden hat der ihn nun trägt. Nach einiger Diskussion lässt sich **Ulvin** überreden, auf das Rentier zu steigen, **Norgrim** hilft ihm dabei. Oben angekommen stellt sich **Ulvin** sehr geschickt an und findet sogar bald Gefallen am Reiten. Nach einem Gaet kommen wir an den Waldrand, wo auffällig viele Tiere zu sehen sind.

Sogar ein Baum bewegt sich. Wir gehen in gewisser Entfernung am Waldrand entlang, bis zu einer uralten Eiche. "Nun wird sich zeigen, ob ihr den Wald betreten dürft. Wir sollten der Eiche und der Erde unsere Ehrerbietung zeigen." Die Elfe steht herum, **Tenn** tut ihr so gut wie möglich nach. **Ulvin** streichelt sein Rentier. "Lieber Baum, lass uns in den Wald. Weil wir sonst nicht zu den Moðsognar kommen und mein Arm kaputt ist", flüstert **Norgrim**. "Öffnet euren Geist", meint die Elfe. Wenig später gehen wir weiter, einen kleinen Pfad hinter dem Baum entlang. "Ihr solltet es vermeiden, irgendwas kaputt zu machen. Manche Bewohner reagieren sonst vielleicht eigenartig."

Irgendwann erreichen wir einen Fluss mit einem alten Floß. **Väinö** meint: "Wir müssen den Fluss einige Zeit entlang fahren, aber die Spinnen und der Wolf passen nicht mit drauf, die können den Fluss überqueren und dann am Ufer entlanggehen." Das Floß treibt mit seiner Fracht den Fluss hinab, sogar durch einen Hügel hindurch. "Gut festhalten", dann läuft das Floß auf das Ufer auf. Dort stehen schon einige schlimm verletzte Gestalten, die uns an Land helfen. Viele von ihnen würden einem epischen Schlachtfeld zur Ehre gereichen, nur wirken diese recht lebendig.

Ein Haus hängt an mehreren Bäumen und steht auf Stelzen. Andere wurden am Boden erbaut. Auch einige Lavuus sind zu sehen. Der Wolf und die Spinnen wirken verdächtig zahm, auch die anwesenden Gestalten reagieren nicht auf die Tiere. Ein kleines Mädchen kommt zu uns gelaufen und fragt neugierig: "Wo kommt ihr her?" Ihr Gesicht ist von einer Krankheit gezeichnet. Eine blonde Frau entschuldigt sich: "**Ella** ist etwas aufdringlich, ich hoffe, ihr habt nichts dagegen!" **Tenn** zeigt einen kleinen Trick und holt eine Münze hinter dem Ohr des Mädchens hervor.

"Warum wurdet ihr nicht geheilt?", fragt **Ulvin**. "Wurden wir doch, wir leben noch!" "Und ihr könnt den Wald verlassen, wenn ihr wollt?" "Einige bleiben, einige verlassen den Wald". Wir gehen weiter. Eine Taigaelfin mit hellblauer Haut und langen, hellen Haaren begrüßt uns mit einer leichten Verneigung. **Väinö** schwebt ihr in die Arme und drückt sie. "Ich bin **Ainulean**, wer seid ihr?" Alle stellen sich vor.

**Tenn** erzählt unsere Geschichte sehr lebendig mit einem Schauspiel. "Ich kann euch nicht heilen, aber Eira. Zuvor muss ich euch untersuchen. Dafür müsst ihr euch ausziehen!" **Väinö** schwebt nach unten wieder ins Freie, **Tenn** folgt ihm. "Ich muss die Zwerge nicht nackt sehen!". "Du könntest was lernen, wir haben zwei Bärte", meint **Norgrim** lachend. **Tenn** sucht die hübsche Blondine auf. "Es ist friedlich hier, aber die Winter sind auch hart!" **Tenn** flirtet mit ihr.

Die Verbliebenen machen sich frei. **Ainulean** untersucht alle, auch den Wolf ohne jegliche Angst. "Dies ist ein Platz des Friedens, auch die Feen werden euch nichts tun. Geht herunter, man wird euch etwas zu essen geben." Unten gibt es Wein und Gemüsesuppe. Nach dem Essen ruft uns die Elfe wieder nach oben. "Ich muss fünfmal die größte Macht anrufen. ihr müsst dann einige Aufgaben erfüllen. Eure erste Aufgabe ist es, ein verletztes Wildschwein einzufangen und herzubringen. Als zweite Aufgabe sucht einen verseuchten Fluss auf und findet die Ursache. Als drittes und letztes: einige Finnar haben ein Lager beim Wald aufgebaut, sie suchen den Schutz, aber sie hören nicht auf unseren Rat und verlassen den Platz nicht. Findet einen Weg, sie von diesem Boden zu vertreiben!" "Gibt es Probleme, wenn dabei Blut fließt?", fragt **Ulvin**. "Es gibt immer Probleme, wenn Blut fließt! Ich kann euch keine Heilung versprechen, aber wenn ihr die drei Aufgaben erfüllt, werde ich alles versuchen." "Ist die Reihenfolge wichtig?" "Ja, ihr solltet die Aufgaben in der Reihenfolge lösen, in der ich sie gestellt habe." **Norgrim** fragt: "Warum haben eure Wildschweine Namen?" "Dies ist ein besonderes Wildschwein."

Die Elfe läuft mit uns zu der Stelle, wo das Schwein zuletzt gesehen wurde. "Hier vorne muss es gewesen sein, hier ist sein Blut." **Ainulean** geht dann zurück, **Väinö** bleibt und schwebt mit uns mit. **Jorik** findet bald Spuren und alle folgen ihm. Irgendwann hören wir ein Quiken, das Schwein rennt aber weg. **Winterblüte** konzentriert sich, blökt dann wie eine Sau und das Schwein kommt auf uns zu. Dann gehen wir zurück. Das Wildschwein folgt uns.

[01.10.15, *Holgj*]

Am Abend wird das Wildschwein **Jornhold** noch von **Ainulean** gepflegt. Der Rest der Gruppe wird zum Abendessen eingeladen.

#### 4. Halbtage im Schermond 499 NV

Der Tag der zweiten Queste ist gekommen, es gilt den verunreinigten Bach zu "heilen". **Ainulean** kommt nach dem Frühstück zu uns und stellt uns ein Eichhörnchen vor, das uns den Weg zu dem besagten Gewässer weisen wir. Wir folgen dem flinken Tierchen durch den unwegsamen Wald. Eine anstrengende Reise quer durch Dickicht und eng stehende Tannen. Nur die Elfe scheint mit

dem Gelände vertraut – der Rest ist wenig begeistert. Nach mehr als einem Tor erreichen wir endlich den Fluss. Der Geruch von Fäulnis weht über das Wasser und hier und da sieht man seltsame Verunreinigungen im fließenden Nass.

Fast ohne Hilfe kommt **Norgrim** auf die Idee, flussaufwärts zu marschieren, um die Quelle der Vergiftung ausfindig zu machen. Wir machen uns auf den Weg nach Osten, zum Rand des Waldes. Alsdann verwandelt sich **Winterblüte** in einen Falken, um die Gegend vor uns zu erkunden – für den fußlahmen **Ulvin** eine gute Gelegenheit ein wenig Rast einzulegen. Nach einiger Flugzeit erkennt sie einen kleinen Hain, vor dem zwei Rauchsäulen aufsteigen. Zwei oder drei Oger und ein Haufen Schneeorks sind dabei Bäume zu fällen und deren Holz zu bearbeiten, während weitere Orks eine Schmiede betreiben und Felle gerben. Insgesamt müssen dort gut zwei Dutzend der gefährlichen Wesen lagern, begleitet von Oger-Treibern und den dazugehörigen Monstern. "Winterfalken" tritt den Rückzug an und berichtet das Erspähte. Wie immer möchten sich die Zwerge gleich in den Kampf werfen, und alle Orks erschlagen. Wie zu erwarten, kann sich die Gemeinschaft nicht entscheiden, was wir vorzugehen ist. Alleine mit so vielen Feinden konfrontiert, befinden sich die Helden in einer Zwickmühle. Ein Kampf scheint nur schwer möglich. Hilfe ist aber keine in Sicht. Etliche Möglichkeiten werden abgewägt, jedoch ohne Ergebnis. Nach langer Diskussion macht sich der Tross auf, einen Unterschlupf für die kalte Nacht zu suchen. Es gelingt eine kleine Höhle ausfindig zu machen. Da allerdings das Gepäck im Wald zurückgelassen wurde, stellt sich bald die Frage nach der Verpflegung. Zwar versucht **Jorik** in der Gegen ein wenig zu jagen, jedoch ohne Erfolg. **Winterblüte** bietet jedoch auch ihre Hilfe an: plötzlich erscheinen viele verschiedene Tiere, die der Druidin verschiedene Nahrungsmittel zu Füßen legen. Nicht alles davon scheint auf Anhieb essbar, denn da gibt es auch Käfer, Würmer, Rinde und andere unbekömmliche Dinge. Dennoch sind alle froh, etwas zwischen die Zähne zu bekommen. Damit hat die Grupp eine geschützte Schlafefcke und etwas zu essen und kann damit mit der Nachtwache beginnen. Entgegen verschiedener Befürchtungen verläuft die Nacht vollkommen ruhig.

#### 4. Milchtag im Schermond 499 NV [15.10.15,Georg]

Am nächsten Morgen schmieden wir weiterhin Pläne: verhandeln mit den Orks, einen Angriff von zwei Seiten, brennende Baumstämme auf Orks rollen lassen ... Doch plötzlich schwirren Pfeile um uns herum und ein Rudel dieser stinkenden Brut rennt in uns hinein. Ich stehe etwas abseits und bin daher erst mal verschont geblieben. Auf die Orks zustürmend brülle den anderen Mut zu und strecke gleich zwei der Angreifer nieder. **Jorik** erschießt einen, der Wolf reißt einen nieder und **Ulvin** erledigt den letzten. Ein kurzer Kampf. Einen Ork sehe ich noch in etwas Entfernung davonlaufen. Nur **Tenn** hat etwas abbekommen. Für **Winterblüte** ist die Heilung ein Kinderspiel: sie zieht ihre übliche Insektennummer ab. Danach meint **Tenn**, dass er sich um den flüchtenden Ork kümmern wird. Er verwandelt sich in einen Vogel und fliegt weg.

Die Angreifer waren Schneeorks. Ich erkenne ihr Emblem: Dargars Brut. Sie leben, um zu kämpfen. Sie töten jeden Feind. Selbst unter Orks sind sie nicht sehr beliebt. Verhandeln kann man mit denen nicht. **Ulvin** und ich nehmen noch ein paar Trophäen mit: Waffen (Bögen und Pfeile, um sie gewinnbringend zu verkaufen), Geld, Fingerknöchel und einen Zahn. Dann stecke ich die Orkköpfe auf ihre eigenen Waffen und die Waffen in den Boden – zur Abschreckung. **Väinö** findet die Zwerge seltsam. Ich kann verstehen, dass man es verstörend findet, jemanden so gut kämpfen zu sehen.

Inzwischen stürzt sich **Tenn** auf den Ork und hält ihn in Schach. Als Dargards Brut zu brüllen anfängt und schließlich noch Blut spuckt, jagt **Tenn** ihm auf magische Weise Angst ein, entwaffnet ihn und schlägt ihn bewusstlos. Dann stoßen wir zu ihm. Die Elfe erreicht **Niemand** als ersten: Sie erhebt sich in Form eines Haufens Insekten aus dem Boden, bevor sie ihre normale Gestalt erlangt. Dann schwebt **Väinö** herbei und danach kommt der Rest anmarschiert.

**Niemand** ermahnt die Gruppe, dass das derzeitige Ziel eine Heilung unser aller Verletzungen ist – und die Bedingung dafür ist, dass wir nicht zu viel Blut vergießen dürfen. Bevor wir schon wieder ewig rumdiskutieren, stellen wir dieses Mal Wachen auf: **Jorik** und **Ulvin**.

Der Ork wird mit Schnee geweckt. **Väinö** erhebt ihn weit in die Luft – so sollte der Schneeork keine Gefahr für uns darstellen. Er brüllt, spuckt Blut, beleidigt uns, wirft mit Stiefeln und Klamotten nach uns. Nur verhandeln will er mit uns nicht. **Tenn** will ihn gehen lassen. **Ulvin** will ihn töten. Ich denke, da er Dargar verehrt, könnten wir ihn mit **Joriks** Bogen-Trick beeindrucken. Aber weder der Finnar noch **Tenn** teilen meine Meinung. Am Ende einigen wir uns darauf, dass **Winterblüte** ein beruhigendes Wahrheitsserum braut ("Flüsterzunge"). Um es ihm ungefährlich

verabreichen zu können, tragen wir das Zeug auf einen Pfeil auf. **Jorik** schießt diesen auf den Ork – ein gezielter Streifschuss. Das Gift ist nun in seinem Blut und es wirkt schnell: unser Gefangener erzählt uns, dass das Orklager noch nichts von uns weiß. Insgesamt befinden sich dort noch 3 Oger und 38 Orks: der Kriegerhäuptling namens **Fleischer**, ein Priester, 6 Huscarl, 1 Kundschafter, 3 Handwerker (Schmiede und Maschinenbauer), 3 Berserker ("Wahnsinnige"), 20 Krieger und 3 Ogertreiber. Die Orks halten sich für Auserwählte Dargars – und ihr Priester kann einen Diener dieses Gottes beschwören – ein riesiges Ungetier mit einer ebenso riesigen Peitsche.

Sie haben eine Schmiede gebaut, um verlorene Waffen und Rüstungen zu ersetzen und um neue Rekruten auszurüsten. Auch gerben sie hier Felle. Erst im Winter werden sie weiterziehen. **Fleischers** Aufgabe ist es, das Land von nicht-orkischen Zweibeinern zu säubern. Zudem wollen sie den Wald angreifen. Die ersten Kundschafter werden in den nächsten Tagen ausgeschickt. Dann sollte auch die Ausrüstung fertig sein. Im Moment sind noch weitere Kundschafter unterwegs – allerdings einzeln, keine Gruppe mehr. **Fleischer** und der Priester befinden sich im Lager. Es gibt keine Fallen, nur Wachen. Das Zelt des Häuptlings ist mit den meisten Fellen verziert und sollte gut zu erkennen sein. Auch das Zelt des Priesters ist mit vielen Fellen geschmückt.

**Tenn** hat seine Meinung geändert: er will nicht mehr verhandeln, sondern das ganze Lager vernichten. Gut so. Sein erster Plan ist es, das ganze Orklager mit dem Gift der Elfe zu betäuben. Aber dafür reichen ihre Kräuter nicht mehr.

Dann lässt die Wirkung der Kräuter beim Ork nach und Dargars Brut will uns wieder umbringen, aufschlitzen, unsere Gedärme fressen und so weiter und so fort.

Inzwischen denkt niemand mehr, dass wir die Orks verschonen sollten. **Ulvin** will ihn erschießen, doch das geht gegen **Väinös** Ehre. So lassen wir ihn runter. **Ulvin** fordert einen (einigermaßen) fairen Zweikampf und bekommt ihn: der Ork nimmt seine Waffe und flieht feige vor den Angriffen des Zwergs. Auch mit dem Bogen ist **Ulvin** kein Glück beschert und so liegt es an **Jorik**, den fliehenden Ork zur Strecke zu bringen – jedoch ebenfalls ohne nennenswerten Erfolg. Zu guter Letzt lässt Winterblüte einen ihrer gewaltigen Holzbolzen durch die Luft schnellen und durchbohrt den widerwärtigen Flüchtigen.

*Outtakes:*

**Väinö:** „Die Orks haben uns überrumpelt!“ **Norgrim:** „So kann man das nicht bezeichnen.“

**Winterblüte:** „Ihr habt den Ork nicht umgebracht. Das ist sicher im Sinne Eiras.“ **Ulvin:** „Und im Sinne der Zwerge, die ihn dann umbringen können.“

„Da habt ihr ja noch Zeit, die Orks zu warnen. Vor dem Zwergenkindergeburtstag!“

**Winterblüte zu Tenn:** „Ich gebe Euch einen Tipp: verwandelt euch niemals in einen Lemming.“

**Winterblüte:** „Tenn hat den Ork wohl ziemlich gut erwischt.“ **Norgrim:** „Nicht gut genug.“

[05.11.15, *Holgī*]

Nach einer kleinen Ansprache von **Niemand** entscheiden wir, sich den Orks mit einem Köder aus dem Lager zu locken, um sie weiter zu dezimieren. Wir marschieren in Richtung des Lagers und **Winterblüte** fliegt voraus, um das Gelände auszuspähen.

Es ist schön sonnig und das Wetter ist kühl, wir sehen in der Entfernung bereits Rauchsäulen in den Himmel aufsteigen. Wir werden gleich da sein. Hoffentlich funktioniert unser Plan.

Plötzlich erkennen wir einen Trupp von Orks. Schnell versuchen wir uns in der Landschaft zu verstecken. Die Monster haben uns aber auch entdeckt und teilen sich auf. **Tenn** macht sich unsichtbar und geht ihnen entgegen. Der Rest versteckt sich entsprechend seiner Fertigkeiten. Nur **Ulvin** bleibt weitgehend sichtbar auf dem Weg zurück. **Winterblüte** landet und versteckt sich wie die anderen. **Tenn** trifft auf einen Trupp von sechs oder sieben Orks, der einen kleinen Hügel hochklettert. Mit einem Stein versucht er die Widersacher abzulenken und erschlägt dann den ersten auf dem Boden. Aus verschiedenen Richtungen kommen Feinde auf uns zugerannt. **Jorik** lässt auf einen kleinen Haufen seine Pfeile regnen und schaltet zwei Feinde aus. Der Gegenschlag ist nicht schlimm und die Pfeile verfehlen ihre Ziele. Ein gewaltiger Orkkrieger stürmt über einen der Hügel und drischt mit zwei Äxten auf **Ulvin** ein. Wie eine Windmühle fegt das Scheusal über **Ulvin** hinweg. Der Zwergenhandwerker kann die Axthiebe aber wegstecken. **Norgrim** macht es dem Ork nach und prügelt wie besessen auf ihn ein, aber der scheint keine Schmerzen zu spüren.

**Jorik** entfacht die Macht Dargars. Doch anstatt der Feinde ins Visier zu nehmen, zwingt ihn das

Amulett auf die eigenen Verbündeten zu schießen. Er kann im letzten Moment doch noch gegen den göttlichen Zwang ankämpfen, doch sein Pfeil verfehlt das orkische Ziel.

Ein übler Kampf entbrennt an mehreren Fronten. **Tenn** kämpft gleichzeitig gegen drei Orks, die ihn mit Dreck beschmeißen – vermutlich, um ihn besser sichtbar zu machen. Dann wird er aber durch einen Bogenschützen getroffen. Die schweren Verletzungen lassen seine göttlichen Wunder verpuffen und er wird mitten unter den Gegnern sichtbar.

Den schrecklichen Angriff des wahnsinnigen Orks kann der Zwergenhandwerker nicht mehr standhalten und bricht unter dessen schweren Hieben zusammen. Doch der Riesentöter scheint noch mehr einstecken zu können, und mit zwei gewaltigen Hieben fällt er den Ork wie eine junge Eiche.

Gerade rechtzeitig, bevor die Orks aus **Tenn** Geschnetzeltes zum Abendessen machen, kommt ein Trupp von Finnar über die Kuppe des Hügels. Das Blatt wendet sich, die hartnäckigen Jäger erschlagen bzw. erschießen zwei weitere Orks. Nachdem auch **Winterblüte** nach vergeblichen Versuchen endlich zwei der Feinde mit den Bolzen Eostres in die Abyss schickt, zieht sich der Rest zurück. Die Druidin kann einen der Flüchtenden mit einem Bolzen erlegen. **Jorik** ist, nachdem er das Amulett von Dargar vom Hals gerissen hat, das Glück nicht mehr hold, und keiner der Versuche, einen Flüchtenden niederzustrecken, gelingt. Es bleiben die Spuren eines grauenhaften Gemetzels; über einen Bereich von fast 40 Schritt haben innerhalb kürzester Zeit neun Orks ihr Leben gelassen. **Ulvin** ist schwer verletzt und auch **Tenn** hat der Pfeil übel mitgenommen. **Winterblüte** versucht, so gut es geht, die Wunden des Zwergs zu behandeln. Er scheint zumindest so weit stabilisiert zu sein, dass er sich langsam wieder aufrichten kann. Im Anschluss versorgt die Elfe auch die Pfeilwunde von **Tenn**.

**Norgrim** nimmt sich wie immer die Trophäen der besiegten Gegner. **Väino** kommt aus seinem Versteck und **Jorik** trifft unter den Finnar seinen alten Freund **Marik**. **Jorik** und **Tenn** versuchen den Jägern zu erklären, dass es nicht gut ist, wenn sie weiter in der Nähe des Waldes bleiben, doch **Marik** erwidert, dass er nicht der richtige Ansprechpartner sei, um dies zu besprechen. Er wird aber bei dem Anführer ein gutes Wort einlegen – und so verabredet man sich zu einem späteren Zeitpunkt den Clan zu besuchen. Die Finnar verabschieden sich, da sie auf der Fährte eines Eisbären sind ...

Das Lager der Orks ist nicht mehr weit, bald werden wohl alle von ihnen hier auftauchen, und was dann passiert, wird in einer anderen Geschichte erzählt.

*Outtakes:*

**Norgrim** hat einen Schaden von 34 weggesteckt: "Das nenne ich mal Nehmerqualitäten."

[19.11.15, Falk]

**Ulvin** Schulter wird nochmals von **Winterblüte** und **Jorik** verbunden. "**Tenn**, wenn du dich verwandeln willst, dann in sowas", zeigt er auf den mit Wunden übersäten toten Ork. "Wir sollten uns auf den Weg machen", unterbricht **Norgrim**.

Die Elfe verwandelt sich in einen Habicht und fliegt als Kundschafter in die Luft. Bald sieht sie auch drei Orks, die in Richtung Osten rennen, bald darauf drei Oger mit ihren Wächtern, die Bäume umreißen. Weitere Orks laufen im Lager herum. Ein riesiges Feuer wird von ebenfalls drei Orks umlagert. Weitere kleine Lagerfeuer brennen an anderen Stellen. **Winterblüte** setzt sich in Vogelgestalt auf einen Baum und beobachtet.

Unterdessen nimmt **Norgrim** seinen verletzten Kamerad auf den Rücken, damit die Gruppe schneller vorankommt. Bald erreichen wir einen Hügel, auf dem eine alte Ruine steht. Es geht steil die Felsen hoch, alle müssen konzentriert klettern. Oben sind uralte, überwachsene und von der Witterung abgenutzte Treppen. Eine uralte Seilwinde ist zu sehen und die Grundmauern und einige Mauerreste eines Turms.

Beim Orklager beobachtet **Winterblüte** weiterhin aufmerksam. Nach einer gefühlten Ewigkeit trifft ein Ork im Lager ein. Aber es war keiner der drei oder einer aus dem Kampf vorhin. Die Orks gestikulieren wild und schreien. Aus einem Zelt kommt ein eindrucksvoller Ork, überall mit Knochen behangen. Er trägt eine unheimlich schwere Rüstung aus Knochen, Leder und Metall. Ein riesiger Helm und hohe Schuhe lassen ihn noch eindrucksvoller erscheinen. Ein Teil von seinem Gesicht ist zerstört. Am Gürtel hängen dutzende Schädel von toten Menschen, Zwergen usw. Ein Trupp schwer gerüsteter Orks versammelt sich um den Riesen.

Aus einem weiteren Zelt kommt ein mit rot-schwarzen Mustern und Formen bemalter Ork mit Glatze und Lendenschurz. Er trägt eine Schale, aus der weißer Nebel quillt. Die Orks schreien

und rennen vom Feuer weg, der Schamane tanzt um das Feuer, peitscht sich und schreit. In den Flammen entsteht ein großer Schädel aus Dampf, eine dumpfe Stimme redet mit den Monstern. Alle, bis auf die großen Orks, fallen auf die Knie. Nach einiger Zeit Grollen und Reden löst sich die Gestalt wieder im Feuer auf. Der Schamane geht nun zum Anführer und sie unterhalten sich. Die übrigen Orks kehren zum Feuer zurück, einige schlagen und prügeln sich gegenseitig. Der Anführer, die sechs Soldaten und der Schamane verschwinden im Zelt. Nun erreichen auch die drei geflohenen Orks das Lager und brüllen ihre Kameraden an.

**Ulvin** baut inzwischen ein Katapult, **Tenn** und **Norgrim** sammeln faustgroße und größere Steine. Der Finnar schwebt auf den halben Turm der Ruine, **Jorik** sammelt Zeug, um Fallen zu bauen. Nach kurzer setzt sich **Tenn** nieder, meditiert und redet mit dem Finnar.

Inzwischen im Orklager: Das Zelt fliegt auf, sechs schwer gerüstete Orks, gefolgt vom nackten Schamanen und dem Riesenork, treten heraus. Alle sammeln sich beim Feuerplatz. Ungefähr zwei dutzend Orks stehen nun am Feuer und hören dem wild gestikulierenden Hauptmann zu. Alle gehen zu ihren Zelten und rüsten sich. Selbst der Schamane hat sich gerüstet und trägt eine Art Hellebarde, deren Spitze ständig ihre Form verändert. Der Hauptmann ist weniger gerüstet, trägt aber mehrere Waffen auf dem Rücken. Er schleift ein vielleicht 12-jähriges Menschenkind hinter sich her, zerdrückt dessen Kopf und spritzt das Blut auf die anderen Orks.

Dann rennt der Tross los. Es bleiben zurück: der Schmied und zwei andere, kleinere Orks sowie ein Oger mit Peitscher und sechs Soldaten. Der Oger wird angepflöckt. **Winterblüte** fliegt in das Zelt des Anführers, kann aber die dicken Felle nicht durchdringen. Ein Ork fängt an zu lachen, der Vogel fliegt nach oben weg und wird von einem Pfeil verfehlt. **Winterblüte** macht sich panisch auf den Rückweg.

Die Zwerge testen das Katapult, es schießt ungefähr 200 Schritt weit, auf die Hälfte auch relativ genau mit drei kleineren Steinen. **Norgrim** sammelt weiter Steine, **Ulvin** verstärkt das Katapult noch um eine Schutzwand. **Tenn** flucht über den schwachen Mond, der kaum zu sehen ist.

**Winterblüte** erreicht den alten Kampfplatz, sammelt dort ihre Spinnen ein und verwandelt sich in einen Dusterwolf, um der Spur der Kameraden zu folgen. Bald sehen diese zwei große Spinnen und einen großen Wolf, der schließlich den Hügel heraufkommt. Die Elfe erzählt uns alles und merkt an: "Lasst uns fliehen". "Aber wir haben ein Katapult", meint **Ulvin**. "Ihr habt sie nicht gesehen, sie haben zwei Oger dabei", entgegnet die Druidin. Nach einer langen Diskussion um Bleiben oder Zum-Wald-Flüchten schreit **Väinö**: "Sie kommen!" **Tenn** haut auf den Boden und schreit "Bei Erthas Arsch!"; seine Haut wächst und versteinert. Er sieht aus wie ein kleiner Erdgolem. "Ihr entschuldigt, ich werde jetzt mit Ertha tanzen gehen", sind seine letzten Worte und dann versinkt er in der Erde.

Die Orks kommen näher. Sie sammeln sich etwa 280 Schritt entfernt. **Tenn** taucht kurz auf, wirft etwas in die Luft und taucht als fast transparenter Kristall wieder ab und nähert sich dem Kampftrupp. Sechs Orks lösen sich von der Gruppe und rennen mit gehobenen Schilden auf uns zu. **Tenn** nähert sich im Erdboden dem Schamanen und spickt hin und wieder aus der Erde.

**Winterblüte** sieht, wie bei dem Tross aus dem Boden ein riesiges Ungeheuer mit breiten Flügeln heraus kommt. Die Elfe starrt mit ungläubigen Augen dorthin. Das Ding stampft auf.

Dann taucht **Tenn** aus der Erde auf und schlägt mit einem gezielten Speerstoß auf den Schamanen ein. Ein hässliches Menschenkind lugt unter der Rüstung hervor, stürzt sich in den Speer und zerfällt dann. **Tenn** taucht sofort wieder ab, aber das gewaltige Ungeheuer in seinem Rücken haut mit seiner riesigen Peitsche auf ihn ein. Benommen und seiner Wunder beraubt bleibt der tapfere **Niemand** im Erdreich stecken ...

[03.12.15, *Holgī*]

**Niemands** Ende ist nah angesichts einer Horde wild gewordener Orks und eines Dings aus einer anderen Welt. Das Leben zieht an ihm vorüber. Plötzlich wird er mit einem hässlichen Lachen wie an einem Seil von seinen Feinden weggezogen. Immer wieder pflügt der Unbenannte seinen Jünger durch das Erdreich – ein Schreien und Fluchen ist zu hören. Die Spur führt ihn direkt auf das Lager der Gefährten zu. **Winterblüte** beginnt mit einer Salbe, **Niemands** wunden Rücken zu reinigen und zu verarzten. Es schmerzt furchtbar, aber die Blutung wird gestoppt. Anschließend lässt die Druidin ihre Käfer auf die Verletzungen nieder, und die elfischen Kräfte heilen den Diener des Namenslosen.

Die Elfe zieht sich in den kleinen Hain zurück, kniet sich vor einen Baum, meditiert und erinnert sich an die alten Geschichten der Wälder. Ein elfischer Singsang beginnt. An einem der alten Holzriesen beginnen ihre Insekten sich auf dem Stamm niederzulassen.

Der Schamane unserer Feinde scheint eine weitere Ausgeburt der Abyss auf das Schlachtfeld gerufen zu haben. Ein riesiger Rüstungshaufen erhebt sich vor dem Ork. Dieser zeigt in unsere Richtung und das Monster macht sich schweren Schrittes auf den Weg. **Niemand** versucht sich die Stärke der Elfen zueigen zu machen, und sein Körper wird von Chitin überzogen, seine Muskeln wachsen an. Eine Zeit später krabbeln hunderte Käfer auf den Körper von **Niemand** und beginnen den Boden zu seinen Füßen zu lockern ...

Der orkische Spähtrupp kommt unterdessen wieder näher. Norgrim beginnt den Beschuss der herannahenden Feinde. Nur ein Übungsschuss. Die zweite Steinsalve ist ein Warnschuss, der nächste wir ihnen wohl den Rest geben. Langsam sammeln sich die Aas-Krähen auf den Bäumen. Aber auch der dritte Schuss geht weit vorbei und **Norgrim** beschuldigt **Ulvin** das Katapult verstellt zu haben. Die nächste Salve ist besser, ein Ork aus dem Spähtrupp wird niedergerissen. Aber es bleiben noch fünf – und die stehen bereits am Fuße des Hügels. Plötzlich entsteht ein kleiner Sturm um die Orks und es werden einige von Blitzen getroffen, andere werden durch die Gegend geschleudert. Es bleiben nur noch zwei Orks einsatzfähig. Ein weiterer Feind wird unter lautem Jubeln der Artilleriesmannschaft mit der Schleuder zerlegt. Die Krähen gleiten von den Bäumen herunter und segeln durch den noch immer wütenden Sturm am Fuße des Hügels. Ihre Flügel beginnen sich mit dem Blitzen des Sturms aufzuladen. Der Bestienbändiger erschießt den letzten Ork mit zwei Pfeilen direkt in die Brust.

Doch noch immer stapft das riesige Monster auf den Hügel zu. Der erste Bolzen der Druidin bricht an der festen Rüstung des Ungetüms. Auch die Steine der Schleuder machen dem Monster nichts aus. Es marschiert weiter auf uns zu. Dann greift der eherne Gigant zu Boden, spuckt Blut und rennt daraufhin den Hang hinauf. **Jorik** beschießt gezielt die Helmöffnungen des Riesenkriegers. **Winterblüte** trifft das Monster direkt auf die Brust. Die Rüstung ist an jener Stelle geborsten – dennoch hält der Feind keinen Moment inne. Ein Donnerrollen erhebt sich über dem Turm und ein Blitz, gefolgt von einem heftigen Windschlag, stoßen in den Kopf des Monsters. Der Helm und sein Inhalt explodieren mit einem ohrenbetäubenden Knall. Blut spritzt umher und trieft aus dem Panzer, und dann löst sich das Wesen vollständig auf. **Väinö** glaubt, dass es ein Herold eines Gottes war ... Aber was immer es war, es ist besiegt.

Die Orks scheinen dennoch nicht von den Gefährten abzulassen. Sie teilen sich auf ein kleinerer Trupp umläuft das Lager in sicherer Distanz. Nachdem sie den Hügel einmal komplett umrundet und vermutlich ausgespäht haben, rufen sie die Hauptschar herbei. Nach einem weiteren Angriff von **Winterblüte** teilen sich die Orks erneut auf. Sie scheinen uns von hinten angreifen zu wollen, mit getrennten Trupps. Wir beobachten sie weiter. Sie uns auch.

Dann gehen die beiden Einheiten schreiend in den Sturmangriff über, rennen wütend auf den Hügel zu. Die Druidin schleudert der kleineren Einheit hölzerne Bolzen entgegen. Die Orks erwidern unseren Beschuss, doch die Entfernung macht einen Erfolg für beide Seiten schier unmöglich. Dann trifft **Winterblüte** endlich einen der Orks, während **Joriks** Pfeile in den schweren Schilden der Angreifer stecken bleiben. Die Zwerge bleiben unterdessen bei ihrer schweren Belagerungswaffe und richten diese Richtung Hügelinneres aus. Dann erreichen die zwei Orkhaufen den Fuß des Hügels ...

*The battle so far ...*

*Norgrim: 2 Orks(Schleuder)*

*Väinö: 3 Orks + 1 Herold (Magie)*

*Jorik: 1 Ork (Bogen)*

*Winterblüte: 1 Ork (Magie)*

*Niemand: 0*

*Ulvin: 0*

*Orks: 0*

[17.12.15, Georg]

**Ulvin** und **Norgrim** bleiben alleine beim Katapult zurück. Irgendwie verschließt sich die Wunde des Einbeinigen. Die zwei Zwerge bemerken erst relativ spät, wie hinter ihnen eine Rotte von sieben Ogern auftaucht. Der Riesentöter zieht Orkenspalter, doch die Ungetüme beschwichtigen. Sie sind gekommen, die Orks zu töten, denn sie haben ihre Brüder gefangengenommen. Oger stinken. Sie sind groß, warzig, behaart und einfach nur hässlich. Als Waffen tragen sie Steine (eher die Felsbrocken-Klasse) und Baumstämme, die sie wie Keulen schwingen.

**Ulvin** entdeckt noch, dass aus Nordwesten ein Rudel Wölfe kommt, das sich zielstrebig auf die

Orks am Hügelrand zubewegt. Da haben wir ja ein paar schräge Verbündete.

Inzwischen auf der anderen Seite des Plateaus: Der Schwarm Sturmkrähen stürzt sich in Richtung Orks. Währenddessen trifft der Finnar einen weiteren Angreifer mit einem Pfeil, doch den scheint das nicht zu interessieren. **Winterblüte** erwischt inzwischen mit ihren magischen Geschossen einen weiteren Ork (einen, der keinen Schild trägt). Dieser stürzt nach vorne und bleibt liegen. **Tenn** schlägt vor, dass sich **Jorik** um die eine und die Elfe um die andere Gruppe Orks kümmern sollen. Er selbst wird beide beschützen. Dann brauen sich Winde über ihm zusammen, er löst sich in Luft auf und ist nicht mehr zu sehen.

Die Krähen erreichen die Orks, die sich hinter einem Felsen versteckt halten. Wir hören Geschrei und sehen ein paar Blitze. Dann fliegt ein Stein durch die Luft: viele Krähen werden getroffen. Der Schwarm löst sich auf und verschwindet. Die Orks haben anscheinend keine Verluste zu beklagen. Der Finnar und die Elfe wollen sich in Richtung Katapult zurückziehen. Doch erscheint vor ihnen ein fliegender Dämon: er ist abgrundtief hässlich, groß wie ein Mammut, hat eine riesige Spannweite, ist sehr schnell und schreit wie eine Ausgeburt der Hölle. An seinem ganzen Körper befinden sich schwarze glänzende Schuppen, an den Schultern und unmöglichsten Stellen sprießen Hörner. Eine grauenvolle Kreatur. Zum Glück behalten **Winterblüte** und der Jäger (und auch **Tenn**) die Fassung.

Um das schwarze Grauen abzuwehren, beschwört die Druidin einen Greifen. Doch der Dämon fliegt einfach unter dem riesigen Vogel hindurch. **Jorik** geht mit seinem Wolf in Deckung. **Tenn** ist wohl direkt vor der Elfe, um sie zu decken. Er bemerkt, dass drei der Orks die Position wechseln: Sie versuchen schon wieder, uns zu umgehen.

Anscheinend begreift der Greif erst jetzt, mit was er es zu tun bekommt. Anstatt anzugreifen, flüchtet er. **Tenn** kniet sich nieder und ruft: "Es kann nur einen geben!" Die anderen verstehen nicht, was er damit sagen will. **Winterblüte** feuert drei magische Speere gegen den Dämon. Alle treffen, doch der Moloch lacht nur. Dann zieht sich die Druidin zurück. Daraufhin scheint die Ausgeburt der Hölle ihre Aufmerksamkeit auf **Tenn** zu richten. Seine Unsichtbarkeit hilft ihm anscheinend nicht. Zum Glück kann er der Peitschen-Attacke gerade noch so ausweichen. Dann fordert er die Elfe und den Finnar auf, wegzurennen. **Jorik** schießt noch einmal auf den Dämon, dieses Mal mit zwei Pfeilen: Doch beide zerbrechen an den schwarzen Schuppen.

Inzwischen beim Katapult: Die Oger sind sichtlich amüsiert, als sie bemerken, dass **Norgrim** die Situation noch nicht so ganz begreift. Sie schnappen sich das Katapult und die beiden Zwerge und bewegen sich auf die andere Seite des Hügel, um endlich in den Kampf eingreifen zu können.

**Ulvin** krabbelt dabei auf die Schulter des Ogers und macht es sich da bequem. Das ist ihm lieber, als über die Schulter geworfen zu werden.

Der Dämon schwingt noch einmal die Peitsche, trifft aber **Tenn** nicht. Doch dieser zieht ein bühnenreifes Schauspiel ab und tut so als ob er tot zu Boden sinken würde. Wäre er sichtbar, hätte er sicherlich Applaus bekommen. **Winterblüte** merkt, dass sie die Kontrolle über den Greif endgültig verliert. Sie weist ihre Spinnen an, den Dämon in ihre Netze einzuspinnen. Das klappt auch: zwar sinkt er nicht zu Boden, aber er flattert nur noch unkontrolliert hin und her. Dann versinkt die Elfe in der Erde und bewegt sich Richtung Wald. **Jorik** und **Eiswind** fliehen in den kleinen Wald, nachdem ein weiterer Schuss keinen Schaden angerichtet hat. Außer den Spinnen kann der Finnar niemanden mehr sehen – nur den Greifen, der sich in einen Schwarm Insekten auflöst.

Während die Oger weiterlaufen, sieht **Norgrim** den Finnar und brüllt ihm zu, dass Verstärkung unterwegs ist.

**Winterblütes** Spinnen kümmern sich weiterhin um den Dämon, der nun langsam immer weiter nach unten sinkt. Sie selbst beschwört leise betend einen weiteren Baum, während sie noch halb im Boden steckt. Der Finnar konzentriert sich noch einmal und schickt zwei Pfeile gegen den Dämon: das erste Geschoss zerbricht, doch das zweite bleibt – dank Ullrs Hilfe – dem Höllenwesen in der Stirn stecken. Es strauchelt ein wenig und fliegt dann aus der Sicht des Jägers. Der Dämon versucht erfolglos, sich aus dem Netz zu befreien.

Vor **Winterblüte** klatschen zwei riesige madenartige Viecher (mit großem Maul) auf den Boden. Sie krabbeln ein wenig herum und dann sterben sie. **Ulvin** sieht den Dämon und warnt die Oger und **Norgrim** vor einer großen Fledermaus. **Tenn** sieht, dass der Dämon ernsthaft in Schwierigkeiten ist.

Noch einmal schießt **Jorik** mit zwei Pfeilen auf den Dämon – aber dieses Wesen scheint

unverletzbar. Nun sehen auch die Oger den Dämon: In Panik lassen sie **Ulvin**, **Norgrim** und das Katapult fallen und fliehen. Das Katapult scheint es überlebt zu haben, wenn auch mit ein paar kleinen Kratzern. Die Zwerge hingegen haben noch nicht einmal Kratzer abbekommen. **Norgrim** kommt wieder auf die Beine, und wirft einen Speer gegen den Dämon, trifft aber nicht.

Drei weitere Maden fliegen in Richtung **Winterblüte**, eine davon klatscht an ihrer Schulter auf und frisst sich dort fest. Sie kann ihre Zauber nicht halten und steckt in der Erde fest. Jetzt steht auch **Ulvin** auf und schießt auf den Dämon, ohne Erfolg.

Inzwischen sind auch endlich die Wölfe herangekommen. Doch sie werden in kürzester Zeit von den Orks und einem Oger aufgerieben. Der Dämon kann sich inzwischen aus dem Spinnennetz befreien und erschlägt dann auch gleich beide Spinnen. Inzwischen findet die Elfe ihre Konzentration wieder. Um sich zu schützen, versinkt sie in der Erde.

**Tenn** sieht den Dämonen, der gerade mal acht Schritt neben ihm in der Luft schwebt. Auch kann er hinter der östlich gelegenen Dreiergruppe Felsen im Osten einen Orkspäher ausmachen. Sie sind also schon auf dem Plateau angekommen ...