

Die Verbotenen Lande

„Schnee und Eis“

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen einarmigen Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbfelischen Druiden

Einleitung

Das Portal schloss sich nun also hinter ihnen, und die Tür, durch die sie gegangen waren, ebenfalls. Kalt und stürmisch war es. Der Wind biss ihnen ins Gesicht, die Schneeflocken glichen kleinen Eisbrocken, die sich irgendwie in ihr Fleisch fraßen. Die Luft war so kalt, dass man kaum zu atmen vermochte. Sofort brannte der Rachen, als würde man eiskaltes Wasser trinken. Für eine solche Kälte waren sie nicht annähernd gekleidet, geschweige denn vorbereitet.

Am Horizont, zwischen Schneesturm und grauem Himmel, entdeckten die Abenteurer aber eine Silhouette. Gerade Linien. Das musste entweder eines oder mehrere Gebäude sein. Sie marschierten darauf zu. Blitzschnell waren sie unterkühlt, sie stapften knietief durch den Schnee. Neben der Erschöpfung, nagte nun auch noch die Witterung an ihrer Substanz. Sie benötigten dringend eine Pause.

Eine Festung im Eis

Als sie sich dem vermeintlichen Gebäude näherten, bemerkten sie, dass es sich dabei um eine Mauer handelte. Bestimmt zehn Meter hoch und aus massivem Stein. Die Wände waren glatt und es schien unmöglich dort hinaufzuklettern. Wenig später aber entdeckten sie ein gigantisches Tor aus einem ihm unbekanntem Metall. Dieses Tor war riesig. Eigentlich waren es zwei, aber eines war größer als das andere. Ein Schloss oder ein Türgriff war nicht zu sehen. Nardual spürte aber, dass es sich wieder um einen Zauber handeln musste. Hier standen sie nun und froren.

Liriel stopfte ihren Körper in die Ecke zwischen Wand und Tür. Zumindest entkam sie so dem Sturm ein wenig. Nardual, völlig erschöpft, stand einfach nur da und starrte die Tür an. Der Schnee klebte ihm im Gesicht und bald schon spürte er nichts mehr. Agnarr ging es ähnlich schlecht, wobei er noch über Kraftreserven zu verfügen schien.

Das Innere der Festung

Liriel überkam auf einmal eine Idee. Ein Geistesblitz ließ sie wieder aus ihrer Starre kommen. Der *Schlüssel von Wyrm* wurde nun aus der Tasche geholt. Er begann zu leuchten und die Türen öffneten

sich. Das Geräusch war schrecklich laut. Es klang so, als würde ein Drache weinen. Zumindest dachten die drei, dass es sich so anhören könnte.

Als die drei Abenteurer das Innere erreichten, indem sie die Tür öffneten, stießen sie auf ein weiteres, zum ersten identisches, Tor. Auch dieses ließ sich mit dem *Schlüssel von Wurm* öffnen. Dann standen sie da, zwischen mehreren kleinen Gebäuden. Auch ein Aussichtsturm war innerhalb der Festungsmauern zu sehen. In den einzelnen Häusern, welche allesamt aus Stein gebaut waren, brannte immer mindestens ein Feuer in einem Kamin. Dabei schien dieses Feuer kein Holz zu benötigen. Auch hier merkte Nardual an, dass es sich um Magie handeln müsse.

Noch bevor sie sich richtig umsehen konnten, stürmten sie in den ersten Raum. Sie konnten es nicht glauben. Das Feuer brannte und wärmte sie. Die schweren Tore der Festung schlossen sich wie von Geisterhand wieder. Das verursachte wieder Krach. Danach herrschte Ruhe. Im Raum befanden sich noch einige Möbel aus längst vergangener Zeit, aber der Zustand war so schlecht, dass sie nicht mehr zu benutzen waren. Darüber hinaus war die Festung menschenleer. Niemand war hier. Was hier geschehen war oder wem die Festung gehörte, interessierte vorerst niemanden. Für derartige Fragen waren die drei Abenteurer im Moment viel zu müde.

Ausruhen

Ohne viel zu sprechen machte sich Liriel schlafbereit. Akribisch ordnete sie ihre Sachen, legte sich an das Feuer und schlief recht schnell ein. Auch die anderen beiden sprachen nicht viel, obgleich sie verwundert über diese Räumlichkeit waren. Agnarr wollte die erste Wache übernehmen, Nardual dankte es ihm. Auch er war sichtlich erschöpft. Das zeichnete sich besonders im Verzehr seines Proviantes aus. Er legte wenig Wert auf eine Rationierung. Er schlang das teils schlechtgewordene Essen einfach in sich rein, selbst der ansonsten grobe Agnarr wunderte sich darüber.

Agnarr, der nun Wache hielt, während Nardual und Liriel schliefen, schaute aus dem Fenster. Zu sehen waren zwei kleine Bäume und ein länglicher See, der zugefroren war. Ansonsten kämpfte er gegen die Müdigkeit an. Ständig hatte er das Gefühl, dass jemand ins Haus kommen könnte. Manchmal vernahm er Geräusche, die er nicht zuordnen konnte, nachsehen wollte er aber auch nicht.

Am nächsten Morgen dann, das Wetter hatte sich beruhigt, erwachte Liriel gut ausgeruht und schickte nun den völlig übermüdeten Agnarr in die wohlverdiente Nachtruhe. Nardual untersuchte zwei seiner Schriftrollen, konnte aber beim besten Willen nicht sagen, um was es sich dabei handelt. Wohl um Zauber, aber welche wusste er nicht. Liriel wollte sich nun die restlichen Gebäude der Festung ansehen, während Nardual den Turm bestieg.

Ausguck

Die Mauern waren ungefähr zehn Meter hoch, der Turm aber übertraf diese zehn um glatte fünf Meter, sodass Nardual problemlos in die eisigen Ebenen blicken konnte. Der Himmel war blau, die Luft kalt und klar. Innerhalb der Festung gab es kaum Schnee. Dieser schien geschmolzen zu sein.

Liriel untersuchte die anderen Gebäude und fand dabei uralte Skizzen, auf denen kaum etwas zu erkennen war. Irgendwas mit „Northfall“ stand auf einem dieser Papiere. Sie entdeckte eine alte Badestelle, in dessen Boden war ein Badezuber eingelassen, leider aber war das Holz alles andere als brauchbar. Eine alte Schmiede fand sie ebenfalls vor. Das an der Wand hängende Werkzeug war auch

mehr oder weniger in einem schlechten Zustand. In jedem Gebäude brannte ein Feuer im Kamin und erwärmte das Innere. Ein merkwürdiger Zauber, wenn auch ein angenehmer.

Agnarr erwachte aus seinem Tiefschlaf und wanderte ebenfalls durch die Festung. Wo waren sie hier? Alle trafen sich am frühen Mittag im Hof und besprachen das weitere Vorgehen. Liriel wollte sich persönlich ein Bild von der Umgebung machen, also ging sie den Turm hinauf. Agnarr wollte in der alten Schmiede an einer Konstruktion zum Befestigen des Schilds an seinem Armstumpfen arbeiten und Nardual untersuchte wieder die Schriftrollen, indem er versuchte die Schriften darauf zu entziffern. Diese Pause tat dem Trio sehr gut.

Ein Punkt am Horizont

Als Liriel auf der Plattform des Turms stand, entdeckte sie in der Ferne einen Punkt, der sich zu bewegen schien. Sie konzentrierte sich. Es waren drei Personen die einen Schlitten zogen. Zumindest sah das von hier oben so aus. Schnell stieg sie hinab und teilte den anderen ihre Entdeckung mit.

Agnarr und Nardual waren erst nicht dafür loszuziehen, doch nach einigem Nachdenken willigten sie ein. Eilig wurden ein paar Sachen gepackt, dann brachen sie auf, um die anderen einzuholen. Sie beeilten sich. Draußen, außerhalb der Mauern der Festung, war es kalt. Sehr kalt. Die drei Abenteurer waren nicht für ein solches Klima gekleidet. Bestenfalls hätte ihre Kleidung dem Herbst standgehalten, Grade im Minusbereich aber hielten sie nicht warm.

Neue Freunde? Nein, eher nicht

Es dauerte nicht lange, da hatten Nardual, Agnarr und Liriel die drei Personen samt Schlitten eingeholt. Das Zusammentreffen verlief relativ ruhig. Die drei Einheimischen, wenn sie denn welche waren, trugen Winterkleidung in Form von schwarzen Pelzen. Ihre Mützen waren gut gefüttert und auch Handschuhe hatten sie an ihren Händen. Ihre Stiefel waren ebenfalls von sehr guter Qualität und bestimmt schön warm. Liriel, Nardual und Agnarr froren, und das obwohl es noch nicht einmal windig war.

Liriel sprach die Personen an. Diese antworteten in einer ihr fremden Sprache. Kurz herrschte Ruhe, dann gesellte sich ein zweiter Einheimischer zu dem anderen. Sie unterhielten sich und machten sich über die Abenteurer und deren Kleidungsstil lustig. Was gesprochen wurde, verstand niemand. Einer der drei Einheimischen fuchtelte aber mit einer Armbrust herum, was Liriel sehr nervös machte. Da man sich nicht verständigen konnte, verabschiedete man sich wieder voneinander. Der Mann mit der Armbrust legte diese wieder auf den Schlitten, machte ein freundliches Gesicht und zog seinen Schlitten weiter. Die anderen beiden folgten ihm.

Nun standen Liriel, Agnarr und Nardual da. Sie froren. Dann schlug der Halbelf vor, dass sie den drei Einheimischen doch einfach folgen könnten. So würden sie schon irgendwo ankommen. Das war der Plan, also folgten sie dem Schlitten. Nach einigen hundert Metern dann, hielt der Schlitten an und der Armbrustschütze kam zurück und auf die drei Abenteurer zu. Er drohte ihnen und wie sie an, das Weite zu suchen, denn offenbar mochten sie es nicht verfolgt zu werden. Da niemand mit einem von der Armbrust abgefeuerten Bolzen Bekanntschaft machen wollte, kamen sie der strengen Bitte nach und gingen. Nun wollten sie dem Weg zurückverfolgen, den die Einheimischen genommen hatten, also folgten sie den Schlittenspuren.

Robbenjagd

Das Wetter blieb zwar niederschlagsfrei, doch nahm die Kälte zu. Immer noch folgten sie den Schlittenspuren. Nach etlichen Kilometern, die drei Abenteurer waren sichtlich erschöpft, erreichten sie gegen Abend einen großen See, in dem Eisschollen trieben. Auch Tiere entdeckten sie hier. Robben. Zwar froren die drei Abenteurer, doch zur Festung zurückzugehen würden sie nicht mehr schaffen, dafür reichte das Tageslicht nicht mehr aus. Sie beschlossen also hierzubleiben und ein Lager für die Nacht zu errichten. Liriel ging auf Robbenjagd, während die anderen beiden sich um das Errichten des Lagers kümmerten.

Die nächste Katastrophe

Liriel war recht erfolgreich. Sie erlegte drei Robben und zog die Kadaver auf das Festland, runter von der Eisscholle, auf der sich die Tiere zuvor befanden. Ein fettes Fressen.

Währenddessen spielten sich dramatische Szenen im Lager ab. Aufgrund einer Dummheit verlor Nardual seinen Schlafsack samt Matte. Diese trieb im Wasser des Sees. Es gab für ihn keine Möglichkeit dort heranzukommen. Agnarr konnte es nicht glauben. Er fragte Nardual, wie das geschehen konnte, eine Antwort blieb aus. Dann bemerkten beide, dass sie weder Feuerholz noch Fackel dabei hatten. Auch einen Feuerstein hatte niemand dabei, sodass man kein Lagerfeuer entfachen konnte. Mehr als eine ebene Fläche Schnee hatten sie nicht zusammentragen können. Keine guten Bedingungen für das Übernachten im Freien. Außerdem kühlte sich die Luft weiter ab und die Sonne ging unter.

Liriel erreichte mit dem Kadaver einer Robbe das „Lager“. Was sie hier zu sehen bekam war schrecklich. Es gab nämlich nichts zu sehen. Nichts. Weder Agnarr noch Nardual hatten irgendetwas Nützliches getan. Agnarr petzte gleich bei Liriel, dass Nardual seinen Schlafsack samt Schlafmatte im See gelassen hatte. Hinzu kam noch, dass Nardual keinerlei Vorräte mehr zu haben schien, was er den beiden nun auch lauthals mitteilen musste. Kein Essen, kein Feuer, kein Lager und hier am See, mitten in der Einöde, herrschten Minusgrade. Liriel drehte nun durch.

Es folgte ein Donnerwetter. Die Elfin brach völlig mit ihren Manieren. Sie regte sich zu Recht über die Inkompetenz ihrer Begleiter auf, die es nicht für wichtig hielten, einen Feuerstein mitzunehmen oder sie über ihren aktuellen Proviantstatus auf dem Laufenden zu halten. Auch dass außer ihr niemand mehr eine Fackel dabei hatte, regte die Elfin fürchterlich auf. Wie man so dumm sein konnte und sein Schlafsack im See zu verlieren, fragte sich Liriel auch. Darauf bekam sie keine Antwort. Das Bauen des Lagers hatten beide komplett versaut. Nun wurde es stockfinster, die einzige Licht- und Wärmequelle war eine Fackel, welche die Elfin noch dabei hatte. Sie war auch die einzige Person, die einen Feuerstein im Rucksack mitführte.

Liriel schloss mit ihrem Leben ab, denn sollte das Wetter heute Nacht umschlagen und es zu schneien anfangen, wäre ihr Schicksal besiegelt. Mit dem erfolgreichen Errichten eines Lagers wäre es schon hart genug geworden, nun aber mussten sie im wahrsten Sinne des Wortes unter freiem Himmel schlafen, der Halbfelf Nardual gar ohne Decken. Die kommende Nacht sollte womöglich ihre letzte sein.

Die schlimmste Nacht

Genau wie es Liriel prophezeit hatte, wurden sie diese Nacht auf eine harte Probe gestellt. Ohne Feuer und ohne Licht litten alle drei, der eine mehr, der andere weniger. Jeder sehnte sich nun in die Festung

zurück. Liriel dachte an die weiteren Kadaver der Robben, die wahrscheinlich nun gefroren am See lagen. Richtig schlafen konnte niemand und ob sie überleben würden, wussten sie nicht. Die Temperaturen sanken weiter und weiter. Die Kälte nagte nun an der körperlichen und geistigen Substanz der Abenteurer, wie sie es noch nie zuvor getan hatte. Sie litten Höllenqualen.

Beim ersten Anzeichen von Licht brachen die drei Abenteurer auf. Dabei schleiften sie eine der Robben mit, damit sie überhaupt noch irgendetwas zu Essen hatten, denn auch die Vorräte von Agnarr waren nun erschöpft. Zwar lagen noch zwei weitere Kadaver am See, doch hatte niemand mehr die Kraft eine mehr mitzunehmen. Schweigend setzten sie einen Fuß vor den anderen. Narduals Zustand verschlechterte sich mehr und mehr, und wäre die Festung auch nur einen Kilometer weiter weg gewesen, hätte er es nicht geschafft.

Wieder in der Festung

Völlig ausgelaugt und erschöpft betraten sie die Festung.

Anmerkungen

Die Spieler, und wohl auch die Charaktere, verschätzten sich dermaßen mit dem Wetter, dass dies ihnen zum Verhängnis wurde.

Tim (Liriel) regte sich über seine Begleiter richtig auf. Nicht nur die schlechten Würfelwürfe seiner Mitspieler, auch der Mangel an Absprachen machte ihn fertig.

Die Gruppe war allgemein schlecht auf ein solches Klima vorbereitet.

Als Eddy (Nardual) seinen Schlafsack im See verlor, lachte Ben (Agnarr) Tränen. Er beruhigte sich erst wieder, als Tim mit der Inkompetenz-Standpauke um die Ecke kam.

So nah wie heute, waren die drei Abenteurer dem Tod noch nie.