

---

# *Galladoorn 4 – Krähenwinter*

Live-Rollenspiel  
im  
Pfadfinderlager „Lilienwald“  
in  
Karben-Petterweil  
bei  
Frankfurt am Main

Zeitpunkt:  
**04.-06. Juli 2003**

Veranstalter:  
**Gilde der Drachenreiter e.V.**  
(<http://www.drachenreiter.de/>)

Ein Bericht von  
**Thomas Buuk, Spieler**  
(<http://www.telon.de/>)

---

## Vorbereitungen

### Freitag, der 4.Juli – Sonntag, den 6.Juli 2003

*Die Anfahrt von Landsberg aus verhiess nichts Gutes. Hatte es die Vortage noch ordentlich geregnet, so schienen sich am Vormittag alle Schleusen des Himmels zu öffnen. In Augsburg hatte ich noch Glück gehabt und das ausgeliehene Zelt des KJR im Trocken einladen können, doch schon auf dem Weg zur Autobahn, fuhr ich nur noch durch eine Wasserwand. Die Strecke bis Karben-Petterweil war in fünfeinhalb Stunden geschafft und gegen 17:30 stand ich mit meinem Auto endlich wieder auf dem Parkplatz eines LARP-Geländes.*

*Die Anlage des Pfadfinderzentrums lag außerhalb der Siedlung und so gab es im Umfeld keine störenden Sichtmarken. Der Zeltplatz war groß und nach kurzem Umsehen entdeckte ich einen Spieler, neben dem ein Platz frei war. Wir einigten und gleich und Andrés half mir beim Aufbau des 10-Mann-Agadir-Zelts, in dem ich allein reichlich Platz finden sollte. Der Rest seiner Gruppe baute sich im 90° Winkel dazu auf und so entstand ein schöner kleiner Lagerplatz. Die Autos wurden anschließend wieder ins Dorf gefahren und wir kamen mit einem Shuttlebus zurück zum Spielgelände.*

*Bei der Kontrolle der Polsterwaffen fiel mein Großschwert (berechtigterweise) leider durch und so war ich später als Charakter mit Schild und Schwert unterwegs. Nach dem Einchecken dauerte es noch ein ganze Zeit, in der die Spieler ihre Gewandungen anlegten, bis gegen 21:00 Uhr endlich der erlösende Ruf „SL-Ansprache“ durch das Lager hallte. Es wurden kurz noch einmal die Grundzüge des Spielsystems erklärt und die SL (Spieleitung) vorgestellt. Dann wurden die Spieler fortgeschickt und gebeten, die Anreise bereits zum Spielbeginn zu nutzen. So bildeten sich kleine Gruppen und wanderten in allen Himmelsrichtungen aus dem Lager heraus und das Spiel begann.*

### Die Gruppe

Obwohl ich schon mit einigen Bekannten verabredet war, schloss ich mich zuerst der Gruppe an meinem Lagerplatz an. Dies war – wie immer – ein bunt gemischter Haufen, der mir aber durchaus mehr als zusagte. Kurz, es war ein Heidenspaß mit denen.

- **Cain**, Soldat aus Gotland (Andrés ?) mit Platte, Schild und Morgenstern
- **Morodin**, Söldling (Stefan ?) mit Kettenhemd, Armbrust und Naginjata
- **Valara**, Wald-Druidin (Katharina ?) mit Stab und der Macht der Natur
- **Falk**, Kämpfer (? ?) mit Schuppe, Schild und Morgenstern
- „**Hatschi**“, Elf, Bogenschütze (? ?) mit Bogen und Doppel-Dolch
- ?, Magier (? ?) mit Zauberkraft und roter Kapuze

Die andere Gruppe lagerte aber in unmittelbarer Nähe und war etwas später angekommen. Es waren dies

- **Euronimus** (Dirk ?) mit Platte und Schwert
- **Raven**, Schriftgelehrter Magier (Alexander ?) in Robe und Stab
- **Saphon II'Treyus**, Kämpfer (Friedel ?) mit Platte und Schwert
- ?, **Dame** (? ?) in höchst ansehnlichem Samtkleid

Und natürlich meine Wenigkeit höchstselbst

- **Sir Mascal Karagan**, Sonnen-Paladin mit Platte, Schild und Schwert

## – Die Story –

### Die Ankunft am Freitag

Wir schreiben das Jahr 3 nach Vivianes. Es ist also das dritte Jahr nach der Thronbesteigung **Königin Viviane von Eichenhains** im **Königreiche Galladoorn** und wir befinden uns im **Fürstentum Rabenmund**, nahe der Grenze zur südlich gelegenen Baronie Erbnacht.

Wir reisen also über die Felder und trafen in der Nähe eines kleinen Wäldchens auf mehrere andere Reisende, die teils gezielt auf der Suche nach dem Örtchen **Krähenwinter** waren, teils einfach nur eine Unterkunft für die Nacht benötigten. Wir überschritten eine kleine Holzbrücke und kamen auf einen großen Lagerplatz von dem aus der Weg weiter zum Rand der kleinen Siedlung führte. Krähenwinter stand dort auf dem Schild, wir waren angekommen.

Doch bevor wir es uns dem Dorf so richtig gemütlich machen konnten, mussten wir auch schon anderen zu Hilfe eilen. Lautes Geschrei und das Scheppern von Waffen und Rüstungen ließen uns aufhorchen und über die Brücke zurückeilen. Dort kamen uns bereits einige Verletzte entgegen, denen aber schon geholfen wurde. So konnte wir weiter vor und kamen an einer Weggabelung schließlich an den Ort des Kampfes. Einige **Echsenmenschen** hatten sich hier auf den Weg gewagt und griffen die Wanderer immer wieder an. Da es sich weder um einen Raubüberfall noch um einen andersartigen Streit handelte, wichen wir nur zurück und deckten den Rückzug der Wanderer, während die Echsen im Wald blieben.

Unverletzt und mit einem mulmigen Gefühl im Bauch erreichten wir erneut das Dorf. Doch nicht nur wir, sondern auch mindestens fünf Dutzend weitere Reisende bevölkerten nun das verschlafene Nest. Nachdem wir die Zelte aufgestellt hatten, entdeckten wir sogar ein kleiner Heerlager **Beilsteiner Ritter** auf der gegenüberliegende Seite des Lagers. Dazu kamen etliche kleine Gruppen und einzeln Reisende. Ich selbst hatte mich auf meiner Wanderschaft einer Gruppe um die Söldner **Cain** und **Morodin** angeschlossen. Obwohl ich mich für dies blutige Handwerk noch immer nicht erwärmen kann, sind es vortreffliche Kameraden und zuverlässige Reisegefährten. Auch hatte ich gehört, dass **Euronimus** und **Raven** sich in der Gegend aufhalten sollten und so hegte ich die schwache Hoffnung, diesen nach den langen Jahren der Einsamkeit wieder über den Weg laufen zu können.

### Es fängt an

Das Dorf verfügt über eine hervorragende Taverne am Dorfplatz und so konnten wir gemeinsam unseren Hunger stillen. Bei einem Gespräch mit der **Wirtin** und einigen **Mägden** stellte sich rasch heraus, dass man über das reisende Volk eigentlich gar nicht so froh ist, aber immerhin bringt es etwas Geld in die Kasse der Wirtsleute. Dies insbesondere, da eine Hochzeit abgesagt werden musste. Auf weitere Fragen erfuhren wir schließlich genaueres. **Selen**, die Tochter des **Dorfvorsteher** sollte einen gewissen **Renard**, Sohn eines reichen Händlers ehelichen und war seit dem Vorabend verschwunden. Die Hochzeit war somit geplatzt und die bisherige Suche der Dörfler nach dem Mädchen blieb erfolglos. Dieser **Renard** selber entpuppte sich als arroganter Schnösel, und die Möglichkeit einer Flucht war damit näher als die einer Entführung.

Auch zu den **Echsenmenschen** und deren Angriffen konnten uns die lieben Frauen nicht weiter helfen. Diese Wesen teilen sich den Wald und den Sumpf mit den Menschen, aber es gibt praktisch keinen Kontakt zwischen ihnen. Weder Handel noch in einer anderen Form. Einzig eine alte Abmachung, nachdem sich die Wesen von den Wegen zurückhalten sollen, war bekannt. Die Dörfler zeigten sich überhaupt eher verwundert denn besorgt.

### Erste Unbill

Doch wie so oft trügte der erste Schein. Inzwischen hatten **Euronimus** und einige wackere Gesellen den nahen Wald erkundet, waren auf einen kleinen **Friedhof** mit **neun Gräbern** gestoßen und tiefer im Gehölz auf einen uralten, verwachsenen **Schrein**. Die **Priesterin** des Tempels der **Rosmerta** – die örtliche Schutzgöttin – konnte dazu auch nicht weiter helfen und so kam man auf die Idee, den Friedhof genauer zu untersuchen. Warum? Nun, wohl nur eine alte Gewohnheit in solchen Fällen. „Geschieht böses in der Gegend so sieh’ Dir mal den Friedhof an!“

Doch dazu kam es nicht, denn als ich gerade meine Waffe putzte, bemerkte ich einen **Schatten** zwischen den Zelten. Auch anderen war dieser aufgefallen und so eilten wir dem Schemen wehrhaft hinterher. Doch er verschwand in den nahen Büschen, bevor wir seiner habhaft werden konnten. Doch vielleicht hatten wir auch nur Glück, denn kurze Zeit später tauchte eine ähnliche Gestalt in einer anderen Ecke des Lagers auf. Obwohl unsere Waffen durch die dunkle Kreatur hindurchfuhren, als wäre sie Luft, gelang es ihr dagegen uns immer wieder mit langen Krallen zu verletzen, dann verschwand sie und tauchte kurze Zeit später wieder woanders im Lager auf. Erst durch den Einsatz klerikaler und arkaner Macht in Form von Lichtzaubern konnte dieser bösertige Schatten gebannt werden.

### Untote und andere seltsamen Dinge

Inzwischen hatte wir erfahren, dass der Dorfmagier **Torent** ebenfalls verschwunden war und man befürchtete, dass er mit dem Verschwinden von **Selen**, der Braut, etwas zu tun haben könnte. Im Laufe des Abends verdichteten sich die Gerüchte, er werde wegen Mordes an der Braut gesucht und es gab sogar ein stolzes **Kopfgeld** für die Ergreifung des Magiers.

**Euronimus**, **Raven** und **Thy** rüsteten sich nun, um sich das Geld zu sichern und den vermeintlichen Täter dingfest zu machen, koste es was es wolle, doch mit diesem Teil der Geschichte konnte ich mich leider nicht befassen. Später erfuhr ich nur, dass der Magier im Wald aufgespürt werden konnte. Er wurde von einem starken **Elementargeist der Erde** beschützt oder auch gefangen gehalten. Genauer konnte dies nicht in Erfahrung gebracht werden, da die Suchenden bereits nach kurzem Kampf um ihr Leben bangen mussten, so heftig wütete der Elementar. Doch die Gruppe konnte sich noch zurück ins das Dorf retten .

Wir selber hatten die Rückkehr besorgt verfolgt und danach in der Taverne gespeist. Ob das gesuchte Mädchen sich in der Gewalt des Magiers befand, oder nicht, konnten wir nicht in Erfahrung bringen. Die Rückkehrer waren zu sehr mit den eigenen Wunden beschäftigt und wir langsam auch alle müde.

So hielten wir uns wieder am Lager auf, als vom Dorfplatz plötzlich panische Hilferufe ertönten. **Cain**, **Morodin**, **Falk**, **Valara** und ich sprangen auf und eilten durch das Lager. Was wir dort sehen mussten, ließ mir die Haare zu Berge stehen. **Untote!** Neun entsetzlich stark verwesene Leichen waren im Dorf unterwegs. Wahrscheinlich auf dem Weg zum Tempel, dachten wir uns und fielen zusammen mit etlichen anderen Recken über sie her. Der Kampf endete rascher als gedacht und wir hatten nicht einmal Verwundete zu beklagen.

Wahrscheinlich war es noch zu hell und wer auch immer für das Auftauchen der **Untoten** verantwortlich war, konnte auf dem Gebiet der angewandten Nekromantie nicht sonderlich gut bewandt sein. Ein **Legat** des **Ordens des Drachens** half uns dann, die Kreaturen zu segnen, so dass nur noch verwehender Aschestaub von der Bedrohung zeugte.

### Gefangen

Später rannte ein **Dieb** aus dem Dorf heraus und wurde von einigen Bewaffneten verfolgt. Was dann geschah, war ein erster Wendepunkt in der Geschichte um das kleine Dorf. Der Dieb – mir wurde dies nur zugetragen – prallte auf dem offenen Feld wohl gegen eine **unsichtbare Mauer** und fiel der Länge nach hin. Die heraneilenden Recken konnte die Barriere ebenfalls ertasten und auf großer Breite nicht durchschreiten. Wie es scheint, waren wir **alle gefangen**. Erst langsam sickerte diese Erkenntnis in das Bewusstsein der Reisenden und schuf so später den Zusammenhalt, der nötig war, und das Dorf und uns zu retten.

### Die Frage nach dem „wann“

Diese Barriere brachte auch die seltsamen Andeutungen der Dorfbewohner in ein völlig anderes Licht. Diese hatten immer von anderen Königen erzählt und dies wurde bislang als schrulliges Verhalten abgetan. Doch so langsam zeigte sich, dass hier vielleicht wirklich etwas im Argen lag. Die Dörfler kannten ausnahmslos die Königreiche **Eichenhain** und **Zwingern** und deren jeweilige Herrscher. Ein **vereintes Königreich Galladoorn** und gar eine Königin war für sie dermaßen absurd, dass unsereins schon für verrückt erklärt wurde.

Für weitere Ungereimtheiten sorgte dann ein **Magikanus**, der aus einer anderen Zeit stammte und von nochmals anderen Königen erzählte. Was wir uns dann zusammenreimen konnten lief ungefähr darauf hinaus, dass wir uns **500 Jahre in der Vergangenheit** des Dorfes **Krähenwinter** befinden und durch eine Art Barriere von der Außenwelt getrennt waren. Das Auftauchen einer dritten Partei aus einer Zeit etwa 250 Jahre vor der unsrigen, ließ auf ein wiederholtes Auftauchen dieses seltsamen Effekts schließen. Doch wirklich schlauer war damit auch niemand.

Zudem kam es kurzzeitig zu erbitterten Rededuellen, wer nun Verrückt sei und wer aus der richtigen Zeit komme und so weiter und so fort. Schließlich rangen sich die Reisenden zu der Erkenntnis durch, dass sie alle durch einen unbekanntem Effekt etwa 500 Jahre in die Vergangenheit gereist sind ... und dass es hier ein Problem zu lösen galt.

### Eine alte Überlieferung

Der Raub brachte aber noch eine weitere Erkenntnis. Soweit mir bekannt wurde, hatte der Dieb versucht, eine **Urne** aus dem **Tempel der Rosmerta** zu stehlen und als diese dabei zerbrach erschienen **zwei Schriftrollen** auf dem Altar. Die Gelehrten versammelten sich dann im Heiligtum und versuchten, die Strophen der Überlieferung zu entziffern und zu übersetzen. Den genauen Wortlaut bekam ich nie zu Gesicht und so reimten wir uns aus den Gerüchten folgendes zusammen:

Irgendwie existiert ein uralter **Schutzgeist**, der seine schützende Hand über das Dorf **Krähenwinter** hält. Um diesen Patron anzurufen müsse eine **heilige Steintafel** in den **Schrein** im Wald gelegt und ein geheimes Ritual abgehalten werden. Doch die Tafel sei zerbrochen und in **acht gleiche Stücke** geteilt worden.

Um diese einzelnen **Artefakte** wieder zu erlangen müssen sie gefunden, und danach durch den oder die Suchenden Proben bestanden werden, die sich an verschiedenen **Tugenden** orientieren. Das ganze war reichlich verwirrend und unausgegoren, aber zu dem Zeitpunkt gaben die Schriftrollen nicht mehr her. Jedenfalls gelangte keine andere Kunde an unser Ohr.

### Ein Attentat

Die Nacht sollte noch lang werden und ihr erstes Opfer wurde die **Priesterin der Rosmerta**. In ihrem eigenen Tempel wurde sie von einem heimtückischen **Meuchler** angegriffen und niedergestreckt. Nur die rasche Hilfe einer Tempeldienerin, die einige beherzte Heiler(innen) herbeirief, rettete ihr das Leben.

Auch **Valara** war unter den Helfern und als ich nach einer kurzen Wanderung durch den Wald wieder zu **Cain** stieß, ging es der Klerikerin schon deutlich besser. Dennoch begleiteten wir sie in die Taverne und schützten sie so gut es ging.

### Eine neue Bedrowung

In der späten Nacht drangen dann unerwartet mehrere **Drow** in das Dorf ein und griffen Dörfler als auch die Reisenden an. Zusammen mit den anderen stellten wir uns den Angreifern **am Wirtshaus** entgegen und kämpften die **Drow-Krieger** nieder. Von dem raschen Erfolg bestärkt, rückten wir weiter vor, um uns die **weiblichen Drow** in der zweiten Reihe vorzunehmen. Doch diesen waren wir nicht mehr gewachsen. Die vorher siegreichen Streiter neben mir fielen gelähmt zu Boden oder krochen von unsäglichen Schmerzen gepeinigt zurück. Bevor wir uns der neuen Gefahr richtig bewusst waren, verschwamm mir alles vor Augen und ich war mit **Blindheit** geschlagen und auch **Cain** war es so ergangen. **Valara, die Druidin** gab uns Zuversicht, dass dieser Effekt nicht lange dauern wird und so harrten wir machtlos aus, bis unser Augenlicht wieder hergestellt war. Einzig **Falk** stand wie ein Fels in der Brandung zwischen den Leichen der Angreifer und gehörte auch zu denen, die die **weiblichen Drow** erschlugen oder vertreiben konnten.

Der Angriff war wohl zurückgeschlagen, doch die Opfer waren hoch. Am Weiher auf der anderen Seite des Dorfplatzes lagen zahlreiche Kameraden und Mitstreiter blutig am Boden. **Morodin** und **dem Magier** hatte man gar die Sehnen an den Füßen durchtrennt und ich brauchte alle meine klerikale Kraft, um die **schweren Wunden** zu **heilen**. Nachdem wir die Gruppe am Lagerfeuer versammelt hatten, bot sich uns ein trauriger Anblick. **Morodin** würde noch einige Zeit brauchen bis er wieder gehen kann und **Valara** und ich waren von den Heilungen ziemlich ausgelaugt.

### Träume

**Cain** war noch guter Dinge und schloss sich einer kleinen Gruppe um den **Magikanus** an, welche die Barriere um das Dorf erkunden wollten. Das Ergebnis der Untersuchungen war recht niederschmetternd. Die Barriere war annähernd lückenlos und keiner der bekannten Zauber half, sie wieder durchgängig zu machen. Mit dieser Nachricht zurück am Lager war der Tag für uns nun endgültig gelaufen. Die Verletzten hatte sich schon in die Zelte verkrochen und einzig und allein **Falk** hielt am Lagerfeuer Wache.

Ich hatte mich gerade in mein Nachtgewand gehüllt, als mich auch schon ein **seltsamer Traum** umfing. Gerade hoppelten noch ein paar Hasen über eine saftige, grüne Wiese, da zog Nebel auf und wurde immer dichter. Als sich das undurchdringliche Weis wieder lichtete, sah ich zwei Gestalten vor mir, die sich eng umschlungen liebkosten. Das Gespräch der **Liebenden** war sehr leise und das Mädchen schwor ihrem Gegenüber ewige Liebe und sprach davon, einen **anderen Mann**, den sie wohl heiraten solle, **niemals ehelichen zu wollen**. Als Zeichen ihrer Zuneigung tauschte das Paar dann noch Amulette mit den eingravierten Namen des jeweils anderen.

### Samstag, der zweite Tag

Am nächsten Morgen konnte **Falk** nach der kurzen Nacht ebenfalls von einem Traum berichten. Dieser war durchgängig düsterer und er hatte die Vision eines **verzweifelten Magiers**, der mit dem **Tod seiner Geliebten** nicht fertig wurde. Sie wurde getötet, bevor sie ihre Liebe besiegeln konnten und so rief er in seiner Not einen mächtigen **Dämon** herbei, der wieder Leben in das Mädchen bringen sollte. Der Preis dafür war hoch, doch der Magier willigte ein, der Kreatur zu 66 Seelen zu verhelfen. Aber **der Dämon betrog den Magier** und ließ sich mehrere hundert Jahre Zeit. Um auch das Leben des Magier zu verlängern forderte er weitere 66 Seelen und so verrannte sich der Magier mehr und mehr in sein Unheil.

Seltsam war auch der Schlaf des **Ältesten des Dorfes**. Dieser war vor zwei Tagen in ein tiefes **Koma** gefallen und konnte bislang noch nicht wieder erweckt werden. Schon einige der Reisenden hatten versucht, **Arnulf** wieder wach zu rütteln, doch bislang ohne Erfolg. Doch irgendwann gelang es jemanden, den alten Mann am Morgen zu wecken und sofort verfiel auch er in düstere Visionen. Er sprach dann von einer **Dunklen Gestalt**, die nicht sein dürfte und die ein **Uhrglas umdrehe**. Eine passende Geschichte für unser Schicksal, doch leider half uns bzw. mir das auch nicht wirklich weiter.

Nach Sonnenaufgang versammelten sich viele der Reisenden und der Dorfbewohner am Platz vor der Taverne und nachdem sie gespeist hatten, rief der **Vorsteher** des Dorfes alle auf, sich an der Suche nach seiner Tochter **Selen** zu beteiligen.

### Weitere Erkenntnisse

In der Taverne beratschlagten unterdessen einige der Gelehrten und durchforsteten die Prophezeiung nach möglichen, weiteren Ansatzpunkten. Die **Priesterin der Rosmerta** lieferte dann den ersten Hinweis und brachte eine **dreieckige Steintafel** in die Runde. Diese soll in der Nacht im Tempel erschienen sein und war auf der einen Seite mit einem Symbol, auf der anderen Seite mit einem Wort in einer fremden Sprache versehen.

Man konnte sich gut vorstellen, dass acht dieser Tafeln eine geschlossene Platte ergeben könnten. Waren auch die anderen Tafeln mit Wörtern versehen, so ergäbe sich ein in der richtigen Reihenfolge ein Satz, oder eine Beschwörungsformel. Nun wussten wir immerhin, nach WAS wir zu suchen hatten und eine Idee, was mit **den Tafeln** zu tun sei.

### Eine tote Braut

Dann brach Tumult aus. Wir hatten uns gerade vor der Taverne gesammelt und wollten uns auf den Weg in den Wald machen, als eine andere Gruppe bereits zurück kam. Einer von ihnen hatte die **leblose Selen** im Arm und Trauer senkte sich über die Versammelten. Die Verstorbene wurde in den Tempel gebracht und was dort geschah entzieht sich leider meines Wissens, da wir bald darauf in den Wald aufbrachen.

### Besuch im Wald

Dort im Wald marschierten wir in einer großen Gruppe zum **Schrein** und gaben den Magiern Deckung. Rasch wurden wir von etlichen **Echsenwesen** mit langen Speeren eingekreist und immer wieder mussten zahlreiche Kämpfer beschwichtigt werden, diese nicht anzugreifen. Wie wir schon vermutet hatten, verteidigten die Echsenwesen lediglich ihr Revier und solange unsereins die Waffen gesenkt hielt, war kein Angriff zu befürchten.

Die Gelehrten fanden unterdessen heraus, was sie an Wissen zu erlangen suchten und so konnte sich die ganze Gruppe wieder auf den Rückweg machen. Hier zeigte sich leider, dass die wackeren Ritter weniger ihrem Geist und Witz trauen, sondern sich wie so oft auf ihren starken Schwertarm verlassen.

Die **Echsenwesen** begleiteten unseren Abmarsch mit **Drohgebärden** und stießen ab und zu nach uns. Doch wer aufmerksam war, konnte erkennen, dass sie die Wege mieden und aus dem Gestrüpp am Wegrand zischten und drohten. Doch einige Krieger suchten den Kampf und so kam es zu kleinen Gefechten zwischen den edlen Rittern und den Echsenjägern. Da ich hier machtlos war zog ich mich enttäuscht zurück und musste kopfschüttelnd mit ansehen, wie **sinnlos Blut vergossen** wurde.

### Die große Suche

Zurück im Dorf wurde das Ergebnis der Expedition verkündet. Ich war nicht selber anwesend und musste mich daher auf die Berichte meiner Freunde verlassen. Es schien so zu sein, wie es sich schon abgezeichnet hat. Die **acht dreieckigen Artefakte** mussten gefunden und anschließend im Schrein in einer passenden Vertiefung zusammengesetzt werden. Diese **Inschriften** sollte dabei ein Anrufung ergeben, die den **Schutzgeist** erscheinen lässt. Weitere Hinweise sollten an einer **uralten Eiche** im Walde zu finden sein.

Da es schon spät war stärkten wir uns in der Taverne und ruhten uns am Lagerplatz etwas aus. Ein junges Mädchen aus dem Dorf (Carmen) fühlte sich wohl zu einigen von uns hingezogen und folgte **Hatschi** und **Falk** auf Schritt und Tritt. Sie wollte unbedingt kämpfen lernen und bezirzte den Elfen, ihr doch die Kunst des Bogenschießens zu lehren. Doch mit ihren sechzehn Sommern war sie **Hatschi** wohl zu jung, denn er tröstete sie ständig auf später – wobei man bei Elfen ja nie genau weiß, was das nun genau heißen soll. Schließlich ließ sich **Cain** hinreisen und gab dem Mädels einige kurze Lektion im Schwertkampf.

Nach der Pause machte sich dann ein Teil meiner Gruppe mit der Masse der Reisenden auf in den Wald. Ich wartete noch auf **Euronimus**, **Raven** und **Thy** und sprach noch mit einigen der Dorfbewohner. So kamen wir etwas verspätet im Wald an und nahmen erst einmal die falsche Abzweigung, bis wir auf andere Reisende stießen, die ebenso wie wir nach der Hauptgruppe suchten, aber wieder zurück ins Dorf wollten.

So gelangten wir nach einigen Minuten zu **Valara** und ihren Begleitern, die an einem **Ort der Macht** innegehalten hatten. Die Druidin suchte Zwiesprache mit der Natur und verausgabte sich dabei völlig. Kraftlos musste sie von **Morodin**, **Cain** und den anderen zurück zum Lagerplatz geleitet werden. Wir verabschiedeten uns und folgten der Spur der größeren Gruppe durch den Wald.

### Ein Fund

Die Spur führte tiefer in den Wald hinein und nach einem guten Fußmarsch holten wir den Tross ein. In einem kleinen Grund standen die Bäume weit auseinander und einem **Meister der Elemente** gelang es, die Erde nach der richtigen Richtung zu befragen. Mehrmals musste er unterwegs seinen Körper mit dem Boden verbinden und so gelangte wir zu einem Turm am Waldesrand. Dort grub der Meister dann nach kurzer Zeit eine **kleine Kiste** aus. Aufgrund verschiedener Vorfälle wurde die starke, nun ebenfalls vorbeirauschende, Kampfgruppe der **Beilsteiner Ritter** nicht in den Fund eingeweiht und so bleibt die Kiste erst einmal nur im Besitz einiger weniger.

### Kleine fliegende goldene Sphären

Unsere etwa zwanzig Personen starke Gruppe ging langsam weiter und ließ die **Beilsteiner** so etwas Abstand gewinnen. Dann hielt der **Elementarmeister** an und öffnete die Holzkiste. Was nun geschah verblüffte auch die erfahrensten unter uns. Einige **golden leuchtende Kugeln** erhoben sich aus der Kiste und schwebten gemächlich fort. Wir teilen uns also auf und folgten den in Augenhöhe dahingleitenden Sphären.

Zu „unserer“ Kugel gesellte sich noch eine weitere Gruppe, die schon im Lager aufgefallen war. Eine **Waldläuferin** und ein an einer Kette gehaltener **grüner Kobold**, der angeblich der verzauberte Bruder der Dame sein sollte, welche die Kette führte. Dazu kamen noch einige Bewaffnete, so dass wir etwa ein Dutzend Reisende waren, die der Kugel einen langen Weg durch den Wald zurück zum Dorf folgten. Unterwegs kam einer der Kämpfer auf die Idee, die Kugel anzuhalten und hieb mit dem Blatt seiner Axt auf die Sphäre ein. Ein heller Ton, wie von einer Glocke, hallte wieder und der clevere Bursche hielt sich seine geprellten Arme.

Auch die anderen Kugeln hatten jeweils ein Gefolge hinter sich gescharrt und soweit ich es überblicken konnte, waren es zu dieser Zeit vier Sphären, die im Wald schwebten.

### Eine bestandene Prüfung und doch nichts gewonnen

Wir folgten der Kugel solange, bis wir wieder zurück im Dorf waren. Dann wurde sie etwas schneller und hielt zielstrebig auf den **Tempel** zu, durch dessen offene Tür sie verschwand. Voller Tatendrang vergaßen die Helden die guten Sitten und wurden am Eingang barsch von der **Priesterin** zurückgewiesen. So entledigte ich mich meiner Waffen und bat freundlich um Einlass, der mir und **Euronimus**, sowie **Thy** dann auch gewährt wurde.

Nach einer kurzen Unterredung mit der Klerikerin war klar, dass sie uns nicht weiterhelfen konnte – oder wollte – und sie ließ uns um Tempel allein. Einzig der Hinweis, dass **Rosmerta** vielleicht helfen könnte, wenn wir ihrer würdig sind, lies uns hoffen. Die Prophezeiung sprach von einer **Prüfung der Reinheit** und in einem späteren Passus von Menschen, die nur allzu leicht fehlen. Spontan fühlte ich mich angesprochen und fiel in einer inbrünstigen Beichte auf die Knie. Ich spürte, dass die Göttin sich gnädig zeigen würde und verharrte zusammen mit meinen beiden Freunden in einem zeitlosen Gebet.

Nach über 30 Minuten hatte ich endlich eine Vision und sah **das Licht meiner Göttin** vor mir schweben. Wie ein Regenbogen brach sich das Licht der Sonne im Inneren des Tempels und nachdem mir **Thy** und **Euronimus** auf die tauben Beine halfen konnte ich der Erscheinung ins Freie folgen. Dort geleitete mich die Vision an die Seitenwand des Tempels, dann verschwand sie unter der weit heruntergezogenen Dachkante. Der Hinweis war klar und deutlich. So ließ ich mich erneut auf die Knie nieder und tastete suchend durch die Brennesseln bis meine Hände den kalten Stein des **Artefakts** umschlossen.

Freudig zeigte ich meinen Kameraden und den Umstehenden unseren Fund, da vernahm ich ein lautes „Plopp“ und vor mir tauchte eine **Geist** in Gestalt eines großgewachsenen Ritters auf, der äußerst ungehalten nach „**dem Wort**“ verlangte. Da ich von dieser Wendung völlig überrascht war sprach ich mit „Reinheit“ wohl das falsche Wort. Der **Wächter** griff mich nämlich nun augenblicklich an. Dummerweise war mein Kettenhemd durch die Sucherei nach oben gerutscht und so genügte ein einziger Hieb des Bihänders, meinen Oberschenkel schwer zu verletzen und mich in das gnädige Reich der Ohnmacht zu schicken.

**Euronimus** erging es auch nicht besser. Er hatte die Inschrift auf dem Artefakt gelesen und versuchte es mit „intendae“, doch auch er fiel unter den wütenden Hieben des Wächters. Das letzte, was ich in dieser Episode noch wahrnahm, war der **grüne Kobold**, der mir das kostbare Artefakt aus den Händen riss und hinter dem Tempel verschwand.

Schließlich gelang es den Umstehenden, den **Wächter** im Kampf zu besiegen – oder auch nur zu vertreiben, wer kann das schon so genau sagen. Die **Priesterin** eilte den Verwundeten zu Hilfe und mit einem wohlthuenden Kribbeln konnte ich ihre Hand auf meinem Oberschenkel spüren. Mein Blut pochte in den Adern, dann schloss sich die Wunde und auch **Valara** trug ihren Teil dazu bei, dass die Wunden der anderen versorgt wurden.

### Zwangspause

Durch die **schwere Verletzung** gehemmt, verbrachten ich den Nachmittag in Gesellschaft meiner Mitstreiter am Lagerplatz. Es galt ja schließlich die Wunden zu versorgen und die Ausrüstung wieder zu sortieren. Das Essen half zudem über die Tatsache hinweg, das **Artefakt** nur kurzzeitig besessen zu haben. Mehr als der persönlichen Verlust, war der Raub auch ein Rückschlag für die Bemühungen, das ganze Dorf zu retten.

In der Taverne fiel uns dann wieder die **Dorfmaid** auf, die voller Gier mein **Heiliges Symbol** fixierte. Einer der Burschen kam sogar auf die Idee, es mir abkaufen zu wollen. Nach einer eingehenden Erklärung über die Bedeutung des „Schmuckstücks“, ließ er dann aber davon ab. Auch **Cain** fielen beim Speisen die großen Augen auf, die das Mädchen machte, sobald ihr Blick das goldene Amulett an meinem Hals streifte. Es war schon fast verdächtig und mehr als einmal war in solchen Situationen schnell Blut geflossen, doch hier blieb alles ruhig.

### Erst eins, dann zwei, dann drei, dann vier ...

Auch den anderen Sphärenkugeln waren verschiedene Gruppen gefolgt. Die **Beilsteiner** schienen sich dabei mit einem mächtigen oder zahlreichen – oder beides – Gegner angelegt zu haben, denn als ihr Trupp wieder in das Lager kam, sah er deutlich derangiert aus.

Andere erzählten von seltsamen Prüfungen, in denen Tugenden wie **Naturverbundenheit** gefordert waren und sich die Helden einer riesigen **fleischfressenden Pflanze** ausgesetzt sahen. Auch von einer Probe des **Mutes** war die Rede und davon, dass jemand in ein hell loderndes **Feuer** springen musste. Oder von einer **Meerjungfrau**, die sich im Bach räkelte. Wir bekamen nicht alles mit, aber immerhin schienen sich die Suchenden auf dem richtigen Weg zu befinden, denn es kamen wohl mehr und mehr **Artefakte** zum Vorschein.

Schließlich bemerkten wir, wie drei Reisende, die ihre Zelte in unmittelbarer Nähe zu den unseren aufgebaut hatten, atemlos in das Lager stürmten. Sie baten um Hilfe für den Rest der Gruppe und präsentierten stolz ein **weiteres Artefakt**. Sie hätten es in Sicherheit gebracht, aber die anderen seien noch im Wald und müssten sich gegen **mehrere Wächter** zur Wehr setzen. Außerdem hätten einige der Kämpfer schwere Wunden hinnehmen müssen und die Gruppe hatte keinen Heiler dabei.

Wir folgten dem Ruf so schnell es ging und waren in wenigen Augenblicken gerüstet. Auch **Raven**, **Thy** und **Euronimus** mit seiner **bezaubernden Begleiterin** machten sich bereit, doch sie hatten ihre Rüstungen abgelegt und da die Zeit drängte, versprachen sie, die Nachhut zu bilden und uns rasch zu folgen.

Der Gewaltmarsch durch den Wald trieb schnell Raubbau mit unseren Kräften. **Cain** marschierte trotz seiner Rüstung in schnellem Schritt den Hügel hinauf und wir folgten so gut es ging. Selbst die leichtgerüsteten kamen rasch außer Atem, so trieb der Söldner uns an. Einer der Geflüchteten kam mit uns und wies den Weg. Der Fundort lag weit außerhalb des Dorfes und wir befürchteten schon, dass unsere Hilfe zu spät käme.

Sie kam auch zu spät. Irgendwann am höchsten Punkt der Wegstrecke kamen uns die anderen Recken entgegen. Sie boten ein trauriges Bild, denn etliche waren verwundet und mussten gestützt werden. Es war ihnen gelungen, die **Wächter** zu vertreiben und entgegen der ursprünglichen Auskunft, war doch eine Heilkundige unter ihnen.

So setzten wir uns nach dem Dank auf ein paar Baumstämme und leerten unsere Wasserflaschen. Nach einer Pause brachen auch wir wieder auf und machten uns auf den Rückweg ins Dorf. Auf der einen Seite froh, dass die anderen heil davon gekommen waren, auf der anderen Seite irgendwie enttäuscht, dass der ganze Einsatz kein Ziel mehr vorgefunden hatte, trafen wir dann auf **Euronimus** und seine Begleitung. Nach einer kurzen Schilderung des Vorfalls zogen wir uns wieder in das Lager zurück.

Hier begegneten wir am Dorfplatz zwei weiteren Reisenden, die mit Hammer und Meißel den Inhalt einer **Kiste** bearbeiteten und hofften, unter dem Fels ein weiteres **Artefakt** zu finden. Später wurden wir aus der Ferne Zeuge, wie weitere Wächter erschienen und besiegt wurden. Also war ein weiteres Dreieck gefunden und gesichert worden.

### **Großes Palaver**

Da die Zeit langsam knapp wurde berief der **Dorfvorsteher** am späten Nachmittag eine große Runde ein und alle Reisen waren herzlich eingeladen, ihre bisherigen Erkenntnisse mit den anderen zu teilen. Es stellte sich heraus, dass schon **sechs der Artefakte** in der Runde vorhanden waren und ein **siebtes** sich in Besitz eines **misstrauischen Reisenden** befand, der nicht so recht wusste, ob der dem anstehenden Ritual trauen sollte.

Trotz guter Zureden und auch der Androhung von Gewalt war er nicht davon zu überzeugen, sich im Sinne der Gemeinschaft von dem Dreieck zu trenne. Schließlich war er aber bereit, es den Wortführern zu einem Vergleich kurzzeitig auszuhändigen. Die Gelehrten legten die Stücke auf Lücke aneinander und verglichen die Symbole mit den Prüfungen aus dem Text der Prophezeiung. Es war zu befürchten, dass einer der Prüfungen noch abzulegen war, d.h. das letzte Artefakt musste erst noch ausgespürt werden.

Doch nach einem Blick auf die sieben Teile fiel mir auf, das jenes, das ich in Händen gehalten hatte nicht darunter war. Also waren alle Prüfungen bestanden und nur durch den **Diebstahl des Kobolds** fehlte uns allen das wichtige achte **Artefakt**. Nachdem die Gelehrten darauf aufmerksam gemacht wurden, befasste sich auch der **Dorfvorsteher** mit dem Problem und den Anschuldigungen gegenüber dem **Kobold**. Dieser behauptete, es nur gut gemeint zu haben, und dass er es auf der Wiese wieder verloren habe. Nach weiterem hin und her wurden schließlich Magier beauftragt, das fehlende Stück mittels **Magischer Suche** aufzuspüren.

### **Unerwartete Probleme**

Das Ritual zur Findung des **Artefakts** nahm naturgemäß einiges an Zeit in Anspruch. Als es dann vor dem großen Lager der **Beilsteiner** zu einem tumultartigem Auflauf kam, rüsteten wir uns auch wieder und traten der Menge bei.

Die Magier hatten eine Spur entdeckt, die direkt zum **großen Zelt der Beilsteiner** führte. Doch irgendetwas schirmte die Magie ab und die Ritter sperrten den Zugang zu dem Zelt mit Waffen und Schilden ab. Die Stimmung kochte und es fehlte nur wenig, bis die Menge das Zelt der Gruppe gestürmt hätte.

Nach vielen Fragen und wenigen Antworten stellte sich das Problem wie folgt dar. Die **Beilsteiner** weigerten sich, auch nur irgendjemanden Einlass in ihr Zelt zu gewähren und die Magier verwiesen eindeutig auf eben jenes Zelt als Fundort des fehlenden **Artefakts**. Da die Ritter aber selber nichts finden konnten, standen hier zwei Gruppen im Widerstreit.

Erst nach längeren geheimen Verhandlungen, an denen wir nicht teilnehmen konnten, klärten sich die Zusammenhänge weiter auf. Eine Gruppe **fahrender Händler** hatte den **Beilsteinern** ein **mächtiges Schwert** in Obhut gegeben, dessen **Siegel** die düstere Macht der Klinge im Zaum halten sollte. Wie es schien, hatte die Ritter versucht das Schwert genauer zu untersuchen und eines der Siegel gebrochen. Nun war die dunkle, verdorbte Kraft der Waffe frei und diese sog alle Magie in ihrem Umfeld auf.

Nur einem **Paladin** des **Ordens des Phoenix** – soweit ich es mitbekommen haben – gelang es, das Schwert aufzunehmen und aus dem Zelt zu tragen. Doch bereits nach wenigen Metern war seine Kraft am Ende und er brach mir verbrannten Händen kraftlos zusammen. Die Heiler kümmerten sich um ihn und die Magier begannen von neuem mit dem Ritual, dass sie zum letzten **Artefakt** führen sollte.

### Verrat

Irgendwann war es dann soweit und alle Artefakte waren in Händen der Reisenden. Ein gewisser **Markos** koordinierte das weitere Vorgehen und es musste ja auch noch die richtige Kombination der Platten gefunden werden, um den Beschwörungsspruch sprechen zu können.

Da es für uns wenig zu tun gab, gönnten **Cain** und ich uns eine Pause an der Taverne. Doch kaum hatten wir die Krüge an die Lippen gehoben, da ertönten Schrei auf dem Dorfplatz um die Ecke. Ich traute meinen Augen kaum. Nur wenige Schritte vor uns flitzte der **Kobold** und seine Gruppe an der Taverne vorbei, bog auf den Reiseweg ab und flüchtete in den Wald.

„Also doch!“ entfuhr es mir. **Cain** und ich ließen unsere Krüge stehen und versuchten, die Flüchtigen zu verfolgen. Doch auch noch andere hatten die dreiste Tat gesehen und so zog der **Kobold** in seinem Schlepptau ein gutes Dutzend Helden hinter sich her. Da ich auf **Euronimus** und **Raven** wartete, fiel ich hinter die vorwegstürmenden Kämpfer zurück. Als wir schließlich den Reiseweg durch den Wald bis auf die offenen Felder hinter uns hatten, schien die Schlacht schon geschlagen worden zu sein. **Hatschi**, scheinbar einer der ersten, bedankte sich für unsere Rückendeckung und erzählte kurz, was passiert war.

Die Gruppe um den **Kobold** spielte wohl dem **Dämon** in die Hände. Auf dem Acker war ein **magischer Zirkel** errichtet worden, der das **Artefakt** nun umschloss. Doch der fremde **Magier** lag bereits tot daneben und auch die **Waldläuferin** und der **grüne Kobold**, sowie die Begleitungen hatten ihr nichtsnutziges Leben ausgehaucht. Auf unserer Seite gab es einige Verletzte, doch schlussendlich war das **Artefakt** wieder in den Händen des Dorfes.

Zurück am Dorfplatz sammelten sich dann die meisten der Reisenden und scharrtten sich um **Markos** und die Gelehrten. Die Gruppe wollte bald aufbrechen, um den **alten Schrein** im Wald aufzusuchen und das Ritual zu vollziehen. Als wir endlich aufbrachen, war es schon fast wieder Dunkel.

### Eine Anrufung in der Dämmerung

Der Weg in den Wald und zum **Schrein** verlief ohne Zwischenfälle. Die **Echsenwesen** ließen uns in Ruhe und so lauschten wir den fremdartigen Lauten, welche die Anrufenden von sich gaben. Wie mir später zugetragen wurde, hatte sie die **dreieckigen Steinplatten** in einer vorher festgelegten Reihenfolge in die Vertiefung des Schreins gelegt. Durch das Lesen der Inschriften reihum entstand ein sinnhafter Spruch, den ich allerdings nicht wiedergeben kann.

Es dauerte eine Weile und schließlich gab es ein Knistern und eine kurze Leuchterscheinung nahe des Schreins. Wie aus dem Nichts erschien ein etwa menschengroßer **Krähenavatar** und verlangte zu wissen, wer in gerufen hatte.

Die Sprecher der Gruppe traten vor und schilderten den Fall so, wie er sich uns darstellte. Das wir in die Vergangenheit gerissen wurden und ein **Dämon** die Zeit manipuliere. Der **Avatar** schien zu überlegen und sprach dann zu uns. Wir hätten 30 Augenblicke Zeit, ihm ein großen Feuer auf dem Dorfplatz zu entfachen und dort würde er uns mitteilen, ob wir seiner Hilfe würdig wären oder nicht. Dazu müssten sich 30 ausgewählte Personen einer Prüfung unterziehen. Wir sollten auch diese Gruppe auswählen, so dass sie bereit sei, wenn der **Schutzgeist** das Dorf besuchen käme. Dann verschwand die Erscheinung.

Rasch eilten wir zurück zum Dorf und als wir eintrafen hatten die Flinkesten schon ein Feuer entfacht. Die Gruppe, die sich der Prüfung unterziehen wollte, kam nach einigem hin und her ebenfalls zustande. Da es mehr Freiwillige gab, als es sein sollten, mussten die Einzelnen sorgsam ausgewählt werden. So sollten fünf Magier, fünf Kleriker, fünf Heiler, fünf Bogenschützen und eine gemischte Gruppe Kämpfer an der Prüfung teilnehmen. Auch eine Familie mit Kind, sowie **Hatschi**, der Elf, **Euronimus**, **Thy** und ich waren darunter.

Der **Krähenavatar** erschien exakt zu dem angekündigten Zeitpunkt im Dorf. Er korrigierte einige unserer Annahmen und berichtete, dass nicht wir durch die Zeit gereist seien, sondern dass dich das **Dorf Krähenwinter** in einer Zeitblase **durch die Zeit bewegt** und nur ab und zu für **zwei Tage manifestiert**. Das hieß, wir befanden uns noch in unserer eigenen Zeit, doch falls das Dorf wieder verschwinden sollte, so würde uns das Zeitfeld nicht freigeben, sondern wir würden im Strudel der Dimensionen verweht werden.

Im Klartext: Wir würden sterben, wenn es uns nicht gelänge, den **Dämon** zu stoppen.

### Die Prüfung

Der **Avatar** flößte uns Dreißig einen **Trank** ein und dann sammelten wir uns erwartungsvoll in der Nähe des Dorfweihers. Doch anstelle uns einer weiteren Aufgabe zu stellen, verfielen wir plötzlich in einen **tiefen Schlaf**.

Ähnlich der Vision des Vortages bewegte ich mich durch einen **dunkel Tunnel** und hörte und fühle meine Gefährten in der Nähe. Doch ich war entweder erblindet oder die Schwärze war vollkommen. Schließlich hatte ich das Gefühl, der Gang näherte sich seinem Ende und immer wieder spürte ich etwas feuchtes in meinem Gesicht.

Dann änderte sich die Situation abrupt. Ich fand mich unter freiem Himmel wieder und startete in zweiter Reihe auf ein mächtiges **Heer gepanzerter Krieger**. Die Schlachtreihe reichte auf der flachen Anhöhe gegenüber von Horizont zu Horizont und das Wummern der Kriegstrommeln ließ meine Füße erbeben. Bevor ich richtig realisierte, was hier geschah, ertönte Kriegsgeschrei und die **Ritter** in den Farbe deren **von Eichenhain** stürmten mit blanken Waffen auf uns zu.

Ich wusste, dass zu unserer Gruppe eine Reihe Kämpfer gehörte, die diesem Haus die Treue geschworen hatten – würde sie gegen Ihre eigenen Truppen kämpfen? Auch wenn es nur eine Prüfung war, hatte ich ernsthafte Zweifel daran, und begann mir nun doch Sorgen zu machen, ob wir dies alles überleben konnten.

Doch dann fiel mein Blick erstmals auf die Gestalten zu meiner Linken und meiner Rechten. Die Rüstungen waren dunkel und nicht so blank, dazwischen braune und grüne Farbtöne und keine geregelten Wappen waren zu sehen. Doch das schlimmste war, dass es alles **Orks** waren. Ja, **Orks!** Als ich an mir herabschaute, da erkannte ich, dass auch ich ein Ork war.

So hatte uns der **Avatar** in die Rolle einer **Orkarmee** gesteckt und wenn ich die Geschichte **Galladoorns** richtig in Erinnerung hatte, so war dies die **Armee der Orks**, die eine bittere Niederlage einstecken würde. Nein! Nicht die Orks würden auf diesem Feld vernichtet werden, sondern WIR! Bevor ich länger über den Sinn oder Unsinn dieser Prüfung nachdenken konnte, prallten die **Eichenhainer** in unseren Schildwall.

Das sich entwickelnde Gefecht war blutig und grausam. Mit wildem Hass sprangen uns die Gepanzerten förmlich an, ohne auf ihr eigenes Leben zu achten. Die erste Welle konnte wir noch abwehren, dann brach zu meiner Linken die Reihe ein. Bevor ich es mir versah, musste ich mich mehrerer Kämpfer in meinem Rücken erwehren. Dann ein unsäglicher Schmerz, als eine Klinge meine Rüstung durchdrang und mein Herz durchbohrte. Dunkelheit.

Ich wachte mit einem Schrei auf den Lippen auf und sah mich hektisch um. Mein Schwert steckte wieder in der Scheide und um mich herum ein Berg von Leichen – nein keine Leichen, es waren die dreißig Schläfer, von denen immer mehr erwachten. Schließlich waren es mehr als ein Dutzend, dann keiner mehr. Wie es aussah hatten die anderen einen Weg gefunden, die **erste Prüfung** zu bestehen.

### Abwarten

Die Schläfer wurden von einigen der Dörfler und den Reisenden bewacht. Noch gut ein Dutzend wackere Helden lag bewegungslos auf dem Platz und bestand scheinbar weitere Prüfungen. Immer mit dem Ziel, dass sich wenigstens einer als würdig genug erweisen würde. Auch **Hatschi** war aufgewacht und so zogen wir uns zu den anderen ins Lager zurück.

Dort warteten neben den anderen auch die junge **Dorfmaid**, die sich schon früher für uns interessiert hatten. Wie zu erwarten war, versuchte sie erneut, mir mein Heiliges Symbol abzuschwatzen, doch irgendwann gab sie auf – wenn auch nur widerwillig. Dann schien sie Gefallen an **Cain** gefunden zu haben und das Gespräch verlagerte sich zu den beiden hin.

Inzwischen wachten weiter Schläfer auf und berichteten von den Prüfungen, die sie abgelegt und an denen sie gescheitert waren. Es galt einen Tunnel zu durchkriechen, der mit **Fallen** gespickt war und einige erzählten von der **Abschlussprüfung an der Akademie** der magischen Künste. Einige schienen mit den praktischen Fragen nach nicht lethalen Zaubersprüchen auch als Nicht-Magier zu bestehen, doch andere scheiterten zwangsläufig an den Fragen nach der Sphärentheorie oder anderen hocharkanen Themen.

Die Prüfungen dauerten scheinbar recht lange und so bereiteten wir uns wieder einmal auf eine lange Nacht vor.

### Überfall

Doch als wir es uns dann am Feuer gemütlich machen wollten, dröhnten **Marschgeräusche** an unsere Ohren. Das Scheppern schwerer Rüstungen hallte vom nahen Dorfplatz herüber und wir griffen mal wieder zu den Waffen. Noch rechtzeitig erreichten wir den Ort des Geschehens und Nahe der Taverne stand uns ein **schwer bewaffneter Trupp** gegenüber, die lauthals unsere **Unterwerfung** forderten.

Als sich aus unseren Reihen ein Sprecher vorwagte, wurden die Forderungen verständlicher. Der Anführer der Schar sprach davon, dass wir uns den rechtmäßigen Landesherr der **Baronie Erbnacht** zu unterwerfen hätten. **Erbnacht** also! Der Groschen fiel und zumindest mir wurde klar, dass wir wieder in unserer Zeit sein mussten, denn die Kämpfe an der Grenze zwischen **Rabemund** und **Erbnacht** waren aktuell.

Doch die Kämpfer wollten nicht verhandeln und während ihr Anführer noch konferierte, sprangen die ersten vor und griffen an. Die Gruppe war zwar gut gerüstet, doch unser Schildwall und die zahlenmäßige Überlegenheit machten dies mehr als wett. Rasch verloren die Eindringlinge an Boden und als ich auch aus der Richtung des Dorfweihers Kampflärm vernahm, wechselte ich dort hinüber. Am Weiher tobte der Kampf etwas länger als in der Taverne, doch auch hier verloren die **Erbnachter** rasch an Boden und schnell war der Sieg unser.

### Nachtwache

Wir hatten kaum Verletzte unter uns und so zogen wir uns an das Lager zurück, im Glauben, dass die Geschichte nun ausgestanden sei. Von **Euronimus** hörten wir, dass er allein die Prüfungen bis zum Ende bestanden hatte und auch bei der **Minneprüfung** bestehen konnte.

Von anderen Reisenden wurde später erzählt, dass der **Magier Torent**, dessen Schicksal sich so aufs Tiefste mit dem des Dorfes verwoben hatte, aus dem Wald befreit und in den **Tempel** gebracht wurde. Dort starb er auf eigenen Wunsch durch die Hand von **Markos** und konnte sich so im Tode doch noch mit **Selen**, seiner Geliebten, vereinigen.

Wir hätten damit rechnen können, dass es mal wieder viel zu einfach war. Trotz der Prüfungen, die uns auferlegt worden waren, fehlte das letzte Glied in der Kette. Fast hätten wir gedacht, der **Dämon** würde sich so leicht besiegen lassen würde – doch wir hatten uns gründlich getäuscht.

### Noch ein Überfall

Vom Wein und der wohligen Wärme des Lagerfeuers schläfrig geworden, ließen wir es uns einfach etwas zu gut gehen. Die Kämpfer genossen die Gesellschaft von **Valara** und der hübschen jungen Dame aus dem Dorf, die mit ihren großen Augen eine nicht zu unterschätzende Anziehungskraft auf uns ausübte. Doch als spät in der Nacht wieder panische Schreie durch das Dorf hallten, griffen auch wir ohne zu Zögern zu den Waffen.

Aus einer Laune heraus hatte ich meinen Schild weit entfernt an das Zelt gehängt. So nahm ich nun die große, beidhändig zu führende **Streitkeule** zur Hand und folgte **Morodin** und **Cain** zum Dorfplatz, nachdem ich dem Mädchen zum Schutz gegen die Kälte noch meinen Umhang gab. So wähten wir das Lager in Gedanken sicher und ließen sie und einige andere Unbewaffnete allein am Feuer zurück.

### Endkampf gegen den Dämon

Auf dem Weg zum Dorfplatz stellten sich uns einige Gestalten in den Weg, und hoben uns drohend ihre Schwerter entgegen. Mit einem gewaltigen Hieb gegen den Unterleib fegte ich den ersten beiseite, dann baten die anderen um Gnade und warfen die Waffen weg. Da der Tumult auf dem Dorfplatz ständig zunahm, kümmerten wir uns nicht länger um die vermeintlichen Gegner und stürmten vorwärts – auch wenn ich mich so langsam fragte, ob das überhaupt Feinde gewesen waren. Möge mir die Göttin gnädig sein.

Auf dem Platz erwartete uns nun ein Bild des Grauens. Zwei riesige **Dunkle Paladine** – oder was auch immer – führten ein kleines Heer finsterner Gestalten an, die sich schonungslos in den Kampf warfen. In der Dunkelheit verloren sich unsere Reihen rasch, und zwischen die tiefgrollenden kehligen Laute der feindlichen Kreaturen mischten sich mehr und mehr die schmerz erfüllten Schreie der Unrigen. Irgendwann wurde dann auch ich von meiner Gruppe getrennt und fand mich mehreren Gegnern und einem der **Dunklen Paladine** gegenüber.

Mein **Heiliges Symbol** beeindruckte ihn wenig und ohne den Schutz des Schildes hatte ich mit meiner Stangenwaffen gegen die Übermacht schlechte Karten. Gegen die vielen Gegner war ich chancenlos und so streckten sie mich am Rand des Dorfplatzes nieder. Doch heraneilende Kämpfer aus dem Lager verhinderten das Schlimmste. Ich war noch bei Bewusstsein, auch wenn unter meiner Rüstung Blut hervorquoll und ich die Beine nicht mehr spüren konnte.

Das Schlachtenglück wendete sich dann endlich und irgendwie gelang es unseren vereinten Kräften, die Truppen des **Dämon** und auch selbigen zu schlagen. Als die **sterblich Hülle** des **Dämonen** unter den letzten Hieben zusammenbrach, erscholl erst der grausiger Todesschrei der vertriebenen Kreatur, dann brach das Dorf in Jubel aus.

### Nachwehen

Doch noch galt es, die Gefallenen zu versorgen und so suchten die Heiler nach den Verwundeten. Die meisten konnten gerettet werden und so leerte sich der Platz zusehends. Doch meine Lage wurde dadurch nicht besser. Ich war am Rande der Fläche im Schatten des nahen Waldes gefallen und konnte mich auch durch Rufe nicht bemerkbar machen.

Die einzige Möglichkeit war, mich durch das Unterholz zum Lager zu schleppen und kroch so langsam vorwärts. Nach ungezählten Augenblicken erreichte ich endlich das Gebüsch neben unseren Zelten. **Falk** erwies sich wieder einmal als hervorragender Wächter und hatte meine Annäherung bemerkt. Bestürzt musste ich allerdings feststellen, dass er mich für einen vermeintlichen Angreifer hielt und schon drauf und dran war, seinen Speer nach mir zu schleudern. Erst als ich meine Waffe mit letzter Kraft auf die vom Mond erhellte Lichtung warf, erkannte er mich.

Dann halfen mir die Kameraden auf und schleppten mich in das Lager, das einen trostlosen Anblick bot. **Morodin** saß in schwere Verbände gehüllt am Lagerfeuer und auch die anderen hatten ordentlich etwas abbekommen. Meine Wunden wurde durch **Valara** bestens versorgt, die danach mit ihren Kräften – wie auch mit ihren Heiltränken – am Ende war.

Doch irgend etwas stimmte nicht. Wo war das **junge Mädchen** abgeblieben? Fragende Blicke in der Runde und keine Antworten. Dann kam ein neuer Schatten näher und im Schein des flackernden Feuers erkannte wir **Cain**, der eine leblose Gestalt auf den Armen trug. Sauer musste ich aufschlucken, doch dann vernahm ich ein leises Stöhnen und robbte zur Seite, um den Platz am Feuer frei zu machen.

Der Kämpfer hatte fast so etwas wie Tränen in den Augen, und auch wenn er es nie im Leben zugeben würden – er war tief berührt und machte sich ernsthaft Sorge um ihr Wohlergehen.

**Valara** untersuchte das Mädchen und als wir sie auf die Seite drehten, konnte wir die schreckliche Wunde am Rücken erkennen. Einer der **Häscher des Dämonen** musste sich ihr von hinten genähert und sie dann niedergeschlagen haben. Ausgelaugt von den vielen Heilungen davor, konnte die **Druidin** ihr nur noch handwerklich helfen und die Wunde säubern und verbinden. Als ich das Mitgefühl in **Cains** Augen sah, und auch wie viel sie im in diesem Moment zu bedeuten schien, ignorierte ich meine eigenen Schmerzen und betete zu meiner Göttin. Ich flehte sie an, mir noch einmal die Kraft der Heilung zu verleihen und legte meine Hände auf die Wunde.

Ich wurde erhört und die grässliche Wunde schloss sich langsam und rosajunge Haut bildete sich an den ausgerissenen Rändern. Sie würde es überstehen und vielleicht würde nur eine kleine Narbe bleiben. Dann wachte sie auf und erneut fiel der Blick auf das **Heilige Symbol**. Um ihr Kraft zu geben, lieh ich ihr schließlich doch noch das geweihte Amulett. Behutsam legte ich es ihr um den Hals und das schwache Lächeln gab mir recht.

**Cain** kümmerte sich noch einige Zeit um sie und wir anderen tauschten noch unsere Erlebnisse aus, doch die Kämpfe forderten ihren Tribut und müde zogen wir uns in die Zelte zurück. Da meine Schlafstatt äußerst großzügig bemessen war, hatten der Kämpfer dem verwundete Mädchen hier ein einfachen Nachtlager bereitet.

Ich redete diese Nacht noch lange mit **Cain** und es schien, als ob die Verletzungen einen inneren Damm gebrochen hatten. Der Krieger zeigte sich von einer völlig anderen Seite und gab sich gar nicht mehr so ungestüm und kampfeslustig, wie ich ihn vor zwei Tagen noch kennen gelernt hatte. Doch irgendwann überkam uns dann doch die Müdigkeit und wir schliefen ein.

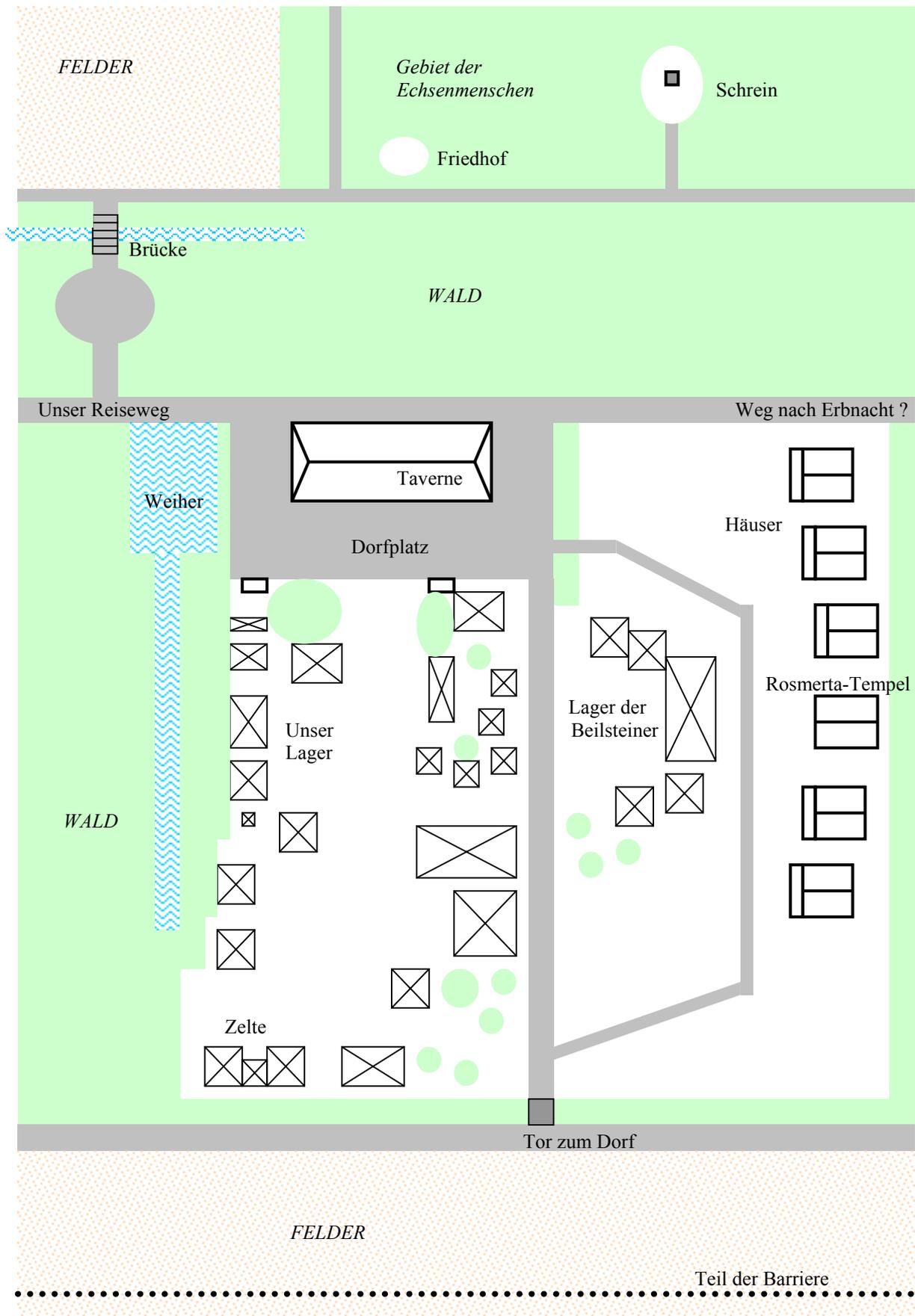
Meine Freunde **Raven**, **Euronimus** und **Thy** hatten die Kämpfe ebenfalls gut überstanden. Am nächsten Morgen traf ich sie munter in ihrem Lager und **Euronimus** strahlte voll des Stolzes über seine vollbrachten Heldentaten in der Prüfungen des **Avatars**. Wie es schien war die Welt wieder in Ordnung und auch das **junge Mädchel** hatte sich frühzeitig ins Dorf verabschiedet. Überall sah man zufriedene Reisende, die ihre Zelte packten und sich ein Frühstück richteten. **Morodin**, **Valara**, **Falk** und ihre Begleiter waren ebenfalls damit beschäftigt, die Ausrüstung zu sortieren, zu reinigen und zusammenzulegen. Auch **Cain**, der kurze Zeit später aus seinem Zelt kam, sah recht zufrieden auf. Keine Spur mehr der Nachdenklichkeiten der vergangenen Nacht.

Auf der **Taverne** drang der Geruch nach frischen Backwaren zu uns herüber und wir ließen die Zelte einfach stehen und gingen zusammen über den Dorfplatz von **Krähenwinter**. Denn es galt etwas nachzuholen, was wir gestern alle vergessen hatten – zu feiern.

– **Das Ende** –

*Tja, danach gab es die üblichen langen Gespräche zwischen den Spielern und auch das „Ah, Du warst das“ durfte natürlich nicht fehlen. Der Abbau zog sich später noch bis in den frühen Nachmittag und auch der Shuttle-Service musste erst wieder in Anspruch genommen werde, um das Auto zu holen und bis unter die Dachkante mit LARP Equipment voll zu packen.*

*Ich hatte nach der langen Pause auf einen guten Con gehofft, aber dieser hatte alle Erwartungen bei weitem übertroffen. Die Spieler waren alle toll und der Orga gebührt ein ehrliches Lob für eine mehr als gelungene Veranstaltung!*



Lageplan des Dörfchens „Krähenwinter“ mit Zeltlager der Reisenden