

Auf der Spur der Harpyien

Zeit und Ort des Abenteuerbeginns sind mit Absicht nicht genauer festgelegt, da dies sonst unter Umständen zu Spoilern führen könnte.

Prolog

Einige Zeit nach deiner gemeinsamen Aventurienreise an der Seite deiner alten Kampfgefährten Roban, Mythornius und Ungrimm im Auftrag des Heliodon Jariel Praiotin XII. hast du beschlossen, die Suche nach den verbliebenen drei Harpyien Raposta, Kalysha und Bylsis aufzunehmen.

Im Gegensatz zu dem ungestümen Magier bist du dir nahezu sicher, dass die bisherigen Begegnungen mit den lästerlichen Vogelfrauen keineswegs zufällig stattgefunden haben. Stundenlang hast du dir über die vergangenen Zusammentreffen mit den Harpyien den Kopf zerbrochen, doch noch immer hast du keine wirklich schlüssige Erklärung, was es mit den Vogelfrauen auf sich haben könnte.

Mit Mythornius kannst du dieses Thema aus offensichtlichen Gründen nicht besprechen und so überlegst du, wie du bei der Suche nach den Vogelfrauen vorgehen willst. Sicherlich wäre eine weitere Reise in den Amboss denkbar, denn dort wurden die Harpyien das letzte Mal von euch gesichtet - jenen Ort, an dem die gierige Valsis der Feuertod erteilte. Doch da du bisher keinen Anhaltspunkt hast, wo genau der Hort der Vogelfrauen liegen könnte, wären im Prinzip auch Reisen zu all den anderen Orten, an denen ihr den Harpyien bisher begegnet seid, mindestens genauso erfolgsversprechend. Vielleicht solltest du aber auch erst einmal Nachforschungen über diese seltsamen Mischwesen anstellen und nicht auf gut Glück durch Aventurien reisen? Oder möchtest du etwas ganz anderes tun?

Natürlich hofft Wulf insgeheim, dass ihm das Schicksal einmal mehr hold sein wird, doch möchte er nicht völlig planlos starten. Zunächst ist es sicherlich ratsam, in der Bibliothek ganz allgemein nach Harpyien zu recherchieren. Auch im Zusammenhang mit Orakel, Prophezeiungen und Hellsicht, sowie den Namen der vier Harpyien in verschiedenen Formen. Außerdem möchte ich sowohl Gwynna als auch Raxan Schattenschwinge gerne einen Besuch abstatten, da ich beiden bei dieser Gelegenheit auch von meinen Fortschritten mit dem wandelnden Bild berichten möchte. In Gwynnas Fall könnte ich die Celissa Thematik ansprechen und Raxan könnte ich natürlich auch, sofern nicht durch meinen Eid verboten, etwas zu den jüngsten Ereignissen erzählen.

Harpyien und Hexen

Schon bald wälzt du im Dämmerlicht einer Bibliothek staubige Bücher. Du findest zahlreiche Sagen und Reiseberichte über Begegnungen mit Harpyien und fast immer werden sie dabei als irre, wankelmütige und grausame Mischwesen beschrieben - oft helfen sie dem armen Reisenden aus einer Notlage, nur um ihm im nächsten Moment mit ihren scharfen Krallen das Gesicht zu zerschneiden. Eines haben diese Texte jedoch allesamt gemein - so gut wie immer fanden die Sichtungen und Begegnungen mit den Vogelfrauen in den Gebirgsregionen Nordaventuriens statt.

In einigen Textpassagen werden den Harpyien auch prophetische Gaben nachgesagt, eine Theorie, die du nach deinen bisherigen Begegnungen mit den Harpyien als durchaus möglich ansiehst. Die Suche nach den Namen der vier Vogelfrauen bleibt jedoch erfolglos.

Spekulationen über den Ursprung der Vogelfrauen lassen dir hingegen einen Schauer über den Rücken laufen: Chimären, von mächtigen Schwarzmagiern erschaffen, vielleicht sogar von dem mächtigsten Schwarzmagier aller Zeiten, Borbarad! Andere Autoren behaupten, dass die Harpyien von den Elfen ins Leben gerufen wurden. Vielleicht sogar von Pardona?

Eine Legende aus dem Herzogtum Weiden fällt dir bei deinen Nachforschungen allerdings besonders auf. Sie handelt von einer 'Königin der Harpyien', die einst aus der ältesten und grausamsten Hexe Weidens erschaffen worden sein soll. Und noch heute soll die Weidener Hexen ein besonderes Band mit den irren Vogelfrauen verbinden, denn wie sonst könnte man erklären, dass die Harpyien den Hexen ihre wertvollen Federn freiwillig für ihre götterlästerlichen Zauber überlassen?

Schließlich gönnst du dir ein wenig Rauschkraut, dämmerst dann in entspanntem Zustand vor dich hin und überlegst dabei, was du nun als Nächstes tun willst.

Diese Königin muss ich finden. Die Geschichte hat uns bereits gelehrt, dass es nicht nur schwarz und weiß gibt. Wie sonst sollte ich mir das Vampir-Orakel vom Purpurberg erklären. Auch schienen diese vier Harpyien uns gegenüber nicht feindselig, zumindest bisher. Dabei fällt mir ein, dass ich vielleicht passende Geschenke besorgen sollte. Vielleicht kann ich sie damit besänftigen. Auch für eine Königin sollte ich aus Respekt etwas

dabei haben. Was könnten Harpyien wohl begehren? Meinen Freund Roban ..., nein, außerdem war es ja Valsis, die besonderes Interesse an ihm zeigte. Genaugenommen war das sogar der Auslöser dieses Dilemmas. Es muss etwas anderes geben. Vielleicht ein schöner Spiegel für Bylsis, die Eitle, in dem sie sich betrachten kann. Eine besonders fein gefertigte Nagelfeile für Raposta, die Bissige, damit sie sich ihre Krallen und den Schnabel schärfen kann. Sowie eine Portion Samthauch für Kalysa, die Orakelnde, damit sie sich in einen Dämmerzustand versetzen kann, der ihr bei ihren Voraussagungen helfen wird. Für eine Königin vielleicht etwas Schmuck oder Edelsteine? Vielleicht kann mir Gwynna da weiterhelfen. Ich werde mir ein Pferd leihen und gen Weiden reisen, um mit Gwynna über die Geschehnisse und meine Pläne zu sprechen.

Auf der Bärenburg

Wenige Tage später befindest du dich hoch zu Ross auf der Reise in den Norden Aventuriens. Auf der Reichsstraße II passierst du die Grafenstadt Wehrheim, ehe du einige Tage später die Grenze zwischen Darpatien und dem Weidener Herzogtum erreichst. Weiter der Reichsstraße folgend passierst du die Baronie deines alten Freundes Ungrimm, bis du schließlich kurz nach der Grafenstadt Baliho dem Flusslauf des Pandlaril folgst. Wenige Tage später kannst du am Horizont endlich die Umrisse einer großen Stadt am Ufer des Neunaugensees ausmachen: Trallop, die Herzogsstadt der Weidener Herrscher!

Über eine mächtige Steinbrücke erreichst du das südlich gelegene Dreileuentor, welches du nach kurzem Gespräch mit den wachhabenden Grünröcken ohne weitere Probleme passieren darfst. Der Hauptstraße folgend durchquerst du die einzelnen Stadtviertel der belebten Stadt am Pandlaril, ehe du schließlich im Viertel Hohenufern den weitläufigen Bärenplatz erreichst.

Von den Mauern des Herzogentors - der ersten Toranlage der trutzigen Bärenburg - schallt dir auch sogleich der traditionelle Wachruf der Weidener Rundhelme entgegen: *"Halt! Bei Herzog, Reich und Rondra-Schrein! Seid ihr ein Ritter, tretet ein - seid Ihr gemein, so lasst es sein!"*

Wenig später hast du die Toranlage der Feste passiert und wirst höflich von dem Hofmarschall Dankward von Ehrenstein empfangen. Du kannst in Erfahrung bringen, dass der Weidener Bär mit seiner Tochter und seinem Schwiegersohn zwar gerade an den Grenzen des Herzogtums dem Ork das Fell gerbt, doch Phexens Gunst ist dir hold: Gwynna die Hex' weilt gerade auf der Bärenburg!

Eine gute Stunde später steigst du mühsam die steinernen Stufen in Ingrams Löwenturm empor, bis du schließlich das weit oben im Turm gelegene Laboratorium der 'Weidener Hofhexe' erreichst. Überall hängen getrocknete Kräuterbündel und andere, weit weniger einfach zu erkennende Dinge an der Decke und der schwere Duft von verbrannten Kohlen, Weihrauch und tausend anderen Gerüchen kitzelt sogar deine sonst so unempfindliche Nase. Gwynna, in einem schlichten Kleid gewandet, steht vor einem mächtigen Kessel und rührt mit einem riesigen Holzlöffel eine zähe Masse im Inneren des Kessels. Als sie dich eintreten sieht nickt sie dir freundlich zu und nimmt den Löffel vorsichtig aus der blubbernden Masse. Nachdem sie das hölzerne Rührgerät mit einem Tuch fein säuberlich von den Resten des zähflüssigen Breis befreit hat legt sie den Löffel zurück in eines der vielen Regale. Das mittlerweile von rauchenden Löchern durchzogene Leintuch nimmt sie hingegen mit zwei Fingern und wirft es vorsichtig in einen Kübel mit Wasser. Während dicke Rauchschwaden aus dem Wasserbottich aufsteigen, wendet sie sich die zu und spricht: *"Wulf, ich bin erfreut euch wiederzusehen. Sagt, sind es erfreuliche Nachrichten oder düstere Ahnungen, die euch erneut in den Norden Aventuriens gerufen haben?"*

Wulf verneigt sich höflich: *"Werte Gwynna, Euer Anblick verzaubert mich stets aufs Neue. Ich hoffe ich komme nicht ungelegen und störe Euch bei ... "*, dabei einen neugierigen Blick auf den Kessel werfend, *"dem, was auch immer Ihr tut."* Wulf lächelt Sie an, doch ziehen sich auch Sorgenfalten über sein Gesicht: *"Ich wünschte, ich käme nur erfreulicher Kunde wegen, doch leider haben sich die düsteren Vorahnungen bestätigt."* Wulf zögert kurz, doch tatsächlich hatte er keinen Eid schwören müssen, der ihn an Verschwiegenheit bindet. Sicherlich ein Zeichen des Respekts einerseits, aber andererseits vielleicht auch das Vertrauen in uns, dieses Wissen zum Wohle Deres einzusetzen: *"Die Rückkehr Borbarads ist endgültig bestätigt. Sein schändliches Wirken ist für die Zerstörung von Arras de Mott verantwortlich. Es hatte laut unserem Magus Mythornius etwas mit Kraftilinien zu tun, und dem Versuch astrale Kraft aus den Elementen zu gewinnen. Doch befürchte ich, dass derlei Aktivitäten meine Kompetenz in höchstem Maße übersteigt. Jedoch gelang es uns, dieses Ritual empfindlich zu stören, doch Borbarad konnte fliehen. Es gibt aber auch erfreuliche Dinge zu berichten. Ich habe mich, Eurem Rat folgend, eingängig mit meinem Hautbild beschäftigt. Wie es scheint, ermöglicht es mir, das Seelentier des Gegenübers zu erkennen. Mit seiner Hilfe konnten wir jüngst der Rondra-Kirche zur gerechten Ordnung verhelfen. Doch führt mich nicht nur das Bedürfnis Euch über die neuen Ereignisse in Kenntnis zu setzen hier her, sondern auch zwei Anliegen. Wie Ihr ja zur Kenntnis genommen hat, entsteht beim Nachtschattensturm im Nebelwasser die*

Weidener Magierakademie. In Mythornius' Abwesenheit kümmert sich der Tulamide Abdul el Mazar, seines Zeichens Elementarist und Alchemist, um den Aufbau. Während meiner Zeit in Greifenfurt machte ich die Bekanntschaft mit Celissa, eine Schwester des Zirkels der Schönen der Nacht. Sie ist sehr an einer alchemistischen Ausbildung interessiert, doch benötigt auch ihre Kraft jemanden, der ihr hilft sie zu formen. Könntet ihr Euch vorstellen, Celissa zu begutachten und möglicherweise im Zirkel der Weidener Hexen aufzunehmen, wenn sie sich als würdig herausstellen sollte? Sie könnte, sofern für Euch interessant, auch als Bindeglied zwischen der Akademie und dem Hexenzirkel fungieren. Bei der düsteren Zukunft, die uns allen bevorsteht, wäre es mir eine Ehre und auch ein Hoffnungsschimmer, die Weidener Hexen an unserer Seite zu wissen, wie auch immer sich das darstellen mag.“ Wulf macht eine kurze Pause, atmet tief durch und setzt wieder an: "Ein konkretes Ereignis will mir allerdings seit längerem nicht aus dem Kopf gehen und ich habe große Hoffnung, dass ihr mir dabei helfen könnt. Seit den Ereignissen in Dragenfeld hatten meine Mitstreiter und ich des Öfteren die Begegnung mit vier lästerlichen Harpyien gemacht. Doch schienen sie mir nicht feindselig gestimmt zu sein, wie man sie sonst kennen mag. Vielmehr habe ich das Gefühl, dass sie eine wichtige Rolle bei unserem Unterfangen wider Borbarad zu spielen scheinen. Ich spüre es einfach. Leider hat sich mein ansonsten sehr geschätzter Mitstreiter Mythornius von seinem Hass leiten lassen und eine Harpyie in den Flammen ihren Tod finden lassen. Ich glaube sein Zeichen, das rote Rubinauge, verändert ihn zunehmend. Leider konnte ich nichts mehr für Valsis, die Gierige, unternehmen. Seit diesem Ereignis haben sich die übrigen drei, nämlich Raposta, Kalysha und Bylsis aus nachvollziehbaren Gründen von uns ferngehalten. Ich möchte sie gerne aufsuchen und um Vergebung bitten. Bei meiner Recherche bin ich auf die Erwähnung einer Königin gestoßen, eine ehemalige Weidener Hexe, und auf die Verbindung die zwischen Hexen und Harpyien besteht. So erschien mir ein Besuch bei Euch nicht nur aus den zuvor benannten Gründen als sinnvoll. Was haltet ihr von alle dem?“ Wulf beendet seinen Monolog und schaut Gwynna erwartungsvoll an.

Gwynna die Hex'



Nachdenklich streichelt Gwynna die kleine Natter in ihrem Haar - bisher hattest du das kleine Reptil übersehen. Dann antwortet sie dir: "Es erfüllt mich mit Freude und Erleichterung, dass das Lebenswerk meiner Schwester Luzelin in euch seine Erfüllung gefunden hat. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass Luzelin das Unheil schon sehr früh ahnte, doch wir anderen Schwestern taten dies als düstere Träume ab. Erst ihr schrecklicher Tod hat mich eines Besseren belehrt. Wisset, dass das Bild stets nach Harmonie strebt und ebenso, dass es wie ihr und ich einen eigenen Willen hat. Luzelin war überzeugt, dass das Hexenbild einst Geschlossenheit gegen die Düsternis bringen wird. Es scheint, als ob diese Düsternis einmal mehr von einem Magier ausgehen wird. Ich kann euch versprechen, dass euch die Schwesternschaft Weidens immer zur Seite stehen wird. Doch muss ich euch auch eine Warnung aussprechen: Viele meiner Schwestern in ganz Aventurien gehorchen vor allem ihren Gefühlen und wenn Borbarad als machtvoller, verführerischer Mann auftreten sollte, dann wird jede Schwester am Ende für sich selbst entscheiden, wie ihre Zukunft aussehen wird."

Gwynna die Hex' hält kurz inne und schaut vorsichtig in den Kessel mit der zähflüssigen, blubbernden Masse darin. Mit einem kurzen, zufriedenen Nicken wendet sie sich dann wieder dir zu und spricht weiter: "Doch sprechen wir nun über andere, weniger düstere Dinge. Die Weidener Hexen würden sich freuen, eure Freundin Celissa kennenzulernen. Auch Luzelin war eine Schöne der Nacht und ich bin mir sicher, dass diese Entscheidung auch in ihrem Sinne wäre, strebte sie doch zu Lebzeiten vor allem Anderen nach der Einheit aller Hexen auf ganz Dere. Wenn eurer Freund Mythornius es wünscht, so kann er mich aufsuchen wann immer er es möchte - oder aber uns über Celissa Nachrichten zukommen lassen."

Die rothaarige Hexe hält kurz inne und greift gedankenverloren nach einer schillernden Feder in einem der hölzernen Regale. Während sie den Kiel der schönen Feder langsam in ihrer Hand dreht fährt sie fort: "Es mag sein, dass die Vogelfrauen eine Königin haben, doch betreffend den Ursprung dieser Königin seid ihr dem Aberglauben der Landbevölkerung aufgesessen. Ich habe zwar gelegentlich mit diesen seltsamen Wesen zu tun," dabei schaut die Hexe die schimmernde Feder in ihrer Hand an, "doch dabei von einer Verbindung zwischen uns und den Harpyien zu sprechen wäre stark übertrieben. Wie dem auch sei, wenn ihr spürt, dass die Vogelfrauen eine wichtige Rolle spielen könnten, so solltet ihr auf eure Gefühle hören und dieser Sache nachgehen. Die Harpyien haben ihre Heimstatt in den Bergen der Schwarzen Sichel, doch ihre Horste scheinen - ganz dem Gemüt dieser wankelmütigen Wesen entsprechend - kaum länger als einige Tage an der gleichen Stelle zu sein. Ich wünsche euch dabei viel Erfolg, Freund Wulf. Eine Sache möchte ich euch noch ans Herz legen: Behaltet euren Freund Mythornius im Auge. Er scheint mir ein guter Mensch zu sein, doch zu oft kommt es vor, dass der Hass gewinnt."

"Habt Dank für Eure Worte. Ich habe schon eine ganze Weile ein Auge auf unseren Magus geworfen, seine Veränderung beunruhigt mich zunehmend. Es scheint, als habe er einen inneren Kampf zu bestreiten, doch davon soll zu dieser Zeit an dieser Stelle nicht weiter gesprochen werden. Es macht mich glücklich, dass ihr Celissa die Möglichkeit geben könnt, Euch und Eure Schwestern kennen zu lernen. Auch hier war es gewiss kein

Zufall, dass ich in Greifenfurt ihre Bekanntschaft machte. Doch eine letzte Frage habe ich noch. Gibt es eine Möglichkeit eine Harpyie anzulocken? Haben sie beim Tauschgeschäft besondere Vorlieben als Gegenleistung für ihre Federn?“ Wulf lässt Gwynna an seinen Gedanken bezüglich der Geschenke teilhaben.

Von den Vorlieben der Vogelfrauen

Während Wulf Gwynna seine Ideen bezüglich der Geschenke für die drei ungleichen Vogelfrauen mitteilt, nickt die Weidener Hexe immer wieder zustimmend. Dann antwortet sie dem Andergaster: *"Ich glaube ebenso, dass es auch unter den Harpyien - so wankelmütig und irre sie auch alle erscheinen mögen - verschiedene Charakterzüge und Persönlichkeiten gibt. Ich habe bereits einige dieser Wesen getroffen und keine der Vogelfrauen gleich wie ein Ei dem anderen. Wenn ihr also glaubt, dass diese Geschenke zu den euch bekannten Harpyien passen, so traut eurem Bauchgefühl."*

Allerdings muss ich euch warnen: Über den Bergen der Schwarzen Sichel warten sicherlich mehr als nur diese drei Harpyien auf euch - wenn ihr einen schlechten Tag erwischt, werdet ihr vielleicht ganzen Schwärmen dieser Vogelfrauen begegnen. Manche sind bösartig, manche nicht, doch fast alle sind sie gierig. Nehmt also genügend Schmuck und andere Kleinigkeiten mit, um die Bewohnerinnen der Sichel besänftigen zu können. Glasperlen oder Schmuck aus Knochen - nicht jedoch aus Federn! - haben sich hier bewährt. Zudem wird euch manch eine dieser Vogelfrauen auch aus purer Boshaftigkeit etwas abnehmen wollen, nehmt also einige Dolche oder dergleichen mit - und klagt recht laut, wenn ihr diese dann aus der Hand gebt."

Bei diesen letzten Worten erscheint ein leichtes Schmunzeln um den fein geschnittenen Mund der Hexe. Nach einer kurzen Pause spricht sie weiter: *"Ihr solltet eure Suche bei Sokramurs Klaue starten. Dort bin ich bisher noch bei jeder Reise auf einige Vogelfrauen gestoßen. Natürlich gibt es dort auch Rotpelze, seid also wachsam."* Gwynna die Hex' schaut dich erwartungsvoll an. Sind dir noch weitere Fragen eingefallen oder möchtest du Trallop schon bald wieder verlassen?

Geographie: Sokramurs Klaue ist ein besonders markanter Berg der Schwarzen Sichel. Er befindet sich einige Meilen nordöstlich der Quelle des Rotwassers.

Wulf lächelt die Hexe an und deutet eine Verbeugung an: *"Ich danke Euch sehr für Eure große Hilfe. Sollte ich ein paar Federn im Tausch erhalten, werde ich sie Euch mitbringen. Dabei fällt mir ein, ich habe Euch eine vermutlich alchemistische Zutat mitgebracht, doch bin ich mir unsicher, ob es ein passendes Mitbringsel ist"*, Wulf grinst jetzt ein wenig geheimnisvoll und holt eine Basiliskenkrone (natürlich kennt Wulf den Namen dieser Zutat nicht) aus einem Tontiegel: *"Ich nahm sie einst einem ketzerischen Magier ab, der sie nun sicherlich nicht mehr benötigt. Vielleicht könnt ihr sie sinnvoll für etwas Gutes einsetzen."* Während Wulf diese Worte spricht, wirft er noch einmal einen verstohlenen Blick auf den Kessel.

Liscoms Erbe

Gwynna nimmt die geschuppte Krone staunend entgegen. Sie betrachtet das thaumaturgische Artefakt lange, während sie dabei immer wieder Sätze wie *"Kann dies wirklich sein?"* leise und mehr zu sich selbst gewandt von sich gibt. Schließlich legt sie das Artefakt vorsichtig auf einen neben ihr stehenden, mit Schriftstücken und zahlreichen alchemistischen Gerätschaften bedeckten Holztisch. Dann spricht sie dich in fragendem Tonfall an: *"Freund Wulf, ihr wusstet bisher nicht, was dies sein könnte? Wenn mich mein Gefühl nicht trügt habt ihr hier einen Schatz gefunden, welcher Luzelins Lebenswerk noch große Dienste leisten könnte."* Gwynna überlegt einen kurzen Augenblick, dann spricht sie weiter: *"Allerdings muss ich mir bei dieser Sache sicher sein, zu viel steht auf dem Spiel. Versprecht mir, nach der Suche nach den Harpyien wieder bei mir vorstellig zu werden. Ich wünsche euch eine gute Reise - und seid vorsichtig, denn allzu viel steht in diesen Zeiten auf dem Spiel."*

In den Straßen Trallops

Wenig später verlässt du die trutzige Bärenburg und befindest dich wieder im Stadtviertel Hohenufern. Die speziellen Geschenke für die drei Vogelfrauen Raposta, Bylsis und Kalyscha hast du bereits in der Kaiserstadt besorgt und so machst du dich auf, die von Gwynna empfohlenen Mitbringsel wie Glasperlen, Schnitzereien, Dolche, Messer und andere Kleinigkeiten in der Herzogenstadt zu besorgen. Einige Zeit später besitzt du 20 Silberstücke weniger, trägst dafür aber nun eine stattliche Anzahl an passenden Harpyien-Geschenken in einer kleinen Tragetasche bei dir.

Anschließend erkundigst du dich nach dem besten Pfad zu Sokramurs Klaue und überlegst, ob dir für eine Reise in die Schwarze Sichel vielleicht noch der ein oder andere wichtige Gegenstand fehlt.

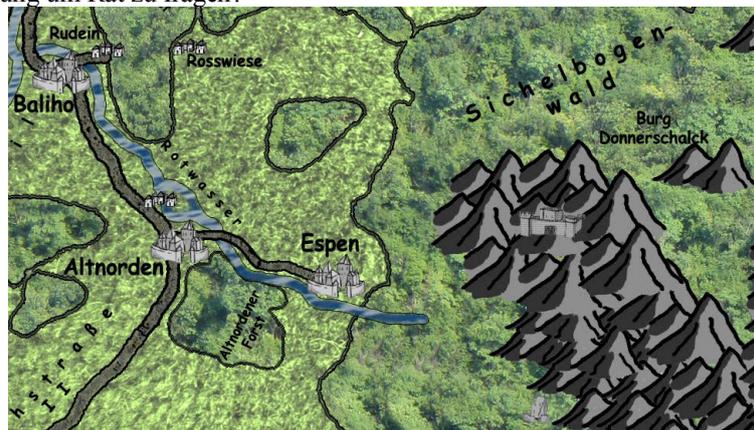
Wulf kontrolliert vor der Abreise noch einmal seine Ausrüstung und erstet gegebenenfalls die fehlenden Gegenstände bei einem Tralloper Krämer. Außerdem ist es möglicherweise sinnvoll, ein Maultier mitzunehmen. Neben den Geschenken, seinen Waffen, ausreichend Proviant (inklusive Rauschkraut und Samthauch), seiner Meerschampfeife, einem weiteren Paar Stiefel und der Jahreszeit angemessene Kleidung hat Wulf folgende Gegenstände eingepackt: Schlafsack und Decke, Fackeln und Zunderkiste mit Feuerstein, ein 20-Schritt Seil mit Kletterhaken, Steigbügel, einen Hammer, seine Dietriche, den Südweiser, sowie das Fernrohr. Entschlossen tritt er die Reise an.

Im Vorland der Schwarzen Sichel

Von Trallop aus folgst du der Reichsstraße II gen Süden. Bei Altnorden verlässt du schließlich die gut ausgebaute Reichsstraße am Flusslauf des Pandlarils und folgst von nun an einem kleinen, am Nordufer des Rotwassers gelegenen Pfad in Richtung Espen.

Schließlich erreichst du das kleine weidener Dorf, welches wildromantisch im Kerbtal des Rotwassers liegt. Zahlreiche Espen und Erlen umgeben das gerade einmal 100 Einwohner zählende Dörfchen. Ein Schrein der feurigen Göttin sowie eine schäbige Taverne sind die einzigen interessanten Orte, die du ausmachen kannst. Weit entfernt kannst du im Osten bereits die Umrisse von Sokramurs Klaue erkennen.

In Trallop und auch später in Baliho und Altnorden hast du jeweils nur wage, oftmals auch widersprüchliche Beschreibungen bezüglich des Gebirgspasses über den Gipfel der Klaue Sokramurs in Erfahrung bringen können und so bist du unschlüssig, was du als Nächstes tun solltest. Angeblich soll der Pfad irgendwo bei den Laasfällen in der Nähe Espens durch den Sichelbogenwald bis zur Burg Donnerschalck führen, doch vielleicht ist es besser, die hiesige Bevölkerung um Rat zu fragen?



Wulf begibt sich in die Taverne, denn hier sollte er ortskundige Bürger finden können. Zwar schweigt er sich über den eigentlichen Grund seiner Reise aus, doch erwähnt er die Vogelfrauen und Goblins als vermeintliche Gefahren und bittet dabei auch um Erfahrungsberichte der hiesigen Bevölkerung. Natürlich lässt sich Wulf nicht lumpen und macht sich gleich zu Beginn erst mal beliebt, indem er alle Anwesenden zu einer Runde Bier oder Wein einlädt. Jene, die ihn mit nützlichen Informationen versorgen, werden auch auf weitere Getränke oder gar ein Essen eingeladen und auch dem Wirt wird natürlich ein kleines Trinkgeld gegeben. Ich erbitte mir zudem einen Becher Wein, den ich der feurigen Göttin an ihrem Schrein opfern möchte. Zwölfgöttlicher Beistand ist bei diesem Unterfangen sicherlich willkommen. Sollte sich wider Erwarten auch eine besonders attraktive Espenerin in der Taverne finden, so wäre Wulf sicherlich auch nicht abgeneigt, sie gegen später Stunde näher kennenzulernen. Ansonsten gönne ich meinem Pferd und dem Maultier eine Pause und plane, in diesem Dorf zu übernachten.

Espen

Wenig später hast du eine ausführliche Wegbeschreibung der Passstraße, die am Gipfel der Klaue Sokramurs entlang führt, in Erfahrung gebracht. Die zahlreichen Warnungen der Dorfbewohner streichst du aber schon bald wieder aus deinem Gedächtnis, denn von Rotpelzen, Orks und Trollen bis hin zu Seelenfressern, Vampiren, Drachen und sogar Dämonen soll dort alles hausen, was dem Reisenden auch nur entfernt gefährlich werden könnte. Abergläubisches Volk, nichts weiter.

Am nächsten Morgen wachst du in dem einzigen, spärlich eingerichteten Einzelzimmer der Taverne neben einer hübschen Magd auf; dein Ruf als Weidener Vampyrjäger hat sich einmal mehr bezahlt gemacht! Bereits eine

Stunde später folgst du, der Wegbeschreibung der Einheimischen folgend, einem kleinen Pfad am Ufer des Rotwassers nach Osten.

Sokramurs Klaue

Gegen Mittag erreichst du auf deinem beschwerlichen Weg durch das Vorland der Schwarzen Sichel den Ursprung des Rotwassers. Von dort führt der Pfad in schmalen Serpentin nach Nordosten stetig hinauf. Während dem Aufstieg wird der Sichelbogenwald immer lichter, bis schließlich nur noch einzelne, karge Fichten deinen steinigen Weg säumen. Eine weitere Stunde später hast du die Baumgrenze endgültig hinter dir gelassen und folgst dem Gebirgspass durch karg bewachsene, enge Täler und zerklüftetes, schwarzes Schiefergestein weiter nach Nordosten.

Plötzlich hörst du einige Schritte vor dir, durch eine Biegung des Gebirgspass vor deinen Blicken verborgen, eine tiefe und dröhnende Stimme: *"Wimmelkrieger, ihr nicht übereilen! Wir reden!"*

Was tust du?

Wulf erschrickt etwas, versucht jedoch, es sich nicht anmerken zu lassen. Vorsichtig schaut er sich um, hebt dabei aber beide Hände in beschwichtigender Geste in die Höhe: *"Mein Name ist Wulf Steinhauer und ich komme in friedfertiger Absicht. Reden ist auch stets mein Mittel der Wahl, das trifft sich gut. Wie darf ich Euch ansprechen, Fremder?"*

Streit unter Reisenden

In diesem Moment rennt eine Frau um die Ecke und bleibt, als sie dich erblickt, ruckartig stehen. Mit ängstlichem Blick schaut die Frau in der Tracht einer Jägerin erst dich und dann Noctarsil an. Mit Panik in der Stimme ruft sie dir zu: *"Euch schicken die Zwölfe! So helft uns doch!"*

Einen Augenblick später ertönt wieder die tiefe Stimme mit deutlich drohendem Unterton: *"Wimmelkrieger! Wimmelkrieger nicht weiter, sonst Kopfnuss mit Felsbrocken!"*

Während vor dir die völlig verzweifelte, aber unverletzte Jägerin steht überlegst du fieberhaft, was du tun sollst. Sprichst du die Frau an? Oder rennst du stattdessen den Pfad entlang auf die tiefe Stimme zu, vielleicht sogar mit gezogener Klinge? Oder hast du eine gänzlich andere Idee?

Wulf bleibt augenblicklich stehen. Er versucht die Frau vorsichtig am Arm zu greifen und hinter sich zu ziehen: *"Gute Frau, so beruhigt Euch doch, ich werde Euch schützen. Ihr sagtet helft uns."* Wulf schaut sich um: *"Wer und wo ist Eure Begleitung? Wer bedroht Euch?"* Nun mit lauter werdender Stimme, bestimmt aber ohne Aggression, und ein wenig auf die schlichtende Wirkung hoffend, die ihm einst kurz vor Ferdok widerfahren ist: *"So haltet doch ein, niemand muss hier zu Schaden kommen! Ich bleibe genau hier stehen, die Dame an meiner Seite. So möget ihr Euch doch bitte zeigen, auf dass wir reden können. So war es schließlich gefordert und ausgemacht!"*

Trolle und Menschen

Die junge Frau versteckt sich ängstlich hinter deinem Rücken und erwidert mit zitternder Stimme: *"Ein Bergoger hat uns angegriffen! Er wird uns alle töten, bei allen Zwölfen!"*

In diesem Moment kommt - langsam rückwärts laufend - ein über drei Schritte großes Wesen um die Biegung. Seine Haut hat die Farbe von grauem Stein und ist borkig wie die Rinde einer alten Eiche. Das Wesen ist mit Fellen bekleidet und hält in der einen Pranke eine riesige Knochenkeule, während es mit der anderen Hand einen großen Felsbrocken drohend und zum Wurf bereithält. Zwei Männer mit Speeren in den Händen und angespannten Gesichtern folgen dem Troll auf den Fuß.

Erst in diesem Augenblick scheinen dich der Troll wie auch die beiden Männer wahrzunehmen und blicken alle zugleich in deine Richtung.

Wulf atmet tief ein. Manchmal sollte man doch mehr auf das Geschwätz der Bauern vertrauen. Seit der Begegnung mit einem Riesen bei Corwick und natürlich mit zahlreichen Ogern sind solche Hünen zwar nicht

unbedingt angst-, aber sicherlich respekteinflößend. Er mustert die beiden Männer und den Troll und macht mit seinen Armen abermals eine beruhigende, beschwichtigende Geste: *"Wahrhaftig, ein Troll! Man mag auch Bergschrat sagen, aber Bergogger wird ihnen wahrlich nicht gerecht. Da wäre ich auch erzürnt."* Wulf versucht mit einem Lächeln die Situation weiter zu entspannen, dabei legt er ganz langsam Noctarsil ab und setzt sich nieder: *"Ein Vorschlag zur Güte: Wir werden jetzt alle vorsichtig unsere Waffen und Felsbrocken niederlegen, uns hinsetzen und wie vernünftige, friedfertige, kulturschaffende Wesenheiten miteinander reden. Ich bin überzeugt, dass wir alle ohne Blutvergießen auskommen wollen und werden. So lasst uns doch zunächst einander vorstellen. Mein Name ist Wulf Steinhauer, Veteran aus der Schlacht um Greifenfurt, Träger des Kaiser-Raul-Schwerts in Bronze, Träger des silbernen Bärenordens, Ehrenmitglied der Aman'Kai des Hochkönigs der Elfen, Ehrenmitglied der Ottajasko Glutströhm von Asleif Phileasson Foggwulf, von Swafnir gesegnet, Freund der Weidener Hexen, Verbündeter der Rondra-Kirche, Berichterstatter der Praios-Kirche ... Aber ihr dürft mich schlicht Wulf nennen. Wie sind Eure Namen Waidmänner und Waidfrau, wie der Eurige, Hüter der Berge?"*

Die Macht des Hexenbilds

Während du sprichst wird deine Stimme immer lauter und wohltönender, bis sie schließlich auch die beiden streitenden Parteien verstummen lässt. Die beiden Jäger schauen verdutzt in deine Richtung, während der Troll den Felsbrocken behutsam auf den Boden legt und dich dann, sich schwer auf seine Knochenkeule stützend, ebenfalls verwundert anblickt. Nach kurzem Zögern senken auch die beiden Männer - offensichtlich Brüder - ihre Holzspeere, lassen den Troll dabei aber nicht aus den Augen.

Einer der beiden Männer ruft dir zu: *"Ich bin Bjorn, und das sind Jarlak"*, er deutet dabei auf seinen Bruder, *"und Jetta."* Dabei zeigt er auf die Frau hinter dir. Dann spricht er weiter: *"Dieses Ungetüm war kurz davor uns anzugreifen! Den Zwölfen sei's gedankt, dass ihr rechtzeitig eingreifen konntet, Herr!"*

Bei diesen Worten rollt der Troll schnaubend mit den Augen. Einen Augenblick meinst du, so etwas wie Resignation im Blick des Trolls zu erkennen. Während er sich mit seiner Pranke geräuschvoll den Kopf kratzt, spricht er mit donnernder Stimme: *"Wimmelkrieger dumm, dumm, dumm! Krallulatsch nichts wollen von Wimmelkriegern! Krallulatsch nur Kopfnuss gedroht wegen Zahnstocher von Wimmelkrieger! Wimmelkrieger lassen in Ruhe Krallulatsch, dann nichts Kopfnuss!"*

Bei den dröhnenden Worten des Trolls richten die beiden Jägersleute wieder angsterfüllt ihre Speerspitzen auf den Troll.

Möchtest du weiter versuchen, die beiden Parteien mit gut gewählten Worten zu beruhigen? Oder schwebt dir eine andere Lösung vor?

Wulf blickt in Richtung Krallulatsch und holt seine Meerschaumpfeife aus der Tasche: *"Mir scheint, die Wimmelkrieger haben ob Eurer Größe Angst vor Euch lieber Krallulatsch. Dabei wirkt Ihr auf mich so gar nicht böseartig. So lasst doch die beiden Männer in meine Richtung passieren."* Nun wendet sich Wulf an die Brüder, winkt sie langsam zu sich heran und beginnt dabei, seine Pfeife mit Rauschkraut zu stopfen: *"Im Gegenzug werden Bjorn und Jarlak sicherlich auf der Stelle ihre Speere senken. Kommt herüber zu Jetta. Dann möchte ich gerne, dass die Jäger mir aus ihrer Sicht von Eurem Zusammentreffen berichtet"*, Wulf entzündet die Pfeife und nimmt einen kräftigen Zug, *"...anschließend soll Krallulatsch das Wort haben. Ich werde mich zum Schutze beider Seiten in der Mitte aufhalten"*, dabei zwischen die beiden Parteien schreitend, *"jeder bleibt auf seinem Platz. Die Waffen bleiben unten! Der Redner bekommt meine Pfeife mit Rauschkraut und darf gerne einen kräftigen Zug nehmen. Die ersten zwei Züge biete ich Bjorn und Jarlak an"*, ihnen die Pfeife reichend, *"damit sie sich etwas beruhigen. Auch wäre es wichtig zu erfahren, was beide Seiten eigentlich wollen und wohin sie gehen möchten."*

Verständigung zwischen den Völkern

Mit den letzten Sätzen ist es dir tatsächlich gelungen, die volle Aufmerksamkeit aller Anwesenden zu erlangen. Bjorn nimmt die Meerschaumpfeife entgegen und nimmt vorsichtig einen Zug. Augenblicke später überkommt den Weidener ein starker Hustenanfall und es dauert einige Sekunden, ehe er sich wieder gefasst hat. Nach einem skeptischen Blick auf die Pfeife spricht er dich an: *"Wie ihr schon erkannt habt sind wir Jägersleute, Herr. Wir haben an den steilen Hängen von Sokramurs Klaue Rotluchse gejagt, denn die Felle dieser Tiere sind gerade heiß begehrt. Wir waren gerade auf dem Rückweg nach Baliho, um dort unsere Felle zu verkaufen, als wir auf dieses Ungetüm"*, Bjorn deutet dabei anklagend auf Krallulatsch, *"gestoßen sind. Er hat uns mit seiner Keule gedroht und wollte uns die Felle abnehmen!"*

Wenig später hält der Troll die filigrane Meerschampfeife in seinen mächtigen Pranken. Er hebt sie direkt vor seine Knollennase und beschnüffelt die Pfeife interessiert. Mit einem Grummeln zuckt er mit seinen mächtigen Schultern und nimmt einen tiefen Zug. Zufrieden grollend bläst er feine Rauchwolken aus seinem riesigen Mund heraus. Dann legt er die Pfeife vorsichtig vor sich auf den Boden und beginnt mit tiefer, nach knirschenden Steinen klingender Stimme langsam und bedächtig zu sprechen: *"Wimmelkrieger dumm, dumm, Dumm! Krallulatsch auf große Reise, Hum! Wimmelkrieger Krallulatsch egal wie Gestank aus Loch! Hoho! Wimmelkrieger sehen Krallulatsch und nehmen Zahnstocher, doch Krallulatsch gar nicht will schäbige Felle von Wimmelkrieger!"*

Nach den Aussagen der beiden streitenden Parteien bist du dir recht sicher, was hier vor sich geht. Du überlegst, was du als nächstes tun wirst.

"Mir scheint, dass nun alles geklärt werden konnte. Wenn alle damit einverstanden sind, sollten Bjorn, Jarlak und Jetta nun einfach weiter nach Baliho ziehen dürfen, um sich von den Strapazen der Jagd erholen zu können." Wulf wendet sich nun dem Troll zu: *"Falls ihr der Wimmelkrieger nicht überdrüssig seid, würde ich gerne noch ein Stück an Eurer Seite verweilen."* Er schaut nun die Jäger wieder an: *"Und ihr solltet einem Troll nicht grundlos feindselig entgegentreten. Es sind keine dummen, grausamen Oger. Das hätte böse für Euch enden können. Nicht Euer Speer rettet Euer Leben, sondern Euer Wort. Merkt Euch das und lasst die Trolle in Frieden."* Wulf geht ein paar Schritte auf die Jäger zu, ergreift die Hand der Jägerin und deutet einen Kuss an: *"Dennoch war es mir eine Freude Euch kennenlernen zu dürfen."* Er reicht den Männern die Hand zum Abschied und wartet ab, ob es Einwände gibt.

Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch

Die drei Jägersleute haben keine Einwände - im Gegenteil, sie scheinen froh zu sein, so schnell wie möglich aus der unmittelbaren Nähe des Trolls zu kommen.

Wenig später stehst du mit dem urtümlichen Troll alleine am Rand des schmalen Gebirgspfades, der an den Hängen von Sokramurs Klaue entlang führt. Der Troll kratzt sich ein weiteres Mal seine borkige Haut am Hinterkopf, zieht geräuschvoll die Nase hoch und spricht dann mit tiefer und grollender Stimme: *"Du klug Wimmelkrieger. Früher Troll geben Wimmelkrieger Zuhause und helfen gegen Kaltgeschuppte. Heute Wimmelkrieger viele nicht weiß mehr und schlagen weisige Troll. Hum hum."* Während er spricht, nickt der Troll immer wieder bedächtig mit seinem Haupt.

Nach einer ganzen Weile fährt er schließlich fort: *"Ich Krallulatsch, Sohn von Krallerwatsch, Stamm von Tolpatasch."* Als wäre damit alles gesagt, setzt sich der Troll wieder hin und bohrt schon kurze Zeit später ausgiebig in seiner riesigen Nase.

Wulf setzt sich ebenfalls wieder hin und schmaucht an seiner Pfeife: *"Ja, das Wissen der Menschen gerät leider viel zu schnell in Vergessenheit. Vieles wird aufgeschrieben, doch nur wenige beherrschen die Schriften und Sprachen. Dadurch wird das auf Papier gebannte Wissen anfällig für Feuer und andere Naturgewalten. Wie gebt ihr Euer Wissen weiter? Wie alt seid Ihr eigentlich, Krallulatsch, Sohn von Krallerwatsch und was macht ihr hier in Sokramurs Klaue? Lebt ihr hier? Erzählt mir doch ein wenig mehr über die vergangenen Zeiten."*

Das Wesen der Trolle

Der Troll schaut dich bedächtig an und erst als du kurz davor bist zu glauben, überhaupt keine Antwort mehr zu bekommen, setzt das große Wesen wieder an zu sprechen: *"Hum. Pa pir? Hoho! Feuer nichts Stein machen, hum hum. Ich Schüler von groß Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch, hum! Krallulatsch auf Weg heim. Lang Reise weg. Sokamu Klau nichts wissen. Hum. Hum."* Mit einem kräftigen Schnauben endet auch der Wortschwall des Trolls. Krallulatsch packt seine Knochenkeule und kratzt sich genüsslich am borkigen Rücken. Nach einer gefühlten Ewigkeit spricht er endlich weiter: *"Wimmelkrieger heim hier? Sokamu Wimmelkrieger? Dir klau Sach?"*

Wulf schmunzelt: *"Nein, nein. Sokramurs Klaue ist der Name dieses Gebirgsabschnitts der Schwarzen Sichel. Sagt, seid Ihr auf Eurer Reise zufällig Vogelfrauen begegnet? Und wo liegt Euer Heim?"*

Harpyien und Trolle

Wieder dauert es über eine Minute, ehe Krallulatsch antwortet: *"Heim Trolle. Nicht heim Wimmelkrieger. Hum! Sokamu also klau Wimmelkrieger Sichel, hoho! Federfrauen Krallulatsch gesehen, klau versucht ebenfalls! Aber Krallulatsch weisiger als Federfrau, hoho! Sokamu auch Federfrau?"*

Wulf resigniert ein wenig und bereut seine Wortwahl: *"Genau, ich benötige die Sichel zurück. Wo habt Ihr die Federfrauen gesehen? Ich will mit Ihnen tauschen. Ihr dürft mir ruhig Euer Heim verraten, wir sind doch Freunde. Ich werde als Wimmelkrieger nicht dorthin kommen. Vielleicht sind nicht alle Trolle so klug und freundlich wie Krallulatsch."*

Die Sichtweise der Trolle

Krallulatsch schaut dich eine Weile an, dann schnaubt er ebenfalls - scheinbar resigniert - aus. Grünliche Brocken fliegen dabei aus seiner knolligen Nase. Dann antwortet er mit immer lauter werdender Stimme: *"Wimmelkrieger Freund, Wimmelkrieger Feind. Wieso Wimmelkrieger von Hundertturmstadt töten weisige Trolle viele? Hum? Troll doch helfen Wimmelkrieger gegen Kaltgeschuppte! Hum! Deswegen Trolle wütend, hum!"* Bei den letzten Worten hämmert der Troll mit seiner geballten Faust auf einen Felsen, der unter der unbändige Kraft des Trolls zerbröckelt. Krallulatsch atmet eine Weile hörbar ein und aus, ehe er sich nach einiger Zeit wieder beruhigt hat. Dann spricht er weiter: *"Wimmelkrieger also nichts Heim Krallulatsch, hum! Du suchen Sokamu, Krallulatsch heim! Sokamu sicher bei Federfrauen, Heim Federfrauen dort."* Dabei deutet Krallulatsch grob nach Osten, wobei sein ausgestreckter Knuppelfinger einigermaßen auf den Gebirgspass zeigt. Er grummelt, dann spricht er weiter: *"Federfrauen wie Wimmelkrieger, hum! Wimmelkrieger sicher gut reden mit Federfrauen, hoho."*

Mit ein wenig Trauer im Gesicht schaut Wulf den mächtigen Troll an. Dieser Kampf muss wohl schon sehr lange zurückliegen. Wer weiß schon noch die Gründe dafür. Alte Bündnisse zerfallen, alte Feindschaften verbünden sich. So war es schon immer und so wird es wieder kommen. Wulfs Miene verfinstert sich zunehmend. Ob die Trolle wohl auch von der düsteren Zukunft wissen? Können sie es überhaupt verstehen, so auf ihre eigene Art? Wulf schwelgt eine Zeit in Gedanken, dann spricht er: *"Dunkle Zeiten von denen Krallulatsch spricht. Wimmelkrieger kann Zeit nicht zurückdrehen. Kann sich nur für sein Volk entschuldigen. Wimmelkrieger hat düstere Ahnungen für die Zeit, die kommen wird. Ein böartiger Zauberer ist zurückgekehrt. Er will Wimmelkrieger, Angroschos, Elfen, Trolle, ja alles Leben vernichten. Vielleicht müssen Trolle und Wimmelkrieger bald wieder Seite an Seite kämpfen, sonst sind beide für immer ... ausgelöscht."*

Die Sicht des Hexenbilds

Krallulatsch bohrt wieder in seiner Knollennase und pult einen besonders großen Schleimbrocken hervor. Achtlos schnippt er den Klumpen mit seinen wulstigen Fingern beiseite, dann antwortet er: *"Wimmelkrieger mit seltsam Holz weisig. Viel Wimmelkrieger nichts weisig. Wimmelkrieger viel klein Problem groß machen. Troll wichtig Ding zu tun, hum. Krallerwatsch ahnen dies, Wimmelkrieger nichts ahnen, hum. Holzkrieger machen Wimmelkriegersachen, Krallulatsch machen eigen Sachen, hum!"*

Während der Troll spricht erscheint vor seinem borkigen Gesicht das durchscheinende Bild einer runzeligen Trollkröte, die dich behäbig anstarrt. Einige Augenblicke später verschwindet das Bild wieder. Sollten etwa auch Trolle ein Seelentier besitzen?

Wulf nickt und wird sich jetzt wieder bewusst, weshalb er eigentlich hier ist. Er kramt eine Glasperle heraus und reicht sie dem Troll: *"Hier, nehmt dies als Geschenk. Auf das Ihr Euch an mich erinnert, an den Wimmelkrieger, der Euer Freund ist. Vielleicht kreuzen sich unsere Wege eines Tages wieder. Es hat mich gefreut Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch, doch nun muss ich die Federfrauen aufsuchen."*

Kindliches Gemüt

Krallulatsch nimmt die Glasperle behutsam entgegen und verstaut sie in den Falten seines Fellgewands. Dann nickt er dir behäbig zu und spricht: *"Hum. Holzkrieger kurzlebig wie Wimmelkrieger alle. Du dich beeilen müssen, hoho."* Mit diesen Worten erhebt sich der Troll schwerfällig, legt sich seine mächtige Knochenkeule über die borkige Schulter und geht mit stampfenden Schritten und ohne weitere Worte von dannen.

Auf steinigem Pfad

Einige Zeit später gehst du auf dem schmalen Gebirgspfad mühselig weiter gen Osten. Noch immer musst du über die seltsame Begegnung mit dem Troll Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch vom Stamm der Tolpatatsch nachdenken. Wie es um die Gedankengänge dieser Wesen wohl bestellt ist? Hat Krallulatsch auch nur die Hälfte von dem verstanden, was du gesagt hast? Du bist dir nicht sicher.

Während du deinen Gedanken nachgehst fühlst du dich plötzlich beobachtet. Du legst die Hand unauffällig um den Griff von Noctarsil, tust aber sonst nichts, was deine Ahnung verraten könnte. Du gehst langsam weiter und einige Augenblicke später hörst du das Schlagen großer Flügel über dir, gefolgt von einer schrillen Frauenstimme: *"Kaha! Der Freund des Mörders, oh ja!"*

Was tust du?

Wulf späht gen Himmel. Vorsichtig legt er seine Waffe ab, setzt sich auf sie und spricht behutsam: *"Ja, das mag ich nicht verhehlen. Mythornius, jener der Valsis tötete, ist mein Freund. Doch hat wohl kaum jemand dieses Ereignis so bedauert wie ich. Wir fanden Valsis am nächsten Morgen, doch es war zu spät. Seither plagen mich tiefe Schuldgefühle, die ich stellvertretend für die Gruppe spüre. So wanderte ich durch dieses Gebirge mit dem Ziel, Euch zu finden. Ich kann das Geschehene nicht rückgängig machen, auch erwarte ich nicht, dass ihr uns vergeben könnt, doch will ich mich zumindest im Namen der Gruppe bei Euch entschuldigen. Es ist nicht das Ziel mich von dieser Last freizukaufen, doch möchte ich Euch diese Geschenke als Beweis für meine guten Absichten überreichen."* Während er diese Worte spricht, breitet Wulf die Mitbringsel auf einer Decke aus.

Bylsis die Eitle

Über dir flattert die Harpyie Bylsis aufgeregt hin und her. Als du deine Waffe ablegst und wenig später deine Mitbringsel ausbreitest kommt die Vogelfrau mit einigen Flügelschlägen näher. Etwa vier Schritt über dir hält sich Bylsis in der Luft und blickt interessiert auf dich und deine Sachen. Dann spricht sie dich mit schriller Stimme an: *"Hirr, hässliche Dinge hast du mitgebracht! Hässlich wie du und vor allem dein Mörderfreund, kaha!"* Zaghafte flattert Bylsis näher und lässt sich schließlich in einiger Entfernung auf einem Felsen nieder. Mit keifender Stimme redet sie weiter: *"Das Gesicht sollte man euch zerkratzen, hirr! All eure hässlichen Gesichter!"*



Bei den letzten Worten von Bylsis hörst du das Schlagen von großen Schwingen über dir. Raposta und Kalysha!

Unbeeindruckt ob dieser Drohung nimmt Wulf den Spiegel in die Hand und betrachtet sein Gesicht darin: *"Ja, vielleicht sollte man das. Und ihr habt Recht, so ist das Ding wirklich hässlich. Aber wenn Ihr hineinschaut, dann wird es erst wunderschön und seine wahre Pracht entfalten, oh schönste aller Vogelfrauen, die ich je erblickt habe."* Sich nun den anderen beiden zuwendend: *"Doch wenn Ihr andere Wünsche und Interessen habt, stehe ich Euch gerne zur Verfügung. Ich bin ziemlich gut darin, Dinge zu erledigen oder zu bekommen. Lediglich mein Gesicht und das meiner Mitstreiter müsstet ihr schon selbst zerkratzen, dafür fehlen mir die Mittel."*

Die drei Harpyien

Während du dich den beiden anderen Harpyien zuwendest hoppelt Bylsis auf ihren Krallenfüßen unbeholfen näher. Dann ertönt ihre schrille Stimme hinter dir: *"Hirr! Immerhin bist du nicht ganz so hässlich wie der Steinschrat! Was hast du da in deiner Hand?"*

Zeitgleich erheben die beiden anderen Harpyien über dir ebenfalls ihre missklingenden Stimmen und rufen zu dir hinunter.

Raposta die Bissige schreit dir von oben entgegen: *"Leere Versprechungen! Du kannst gar nichts erledigen, hirr! Wie damals in Weiden, kaha!"*

Kalysha die Orakelnde lässt sich auf eine nahegelegene Felsnase nieder und spricht mit der krächzenden Stimme einer alten Frau: *"Zur Strafe wirst du grün und silbern geschuppte Freunde haben, doch deine Feinde werden sich kleiden in schwarz und rot, hirr hirr!"*

Wulf versucht allen drei gerecht zu werden und beginnt mit Bylisis, der er den Spiegel vors Gesicht hält: *"Schaut hinein, es ist wunderschön, was Ihr dort erblicken könnt."* Wulf wendet sich nun Raposta zu: *"Ich mag Wesen wie Euch, die ein wenig garstig sind. Auch für Euch hab ich ein spezielles Geschenk, auf das Eure Krallen niemals stumpf sein werden. Aber was meint ihr denn genau mit damals in Weiden?"* Schließlich soll auch Kalysha nicht vergessen werden. Wulf legt etwas Samthauch vor die Felsnase und gönnt sich auch selbst eine Prise: *"Erzählt mir doch mehr darüber und kommt mit mir auf eine kleine berauschende Reise."* Sich nun mehr oder weniger an alle richtend: *"Mit dem Steinschrat meint ihr wohl Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch. Also habt Ihr ihn ebenfalls getroffen?"*

Die Eitle, die Bissige und die Orakelnde

Bylisis greift sich zögerlich den Spiegel und schaut schließlich hinein. Kurze Zeit später fährt sie sich mit ihren Krallenhänden immer wieder prüfend durch die Haare und scheint dabei die Welt um sich herum vergessen zu haben.

Raposta schaut derweil skeptisch in deine Richtung und antwortet dir mit schriller Stimme: *"Versagt habt ihr, hirr! So viele sind gestorben, so viele hättet ihr retten können! Zerkratzen muss man euch und eure Begleiter, kaha!"* Nach den drohenden Worten nimmt Raposta die Nagelfeile prüfend mit ihrer Kralle auf und schaut das metallisch schimmernde Stück neugierig an. Dann spricht sie: *"Hirr! Ihr seid dumm! Sorgt für euren eigenen Untergang, kaha!"*

Kalysha indes bleibt ungerührt auf ihrer Felsnadel sitzen und schaut dich durchdringend an. Dabei wiederholt sie mit krächzender Stimme einmal mehr ihre düstere Drohung.

Raposta, die Bissige

Schon bald wird dir klar, dass sich mit Raposta wohl trotz ihrer Boshaftigkeit am einfachsten ein Gespräch führen lässt. Und es ist auch Raposta, die auf deine Frage bezüglich des Trolls Krallulatsch antwortet: *"Kaha. Wir beobachten euch! Ihr seid allesamt dumm und langweilig, aber es macht immer wieder Spaß, euch beim Versagen zuzusehen, hirr! Auch wenn dein Freund ein Mörder ist, wir müssen euch zusehen, immer und immer wieder, hirr!"*



Wulf schneidet sich mit seinem Dolch ein Stück von einem Brotlaib ab, holt ein Stück Käse aus einem Tuch und beginnt zu essen. Er bietet Raposta auch etwas an: *"Meine Henkersmahlzeit, nicht gerade das, was ich mir immer vorgestellt habe, aber was soll's. Ihr müsst bedenken, dass mein Leid bei frisch geschärften Krallen sehr viel schneller ein Ende findet. Solltet Ihr mich am Leben lassen, so werden meine Wunden besser heilen und weniger Narben hinterlassen. So oder so, alles andere als dumm. Ihr dürft die Feile gerne behalten. Der Griff ist aus Perlmutter gefertigt und so geformt, dass sich die Feile etwas anhebt, wenn Ihr mit einem Fuß drauftrittet. So könnt Ihr die Krallen des anderen Fußes schärfen. Wenn Ihr mögt, wäre es mir eine Ehre, Euch Eure Krallen höchstpersönlich zur Formvollendung zu feilen, bevor Ihr sie in meinem Gesicht vergrabt. Doch verrätet mir doch dabei, warum Ihr gerade uns immer wieder zusehen müsst."*

Der Zwang der Harpyie

Während Bylisis gedankenverloren ihr Spiegelbild betrachtet und Kalysha dich düster und drohend von ihrer Felsnadel aus anstarrt flattert Raposta zaghaft näher. Schließlich landet sie in einiger Entfernung und bewegt sich dann mit kleinen Sätzen auf dich zu. Neugierde, Angst und... Unverständnis? spiegelt sich in ihrem Gesicht wieder. Dann krächzt sie dich an: *"Hirr! Meine Krallen schärfen, sagst du? Du darfst es mir zeigen, kaha! Doch wenn du auch nur eine falsche Bewegung machst, hast du ein Auge weniger, hirr!"* Mit diesen Worten streckt dir Raposta fast ängstlich ihre rechte Klaue entgegen.

Nach anfänglichem Zögern ist die bissige Harpyie schon bald vom Nutzen der Nagelfeile überzeugt und lässt sich von dir genüsslich ihre Krallen schärfen. Dabei wird sie - du hättest es vorher nicht für möglich gehalten - sogar etwas freundlicher und umgänglicher und du kannst die Befürchtungen bezüglich deines Gesichts schließlich verwerfen.

Nach einiger Zeit antwortet sie dir schließlich sogar mit schriller Stimme: *"Wenn ich meine Klauen wirklich in deinem Gesicht vergraben würde, dann könnten wir euch ja gar nicht mehr bei euren Dummheiten zusehen, hirr! Was auch immer ihr anstellt, ihr macht es so schrecklich dämlich, dass spüren wir regelrecht, kaha! Eigentlich will ich auch nicht immer wieder den weiten Weg auf mich nehmen nur um euch bei euren Dummheiten zuzuschauen, aber immerhin bist du anders als dein Mörderfreund."* Während sie ihre fein gefeilten Krallen

begutachtet, spricht sie weiter: *"Jaha, eigentlich ist es gar nicht so schlecht, dass wir dich immer wieder aufsuchen, hirr. Du bist nützlich und immerhin nicht so dumm wie dein Mörderfreund, kaha! Dieser Troll ist noch dümmer und langweiliger als dein Mörderfreund, dem müssen wir nun auch nie wieder zusehen, hirr. Dem fliegen wir nie wieder hinterher, kaha!"*

Erleichtert, dass sein Plan aufging lehnt sich Wulf nun sehr entspannt und freundlich grinsend zurück: *"Es freut mich, dass Ihr den Vorteil erkannt habt, mich zu verschonen. Ich bin Euch wirklich sehr dankbar dafür. Heißt das, Ihr habt Krallulatsch schon länger zugesehen und seid ihm gar nachgeflogen? Warum? Wer hat ein Interesse daran, ist es Eure Königin? Wer interessiert Euch noch? Verbindet diese Personen etwas?"*

Nur Harpyien?

Raposta antwortet bissig: *"Die Königin? Sei froh dass sie nicht da ist, die würde dir mehr als nur das Gesicht zerkratzen, kaha! Was ihr alle gemeinsam habt? Dumm seid ihr, Versager seid ihr, hirr!"* Bei den Worten der Harpyie merkst du einmal mehr, wie wankelmütig diese Geschöpfe doch sein können. Konntest du dich vor einigen Augenblicken noch recht normal mit der Vogelfrau unterhalten, bricht nun wohl wieder ihre alte Gehässigkeit durch.



Als du resigniert versuchst, Raposta die gleiche Frage auf etwas andere Weise zu stellen, beginnt plötzlich die alte Kalysha von ihrem Felsen aus zu krächzen: *"Sieben sind es, die zu schauen, Sieben sind es, die sich finden. Sieben sind es, die gebraucht, Sieben sind es, die sich geben. Hirr, hirr!"*

Was möchtest du tun? Möchtest du dich weiter mit Raposta befassen oder stattdessen versuchen, mit der alten Kalysha ein Gespräch anzufangen? Oder schwebt dir etwas anderes vor?

Zudem steht dir jeweils eine Probe auf *Menschenkenntnis*, *Tierkunde*, *Geographie*, *Anatomie*, *Wildnisleben* und *Magiekunde* zu. Teile mir bitte die übrig gebliebenen TaW*-Punkte bei der nächsten Antwort mit.

Übrige TaW*-Punkte:

Menschenkenntnis: 8

Tierkunde: 9 (allgemein), 11 (Monster)

Geographie: 8

Wildnisleben: 8

Magiekunde: 5 (allgemein), 7 (Dämonologie und Elementarismus)

Wulf wendet sich nun Kalysha zu, doch wirkt er ob seiner plötzlich strömenden Gedanken kurzzeitig etwas verwirrt, bis es wie ein Wasserfall nur so aus ihm herausprudelt: *"Ihr meint die Gezeichneten? Kennt Ihr sie alle? Wer ist neben Mythornius und mir gezeichnet, etwa Krallulatsch? Verdammt, wo und wie soll ich Ihn denn wiederfinden? Ich muss ihm hinterher. Und wo finde ich überhaupt die anderen vier? Welche Rolle spielt ihr dabei? Für wen arbeitet ihr? Sollt ihr uns ausspionieren?"*

Kalysha die Orakelnde

Die alte Harpyie wiederholt ungeachtet deines Wortschwalls einmal mehr ihren düsteren Spruch. Plötzlich bewegt sie ruckartig ihren Kopf und starrt dich mit ihren dunklen Augen panisch an. Dann schreit sie schrill auf: *"Rot und Schwarz! Rot und Schwarz! Kaha!"* Aufgeregt schlägt die Harpyie mit ihren Flügeln und bereits Augenblicke später befindet sie sich einige Schritte über der Felsnadel.

Raposta und Bylsis werden durch das plötzlich aufgetretene Geschrei der alten Harpyie ebenfalls aufgeschreckt und gewinnen mit einigen Flügelschlägen schnell an Höhe. Bylsis umklammert dabei ihren Spiegel, Raposta ihre neu gewonnene Nagelfeile.

Trotz deiner Fragen verschwinden die drei Vogelfrauen wenig später am Horizont über Sokramurs Klaue, während Kalysha ihren Satz immer wieder schrill wiederholt. Wenige Augenblicke später stehst du alleine mit deinen Fragen auf dem Gebirgspass in der Schwarzen Sichel und kannst die Bedeutung der gerade stattgefundenen Ereignisse noch immer schlecht einordnen. Du bist dir sicher, dass die Harpyien irgendeine Rolle spielen, doch welche genau? Das Verhalten der Vogelfrauen war auf jeden Fall seltsam und aufgrund deiner langjährigen Erfahrungen vermutest du sogar, dass die drei Vogelfrauen unter einem Bann stehen könnten.

Auch die Bedeutung von Krallulatsch kannst du nur schwerlich einordnen. Hierzu darfst du eine *Klugheits*-Probe würfeln und mir die übrigen Punkte mitteilen.

Willst du versuchen, den drei aufgescheuchten Harpyien zu folgen? Ein aussichtsloses Unterfangen, sind die Vogelfrauen doch weit über dir am Himmel unterwegs, während du im unwegsamen Gelände von Sokramurs Klaue unterwegs bist.

Möchtest du stattdessen versuchen, den Troll Krallulatsch einzuholen? Leider bist du ebenfalls zu Fuß unterwegs und du vermutest, dass das riesige Geschöpf mit seinen langen Beinen sehr viel schneller voran kommt als du selbst.

Oder siehst du in diesen beiden Möglichkeiten kaum Erfolgchancen und möchtest etwas Anderes tun?

Übrige Punkte der *Klugheits*-Probe: 4

Tatsächlich schätzt Wulf die Aussichten auf Erfolg als sehr gering ein. Er packt die verschmähte Samthauchkostprobe wieder ein und schnallt sich Noctarsil um. Ein Bann... doch von wem geht dieser aus? Beobachtet uns Pardona durch diese Wesen, so wie sie es einst durch Hakon tat? Hätte sie dann nicht aber bei ihrem Ritual vor uns gewarnt sein sollen? Auch wenn viele Fragen offen bleiben, hat Wulf doch einiges in Erfahrung bringen können und sein eigentliches Ziel konnte er ebenfalls umsetzen: Die Versöhnung, soweit eben möglich, mit den Harpyien. Doch auch die schicksalhafte Begegnung mit Krallulatsch wird vielleicht eines Tages nochmal wichtig werden. So konnte Wulf zumindest schon ein wenig Vertrauen aufbauen, zumindest hofft er das. Aber vielleicht lohnt es sich trotzdem noch ein Stück weiter auf dem Pfad über Sokramurs Klaue weiter zu reisen. Trotz der Warnung vor ihr hat sich Wulf die Königin noch nicht ganz aus dem Kopf geschlagen. Vielleicht ist sie gar keine Harpyie und verursacht den Bann. Aber vielleicht ist das auch eine ganz dumme Idee.

Übrige Punkte einer *Intuitions*-Probe: 7

Offene Fragen

Die nächsten Stunden wanderst du den beschwerlichen Gebirgspfad an den steilen Hängen von Sokramurs Klaue entlang. Auch nach reiflicher Überlegung bist du dir immer noch nicht sicher, was du von der Begegnung mit Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch halten sollst. War es einfach nur Zufall? Doch wieso haben ihn dann die Harpyien beobachtet, genau wie sie auch schon unzählige Male dich und deine Kampfgefährten verfolgten? Vielleicht spielt der Troll also eine wichtige Rolle, vielleicht aber auch nicht - denn immerhin sagte die bissige Raposta, dass sie dem Troll nun "(...) *nie wieder zusehen müssen*".

Natürlich bekommst du auch die düstere Weissagung der alten Kalysha nicht aus deinen Gedanken: "*Sieben sind es, die zu schauen, Sieben sind es, die sich finden. Sieben sind es, die gebraucht, Sieben sind es, die sich geben.*" Sollte es wirklich Pardona sein, die durch die Augen der Vogelfrauen die Sieben Gezeichneten beobachtet? Immerhin hat sich die finstere Schwarzelfe auch schon damals über dem Nebelwasser der Dienste von Harpyien bedient - und hast du nicht sogar schon Gerüchte gehört, dass die Vogelfrauenchimären einst gar von Pardona selbst erschaffen wurden? Doch was bezweckt Pardona?

Sokramurs Klaue

Die letzten Tage hast du mit der erfolglosen Suche nach der Königin der Harpyien verbracht. Zwar hattest du noch mehrere Begegnungen mit einigen Vogelfrauen, doch diese kamen dir weniger klug und einem Tier ähnlicher vor, als die drei Harpyien Raposta, Bylsis und Kalysha.

Daher beschließt du letztendlich, die Schwarze Sichel hinter dir zu lassen und den Rückweg nach Trallop anzutreten.

Herzogenstadt Trallop

Nach einigen Tagen hast du über Baliho schließlich wieder die Hauptstadt des Herzogtums Weiden erreicht. Zielstrebig machst du dich direkt auf den Weg zur Bärenburg um dort einmal mehr Gwynna die Hex' aufzusuchen. Die Worte der Hexe damals waren sehr vielversprechend und so bittest du am Herzogentor der Bärenburg aufgeregt um Einlass.
