Der Spielbericht beinhaltet mehrere Runden und startete im Dezember 2014. Wir spielten in der Welt vom "Hobbit" bzw. "Der Herr der Ringe" und nutzen das damals noch recht neue "Der Eine Ring"-Rollenspiel, welches sich derzeit immer noch in unserem Besitz befindet.

14.12.2014

Gestern Abend spielten wir "Der Ent in den Sümpfen". Neu in der Gruppe war Ninu, der sich einen Waldmenschen aus Waldhall erschaffen hat.

Charaktere:

Niping – Ein Zwerg aus den Blauen Bergen (Tims Charakter)

Wulferd – Ein Waldmensch aus der Nähe von Waldhall (Ninus Charakter)

Flori Rohbeere – Ein Hobbit-Gourmet aus Bree (Kathrins Charakter)

Bei Ninus Charakter, Wulferd, startete ich sofort mit dem Erzählen, denn Flori und Niping standen ja bereits am Ende des letzten Abenteuers vor dem Ent "Astschwung".

Wulferds Grund für die Reise von Waldhall in die Langen Sümpfe ist schnell erklärt: Kein geringerer als Radagast der Braune hatte ihn beauftragt einen alten Freund nach Hause zu holen. Einen alten Freund namens "Astschwung". Dieser solle sich in den Langen Sümpfen südwestlich der Seestadt aufhalten. Wulferd, der sich nun als Mann stark fühlte und sich beweisen wollte, machte sich also auf den Weg durch den Düsterwald. Etlichen Gefahren trotzte er und nutzte sein Wissen um den Wald als Schutzmantel gegen den Schatten. Nach einer wahren Odyssee durch den Wald, erreichte er eines Tages den Sumpf. Hier verbrachte er ebenfalls noch Tage mit dem Suchen. Dann, die Hoffnung schwand langsam dahin, entdeckte er auf einer Lichtung einen Hobbit und einen Zwerg, die sich mit einem gigantischen Ent unterhielten. Die Stimme des Ents war so laut, dass es Wulferd in den Ohren schmerzte. Zudem fuchtelte der Ent mit seinen Ästen herum und auch die Wurzeln hielten nicht still (ich hätte einen Oscar für die Darstellung dieses Baummenschen bekommen sollen, sagte Kathrin). Er bezichtigte den Hobbit und den Zwerg der Holzfällerei. Diese stritten es ab und erklärten, dass sie nur hier wären, um zu angeln. Roten Seebarsch wollten sie angeln, sagten sie und hofften auf eine Entspannung der Lage. Der Ent hingegen bemerkte den sich anschleichenden Wulferd und stellte ihn

zur Rede. Dieser kam sofort raus mit der Sprache und erklärte, dass Radagast ihn geschickt habe um seinen "alten Freund" nach Hause zu holen. Der Ent verstand das, verneinte aber das Angebot und regte sich stattdessen über die Menschen in Seestadt auf. Sie hätten für die Stadt viele viele Brüder und Schwestern getötet, meckerte er und gestikulierte wütend mit seinen Ästen und Wurzeln. Nach dem Wutanfall, Flori und Niping hatten ihre HOLZ!-Hocker verstaut, bekam er einen Geistesblitz. Er wollte, damit die Charaktere in Ruhe weiterziehen können, so viele Moorhexen getötet haben, wie Menschen anwesend sind. Die Rechnung war also eins. Eine Moorhexe, denn Niping und Flori waren ja nun mal keine Menschen. "Astschwung" ärgerte sich über sich selbst, ließ die Charaktere aber gehen um ihren Fisch zu fangen.

Nachdem sie im Sumpf übernachteten und sich vor einer Orkpatrouille verstecken konnten, begann Wulferd mit dem Fischen. Beim Transport der Barsche zum Lager wurde er allerdings von einer Moorhexe angegriffen (Ninu erschrak fast zu Tode =O). Nach wenigen Sekunden (zwei Kampfrunden) lag er bewusstlos im Wasser. Flori und Niping hatten den Kampflärm bemerkt und rannten sofort los. Niping erschlug das Biest und Flori kümmerte sich um den schwer angeschlagenen Wulferd, der langsam sein Bewusstsein wiedererlangte. Der Kampflärm lockte die Orks an, die in der Nähe herumschnüffelten. Also suchten die drei Abenteurer, samt Moorhexenleiche und Seebarsch, ihr Heil in der Flucht. Die Orks waren ihnen dicht auf den Fersen. Niping führte die Gruppe schließlich auf die Lichtung, welche von "Astschwung" bewohnt wurde. Es dauerte nicht lange und die ersten Pfeile flogen an ihnen vorbei. Kurz darauf jagten ein Dutzend Orks die drei Flüchtenden. Als dann endlich "Astschwung" erwachte und sich wutentbrannt um die Orks kümmerte, entwich den drei Abenteurern ein kleiner Jubelschrei, denn der Ent schlug die Orks in die Flucht. Einen zerquetschte er sogar und einen anderen warf er hunderte Meter in den Sumpf. *"Das nenne ich mal einen Entwurf"*, sagte Kathrin.

Nachdem die Orks geschlagen waren, entdeckte "Astschwung" die tote Moorhexe, freute sich über die Leiche, nahm sie auf und mit einem "ich hasse Moorhexen" warf er sie weit weit weg. Wulferd war immer noch angeschlagen und der Ent bemerkte das. Also erklärte er sich bereit die Gruppe bis an den Rand des Sumpfes zu bringen. In epischer Haltung also nahm er Niping und Flori in die eine und den verletzten Wulferd in die andere Hand. Dann stiefelte er los. Wie Tentakeln griffen seine Wurzeln immer wieder nach. Am Rande des Sumpfes angekommen, konnte man in weiter Ferne Seestadt schon sehen. "Astschwung" war für die Tötung der Moorhexe sehr dankbar. Von nun an würden sie in jenem Sumpf einen Verbündeten haben.

In Esgaroth angekommen, nahmen die Charaktere allesamt ein Bad im Gasthaus ihres Freundes Renno. Das Gasthaus war leer, da ein ganz besonderer Gast zu erwarten war. Am Abend, Niping hatte allen die Geschichte haarklein erzählt, stand der Gast vor der Tür und der Rote Seebarsch war zubereitet. Ein dicker und freundlich dreinschauender Zwerg betrat das Gasthaus. Es war Bombur, der nun mit Niping, Flori und Wulferd bekannt gemacht wurde. Alle verbrachten einen angenehmen Abend in Rennos Gasthaus.

Die Reise beginnt

Charaktere:

Niping – Ein Zwerg aus den Blauen Bergen (Tims Charakter)

Wulferd – Ein Waldmensch aus der Nähe von Waldhall (Ninus Charakter)

Flori Rohbeere – Ein Hobbit-Gourmet aus Bree (Kathrins Charakter)

Renno Veltere – Ein sehr freundlicher Gastwirt aus Seestadt. Er ist ein alter Freund von Niping

Arno Veltere – Der sechzehnjährige Sohn von Renno. Auch er arbeitet im Gasthaus

Smuut Veltere – Rennos Frau. Köchin und Mama von Arno und der kleinen Carta

Borrun Graubart – Ein geschickter Messerschmied aus der Seestadt (gestern nicht dabei)

Lambert von Sachs – Der Lehrling von Borrun. Er ist der Sohn eines Adeligen aus Thal (gestern nicht dabei)

Bombur – Ein dicker Zwerg vom Erebor und Mitglied der Gesellschaft um Thorin Eichenschild

Bofrin – Der Sohn von Bofur, welcher ein Mitglied der Gesellschaft um Thorin Eichenschild war

Wir starteten genau da, wo wir beim letzten Mal aufgehört hatten. In Rennos Gasthaus in der Seestadt. Mit Bombur als (Star-)Gast, ließen sich die Charaktere das Essen schmecken und erzählten die eine oder andere Geschichte. Bombur musste unbedingt mit dem Reimen beginnen und Renno musste erwidern. Nachdem alle gesättigt und zufrieden eine Pfeife rauchten, außer Flori; "denn Rauch verdirbt die Geschmacksnerven", begann Niping über seine Reisepläne zu philosophieren. Nach Moria wollte er. Renno tippte sich kopfschüttelnd an die Stirn, während Arno lächelnd zustimmte. Daraus entstand ein Vater und Sohn Gespräch, welches merkwürdige Züge annahm. Denn Arno wollte unbedingt auch was von der Welt sehen und nicht nur im Gasthaus sein Dasein fristen. Sein Vater, Renno, erstickte aber jegliche Form von Wanderlust und befahl ihn schon fast im Gasthaus zu bleiben. Er wäre zu jung, sagte er. Viel zu jung. Unerwartet bekam Arno dann aber Unterstützung seitens Wulferd, als er ihnen mitteilte, dass er auch grade mal siebzehn Jahre alt sei. Für Arno natürlich ein Grund seinen Vater zu bearbeiten. Smuut, die Mutter von Arno und Frau von Renno, hielt sich vorerst raus, beäugte aber die gespannte Lage vom Tresen aus. Bombur hielt sich völlig raus und Niping hüllte sich in Pfeifenrauch. (Tim hat mit einem hervorragend simulierten Paffen eine künstliche Wand aus Rauch erschaffen. Das Geräusch war genial) Flori beriet sich mit Niping, der immer noch Smuuts Blicken auswich, denn insgeheim war auch er auf Arnos Seite. Einige Zeit später, Bombur war am Tisch eingeschlafen, einigten sich die Anwesenden. Renno würde das letzte Mal mit Flori und Niping auf Reisen gehen und wenn er wiederkäme, könne Arno sein Leben selbst in die Hand nehmen. Dann hätte er auch gezeigt, dass er ein Gasthaus allein mit seiner Mutter führen kann. Darauf einigten sie sich und Arno durfte das erste Mal ein Bier trinken. Über das Ziel wollten sie sich am kommenden Tag einigen. Nachdem man Bombur geweckt und aufs Zimmer geschickt hatte, legte man sich selbst schlafen. Die Nacht brach herein und draußen begann ein Unwetter.

Der Eisregen

Mitten in der Nacht wachte Niping auf. In seinem neuen Pyjama! Mit Mütze! An das kleine Fenster prasselte der Regen. Es war ungewöhnlich kalt und Niping hörte auf den Straßen Seestadts Tumult. Neugierig kleidete er sich an und ging nach unten. Im Schankraum stand Renno, der ebenfalls von dem Tumult geweckt wurde. Auch Wulferd und Arno kamen nach unten. Schnell bemerkten sie, dass ein fürchterlicher Eissturm, und das mitten im Sommer, über Esgaroth hinwegzog. Bombur und Flori schliefen unbeirrt weiter. Die anderen traten hinaus und halfen sämtlichen Bewohnern. Beispielsweise beim Einfangen von Schweinen, beim Befestigen von Tauen, beim Einsammeln von den Booten die sich gelöst hatten und beim Fischen von Gegenständen, die ins Wasser geflogen waren. Der Wind war eisig [schönen Gruß von Raenar] und die ganze Nacht halfen Niping, Wulferd, Renno und sein Sohn Arno beim Aufräumen. Dann, am frühen Morgen, verzog sie das Unwetter. Völlig erschöpft kehrten die Helfer zurück ins Gasthaus. Smuut hatte bereits heiße Getränke gemacht und das Frühstück war auch schon fast fertig. Abgekämpft und müde saßen die vier Helfer zusammen, während Flori von alledem nichts mitbekommen hatte und nun gut ausgeruht den Schankraum betrat. Zwar erzählte man ihm was geschehen war, doch so richtig glauben konnte er es nicht. Die bleichen Gesichter seiner Freunde aber sprachen Bände. Auch Flori wollte etwas beisteuern und befahl allen Helfern sich schlafen zu legen, was sie auch taten. Minuten später war Flori also allein im Schankraum und Herr über die Küche. Erschrocken stellte er dann fest, dass Bombur den Schankraum betreten hatte und begrüßte ihn. Dieser rieb sich den Bauch und fragte nach etwas Essbarem. Er wollte danach aufbrechen. Da Flori nicht kochen kann, organisierte er in einer anderen Gastwirtschaft schnellstmöglich ein Frühstück, welches er Bombur servierte. Dieser aß und aß, brach danach zufrieden auf und machte sich auf den Weg nach Thal. Am späten Nachmittag, Flori hatte keinerlei Gäste, erwachten alle wieder gut ausgeruht und trafen sie anschließend im Schankraum.

Auf zum Gundabadtal

Als alle nochmals die Ereignisse von der Nacht durchgehen, betritt ein Zwerg den Schankraum. Ein recht junger Zwerg. Er stellt sich als Bofri vor, der Sohn von Bofur. Er teilt den Anwesenden mit, dass er auf der Suche nach einem Jäger namens Wulferd sei und diesen dringend sprechen muss. Gesagt, getan. Der Grund ist folgender: Bofri, der auf Geheiß seines Königs einige Jahre bei den Waldmenschen leben sollte, wurde vom Oberhaupt Waldhalls beauftragt, einen Jäger namens Wulferd zu finden. Dieser wäre für eine ganz besondere Jagd weit weit im Westen der wohl der Geeignetste. Bofri berichtet, dass die Waldmenschen wohl irrtümlicherweise eine Gruppe von Düsterwaldelben angegriffen haben und der Elbenkönig wohl sehr erbost über diese Missetat ist. Um ihn zu besänftigen, und um ihren guten Willen zu zeigen, wollen die Waldmenschen dem König nun ein ganz besonderes Geschenk machen. Das Mondenross. Ein schneeweißes Pferd, welches nur sehr schwer zu finden und geschweige denn zu fangen ist. Ein Pferd, welches der Reinheit fast schon einem Einhorn gleichkommt. Thranduil will dieses Pferd schon seit langer Zeit, nur ist es bisher niemanden gelungen dieses Pferd zu fangen. Diese Aufgabe soll der talentierte Wulferd nun angehen. Natürlich ist es Wulferd eine Ehre und er stimmt sofort zu. Bofri wird ihn begleiten. Nach diesen Informationen keimt der Streit zwischen Arno und Renno wieder auf, mehr aber auch nicht. Niping, der ja ohnehin nach Moria will, klinkt sich mit in die Gruppe ein und Flori, der unter einer extremen Wanderlust leidet, ebenfalls. Auch Renno will mitkommen, da er wohl der einzige ist, der im Umgang mit Nahrungsmitteln geschult ist. Nach den Reisevorbereitungen, dem Kartenstudieren und der Anschaffung diverser Ausrüstungsgegenstände und Ponys, haben sich also die Gefährten gefunden: Renno, Niping, Flori, Wulferd und Bofri.

Nächstes Mal werden wir als das erste, richtige Reiseabenteuer beginnen.

Anekdoten des Spielabends:

Flori war durchgehend damit beschäftigt Bombur von der Küche fernzuhalten, während die anderen schliefen.

Flori, der nicht kochen kann, besorgte für den wartenden Bombur ein Frühstück von anderswo. Dabei lief er eilend mit einem vollen Tablett durch Seestadt. Die meisten Bewohner schüttelten nur den Kopf.

Als Flori unterwegs war, versuchte Bombur die Küche zu plündern, blieb aber zwischen Tresen und Wand stecken. Dabei riss er einige Weinflaschen um und zerbrach zwei wertvolle Krüge aus Rohan.

Als sich Arno mit seinem Vater stritt, schämte sich Niping derart fremd, dass er sich ganz und gar im Rauch seiner Pfeife versteckte. Wulferd bemerkte das und zerstörte die Rauchwand immer wieder mit seiner Servierte.

Bomburs Schnarchen war so laut, dass Flori sich Wachs in die Ohren stopfen musste, um überhaupt Schlaf zu finden.

Immer wenn Bombur vom Stuhl aufstand, stieß er den Tisch mit seinem Bauch nach oben, sodass alle Anwesenden ihre Krüge hochnahmen und den Kerzenständer festhielten. Nachher machten sie es ganz automatisch.

Bofri bekam einen Lachanfall, als er Wulferd in Stadtkleidung sah. Man hatte ihm die Sachen von Arno gegeben, da sie ungefähr seine Größe haben. Aber auch nur ungefähr.

Niping empfand die erste, wenn auch kurze, Nacht im Pyjama als eine "positive Erfahrung".

Die Schweinejagd in Eiseskälte war ein Highlight des Abends.

Durch den Düsterwald

Charaktere:

Niping – Ein Zwerg aus den Blauen Bergen (Tims Charakter)

Wulferd – Ein Waldmensch aus der Nähe von Waldhall (Ninus Charakter)

Flori Rohbeere – Ein Hobbit-Gourmet aus Bree (Kathrins Charakter)

Renno Veltere – Ein sehr freundlicher Gastwirt aus Seestadt. Er ist ein alter Freund von Niping

Bofri – Der Sohn von Bofur, welcher ein Mitglied der Gesellschaft um Thorin Eichenschild war

Die Gefährten machten sich also bereit die lange Reise durch den Wald anzutreten. Viele Rucksäcke und Taschen lagen draußen vor dem Gasthaus. Eine merkwürdige Stimmung machte sich breit und Smuut und Arno waren viel mehr aufgeregt als Renno. Dieser hatte noch eine Überraschung parat und ließ die anderen am Gasthaus warten. Schließlich kehrte er rudernd in einem riesigen Boot zurück. Bofri ahnte Schlimmes. Als Renno den Wartenden dann berichtete, dass sie mit dem Boot durch die Sümpfe zum Osttor fahren wollten, samt Ponys und Pferde, weigerte sich Bofri zunächst einzusteigen. Niping, Flori und Wulferd hingegen packten ihre Sachen auf das Boot und halfen den Tieren beim Einstieg. Smuut und Arno verabschiedeten sich von der Gruppe und besonders von Renno. Alle drei umarmten sich nochmal innig. Dann, als Flori an der Pinne saß und Wulferd bereit zum Rudern, sprang auch Renno an Bord. Bofri hielt sich krampfhaft irgendwo fest, solche Angst hatte er vor der Bootsfahrt. Schließlich aber brachen sie auf. Das Wetter hätte besser nicht sein können. Strahlend blauer Himmel und eine solch herrliche Weitsicht, dass alle die Fahrt redlich genossen. Der Erebor war deutlich zu sehen und das Wasser des Sees war klar, fast bis auf den Grund konnte man schauen. Die Stimmung war einwandfrei.

Durch den Sumpf

Renno steuerte das Boot nun vom Langen See in den Sumpf. Die Luft änderte sich von einfach warm zu stickig und schwül. Schnell kamen sie nicht voran. Nachdem sie eine ganze Weile durch den schiffbaren Teil des Sumpfes gefahren waren, trieben links und rechts von ihnen Leichen vorbei. Drei Stück. Offenbar von den Elben aus der Gegend mit Pfeil und Bogen erschossen. Vor dem Osttor, welches in den Düsterwald führt, errichteten sie ihr erstes Nachtlager. Niping machte ein Feuer und Renno kümmerte sich um das Essen. Flori stimmte ein fröhliches Lied an und die anderen stiegen singend mit ein. Bofri kümmerte sich rührend um die Tiere. Er machte sich über den Namen von Nipings Pony lustig. "Wie kann man ein Pony nur Katze nennen", murrte er immer wieder. Flori hatte sein Pony Hobbingen genannt, während Wulferd sein Pferd Malvar rief. Die erste Nacht verging ohne große Vorkommnisse, wenngleich sie sich beobachtet fühlten. Die Elben waren in der Nähe, soviel stand fest. Am nächsten Morgen brachen sie also auf. Es ging nun in den Düsterwald.

Der Düsterwald

Hier spielte sich nun auch der Hauptteil unseres Abends ab. Im Düsterwald. Angefangen von den knorrigen Bäumen, den lichtundurchlässigen Blätterdächern, den fremdartigen Geräuschen und den

Gefahren, die sich abseits des Elbenweges befanden, reisten die Gefährten hochkonzentriert und wachsam die ersten Meilen durch den Wald. Ich beschrieb also zig Minuten lang in geregelten Abständen die Szenerie. Ihr erstes Lager, nach etlichen Meilen, errichteten sie gegen Abend. Mitten auf dem Weg, denn diesen sollte man besser nicht verlassen, wenn einem das Leben lieb ist. Die erste Wache hielt der junge Wulferd. Aufmerksam lauschte er den Geräuschen aus dem Dunkeln abseits des Weges, tief in der Finsternis des Waldes. Rascheln, Knistern und knackendes Geäst machten ihn fast wahnsinnig. Richtig Angst bekam er, als er zischende Stimmen aus den Tiefen des Walds vernahm, die seinen Namen flüsterten. "Wulferd!" "Wulferd." "Er hört uns nicht." Wuuulfeeerd." "Hier drüüüben, Wulferd." "Er will uns nicht hören..." "Wuuuulfeerd, hier sind wir." Die Stimmen überschnitten sich und Wulferd wurde ganz anders. Dann schreckte er plötzlich hoch. Renno hatte ihn geweckt. Wulferd war eingeschlafen und hatte geträumt.

Niping erging es bei seiner Nachtwache drei Tage später nicht besser. Anders als Wulferd bildete sich der Zwerg allerlei Dinge ein. Das ging so weit, dass der Schatten sogar nach ihm griff. Von da an hüllte sich Niping nur noch in den Rauch seiner Pfeife. Der Wald schockierte ihn nachhaltig.

Auf dem Weg reisend unterhielten sich die Charaktere sehr viel. Vor allem über Moria und den Alten Waldweg weiter südlich. Auch über ihre Reise wurde gesprochen. So vermissten sie schon seit Tagen den Himmel. Das Sternenzelt war durch das Blätterdach nicht mehr zu erkennen. Auch der Weg selbst war grausam und beschwerlich. Enge Stellen verlangte den Pferden und Ponys wirklich alles ab. Die modrige Luft und die Dunkelheit nagten am Gemüt der Reisenden. Nipings Tabakreserven gingen langsam zuneige und Bofri stand komplett unter Spannung, als würde sie jeden Moment etwas angreifen. Wulferd, der als Späher fungierte, entdeckte Tage später einen Schuh und einen Rucksack am Rande des Elbenwegs. In ihm war eine Puppe. Der Schuh, so schlussfolgerte die Gruppe, gehörte offenbar einem Mädchen von zehn bis dreizehn Jahren. Renno wollte abseits des sicheren Weges nach dem Mädchen suchen, während Wulferd ihn von diesem Vorhaben abbringen konnte. Renno, der die Hoffnung diesbezüglich nicht aufgab, stritt sich daraufhin mit Wulferd. Erst als Niping sehr trocken und hart bemerkte, dass das Mädchen tot sei und verloren noch dazu, erwachte Renno wieder und die doch harten Worte Nipings beförderten ihn wieder in die Realität. Trotzdem nahm Renno den Rucksack mit.

Nun, nach tagelanger Reise, brach auch die gute Stimmung ein. Der Fund des Rucksacks und die Tatsache, dass etwas Schreckliches diesem Mädchen zugestoßen sein musste, trugen nicht grade zur guten Laune bei. Die anfängliche Reiselust wich nun einer Sehnsucht nach Gemütlichkeit, Licht und einem freien Himmel. Selbst das Lagerfeuer diente Renno nur noch zum Kochen seiner Suppen und nicht mehr zum Erheitern der Moral. Die war nämlich weit unter dem, was man als gut bezeichnet. Der Düsterwald zeigte sein hässliches Gesicht. Nicht nur die trostlose Gegend, auch die Luft und die seelische Belastung trugen zur Verwahrlosung ihrer Persönlichkeit bei. Niping bestahl Wulferd, indem er ihn um einige Gramm Tabak erleichterte, Floris gute Laune war auch mit seiner Musik nicht wiederzuholen und Bofri suchte Streit und wollte am liebsten in den Wald gehen, um sich Ärger zu suchen und um seiner Wut freien Lauf zu gewähren. Renno war ständig unzufrieden mit seinen Kochkünsten, obwohl sie genauso gut waren wie eh und je. Wulferd war der einzige, der vom dunklen Einfluss des Waldes und dem Schatten halbwegs verschont blieb. Nicht dass die Gefährten nicht noch rational denken konnten. Sie waren es einfach nur leid sich diesen düsteren, leblosen und stinkenden Wald anzusehen. Das Fehlen des Himmels ließ es sie vorkommen, als durchquerten sie einen Tunnel von Ästen und Wurzeln. Auch den Tieren war es anzumerken. Tag für Tag quälten sie sich weiter.

Der Umweg

Als sie eines Tages eine steile Anhöhe mitten auf dem Weg erreichten, stockte ihnen der Atem. Die Tiere, das war jedem bewusst, würden diese Anhöhe nicht nehmen können, zu steil war diese. Man beriet sich und entschied sich für ein rasches Umgehen dieser Anhöhe. Gesagt, getan. Eilig marschierten sie um diesen Hügel herum, verließen dabei den sicheren Elbenweg und landeten bald in der Finsternis des Waldes. Nach einer guten Stunde entdeckte Wulferd den sicheren Weg wieder und sie hielten darauf zu. Plötzlich, buchstäblich aus dem Nichts, griff sie eine Atterkopp an. Eine mittelgroße Spinne, heimisch im Düsterwald. Ohne Vorwarnung schnappte sie nach Bofri, der allerdings in dem Angriff eine erfreuliche Abwechslung zum Tagesgeschehen sah. Während sich Niping und Renno um die Tiere kümmerten, erschlugen Bofri und Flori die Spinne. Der Kampf endete schnell. Zwei Pfeile, abgeschossen durch Wulferd aus sicherer Entfernung, steckten im Körper, während Bofri und Flori mit guten Treffern die Beine der Spinne abschlugen.

Kurze Zeit später erreichten die Gefährten den Elbenweg und die Stimmung schien tatsächlich zu steigen. Flori war stolz. "Der haben wirs gezeigt, der blöden Spinne", wiederholte er mehrfach, während Bofri immer wieder die Anzahl der Spinnen bemängelte. "Hätten ruhig ein paar mehr Spinnen sein können", maulte er.

Wir sind füreinander da

Als sie an diesem Abend ein Lager aufschlugen, konnten sie durch ein kleines Loch im Blätterdach den klaren Sternenhimmel sehen. Auch das Lagerfeuer schien seine alte Wirkung wieder zu erlangen und Flori stimmte mit seiner Flöte ein Volkslied an. Alle sangen mit - der eine mehr, der andere weniger. Die Stimmung stieg weiter an und die Moral wuchs wieder. Es war wohl diese eine Spinne, die sie wissen ließ, dass sie zusammenhalten mussten, um zu bestehen. Und genau das taten sie nun. Sie hielten zusammen. Bis sie, nach etlichen Tagen, das "Waldtor" und damit das Ende des Düsterwalds vor sich sahen.

Und hier hörten wir dann auf!

Anekdoten des Spielabends:

Bofri fluchte und verfluchte Renno, der ja eigentlich das Boot als Überraschung besorgte.

Niping suchte im Laufe der Reise sein Heil im Rauchen. Selbst im Schlafsack rauchte er.

Niping schlief die erste Nacht, am Osttor, in seinem Pyjama. Der Spott war ihm sicher.

Flori schaute im Wald ständig nervös auf die Uhr. Das Zeitgefühl täuschte ihn ständig.

Der Streit, um das Mädchen zu suchen, hielt recht lange an. Renno und Wulferd vertrugen sich erst sehr viel später wieder.

Der Fund des Schuhs und der Tasche des Mädchens ließ die Gesichter meiner Spieler richtig runterhängen.

Wulferds Sinne wurde auch tagsüber von Illusionen oder Halluzinationen geplagt. Der Grund: Schlafmangel.

Das Ziel vor Augen

Charaktere:

Niping – Ein Zwerg aus den Blauen Bergen (Tims Charakter)

Wulferd – Ein Waldmensch aus der Nähe von Waldhall (Ninus Charakter)

Flori Rohbeere – Ein Hobbit-Gourmet aus Bree (Kathrins Charakter)

Renno Veltere – Ein sehr freundlicher Gastwirt aus Seestadt. Er ist ein alter Freund von Niping

Bofri – Der Sohn von Bofur, welcher ein Mitglied der Gesellschaft um Thorin Eichenschild war

Der Elbenwald

Die Gefährten verließen den Düsterwald durch das Waldtor und betraten den Elbenwald. Eigentlich gehörte dieser Wald zum Düsterwald, doch hatte der Schatten hier offenbar keine Macht mehr, so dass die Gefährten sich in einem hellen und freundlichen Wald wiederfanden. Grüne Blätter an den Bäumen und das Sonnenlicht, welches auf eine weiche Art und Weise durch die Baumkronen bis nach unten gelangte, sorgte für eine fröhliche Stimmung. Besonders den Ponys und Pferden gefiel dieser Anblick und das Drumherum. Das Zwitschern der bekannten Vogelarten, welche im Düsterwald nicht präsent waren, klang aus den Bäumen zu ihnen hinunter. Der Geruch von Frische ließ jeden einmal tief ein- und ausatmen.

Als sie am frühen Abend eine Lichtung erreichten und hier ein Lager errichten wollten, teilten sie sich die anstehende Arbeit. Flori ging, so lange es noch hell war, Kräuter und Wurzeln sammeln, während Bofri sich um die Tiere kümmerte und Wasser holte. Niping besorgte Feuerholz und Renno bereitete alles für das Abendmahl vor, indem er Töpfe sortierte und die Feuerstelle zum Kochen herrichtete. Wulferd folgte einer Spur von Wildschweinen und erhoffte sich einen baldigen Jagderfolg. Es wurde dunkel. Unter einem sternenklaren Himmel saßen die Gefährten zusammen und warteten auf Wulferd, der bereits seit Stunden unterwegs war. Als man die Gespräche am Feuer immer wieder auf Wulferds Abwesenheit lenkte, machte man sich bereit ihn suchen zu gehen. Dann tauchte er aber plötzlich auf. Mit einem Reh auf den Schultern stapfte er der Gruppe entgegen. Man war über sein Jagderfolg so erfreut, dass man erst später bemerkte, dass es kein Wildschwein, sondern ein Reh war, welches er erwischt hatte. Sie verbrachten eine lange und angenehme Nacht. Es gab also Reh, frisch gesammelte Beeren und Wurzeln und etwas Brot vom Vortag. Renno bekam sogar noch eine Soße aus Kräutern hin, welche von den anderen wahrlich verschlungen wurde. Die Tiere genossen den Aufenthalt auf der Lichtung ebenfalls. Sie tollten umher und erfreuten sich bester Gesundheit. Die Nacht verging ruhig und ohne Vorkommnisse.

Durch das Land eines Tyrannen

Gut ausgeruht brachen die Gefährten auf. Nach Norden sollte es gehen, denn sie wollten ja schließlich zum Gundabadtal, welches im Nordwesten lag. Bofri meldete starke Bedenken an, denn diese Gegend war gefährlich. Er wollte lieber einen Umweg in Kauf nehmen, um eine Konfrontation mit den Einheimischen Nordleuten zu vermeiden. Als Bofri die Gruppe fragte ob sie Viglund kennen, machten sie sich zuerst über den Namen lustig. Niping fragte sogar, ob es sich dabei um einen Hund handele. Auch Flori und Wulferd lachten mit. "Was ein bescheuerter Name", kicherte Flori. Bofri wurde sauer.

Als er ihnen dann sagte, dass ihnen gleich das Lachen vergehen würde, waren alle still. So berichtete Bofri, dass Viglund der Herr über das Land nördlich des Elbenwalds sei und das absolute Gegenteil von Beorn, mit dessen Leute er sich im Krieg befinde. Viglund, der zwar ein starker und kampffähiger Mann sei, hielte sich Sklaven, die die Feldarbeit verrichteten. Nachdem Bofri Viglund als Tyrannen dargestellt hatte, mit all den Angewohnheiten, die ein solcher aufzubieten hat, lachte niemand mehr. Die Worte von Bofri waren so barsch, dass sogar der Dümmste sie verstanden hätte. Zwar reisten sie nun mit einem Kloß im Hals weiter, doch wurden sie dadurch sehr viel vorsichtiger und umsichtiger.

Am Abend des zweiten Tages, sie waren grade wieder durch einen kleinen Wald geritten, entdeckte Wulferd, der als Späher fungierte, ein Lager. Es glich einem Bauernhof und war umgeben von Feldern, auf denen Frauen und Männer bei der Arbeit zu sehen waren. Nun sollte Wulferd Zeuge von dem werden, was Bofri vorher gemeint hatte. Die geringe Anzahl der Wachen, es waren drei, erklärte sich schnell. Die Wachen nutzten die Kinder als Druckmittel um die Erwachsenen auf die Felder schicken zu können, damit sie vernünftig arbeiten. Als die Gruppe ihn erreichte, erzählte er ihnen alles und in Bofri brach die blanke Wut aus. Renno war dafür das Lager zu umgehen. Auch Flori und Niping rechneten sich keine großen Chancen aus, die Wachen zu erledigen, um dann die Sklaven zu befreien. Bofri wollte sich von seinem Vorhaben aber nicht abbringen lassen, wenigstens die Kinder zu befreien. Es brach ein Streit aus. Alle zischten und knurrten sich an. Erst als Flori sich bereiterklärte die Kinder zu befreien, herrschte kurzzeitig Ruhe, denn Flori war mit seinen Worten bereits auf dem Weg ins Lager.

Obwohl er behutsam schlich, entdeckte ihn eine der Wachen, die umgehend einen Hund in Floris Richtung sandte. Glücklicherweise hatte Flori noch etwas Reh bei sich und warf es dem heranstürmenden Hund entgegen. Erfreut über dieses köstliche Stück Fleisch brach der Hund seinen Angriff ab und verspeiste es, zu allem Ärger des Wachmanns. Diese Aktion war der Startschuss für Bofri. Mit lautem Gebrüll rannte er dem Wachmann entgegen, der sich nun auf Flori stürzen wollte. Der zweite Wachmann stürmte ebenfalls auf Flori zu, war aber noch etwas weiter weg. Auch der dritte Wachmann war alarmiert und kletterte von seinem Wachturm nach unten. Dort kam er auch an. Mit einem Pfeil im Hals, abgeschossen von Wulferds Bogen, landete er tot im Sand. Bofri kämpfte bereits mit den anderen beiden Wachleuten, während Flori mit aufgerissenen Augen den Kampf verfolgte. Als er bemerkte, dass Bofri Probleme bekommen würde, zog er sein Schwert. Mutig stürzte er sich auf die Wachen und verletzte einen schwer. Der Kampf war schnell vorüber. Niping öffnete eine verschlossene Hütte und starrte in ausgemergelte Gesichter. Völlig erschöpft und verängstigt sahen sie ihn an.

Nachdem Niping ihnen recht trocken zu wissen gab, dass sie ab jetzt frei wären, stürmten sie an ihm vorbei und auf den Verschlag zu, in dem sich ihre Kinder befanden. Auch hier standen die Türen offen. Kinder und Eltern vereint in ihren Armen liegend, ein Bild, welches man so schnell nicht vergisst. Der älteste der Sklaven schwor, Beorn davon zu berichten und sich die Gesichter seiner Retter zu merken. Mit ausreichend Proviant, Decken und Ausrüstung machten sie sich dann auf den Weg nach Süden. Die Gefährten machten sich, in heldenhafter Manier, auch auf den Weg. Allerdings nach Norden. Man sprach nicht viel über die Gefangenen. Einzig Bofri fand, dass die Wachleute einen viel zu schnellen Tod gestorben waren, während sich Flori mit seinem neuen "Freund" befasste. Den Hund nannte er "Rotte", denn ständig machten sich Niping und er über Wulferd lustig, der ja am Vortag einer Rotte Wildschweine gefolgt war, später aber mit einem Reh zurückkehrte. Sie lagerten später in einer Ruine, in der Wulferd schreckliche Träume plagten. Er sah tote Menschen im Eis. Seestadt war zugefroren. Eiszapfen so lang wie Kurzschwerter und der Lange See war ebenfalls von einer dicken Eisdecke verschlungen worden. Immer wieder sah er gefrorene Leichen. Mit aufgerissenen Augen starrten sie ihn an. Männer, Frauen und Kinder. Als er wach wurde, berichtete er der Gruppe von seinen Träumen. Niemand konnte etwas damit anfangen und dieses eklige Gefühl blieb Wulferd noch den ganzen nächsten Tag erhalten.

Ein schrecklicher Verlust

Sie ritten weiter und kamen gut voran. Die Landschaft änderte sich, war aber nicht minder beeindruckend. So wurde ihr Weg hügeliger und schroffer. Am späten Nachmittag erreichten sie eine Stelle am Großen Fluss, die man unter Anstrengung vielleicht überqueren konnte. Genau das versuchten sie. Eine Stromschnelle, die sehr stark war, diente als Überquerung. Wulferd erklärte sich bereit ein sicheres Seil auf der anderen Seite des Flusses zu befestigen, so dass der Rest nachkommen und das Seil als Führung benutzen konnte. Sie brauchten alle Seile, die behutsam zusammengebunden wurden. Wulferd machte sich auf, den Fluss zu überqueren. Sein erster Versuch scheiterte und die Strömung riss ihn sofort von den Beinen. Er fiel ist Wasser, konnte sich fangen und an einem Felsen festhalten. Dann versuchte er es erneut. Offenbar hatte er die Stärke der Strömung unterschätzt. Nach mehrmaligem Hinfallen, gelang es ihm schließlich das andere Ufer zu erreichen. Er band das Seil an einem alten Baum fest und deutete den anderen den Fluss zu überqueren. Niping folgte mit seinem Pony. Problemlos überquerte er den Fluss. Nicht ein einziges Mal fiel er hin. Dann folgte Flori mit seinem Pony und dann Bofri. Allesamt schafften es recht zügig. Als letztes kam Renno, der ja an erster Stelle Wulferds Pferd führte. Dahinter, an einem separaten Seil befestigt, stieg sein eigenes Pferd ins Wasser. Und dann passierte es: Zehn Meter vor dem rettenden Ufer rutschte Rennos Pferd aus und knallte auf die Seite, in die starke Strömung. Dabei riss es Wulferds Pferd fast mit sich. Einige Ausrüstungsteile trieben bereits davon. Das Pferd schrie und versuchte wieder auf die Beine zu kommen. Auch Renno wollte helfen, wenngleich er wusste, dass er als Mensch nicht die nötige Kraft aufbringen konnte, um dem Tier zu helfen. Erst als Niping heldenhaft ins Wasser sprang und das Seil durchtrennte, welches am Sattel von Wulferds Pferd befestigt war, beruhigte sich die Lage. Nicht aber für Rennos Pferd. Es trieb blitzartig den Fluss entlang, knallte schreiend auf einige im Wasser liegende Felsen und verschwand dann im tieferen Gewässer. Renno konnte es kaum glauben. Er hielt sich am Sicherungsseil fest und starrte seinem Pferd hinterher. Niping und Wulferd zogen Renno aus dem Wasser. Das Pferd samt aller Nahrungsvorräte und dem Kochgeschirr waren weg. Weggespült. Verloren im reißenden Strom des Anduin. Rennos Laune war schlagartig auf dem Tiefpunkt seiner Reise. Auch der Rest der Gruppe war schockiert. Erst Niping bemerkte später, dass es besser so sei, als würde jemand von den Gefährten ums Leben gekommen sein. Recht sollte er behalten. Ärgerlich war auch, dass sie ab jetzt keine Nahrung mehr hatten. Zwar hatten sie das Gundabadtal erreicht, doch hatten sie einen hohen Preis dafür bezahlt. Die Stimmung war kaum noch als gut zu bezeichnen. Am Abend entdeckten sie in den Felshöhen eine Höhle, in der sie sich niederließen. Wulferd ging auf die Jagd und Niping fing ein paar Fische. Sie waren im Gundabadtal angekommen.

Anekdoten des Spielabends

Flori und Bofri naschten so viele Beeren, dass ihnen fast schlecht wurde

Flori: "Wo ist eigentlich Wulferd hin?" Bofri ganz locker: "Der hat hier ein paar Spuren von Wildschweinen entdeckt und folgt diesen nun." Flori sieht sich ängstlich um: "Wildschweine? Hier leben Wildschweine?"

Wulferd machte sich zum Gespött, als er statt einem Schwein mit einem Reh zurückkehrte. Geschmacklich war es den Gefährten hingegen egal.

Niping machte zur Veranschaulichung der Jagdbeute für Wulferd zwei Rauchbilder. "Das ist ein Wildschwein und das hier ein Reh", sagte er und pustete dabei den Rauch in Form eines Wildschweins und eines Rehs.

Flori mischte heimlich ein wohlriechendes Kraut unter den Tabak von Niping. Dieser war damit zufrieden, wenngleich die Farbe des Rauchs nun einen violetten Stich annahm.

Nachdem die Wachen erledigt waren, bedienten sich Flori und Niping ihrer Habseligkeiten. Darunter war eine Mütze aus Waschbärenfell, die Flori so toll fand, dass er sie nicht mehr abnahm.

Die Aktion am Fluss dauerte zwei Stunden (reelle Spielzeit) und war sehr spannend. Am Ende starb Rennos Pferd auf eine tragische Weise.

Wulferd erschoss den Wachmann, als dieser dabei war, die Leiter herunterzuklettern. Mit drei Sechsen und einer Gandalph-Rune hatte er den besten Wurf des Abends. Auf siebzig Metern durchschlug sein Pfeil den Hals des Wachmanns, der dann rücklings von der Leiter fiel.

Flori brach in Panik aus, als der Hund des Wachmanns auf ihn zukam. In letzter Sekunde warf er dem Hund das Fleisch entgegen. Ich würfelte eine Gandalph-Rune und drei Einsen. (für mich ist Saurons Auge immer sehr gut). Der Hund sprang also an Flori vorbei und vertilgte schwanzwedelnd das Reh.

Ein stiller Ort im Gundabadtal und Neue Freunde

Charaktere

Niping – Ein Zwerg aus den Blauen Bergen (Tims Charakter)

Wulferd – Ein Waldmensch aus der Nähe von Waldhall (Ninus Charakter)

Flori Rohbeere – Ein Hobbit-Gourmet aus Bree (Kathrins Charakter)

Renno Veltere – Ein sehr freundlicher Gastwirt aus Seestadt. Er ist ein alter Freund von Niping

Bofri – Der Sohn von Bofur, ein Mitglied der Gesellschaft um Thorin Eichenschild

Skari Dregora – eine junge Nordländerin (16) aus dem Gundabadtal

Rubi Dregora – die jüngere Schwester (13) von Skari

Borg Dregora – Skaris, Luras und Rubis Großvater (61)

Lura Dregora – die jüngste (7) der drei Schwestern

Unemara Dregora – die Frau von Borg und Großmutter (57) der Schwestern

Die Flucht

Tage später, genauer gesagt drei Tage später, folgten Wulferd und Bofri den Fußspuren, die Flori am Rande eines Flusses am Morgen entdeckt hatte. Sie führten immer wieder zu ihrer Höhle. Eine erhöhte Wachsamkeit machte sich in der Höhle breit. Glücklicherweise waren die Fußspuren von Menschen, wie Wulferd es bemerkte. Beobachtet fühlten sie sich zwar nicht, doch waren sich alle einig, dass sie

ihr rustikales Domizil bald verlassen wollten. Niemanden gefiel es, eventuell beobachtet oder gar ausgekundschaftet zu werden. Sie verdoppelten ihre Nachtwache. So machten sich Renno und Niping für die erste Schicht bereit. Außer dem jetzt einsetzenden Regen fiel ihnen nichts auf. Es war ruhig. Niping machte Figuren aus Rauch und Renno bewertete sie. Auch das Schnitzwerk von Niping war Thema des Abends. Nach der harten Kritik Rennos, beschloss Niping, sein Schnitzwerk, mit sehr viel Phantasie war ein Pferd herauszusehen, zu entsorgen. Als Renno immer wieder die Augen zufielen, bekniete ihn Niping doch endlich schlafen zu gehen. Nach langem Betteln und Flehen legte sich Renno also schlafen.

Niping war also allein als Wache. Das machte ihm aber auch nichts aus. Erst als er, mitten in der Nacht, Stimmen zu hören schien, brach in ihm eine leichte Unruhe aus. Am Horizont zeichneten sich zwei Gestalten ab. Als Niping die Größe der Silhouetten mit den daneben befindlichen Bäumen verglich, verschluckte er sich fast an seiner Pfeife. Die Stimmen wurden lauter. Nun verstand Niping einige Wortfetzen. "Da sin welche in unser Höle", grölte einer der beiden Gestalten und zeigte mit seinem Arm in Nipings Richtung. "Alarm", flüsterte der Zwerg, als spräche er zu sich selbst. Dann wiederholte das Wort. Aber dieses Mal sehr viel lauter. "ALARM!", brüllte er und rannte in die Höhle. "Steintrolle!" Renno schreckte sofort hoch, Flori kam hektisch aus seinem Zelt, die Pferde und Ponys scheuten und Bofri hatte Mühe sie zu beruhigen und Wulferd packte schnell die nötigsten Dinge zusammen. Die Trolle näherten sich schnell ihrer Höhle. Die Gefährten traten die Flucht an. Allen voran die Pferde, Ponys und der Hund "Rotte". Der Regen und der dadurch resultierende matschige Boden erschwerte ihnen das Vorankommen erheblich. Einer der Trolle verfolgte die Gruppe. Seine Behäbigkeit glich er mit unermüdlicher Willenskraft wieder aus. Nach einer halben Ewigkeit, fast zehn Minuten, holte er die Gefährten ein. Voller Panik drehten sich Bofri und Renno um. Wulferd blieb auch stehen und staunte. Niping konnte dem Tempo nicht mehr standhalten und wurde zunehmend langsamer. Der Troll freute sich bereits über sein leichtes Opfer. Allerdings hatte er seine Rechnung ohne den Hobbit gemacht, der sich nun mit gezogenem Schwert schützend zwischen ihn und Niping stellte. Auch Wulferd zog nun entschlossen seinen Bogen und machte sich kampfbereit. Renno und Bofri bewunderten den Mut den Flori aufbrachte. Doch zum Kampf kam es glücklicherweise nicht. Flori verwirrte den Troll durch sein Hin- und Hergehusche so dermaßen, dass dieser von Niping abließ, und der Zwerg seine Flucht wieder aufnehmen konnte. Der Troll, völlig verärgert, suchte den Hobbit. Der hatte sich allerdings längst wieder der flüchtenden Gruppe angeschlossen. Als der Troll wieder an Nähe gewann, lotste eine fremde Gestalt die Gefährten zu sich. Lauthals schrie diese Person den Flüchtenden zu. Diese Person, ein junges Mädchen, kannte offenbar die Umgebung sehr genau. Sie trieb Bofri und Renno an, die wiederum die Pferde und Ponys antrieben. Die Verfolgung setzte sich weiter fort. Es ging durch Büsche, über Hügel, durch Bäche und über weite Flächen. Der Troll ließ nicht locker. Erst als das Mädchen in einen recht tiefen Fluss sprang, und die anderen ihr folgten, schüttelten sie ihren Verfolger ab. Der Troll war weit weg und die Gerfährten körperlich völlig ausgelaugt, nass und müde. Das Mädchen stellte sich mit dem Namen Skari vor. Sie führte die Gruppe an einen sicheren Ort; ihrem zu Hause. Nach einer wahren Odyssee durch eine labyrinthartige Felslandschaft, erreichten sie am frühen Vormittag schließlich eine Art "Oase". Auf einer von riesigen Felsen umrandeten Lichtung stand ein Holzhaus. Ein großes Holzhaus. Skari erklärte ihnen, dass es ihr zu Hause sei und dass man sie als Gäste bestimmt freundlich empfangen würde. So geschah es, dass die Gefährten Skaris Großeltern Borg und Unemara kennenlernten. Auch mit Skaris jüngere Schwestern Rubi und Lura wurden sie bekannt gemacht.

Die Zuflucht

Hier blieben die Gefährten vorerst. Sie wurden mehr als nur freundlich empfangen. Am Küchentisch wurden Geschichten erzählt und natürlich, weswegen die Gefährten überhaupt ins Gundabadtal

gekommen waren; dem Mondenross. Ebenso kam zur Sprache, warum Skari mit ihren Geschwistern bei ihren Großeltern lebte. Vor über fünf Jahren war ihr Vater gemeinsam mit ein paar anderen Männern nach Thal gegangen, um den dortigen Kampf gegen die Orks zu unterstützen. Er kam aber nicht wieder. Skaris Mutter war über die Unwissenheit um den Verbleib ihres Mannes so aufgewühlt, dass sie ihre Kinder kurzerhand in die Obhut ihrer Eltern legte, um ihren Mann suchen zu gehen. Auch sie kam nicht wieder. Eine traurige Geschichte wie Bofri fand. Schnell aber lenkte man die Aufmerksamkeit auf andere Dinge.

Die Gefährten genossen das Bad, welches sich im Keller des Hauses befand. Bofri kümmerte sich rührend um die Tiere und war offenbar für die jüngste der Schwestern der beliebteste der Gefährten. Borg und Unemara hatten sich hier im Laufe der Jahre ein kleines Paradies mitten im Gundabadtal errichtet. Dieser Ort war selbst für Kenner der Gegend schwer zu finden, geschweige denn zu erreichen. Es gab einen kleinen Kanal, der das Haus stetig mit Frischwasser versorgte. Hühner und ein kleines Feld, auf dem man allerlei Gemüse anbaute. Das Haus selbst war in einem recht guten Zustand. Allerdings wollte Borg das Haus ausbauen und hatte auch schon dementsprechend das Material besorgt. Seine zunehmende Blindheit ließ den Ausbau aber nun nicht mehr zu. Die Gefährten verbrachten einige Tage in diesem Haus. Man freundete sich mit der Familie an und beschloss der Einladung zum Überwintern Folge zu leisten. Somit war Bofri vollends damit beschäftigt seine Fähigkeiten als Handwerker unter Beweis zu stellen. Er leitete die Arbeiten am und im Haus. Alle halfen mit. Nebenbei tauschte Renno Rezepte mit Unemara aus und Flori legte einen derart famosen Kräutergarten an, dass dieser Seinesgleichen suchte. Bofri spielte viel mit der kleinen Lura und Wulferd unternahm einige Ausflüge mit Skari. Die beiden kamen sich näher. Nach einigen Wochen waren alle zu einer großen Familie zusammengewachsen. Nachdem Wulferd Skaris Vertrauen gewonnen hatte, erklärte sie ihm, dass sie wüsste, wo sich das Mondenross aufhielte und sie ihnen gerne bei der Jagd behilflich sein würde.

Die Gefährtenphase

Hier verbrachten meine Spieler ihre erste richtige Gefährtenphase. Das Haus der Familie wurde zur "Zuflucht" und die Bewohner ihre "Gönner". In der Gefährtenphase bauten sie das Haus aus, so dass nun jeder einen eigenen Raum hat, den er bewohnt. Wulferd sammelte Kräuter und erweiterte sein Wissen um Gifte. Eines Tages wanderten alle zu der Trollhöhle, untersuchten diese gründlich und fanden einen grandiosen Schatz, versteckt unter einer schweren Steinplatte. Mit dem Gold und der Gegenstände erhandelten sie sich neues Material für das Haus. Flori und Niping genossen die Ruhe und die Abgeschiedenheit, während Renno sich mit seinen neuen Rezepten vergnügte. In Bofri loderte die riesige Flamme des Handwerks. Er optimierte den Wasserzulauf des Kanals, reparierte etliche Dinge am Haus und erweiterte seine Fähigkeiten als Handwerker. Der Hund "Rotte" verblödete zusehend. Hühner jagden ihn über die Lichtung und wenn er sein Spiegelbild im Wasser entdeckte, zog er sich mit eingezogenem Schwanz zurück.

Anekdoten des Spielabends

Floris Mut sich dem Troll zu stellen ließ das Adrenalin aller Gruppenmitglieder von "Flucht" auf "Kampf" umstellen.

Der Hund "Rotte" hatte nur Dummheiten im Kopf: So nahm er ein Bad in einer Pfütze im Inneren der Höhle und schüttelte sich bei Flori im Zelt trocken. Dieser fand das gar nicht komisch.

Beim Antritt der Flucht war Wulferd der erste, der die Höhle verließ.

Der erste Anblick der rettenden Lichtung ließ alle Charaktere vor Freude seufzen.

Das Schicksal von Skaris Eltern ließ alle nachdenken. Jeder für sich empfand diese Geschichte als grausam und traurig.

Im Laufe der Zeit, wir sprechen von Wochen, entwickelte sich eine enge Freundschaft zwischen allen Bewohnern des Hauses. Das tat den Charakteren besonders gut. Seit ihrem Aufbruch in Seestadt hatten sie kein so schönes Heim mehr gefunden.

Skari hat sich in Wulferd verguckt. Die beiden unternahmen sehr viel miteinander.