

Das Land der Giganten in Dorm, den ersten Monat des Jahres

- Wetter: Der Schnee wird immer dichter, einige Seen sind bereits durch die Kälte zugefroren. Die Schafe werden in die Ställe getrieben und das Leben verlagert sich in das Innere der warmen Häuser.

- Du rufst deinen Clan zu einer Sitzung in eurem Langhaus zusammen, um ihnen das kleine Lebewesen, das du im Meer gefunden hast, zu zeigen. Das Erstaunen scheint keine Grenzen zu finden, als der Zwerg in das Langhaus gebracht wird. Einige halten ihn für einen Boten der Götter, der jedoch Opfer des Sturms geworden ist, den die Götter aus Wut über den Tod des großen Fisches geschickt haben. Andere denken er könnte ein mißgebildeter Mensch sein, der sich wegen seiner Winzigkeit und Schwäche offenbar umgebracht hat. Manche glauben jedoch auch an die Möglichkeit, daß dieser Zwerg von einer bisher unentdeckten Insel stammen könnte und Opfer des furchtbaren Sturms geworden ist. Letztere Gruppe erhält großen Zulauf, als du ein kleines Beil, gefertigt aus einem seltsam schimmernden Stein, in den Hauptpfeiler des Langhauses schleuderst und es dort zitternd steckenbleibt. Selbst die Ältesten haben noch nie ein derartiges Material gesehen. Auch von einer derart großen Menge Gold hat man noch nie gehört (noch dazu mit den kunstvollen Abbild eines Menschen mit einer unförmig kleinen Nase). Man beschließt sofort, daß du als Abgesandter deines Clans zum Ting gehen wirst, um den Weisesten des Landes deine Fundstücke zu präsentieren. Eine Ehrengarde von 10 Männern meldet sich freiwillig, um dich zu begleiten.

- Beflügelt durch deinen Erfolg beschließt du alle Strände nach weiterem Standgut abzusuchen. Ungefähr 15 Männer deines Clans suchen die Strände im Südwesten ab, wo du den Zwerg aufgefischt hast. Du selbst fährst mit deinem Sohn die gesamte Insel ab, obwohl der Schneefall die Sicht stark behindert. Die Nächte verbringt ihr in engen Zelten, die ihr bei Nacht an irgendeinem Strand aufbaut, sobald die Dunkelheit und eure Müdigkeit das Weiterfahren unmöglich macht.

Nach fünf Tagen kommt ihr dabei auch in den äußersten Nordwesten der Insel, wo ihr bisher noch nie mit dem Boot gefischt habt. An einer Steinklippe seht ihr plötzlich einen langgezogenen und sehr hohen Schatten. Beim Näherfahren entpuppt sich dieser Schatten als eine Art Turm, der in die Klippe hineingebaut wurde und nur von der See aus zu erkennen ist. Es scheint jedoch keine Möglichkeit zu geben vom Wasser aus in den Turm zu gelangen (vor allem nicht bei einem Seegang, wie an diesem Tag) und so beschließt ihr die geschützte Bucht zurückzukehren, in der ihr zuvor die Nacht verbracht habt.

Am nächsten Tag verlaßt ihr wieder die Bucht und begeben euch über Land auf den Weg zu diesem Turm. Das Wetter ist furchtbar und der Weg über das erkaltete Lavagestein ist beschwerlich. Schließlich kommt ihr dennoch an der Stelle an, wo ihr am Vortag den Turm saht. Von oben ist nichts zu entdecken, und so seilst du deinen Sohn an der Klippe ab. Er findet einen Einstieg durch eine Art Fenster und du folgst ihm in das **Innere des Turmes**:

Der Turm ist vollkommen aus dem Gestein geschlagen und ist von innen wundervoll mit Malereien verziert. Die Fresken illustrieren genau die Geschichte eures Volkes. Einst scheint ihr in einem Land gelebt zu haben, das von Sonnenschein erfüllt war. Ein Land voller Felder und großer Ziegenherden, das seine Bewohner mehr als genug versorgen konnte. Dennoch war die Idylle nicht vollkommen. Riesige Heere kleiner Zwerge mit verzerren Gesichtern und schrecklichen schwarzen Waffen grif-

fen immer öfter an und drängten die Menschen langsam aber sicher zurück. Schließlich blieb euren Vorfahren nur noch die Flucht in ein anderes Land. Sie erbauten riesige Schiffe und verließen ihr Land, um nach vielen Entbehrungen schließlich hier anzukommen. Scheinbar war eines der letzten Opfer dieser Reise ausgerechnet der Mann, der den ganzen Plan zur Flucht gefaßt hatte und sein Volk schließlich hierher führte. Ihm zu ehren wurde dieser Turm errichtet und er selbst soll in seinem Inneren begraben sein.

Am Ende des Ganges findet ihr eine breite Wendeltreppe, der ihr nach unten folgt. In der unteren Etage des Turmes kommt ihr nach dem Öffnen einer Tür in das Innere einer großen Halle, an deren Kopfende ein marmorner Thron steht. Auf diesem Thron finden sich nur noch die Reste eines Skeletts, in dessen Verfallenen Händen ein großes, unirdisch silbern glänzendes Schwert ruht. Das Schwert ist bis auf das Abbild eines goldenen, von einem katzenartigen Tier gehaltenen Kreises, der auf beiden Seiten, kurz oberhalb des Heftes eingearbeitet wurde, und einem großen geschliffenen Diamanten am Schwertknauf, schmucklos.

Vor dem Thron befindet sich ein vertieftes Becken, in dem die Reste eines einst wohl gigantischen Schiffes stehen. Dieses zweimastige Schiff hatte eine Länge von 90 Metern und eine Breite von 10 Metern. Es bot auf seinen zwei Decks Platz für etwa 100 Menschen und eine große Menge von Gütern - ideal für eine Fahrt über große Strecken. Wie dieses Schiff hierhin gebracht werden konnte ist euch schleierhaft (das Fenster und der Ausgang, der an der Wendeltreppe im obersten Stockwerk früher nach draußen führte und nun verschüttet ist, sind beide viel zu klein).

Ihr beide verlaßt nach zwei Tagen Aufenthalt das Grab und begeben euch (mit dem Schwert) zurück zur Bucht und von dort aus nach Hause.

- Die Männer, die alle Strände im Südwesten abgesucht haben, kommen mit einem Balken zurück, in dem einige Nägel aus dem seltsamen Stein (dem gleichen aus dem die Axt besteht) stecken.

- Bei deiner Rückkehr verkündet dir deine Frau eine frohe Botschaft: Ihr erwartet ein Kind!!!

- Aus den benachbarten Clans sind einige Besucher angekommen, die den eingefrorenen Zwerg und seine seltsame Axt sehen wollen.

- Das Wetter ist so schlecht geworden, daß weitere Fahrten aufs Meer selbstmörderisch sind. Es ist Zeit für die Ausbesserung des Bootes und der Netze. Außerdem steht genügend Holz zum Bau eines größeren Schiffes zur Verfügung.