

# Das Land der Giganten in Fejdrain, den zweiten Monat des Jahres

- Wetter: Die Temperaturen sinken ins Bodenlose. Die Seen und Bäche sind zugefroren. Alle Schafheerden befinden sich in ihren Winterquartieren. Schifffahrt ist zu einem nicht mehr vertretbaren Risiko geworden.

- Quer durch den kniehohen Schnee begibst du dich zum Langhaus, wo die Sitzung des Clans in wenigen Minuten beginnen wird. Der Sippenälteste hatte der Versammlung zunächst seine Zustimmung verwehrt - offenbar scheut er in seinem hohen Alter die körperlichen Anstrengungen, die mit solchen Treffen zusammenhängen. Deine Andeutungen, daß bei dieser Versammlung Dinge zum Gespräch kommen könnten, die ein neues Licht auf die Vergangenheit unseres Volkes werfen könnten, haben jedoch seine Neugierde geweckt und ihn doch zustimmen lassen.

Als schließlich die gesamte Sippe im Langhaus versammelt und der erste Hunger gestillt ist, beginnst du schließlich mit deinem Bericht über den seltsamen Turm. Viele schenken dir keinen Glauben und sagen dir nach, daß du die Zeichnungen an der Wand falsch gedeutet hast: „Vor allem ist es natürlich vollkommener Unsinn, daß Albolg nur eine Insel ist. Wir Firbolg haben schon seit jeher auf diesem Land gelebt und nur einige wenige wagen sich erst jetzt hinaus aufs Meer. Wenn deine Theorie stimmte, müßten wir heute eigentlich ein großes Seefahrervolk sein, denn so viele Kenntnisse kann man doch nicht so einfach verlieren.“

Trotz zahlreicher Zweifel beschließt man einstimmig den Turm zu begutachten. Um auch dem Sippenältesten den Zugang zum Grab zu ermöglichen wird man den Eingang wieder ausgraben. Die Stammesältesten der übrigen Clans werden benachrichtigt und werden sich ebenfalls mit einigen Begleitern zum Turm begeben.

- Du selbst begibst dich zum Haus des ehrenwerten Patriarchen und bittest ihn zur Teilnahme an der genaueren Erforschung des Grabes und zur Einberufung einer außerordentlichen Stammessitzung, die nach dem Besuch des Turms die Ergebnisse ausarbeiten wird. Erst jedoch wenig begeistert von der Aussicht durch den Schnee einem ungewissen Ziel entgegenzumarschieren und hält deine Theorien über die wirkliche Geschichte Albolgs für die Einbildungen eines Fischers, der durch seinen ohnehin verruchten Beruf noch mehr verblendet wurde und nun mit seinen Hirngespinnsten das gesamte Land in Unzweifel über seine Herkunft stürzt. Zwar hat er nichts dagegen, daß jeder Clan Vertreter zu diesem Turm schickt, da es ja das Problem dieser Menschen sei, ob sie sich eine schwere Erkältung für nichts und wieder nichts draußen in der Kälte holen. Einer vorzeitigen Stammessitzung stimmt er sowieso nicht zu. Beim alljährlichen Ting kannst du vor den Stammesältesten sprechen, wenn dich dein Clan als Vertreter schickt, doch nicht früher.

- Du wendest dich nach der Versammlung an die Firbolg, die während des Streites auf deiner Seite waren, und bittest sie um Hilfe beim Bau eines großen Schiffes, ähnlich dem, das sie bald im Grab sehen werden. Mit Hilfe dieses Schiffes dürfte es möglich sein herauszufinden, ob die Zeichnungen im Turm die Wahrheit sprechen, oder nicht. Fünfzehn Männer - hauptsächlich Spielgefährten aus deiner Jugend - erklären sich sofort bereit dir zu helfen, wenn du sie bei deiner Fahrt über das Meer mitnehmen wirst.

- In der zweiten Woche des Monats bricht ein Teil deines Clans (50 Menschen) in den Nordwesten Albolgs auf. Man nimmt große Nahrungsmittelvorräte, Werkzeuge und vor allem warme Kleidung und Decken mit. Das Schwert hast du in deinem Haus zurückgelassen, wo es von deiner Frau sorgfältig versteckt wird. Einige der Männer, die dir beim

Bootsbau helfen wollen, bleiben zurück, um die ersten Bäume zu fällen und Bretter zu sägen.

- Nach einer Woche Marsch durch den tiefen Schnee und Morddrohungen an dich, sollte das ganze nur ein Witz und diese Strapazen in Wirklichkeit umsonst sein, kommt ihr schließlich an der Klippe über dem Turm an. Einige Männer seilen sich nach deinen Einweisungen sofort ab und betreten staunend den Turm. In den folgenden Stunden wird es voll in der Grabkammer, denn es kommen langsam die Vertreter der übrigen Clans an und alle wollen das Innere des Turms sehen. Die Alten stehen derweil ungeduldig in der Kälte, bis endlich jemand auf die Idee kommt mit der Ausgrabung des Einganges zu beginnen. Die nächsten vier Tage erfüllt rege Arbeitsamkeit den Turm, als alle Schäden durch Erdbeben und Vulkanausbrüche beseitigt werden und geschickte Zeichner die Fresken an den Wänden abmalen. Eine Woche dauern die Arbeiten im Turm. Um die Ergebnisse gemeinsam ausarbeiten zu können, beschließt man den Patriarchen um eine außerordentliche Stammessitzung zu bitten, bei der ihm die neuen Fakten (oder auch der Beweis, das die Fresken lügen) vorgelegt werden.

- Zu Hause haben deine Helfer bereits große Mengen Holz gesammelt und beginnen nun mit dir beim Bau des Schiffes. Es wird voraussichtlich 40m lang und 7m breit sein und Platz für 16 Männer bieten.

- In den Lagerhäusern deines Clans wurden die letzten Wintervorräte schon lange eingelagert. Nun kann man sich einen Gesamteindruck über das gelagerte Gut verschaffen:

<b>Art</b>	<b>Jahresproduktion</b>	<b>Eingelagerte Waren</b>	<b>Wert der Waren</b>
Marmor	270 EL	20 EL	2,2 GT
Bernstein	2½ EL	½ EL	60 GT
Steinholz	250 EL	260 EL	130 GT
Stahlholz	120 EL	50 EL	40 GT
Schafe	300 Stk	3000 Stk	480 GT
Obsidian (10 GT / EL)	3 EL	2 EL	20 GT
Eichenholz	500 EL	670 EL	53,6 GT
Fisch	150 EL	4 EL	720 GM
Gneis	200 EL	60 EL	3,9 GT
Wolle	1000 EL	100 EL	7,5 GT

Waren im Gesamtwert von umgerechnet 798 GT!!!!