

Das Land der Giganten in Ranja, den fünften Monat des Jahres

- Wetter: Die Natur scheint sich in diesem Monat für die schrecklichen Unwetter in letzter Zeit entschuldigen zu wollen. Angenehme Wärme erfüllt die Luft und läßt Eis und Schnee langsam schmelzen. Überall ist das Plätschern von Tausenden von Rinn-salen zu hören, die sich von den Bergen herabschlängeln. Teile des Boden sind wegen des Schmelzwassers sumpfig geworden und so bleiben die Riesen die meiste Zeit in der Kirche, die ihnen von den Einheimischen bereitgestellt wurde.



- Alle sechzehn Riesen machen große Fortschritte im Erlernen der Sprache der Zwerge, obwohl sich diese als sehr umständlich und übermäßig kompliziert heraus-stellt. Ein einfaches Gespräch ist bereits jetzt möglich und die Einheimischen freuen sich ganz of-fensichtlich, daß ihre Besucher mit solchem Eifer an die Arbeit gehen. Emris macht bei der Erler-nung der Sprache der Nordmän-ner Bekanntschaft eines jungen Mädchens namens Irma, die sich

besonders um die Riesen kümmert. Ihr Vater ist Lehrling bei einem der großen Dru-iden Seyfgards und hat seiner Tochter viel über die Länder des Nordens beigebracht. Um ihr Wissen auch für spätere Generationen zu erhalten, verwenden die Seyfgarder eine Sprache, die mit kleinen Zeichen (die Einheimischen nennen sie Runen) auf Steintafeln oder Tierhäuten festgehalten wird. Auch diese Sprache ist überaus kom-pliziert - schwerer noch als die gesprochene Sprache. Die Männer aus Albolg be-schließen daher zunächst mit den Einheimischen sprechen zu können, bevor sie ver-suchen die Runen begreifen zu lernen.

- Feierlich wird den Nordmännern die konservierte Leiche einer ihrer Artgenossen übergeben [*mit Andi ausspielen*].

- Einige der Männer bitten Emris um die Erlaubnis schnellstens mit dem Bau einer Behausung zu beginnen, die in Zukunft als Unterkunft für Besucher aus Albolg sein soll. Sie möchten so schnell, wie möglich wieder zurück nach Albolg, um ihren Fami-lien sagen zu können, daß sie heil angekommen sind und eine Überfahrt auf die Insel der Zwerge eigentlich kein Problem ist. Selbst der Patriarch wird nun einsehen müs-sen, daß sein Glaube offensichtlich falsch ist.

- Mit dem Laufe der Zeit wird immer auffälliger, daß sich immer weniger männliche Seyfgarder in dem Dorf aufhalten. Fast nur noch Frauen sind in der Siedlung und auf den kärglichen Feldern in der Umgebung zu sehen. Auf seine Frage antwortet man Emris, daß die Männer nach Süden gegangen sind, um Beute zu fangen. Genaueres sagt man ihm jedoch nicht.

- Einige Nordmänner, die scheinbar als einzige im Norden zurückgeblieben sind, laden Emris und seine Begleiter zum Walfang ein. Leider können nicht alle Riesen mit auf das Schiff gehen, da dieses schon unter der Last von Emris und drei weiteren

Begleitern leidet. Die Nordmänner geben Emris eine Harpune, die zwar ein wenig zu kurz aber dafür sehr gut ausbalanciert und stabil ist. Sie besteht aus dem seltsamen Gestein, das die Nordmänner Eisen nennen. Der Walfang ist sehr erfolgreich und die Nordmänner sind beeindruckt von der Kraft und dem Geschick der Riesen aus Albolg. Auch Emris ist sehr zufrieden, da er insgesamt zwei kleinere Wale gefangen hat und das seefahrerische Geschick der Fischer bewundern konnte. Besonders aufgefallen ist ihm eine kleine Kiste, die mit Wasser gefüllt ist und in deren Mitte sich eine kleine Nadel befindet, welche anscheinend immer in die gleiche Himmelsrichtung zeigt und den Nordmännern ein genaues navigieren erlaubt.

- Die Frauen des Dorfes schicken den Reisen jeden Tag eine gewaltige Mengen an Essen, obwohl Nahrungsmittel in diesem Land scheinbar schon sehr knapp sind. Aus Dankbarkeit bieten die Männer aus

Albolg auch wann immer sie können ihre Hilfe an. Sie helfen den Menschen bei der Ackerarbeit, fällen Bäume, legen Bewässerungskanäle an, helfen bei der Tierzucht und bauen ein Langhaus für ein junges Paar, das vor kurzem geheiratet hat und nun eine Familie gründen will.

- Auf langen Streifzügen lernt Emris mehr und mehr die Gegend kennen. Oft wird er bei seinen Märchen durch die endlosen, un-

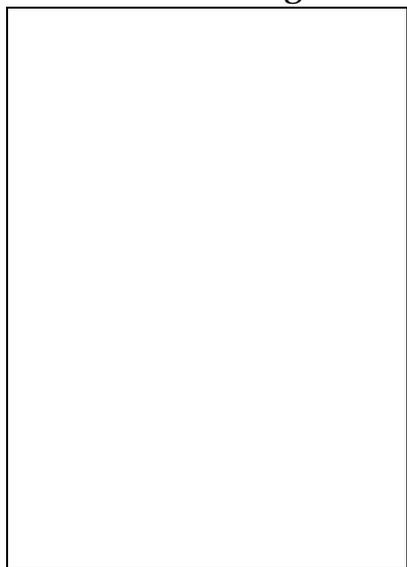
bewohnten Fjorde von seinem Freund oder manchmal auch von Irma begleitet, die sehr an Erzählungen über das Leben auf Albolg interessiert ist. Über Irma erfährt Emris auch genaueres über die Natur und die Lebensweise der Nordmänner, deren hauptsächlichster Lebensinhalt ganz offensichtlich der Krieg ist. Emris und die übrigen Firbolg hatten bereits mit Erschrecken festgestellt, daß fast jeder ihrer Gastgeber bewaffnet ist und die Sitten hier sehr viel rauher sind, als man es von der Heimatinsel gewohnt ist.

Irma erzählt Emris, daß die Nordmänner häufig Überfälle auf Länder im Süden machen, um Nahrungsmittel und Gold zu rauben. Nur auf diesem Weg sei das Überleben im rauhen Norden möglich. Die Hauptziele der Langschiffe aus Seyfgard waren bisher zwei große Reiche im Süden, die das Land des Sommers und das Land der Longoten genannt werden und beide unendlich reich sind, da sie vom günstigen Klima des Südens profitieren. Voller Stolz berichtet Irma, daß ihr Vater kürzlich selbst bei dem Angriff auf das Land der Longoten teilgenommen und große Mengen Gold mit nach Hause gebracht hat. Derzeit befindet sich ein Großteil der Männer wieder im Süden, um das Reich des Sommers zu überfallen und die Bestrebungen eines gewissen Fürst Brackus zu vereiteln, der Seyfgard angreifen und vernichten will.

- Mitte des Monats begibt sich Emris mit seinen Begleitern wieder auf das Schiff *Usiva*, um in die Heimat zurückzukehren. Zwei Firbolg haben sich bereit erklärt im Lande der Nordmänner zu bleiben und mit dem Bau des Hauses zu beginnen und weiterhin die Sprache zu erlernen. Als Beweis für seinen Aufenthalt im Reich der Zwerge nimmt Emris einige Gegenstände aus Eisen und Tücher aus feinem Stoff mit.

Irma bittet ihren Vater um die Erlaubnis mit den Firbolg fahren zu dürfen, doch dieser lehnt dies als zu gefährlich für ein junges Mädchen ab.

Das Wetter ist den Seefahrern dieses Mal hold und sie schaffen es dank Emris seemännischer Erfahrung innerhalb von zwei Wochen bis an die steilen Küsten ihrer Heimat. Unterwegs haben die Männer mit vereinten Kräften einen gewaltigen Wal fangen können, den sie hinter dem Boot herziehen - das Festessen zur Ehren der Rückkehr der Helden Albolgs wird wohl wenigstens angesichts der riesigen Menge Fisch alles bisher dagewesene übertreffen.



Als das Schiff in die Bucht des Heimatortes von Emris einläuft, hat man die wieder heimgekehrten Abenteurer bereits gesichtet und ein großes Empfangskomitee bereitgestellt. Mit großem Hallo und Gejubilium wird das Schiff neben dem alten Fischerboot auf den Strand gezogen und die Seefahrer stürzen sich in die Arme ihrer Angehörigen, von denen viele befürchtet hatten, daß sie ihre Lieben nicht mehr wieder sehen würden. Gemeinsam begibt man sich in das große Haupthaus, um die erfolgreiche Erkundung der Insel zu feiern und den Seefahrern die Möglichkeit zu geben von ihren Erlebnissen zu erzählen.

Die Anwesenden hören den Erzählungen der 14 Männer interessiert zu und löffeln sie mit allerlei Fragen zu dem Land der Nordmänner, Seyfgard. Usiva ist

nimmt es Emris ziemlich übel, daß er sie nicht mitgenommen hat, obwohl sich die Fahrt im Endeffekt doch als recht einfach herausgestellt hat. Nächstes Mal möchte sie nun doch mit.

- Trogg und Serem, die Beobachter des Patriarchen, sind kurz nach der Abfahrt Emris und seiner Begleiter verschwunden und auch der Patriarch wurde seither nicht mehr gesehen.

- Die Waren aus Seyfgard erregen bei den Einwohnern von Albolg großes Interesse. Um sie zu bewundern und die Seeleute kennenzulernen, die die Insel im Westen entdeckt haben, kommen hunderte von Firbolg von allen Teilen Albolgs in das kleine Dorf an der Küste.

- Erschöpft von den Strapazen der langen Reise legt sich Emris zusammen mit seiner Frau am Abend seiner Rückkehr zur Ruhe und verfällt sofort in tiefen Schlaf. Mitten in der Nacht wird jedoch sein Schlaf unterbrochen. Er glaubt ein Krachen und Hämmern in der Ferne zu hören. Die Geräusche kommen scheinbar aus vom Strand. Rasch erhebt sich Emris von seinem Lager und schnappt sich seine Hose und einen schweren Holzknüppel. Mit einem Mal hört der Krach auf. Als er zu hören glaubt, wie jemand etwas über den Sand schiebt, stürmt Emris aus dem Haus und rennt die Treppe zum Strand hinab. Auf dem Wasser erkennt er die ungefähre Scheme seines alten Fischerbootes und zwei Gestalten die sich abmühen durch paddeln auf das Meer zu kommen. Mit einem lauten Wutschrei stürzt sich Emris ins Wasser und versucht das Boot schwimmend einzuholen, doch die beiden Firbolg auf dem Boot scheinen inzwischen begriffen zu haben, wie man die Ruder richtig bedient. Nach einigen Minuten muß Emris entmutigt aufgeben und kann seinem Boot nur noch zuschauen, wie es hinter den Felsen verschwindet. Er kehrt zurück an den Strand, um zu sehen, was die Räuber mit der *Usiva* angestellt haben. Ein großes Loch klafft

in der Seite des Schiffes, die scheinbar mit einem Hammer eingeschlagen wurde. Glücklicherweise hatte der Täter ganz offensichtlich keine Ahnung von Booten und Emris ist sicher, daß der Schaden innerhalb von wenigen Tagen behoben werden kann.