

Dragonlance

Kampagne 1 – alle Dokumente

Thomas Brink (tb), Thorsten Dellbrügge (thd), Nils Herbig (nh), Kay Hoffmann (kh),
Christian Müller (cm), Nadine (no)

© 2010 www.thornet.de

Inhaltsverzeichnis

Charaktere.....	3
Sir Valerius di Caela.....	3
Sir Bedford Sal Ligett.....	5
Shanfar Zuldru ("Zuldru": Geistersaenger).....	6
Alton von Balifor.....	8
Spielberichte.....	8
Prolog.....	8
Der erste Kontakt.....	9

Charaktere

Sir Valerius di Caela

- 613AC geb. auf Burg di Caela als 2. Sohn von Sir Westford di Caela, Baron der Provinz di Caela und Ritter der Krone. Der Erstgeborene Sohn, Samuel ist zu diesem Zeitpunkt schon deutlich älter (611AC geb.), später (614AC) wurde Sir Westford noch eine Tochter geboren. Die Mutter erkrankte nach der Geburt der Tochter an einem Lungenleiden und verstarb im Jahre 615AC.
- 619AC Unterricht durch den Hoflehrer in Lesen u. Schreiben, Ergodianisch, Benimm, Geschichte und Heraldik.
- 625AC Unterricht durch den Waffenmeister der Burg in Reiten, Falkenjagd und Nahkampftechniken.
- 627AC Beginn der Knappschaft in den Diensten von Sir Avarin Vogler, Spross des Barons Vogler und Erbe der Grenzprovinz. Ein Ritter der Krone von 22 Jahren, energisch im Auftreten und vielleicht manchmal ein wenig unbedacht.
- bis erste Phase der Knappschaft (dienen)
629AC
- bis zweite Phase (lernen)
631AC
- bis dritte Phase (handeln)
633AC
- 635AC Aufnahme in den Orden der Krone durch Einsegnung im Turm des Hoheklerikers auf Fürsprache des Mentors. Erster Einsatz als Soldat in einem Aussenposten an der Thorthylhalde östlich von Gaardlund unter dem Kommando von Sir Bedford Sal Ligett, einem Ritter der Rose (Mitte 30).
- 636AC Der Kommandant des Aussenposten wird abberufen und nimmt einen Grossteil der Truppen mit. Die Streitkräfte werden fast vollständig ausgetauscht.
- bis Militärdienst an der Thorthylhalde unter dem neuen Kommandanten Sir Wilgod Azrim,
639AC einem Ritter des Schwertes aus Nordmaar stammend, vornehmlich im Kampf gegen Goblinoide.
- 640AC Bei einer Expedition unter dem Kommando von Sir [...] di Caela, werden seine Truppen jenseits der Halde von einer Horde Barbaren aus Estwilde überfallen. Ob der schieren Übermacht zogen die Ritter sich bis zum Pass zurück, wo Sir [...] di Caela für einige Zeit den Rückzug mit zweien seiner Männer deckte und so einem Grossteil der Truppen das Leben rettete. Sir [...] wurde von den Barbaren gefangen genommen, konnte aber nach fünf Tagen von ausgesandten Truppen befreit werden. Aufgrund dieser aufopferungsvollen Tat war Sir Wilgod Azrim bereit, der Bitte von Sir [...] di Caela zu entsprechen und als Fürsprecher zu seiner Aufnahme in dem Orden des Schwertes zu fungieren. Ende des Jahres erfolgt die Einsegnung im Turm des Hoheklerikers und die Übernahme von neuen Tätigkeiten im Turm (Tempeldienst).
- 641AC Edikt des Erwählten Propheten in Paladin Erim Nabai zu Palanthas, Vorsteher des Konzils der sieben Kirchen des Guten. Aussendung von Missionaren in die Grenzländer.
- 643AC Berufung in die Ordonnanz des Hoheklerikers des Solamnischen Ordens.
- ca. Auf Bitte des Vaters Aufbruch nach Nordfeste, um nach Sir Bedford Sal Ligett zu
649AC suchen, welcher seit 642AC spurlos verschwunden ist. Sir Westford di Caela kommt damit einer Bitte von Sir Edmond III. Sal Ligett nach.

650AC Das aktuelle Jahr.

Die Welt im sechsten Jahrhundert nach der Umwälzung - Auszüge aus dem Geschichtsunterricht

Seit nunmehr fast 100 Jahren herrscht Frieden in Solamnia. 553AC drängte ein Heer aus verbündeten Truppen Nordmaars, des nördl. Ergoths und der Ritterschaft einen Ansturm auf den Turm des Hoheklerikers durch die dunkle Seite zurück. Der Feind wurde vernichtend geschlagen und zog sich bis zum heutigen Tag tief in seine Stammländer zurück. Die letzten beiden Drachen dieser Welt verloren in der Schlacht ihr Leben.

In den Folgejahren erstarkte der solamnische Orden zunehmend. Der Turm des Hoheklerikers, der in der götterlosen Zeit (ca. 450AC - 500AC) zerstört wurde, wurde neu errichtet und dient von nun an als Hauptsitz des Ritterordens. Von hier aus sendeten die alten solamnischen Adeligen ihre Truppen aus, um das Land zu befrieden. Southlund wurde angegliedert und auch Coastlund viel kampflos dem Orden zu. Grössere Gefechte gab es mit den Söldnerfürsten in Maelgoth, die die Stadt erst nach einer achtmonatigen Belagerung aufgaben. Schnell konnten Burg Ligett und Vogler zurückgewonnen werden und auch Solanthas wurde mit Hilfe der Hylar aus den Mienen von Garnet wieder besiedelt. In der Ebene zwischen Jansburg und Theelgaard kam es zu erbitterten Gefechten mit Draconiern (den Letzten ihrer Art) und Menschenfressern. Unter einem nicht unerheblichen Blutzoll konnte allerdings Kastell di Caela von den Dracs gesäubert werden und somit die Nord-Süd-Passage wieder errichtet werden. Zu guter Letzt konnte auch die Provinz Gaardlund zurückerobert und von Goblins weitestgehend befreit werden.

Einzig die Stadt Vingaard konnte durch geschicktes Verhandeln mit den dort lebenden Trollen zurückgewonnen werden. Nach diesen Verhandlungen wurde es den Trollen gestattet in Nightlund abseits des Vingaards zu siedeln, im Gegenzug würde der Ritterorden in Vingaard keine Festung errichten. Dies war im Jahr 599AC.

Desweiteren wurden Verträge mit Palanthas und Kalaman geschlossen. Und als im Jahre 602AC der Turm vollständig wieder errichtet war, wurden dort ständige Gesandtschaften aus Noordmaar, dem nördlichen Ergoth, E'linesti und Thorbardin eingerichtet.

Mittlerweile ist der Orden so gross, dass er Aussenposten auch in Übersee (Abanasinia / Noordmaar) betreibt jedoch die erforderliche Zahl an Provinzkommandanten noch nicht aufgebracht werden können, um einen Hoheritter zu küren.

Die götterlose Zeit

Im Jahr 450AC wurde die Burg Gaardlund durch die Entfesselung des Grausteins dem Erdboden gleich gemacht. In der Nacht, die nicht enden wollte, entschwanden die Götter mit Chaos von der Welt und die Drachen des Vaters von Allem und Nichts wurden geweckt. Erst mit deren Zerstörung kehrten die Götter im Jahr 500AC zurück. Einer der Drachen (kelendros mit Namen) zerstörte den Turm des Hoheklerikers und damit die vermutlich letzte Drachenkugel.

Magie

Mit dem letzten Krieg 553AC endete auch die Ära der Magier. Der Turm der Konklave zu Palanthas wurde bereits in der götterlosen Zeit zerstört, und die meisten Robenmagier zogen sich an geheime Orte zurück. Magie existiert in Solamnia nur noch in Form von Wundern der Götter oder durch z.B. Bardenmagie.

Das Edikt des Erwählten Propheten in Paladin Erim Nabai

Palanthas im Holmswelt am 7. Tage im Jahre 641ac

Durch das Konzil der sieben heiligen Kirchen des Lichtes ergeht am heutigen Tage dieses Edikt.

Den Propheten der guten Götter wurde der herrschende Unglaube in den Grenzländern und über deren Grenzen heraus zugetragen. Aus diesem Grund werden alle sieben Tempel gemeinsam ein Kloster errichten, in dem Priester zur Mission unterrichtet werden, auf dass sie das gute Wort der Scheiben unserer Dame Mischakal hinaus tragen in die Welt.

Bis zur vollständigen Errichtung des Klosterhauses soll der Turm der Ritter die heilige Mission beherbergen, denn es ist der solamnische Orden, der erwählt ist, die Tempel unserer Mission in den Grenzländern zu schützen.

Der Fluch der di Caelas

Noch vor der Umwälzung prophezeite ein Barde dem Baron di Caela einen Fluch, den er in folgende Verse kleidete:

*Und Sohn auf Sohn bringt dieser Fluch
Dem Hause di Caela Leid,
Doch niemals kommt es schlimm genug,
Bis alles Fällt an eine Maid.
Erst wenn am finstersten Wegesstück
Die blitzende Klinge die Braut erreicht,
Kehrn Generationen vom Gras zurück,
Auf dass der Fluch nun endlich weicht.*

Seit diesen Tagen ist es immer ein männlicher Spross der Familie in jeder Generation, der dem Trübsinn zum Opfer Fällt und sich irgendwann das Leben nimmt.

Sir Westford, der Vater von Sir Valerius di Caela zeigt schon seit früher Jugend Anzeichen dieses Fluchs. Unter den sol. Ordensbrüdern wird er deshalb in späteren Jahren nur der dunkle Baron genannt.

Sir Bedford Sal Ligett

- 601AC geb. auf Burg Ligett in Hinterlund am Südrand der Nördlichen Öde; Vater Graf Edmond III. Sal Ligett, Mutter [...], dritte Frau von Edmond; zwölf Geschwister, achtes Kind.
- 615AC Beginn der Knappschaft in den Diensten von Sir Westford di Caela, Ritter der Krone, 24 Jahre alt, oft melancholisch / fast traurig verstimmt, sehr ernsthaft, vielleicht ein wenig zwanghaft. Später als Baron Di Caela auch als der "dunkle Baron" bekannt geworden.
- bis erste Phase der Knappschaft (dienen)
- 617AC
- bis zweite Phase (lernen)
- 619AC
- bis dritte Phase (handeln)
- 621AC
- 621AC Aufnahme in den Orden der Krone durch Einsegnung im Turm des Hoheklerikers
- bis Militärdienst in einem Aussenposten an der Thorthylhalde (Gaardlund)
- 627AC
- 627AC Vom Aussenpostenführer dem sol. Konzil als Ritter des Schwertes vorgeschlagen, nachdem der hiesige Ritter d. Schwertes verstorben war => Einsegnung im Turm des Hoheklerikers erfolgt.
- 632AC Vereitelung eines Goblinhinterhaltes in der Halde und Vernichtung eines Goblinstammes => Gaardlund wird deutlich sicherer
- 635AC Tod des Aussenpostenkommandanten => vom Konzil in den Orden der Rose berufen und

Leitung des Aussenposten übertragen bekommen

- 636AC Nach Nordfeste / Abanasinia versetzt als Kommandant über ca. 50 Ritter der Krone, zwei Rittern des Schwertes zum Aufbau des sol. Kriegshafen; Beginn des Brückenbaus durch einen Neidar - Baumeister aus Crossing
- 641AC Bruder in Paladin Tolwin aus Palanthas erreicht den Aussenposten
- 642AC Rückberufung zum Turm des Hoheklerikers => Beginn der Pilgerfahrt / Amtsniederlegung; auf dem Weg nach Solace von Goblins überfallen und schwer verwundet, durch in Solace lebende Neidar gerettet. Gesundung durch die Heilkünste des Paladinpriesters von Solace, Bruder Goran. Übernahme des "Gasthauses zur Letzten Bleibe".
- 650AC Das gerade beginnende Jahr.

Shanfar Zuldru ("Zuldru": Geistersaenger)

- geb. als Sohn des Thains eines Que-Kiri Clans
- 611AC
- 618AC Beginn der Lehre unter dem Schamanen des Clans (allgem. Wissen)
- 623AC Beginn der zweiten Ausbildungsphase (mystische Fähigkeiten)
- 628AC Beginn der dritten Ausbildungsphase (Legende der Geister / Aufgabe als Erwählter)
- 633AC Abschluss der Ausbildung
- 644AC Übernahme des Schamanenamtes
- 650AC Erstes Zeichen (Reorx Himmelsfeuer) => Aufbruch nach Solace

Legenden:

Beryl und das Ende der grossen Weite

Vor Äonen war das Land weit und die Que jagten mit dem Wind auf ihren Pferden über die Steppe. Sie jagten und kämpften und lebten mit dem Land. Doch es kam der Tag, der nicht beginnen wollte, und mit ihm kam der grosse grüne Drache Beryl.

Beryl errichtete seine Brutstatt in den Steinen der Dokalfar des ehemaligen Qualinesti und herrschte über die Dämonen. Beryl war von der Macht jenseits der Götter gesandt und verfügte über grosser Magie. Mit ihr nahm er das Land und die grosse Weite und formte sie nach seiner Vorstellung. Kein Dutzend Sommer verstrich und an jedem Grasshalm der Weite erhob sich ein mächtiger Baum, und die Que jagten nicht mehr mit dem Wind.

Dies war der Tag, an dem die Shu den Pfad des Tiers verliessen und zu den Menschen jenseits des Landes gingen und mit ihnen lebten. Die The nach Westen gingen und viele starben. Die Kiri schliesslich nach Süden gingen und sich gegen die Drachenmenschen der verbotenen Stadt behaupten mussten.

Dies war das Ende der grossen Weite.

[Info: Beryl ist ein Chaosdrache, welcher erwachte, als der Graustein zerstört wurde (die Nacht, die nicht enden wollte) und die Götter die Welt verliessen. Beryl wurde in der Nähe von Solace von einem Erzmagier vernichtet, die anderen Drachen viele Jahre später. Mit dem Tod des letzten Drachen kehrten die Götter zurück (ca. 500AC)]

Mut a'Bah und die Rückkehr des Erwählten

Das Land der Kiri endete am Wald, welcher die Falle genannt wird oder von den Menschen auch das Unsägliche. Die Schamanen der Clans fanden in ihm gar wundersame Pflanzen und Kräuter, die ihnen die Magie und Möglichkeiten lehrte.

Es war Marfallar, der erste Erwählte, welcher eines Abends nicht zurückkehrte aus der Falle. Als der Thain mit seinen Männern in den Wald eindrang um den Schamanen zu suchen, erblickten sie

im Schatten der Bäume tief im Wald viele kalte Lichter und hörten ein Stöhnen und Wehklagen welches ihre Herzen gefrieren liess, und sie flohen voller Furcht aus dem Wald.

Erstaunt waren die Männer als Marfallar mit Anbruch des Tages zurückkehrte, doch er war wie tot, blass und voller Angst, und sein Reden war wirr. Ein Dutzend Tage verstrichen bis Marfallar aus seiner Umnachtung erwachte, und er sprach zu dem Clan.

Es war am Anbeginn der Zeit als in einer Stadt namens Istar ein Zwergenpriester des Reorx welcher Galden genannt wurde gegen den Hochmut des herrschenden Priesters der Stadt auf den Märkten predigte und die Apokalypse ankündigte. Der Königspriester daraufhin entsandte seine Soldaten, den Ketzer zu fangen oder zu töten. Sie waren die Mut a' Bah, die Ritter des Heiligen, die Ritter des Bah-Mut und ihr Hauptmann war Ew. Gnaden Borrak Durgan. Er führte 50 Mann gegen den Ketzer und folgte ihm bis zu einem Dorf im Herzen der Falle. Die Menschen dort, einfaches Volk, forderte er auf, Galden ihm auszuliefern oder er würde das Dorf vernichten. Die Männer wussten nichts von dem zwergischen Priester und so kämpften sie tapfer gegen die Mut a' Bah. Diese töteten alle und verbrannten das Dorf im Namen Bah-Muts doch auch sie fanden Galden nicht. Mit den letzten Strahlen der Sonne fuhr ein Feuer aus dem Himmel und in ihm Galden mit flammendem Bart und Funken des Zorns in den Augen, denn er war gesandt von Reorx höchstselbst. Er erschlug alle Ritter und trat vor Borrak. Er sprach zu ihm: "Verflucht sollt ihr sein und keine Ruhe finden und als Geister Nacht um Nacht euren Tod erleben bis ihr Sühne übt und der Erwählte zum siebten Zeichen euch herbeiruft um den falschen Glanz zu besiegen. Der Wald um euch soll euer Gefängnis sein.". Dann erschlug er Borrak Durgan ebenso.

Die Geister der Mut a' Bah ernannten Marfallar zum ersten Erwählten und schenkten ihm die Knöchernen Götze des Bah-Mut. Marfallar gab dieses Wissen weiter an seinen Schüler und dieser wieder an seinem und so fort bis zum heutigen Tag, denn es wird der Tag kommen, wenn der Schamane das erste Zeichen erblickt und aufbricht, die Mut a' Bah zu erlösen.

[Info: Bei dem Götzen handelt es sich um eine beinerne etwa 25cm grosse Statue eines Ritters in Feldharnisch und geflügeltem Helm => Bah-Mut, der heilige Ritter (Paladin), Gegenspieler von Tiil-Mut, dem ewigen Ritter (Takkhis). Dem Erwählten sind die sieben Zeichen von Borrak genannt worden. Der Erwählte soll den Zeichen folgen und beim siebten Zeichen die Götze brechen und die Mut a' Bah herbeirufen um Sühne zu üben. Die sieben Zeichen sind:

- 1) Reorx wird ein Himmelsfeuer senden, welcher den Erwählten zu dem Ursprung seiner Reise leiten wird.*
- 2) Der Erwählte wird Zeuge des Zwistes der Eisvögel und soll ihn schlichten, denn sie sind das Schwert seiner Reise.*
- 3) Die Diener der Götter herrschen.*
- 4) Die Feuerberge erlöschen.*
- 5) Leben werden im Namen des Lebens genommen.*
- 6) Der Himmel ist von Feuer erfüllt.*
- 7) Ein neuer Gott soll erwachen aus den Reihen der Sterblichen. Ihn zu vernichten wird die Sühne sein.]*

Die Götze des Bah-Mut

Hierbei handelt es sich um eine beinerne ca. 25cm grosse Statue Paladins als Bah-Mut, dem heiligen Ritter. Sie wurde dem Erwählten von den Geistern der Ordensrittern in der Falle überreicht und weitergegeben an den Nachfahren des Erwählten, den Schamanen des Clans.

Fähigkeiten:

- 1) Wenn jemand mit guter oder böser Gesinnung den Götzen berührt, erleidet er sofort 2W10 Kälteschaden pro Runde und verliert 1W4 Erfahrungsstufen. Kein RW zulässig.
- 2) Der Charismawert des Trägers wird um 2 Punkte gesenkt, da der Träger eine düstere Aura um sich herum (9m Radius) ausstrahlt.
- 3) Der Träger kann jederzeit den Zauber "Furcht" (M 4.) auslösen.

4) Das Brechen der Götze ruft innerhalb von 1W4 Runden die Mut a' Bah herbei. Sollte die Götze vor dem Eintreten des siebten Zeichens gebrochen werden, werden die Mut a' Bah sich voller Zorn gegen den Erwählten wenden.

Alton von Balifor

Ich wurde im Jahre 637 a.c. am 21.06. in Balifor geboren. Ich bin der jüngste Sohn meines Vaters Betan von Balifor, der seines Zeichens Händler ist. Mir ging es nie schlecht. Mein Vater hat früh meine Begabung zur Magie festgestellt, da ich von frühen Kindesbeinen an Sachen bewegen konnte ohne sie anzufassen. Er nutze seine Verbindungen zu der Besatzungsmacht ihrer dunklen Königin und gab mich in die Schule von Meister Dogwin, eine, minotaurischen Magiers der schwarzen Robe. Bei ihm war ich seit meinem 8. Lebensjahres. Trotz der harten Schule die ich erfuhr, schaffte ich es die Ausbildung zu absolvieren. Es bleibt anzumerken das ich meinen Meister eines Tages töten werden, aus Gründen die ich hier noch nicht zu sagen vermag. Mein Vater war mehr als Stolz auf mich. Mein ältester Bruder Morgwa übernahm das Handelshaus und ich sicherte die Interessen unseres Handelshauses mit Hilfe meiner Gabe ab. Wir waren bis zu dem Zeitpunkt, wo die Zeit kam das ich meinen Test machte ein gutes Gespann. Der Test veränderte mich. Ohne zuviel zu erzählen, kann ich doch sagen, dass der Test sowohl die guten Seiten sowie die schlechten Seiten aufzeigt. Mir offenbarte er die Abgründe meiner Seele. Zum Glück begleitete mich mein Stiefbruder. Er war oder ist eigentlich der älteste Sohn meines Vaters, auch wenn er dies bis vor wenigen Jahren meiner Familie verheimlichte. Erst nachdem unsere Mutter verstarb, faste er den Mut ihn uns (unserer Familie) vorzustellen. Er ist das Produkt der Lenden, welches mein Vater mit einer Elfe hatte. Sie muss wunderschön gewesen sein, aber wie es dazu kam, wird wohl ein Geheimnis bleiben. Auf jeden Fall verdanke ich ihm mein Leben. Er war mitverantwortlich, dass ich meine Bestimmung beim Test der Magier schaffte. (kh)

Spielberichte

Prolog

Begonnen hat die Reise der Gruppe zur Sommersonnenwende des Jahres 650ac in Solace. Von den ursprünglichen Charakteren ist allerdings nur noch die Silvanestijägerin Avrell übrig. Die Aufzeichnungen über das bisher Geschehene ist nur fragmentarisch und wird deshalb wohl auch nie hier zusammengefasst werden. Dennoch bedarf es sicher einige Erläuterungen, um die fortlaufende Geschichte verstehen zu können. Diese möchte ich nun im Folgenden geben. (Manches erschließt sich vielleicht nur im Zusammenspiel mit den Reiseberichten der Dragonlance II Runde.)

Kurz nach dem Zusammentreffen der Charaktere 650ac in Solace, wurden sie mit einem abtrünnigen Paladinpriester in der solamnischen Garnisonsstadt Nordfeste konfrontiert. Dieser Mann hatte sich im Laufe seines Dienstes dem Sargonasglauben zugewandt, dies war ihm allerdings nicht nachzuweisen, äußerte sich aber unterschwellig in seinen Handlungsweisen. Während die Gruppe versuchte, den gefallenen Priester zu überführen, merkten sie mehr und mehr, wie mit geschickter Rhetorik und sicherem Auftreten Glaubenssätze sehr unterschiedlich ausgelegt werden können. Die Gruppe stellte auch fest, dass Abanasinia weit vom solamnischen Herzland entfernt ist und es Personen innerhalb des Klerus gab, die augenscheinlich im Hintergrund versuchten, die Fäden zu ziehen. Es schien Leute zu geben, die durchaus bereit waren, die Handlungsweisen des Paladinpriesters zu stützen, solange dieser für Ruhe und Ordnung in den weit entfernten Provinzen sorgte. Nach einigen Bemühungen, gelang es, den abtrünnigen Priester zumindest aus Nordfeste zu verjagen.

Die nächste Station der Gruppe war Burg Sal Ligett im hohen Norden Solamnia. Sir Bedford, der dem Geschlecht der Sal Ligetts entstammte, kehrte dorthin zurück in Sorge um seinen im Sterben

liegenden Vater. Auf der Burg hatten die Charaktere dann den ersten Kontakt mit den drachenartigen Sargonnaspriestern, die versucht hatten, die Burg zu unterwandern und so Einfluss in einem bedeutenden Adelsgeschlecht Solamnias zu gewinnen.

Danach folgten einige eher unbedeutende Geschichten. Irgendwann kam der Tag, an dem die Gruppe von der schwarzen Robe Trevas aus Kalaman gebeten wurde, aus der Stadt Lemish die Eier von guten Drachen zu bergen und ihm zu übergeben. Von Anfang an war fast keiner der Charakter bereit, mit Trevas zu kooperieren. So drangen Sie zwar in den Gewölben unter der Stadt ein und fanden auch die Dracheneier, zerstörten sie aber schließlich und endlich.

Es waren vermutlich diese Ereignisse, die die Gruppe auseinanderfallen ließen. Sir Bedford und Sir Valerius trennten sich von ihren Gefährten und gingen eigene Wege.

Im Frühjahr 651ac trafen die aktuellen Charaktere der Gruppe auf einem Wagenzug Richtung Robann als Zugwachen aufeinander. Zum einen war dies Avrell, die zu diesem Zeitpunkt schon von dem Kender Lian und dem Zwergen Kyan begleitet wurde und zum anderen die beiden Halbbrüder Alton und Thyrion aus Balifor stammend. Alton war ein Magier der roten Roben und menschlich, während Thyrion ein Halbblut mit elfischen Anteilen war. Thyrion folgte Serrion dem Herrn des Feuers nach.

Während der Reise mit dem Wagenzug traf die Gruppe in den Wolkengipfeln zum ersten mal mit dem Phaeton Avaril zusammen, dort allerdings in seiner Halbfengestalt. In Robann sahen die Charaktere dann die ersten Zeichen des nahenden Krieges zwischen den Solamniern und der vom Orden der Lilie besetzten Nation Khur.

Um dem Krieg aus dem Weg zu gehen, reisten alle außer Avrell nach Balifor und untersuchten dort in den Hinterlanden einige Ruinen. Dort hatten sie wiederum eine Begegnung mit diesen seltsamen Sargonnaspriestern in Drachengestalt. Es gelang der Gruppe, einen gesamten Tempel des Ordens auszulöschen. Im Zuge dieser Operation nahmen sie den Prior gefangen, gingen mit ihm gegen einige Informationen einen Handel ein und ließen ihn am Leben. Zuvor musste er aber noch bei seinem Gott schwören, die Charaktere nicht zu verraten.

Auf diesen Mann, Folerian mit Namen, trafen sie nach einigen Wochen wieder. Er hatte seinen Schwur gebrochen und die Gruppe bei seinem Kult verraten und war so vor Sargonnas in Ungnade gefallen. Folerian war nur noch ein Schatten seiner selbst und von dem Wunsch beseelt zu sterben. Da er aber nicht selbst Hand an sich legen konnte, versuchte er von nun an den Charakteren zu folgen, in der Hoffnung durch diese Sühne irgendwann von seinem Fluch befreit zu werden.

In Robann trafen die Charaktere dann wieder mit Avrell zusammen, die sie bat, in den Wolkengipfeln für Avaril dem Phaeton in einer alten Ruinenstadt einen Schatz zu bergen. Von Anfang an wurde die Gruppe von einer seltsamen Gestalt in schwarzer Kleidung mit einer dunklen Aura verfolgt, dennoch gelangten sie mit der Hilfe Folerians in dieser Ruinenstadt in die Gewölbe eines alten Sargonnastempels und stießen dort auf Eier von guten Drachen.

Ab hier beginnt dann die fortlaufende Aufzeichnung der Reiseberichte.

Der erste Kontakt

Nachdem in den Ruinen des Sargonnastempels der Schatz, 30 Dracheneier von guten Drachen, gehoben war, verließen Avrell, Thyrion, Alton, Kyan und Lian die Höhlen unter dem Tempel und kehrten in die verfallenen Stadt zurück. Schon kurz nach dem sie das Tempelareal verlassen hatten, stellte sich ihnen ihr Verfolger. Ganz in schwarzem Leder gekleidet und mit zwei gezogenen Langschwertern bewaffnet forderte er die Gruppe auf, ihm den Schatz zu geben und so ihr Leben zu retten. Die Gruppe griff sofort an und stellte fest, dass der Fremde über enorme Kraft verfügte. Schläge, die ihn trafen, verletzten ihn kaum und neben seiner Physis war er auch noch extrem schnell. Trotz einiger effektvoller Zauber und der deutlichen Übermacht konnte man ihn nicht bezwingen. Die Gruppe drohte schon ihrem Herausforderer zu erliegen, als die Luft von einem vielkehligen Heulen erfüllt wurde. Von Süden her näherten sich gut ein Dutzend Phaetons, allen

voran Avaril, den die Gruppe schon als Halbfelf getroffen und kennen gelernt hatte. Er war es, der damals Avrell bat, den Schatz zu bergen. Aufgrund der jetzt deutlichen Übermacht zog sich der Angreifer zurück und floh.

Im Gespräch mit Avaniel stellte sich heraus, dass der Schatz, die Dracheneier, einem Magier gebracht werden müssen, der sie dann nach Wayreth bringt. Avaniel bat die Gruppe, dies zu übernehmen. Nach längerer Diskussion entschieden sich alle, den Schatz selber nach Wayreth zu bringen, während Avaniel und seine Gefährten versuchen, der Gruppe ein wenig Vorsprung vor ihren Verfolger zu verschaffen.

Zwölf Tage auf ihrem Weg nach Kalaman verstrichen ereignislos. Die Gruppe hatte mittlerweile die Wolkengipfel und den Lahundschungel hinter sich gelassen und waren mitten in der Ebene von Estwilde, als der Wagenzug von einer Kompanie Rittern der Lilie aus Telvan aufgehalten wurde. Der Kommandant bestand darauf, die Wagen und die Gruppe zu durchsuchen. Noch ehe die Ritter so recht etwas unternehmen konnten, löste der Magier Alton einen Feuerball aus und vernichtete die Hälfte des Trupps. In einem kurzen heftigen Gefecht wurden auch die anderen Ritter niedergeworfen. Bei der anschließenden Durchsuchung fand man ein Schreiben beim Kommandanten, der ihn anwies, alle Reisenden anzuhalten und alle Wertgegenstände zu konfiszieren. Der Befehl war von Lord Ritterfürst Tariworg aus Telvan persönlich unterzeichnet. Drei Tage später, am 09.09.653ac, erreichte die Gruppe Kalaman. Dort stellte man fest, dass die Missionare der sieben heiligen Kirchen mittlerweile den Takkhisistempel zerstört hatten. Etwa 50 Tage dauerte dann die Reise nach Port O'Call. Dort setzte die Gruppe nach Crossing über und erreichte die Stadt am 21.10.. Schon hier hörten sie von Übergriffen der Missionare auf die Neidar und Menschen in Solace, die sich einige Tage später in dem Dorf bestätigen sollten (s. Dragonlance II, Kapitel 9 ff.).

Am 05.11. betrat die Gruppe dann den verfluchten Wald von Qualinesti und wurden zwei Tage später in der Nacht von Drow überfallen. Ein beherzter Lichtzauber beendete zunächst den Angriff, dann hörte man, wie die Dunkelfelfen augenscheinlich von Pfeilen niedergestreckt wurden. Nachdem wieder Ruhe eingekehrt war, wurden die Gefährten von einer elfischen Patrouille am weitergehen gehindert. Erst als Avrell ihr Wort gab und für die Gruppe bürgte, lies man sie passieren. Hier trennten die Gefährten sich von Folerian, dem gefallenen Sargonnaspriester, denn für ihn wollte Avrell sich nicht verbürgen.

Am 27.11. hatte die Gruppe schon fast Qualinesti durchquert als sie wieder von ihrem Verfolger gestellt wurden. In einem heftigen Gefecht gelang es ihnen diesmal, ihren Gegner zu töten. Der Körper des Mannes verwandelte sich daraufhin in einen schwarzen Drachen, einem Fabelwesen, von dem man glaubte, sie seien in den vergangenen Kriegen ausgestorben.

Der Drache wurde dann seziert. Jeder nahm etwas mit, seien es nun Schuppen, Hörner oder Zähne. Selbst der Karfunkel aus dem Kopf des Drachen wurde von Thyron geborgen. Nur die Schwerter, die er in menschlicher Gestalt bei sich trug waren unter dem gigantischen Leib begraben.

Nachdem die Gruppe in der Nacht noch weiter gereist war, sah sie in den frühen Morgenstunden im Norden den Himmel brennen. Der Wald am Kampfplatz stand lichterloh in Flammen und etwas großes, rotgeschupptes Stieg in den Nachthimmel auf.

Am 29.11. rastete die Gruppe und wartete auf den Turm, der auch zwei Tage später erschien.

Im Turm zu Wayreth wurde die Gruppe vom Herrn des Turms, Meister Dalamar, empfangen. Ihm übergaben sie die Dracheneier.

Als Gäste im Turm warteten sie nun darauf, was weiter geschehen würde. Der Zwerg Kyan nutzte die Zeit in der Schmiede. Nach einigen Tagen empfing der Herr des Turms sie und bot der Gruppe an, ihre Aufgabe zuende zu führen. Die Dracheneier würden von den Magiern in die Vergangenheit gebracht werden, die Gruppe könne im Frühjahr losziehen, um in den Eiswallbergen die schlafenden Drachen zu wecken. Der Magier und auch die anderen waren damit einverstanden. Für den Winter brachte Meister Trevas sie per Magie an verschiedene Orte und würde sie im Frühjahr wieder zusammenführen und nach Tarsis bringen.

