

Dragonlance

Kampagne II – 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
Isharion Palas.....	3
Spielberichte.....	11
Der Tempel.....	11
Spinnen / auf nach Süden.....	12
Der nächste Auftrag.....	14
Esker.....	16
Totenwacht.....	18
Greifen.....	20

Charaktere

Isharion Palas

Isharion stammt aus dem nördlichen Ergoth, einer Region der Welt, die auf eine ruhmvolle Vergangenheit zurückblicken kann. Heute hingegen ist diese Region in den Schatten der Geschichte eingetreten und wird kaum noch beachtet. Deswegen einleitend zunächst einmal einige Informationen¹ zur Heimat von Isharion Palas.

Nordergoth

Die nördliche Insel westlich des ansalonischen Festlandes trägt den Namen Nordergoth. Vor der ersten Umwälzung war es tatsächlich der nördliche Teil des Imperiums von Ergoth. Nun ist es von Wasser umringt und von Südergoth, ebenfalls einer Insel, abgeschnitten. Nordergoth teilt sich in fünf Provinzen auf. Westlich des von Norden bis Süden die Insel in zwei Abschnitte teilenden Wächtergebirges liegt Ergoth selbst, das Land, das sich einst über den gesamten Westen Ansalons erstreckte. Östlich des Gebirges liegt Hylo, das Land der Kender. Im Norden der Insel formen einige Barbarenstämme die unabhängige Provinz Ackal. Der Süden wird von Goblins bewohnt, die ihre Region Sikk'et Hul nennen. Eine fünfte, sehr kleine Provinz, liegt an der Küste im Nordosten, zu der auch eine nahe Insel gehört. Diese Provinz trägt den Namen Ogaral und wird ausschließlich von Trollen bewohnt.

Ergoth

Ergoth ist die größte Provinz der Insel Nordergoth. Sie liegt westlich des Wächtergebirges. Ergoth sind die Reste des einstmaligen großen Ergothianischen Imperiums, das sich über den gesamten Westen Ansalons erstreckte. Die feudale Gesellschaft Ergoths, die sich, ähnlich der Minotauren, an Arenakämpfen vergnügt, mag nicht jedermanns Sache sein. Auswanderungen gibt es zumeist nur von Ergothianerinnen. Frauen von Ergoth genießen nicht den selben gleichberechtigten Status wie in anderen Regionen Ansalons, eine Tatsache, mit der die solamnischen Frauen, die nach Ergoth ziehen, zu kämpfen haben, besonders da Solamnia in den letzten Jahren die Rechte der Frauen denen der Männer zunehmend gleichstellt, insbesondere in Angelegenheiten der Ritterschaft. Solamnische Einwanderer lassen sich vornehmlich im Süden Ergoths nieder. Gwynned ist die Hauptstadt des Staates. Die Stadt Lancton ist der Sitz der traditionsreichen Bardischen Hochschule.

Hylo

Auch Kenderheim genannt, besteht Hylo aus dem Wald östlich des Wächtergebirges auf der Insel Nordergoth. Im Jahre 2600 PC geschah es, dass eine Gruppe von Kendern eine fliegende Zitadelle besetzen konnte und damit auf Reisen durch Krynnns Himmel gingen. Allerdings verloren sie bald die Kontrolle über die Zitadelle und stürzten vor dem Gebirge in den Wäldern ab. Die so gestrandete Zitadelle wurde von der dortigen Vegetation überwuchert und von den Kendern zur Hauptstadt ernannt. Nach und nach ließen sich immer mehr Kender dort nieder und es entstanden verschiedene kleine Ansiedlungen. Die Umwälzung jedoch zerstörte alle bis auf die Hauptstadt Hylo selbst, welche den Namen deswegen verliehen bekam, weil sie am Anfang hoch (hy) oben war und dann abstürzte und damit unten (lo). Ferner bekam das gesamte Land noch den Namen Hylo, weil im Westen die hohen Gebirge und im Osten die niedrigeren Wälder und die Küste waren.

Ackal

Ackal ist die nördlichste Provinz Nordergoths. Vier Stämme, die sich von der modernen Lebensweise Ergoths

¹ Die Informationen wurden nach einem Text von Dominik Zentarra von www.drachenlanze.de zusammengestellt. Sie basieren auf diversen Romanvorlagen.

abgespalten haben, leben hier. Sie alle haben sich der ursprünglichen Lebensweise des Ackal Ergoth, der das Ergothianische Imperium gründete, verschrieben und tragen in ihren wilden Herzen den Wunsch, jenen Ruhm und Glanz der vergangenen Zeiten wieder aufleben zu lassen. Die Ackaliten sind ein barbarisches, dunkelhäutiges Volk, das mit höchster Sorgfalt die Grenzen ihres kleinen Reiches patrouilliert und jeden Eindringling tötet.

Sikk'et Hul

Die Provinz im Süden von Nordergoth trägt den Namen Sikk'et Hul und wird von Goblins bewohnt. Sie bauen ihre Städte auf den verlassenen menschlichen Siedlungen auf, welche über die Ebenen verstreut zu finden sind. Für Goblins sind sie überraschend zivilisiert und haben teilweise ein besseres Verhältnis zu den Ergothianern als die Kender und Ackaliten aus den anderen Provinzen.

Ogaral

Ogaral ist eine winzige Provinz im Nordosten der Insel Nordergoth. Die Provinz liegt zwischen Küste und Wächtergebirge und besteht vorwiegend aus Sumpfgebieten. Eine küstennahe Insel gehört ebenfalls zu Ogaral und war vor der Umwälzung die mächtigste Zitadelle des nördlichen Ergothianischen Imperiums. Nur Ruinen und felsige Klippen zeugen heute noch von ihrer Existenz. Die einzigen Bewohner von Ogaral sind Trolle, welche regelmäßig die Grenzen patrouillieren und jeden Eindringling angreifen und verschleppen. Südlich von Ogaral grenzen die Kenderwälder von Hylo, nördlich die Provinz Ackal an.

Lebenslauf²

- 20.11.334 AC Geboren in Ker – Brindal, in der Provinz Ackal als Sohn des Thain von Ker – Brindal, Askar-nar-thorbon. Getauft wurde er auf den Namen Ishar-nar-thorbon. Ishar war der erste Sohn von viere und hatte noch sechs weitere Schwestern. Der Thain zeugte Ishar mit seiner Hauptfrau Elisira, die erste von zwölf Gemahlinnen des Thain.
- 340 AC Im Alter von sechs Jahren wurde Ishar von Sklavenjägern entführt und nach Gwynned, der Hauptstadt der Provinz Ergoth, verschleppt. Auf dem Sklavenmarkt der Stadt wurde Ishar vom Haushofmeister des Kaisers, Ludor Hitok, käuflich erworben und in den Palast gebracht, um dort als einer der Spielkameraden des jüngsten Sohns des Kaisers zu dienen. Sein in den Augen der Adligen barbarischer Name wurde geändert in Isharion Palas (*palas: erg. für Palast*). Als Zeichen seines Standes wurden ihm goldenen Armschellen angelegt (verschmiedet), welche ihn als Sklaven des Kaisers auswiesen (normale Sklaven erhalten bronzene Armschellen). Kaiser Mercador Redic V von Gwynned hatte zwei Söhne: seinen Erstgeborenen Prinz Justar Mercador, Thronerbe und gezeugt mit seiner ersten, an Krankheit verstorbenen Frau Ilidora, welcher zu diesem Zeitpunkt bereits 19 Jahre alt war. Sein zweiter Sohn, Prinz Dorgon Mercador, war wesentlich jünger, bei Isharions Eintreffen im Palast ebenfalls sechs Jahre alt und mit der jetzigen Frau des Kaisers, Königin Tariva gezeugt.
- 342 AC Zwei Jahre war Isharion der ständige Begleiter des Prinzen Dorgon, Spielkamerad, Verschwörer und Prügelknabe. Zusammen mit ihm wurde Isharion allerdings auch unterrichtet, einen Vorzug, den zu dieser Zeit nur privilegierte genießen konnten. Im Gegensatz zum Prinzen fand Isharion Interesse am lesen und schreiben lernen, rechnen, Geschichte und Religion. Unterrichtet wurden die beiden vom Hofmagier des Kaisers, Meister Hieronymus Delafair, einem Magier der Konklave zu Wayreth und träger der weißen Roben. Am Ende der zwei Jahre, im Alter von acht Jahren, war nur noch Isharion als Schüler des Magiers übrig geblieben. Prinz Dorgon war nur sporadisch zum Unterricht zu bewegen, seine Vorliebe galt das Militär und den Arenakämpfen.
- 346 AC Im Alter von zwölf Jahren beginnt Hieronymus Delafair damit, Isharion in die Grundzüge der Magie zu unterweisen. Im Palast bekommt davon zunächst niemand etwas mit, da Prinz Dorgon,

² Der Lebenslauf ist frei angelehnt an dem Roman „Sovereign Stone 1 – Well of Darkness“ von Margaret Weis und Tracy Hickman.

sehr zum Verdruss seines Vaters, schon seit über einem Jahr nicht mehr am Unterricht teilgenommen hatte. Prinz Dorgon brachte die meiste Zeit damit zu, von General Zern im Kriegswesen geschult zu werden. Er lernte reiten und fechten.

348 AC Erste Gerüchte eines bevorstehenden Krieges verbreiten sich in Gwynned. Der Kaiser lässt Manöver abhalten. Prinz Dorgon besteht darauf, bei den Expeditionen des Militärs dabei zu sein. Der Kaiser lässt sich erweichen und gewährt seinem Sohn diese Bitte. Isharion, als Gesellschafter des Prinzen, reist nun oft mit diesem und einem Teil des Heeres unter dem Kommando Generals Zern, durch die Provinz Ergoth. Isharion ist enttäuscht, dass er seinen Studien nicht mehr nachkommen kann und unsicher und verängstigt in diesem großen Militärhaufen. In erster Linie kümmert er sich um das Wohlergehen und die Ausrüstung des Prinzen. Dorgon verlangt aber auch von Isharion, dass er sich zur Wehr setzen kann.

Und so lernt Isharion mehr schlecht als recht reiten, kämpfen und das Tragen von schweren Rüstungen.

348 AC – In zahlreichen Expeditionen und Manövern geht das kaiserliche Heer gegen die Ackal Barbaren
351 AC im Norden, den Goblins im Süden und vor allem den Sligs im westlichen Vorgebirge der Wächtergipfel vor. Prinz Dorgon entwickelt sich zu einem fähigen Soldaten und erhält seine ersten Kommandos, Isharion ist in dieser Zeit nur selten im Palast und hat Gelegenheit, bei Meister Hieronymus zu lernen.

Erschreckende Berichte treffen in Gwynned ein, die von einem groß angelegten Feldzug des Bösen gegen die zivilisierte Welt erzählen. Botschafter des solamnischen Ritterordens werden vom Kaiser empfangen. Ergoth allerdings bleibt in all den Auseinandersetzungen neutral.

351 AC Ein Heer unter der Führung von Drachenfürst Toede landet an der Südküste Nordergoths. In zwei Teilen marschiert es nach Norden. Ein Teil überrennt die Stadt Hillfort und marschiert auf Gwynned zu. In einer Schlacht südlich der Bucht von Gwynned wird das Heer von den kaiserlichen Truppen eingekesselt und aufgerieben. Angeführt wurden die Truppen von Prinz Dorgon, der in dieser Feldschlacht zum ersten Mal sein strategisches Geschick bewies.

Der zweite Teil des feindlichen Heeres marschierte auf der Ostseite des Wächtergebirges auf Hylo zu. Zwar bestand das Heer vorwiegend nur aus Goblins und Hobgoblins, dennoch stellte es für die friedfertigen Kender Hylos eine große Bedrohung dar. Unter den Kendern war aber einer, Kronin Thistleknot, der entgegen des Naturells der Kender ein gewisses Maß an Führungsqualitäten besaß. Als die Kender vor den Toren Hylos auf das feindliche Heer trafen, begannen sie damit, den Feind zu verspotten und aufs Übelste zu beschimpfen. Die Goblins und Hobgoblins kamen dadurch so sehr in Rage, dass sie wild auf den Feind losstürmten. Die Kender lockten sie so in eine schmale Bresche und töteten einen Goblin nach dem anderen.³

352 AC Prinz Justar reist zur Versammlung am Weißstein nach Sancrist, das kaiserliche Heer unter der Führung von Prinz Dorgon sichert die Reichsgrenzen.

353 AC Auf dem Festland endet der Krieg der Lanze. Das feindliche Heer wird nach Osten zurück gedrängt.

353 AC – Das kaiserliche Heer unter der Führung von Prinz Dorgon erobert Hillfort zurück und kämpft im
358 AC Süden gegen Goblins. Zwar gelingt es recht rasch, Hillfort zu befreien und die Grenzen zu sichern, dennoch etabliert sich in der südlichen Wüste eine nicht unbeträchtliche Zahl von Goblins, die allerdings keinerlei Interesse zeigen, weiter nach Norden vorzudringen.

In dieser Zeit nimmt Kaiser Mercador Verhandlungen mit den Elfen aus Qualimori auf. Ziel dieser Verhandlungen soll die Befriedung des südlichen Ergoths und die Befreiung der ehemaligen Reichshauptstadt Daltigoth aus den Klauen der Oger sein.

Die Tempel der guten Götter in der Hauptstadt Gwynned werden unterdes wieder in Betrieb genommen. Prälat Garlon von Paladin wird vom Kaiser als Oberhaupt des Konventes der heiligen sieben Kirchen von Ergoth anerkannt. Der Kaiser lässt sich in einer feierlichen Prozession im Namen der guten Götter weihen und legitimieren.

360 AC Die Sklaverei wird im Ergodianischen Reich abgeschafft. Dies ist das Ergebnis langer Verhandlungen zwischen dem Kaiser und dem Prälaten. Zwar gibt es noch die Möglichkeit, Straftäter ihrer Bürgerrechte zu berauben, grundlose Versklavung wird allerdings geächtet.

Durch diese Wendung wird Isharion zu einem rechtmäßigen Bürger Ergoths und kehrt sehr zum Verdruss des Prinzen Dorgon an den Palast zurück, um seine Ausbildung bei Meister Hieronymus fortzusetzen. Dieser bittet den Kaiser darum, Isharion offiziell als Schüler behalten zu dürfen. Die Bitte wird ihm gewährt, Isharion wird in den Dienst des Palastes gestellt.

368 AC Isharions Ausbildung ist weitestgehend abgeschlossen.

368 AC – Isharion setzt seine Studien im Palast fort und unternimmt eine Reise nach Ker – Brindal, zum
370 AC Dorf seines Vaters. Zwar wird er dort freundlich empfangen, fühlt sich aber als Fremder und

³ Q: „Leaves from the Inn of the Last Home“ S. 144 f.

kommt mit der rauen Lebensweise der Clans nicht zurecht. Nach wenigen Monaten kehrt er nach Gwynned zurück.

370 AC Isharion ist zu dem Schluss gekommen, Gwynned zu verlassen und der Stadt, in der er so lange Jahre eingesperrt war, für eine Weile den Rücken zu kehren. Ihn bewegen dabei zwei Dinge. Zum einen hat er viel von der „Welt dort draußen“ gehört und ist begierig zu lernen und ferne Länder zu sehen, vielleicht auch sich auf der Suche nach arkanem Wissen zu machen. Zum anderen hat er noch eine Hürde in seiner Ausbildung zu meistern: er muss nach Wayreth reisen, um dort den Test der Magier zu absolvieren und sich den weißen Roben anzuschließen.

Hintergrundinformationen

Ker – Brindal

Hierbei handelt es sich um eine Clansiedlung der Ackal Barbaren an der Nordwestküste der Insel. Die Ackal sind ein nomadisches Reitervolk. Bei Ker – Brindal handelt es sich um eine der wenigen festen Siedlungen dieses Volkes. In dem Dorf leben etwa 30 Familien, alles in allem vielleicht 500 Menschen. Es herrscht reges Treiben, ein ständiges kommen und gehen. Familien brechen mit ihren Herden auf, um fruchtbare Weidegründe aufzusuchen oder mit den anderen Clans Handel zu treiben. Deshalb gibt es in dem Dorf auch keinerlei feste Behausungen, die Menschen leben in großen Zelten aus Ziegenleder. Oftmals reicht ein Zelt für eine ganze Sippe von bis zu 20 Personen der unterschiedlichsten Generationen.

Gwynned

Die Hauptstadt des ergothianischen Kaiserreichs liegt an der Bucht von Gwynned und zeugt von der ehemaligen Pracht Ergoths. Etwa 20.000 Menschen leben dort in den typischen Steingebäuden aus ergothianischem Granit, welches in großen Quadern geschnitten übereinander geschichtet wird. Die ärmlicheren Gebäude der Stadt hingegen sind aus Lehm gebaut.

Zwei bedeutende Bauwerke prägen das Stadtbild: der Palast des Kaisers, welches dem Original in Daltigoth nachempfunden ist, eine alte Festungsanlage mit Unter- und Oberburg. Im unteren Bereich befinden sich die Anwesen der adligen der Stadt und der umliegenden Ländereien, sowie die Kirche des Paladin und die große Bibliothek innerhalb der Mauern des Gileantempels. Im oberen Teil befindet sich der eigentliche Palast, ein weitläufiges Gebäude, wehrhaft nach außen, mit dicken, kühlenden Mauern und hohen Türmen, die alles in der Stadt überragen.

Während der Palast auf den felsigen Höhen des Nordteils der Stadt liegt, befindet sich im Süden, durch eine Prachtallee mit der Festung verbunden, eine große Arena, in der einmal in der Woche Gladiatoren zur Unterhaltung des Volkes kämpfen. Die Arena wird vom Kaiser unterhalten, der Besuch ist für die Bewohner der Stadt kostenlos.

Darüber hinaus ist Gwynned die größte Hafenstadt des Kaiserreichs und somit Ausgangspunkt aller Reisenden und Umschlagsplatz der Waren aus dem Reich. Gehandelt wird mit Kupfer, Stahl und Bronze aus den Mienen der Wächtergipfel, erbeuteten Relikten aus den zahlreichen Ruinen die das Land seit der Umwälzung überziehen und Granitstein, der in den Steinbrüchen der Umgebung gebrochen und zugeschnitten wird. Im Austausch für diese Waren importiert die Stadt Nahrungsmittel aus Solamnia, denn Ackerbau ist im Reich aufgrund des überwiegend kargen Bodens nur sehr eingeschränkt möglich. Außerdem werden Edelmetalle aus Sancrist, Holz aus Hylo und Früchte und Leder aus Qualinesti eingeführt.

Gwynned verfügt über ein stehendes Heer von zwei Legionen a 1.000 Mann. Eine Legion bildet das Landheer und ist für die Stadtverteidigung zuständig. Davon sind 400 Mann Imperiale Gardesoldaten zur Palastbewachung. Während die Palastgarde in Kettenhemden gerüstet sind, ist der überwiegende Teil des Heeres in beschlagenem Leder gekleidet, welches bei dem warmen Klima deutlich praktikabler ist. Die zweite Legion bildet die Seestreitkräfte des Reiches und bemannt so eine Flotte von 20 Kriegsgaleeren unter dem Banner des Kaisers (einem schwarzen gekrönten Adler auf goldenen Grund). Zur Unterbringung der Soldaten gibt es in der Stadt zwei Kasernen, eine auf der Ostseite angrenzend an den Palast und eine im Westen in Hafennähe. Gwynned verfügt über keinerlei Reiterei, nur Offiziere genießen das Privileg eines eigenen Pferdes.

In der Stadt gibt es drei bedeutende Plätze. Zum einen den Fischmarkt im Nordteil des Hafens (während im südlichen Teil sich die Lager und Kontore der Händler befinden). Dem Stadtmarkt nordwestlich der Arena, auf dem früher auch die Sklaven verschachert wurden und dem Tempelplatz an der Kaiserallee auf halbem Weg zwischen dem Palast und der Arena, an dem sich die restlichen Tempel der Stadt (Kiri-Jolith, Habbakuk, Reorx und Branchala) befinden. Einzige Ausnahme hierzu bildet der Mishakaltempel, der im Osten der Stadt liegt. Die Priester unterhalten dort ein Siechenhaus für die Kranken und Sterbenden.

Das Umland

Der karge, steinige Boden ist nur sehr begrenzt zum Ackerbau zu nutzen. Vorwiegend werden Olivenbäume und Feigen gepflanzt, sowie Reis, dem das feuchte Klima zugute kommt. Vier Tagesreisen nach Osten unterhalten die adligen Patrizier der Stadt die Erzminen des Reiches im Vorgebirge der Wächtergipfel. Dieser Landstrich ist nicht ganz ungefährlich, leben dort doch auch die Slig, entfernte Verwandte der Goblins. Zwar sind Sligs feige aber sehr hinterlistig und berüchtigt für ihre Fallgruben, die nur sehr schwer zu entdecken sind. So ist es notwendig, dass die Haustruppen der Mienenbesitzer die Gegend regelmäßig patrouillieren und die Wagenladungen Erz bewachen müssen.

Nach Norden hin erreicht man nach zwei ein halb Tagen Lancton, zweitgrößte Stadt des Reiches und berühmt für seine Bardenschule, weiter nördlich schließen sich dann die Städte der Provinzfürsten an. Südöstlich von Gwynned erreicht man nach drei Tagen Hillfort, welches im Krieg der Lanze völlig zerstört wurde, nun aber wieder besiedelt ist. In Hillfort treiben die Menschen sogar mittlerweile Handel mit den im Süden lebenden Goblins.

Klima

Aufgrund des kühlenden Stroms der südlichen Sirrionsee sind die Sommer (Juni – September) recht mild mit 25 – 30°C, wobei die salzige Seeluft aber auch den Winter (Dezember – April) abschwächt. Die See sorgt für ein feuchtes Klima, wobei der meiste Niederschlag auf der Ostseite der Wächterberge niedergeht. Dennoch fällt im Westen ebenfalls genügend Regen und formt das Land so zu einer Grasbedeckten Auenlandschaft. Einzig der Boden ist karg und recht unfruchtbar, so dass trotz des angenehmen Klimas das Land nicht besonders fruchtbar ist.

Kultur

Das Ergothianische Kaiserreich ist streng monarchisch, patriarchalisch strukturiert. Bis zur Umwälzung gehörte Vielweiberei und eine dekadente Lebensweise zum guten Ton. Eine Konsequenz aus der großen Katastrophe war die Besinnung auf alte Tugenden und der Einführung der monogamen Lebensweise. Dennoch werden Frauen weiterhin als dem Mann zu Diensten angesehen und können keinen Stand in der Gesellschaft erreichen. Im öffentlichen Leben ist es Frauen untersagt, z. B. Waffen und Rüstungen oder all zu legere Kleidung zu tragen. Bei „Ausländern“ macht man da zuweilen kleinere Zugeständnisse soweit das den öffentlichen Frieden nicht stört. In Kirchen gibt es Sitzreihen für die Männer (vorne) und für die Frauen (hinten), ebenso ist Frauen der Besuch der Arena und der öffentlichen Badehäuser nicht gestattet. Dennoch achten die Männer die Frauen in ihrer Rolle als Haushaltsvorstand und bei der Kindererziehung. Es ist für einen Ergothianer selbstverständlich, dass eine Frau keiner Arbeit nachgeht, auch wenn eine Familie arm ist. Es gibt in den Städten deshalb auch keinerlei Prostitution, wobei sich Adlige aber teilweise zahlreiche Geliebte halten, die sie mit Geschenken überhäufen.

Die typische Kleidung der Männer ist die Stola, ein luftiges Gewandt aus einem Hemd und einer gewickelten Stoffbahn, die je nach Stand reichhaltig bestickt ist. Für die Arbeit werden aber auch Hemd und Hose aus Leinen getragen. Frauen sind gekleidet hochgeschlossenen, weitfallende Kleider aus hellem Tuch.

Zu den herausragenden Künsten zählt in Ergoth das Theaterspiel und das Bardentum, fast in jedem Gasthaus sind abends Spielmänner zugegen, außerdem gibt es in der Stadt zwei Amphitheater.

Erscheinungsbild

Der typische Ergothianer ist groß (180 – 190 cm, Frauen 170 – 185 cm) und schwarzhaarig mit tiefbraunen Augen. Die Hautfarbe reicht von hell- bis dunkelbraun. Die Ackal Barbaren haben üblicherweise noch dunklere bis ins tiefschwarz gehende Haut. Das tragen von Bärten ist nicht üblich, wenn aber doch, dann sind es fast ausschließlich Vollbärte die man bei den ergothianischen Männern erblickt.

Wichtige Personen

Kaiser Mercador Redic V von Gwynned

Der Kaiser bestieg im Alter von 17 Jahren den Thron im Jahre 320 AC. Ein Jahr später wurde sein Sohn Prinz Justar geboren. 327 AC verstarb seine erste Frau Ilidora an der Cholera. 332 AC heiratete er die heutige Königin Tariva. 334 AC wurde Prinz Dorgon geboren.

Der Kaiser ist ein ernsthafter und gebildeter Mann, der von seinem Volk respektiert, fast geliebt wird. Ihm gelang es, einen weitestgehenden Frieden mit den Ackalbarbaren auszuhandeln und bescherte seinem Volk damit eine Periode von Frieden und Wohlstand. Heute liegt das Hauptaugenmerk des Kaisers auf dem südlichen Ergoth. Er hofft, Daltigoth entweder militärisch oder durch ein Bündnis mit den Elfen in Qualimori zurück zu erobern.

Königin Tariva

Die Königin stammt aus Lancton und ist die Tochter des Fürsten Roderic III von Lancton. Die Heirat war damals aus politischen Gründen arrangiert worden, um Grenzstreitigkeiten der beiden Städte beizulegen. Während der Kaiser seine erste Frau aufrichtig geliebt hat, gelingt ihm das bei Tariva nicht. Mit ihr zeugte er seinen zweiten Sohn, damals hoffte er, die Ehe der beiden noch retten zu können.

Prinz Justar Mercador

Der erstgeborene Sohn des Kaisers und Thronerbe ist wie sein Vater ein sehr belesener Mann. Beide stehen sich nahe, Justar berät den Kaiser in Staatsangelegenheiten, der Kaiser überträgt seinem Sohn Aufgaben in der hiesigen Politik.

Prinz Dorgon Mercador

Obwohl der Kaiser sich redlich bemüht, seinem zweiten Sohn die gleiche Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, wie er das bei Justar tut, scheint dies bei Dorgon eher aus einem Pflichtgefühl als aus Liebe zu entspringen.

Dorgon und Justar könnten unterschiedlicher nicht sein. Dorgon interessiert sich nicht für

Geschichte und Wissen, sein Steckenpferd ist der Kampf und das Kriegshandwerk. Manche behaupten sogar, der Prinz habe nie richtig lesen und schreiben gelernt.

Meister Hieronymus Delafair

304 AC geboren, kam er 332 AC kurz vor der zweiten Hochzeit des Kaisers an den Hof. Neben seinen Pflichten als Hofmagier fungierte er auch als Hauslehrer für beide Prinzen. Meister Delafair ist ein gutmütiger und warmherziger Mann, der sich über Isharions Interesse und Begabung aufrichtig freute. Bis nach dem Krieg der Lanze dürfte Meister Delafair der einzige Magier in Gwynned gewesen sein.

Charakterbeschreibung

Isharion ist 192 cm groß und 94 Kg schwer. Er wirkt bullig obwohl er in keiner Weise übermäßig stark ist. Er ist von tiefschwarzer Hautfarbe, so dass das Weiß der braunen Augen förmlich hervorsticht. Sein schwarzes, glänzendes Haar ist im Ansatz schon etwas zurückgegangen aber noch voll und weit gelockt. Es reicht ihm bis knapp über die Schultern. Sein Gesicht ist kantig, mit einer ausgeprägten, hervorstechenden Nase.

Auf seinen Reisen ist er in einer dunkelgrauen Ziegenfellhose gekleidet, er trägt schwere Stiefel, die benagelt sind und eine Lederrüstung, die Oberkörper und Arme schützt und von einem Waffengurt zusammengehalten wird. An den Handgelenken trägt er immer noch seine goldenen Schellen. Als Überwurf dient ihm ein gewachster, blauer Kapuzenumhang. Für entsprechende Anlässe hat er auch feine Kleidung im Gepäck. Dazu gehört eine bestickte, rotblaue Seidentoga und Sandalen.

Spielberichte

[...]

Aufbruch

Solanthus 11. Mai 371ac

Nachdem wir uns im Gasthaus "Zum weißen Krug" getroffen hatten, hatten wir uns dazu entschlossen, dass wir den Tag für eigene Dinge nutzen und uns abends wieder hier treffen. Als wir uns dann wieder trafen trug Edmond Gloster eine Vollrüstung und teilte uns mit, dass er ab heute ein Priester mit allen Rechten und Pflichten sei.

Beim Abendessen betrat eine seltsame Frau den Schankraum. Sie war zierlich jung, hatte Perlen und Federn in ihr Haar geflochten, war für eine Frau recht muskulös, trug einen riesigen Zweihänder, eine leichte Lederrüstung und war trotz allem hübsch anzuschauen. Sie ging zu einem Jäger, der sich später mit dem Namen Arkes vorstellte, und redete mit ihm. Kurz darauf traten die beiden an unseren Tisch und fragten uns, ob wir zusammen mit der seltsamen Frau, die sich als Nezra vorstellte, nach Estwilde reisen könnten, um dort Kräuter für einen Alchemisten namens Dewening zu suchen.

Da wir zur Zeit nichts anderes vorhatten willigten wir ein. Arkes war zufrieden und sagte uns, dass wir alles andere morgen früh mit Dewening abklären sollten.

Wir hielten uns noch ein wenig im Gasthaus auf und gingen dann auf unsere Zimmer.

12. Mai 371ac

Wir trafen uns morgens mit Arkes vorm Gasthaus und gingen dann gemeinsam zu Dewening. Auf dem Weg dorthin erklärte uns, in Nezras beisein, dass er es nicht gutheissen könne, wenn Nezra uns auf dieser Reise begleiten würde. Er sagte, dass Estwilde und die Gegend darum nichts für eine Frau wäre, da es dort zu gefährlich sei. Nezra erwiderte darauf, dass sie aus einem Land namens Kur käme und das es dort noch ganz andere Gefahren gäbe, außerdem wäre es ganz allein ihre Entscheidung wohin sie gehen würde und nicht die von Isharion.

Wir kamen zu Dewenigs Labor.

Er hatte uns schon erwartet. Wir kamen nach langem verhandeln doch noch zu einer Einigung was er uns bei erfolgreicher Suche an Entlohnung zahlen sollte.

Sir Szorak und Bruder Edmond kümmerten sich um die Reiseroute, Nezra und Hulliam um den Proviant. Isharion erledigte noch etwas für sich selbst.

15. Mai 371ac

Die Reise verlief die ersten 3 Tage sehr beschaulich und ruhig. In der Nacht zum 16ten griffen uns ein Trupp Goblins an. Sie waren aufgrund des schlechten Wetters bis fast an unser Nachtlager herangekommen.

Es entbrach ein heftiger und gefährlicher Kampf, den wir glücklicherweise überlebten. Nezra hatte in dem Kampf etwas von einem wilden Tier. Sie kämpfte ohne rücksicht auf Verluste und ihr eigenes Leben.

Einer der Goblins entkam.

Nezra wurde bei dem Kampf, wegen Ihrer Wildheit, am Bein schwer verletzt und war nicht mehr in der Lage zu laufen.

Am neuen Lager fragte sie Bruder Edmond ob er sich die Wunde anschauen dürfte, aber Nezra lehnt entschieden ab.

Die restliche Nacht verlief ruhig.

Spielberichte

Der Tempel

16. Mai371ac

Als wir morgens aufbrachen war es für Nezra unmöglich zu laufen.

Ansonsten passierte aber nichts weiter den Tag über und wir schlugen abends wieder unser Lager auf. Zu allem überfluss fing es auch wieder stark an zu regnen.

Während meiner Nachtwache sah ich wie Isharion sich an der schlafenden Nezra zu schaffen machte. Ich hörte wie er einige Worte murmelte und wie es dann kurz aufleuchtete.

Ich stellte ihn zur rede, aber er meinte nur ich hätte mich wohl geirrt aufgrund der schlechten Wetterverhältnisse, denn er habe nur geprüft ob sie Fieber hätte.

Das er mich anlog nahm ich ihm sehr übel, was sich dadurch äusserte, dass unser freundschaftliches Verhältnis ein wenig abkühlte.

17. Mai371ac

Wir brachen bei Sonnenaufgang wieder auf richtung Norden.

Gegen Mittag erreichten wir dann den Fluss, den es zu überqueren galt.

Da das Wetter so schön war wollten Sir Szorak, Bruder Edmond und Isharion ein Bad im Fluss nehmen. Während sie ihr Bad nahmen blieb ich mit Nezra im Lager, wir unterhielten uns über alles mögliche während wir das Essen vorbereiteten.

Isharion war stinksauer als sie zurückkamen, weil ihn eine Schlange gebissen hatte. Zum Glück für ihn war es ein nicht sehr giftiges Exemplar.

Da der Tag mit allem drum und dran schon zu weit voran geschritten war, schlugen wir auch gleich ein Nachtlager am Fluss auf.

18. Mai371ac

Wir suchten uns eine Furt über den Fluss.

Der Ritter sagte uns, dass wir ab auf nicht befriedetem Gebiert bewegten und ein wenig wachsamer sein sollten. Wir hatten somit also Estwilde erreicht.

Das erste was wir hier fanden waren Spuren von 6-8 Goblins, die 1-2 Tage alt waren.

Ansonsten passierte den Tag über nichts weiter.

Wir schlugen abends wieder unser Lager auf und teilten Wachen ein.

Der Ritter entdeckte während seiner Wache eine Gruppe von Gestallten, welche sich unserem Lager näherte. Er schickte Nezra los, um dies nochmal genauer zu überprüfen. Als sie zurückkam teilte sie uns mit, dass es 6 Goblins und 1 Oger wären die da auf uns zukamen.

Wir wollten dem Kampf eigentlich aus dem Weg gehen, aber der Ritter musste unbedingt diesen Kampf austragen, also blieben wir widerwillig da um zu kämpfen.

Isharion trat an den Ritter heran und sagte zum ihm, dass der Segen der Götter ihn begleiten möge.

Während Isharion diese Worte sprach erstrahlte der Ritter in einem hellen Licht.

Sir Szorak streckte den Oger, mit Hilfe der Götter, im Lanzengang. Wir anderen kümmerten uns um die Goblins.

Nach dem gewonnen Kampf brach ein Streit unter uns aus, weil wir mit dem Verhalten des Ritters nicht einverstanden waren.

Der kampf hätte nicht sein müssen, was der Ritter nicht einsehen wollte.

Danach machten wir uns in der Nacht auf den Weg um den Kampfplatz hinter uns zu lassen, da wir uns im Goblinglebiet bewegten und weiteren Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen wollten.

Nachdem jetzt alle gesehen hatten, dass Isharion ein Magier ist entschuldigte er sich bei mir.

Wir zogen noch bis in den nächsten Tag hinein weiter und schlugen mittags unser Lager auf.

19. Mai371ac

Nach 4-5 Std Rast ging es weiter.

In der Nacht, während Nezras Wache, entdeckte sie eine Verfolgergruppe auf unserer Spur. Sie bestand aus 1-2 Ogern, einem Berittenem und einem spinnenartigem Wesen.

Wir schlugen einen Weg ein der unserer Meinung nach nicht auf ihrem Weg liegen durfte, um zu sehen ob sie uns verfolgten.

Wir konnten sie soweit abhängen, dass wir eine kurze Rast machen konnten.

20. Mai371ac

Wir fanden in der Nähe unseres Reiseziels einen alten gut befestigten Vorposten, der auch zu unserem Glück verlassen war.

Wir entschlossen uns dazu den Angriff der Verfolger in dem Vorposten entgegen zutreten.

In dem Vorposten gab es auch ein Keller, welcher mit mengen Riesenspinnen bevölkert war. Nach einigen Diskussionen entschlossen wir uns dazu das Nest auszuheben, da man den Vorposten gut gegen die Verfolger abriegeln konnte, dazu musste nur einer von uns oben Wache halten und im Falle eines Falles die Gitter am Tor herunter lassen. Dies übernahm ich zuerst.

Die anderen machten sich auf den Weg das Spinnennest auszuheben.

Nach kurzer Zeit wurde ich von Nezra abgelöst. Wir fanden heraus, dass es sich bei dem Vorposten um einen alten Tempel handelte und von Nerakies bewohnt wurde.

Bruder Edmond fühlte sich plötzlich garnicht mehr wohl hier unten, er hatte Schweiß auf der Stirn und ihm war schlecht.

Nezra teilte uns mit, dass die Verfolger in etwa 5 Std. rast gemacht hatten, und das Spinnenwesen verschwunden sei.

Wir erkundeten diesen Teempel weiter und stellten fest, dass das untere Geschoss ein neu angelegter Takisistempele war. Auch diese Tempelanlage wurde ausgekunschaftet. Nachdem wir ein doppelflügeliges Tor aufbrachen standen wir in der Haupthalle des Tempels. Dort fanden wir auch das Hauptgelege der Riesenspinnen, welches von 4 Riesenspinnen bewacht wurden, die fast doppelt so groß waren als die, die wir vorher getötet hatten.

Mit viel Glück konnten wir auch diese töten. Bruder Edmond und Isharion wurden bei dem Kampf schwer verletzt.

Spinnen / auf nach Süden

21. Mai 371ac

Wir hatten uns nach unserem Erkundungsgang wieder nach oben zurückgezogen und beschlossen den gesäuberten Tempel als Basislager zu benutzen. Wir wollten uns auch noch ein wenig ausruhen, da Bruder Edmond und Isharion auf Grund ihrer Wunden noch ein wenig Ruhe brauchten.

Wir entschlossen uns dann dazu, dass wir nicht alle in den Sumpf gehen brauchen, da die schwer Gerüsteten dort grosse Probleme haben würden.

Isharion überprüfte während der Ruhepause die gefundenen Dinge aus dem Tempel auf magische und klerikale Kräfte.

22. Mai 371ac

Am morgen machten sich Isharion, Nezra und ich uns auf den Weg in den Sumpf, um dort nach den Kräutern zu suchen. Sir Szorak und Bruder Edmond bleiben in den Vorposten/Tempel zurück. Wir verabredeten, dass man sich spätestens morgen abend wieder hier treffen sollte, wenn nicht, sollten die beiden versuchen alleine nach Solanthus durchzukommen.

Wir drei kamen im Sumpf an und machten uns auf die Suche. Leider fanden wir an diesem Tag noch keine Kräuter, sodass wir im Sumpf übernachteten mussten. Wir rieben uns mit Schlamm ein,

um nicht völlig von Mücken zerfressen zu werden.
Es werden Wachen eingeteilt und man begibt sich zur Nachtruhe.

23. Mai 371ac

Bei Sonnenaufgang machten wir mit der Suche weiter und wurden nach etwa 2 Std. fündig, sodass wir wieder zurück gehen konnten. Als wir wieder bei den beiden anderen ankamen war es schon fast dunkel. Also wollten wir noch eine weitere Nacht hier verbringen.

Während seiner Wache wurde Bruder Edmond von einer 3m durchmessenden Riesenspinne angegriffen. Er sagte das dieses Tier nicht von dieser Welt stammen könne, den sie sei plötzlich aufgetaucht und sofort wieder verschwunden, hohne das seine Waffe bei einem Treffer schaden gemacht hätte.

Wir brachen sofort auf, da wir hofften das uns dieses Monster nicht weiter angreifen würde.

24. Mai 371ac

Wir machten in den frühen morgenstunden ein Lager. Während Bruder Edmonds Wache wurde er abermals von der Monsterspinne angegriffen. Er sagte uns, dass es sich um eine Phasenspinne handelte.

Gegen mittag waren alle wach. Da wir keinen Proviant mehr hatten, machte ich mich daran etwas zu jagen. Das war ein grosser Fehler, denn jetzt sollte ich erfahren wie es ist der gajagte zu sein. Die Monsterspinne machte jagt auf mich, da ich alleine war und somit ein leichtes Ziel abgab. Sie hatte mich bei einem Angriff schwer veletzt und mich vergiftet. Mit allerletzter Kraft erreichte ich die anderen und brach bewusstlos zusammen.

Bruder Edmond konnte mir mit der Hilfe seines Gottes das leben retten.

Denn anderen gelang es währenddessen die Phasenspinne zu töten. Wir waren aufgrund meiner Bewusstlosigkeit dazu gezwungen das Lager noch länger als nötig aufrecht zu halten.

25. Mai371ac

Ich erwachte aus der Bewusstlosigkeit und Bruder Edmond hielt eine kleine Dankmesse für den glücklichen ausgang des Geschehens.

Bruder Edmond und Nezra versuchten etwas zu jagen. Sie hatten aber kein Glück.

Ich konnte mich immer noch nicht bewegen, da das Gift der Spinne immer noch Lähmte. Dieser Zustand hielt die nächsten Tage an. Zum Glück waren unsere beiden Jäger zwischendurch erfolgreich.

Sie fanden auf einem ihrer Jagtausflügen eine etwa 1nen Tag alten Lagerstelle von vermutlich 1nem Dutzend Goblins, die sich in westliche Richtung fortbewegten.

Zwischendurch wurden wir doch wieder von Goblins angegriffen. Den Kampf gewannen wir glorreich.

28. Mai 371ac

Es ging endlich weiter.

29. Mai 371ac

Nezra und Bruder Edmond trafen auf 2 Goblins, welche sie töten. Wir vermuteten, dass es 2 Boten waren.

31. Mai 371ac

Kamen wieder in Solanthus an. Dort suchten wir dann gleich Meister Dewening auf um ihm die Kräuter und bekamen unsere Entlohnung.

Dann gingen wir in unser Gasthaus.

Sir Szorak fragte uns ob wir ihn vielleicht, wenn es soweit sei, nach Abanasinia begleiten würden.

Da wir alle kein bestimmtes Ziel hatten willigten wir ein.

1. Juni 371ac

Jeder ging seinen eigenen Dingen nach. Man besserte seine Ausrüstung aus, oder frischte proviant auf.

2. Juni 371ac

Wir trafen uns abends im "Weißen Krug" wieder und beschlossen morgen zur 8ten Std. aufzubrechen. Wir wollten mit dem Schiff bis nach Neuhafen zu fahren und von dort zu Fuss weiter nach Solace, um dort mit etwas Glück noch das Mitsommerfest feiern zu können.

3. Juni371ac

Wir brachen alle morgens zur 8ten Std. auf.

Nach einem halben Tag Reise machten wir an einem Gilian Kloster halt. Isharion wollte sich das Ganze gerne einmal anschauen und da es dort eine umfangreiche Bibliothek gab, wollten Bruder Edmond und Sir Szorak die Gelegenheit nutzen und Informationen über Abanasinia und unsere Reiseroute zu sammeln.

Nezra und ich blieben in der Umgebung des Klosters. Ich fragte einen der Priester warum hier soviele Wachen mit verschiedenen Wappen anwesend seien und er antwortete, dass dieses Kloster auch als Schule für die Kinder einflussreicher und wohlhabender Leute diene.

4. Juni 371.ac

Als wir uns zum Aufbruch wieder trafen teilte Sir Szorak mit, dass uns ein Elf bis Solace begleiten würde da die Reise für ihn so sicherer sei.

Er stellte sich als Amelass vor und hatte etwas Erhabenes, aber auch etwas Unheimliches an sich.

5. Juni 371ac

Wir kamen an Telgard vorbei, der Ort an dem der Angriff der Drachenarmee gestoppt wurde. Es war eine bedrückende Stimmung da es hier von Gräbern nur so wimmelte.

In Telgard selbst suchten wir ein Gasthaus auf. Dort trat ein solamnischer Ritter an unseren Tisch und fragte uns über alles mögliche aus, stellvertretend für die Gasthausbesucher.

Nezra schaute zu tief ins Glas. Ich ging früh zu Bett, weil ich mich nicht wohlfühlte.

Der nächste Auftrag

6. Juni 371ac

Wir machten uns morgens zur 7ten Std. wieder auf den Weg. Es regnete leicht, was gut zu unserer Stimmung passte.

Gegen mittag fanden wir zwei Leichen (Vater und Sohn). Wir beerdigten Sie an Ort und Stelle und Bruder Edmond hielt ein Gebet für sie.

Ich fand Spuren von 8 Personen, welche knapp 3 Std. alt waren. Zwei der acht haben anscheinend etwas von der Stelle mitgenommen zu haben. Wir vermuteten die Frau und nahmen daher die Verfolgung auf. Die Spur verschwand im Wald, sodass die Pferde zurückgelassen werden mussten. Das Gelände wurde sehr unwegsam und wir verloren Zeit, da unsere schwergewaperten zu langsam voran kamen. Mit einiger Überredungskunst brachten wir Sir Szorak und Bruder Edmond dazu ihre Rüstungen abzulegen und zu verstecken. Danach ging die Verfolgung sehr viel schneller voran. Nach weiteren 3 Sdt. fanden wir das Lager der Diebe und Mörder. Der Wachposten wurde von mir getötet. Es kam danach zu einem Streit mit dem Elfen, der nicht mit der Kaltblütigkeit zurecht kam mit der dieses geschah.

Wir arbeiteten einen Plan aus wie wir die Räuber am besten überweltigen könnten. Nezra und

Amelass blieben am Lager der Räuber, ich brachte den Ritter und den Priester durch den Wald zu der Stadt, damit sie die Stadtwachen holen konnten. Als wir wieder am Lager der Banditen ankamen berichtete uns Nezra, dass die Räuber weg seien und der Elf sie verfolgte. Wir gingen ins Lager und stellten fest das die Frau getötet wurde. Danach nahmen wir die Verfolgung auf und trafen auf den Elfen, der uns sagte, dass sich die Banditen hier getrennt hätten und wir verfolgten daraufhin gemeinsam die Gruppe deren Spuren augenscheinlich in Richtung Stadt zurück führten. Nach einiger Zeit konnten wir sie stellen und gefangen nehmen. Bei der anderen Gruppe war es nur noch eine Frage der Zeit bis sie geschnappt werden könnten, da wir ja einen Teil schon Dingfest gemacht hatten, so sagte jedenfalls der Hauptmann der Wach zu uns.

Wir blieben die Nacht über noch in der Stadt.

Am nächsten morgen brachen wir dann auf.

8. Juni 371ac

Erreichten Garnett. Dort waren um die 1000 Ritter anwesend. Als wir fragten warum sagte man uns nur, das sei Geheim. Auf dem Markt wurden noch unsere Vorräte aufgefrischt dann ging es weiter.

14. Juni 371ac

Erreichten Kergot.

16. Juni 371ac

Es ging weiter nach Neuhafen.

20. Juli 371ac

Wir kamen in Neuhafen an und blieben noch eine Nacht dort.

21. Juli 371 ac

Es ging weiter nach Solace. Wir hofften darauf, dass wir noch passend zum Julfest dort ankamen. Am späten nachmittag kamen wir dort an und hatten es somit noch pünktlich an. Es war dort soviel los, dass wir unser Lager unter den Bäumen aufschlugen.

Danach gingen wir ins weitbekannte Gasthaus "Zur letzten Bleibe". Dort trafen wir einen Freund von Isharion, Meister Heronimus. Er erzählte uns, das es für Isharion jetzt an der Zeit sei seinen Test abzulegen, da er sonst von den anderen seiner Zunft gejagt werden könnte. Er sagte ausserdem noch, wenn Isharion diesen Test überlebe sei er ein voll anerkanntes Mitglied der Konklave der Magier. Da der Test ungefähr 1 Woche dauern würde fragte er uns, ob wir für ihn ein wenig Adamant von einem befreundeten Magier aus Heaven für ihn holen könnten. Wir willigten ein. Danach ging es feiern.

22. Juli 371ac

Wir trafen uns kurz nach mittag noch mal im Gasthaus wo sich Isharion und Meister Heronimus von uns verabschiedeten.

23. Juli 371ac

Wir brachen morgens Richtung Haeven auf. Auf dem Pass durchs Gebirge sahen wir in etwa 2 Std vor uns einen Händler, der wohl auch nach Heaven wollte.

Während unserer Rast sahen Sir Szorak und ich wie kurz hinter der Passspitze Geier über dem Wwg kreisten. Die Reiter in unserer Gruppe sassen auf und preschten vor. Der Rest von uns lief hinterher. Sie fanden dort den Händler, der überfallen wurde und das nicht überlebt hatte. Als sie sich umschaute um herauszufinden wer das war entdeckten sie 6 Gnolle. In einem kurzen aber heftigem Kampf wurden die Gnolle niedergemacht. Als der Rest der Gruppe am Kampfplatz ankam war der Kampf schon vorbei. Der Händler wurde begraben und danach zogen wir weiter und fanden noch

eine Weg zu einer alten verlassenen Burg.

Als wir in Heaven ankamen berichteten wir den Wachen von dem Vorfall und sie sagten, dass man sich darum kümmern wolle, und dass das Problem schon länger bekannt, es jetzt aber langsam überhand nähme und man morgen wohl einen Trupp ausschicken würde um die Gegend um den Pass jetzt ein fünf allemal zu säubern. Wir fragten noch nach dem Weg zu Meister Lemuel von dem wir den Adamanten holen sollten. Wir fanden sein Haus dann auch. Er war ein freundlicher alter Mann und machte eher den Eindruck das er ein Gärtner sei und kein Magier. Nachdem er hörte wer uns geschickt hatte baht er uns auch herein. Wir trugen ihm was unser Anliegen vor und er sagte uns daraufhin, das er uns da wohl nicht helfen könne da es seit Wochen schon kein Adamant mehr zu kaufen gäbe.

Alles fing wohl damit an, dass 2 Herren aus dem Süden hier aufgetaucht wären und alles Adamant aufkauften. Amelas fand noch heraus, dass die beiden nicht abreisten sondern einen Waldläufer damit beauftragten sie zu dem Dorf zu führen in dem das Adamant abgebaut wurde.

Meister Lemuel erklärte uns auch bereitwillig wo wir das Dorf finden würden und das es Nekar hiesse.

Sir Szorak fand noch heraus das man das Hauptlager der Gnolle wohl an der Burg vermutete und man dort anfangen wollte zu suchen. Am abend beratschlagten wir noch wir nicht bei der jagt auf die Gnolle mitmachen sollten oder in das Dorf gehen sollten. Nach einigen hin und her beschlossen wir nach Nekar zu gehen. Sehr zum Unmut von Sir Szorak.

Esker

24. Juli 371 ac

Nach einigen Stunden Reise in die Kharolisberge westlich von Haven erreichten wir am späten Nachmittag das Dorf Esker, eine alte Bergbausiedlung, idyllisch gelegen in einem Hochtal. Ein kleiner Bach floss von den Bergen hinab ins Tal, und am Weg südlich des Dorfes begrüßte uns eine alte verwitterte Statue eines Ritters auf einem aufbäumenden Pferd, das Schwert zum Himmel gereckt. Auf der Inschrift am Sockel der Statue sahen wir den Namen des Ritters: "Uzir Muth'a'Bah", was soviel wie "Uzir, Ritter des Paladin" bedeutet.

Im Dorf bemerkten wir schon bald, dass irgendetwas nicht stimmte, nirgendwo sah man einen wehrfähigen Mann, außer zwei Söldner im Gasthaus, die aber augenscheinlich Ausländer waren. Auch aus der Wirtin war darüber nichts in Erfahrung zu bringen. Also führte unser erster Weg uns in die kleine Paladinkirche am Dorfrand. Dort trafen wir auf einen sehr alten und gebrechlichen Priester namens Bruder Pius, aber auch dieser gab sich uns sehr verschlossen und verwies uns an einen Hauptmann Allatus.

Schon bald nachdem wir die Kirche wieder verlassen hatten, trat einer der Söldner an uns heran und bat uns zu einem Gespräch mit seinem Hauptmann. Allatus empfing uns in einer Wohnstube auf einem der Gehöfte. Von ihm erfuhren wir, dass er seit dem Frühjahr hier ist und von dem ehemaligen Dorfvorsteher, Bauer Bristol, angeworben wurde, weil es Probleme in den Mienen gab. Allatus erzählte uns von Untoten, die in den Mienen ihr Unwesen trieben und dass mittlerweile alle Männer des Dorfes dort unten sind, um neue Stollen zu erschließen, während seine Söldner in den alten Gängen der Miene Jagd auf die Untoten machten. Die Geschichte war alles in allem recht merkwürdig, jedoch gestatte Allatus uns, sich in den Mienen einmal umzuschauen. Leider konnten wir den Wahrheitsgehalt seiner Worte nicht überprüfen, da Bauer Bristol bei einem tragischen Unfall - wer's glaubt - vor einiger Zeit ums Leben kam und keiner aus dem Dorf gewillt war, mit uns zu sprechen.

In der Nacht machte sich Amelas dann auf, in den Gemächern von Allatus ein wenig zu stöbern. Er fand dort einige Unterlagen, die belegten, dass Allatus wohl aus Lancton, einer Stadt im nördlichen Ergoth, stammte und die Dorfbewohner mehr oder weniger gezwungen hat, in den Mienen nach Adamantit zu schürfen, dabei wurden wohl alte Stollen geöffnet, in denen es vor Untoten nur so

wimmelte.

25. Juli 371 ac

Amelas kehrte nach seinem Erkundungsgang wieder zu uns zurück. Wir teilten wieder Nachtwachen ein. Bruder Edmond hatte in der Nacht einen Alptraum und von seinem Geschrei wurde er selbst wach so wie alle anderen auch. Nachdem er wieder einen klaren Gedanken fassen konnte erzählte er uns von seinem Traum. Er sei im Paladintempel von Solnthus gewesen und habe dort an der Mitternachtsmesse teilgenommen. Merkwürdig sei nur gewesen, dass alle anderen Teilnehmer irgendwie untot gewirkt hätten. Danach sei er durch den Boden seiner Zelle gefallen und hier bei uns wieder wach geworden.

26. Juli 371ac

Dikussion über unser weiteres Vorgehen.

Bruder Edmund war immer noch nicht bei Kräften und wir gaben Ihm noch einen Tag zur Erholung. Nezra und Hülliam beobachteten an dem Tag nochmal die Minen.

27. Juli 371ac

Bruder Edmund war wieder bei Kräften also machten wir uns auf zu den Minen, um heraus zu finden was da jetzt genau vor sich ging.

Der dortige Befehlshaber, Hauptmann Aurelius, berichtete uns, dass sie vor einigen Tagen einen Gang weiter unten öffneten und dann die Angriffe der Untoten begannen. Nachdem sie der Untoten nicht Herr wurden und einige Verluste hinnehmen mussten verschlossen sie den Gang wieder. Die Angriffe hörten auf aber es verschwanden immer noch Minenarbeiter. Was die Arbeiter und Wachen aber am meisten beunruhigter war, dass die Untoten die Gesichter von Bekannten aus dem Dorf hatten.

Wir fanden dort unten einen Raum mit einer verwitterten Steinplatte. Wir fanden heraus, dass auf ihr das Siegel eines bösen Gottes eingelassen war und dieses mit einem Fluch oder so etwas belegt war. Zu unserem Leidwesen wurden Bruder Edmund, Nezra und Amelas von diesem befallen. Sie verliess alle drei der Mut und Ihr Lebenswille. Sir Szorak und Hülliam brachten sie zu Bruder Pius. Zum Glück für uns lies der Fluch nach einigen Std. nach und wir konnten uns wieder ans Werk machen die unheiligen Kreaturen in der Mine zu vernichten. Wir stellten fest das es sich bei der Hauptmine um einen Tempel handelte.

Wir trafen dort unten auf einige gefährliche Kreaturen (Skelette, Gühle und Ghasts).

Bei unserem letzten Kampf gegen einen Vampir starb Nezra und alle anderen überlebten mehr tot als lebendig.

Wir brachten Nezra zu Bruder Pius und baten Ihn um Hilfe. Er sagte es gäbe eine Möglichkeit aber das läge in der Hand seines Gottes Paladin.

28. Juli 371 ac

Wir hielten Totenwacht und warteten auf Bruder Pius. Währenddessen hielten wir darüber Rat ob Nezra Wiedererweckt werden sollte oder nicht. Amelas war dagegen, Sir Szorak enthielt sich und Bruder Edmund und Hülliam waren dafür.

Nachdem wir Bruder Pius unseren Entschluss mitteilten bereitete er alles für das Wunder vor. Während der Vorbereitung erzählte uns Bruder Edmund das er und Sir Szorak sich dort unten, in den Minen, mit der Mumienfäule angesteckt hätten und diese Krankheit zum Tode führen würde wenn sie nicht dementsprechend behandelt wird.

Das Wunder für Nezra war erfolgreich.

Bruder Pius verlies die Kirche um sich auszuruhen und wir anderen gingen ins Gasthaus um uns dort um Nezra zu kümmern.

Abends wollten Bruder Edmund und Sir Szorak noch einmal mit Bruder Pius sprechen. Sie fanden

Ihn Tot in seinem Bett er war mit einem lächeln auf dem Gesicht von uns gegangen.

Hulliam blieb bei Nezra .

Nachdem die beiden uns mitteilten, dass Bruder Pius gestorben sei beratschlagten wir wie es weitergehen sollte.

Wir unterrichteten noch Hauptmann Alatos von den geschehnissen.

Nezra akzeptierte das für sie gewirkte Wunder und will leben schon alleine damit Bruder Pius nicht umsonst starb. Die feierliche Beisetzung von Bruder Pius sollte morgen mittag , im beisein der Dorfbevölkerung, abgehalten werden.

29.Juli 371 ac

Zum letzten Geleit von Bruder Pius waren alle erschienen sogar die Soldaten. Danach traf man sich noch zum Leichenschmaus im Gasthaus.

Wir beschlossen, dass Hulliam und Amelas in der nähe des Dorfes blieben und die anderen sich auf den Weg machen sollten um in Heaven bei den dort ansässigen Paladinpriestern bericht zu erstatten und um sich von der Mumienfäule Heilen zu lassen.

Der dortige Abt, Bruder Griefen, versprach sich um die Problem in Nekar zu kümmern. Zuvor musste Bruder Edmund noch einen Beweis abliefern das seine Behauptungen auch war sein. Den Beweis hatte er zum Glück bei sich.

Totenwacht

28. Juli 371ac

Wir hielten bei Nezra Totenwache und berieten dabei ob Bruder Pius das Wunder wirken sollte oder nicht. Amelas war dagegen Sir Szorak enthielt sich der Stimme und Bruder Edmund und ich"Hulliam" waren dafür.

Bruder Pius machte uns noch mal auf die Folgen für die Wiedererwekte Person aufmerksam und gab uns noch den Rat die Person danach erstmal nicht alleine zu lassen. Wir versprachen uns daran zu halten. Bruder Edmund teilte uns noch mit das der Ritter und er sich dort unten mit der Mumienfäule angesteckt hätten und sie deshalb demnächst nach Heaven müssten, denn wenn die Krankheit nicht geheilt würde führe sie zum Tod.

Danach baht Bruder Pius das alle den Tempel verlassen sollten die nicht an dem Mirakel teilnehmen wollten, dann fing er mit der Erwekung an. Paladin war uns gnädig den Nezra erwachte wieder zum leben. Bruder Pius verliess den Tempel nach vollendetem Werk mit den Worten, dass er sich noch ein wenig ausruhen müsste,denn das Wunder hätte Ihn sehr erschöpft. Wir hielten uns an seine Worte und Kümmerten uns um Nezra, die wir ins Gasthaus brachten. Sie wollte alleine sein, weil sie sich nicht im klaren darüber war, ob sie Paladins Geschenk annehmen sollte oder nicht.

Abends wollten der Ritter und Bruder Edmund noch etwas mit Bruder Pius besprechen. Sie gingen in seine Kammer und fanden ihn tod in seinem Bett. Er schlief mit einem Lächeln auf dem Gesicht ein und wachte nicht mehr auf.

Nezra wollte auch noch zu Bruder Pius, doch als sie erfuhr das er gestorben sei entschied sie sich dazu das Geschenk anzunehmen damit der Bruder nicht umsonst gestorben sei.

Wir berieten uns was nun weiter zu tun sei und einigten uns darauf Hauptmann Alatos von dem Geschehenen bericht zu erstatten und Ihm und der Dorfbevölkerung mitzuteilen, dass Bruder Pius morgen mittag feierlich Beigesetzt werden sollte.

29. Juli 371ac

Zur Beisetzung am nächsten Tag kam die gesamten Einwohner und auch die Söldner. Danach trafen wir uns noch alle zum Leichenschmaus im Gasthaus.

Wir entschlossen uns dazu, dass Sir Szorak und Bruder Edmund morgen nach Heaven aufbrechen sollten um dort im Tempel vor zu sprechen und dort die Lage in Nekar zu erklären. Außerdem

wollten sie dort Heilung von Ihrer zu finden. Nezra wollte die beiden begleiten um dort Hilfe für Ihr Problem zu finden.

Amelas und ich sollten im Dorf bleiben und nach dem Rechten schauen.

30. Juli 371ac

Die drei brachen auf nach Heaven. Sie fanden im Paladintempel auch die gewünschte Hilfe. Ein Priester namens Griefen erklärte sich bereit sich des Problems in Eskar anzunehmen. Aber erst musste Bruder Edmund einen Beweis erbringen damit Bruder Griefen ihnen Glauben konnte. Auch Nezra fand Hilfe.

31. Juli 371ac

Amelas und ich machten uns nochmal daran den Tempel des dunklen Gottes zu durchsuchen und fanden noch einige Bücher der Magie und etwas von dem gesuchten Adamanten.

04. August 371ac

Mittags trafen die drei aus Heaven wieder in Neskar ein und berichteten uns über Ihre Erfolge. Abends traf dann die Gesandtschaft aus Heaven ein. Sie bestand aus Bruder Griefen, 3 weiteren Paladinpriestern und 50 Kiri-Jolithpriestern.

Bruder Griefen machte uns unmissverständlich klar, dass wir hier nicht mehr gebraucht wurden, da er ja jetzt mit seinen Leuten da sei.

05. August 371ac

Wir gingen nochmal nach Heaven um dort Meister Lemuel aufzusuchen. Dort tauschten wir gegen Platin und Tränke ein. Wir verabschiedeten uns von ihm und zogen weiter nach Solace.

Von den Wachen am Tor von Heaven erfuhren wir noch, dass man der Gnolle am Pass Herr geworden sei und nun der Weg nach Solace wieder sicher sei.

Kamen nachts wieder in Solace an und Tika sagte uns, das Isharion und Meister Heronimus auch schon seit 1ner Woche da seien.

Wir mieteten uns im Gasthaus ein.

06. August 371ac

Trafen Isharion, jetzt Meister Isharion, und Meister Heronimus. Wir erzählten ihm unsere Geschichte, was wir während unserer Trennung geschehen ist und das wir ein Stück von dem Adamanten gefunden hatten. Er erzählte uns, das er den Stein dafür bräuchte um die restlichen Steine in Langton zu finden und wofür man sie benutzte. Danach verabschiedete er sich von uns und versprach uns seine Nachforschungsergebnisse mitzuteilen.

Bruder Edmund ging in den Tempel, Amelas ging am See spazieren und der Rest von uns machte sich einen schönen Tag bis zu dem Zeitpunkt an dem Amelas einen von einem Bolzen getroffenen Elfen ins Dorf brachte.

Wir brachten ihn zu Bischof Baltasar, der ihn auch gleich untersuchte genauso wie den Bolzen. Er fand heraus das der Bolzen von magischer und klerikaler Natur sei und aus dem Bereich der Necromantie stammte. Dieser Bolzen aus Mithril sei in der Lage dem Getroffenen die Seele zu rauben und ihn nach und nach in einen Guhl zu verwandeln. Bei dem Elfen käme jede Hilfe zu spät und es wir könnten ihm nur noch Helfen indem wir ihn töten würden, den sonst würde er sich in einen Guhl verwandeln.

Isharion brachte den Bolzen zu Theros dem Schmied damit er den Bolzen vernichten konnte. Wir anderen bereiteten alles für die Beerdigung des mittlerweile gestorbenen Elfen vor. Während unserer Vorbereitungen hörten wir einen markerschütternden Schrei aus Richtung der Schmiede. Wir rannten los um sehen was passiert war. Der Ritter und ich sahen dabei noch aus den Augenwinkeln

wie der Elf erwachte und Amelas angriff, diesen lähmte und anfang Amelas zu fressen. Wir schafften es den Guhl davon abzuhalten und der Ritter vernichtete den Ghul. Damit ich sicher gehen konnte das der Guhl auch tot war zündete ich ihn an und er verbrannte. Als Amelas wieder zu sich kam stand er so unter Schock, den er hatte in seinem gelähmten Zustand alles was passierte mitbekommen, dass mit ihm nichts mehr anzufangen war. Der Ritter holte Bruder Edmund und er schafte es Amelas wieder zu beruhigen, sodass wir wieder ins Dorf gehen konnten. Dort angekommen trafen wir Isharion, er sah sehr mitgenommen und bedrückt aus. Er berichtete uns, dass es bei der Vernichtung des Bolzens zu einem Unglück kam, bei dem der Lehrling von Theros getötet wurde. Aus dem Bolzen sei ein Dämon entwichen der nur durch das Tageslicht vertieben werden konnte, aber als er zu dieser Erkenntnis kam war der Lehrling schon tot. Wir begaben uns zur Nachtruhe mit dem Ziel die Spuren des Elfenreiters morgen bei Sonnenaufgang zu verfolgen. Amelas hatte in der nach noch soviel Angst, dass er nachts keinen Schlaf fand. Was er aber für sich behielt, glaubte er.

07. August 371ac

Brachen bei morgengrauen auf den Spuren zu folgen.

10. August 371ac

Verfolgten die Spuren bis zu einer Schlucht im Gebirge. Es wurde zu dunkel um Spuren zu finden also schlugen wir unser Lager auf.

11. August 371ac

In der Schlucht fanden wir 2 Höhlen in der jeweils ein Guhl hauste. Diese wurden beide von uns getötet.

Am Ende der Schlucht fanden wir ein 5m hohes, massives, doppelflügeliges und von innen verriegeltes Eichentor. Hinter dem Tor hörten wir ein gequältes stöhnen. Wir schafften es das Tor zu öffnen und sahen uns 2 Guhlen gegenüber die man an die Torhälften genagelt hatte. Wir erlösten sie von ihrem unwürdigem dasein und gingen weiter. Während wir noch auf das Hochtal blickten wurde das Tor hinter uns wieder geschlossen. Das merkwürdige war nur, dass sich der Riegel zum verschließen jetzt auf der anderen Seite befand, obwohl er sich auf unserer seite hätte sein sollen. Wir öffneten das Tor nocheinmal und fanden jetzt Spuren von Drakoniern in der Schlucht. Wir machten uns daran ins Tal zu gehen und fanden eine alte Habbakukabtei vor der man 3 Mönche gepfählt hatte. Sie war noch intakt und bemannt. Wir wurden reingelassen und man bot uns eine Unterkunft an, welche wir dankend annahmen. Da es schon abend war verschoben wir die gespräche auf den nächsten Tag.

Greifen

Zwei Tage nachdem die Gruppe aus Solantus aufgebrochen war, übernachteten sie auf einer Lichtung an der Reichsstrasse im Wald in Lemish. Es war eine stürmische Nacht, als verdächtige Geräusche wahrgenommen wurden. Ulliam und Amelas gingen diesem nach und fanden 100m vom Lager entfernt einen Greifen der ein Reh gerissen hatte. Sie beobachteten ihn. Ulliam konnte sich den Greifen nähern und dieser lies ihm sogar aufsteigen, nur das dieser daraufhin auch abhob und mit Ulliam flog. Der Greif setzte ihn dann wieder in der Nähe des Lagers ab. In der folgenden Zeit blieb der Greif immer in der Nähe von Ulliam.

Am dritten Tag erreichten sie das Dorf Halmisch.

Dort stellten sie gleich die Wehrfähigkeit durch Soldaten fest. Nachdem sie sich in die Dorfschenke eingemietet hatten, stellte Ischarion fest, dass in der Zitadelle (Herrenhaus) eine magische Präsenz vorhanden war, die jedoch entschwand.

Lord Zorak konnte auf Weg im Dorf, der zum Herrenhaus führte, eine mächtige böse Präsenz feststellen, die aber auch schon älter war und abklang.

Am Abend verbrachte Amelas viel Zeit sich mit Dorfbewohnern und Soldaten im Wirtshaus zu unterhalten. Nach einer durchzechten Nacht konnte er folgende Informationen erlangen:

- 1.) Landvogt Walowski paktiert mit dem jeweiligen politischen Herrscher und entzieht so das Dorf aus Konflikten.
- 2.) Nach der Besetzung von Lemish rekrutierte er ehemalige Soldaten, um das Dorf vor Kobblins und Marodören zu beschützen.
- 3.) Vor ca. 5 Monaten bekam der Landvogt besuch von einer Gruppe, in der ein Magier und der gelbe Priester waren. Diese führten einen geschlossenen Wagen mit sich. Am nächsten Morgen reiste diese Gruppe mit dem Wagen wieder ab.
- 4.) Kurz darauf wurden die Truppen in dem Dorf auf die aktuelle Zahl verstärkt.
- 5.) Die Truppen sollen zum Teil auch von dem solamnischen Orden finanziert werden.
- 6.) Die Tochter des Landvogtes, Sanila, wird im Frühjahr den Sohn des Barons von Fearfold heiraten.

Zusätzlich konnte Lord Zorak feststellen, dass viele Soldaten nicht reinem Herzens sind. Am Morgen diesen Tages versuchten Lord Zorak und Meister Ischarion eine Audienz bei Landvogt Walowski zu erlangen. Ulliam und Nesra versuchten derweil den Druiden Danaris aufzusuchen.

Landvogt Walowski empfing jedoch nur Lord Zorak. Meister Ischarion hingegen musste vor dem Herrenhaus warten. Während es Empfanges war Hauptmann Tarek im Raum. Bei beiden Personen konnte Lord Zorak eine leichte böse Aura feststellen.

Lord Zorak versuchte den Landvogt hinsichtlich der von Amelas erlangten Informationen auszufragen.

Landvogt Walowski teilte Lord Zorak folgende Informationen mit:

- 1.) Seine Familie wird schon seit Generationen zu Landvogte über dieses Gebiet ernannt.
- 2.) Nach der Besetzung und Zerschlagung der regulären Truppen heuerte er Soldaten zum Schutz des Dorfes an. Er befürchtete das Gobblins und Marodöre verstärkt das Dorf bedrohen könnten, zumal es zum Winter hinging.
- 3.) Die Anwesenheit des gelben Priesters erklärte er mit der Aufforderung sich dem Berg anzuschließen, was er jedoch nicht tat.
- 4.) Über diesen Vorfall hat er auch den Orden informiert und er verstärkte noch mal seine Truppen um auch besser gegen den "Berg" geschützt zu sein.
- 5.) Er mag und kennt keine Magier.
- 6.) In der Vergangenheit wurden von 12 Gehöften 5 überfallen und geschliffen.
- 7.) Er ist befreundet mit dem Baron von Fearfold, da seine Tochter seinen Sohn des Barons heiraten wird. Aus diesem Grund gibt es in dem Dorf auch keinen Vertreter des Ordens. Dies erklärt auch seine Autonomie was das Dorf angeht.

Ulliam und Nesra konnten von dem Druiden erfahren, dass von den 5 geschliffenen Gehöften nur wirklich 3 von Gobblins überfallen wurden. Bei den anderen 2 wurden nachträglich Gobblineichen abgelegt. Dies muss zeitlich sehr kurz vor dem Besuch des gelben Priesters geschehen sein.

Während des Gespräches erschien wieder der Greif und landete bei Ulliam und dem Druiden. Von dem Druiden erfuhr Ulliam, dass der Greif auf den Namen Krimas hört.

Nach ihrer Rückkehr zum Dorf beschlossen Nesra, Ulliam und Lord Zorak die 2 betroffenen Gehöfte aufzusuchen. Auf dem Weg zum zweiten Gehöft wurden sie von 5 Reitern angegriffen. Diese waren schwarz gekleidet und waren gut gerüstet. Man konnte sie keinem Truppenverband zuordnen. Es gelang nicht einen dieser Reiter gefangen zu nehmen. Sie zogen den Freitod der Gefangennahme vor.

Nach dem Kampf erschien wieder der Greif und Riß sich ein Pferd der Gefallen. (kh)