

Dragonlance

Kampagne VI – alle Spielberichte

Henner Raupach, Martin Iseringhausen, Roland Mundhenk
und Lars Fockele

Alle Texte von Roland Mundhenk

© 2010 www.thornet.de

Inhaltsverzeichnis

Prolog.....	3
Ungleiche Gefährten.....	5
Schatten in der Nacht.....	7
Ogerflut.....	9
Alles wird gut ?!.....	11
Ankunft im Ungewissen.....	12
Toter Freund, neuer Freund ?	13
Alles geht schief.....	14
Verraten und Verkauft.....	16
Glück mit Drachen.....	20
Der Gefangene von Lemish.....	24
Verrat?.....	26
Das letzte Gefecht.....	30
Das Duell.....	33
Zauberwald.....	37
Aruns Insel.....	39
Die Wahrheit?.....	40

Prolog

Die Zeugungsstunde war schon ein Zeichen des Übels. Es war im Jahre 343a. C. , als eine Sippe des Stammes Que-Te durch die Ebenen Abanasinias zogen. Die Gruppe war ca. 50 Köpfe stark.

Männer, Frauen, Kinder. Sie wechselten gerade die Weidegründe.

Sie kamen in der Nacht. Hobgoblins und Goblins. Wie die Heuschrecken fielen sie über das Lager her und machten die Schlafenden nieder. Nur wenige der Sippe konnten fliehen. Sehr wenige. Diese holten Hilfe.

Am Ort des Überfalls wieder angekommen , über ein Tag war inzwischen vergangen, nahmen die Jäger die Spur der Banditen auf.

Man folgte den Spuren etliche Stunden bis in die Ausläufer der Ostwallgebirge. Die Spuren wurden immer frischer.

Das Camp der Banditen wurde gefunden und der Schrecken war groß. Man überfiel das Goblinlager, doch nicht nur Hobgoblins und Goblins stellten sich dort den Jägern entgegen. Auch ein gewaltiger Oger, offensichtlich der Anführer der zerlumpten Bande wurde erschlagen, wobei er aber vorher noch einige der Jäger ins Totenreich beförderte.

Nach der Durchsuchung des Lagers fand man nur noch wenige Überlebende des Überfalls, die offensichtlich als Sklaven mitgenommen wurden. 2 Frauen, beide dem Tode näher, als dem Leben.

Sie wurden mitgenommen und vom Stamm in die Obhut genommen, da ihre Männer bei dem Angriff ums Leben kamen.

Eine dieser beiden Frauen war Anesca. Die Frau des nun toten Jägers Sonnenglanz.

..was keiner wusste und Anesca auch verschwieg. Sie wurde vom Anführer der Banditen missbraucht.

Es kam wie sie befürchtet hatte, doch die Hoffnung wollte sie nicht aufgeben...sie wurde schwanger, nahm aber den Gedanken an das Kind an, gestärkt durch ihren starken Glauben an Mishakal. Sie nahm das Kind an, als Erinnerung an ihren toten Mann Sonnenglanz.

Der Stamm, im Glauben das Kind wäre noch von Sonnenglanz, freute sich über den Nachwuchs und so kam es, dass am 14. Januar 344 a.C. Anesca einen Jungen auf die Welt brachte.

Die Ersten Jahre waren freudig und unbeschwert, doch bald kamen dann die ersten Anzeichen, dass mit dem Jungen etwas nicht stimmte.

Er lernte schnell und wurde erzogen und ausgebildet wie die anderen Jungen im Stamm...aber er wuchs viel schneller als es richtig war. Auch seine Kopfform passte nicht wirklich und was viel schlimmer war, seine Augen waren gelblich wie die eines wilden Tieres.

Auch sein Verhalten hatte zunehmend zu Problemen geführt. Er war aufbrausend, unausgeglichen und oft wild. Nur die Liebe und Zuneigung seiner Mutter bewahrte ihn des öfteren vor Ärger, den er sonst bekommen hätte.

Als er dann vollends zum Erwachsenen heran wuchs war es dann vorbei. Nun konnte man nicht mehr seine Herkunft verschweigen, denn auch den Stammesältesten fiel es nun all zu deutlich auf. Der Vater von dem Jungen Jason muß der Oger gewesen sein und nicht Sonnenglanz.

Das Misstrauen gegenüber dem Jungen nahm zu, doch der Liebe seiner Mutter war es zu verdanken, dass er weiterhin einen Platz im Stamm inne hatte, obwohl sogar der Ruf danach kam, ihn zu erschlagen.

Die Situation sollte sich zuspitzen.

Jason war nun alt genug um seinem Mannbarkeitsritual näher zu kommen. Doch keiner wollte ihn zu dem Ritus zulassen.

Er unternahm alles, um Aufmerksamkeit zu erlangen und zeigte oft, dass er in Fragen der Jagd und im Kampf den anderen Gleichaltrigen im Stamm überlegen war, was ein Wunder, überragte er doch alle um fast einen Kopf, oder mehr.

Dies machte nun sein Unglück nur noch schlimmer, denn seine Taten brachten ihm nicht nur Misstrauen ein. Blütenstaub, die Tochter eines Jägers fing an sich in ihn zu verlieben und offenbarte es ihm. Heimlich näherten sich die beiden und teilten ihr junges Glück.

Ihre Familie war aber alles andere als glücklich damit. Als diese schwache Verbindung heraus kam, war der Vater von Blütenstaub so erzürnt, dass er den sofortigen Tod des Halbmonsters gefordert hatte, das es gewagt hatte seine Tochter zu verhexen.

Nur durch den Einsatz, wie es nur eine Mutter vermag, vermochte es Anesca den wütenden Mob um den blindwütigen Vater zu beruhigen und die Ältesten dazu zu bewegen ihren geliebten Sohn nicht zu erschlagen, sondern ihn seiner Wege ziehen zu lassen.

Mit Tränen in den Augen verabschiedeten sich also Jason und seine Mutter im Frühjahr des Jahres 361 a.C. . Anesca und auch Blütenstaub haben seit diesem Tag ihn nicht mehr gesehen.

Alleine und verlassen irrte Jason durch die Steppen Abanasinias. Nur die Ausrüstung am Körper, die ihm von seiner Flucht geblieben war, in fast allen Städten als Monster verschriehen, in die er kam. Aber er sah viel. Haven, Solace, Crossing, Neu Hafen, sogar runter bis Pax-Tharkas führte ihn sein Weg. Und er passte auf und lernte.

Aber immer alleine.

Der Glaube an die Göttin seiner Mutter, Mishakal, erhielt seinen Lebensgeist.

Diese Zeit dauerte fast 1 Jahr, in der Jason ziellos umherirrte.

Dann traf Jason im Jahr 362 a.C. in einem abgelegenen Gasthaus auf eine Person mit Namen Lester. Meister Lester (wahrscheinlich stammte er aus Telvan), wie sich später heraus stellte. Er engagierte den kräftigen Jason als seine Leibwache auf seinen Reisen. Endlich eine Aufgabe, die Jason lag und die ihn in Kontakt mit anderen brachte.

Die Zeit Anfangs mit Meister Lester war sehr aufregend für Jason. Sie reisten viel herum in Abanasinia, sahen viele Gasthäuser, meist dunkle Kaschemmen, ab und an aber auch gute Häuser. In all den Gasthäusern traf Lester Menschen und machte sich Notizen, wobei Lester überall aber als reisender Kräuterhändler bekannt war. Von den Kräutern sah Jason nie etwas, doch dachte er sich nichts dabei...

Geld war oft für Lester hinterlegt, Nachrichten wurden von ihm zurück gelassen.

Dies ging mehrere Jahre so, wobei inzwischen Jason mitbekommen hatte, dass Lester nicht nur ein Händler war, sondern auch ein potenter Magier, dies aber nie offen zeigte. Jason hatte inzwischen auch Angst vor Lester und schaute sich immer argwöhnischer an, was Meister Lester so tat, hatte aber ansonsten keinen Grund Lester zu misstrauen. Im Jahre 370 a.C. überwinterten Lester und Jason in Crossing.

Doch Lester trieb plötzliche Rastlosigkeit aus der Stadt, entgegen aller bisheriger Gewohnheiten. Er schien eine Verabredung zu haben. Der Marsch ging südwärts zum Ostwallgebirge. Der alten Gelehrtenstrasse folgend erreichten die beiden in einem Tal ein Söldnerlager. Goblins und Hobgoblins bevölkerten das Lager.

In dem Lager wurden die beiden in eine Höhle geführt. Doch diese Höhle war alles andere als nass und kalt. Sie war eine luxuriös ausgestattete Bleibe des Anführers des Söldner des Lagers. Fürst Donnag (so nannte er sich), ein gewaltiger, gepflegter Oger. Jason hatte zwar Angst, doch sah er sich das Treiben aufmerksam an. Der imposante Oger und Lester verhandelten und unterhielten sich. Lester übergab dabei eine Liste mit "Operationszielen" an Donnag, wobei klar wurde das Lester als Kundschafter für Donnag Abanasinia durchreist hatte. Donnag schickte dann Lester los, um die "Ware" auszusuchen. Nie war klar, wovon die beiden redeten, aber Lester wurde mit viel Platin für seinen Dienst bezahlt.

Also verließen die beiden Fürst Donnag wieder.

Man zog wieder von Markt zu Markt und Fest zu Fest in Abanasinia, nun war aber Jason mehr als nur misstrauisch. Er war gewarnt und auf der Hut nichts falsch zu machen.

Es kam das Mitsommernachtsfest 371 a.C. in Haven. Hier geschah es das erste mal, das Jason den Mut aufbrachte Meister Lester hinterher zu schleichen, als dieser mal wieder einen seiner alleinigen Ausflüge machte, denn er sagte immer in den Städten sei er sicher und brauche nicht immer seinen Wächter.

Jason folgte dem Magier in einen Wald, nahe Havens.

Auf einer kleinen Lichtung beobachtete Jason Lester bei einem Ritual. Ein Tiegel, ein Zauber, kleine Flammen. Und eine Nachricht, die Lester in den Tiegel warf. Dann ging Lester von der Lichtung. Jason schlich sich zu dem Tiegel und fand eine Nachricht, die noch nicht ganz verbrannt war...:

"(sinngemäß) 3 in Frage kommende Elfen gefunden, die nach Fest nach Qualinost aufbrechen werden."

Am anderen Tag schlich sich Jason noch mal weg von seinem Herren..und folgte den 5 Elfen, die aus der Stadt wanderten. Es waren 3 Erwachsene und 2 Kinder.

Die Elfen hatten kaum den Weißfluss überquert, als sie in einen Hinterhalt gerieten. Hobgoblins und Goblins griffen an. Die 3 erwachsenen Elfen sackten von Giftpfeilen getroffen zur Erde. Die Kinder wurden erschlagen...schnell und grausam.

Gefesselt wurden die 3 nahezu regungslosen Elfen weggeschafft...erst dann konnte sich Jason wieder von seinem Beobachtungspunkt rühren...er war wie vom Blitz getroffen.

Jason ging zurück...und schwieg und wartete auf den richtigen Zeitpunkt.

Die Reise mit Lester durch die Ortschaften Abanasinias gingen weiter. Immer von Fest zu Fest und immer waren Elfen bei den Märkten, fiel Jason auf. Er wollte weg von Lester...das war sicher....aber die Angst.

Dann der 21.06.372 a.C. . Mitsommernachtsfest in Solace. Lester und Jason sind im "Trog" abgestiegen. Einer Spelunke in der Stadt.

Das Fest ist in vollem Gange, 3 Elfen sind in der Stadt. Eine Familie. Mutter, Vater, Kind.

Jason muß etwas tun, nur was ?

Die Nacht schreitet voran, Lester verschwindet wieder im Wald....Jason hetzt ihm hinterher....doch er kommt zu spät. Lester hatte den Zauber schon gewirkt....voller Hass und Zorn stürzt sich Jason auf den Magier und erschlägt ihn hinterrücks....

Dann flieht er nach Solace...es ist tiefe Nacht.

Ungleiche Gefährten

Der Abend des 21. Juni 372 a.C.

Mitsommernachtsfest. Ausgelassene Stimmung in Solace. Die Wirren des Krieges wurden endlich fast überwunden, die Bevölkerung Abanasinias und anderer weit gereister Menschen feierten die Mitte des Jahres. Alles schien so beschwingt.

Die Feier im "Wirtshaus zur letzten Bleibe" nahm freudig ihren Lauf und die Nacht schritt voran. Eine wunderschöne, schwarzhaarige Bardin mit dem Namen Alania aus Langton gab ihre Lieder zum Besten und vor allem die Sage der Helden der Drachenlanze fasste alle Zuhörer magisch in ihren Bann.

Auffällige Zuhörer im Gasthaus waren neben dem Wirt Caramon Majere und seiner Frau Tika noch ein Solamnischer Ritter mit Namen Sir Kalados sal Iron, ein Priester des Kiri-Jolith mit Namen Bruder Gor Valdan und ein spät dazu gekommener Zauberer der weißen Roben mit dem wohl klingenden Namen Meister Zurin'Akus.

Nach kurzer Zeit waren sie auch mehr oder weniger im Gespräch.

Es wurde spät und nach und nach leerte sich das Gasthaus. Dann war es Zeit auch für die letzten ins Bett zu gehen.

In tiefer Nacht klopft es an die Tür des nun schlafend da liegenden Gasthauses.

Verschlafen öffnet die Wirtin die Tür und erschrickt erst.

Vor ihr steht ein gewaltiger Mann. Man sieht direkt, das er etwas animalisches an sich hat...das Blut von Ogern scheint in ihm zu fließen...

Schnell holt sie ihren Mann Caramon. Diesem erklärt sich der sichtlich verängstigte als Jason. Er bräuchte dringend Hilfe um "die Elfen" zu retten. Nach hitzigem hin und her, wobei Caramon beruhigend auf dies Ungeheuer vor seiner Tür einredete, machte man sich zusammen mit dem skeptischen Ritter Sir Kalados, Caramon und Jason auf den Weg zum Flussufer, wo "die Elfen" lagern und feiern sollten.

Doch am Ufer des Sees keine Spur von dem Elfen Talarion und seiner Familie. Dem drängen des gewaltigen Jason nachgebend, beschloss man sofort die Spur der Elfenfamilie zu folgen, da Jason ständig Andeutungen machte, dass etwas schlimmes passieren würde..evtl sogar der Mord der Elfen. Sir Kalados und Jason folgten der Spur der Elfen gen Süden, und Caramon holte aus dem Gasthof Verstärkung in Form vom Priester Gor Valdan und dem Magier Zurin'Akus.

Als alle zusammengeschlossen waren, folgte man weiter der Spur. An einer alten, großen Weide an einem Wegkreuz war dann das schreckliche Ende erreicht. Hier wurde die Strasse verlassen und man schlug sich in einen alten Wald. Dort traf man kurz danach auf einen Steinkreis, in dem der entsetzlich entstellte Leib eines toten Elfenkindes gekrümmt lag.

Die beiden Erwachsenen Elfen und die Spuren der Entführer waren nicht zu finden.

In der Trauer um das Kind, kehrte ein wenig Ruhe auch ein. In dieser erklärte nun endlich Jason, woher er von diesem Unglück wusste. Er kannte die Täter, zumindest wusste er von ihrem Unterschlupf. Mehr wollte er aber nicht sagen, nur Bruder Gor Valdan sagte er mehr unter vier Augen. Eine Sache für die er offensichtlich Reue zeigte und sich schämte.

Mit den Informationen von Jason marschierten die 4 nun in Richtung Osten...immer in Richtung der Ostwallgebirge, ein Tempo anschlagend, in dem man hoffte die Entführer und Mörder zu stellen. Vorne weg Sir Kalados, der wie beflügelt war von dem Gedanken die Bande Golbins und Hobgoblins zu stellen.

Der 22.06. brach nun über all das an, doch immer noch folgte man der Spur. Inzwischen folgte man den alten Steinen im Gras der alten "Gelehrtenstrasse", die in das Ostwallgebirge führte. Jason ging vorne weg., da er den Weg kannte.

Er hatte aber Angst um das Leben der Gruppe, da er um die Gefahren wusste, die auf die Gruppe am Ziel ihrer Reise warten würde. Deswegen versuchte er sie in die Irre zu führen
Am Abend war dann ein leeres Gebirgstal erreicht. Hier wurde dann aber schnell klar, das nicht das richtige Ziel gezeigt wurde.

Geschlagen und enttäuscht macht die Gruppe sich wieder auf den Weg, da man die Goblinbande über alle Berge denkt.

Am nächsten Tag, die 4 Reisenden waren zurück auf dem Weg nach Solace, trafen sie auf ein Dorf der Que-Shu, einem Barbarenstamm Abanasinias. Hier wurde ihnen die Ehre zu Teil mit einem weiteren wahren Helden der Lanze zu verhandeln. Flusswind, dem Oberhaupt der Barbarenstämme Abanasinias. Dieser erzählte dann aber dem Ritter Kalados von dem wahren Weg der Hobgoblins durch sein Land. Weiterhin erzählte er auch von dem Verschwinden vieler Elfenreisenden in den letzten Monaten.

Nun mit neuem Ziel, schlug Sir Kalados den neuen Weg ein, den Goblins hinterher.

Vorher redete aber Flusswind noch mal mit Jason unter vier Augen. Dies schien diesem erheblich geholfen zu haben.

Das Nachtlager wurde dann schon wieder in den Ostwallgebirgen gemacht.

Bis zum 25.06. zog man nun vorsichtig durch die Berge zum beschriebenen Lager der Goblins. Dies wurde dann auch gefunden und ausspioniert.

Ca. 3 Dutzend Goblins und Hobgoblins, Reittiere und der Anführer mit seinen Haustieren.

Mit diesen Informationen ging dann die Gruppe noch mal schnell zu Flusswind zurück, da von den Elfen keine Spur mehr gefunden wurde.

Dieser nahm die Information beunruhigt auf und versprach diese weiterzuleiten.

Also wieder zurück und das Übel an der Wurzel gepackt.

Der 28.06. war der Tag des Angriffs der kleinen Gruppe auf das Lager der Goblins.

Die Goblins waren schnell überwunden, doch dann kam die Konfrontation mit dem Anführer des Lagers. Einem gewaltigen Ogerkrieger.

Er stellte sich noch mit besten Manieren als Fürst Donnag vor, einem Kerl den Jason schon kannte.

Einige provokative Worte wurden noch gewechselt, dann kam es aber zum unausweichlichen Kampf.

Schwer verletzt, aber siegreich hatten die vier Angreifer Sir Kalados, Bruder Gor, Meister Zurin und Jason den Oger, seine Leibwächter und zwei Worgs zur Strecke gebracht.

Das Lager wurde dann durchsucht und etliche Hinweise auf den Verbleib der Elfen gesichert, einige aber auf der Sprache der Oger, die keiner der Gruppe lesen konnte.

Der Weg der Elfen führte nach Nord-Ergoth.

Dies sollte das nächste Ziel sein.

Schatten in der Nacht

Am 05.07.372 a.C. geht es in Solace weiter. Bruder Gor Valdan, Meister Zurin Akus, Kelvarok Caer Katan und Jason besprachen sich, wie zu verfahren sei. Die Gruppe einigte sich darauf nicht auf den Solamnischen Ritter zu warten, sondern sich auf den Weg zu machen und nach Südergoth zu reisen, um die Elfenentführer zu stellen. Weiter identifizierte Meister Zurin im Verlauf des Tages einen magischen Ring, den er Fürst Donnac damals abgenommen hatte.

Am Abend des Tages saß die Gruppe im Wirtshaus "Zur letzten Bleibe" und entspannte sich.

Draußen vor dem Wirtshaus wehte ein starker Wind und mit der untergehenden Sonne betrat ein

alter, ein wenig heruntergekommener Kriegsveteran den Raum. Ein Mensch, offensichtlich ein Solamnier. Gezeichnet von so manchem Kampf und mit einer Rüstung bekleidet, die schon bessere Tage erlebt hatte. Zielstrebig ging er zum Tisch der Gruppe und erzählte, dass er sie gesucht hatte. Er sei auf der Suche nach ihnen gewesen, da er erfahren hatte, dass sie auf der Spur von verschollenen Elfen sich befinden. Er wurde von einem Bogenbauer in Zaradene angeheuert um einen Freund zu finden, einen Elfen mit Namen Ajandril und seine Familie. Dieser Ajandril war einer der Elfen die in Neu Hafen befreit wurden. Erleichtert war der Veteran, der sich mit dem Namen Tillmur vorstellte und lauschte angeregt und interessiert den Geschichten der Gruppe. Nachdem er hörte, dass noch mehr Elfen vermisst wurden und die Gruppe eine heiße Spur hatte, bot sich Tillmur an, die Gruppe zu begleiten. Ein wenig misstrauisch nahm man seine Hilfe an, da er auch gleich einen sinnvollen Weg nach Südergoth wusste. Mit dem Pferd nach Zaradene (wo sein Auftraggeber ihn noch erwartete) und von da mit dem Schiff nach Ergoth.

Morgens am 06.07. ging es dann los auf die Reise nach Zaradene. Die ersten Tage waren ereignislos.

Am 08.07. kam der Gruppe ein Reisender entgegen, der von einer ausgebrochenen Seuche in Longridge erzählte, doch die Gruppe hatte eh nicht vor durch die Stadt zu reisen.

Nachmittag war es, am 12.07., als die Gruppe Zaradene erreichte. Eine kleine Hafenstadt mit rund 2000 Einwohnern. Beim Einmarsch in die Stadt wurden komischer Weise alle der Gruppe registriert (weil sie auffällig waren).

Im Wirtshaus "3 Eichen" suchte man ein Quartier, wobei man abends dann den Kender Lian Eckenflitscher traf. Übernachtet wurde auf dem Dachboden im Gemeinschaftsschlafsaal, da alle anderen Zimmer ausgebucht waren.

Der nächste Morgen begann eigenartig. Die letzte Wache hatte nicht alle geweckt, sondern nach und nach wurden alle wach...und die eingeteilte letzte Wache lag tot auf dem Dachboden. Es war Jason. Es sah weder nach einem Kampf aus, noch nach einer Chance, die er hatte. Bissspuren an seinem Hals waren das einzige Zeichen von Fremdeinwirkung.

Die Büttel werden gerufen und im Habbakuktemple wird der Leichnam untersucht.

Lian Eckernflitscher ist Abends wieder im Gasthaus und erzählt von Vampiren in Gwynneth und auch der ortsansässige Bogenbauer erzählt von solchen Unholden in Eska.

Der 14.07. wurde für weiter Nachforschungen genutzt, in deren Verlauf folgendes zu Tage trat.

Vor ca 4 Tagen hatte ein gewisser Uldor aus Eska die Stadt betreten. Er hatte etliche Säcke und Kisten mit Erz dabei und gab sich als Erzhändler aus, sah aber eher nach einem Bauern aus. Dabei hatte er auch ein auffälliges schwarzes Streitross mit einem Brandzeichen in Form einer Harfe. Dieser "Händler" hatte auch ein Zimmer im "3 Eichen", doch war er seit einem Tag verschwunden, doch sein Pferd war noch im Stall. Man schaltete den Kender Lian in die Suche mit ein und schickte ihn aus Uldor im Hafen zu suchen. Lian kam zwar nicht mit Uldor wieder, doch mit einer anderen wichtigen Info. Im Hafen erzählte ein Minotaurus davon, dass er von der "Stolz von Kalaman" geflohen sei, da das "Böse" auf dem Schiff umging, nachdem am Morgen das Schiff den Hafen von Zaradene verlassen hatte. (Der Minotaurus war sogar so in Angst, dass er von der Galeere geflohen und geschwommen war um Zaradene wieder zu erreichen).

Die Route des Schiffs sollte sein : Zaradene, Caergoth, Gwynneth.

Noch in der Nacht machte die Gruppe die Verfolgung der Galeere klar.

Mein erkaufte sich die Überfahrt direkt nach Gwynneth auf der schnellen "Seeschwalbe", einer kleinen Galeere, die noch im Hafen lag zu einem königlichen Preis.

Früh am 15.07., noch weit vor Sonnenaufgang legte das Schiff mit der Gruppe, ihren Pferden und dem Ziel Gwynneth an Bord in Zaradene ab. Wie durch Zufall hatte sich auch der Kender Lian eine Überfahrt erkaufte, denn die Sache hatte ihm angefangen Spaß zu machen, ganz zum Ärger der meisten aus der Gruppe.

Bevor man aber aus dem Hafen raus war, gab es die nächsten Diskussionen. Bruder Gor Valdan wäre beinahe nicht mitgekommen, da er plötzlich den dringenden Drang verspürte einen Kiri-Jolith

Tempel aufzusuchen um Buße zu tun. Die Gruppe konnte ihn zum Glück zum bleiben bringen, da in Gwynneth auch ein Tempel auf ihn warten würde.

Die Überfahrt nahm ihren Lauf, doch sollte es noch weiteren Ärger geben.

Meister Zurin war die ganze Überfahrt mit dem lesen und studieren eines Zauberbuchs beschäftigt, dass in der Habe von Jason gefunden wurde, der Veteran Tillmur erhielt seine Kampffähigkeiten und sein verladen es Pferd in gutem Zustand, Bruder Gor betete eine Menge, doch Kelvarok machte den anderen Sorgen. In einigen Gesprächen stachelte (oder versuchte es) er die Gruppe an, ihm bei einer Meuterei auf der Galeere zu helfen, um die in Ketten liegenden Ruderer zu befreien.

Dies führte aber schnell zu klaren Fronten. Der Rest der Gruppe erklärte ihm recht schnell, dass er bei einem solchen Unterfangen alleine wäre und sich vor allem Tillmur direkt auf die Seite des Kapitäns schlagen würde. Ab diesem Gespräch schwieg nun Kelvarok zu dem Thema und fraß seinen Unmut in sich rein.

Nach knapp 3 Wochen Seereise war dann endlich Gwynneth erreicht. Eine gewaltige Metropole in wüstenhaftem Klima. Die Hauptstadt des alten Kaiserreichs Ergoth.

Geschlossen wurde man vom Schiff geladen und machte sich dann erst mal auf den Weg zum Kiri-Jolith Tempel, um danach sich ein Gasthaus in der Stadt zu suchen.

[...]

Ogerflut

Zum 26.09. 372 a.C. war das Küstendorf Welmet in Südergoth nach ereignisloser Überfahrt erreicht. Knapp 50 Häuser, ein größerer Schiffsanleger und etliche Fischerboote die an den Strand gezogen waren.

Das Segelschiff mit dem Meister Zurin Akus, Bruder Jonas und Tillmur von Hylo nach Welmet gereist waren steuerte auf den Anleger zu, wo schon ein weiteres Schiff vor Anker lag und seine Ladung löschte. Eine größere solamnische Handelskogge, die gerade entladen wurde.

Nahrungsmittel, Kisten und Fässer wurden von rund einem Dutzend solamnischer Soldaten und einigen Hafearbeitern entladen, beaufsichtigt von einem Solamnischen Ritter.

Dieser war Meister Zurin nicht unbekannt. Es war Sir Kallados Iron, der solamnische Ritter, mit dem Meister Zurin schon mal zusammen gereist war. Nach herzlicher Begrüßung und einer Einladung auf Burg Nebelfurt durch den Ritter nahm die Gruppe das Angebot gerne an und man reiste zusammen mit dem Versorgungszug von Welmet nach Burg Nebelfurt, rund einen halben Tagesmarsch östlich des Küstendorfes gelegen.

Tief in der Nacht des Tages war die Burg erreicht und Sir Kallados sorgte für Unterkünfte für seine Bekannten. Auf dem Weg und nun hatte man noch darüber geredet, was man im südlichen Ergoth vor hatte. Den Ogrischen Fürsten Dauroth zur Strecke zu bringen, um seine dunklen Machenschaften zu stoppen.

Sir Kallados schlug vor erst mal zu schlafen und morgen dann dem Lord der Burg alles zu berichten.

Überraschend traf in dieser Nacht auch Kaervarok Caer Katan auf der Burg ein und suchte Sir Kallados, da er eine wichtige Nachricht für den Solamnischen Orden und speziell den Ritter hatte. Weiter berichtete er das Gwynneth gefallen ist. Der verräterische Bruder des legitimen Imperators hat die Stadt im Handstreich genommen. Die ihm durch Magie gefügig gewesenen Angehörigen der Barbarenstämme aus dem Norden wurden entweder nach dem Sieg getötet oder in die Berge getrieben. Nun waren also diesen Abend durch Fügung oder Zufall alle wieder vereint.

Der 27.09.372 a.C. verlief bis zum Mittag dann normal, dann waren alle zum Mittagessen zusammen mit Lord Thelian Blackguard eingeladen, dem Herren Burg Nebelfurts.

Hier beratschlagte man sich, was anstehen würde und die Gruppe machte sich ein Bild von der Besatzung der Festung. Die Burg ist offensichtlich ein Ehrensitz, keine Kriegsfestung. Lord Thelian ist ein stolzer, ergrauter Ritter der Rose und die ihm unterstellten Ritter der Krone (10 an der Zahl) und sein Waffenmeister Sir Willbur Nauen sind alle bis auf Sir Kallados mitfünfziger und hoch dekoriert, doch die Erfahrung ist ihnen anzusehen, auch das Alter. Hierzu gesellt sich der Burgpriester Alfric (Paladinpriester) und der Hund des Burgherren Bernhard.

Die Gruppe sollte sich also nun nach neuen Informationen auf den Weg machen und am Abend des 02.10. sich mit einigen Elfen nördlich der Burg an einem Steinkreis treffen. Dies Treffen wollte man dann abwarten, bevor man weitere Schritte planen wollte.

Die Zeit bis dahin verlief wartend und den Steinkreis erkundend, um nicht in eine Falle zu tappen. Am Abend des 02.10. ist es dann soweit. Kurz vor Mitternacht trifft die Gruppe zusammen mit Bruder Alfric den elfischen Botschafter. Es ist Gilthanas Kanan höchst persönlich. Er berichtet fürchterliches. Ein Ogerheer hat sich in Daltigoth gesammelt. Mehrere Tausend dieser Menschenfresser sind kurz davor zu einem Krieg auszuziehen. Die meisten werden ausziehen um im Süden die Völker der Elfen anzugreifen, doch ein Heer von fast 2000 Ogern wird gen Norden ziehen, um die solamnischen Siedlungen im Südergoth anzugreifen.

Aufgewühlt reist man zurück zur Festung, um Alarm zu schlagen. Hier wiegelt Sir Willbur Nauen erst mal bis zum nächsten Morgen ab...man sollte es nicht überbewerten.

Am nächsten Morgen sah Lord Thelian das anders. Zum Glück. Er berief sofort einen Kriegsrat ein. Ihm gehörten alle Ritter, der Paladinpriester Alfric und die Reisegruppe an.

Aufgaben wurden verteilt. Lord Thelian und Sir Willbur bereiten die Verteidigungsanlagen der Burg auf einen Angriff vor und mobilisieren die Vasallen. Die 10 Ritter werden in alle Himmelsrichtungen ausgeschiedt um den Aussenposten im Norden und die Siedlungen im Umfeld zu warnen und Sir Kallados wird mit Bruder Jonas und Tillmur ausgeschiedt, um den einzigen Pass über das Gebirge zu beobachten, den eine so große Armee nehmen müsste und die anrückenden Armee auszukundschaften. Meister Zurin bereitete sich in der Burg auf die anstehende Schlacht vor.

Am 04.10.372 a.C. ist der Pass erreicht und man bezieht Beobachtungsposten. Schon hier berichtet Janos das Gilthanas nicht gelogen hatte, sondern das er die Armee auch gesehen hätte. Hunderte Oger !

Am 05.10. sehen die Posten das Ogerheer zum Pass vorrücken, wobei es sich trennt. Die Hälfte zieht gen Norden, um wohl die dortigen Siedlungen und den Aussenposten anzugreifen, 1000 Oger, 50 Beasts und 1 gewaltige Ramme nehmen aber den Gebirgspass nach Nelbelfurt.

Eiligst macht man sich nun auf den Weg zurück nach Nebelfurt. In der Gewissheit das die Elfen leider nicht gelogen hatten. In spätestens 2 Tagen würden die Oger vor der Burg stehen.

Am Abend des 06.10. hat man getan, was man tun konnte. Nachricht wurde abgesetzt, die Befestigung verstärkt, unnötiges Personal in Sicherheit gebracht, Löschmaßnahmen organisiert, Stein, Öl, Pfeile, Pech bereit gestellt, das Tor verstärkt.

Lord Thelian, Sir Willbur der Waffenmeister, Bruder Alfric der Paladinpriester, 10 Ritter der Krone, Sir Kallados, Meister Zurin, Bruder Jonas, Kaervarok, Tillmur, 50 solamnische Soldaten und knapp über ein Dutzend Bogenschützen der Miliz erwarteten wie die Maus in ihrem Haus die gewaltige Übermacht der Oger. Von Angst und Zweifel erfüllt, aber gewillt das Feld nicht kampflös zu räumen.

In der Nacht vom 07.10. war es dann soweit. Das Ogerheer marschierte vor Burg Nebelfurt. Eine gewaltige schwarze Masse die sich über das Land ergießt.

Die beiden Seiten stehen sich gegenüber....und die Seiten belauern sich und das Warten beginnt.

Dann die Nacht des 09.10. 372 a.C.

Ein tiefes Horn ertönt aus dem Lager der Oger. Der Sturm beginnt.....

Mit einem Frontalangriff versuchen es die Oger Stunde um Stunde, doch dank gewaltiger Magie die Meister Zurin entfesselte und dem Mut der Verbissenen Verteidiger wuchs jeder einzelne Kämpfer über sich hinaus und bei Morgengrauen zogen sich die Oger zurück. Etliche Hundert Oger lagen tot vor der Burg und die Verteidigung hatte gehalten. Doch zu welchem Preis. 2 Ritter waren tot, einige leicht verletzt und was viel schlimmer war, auch 20 der Soldaten und fast alle Bogenschützen waren gestorben. Der Sieg war teuer erkaufte. Aber immerhin hatte man alle Sturmleitern der Oger zerstört und die gewaltige Torramme auch.

Doch leider lief die Zeit für die Oger. Die Verteidiger konnten zusehen wie in Ruhe die Oger neues Belagerungsgerät bauten. Diesmal mehr Leitern und eine neue, gewaltige Ramme. Und zu allem kam nun auch noch das Ogerheer aus dem Norden. 1000 weitere Oger, dort wohl mit ihrem Werk der Zerstörung schon fertig. Weiter sieht man das Dorf Fin im Norden am 16.10. in Flammen aufgehen.

Zum 18.10.372. waren dann die Oger bereit für den nächsten Schlag und diesmal war allen klar das der Angriff gelingen würde, denn man hatte nicht mal genug Männer mehr um die ganze Mauer zu besetzen. Wo der Feind durchbrechen würde war also nur eine Frage der Zeit.

Und so kam es auch. Verbissen setzen sich die Verteidiger den Angreifern zur Wehr, doch erst brachen die Oger nur an einer Stelle durch, dann an zwei, drei, vier...Lord Thelian befahl den Rückzug zum Burgfried, der letzten Rückzugsmöglichkeit in der Burg, wo es auch einen Fluchttunnel geben würde. Die Oger wüteten in der restlichen Burg, das Burghaus brennt, die Tiere im Stall werden abgeschlachtet und nur eine kleine Schar der Verteidiger konnte sich retten. Bei Tagesanbruch zogen sich die Oger aus der Burg zurück, nachdem sie alles verwüstet hatten und ihrem Berserkerzorn freien lauf gelassen hatten.

Im Burgfried, dem einzigen noch nicht eingenommenen Gebäude der Burg waren nun die Überlebenden. Und es waren wenige. Lord Thelian, Sir Willbur, Bruder Alfric, 5 angeschlagene Ritter der Krone, 10 verletzte Soldaten, der erschöpfte Meister Zurin, der verletzte Kaervarok, Sir Kallados auch sehr angeschlagen, Bruder Jonas und Tillmur der Söldner.

Ausserhalb der Bogenreichweite sammelte sich das Ogerheer um die Burg und genießt seine Beute. Dies alles passiert bei Tagesanbruch des 18.10.372 a.C.

Alles wird gut ?!

18.10. 372 a.C. verstreicht der Tag nach dem Angriff der Oger. Der Kampf ist vorüber. Vorräte werden im Burgfried gesichtet und Wachen eingeteilt.

In der Nacht beginnen die Oger wieder näher zu kommen und schlagen Holz im nahegelegenen Wald. Das Holz schleppen sie dann in die Burgruine um es um den Bergfried aufzutürmen...sie wollen die letzten Verteidiger ausräuchern.

Der nächste Tag verstreicht noch mit Vorbereitungen, dann wird das Feuer entzündet. Flammen schlagen empor, Rauch steigt auf und Lord Thelian gibt das Zeichen zum Rückzug durch einen geheimen Fluchttunnel. Im Sockel des Turmes öffnet er mit Hilfe eines magischen Amuletts eine Falltür die zu einem Tunnel führt.

Fast einen Tag marschieren die Überlebenden durch die Dunkelheit, bis sie eine große Höhle erreichen. Erkalte Schmiedeöfen, Ambosse, Hochöfen und Werkzeug befindet sich hier...so wie ein fantastischer Teich mit einer glatten, silbernen Oberfläche....Drachensilber. Man ist am Herstellungsort der Drachenlanzen gelandet...das Grab Humas muß in der Nähe sein. An diesem Ort wird gerastet und Tillmur bekommt die Erlaubnis Drachensilber mitzunehmen...doch auch Meister Zurin führt etwas mit sich, allerdings ohne zu fragen.

Am nächsten Tag brechen die Ritter und die Gruppe auf um weiter zu reisen. Man durchwandert das

Tal mit Humas Grab...durch den Hort eines Drachen, welcher aber nicht zu hause ist..., keiner nimmt etwas mit...und verlässt dann den mystischen Ort in östlicher Richtung.

Am 21.10. 372 a.C. erreicht man das Land der Elfen. Der nördliche Teil des Waldes ist zerstört, wie man vom Gebirge aus sieht...Brandschatzend und wütend ziehen Ogertrupps über die Ebene. Bevor man zu den Elfen durchbricht erkundet Jona noch die Lage genauer. Hierbei traf er auf einen Silberdrachen, dem er folgte und der ihn zu den Elfen führte. Hier verhandelte man mit einer Kagonesti mit Namen Kelentari. Man tauscht Informationen aus und bespricht sich. Der Kopf soll der schlage direkt abgeschlagen werden und die gefangenen Elfen bei den Ogern befreit. Am nächsten Morgen trennten sich dann also die Gefährten. Meister Zurin, Kaervarok der Jäger, Jona der Druide, Tillmur, 3 Kagonesti und der Paladinpriester machten sich auf die Reise nach Daltigoth. Lord Thelian und die Soldaten ziehen zur Küste um die Solammier in Empfang zu nehmen und das heilige Amulett in Sicherheit zu bringen.

Am 26.10.372 a.C. war Daltigoth nach beschwerlicher und gefährlicher Reise erreicht. In der Stadt trennte man sich. Ein Teil sollte die gefangenen Elfen befreien und der andere sollte Fürst Dauroth von den Ogern zur Strecke bringen....wie unter dem Schutz von göttlicher Seite wurden auch beide Ziele erreicht...und die Flucht nach hartem Kampf gelang.

Ankunft im Ungewissen

Am 26.10.372 a.C. traten die erfolgreichen Helden die Flucht aus Daltigoth an. 2 Dutzend elfischer Gefangene und die Überwindung des Ogerfürsten Dauroth lagen hinter der Gruppe.

Man floh durch das Moor um Daltigoth und die Berge bis zurück zum Wald der Kagonesti. Nach 4 Tagen war der Wald dann am 02.11. a.C. erreicht. Hier trennten sich dann die Wege der Elfen und Menschen, nicht aber ohne sich gegenseitig Freundschaft bekundet zu haben.

Meister Zurin, Druide Jona, Jäger Kaervarok, der Paladinpriester und Tillmur aber machten sich auf den Weg zurück nach Welmeth. Hier sahen sie dann auch schon aus den Gebirgen in der Bucht von Welmeth 5 große solamnische Kriegsschiffe liegen. Die Verstärkung war also eingetroffen.

In Welmeth im Hafen angekommen wurde dann dem dortigen Kommandant Bericht erstattet und man sah das die Soldaten aus Caergoth kamen. In der Dorftaverne gab dann auch Tillmur gleich seine erlebte Geschichte zu besten und unterhielt damit die Dorfbevölkerung und die anwesenden Soldaten. Alle staunten.

Die Gruppe beschloss aber nun noch wieder nach Burg Nebelfurt zu reisen, um dort wieder auf Lord Thelian zu treffen.

Nachmittags am 10.11.372 a.C. erreichte man dann Nebelfurt und wurde dort als lokale Helfen empfangen und gefeiert. Man bespricht sich in der provisorischen Burgkommandantur mit Lord Thelian und Sir Raphael Balradur, dem Anführer der Entsatzstreitkräfte. Hier trennen sich dann auch die Wege von Sir Kallados Iron.

Weiterhin werden zum Abschied den Helden Abschiedsgeschenke in Form eines solamnischen Dokuments gemacht.

Weiterhin beschliesst man in Solace zu überwintern um dann sich auf den Weg nach Nord Ergoth wieder zu machen.

Mit einer solamnischen Handelskogge trat man also den Weg an. Von Welmeth nach Caergoth, von Caergoth nach Port'o'Call, von Port'o'Call nach Crossing...dann zu Fuß nach Solace.

Mit Beginn des Schneefalls wurde dann Solace am 10.12.372 a.C. erreicht.

Hier wurde Winterquartier aufgeschlagen. Jona ging in die Berge, Tillmur und Kaervarok wohnen im Wirtshaus zur Letzten Bleibe und Meister Zurin studierte.

Im März des Jahres 373 a.C. war es dann soweit das die Gruppe sich wieder im Wirtshaus traf. Alle

waren erholt und gut neu ausgerüstet.

Wieder ging nun die Reise nach Nord Ergoth. In Crossing wurde ein Handelsschiff bestiegen und mit dem ging es dann erst wieder nach Caergoth.

Auf der Reise dort hin war noch etwas auffälliges. Am 07.04.373 a.C. traf das Handelsschiff auf eine gewaltige solamnische Kriegsflotte aus 36 Schiffen...mit Fahrtrichtung Osten...sollte dort Sanction das Ziel etwa sein ? Man spekulierte.

09.04. Caergoth war erreicht...der Kriegshafen ist fast ganz leer bis auf ein paar Küstensegler und ein großes Kriegsschiff.

Am 15.04.373 a.C. war dann endlich Nord Ergoth erreicht. Doch man musste sich an der Südküste absetzen lassen, da kein solamnisches Schiff Nord Ergoths Häfen anfahren durfte.. es gab ein Handelsembargo. Also marschierte man los..doch man traf schnell auf eine kaiserlich ergothianische Reiterpatrouille. Es kam zum Kampf...und die Gruppe floh.

Getrieben von der Angst vor Verfolgern..aber auch Goblins die hier zivilisiert zu leben scheinen ging die Reise gen Norden. Wie es auffiel schienen die kaiserlichen Soldaten und die Goblins im Krieg zu sein. Doch konnte der Feind meines Feindes mein Freund werden ? Tillmur war der Meinung..doch leider der Rest nicht. Es kam zu Kämpfen, nicht zu Verhandlungen.

Das ganze gipfelte dann in einer Begegnung am 17.04. 373 a.C.

Die Gruppe traf auf ein von Palisaden umwehrtes Goblindorf..fast eine Stadt die von ergothianischen Soldaten belagert wurde. Tillmur wollte wieder Partei für die Goblins ergreifen..doch die anderen wollten wieder sich heraus halten. Man nahm nur einen Menschen gefangen um ihn zu verhören und dann floh man, als hunderte Goblins aus den umliegenden Bergen die Belagerer des Dorfes angriffen und sie nieder machten.

Toter Freund, neuer Freund ?

Am 17.04.373 a.C. reisen die Gefährten die Küste von Nord-Ergoth nach Norden. Durch unwegsames Gelände geht der Weg und nach und nach werden die Verfolger abgeschüttelt.

Die Reise geht mehrere Tage, an denen sich Tillmur und Druide Jona auch einmal über die Beseitigung von den Branntzeichen streiten, da Tillmur die Zeichen des Kaisers an seinem Pferd überbrennen will, Jona das aber nicht will um das Pferd vor Schmerz zu schützen.

Am 21.04. erreicht man zuerst Brigals Leuchtfeuer, einen verlassenen Gnomturm an der Küste und dann Hylo, die Kenderküstenstadt. Diese wird schnell durchwandert und Lager gemacht.

Weiter geht es gen Norden ins Land hinein. Hydal und Lemon werden durchquert, beides Kenderstädte im Landesinneren. Danach geht es in einen tiefen Wald. Man nennt ihn auch Trollwald, doch er ist der einzige Weg der sicherer sein soll als die gefährlichen Gebirge im Westen.

Der 26.04.373 a.C. ist ein Unglückstag. Nachmittags trifft die Gruppe auf Trollspuren im Wald, doch Kaervarok kann den Troll nicht stellen. Am Morgen kommen dann die Trolle in einer ganzen Gruppe....zu viele für die überraschten Reisegefährten. Aus Angst und Sicherheitsgedanken verschwindet Kaervarok im Unterholz um gedeckt mit seinem Bogen schießen zu können, Meister Zurin macht sich unsichtbar und geht in Sicherheit. Jona und Tillmur stehen überrascht dann 4 Trollen gegenüber. Der Kampf ist kurz und blutig. Tillmur wird nach wenigen Sekunden von einem der vier Trolle gepackt und in der Luft nach schweren Treffern regelrecht zerrissen. Kurz darauf sackt auch Jona schwer getroffen ohnmächtig zu Boden. Nun schreitet aber endlich Meister Zurin ein und zieht die Trolle auf sich. Doch auch er bricht nach hartem Kampf dem 3 Trolle zum Opfer fallen ohnmächtig zusammen. Kaervarok kann den letzten Troll in den Wald locken und von den Verletzten und Toten weg ziehen.

Da schlägt Meister Zurin die Augen wieder auf. Sein Regenerationsring hat ihm das Leben gerettet. Er weckt Joan wieder auf und dann versuchen sie Tillmur zu retten. Doch der ist tot. Unrettbar tot.

Man beerdigt den Söldner Tillmur und betet, dann wird schnell das Lager abgebrochen und geflohen.

Ab dem 28.04. hatte die Gruppe endlich die Siedlungsgebiete der Stämme von Kaervarok erreicht, doch die Siedlungen waren alle verlassen. Ohne Kampf, sondern eher als wären alle abgereist. Die drei Überlebenden Meister Zurin, Druide Jona und Kaervarok überlegten wo sich evtl. die Überlebenden zurückgezogen haben können. Kaervarok vermutete das sie am "Ort der Ahnen" sein könnten, einem Friedhof seines Volkes und einer ihrer heiligsten Orte.

Am 02.05.373 a.C. war das Tal erreicht. Die Gruppe sah keine Anzeichen von Leben in dem Begräbnistal das nur so von Höhlen durchzogen war.

Als sie aber das Tal durchreiten wollten sahen sie einen Reiter vom anderen Ende des Tals ihnen entgegen reiten. Ein ungutes Gefühl stieg in allen drei auf. Der Reiter der sich ihnen entgegen stellte entpuppte sich als ein dämonischer Reiter in Vollrüstung und dem Wappen des Kaisers von Nord Ergoth und er reitete auf einem Nachtmare...einem Dämonenpferd. Der Ritter schien wie aus den Höllen emporgestiegen zu sein und tötete beinahe Kaervarok...Zurin und Jona waren vorher geflohen. Kaervarok konnte sich in eine Höhle vor dem Ritter fliehen. In der Höhle traf er zu seiner Überraschung auf einen Medizinmann seines Volkes. Er offenbarte ihm eine Vision.

Der Ritter sei ein Nachtschatten. Ein Dämon der als Seelenfänger auf das Volk der Akal angesetzt wurde. Er ist unverwundbar, bis auf das Artefakt das man den "Speer von Akal Ergoth" nennt. Der Speer sei zu finden in seinem Grab bei den Bergen der letzten Wacht.

Mit dieser Quest flohen die drei Gefährten nun aus dem Tal, wissend im Moment nichts gegen den Ritter ausrichten zu können.

Am 10.05. war Hylo erreicht und man löste eine Überfahrt nach Caergoth.

Diese Stadt war dann am 20.05. erreicht. Der Hafen immer noch leer wartet die Gruppe hier auf eine Weiterreise. Doch zwischenzeitlich wird Meister Zurin auf die Burg des hiesigen Lords gebeten. Dort wird er von Meister Delarius erwartet, dem Hofmagier am Hofe des Hohen Klerikers. Dieser unterbreitet Zurin einige geheime Informationen und auch einen neuen Reisegefährten. Ein weiteres Mitglied der Konklave soll die Reise begleiten. Er wird als Meister Erik vorgestellt, doch Zurin weiß, das ist nicht alles. Aber ihm wird Stillschweigen von höchster Ebene befohlen.

Am 21.05. geht ein Schiff nach Welmeth und die 4 Reisenden besteigen es.

Nach knapp 2 Wochen Schiffsreise wird dann Welmeth am 08.06.373 a.C. erreicht.

Einen Tag später sitzen dann alle bei Lord Thelian in Burg Nebelfurt und beratschlagen was zu tun ist. Der Lord gibt dabei ein wenig Hilfe über den evtl. Aufenthaltsort des Grabes von Akal Ergot

[...]

Alles geht schief...

03.08.373 a.C. mit Hilfe Bruder Alfrics wird Kaervarok ausfindig gemacht und man teleportiert sich zu ihm. Dieser erzählt die Ereignisse und das er nun Häuptling der Akal ist. Mit seiner Leibgarde geht es in die Berge.

Am nächsten Morgen erreicht man in den Bergen das Lager der Akalkrieger. Man tauscht Infos aus, spricht mit den 5 Schamanen und versucht die Situation zu beruhigen.

Um allen etwas zu tun zu geben wird von Häuptling Kaervarok entschieden nach Norden zu den Familien der Akal in die Berge zu reiten.

Am 11.08. erreicht man endlich tief in den Tälern der Berge das Quartier der Akalfamilien.

Hier bereitet Jona insgeheim eine Ausspähung vor. Einmal der Alte Kaiser Ergoths (der sitzt in einem Arbeitszimmer und es scheint ihm gut zu gehen) und der Ursupator Dorgon (dieser scheint vor Ausspähung geschützt).

Alan, der Stellvertreter Häuptling Kaervaroks, erzählt diesem noch etwas wichtiges. Er erzählt von Sklavenjägern aus Hillfall die 6 Kinder entführten aus dem Akallager. Der Anführer der Jäger hies Kiran. Die Kinder sind 5 Jungen und 1 Mädchen. Zurin und Erik werden sofort aufmerksam und scheinen hell interessiert. Sie wollen die Kinder sofort finden.

Am nächsten Tag, bewaffnet, gerüstet und vorbereitet späht Jona das verschwundene Mädchen aus. Es wird vom Zauber gefunden. Es sitzt in einem düsteren Klassenzimmer über einem Pult und schreibt magische Runen..offensichtlich ist sie in einer Magierschule. Nun sind Zurin und Erik nicht mehr zu halten. Sofort wird sich in den Raum teleportiert. Ein Klassenzimmer, 8 Schüler und ein älterer, abgerissener Magier sind anwesend. Der Magier wird von Zurin beherrscht und mit Hilfe von Zurin und Erik teleportiert man sich mit seiner Beute direkt wieder nach Hause...und bei diesem Teleport geht ALLES SCHIEF !

Man wollte sich im Wald von Wayreth treffen...doch beide Magier patzten.

Zurin, der Gefangene Nunzius und 4 Kinder kamen kurz vorBurg Nebelfurt heraus.

Erik, Jona, Kaervarok und 4 Kinder kommen in Palanthus heraus..vor dem Shoikanwald, dem Schutz um den dortigen düsteren Magierturm. Zwar falsch gelandet, aber nicht ganz unglücklich organisiert Erik in den Magierturm in Palanthus zu kommen, da er offensichtlich den dortigen Herren zu kennen scheint und Hilfe erwartet....Jona und Kaervarok wissen nicht was sie erwartet.

Zurin bringt seine Begleiter nach Burg Nebelfurt. Hier werden die Kinder versorgt und Nunzius bewacht. Bruder Alfric warnte noch, doch da stand schon eine düstere Graurobe im Raum und griff Zurin und den Lord an...ein heftiger Kampf...und nur mit letzten Mitteln konnte der Graumagier vertrieben werden. Erkannt hatte ihn keiner und Zurin war nun am Ende seiner Kräfte. Aufregung in der Burg, der Lord ist schwer angeschlagen.

In Palanthus spitzte sich nun die Situation zu. Erik sorgte für die Ankunft im dortigen Magierturm und Jona und Kaervarok mussten hier überrascht feststellen mit wem sie zusammenarbeiten. 2 Schwarzrobenmagier der Konklave erwarten sie am Eingang und führen sie zu Meister Dalamar, dem mächtigsten Schwarzmagier. Wie sich dann auch hier herausstellt heißt Erik Meister Feanor und ist auch ein Schwarzrobenmagier..Jona und Kaervarok sind sprachlos, enttäuscht und wütend und wollen nur die Kinder in Sicherheit bringen. Dalamar will aber den Gefangenen Nunzius. Feanor wird nach Nebelfurt geschickt um Meister Dalamar anzukündigen...der nimmt das sehr wörtlich und wie nicht anders nun zu erwarten reagieren die Solamnischen Ritter sehr stur und strikt. Sie wollen Feanor verhaften und den Gefangenen auf keinen Fall rausrücken. Tumult bricht aus, Zurin kann nicht und will nicht einschreiten und dann kann sich Feanor wieder nach Palanthus retten, wo der zornige Meister Dalamar ihn erwartete. Feanor, Kaervarok und Jona sollen sofort den Turm verlassen, doch Jona und Kaervarok wollen nicht ohne die Kinder gehen. Sie widersetzen sich und vor dem Raum der Kinder verliert Kaervarok die Nerven und greift einen der Schwarzrobenmagier an und ein kurzer Kampf entbrennt. Jona will auch eingreifen, Feanor hält sich zurück, schreitet dann aber ein, als Kaervarok fast von Sinnen einen der Magier aufschlitzen wollte. Kaervarok erstarrte und nun erschien auch wie aus dem Nichts der Herr des Turms, Meister Dalamar, sichtlich verärgert. Er will nun persönlich die beiden Jona und den Akal raus teleportieren. Kaervarok ist plötzlich weg, nur Jona widersetzt sich geistig und der Zauber versagt bei ihm. Nun sichtlich wütend intoniert Dalamar einen Zauber (ein Todeszauber der Jona ausgelöscht hätte), doch Feanor schreitet ein, bittet im letzten Moment um das Leben Jonas und nun vollkommen außer sich gebietet Dalamar Feanor und Jona zu verschwinden und machte nun auch Feanor klar, dass dieser so bald nicht sich wieder sehen lassen soll..

Der Teleport bring Jona und Feanor an den Ort wo der schon vorher teleportierte Kaervarok noch rasend wartete. Kaum das er Feanor vor sich sah, stürzte er sich auf ihn und wollte ihn töten. Mit letzte Kraft und dem Tode nähr als dem Leben schaffte es Feanor noch zu fliehen und sich zu retten...erst mit dem wieder maligen Verschwinden Feanors fing Kaervarok an sich zu beruhigen.

In Nebelfurt, das nahe dem Ort der Teleportlandung lag, trafen sich dann alle bis auf Meister Feanor. Die Situation hier war angespannt. Die Ritter hatten es Meister Zurin noch immer nicht verziehen das er mit Schwarzroben paktierte und er ihren Schutz und Gastfreundschaft so ausgenutzt hatte. Doch dank des Eintreffens von Meister Delarius, dem Hofmagier des Erzherzogs von Caergoth, wurde nun zum Glück schlimmeres verhindert.

Dieser nahm Meister Zurin, Kaervarok, Jona, den Gefangenen Nunzius und die 4 Kinder mit sich und brachte alle nach Wayreth.

Hier wird der Gefangene befragt, die Kinder gut versorgt und die Situation erklärt.

Am 17.08.373 a.C. tritt die Gruppe vor Meister Justarius, den Vorsteher des Magierrates. Dieser informiert und erteilt den neuen Auftrag weiter an den Magiern dran zu bleiben an Meister Zurin, nur wird hier nun auch vor Jona und Kaervarok auf das Problem hingewiesen das die Schwarzroben und Weißroben beide auf ein Mitglied in der Expedition bestehen...

Meister Feanor wird von den Schwarzroben vorgeschlagen als Vertreter der Schwarzen Roben, da Meister Zurin ja die Weißen Roben vertritt.

Stille...Schweigen, Nachdenken...

Am 18.08.373 a.C. treffen sich Meister Zurin, Druide Jona Magnus, Häuptling Kaervarok und Meister Feanor im Turm der Erzmagier von Wayreth....Die Stimmung ist gedrückt.

Verraten und Verkauft

Zähneknirschend traf sich die Runde im Turm zu Wayreth nach einem Gespräch mit Meister Delarius. Die Runde waren nun wieder Meister Zurin, Druide Jona, Häuptling Kaervarok und Meister Feanor der Schwarzrobenmagier.

Man frühstückte und erhielt die Informationen die Nunzius der gefangene Abtrünnige hatte. Die gesuchte Schule der Abtrünnigen Magier befindet sich unterirdisch in Nord-Ergoth unter Ruinen der Stadt Even. Der Leiter der Schule ist ein gewisser Nilfan. Es gibt weitere 4 Lehrer und 14 Schüler. Geschützt wird die Schule durch Konstrukte am Eingang und Hundbestien in den Ruinen, die einen wahnsinnig werden lassen. Weiterhin gibt es Kontaktpersonen in Hillfall. Einen Söldner mit Namen Kilian und einen Magier mit Namen Arien.

Kurz wurde dann eine Entscheidung gefällt. Man wollte sich nur vorbereiten und dann einen direkten Angriff in die Schule starten, so wie es schon beim Nachtschatten geklappt hatte. Schriftrollen wurden erstellt und Waffen geschärft. Dann waren endlich die Vorbereitungen am Ende.

Am 20.08.373 a.C. sollte es dann am Morgen los gehen.

Teleport durch Zurin und Feanor...beide erreichten auch direkt ihr Ziel.

Doch es war eine Falle. Im alten Klassenzimmer war eine Falle eröffnet. Es erschall Alarm und das leere Klassenzimmer wurde von einer Schildwache (einem Konstrukt) geschützt.

Das Konstrukt wurde vertrieben und fast zerstört, dann war die Tür der Klasse ein Hindernis. Sie war magisch verschlossen und musste gewaltsam geöffnet werden. Dahinter ein mit Nebel gefüllter Gang, wo man kaum die Hand vor Augen sieht...Kaum im Nebel wird dieser zu einer faulig stinkenden Gaswolke..all das übersteht die Gruppe mehr schlecht als recht...und zu allem Unglück stürzen sich dann auch 4 Hundebestien (unter dem Namen Heuler bekannt) auf die Eindringlinge. Nur mit Mühe werden die schwer zu sehenden Biester getötet.

Doch das war noch lange nicht alles. Nun stand man vor einem noch schlimmeren Problem.

Die Schule wurde durch einen starken Schutzzauber geschützt. "Wächter und Hüter". Die Gruppe kam kaum voran. Die Gänge waren von Nebel verhüllt, Eingänge mit gewaltigen Spinnennetzen versperrt, Türen mit Illusionen verdeckt und auf den Kreuzungen lagen Verwirrungszauber die die 4 immer im Kreis schickten.

Ratlos wollte die Gruppe schon fast aufgeben, als man endlich doch einen Raum endlich fand, der weiter führte. Der Raum war rund. Oben war eine Öffnung zur Oberfläche und in der Raummitte

war ein Brunnen. Da man auf dieser Ebene der Schule nicht weiter kam, wollte die Gruppe den Brunnenschacht herunter, da Feanor ausgekundschaftet hatte das es dort weiter ging in Höhlen. Feanor flog runter in die Höhle und sollte den Abstieg der anderen schützen...Vor allem Zurin und Karvarok hatten aber ihre Not und ertranken fast. Nur mit Hilfe aller Kräfte wurden sie gerettet. (Zu dieser Zeit passierte auch etwas unerwartetes. Telepatisch wurde mit Feanor Kontakt aufgenommen. Der Leiter der Schule machte ihm ein Angebot. Er solle überlaufen und die anderen bekämpfen, dann würden ihm Kräfte gezeigt, die größer wären als er sich ausmalen könnte.....er kam ins Überlegen, war aber unschlüssig..die Entscheidung sollte ihm aber bald abgenommen werden...)

Endlich waren alle unten in der Höhle mit dem See und fit weiter zu gehen.

Man folgte einem Gang der von der Höhle ab ging. Dieser führte in eine große andere natürliche Höhle. Doch hier war etwas böses. Das merkten alle.

In der Mitte des Raumes, auf einer kleinen Erhebung war ein Steinquader mit 4x4 Metern. Von diesem ging ein elektrisches Knistern und Brummen aus...und durch den Stein sah man eine beängstigende Kulisse...Eine düstere Festung auf einer Klippe über der in den Wolken Drachen kreisten..viele. Ein Portal !

Das ungute Gefühl wurde bedrückender und Feanor wollte sehen ob sie alleine waren...Doch bei dem Versuch "Unsichtbares sehen" zu wirken brach Feanor erschöpft zusammen..es war einfach zu viel und die Magie forderte ihren Tribut.

Meister Zurin versuchte nun das selbe, als Feanor dann von Jona wieder zur Besinnung gebracht wurde...dieser rappelte sich auf und kroch zum Höhleneingang..nur noch in der Lage Zauber mit Hilfe von Schriftrollen zu wirken..nicht mal in der Lage sich selber zu verteidigen.

Zurin war kaum mit seinem Zauber am Ende....da sah er ein eben noch unsichtbares Monstrum in gewaltiger Spinnengestalt auf ihn zuschnellen...Der Kampf entbrannte.

Zurin schwer von dem Konstrukt in Bedrängnis bekam Hilfe von Kaervarok und Jona die zu ihm eilten. Im Hintergrund hörte man den Singsang eines Zaubers von Feanor.. (er las einen Zauber aus einem Zauberbuch ab..die Seite leere sich, die Schrift verschwand...).

Da passierte viel in kurzer Zeit...ein Blickangriff des Konstruktbesitzer zeigte schlimme

Auswirkung...Zurin erstarrte zu Stein. Wie eine Statue stand er in der Mitte des Raumes.

Fast zeitgleich wurde Jona von dem Spinnenmonster mit zwei gewaltigen Schlägen zu Boden gestreckt...ohnmächtig blieb er liegen...und Kaervarok, der unter der Beherrschung des Zaubers von Feanor stand, hielt inne und musste hilflos zusehen was nun passierte. Feanor hatte sie verraten !

Die Schildwache trug den steinerne Zurin, den ohnmächtigen Jona durch das Portal und Feanor folgte mit seinem "Freund" Kaervarok. Als sie durch das Portal getreten waren wurden sie auf der Rückseite von 4 Rittern in schwarzen Plattenpanzern und Dämonenfratzen in Empfang genommen. Dann senkte sich ein grauer Schleier über die Erinnerungen...

Am Abend des 21.08.373 a.C. kamen dann alle wieder zu sich in einem Kerkerloch, offensichtlich in der Festung. Alle, das sind Jona, der nun wieder freie Kaervarok und die Steinsäule Zurin. Jona und Kaervarok waren aller ihrer Ausrüstung beraubt...nur die blanken Kleider noch am Leib.

Als erstes sollte Zurin geholt werden. Ein Hobgoblin, gefolgt von 6 Goblins kamen ihn zu holen und schleppten ihn aus der Zelle. Einige Räume weiter wurde Zurin in eine Folterkammer gebracht und sollte hier wieder zurück verwandelt werden und dann gefoltert werden, doch geistesgegenwärtig schaffte er es sich mit Hilfe seines letzten Teleports zu retten...das einzige was er noch gesehen hatte in dem Folterzimmer waren zwei Hobgoblins, ein Folterknecht und eine ältere abtrünnige Magierin in dunkler Robe.

Doch seine Konzentration war noch so gestört das ihm ein Fehler beim Teleport unterlief.

Er kam direkt in einen Schneesturm. Minus 60 Grad und Orkanböen machten alles was er versuchte zu Nichte. Er musste hier weg...doch wie...verzweifelt schlug Zurin sein Zauberbuch auf und teleportierte sich nun konzentriert zum Wald von Wayreth..der Zauber verschwand aus seinem Zauberbuch. Augenblicklich stand er in einem Wald und wartete.

Zeitgleich in der Festung auf den Felsen im Meer...Burg Sturmfeste sollte sie heißen. Kaervarok wurde abgeführt und verhört...er sagte alles was er weiß, ALLES. Nach Stunden der Folter hielt er den Schmerzen nicht stand. Jona hörte die Schreie. Dann wurde Kaervarok wieder zurück in die Zelle geschliffen.

Mitternacht des 21.08.373 a.C.

Meister Zurin wird im Turm von Wayreth sofort bei Meister Justarius vorgelassen, dem Anführer der Konklave. Dieser sagt das die Verluste nicht umsonst gewesen sein sollen. Man konnte den Weg der Gruppe verfolgen und wüsste nun wo der Feind sich aufhält. Dank den Helden. Meister Zurin solle sich erholen und eine Nachricht an Lord Gunthar uth Wistan, dem Großmeister des Solamnischen Ordens überbringen, die Konklave würde einen Angriff gegen Burg Sturmfeste starten. Alles wäre bereit.

Der 22.08.373 a.C. bringt graue Wolken.

Morgens bricht Meister Zurin mit Hilfe von Elfen aus Qualinesti auf zwei Greifen auf nach Sancrist, zur Burg "uth Wistan". Die aufregende Reise sollte 6 Tage dauern.

Zeitgleich in Burg Sturmfeste. Kaervarok und Jona warten auf ihre Peiniger...doch plötzlich hörten sie Donner, Blitze, Unwetterstürme...Die Goblinwache auf dem Flur bricht tot zusammen und klackend öffnet sich das Schloß der Zellentür. In ihr ein schlacksiger, junger Schwarzrobenmagier. "Kommt, keine Zeit für Erklärungen" sagt dieser und noch ehe sich die beiden versehen werden Kaervarok und Jona mit einem Teleport befreit.

Sie tauchen an einer Straße auf. In etwas Entfernung sieht man eine alte Solamnische Burg. Sie werden durch einen Weißrobenadepten mit Namen Alwin und einen Solamnischen Ritter des Schwertes mit Namen Sir Howard empfangen. Dieser geleitet sie sicher zur nahegelegenen Burg "uth Wistan" auf Sancrist. Hier werden sie auf Geheiß des Leibmagiers des Großmeister einquartiert, aber der Magier selber ist nicht da. Er soll bald wieder kommen sagt sein Adept Alwin. 6 Tage warteten sie hier und ab und an redeten sie mit dem Ritter Howard was sich so in Solamnia zutrug und was sie so erlebt hatten (mit ein paar Geheimnissen). Man macht sich auch langsam Sorgen. Der Leibmagier des Großmeisters hätte längst wieder da sein sollen.

Am Abend des 28.08. 373 a.C. erreicht auch Meister Zurin endlich Burg uth Wistan auf Sancrist. Hier liefert er den Rittern die Botschaft von Meister Justarius aus und wartet dann in einer Schänke auf Antwort vom Großmeister. Diese blieb aber aus.

Zum Glück traf dann Meister Zurin endlich in einem anderen Gasthaus seine Freunde Jona und Kaervarok. Die Wiedersehensfreude war groß.

Zum 04.09.373 a.C. bekam Zurin eine telepatische Botschaft. Die Einberufung einer außergewöhnlichen Magierkonklave am 21.09.. Etwas musste passiert sein.

Da es Meister Zurin selber nicht möglich war per Teleport zu reisen, rief er seinen ehemaligen Lehrmeister, welcher ihm widerspenstig auch half. Man verabschiedete sich wieder voneinander. Meister Zurin und Jona machten sich auf zum Turm von Wayreth, Kaervarok musste unbedingt zurück zu seinem Volk. Er musste in dieser schweren Zeit dringend zurück zu seinem Volk und als ihr Häuptling sie schützen.

Am 06.09. brachte Meister Lionell Zurin und Jona zum Turm, Kaervarok nahm eine Schiffspassage in seine Heimat. Abschied.

Bis zum 11.09.373a.C. warteten Jona, Zurin und Lionell im Wald zusammen mit einigen anderen Magiern (alle eher jünger und unerfahren) die nach und nach eintrafen. Dann ließ sie der Turm von Wayreth sich von ihnen finden und sie traten ein.

Der Turm war auffallend leer und still. Alle Anwesenden zogen sich erst mal zurück.

Die große Magierkonklave trat am 21.09.373 a.C. zur Mittagsstunde zusammen. Und hier war das Ausmaß des Unglücks zu sehen. Von 600 eingeladenen Magiern waren gerade mal knapp 150 anwesend. Meist junge oder sehr alte. Selbst vom Magierrat, ehemals 21 der mächtigsten Magier Ansalons waren nur 6 auf ihren Plätzen. Der verletzte Meister Dalamar leitete die Sitzung, da auch Meister Justarius nicht da war. Er erzählte eine schreckliche Geschichte. Die Magier der Konklave haben nach Rückkehr Meister Zurins aus der Sturmefeste zu einem Angriff geblasen. Alles war vorbereitet und mit aller Macht und Kraft sollte zugeschlagen werden und die Bastion der Abtrünnigen damit zerschlagen werden.

Doch es war eine Falle, ein Massaker. Viele Magier starben, die Gegenwehr des Feindes war mächtig, gut vorbereitet und tödlich. Magier, Krieger, Priester, Drachen waren in ihrem Aufgebot und nach sehr schweren Verlusten mussten sich die Konklavenmagier zurück ziehen...und viele Tote zurück lassen. Deswegen all die freien Plätze.

Warnungen an den Solamnischen Orden verhalten bisher bei diesen, da sich die Ritterschaft in Sicherheit wiegt. Um wieder arbeitsfähig zu sein muß als erstes der Rat der Konklave wieder voll besetzt werden. 4 Tage dauert die Wahl bis wieder alle 21 Plätze besetzt sind.

Überraschend wird Meister Zurin durch den Vorschlag von Meister Delarius Ratsmitglied für die Weissen Roben. Somit zu einem der einflussreichsten Magier der weißen Roben. Hiermit wird seiner schon beträchtlichen Macht und seinem Wissen Respekt gezollt.

Nur die Wahl noch des Herren des Turms von Wayreth und damit dem Führer der Konklave brachte kurz Unstimmigkeit. Nach tagelangem Hin und Her waren als Vorschläge nur noch Meister Eradin (weiße Robe) und Meister Dalamar (schwarze Robe) übrig als Kandidaten.

Abends am 28.09.373 a.C. stand dann endlich trotz vieler Unstimmigkeiten Meister Dalamar als neuer Führer der Konklave fest.

Die Vorbereitungen für einen Krieg der kommen wird beginnen und der Schnee senkt sich über das Land am Ende des Oktobers 373.

Parallel, hunderte Kilometer entfernt in Nord-Ergoth kommt im September Kaervarok Kaer Katan in seiner Heimat an. Sein Stellvertreter Alan berichtet was passiert ist. Von den Schamane wurde einer getötet, aber die anderen 4 werden nun per Bluteid auf Kaervarok als neuem Häuptling vereidigt. Der falsche Imperator weitet seine Macht aus und sichert zunehmend gut die Grenzen zu den Gebirgen der Akal mit Patrouillen.

Über den Winter führte nun Häuptling Kaervarok sein Volk und stärkt es für die Taten die folgen werden.

In Sancrist bekam derweil Sir Howard uth Ulster, ein Solamnischer Ritter einen Marschbefehl. Mit 200 weitem Soldaten und Rittern sollte er nach Nordmaar verlegt werden um dort an der Südgrenze einen Außenposten zu verstärken. Dieser lag an einem großen Sumpf und die dortigen Barbaren mit Namen Schregul, als Menschenfresser bekannt, wurden zunehmend aufsässiger. Tiere verschwanden und Karawanen wurden behindert.

Der Außenposten lag an einer Siedlung mit Namen Nod. Wärme, hohe Luftfeuchtigkeit, und Lehmbauten prägen die Siedlung. Ein befestigter Aussenposten, eine Karawanserei und eine Schänke sind alles was die Siedlung zu bieten hat. Wenige Einwohner, Reisanbau und Hütten verlieren sich in Nod. Ganz im Gegensatz dazu die Besatzung des Postens, welche nun schon recht ansehnlich ist. 80 Solamnischen Soldaten, 20 Nordmaarsoldaten und 5 Ritter, angeführt vom hiesigen Kommandanten Sir Gustav Kelleg, einem Ritter der Krone, halten hier die Stellung. Der Dienst hier allerdings wird eher als Strafkommando von allen angesehen. Fern aller Zivilisation. Zu allem Umstand ist der grobschlächtige Sir Gustav auch noch als Trinker bekannt.

Eine weiter illustre Gestalt vor Ort ist der Seher Nalfar, lokaler Berater des Kommandanten. Sir Howard als Ritter des Schwertes einziger Priester vor Ort ist auch für das Seelenheil aller Solamnier vor Ort zuständig, hält Messen an einem Schrein und nimmt Beichten ab.

Am 28.02.374 a.C. beginnt das neue Reisejahr. Der Schnee ist noch nicht ganz geschmolzen, aber die Zeit drängt. Meister Zurin hat eine Unterredung mit Meister Dalamar. Es ist dringend geboten einen Informanten im südlichen Nordmaar zu suchen. Er hatte Hinweise auf ein Aufmarschgebiet des Feindes in der Gegend. Der vermisste Informant ist eine Schwarzrobe mit Namen Kalin Nerian. Man befürchtet das er tot ist. Meister Zurin sagt zu den Magier ausfindig zu machen. Ein Ring von Meister Dalamar begleitet Zurin.

01.09.374 a.C. verlassen Zurin und Jona per Teleport den Turm. Ein Umweg über Nord-Ergoth. Hier versuchen die beiden Häuptling Kaervarok zum mitziehen zu bringen, der will aber bei seinem Volk bleiben. Also mit Umweg über Palanthus (Dalamar half) auf nach Süd-Nordmaar. Vor der Schänke in Ortschaft "Nod" kamen die beiden an (Beschreibung s.o.).

Zurin bittet darum beim Kommandanten des Postens vorgelassen zu werden. Dieser redet zwar nicht sofort mit ihnen, aber zu ihrer Überraschung treffen sie auf den ihnen schon flüchtig aus Sancrist bekannten Sir Howard. Dieser arrangiert ein Abendessen beim Kommandanten.

Das Abendessen verläuft wenig informativ. Der Kommandant ist nicht wirklich kooperativ.

Doch diese Nacht sollten sich zwei Zeichen ereignen.

In der Schänke träumte ein Zwerg mit Namen Thelron Hammerschlag von einer Vision die ihn in den Sumpf führen sollte. Und auch Sir Howard träumte von einem Zeichen das ihn in den Sumpf führte...komischer weise träumte auch wohl der Kommandant Sir Gustav den selben Traum, aber gab wenig darauf ..der Alkohol zeigte Wirkung. Also bat Sir Howard am Morgen darum die beiden Reisenden Jona und Zurin in den Sumpf begleiten zu dürfen..und wenn es nur ist um sie sicher wieder zum Umkehren zu bewegen, denn sie wollten auf jeden Fall in den Sumpf aufbrechen und ihren Freund suchen.

Zu viert machte man sich also am nächsten Tag (02.03.374 a.C.) auf den Weg in den Sumpf nördlich von Nod.

Schon bald ist man mitten in einem Mangrovensumpf. Erst ohne Anzeichen von Leben, dann findet man aufgespießte Schädel und auch in Bäumen hängende Schrumpfköpfe.

Auch ein Krokodilangriff musste überstanden werden, der Zurin fast zusetzte...und zu guter Letzt wurde die Gruppe von einem Blasrohrpfeil getroffen..zum Glück ohne Wirkung.

Nachtlager.

Am Morgen des 03.03.374 a.C. war der Nachtlagerplatz der Gruppe umstellt von knapp 50 Pygmäen. Die Gesichter mit weißer Farbe wie Schädel angemalt...Barbaren der Schregul.

Die Unterhaltung stellt sich als schwierig heraus und nach mehrmaliger Warnung greift Sir Howard die Menschenfresser an. Der Kampf entbrennt und nur mit Glück retten sich alle vier der Gruppe mit Hilfe von Magie. Sie erscheinen augenblicklich in der Schänke in Nod.

Zurin hört eine Stimme in seinem Kopf von Dalamar : "Habt ihr ihn gefunden ?" Zurin bittet um mehr Anhaltspunkte..."Sucht eine Ruine eines Turms in den Sümpfen"..dann Stille.

Glück mit Drachen

Die Gruppe hatte gerade so den Angriff der Kannibalen überstanden und stand nun überraschend wieder in der Lehmschänke von Nod. Der Wirt, überrascht aber freundlich, schenkte direkt sein billiges Bier aus und die Ankömmlinge besprachen was zu tun sei.

Also saßen Bruder Jona Magnus der Druide, Meister Zurin der Weißrobenmagier, der Zwerg Bruder Thelron Hammerschlag in Shinare und Sir Howard neé Falaga sal Ulster, Schild des Schwertes in der Schänke, als wie durch Zufall (oder Vorahnung) der Seher Nalfar in seinem grünen Gewand und dem Turban mit rotem Edelstein das Haus betrat und sich zu der Gruppe gesellte. Um so mehr war es Zufall, da gerade die Gruppe aufbrechen wollte ihn zu suchen, da sie Informationen über diesen Turm in den Mangrovensümpfen sich von ihm erhofft hatten.

Und sie wurden belohnt. Nalfar berichtete von einem alten gnomischen Uhrenturm, der knapp eine Tagesreise nördlich im Sumpf in einer untergegangenen Ruine liegen könnte/müsste.

Man bedankte sich für die Wegbeschreibung und die Informationen, kurierte ein wenig seine Blessuren aus und Sir Howard meldete sich wieder von seinem Kommandanten Sir Gustav ab, der mehr denn je von der ganzen Sache nicht begeistert war.

Am 04.03. 374 a.C. war dann Abmarsch zum Gnomenturm. Die Reisegruppe wählte zu Fuß die Marschroute an der Küste entlang, um nicht sofort durch die Sümpfe zu müssen.

Durch die Kräfte des Druiden Jona ("Weg finden") und des Shinarepriesters Thelron ("Windwandeln") wurde dann aber die Reise erheblich abgekürzt und das Ziel schnell gefunden. Der Turm war zwar nicht zu sehen, doch man konnte aus den Lüften ein wahres Dickicht an Sumpfpflanzen und Mangrovenbäumen erkennen an der Stelle, wo der Turm liegen musste. Kein direktes Durchkommen um dort zu landen. Diese auffällige Sumpfstelle lag an einer großen Bucht, die richtig das Land mit ihrem Wasser zu verschlingen schien und wo der Sumpf in das Wasser zu wachsen den Anschein machte. Irgendwo da musste der Turm sein. Doch außer ein paar Lagerfeuern am westlichen Rand der Sumpffläche war nichts zu sehen. Das Gebiet das man versuchte zu erreichen war hunderte Meter im Durchmesser und schnell war man sich sicher das die Stelle hier durch Magie verändert war, denn natürlich wachsen Pflanzen nicht so eng, groß und dicht.

Also erst mal die Umgebung erkunden. Jona machte sich in Vogelgestalt auf den Weg zu den Feuern im Westen und Zurin durchschritt die Pflanzenbarriere.

Jona brachte Informationen über ein Schregulbarbarendorf im Westen. Und hier schien es an einem Altar mit einer gewaltigen, ausgestopften, schwarzen Schlange und komisch verwandelt wirkenden Goblins (größer als Normal und rot bis schwarz) einen Durchgang in das Sumpfdickicht zu geben.

Doch dieser Weg schied erst mal aus.

Zurin hatte derweil die Pflanzenbarriere als Gas durchschritten und kam mit der Information wieder das man knapp 100 Meter Pflanzengewirr durchschreiten musste und dann auf eine Sumpflandschaft mit Holzstegen treffen würde. Unter den Holzstegen schien das Wasser mehrere Meter tief zu sein...fast so als würden die gesuchten Ruinen dort unter Wasser liegen.

Man entschied sich also mit Hilfe von Meister Zurin und einem Dimensionstor die Pflanzenbarriere noch hier zu durchschreiten und dann auf den Holzstegen dahinter den Weg fortzusetzen.

Gesagt getan. Die Magie entfaltete ihre Wirkung und die Gruppe stand zu viert nun auf der anderen Seite, auf einer dieser Holzbrücken und um sich herum eine Wasserlandschaft die von tiefen Dunstschwaden umspielt wurde. Auffällig für den Druiden Jona war, das es hier keine Tierlaute gab...nichts. Das Wasser unter der Gruppe und die Bäume über ihnen schienen kein Leben zu beherbergen.

Sir Howard wollte gerade festen Schrittes die Gruppe nach Osten die Wege entlang führen, erst mal weg von dem Schreguldorf, als aus dem Dunst des Nebels vier wolfsähnliche Geschöpfe angriffen. Bagesis wie Zurin meinte nach einem harten Kampf. Tot lagen die Viecher vor ihnen auf den Stegen und es nährte alle der Gedanke das diese Monster wohl die goblinartigen Wesen sein mussten und von einer anderen Ebene zu kommen schienen.

Schnell wollte man sich von dem Kampfplatz entfernen und man hatte auch ein paar Meter zurückgelegt, als man im Dunst auf eine Weggabelung traf. Eine Abzweigung zur Mitte des Sumpfes und ein Weg weiter der Pflanzenbarriere folgend. Sir Howard wollte die Gruppe gerade auf den Weg zu Mitte lenken, als alle vier ein ungutes Gefühl erfasste....Angst machte sich bei allen breit, etwas schlimmes und Urböses näherte sich !

Jona war von der Angst wie gelähmt, zum Glück konnten aber die anderen zwar beeindruckt, doch noch Herr ihrer Sinne agieren. Sie sahen etwas unter dem Wasser auf die Gruppe zuschwimmen...gewaltig, schwarz wie die Nacht. Ein riesiger schwarzer Drache.....

Sir Howard rief allen eine Warnung zu, da kam schon der Angriff des Monsters.

Dunkelheit erfasste die Gruppe und geistesgegenwärtig lief Howard dem Monster entgegen, Meister

Zurin, Jona und Bruder Thelron hatten aber weniger Glück. In der Dunkelheit ergoss sich der tödliche Drachenodem des alten Schwarzen über die zurückgebliebenen. Und verletzte alle drei schwer...der wimmernde Jona faselte die ganze Zeit nur noch etwas von "wir müssen hier weg...wir müssen hier weg..." die anderen bereiteten inzwischen ihre Verteidigung vor. Sir Howard umgab förmlich eine göttliche, gute Aura.. hell schimmernd wie ein Stern für alle Kreaturen böser Gesinnung trat er dem Ungetüm entgegen und wollte so seinen Gefährten Zeit verschaffen...und der Drache nahm die Herausforderung gerne an und wandte sich dem Solamnischen Ritter zu. Diese Zeit brauchte Meister Zurin um die Dunkelheit um alle zu bannen und alle konnten nun auch den Drachen in all seiner schrecklichen Pracht sehen. Es mußte ein wahrlich alter Drache sein. Nun überschlugen sich die Ereignisse. Sir Howard war nun das Ziel des Drachen und geradezu spielerisch ergriff das bestimmt 20 Meter große Monster den Ritter mit seinem Maul und riß ihn in die Höhe. Dabei wehrte sich der Ritter mit aller Macht und traf den Drachen mit 2 gewaltigen Schlägen in den Kopf, doch zeitgleich sollte Meister Zurin wohl sein Meisterstück vollbringen...die Worte der Magie flossen in ihm zusammen, die Kraft um ihn baute sich auf und plötzlich fuhr ein grüner Strahl aus seinen Fingern und traf den schwarzen Drachen.....Ein tiefes Grollen, ein Schmerzensschrei entfuhr dem Drachen...und mit einem gewaltigen Lichtblitz löste sich der Drache in Nichts auf...das Monster war tot.

Angeschlagen aber glücklich behandelte die Gruppe ihre Wunden und machte sich nun schnell auf den Weg weiter zur Mitte des Ortes und auf der Suche nach dem Lager des Drachen, hier vermutete man auch wenn den Magier den die Gruppe suchte.

Sechs weitere Bagesis stellten sich der Gruppe in den Weg und nun schon mancher Kräfte beraubt war der Kampf schwer aber man schaffte auch diesen. Weiter hörte man fern im Westen auch Kampfeslärm...wohl am Lager der Schregul. Dies interessierte aber nicht die Gruppe. Man hetzte weiter und stieß dann in der Mitte des Mangrovensumpfes auf eine trockene Fläche, umstellt von Bäumen. An deren Rand waren die Überreste des Uhrturmes zu sehen und eine Treppe die neben diesem in das Wasser zu führen schien. Magie macht es möglich.

Die Treppe ging man nach unten und in den magisch vor Wassereinbruch geschützten Räumen des ehemaligen Gnomengebäudes fand die Gruppe den Hort des Drachen.

Meister Zurin, Druide Jona und Bruder Thelron wurden sofort von der Gier übermannt und suchten nach allem möglichen von Wert, Sir Howard aber durchsuchte erst mal den Raum nach weiteren Wachen, denn es führten auch noch ein weiterer Gang von der Halle ab.

Aus diesem Gang trat Licht in den Hort ein und Sir Howard rief die anderen drei zu sich, denn ihm war nicht wohl bei der Sache. Der Gang führte in die Tiefe, knapp 10 Meter, wo er in einer großen Höhle endete. In dieser sah die Gruppe nun etwas weiteres schlimmes. Ein magisches Portal in der Mitte des Raumes.. zum Glück nicht aktiv und noch nicht vollendet.

Doch kaum war man in der Höhle als schon ein halbes Dutzend von dämonischen Kobolden die Gruppe angriff und weitere Goblins im hinteren Teil der Höhle vor 2 weiteren Gängen zu sehen waren. Ein gewaltiger Feuerball von Zurin und ein paar Schwertstriche von Howard machten dem Treiben aber ein Ende.

Gerade war so viel Ruhe eingekehrt das die Gruppe das Portal untersuchen wollte, als sie wie aus dem Nichts von einem unsichtbaren Gegner angegriffen wurden.

Nach hartem Kampf brach der gerüstete und mit einer Kette der Thakisis kenntliche Magier vor der Gruppe zusammen. Er trug ein Zauberbuch, ein paar magische Gegenstände und die selben Zeichen wie die aufgespießten Leichen in Süd-Ergoth vor Daltigoth bei sich.

Man findet noch ein Studierzimmer hinter dem einen Gang vom Magier und sichert dort ein wenig Geld, eine magische Schriftrolle und vor allem seine Aufzeichnungen. Diese nimmt Sir Howard sofort an sich, um einen Bericht verfassen zu können.

Dann plündert man den Rest des Drachenhortes, teilt die Beute und wird von Bruder Thelron Hammerschlag mit einem Teleport zurück nach Nod gebracht.

Teile der Gruppe feiern ihren großen Sieg und Sir Howard geht in den Aussenposten von Nod um seinem Kommandanten Sir Gustav vom Erlebten zu berichten.

Dieser ist alles andere als beruhigt. Er lobt Sir Howard, lässt aber nur die Wachen verdoppeln und Sir Howard einen Bericht für den solamnischen Botschafter in Nordmaar schreiben, da Sir Howard darauf bestand eine Nachricht abzusetzen und den Orden zu informieren.

Unter diesen Bericht setzte dann auch Sir Gustav seine Unterschrift, doch ohne ihn wirklich genau zu lesen, sein Bier war ihm wohl wichtiger.

Da Sir Howard die erbeuteten Papiere, ein Amulett des Magiers und dessen Helm als Beweise mit der Botschaft zum Botschafter schicken will, macht sich Meister Zurin noch in dieser Nacht Abschriften der wichtigsten Passagen für die Magierkonklave. Dann wird direkt auch Dalamar von ihm unterrichtet über den magischen Ring den Zurin trägt.

Am 05.03.374 a.C. entschließt sich Sir Howard die Nachricht für den Botschafter mit der Hilfe von Bruder Thelron Hammerschlag so schnell als möglich mit einem Teleport nach Nordfeste zu überbringen, der Rest der Gruppe sollte die maximal zwei Tage kurz warten. Dies war Jona und Zurin sehr recht um sich auszuruhen und eigenen Geschäften nachzugehen.

Vor ihrer "Abreise" treffen Howard und Thelron noch auf den Seher Nalfar der ein wenig vor sich "hinorakelt". Dann geht die Reise nach Nordfeste in Nordmaar, wo am Abend Sir Howard neue Befehle für den Aussenposten in Nod von Sir Lester, einem Ritter der Krone vom Botschafter überreicht bekommt. Diese bringen Thelron und er am Nächsten Morgen zurück nach Nod. Zeitgleich hat Meister Zurin seine Informationen per Teleport nach Palanthus zu Meister Dalamar gebracht.

Zum Morgen des 06.03. traf sich die Gruppe wieder im Gasthaus von Nod und Sir Howard überbringt die neuen Befehle an Sir Gustav aus Nordfeste. Dieser ist sehr überrascht über die schnell eingetroffenen Befehle und auch ein wenig ratlos, überlässt dann viele Arbeiten der neuen Befehle Sir Howard, so dass dieser kaum noch Zeit hat seine Freunde zu sehen.

Die neuen Befehle die er umsetzt sind die Erkundung einer alten Bergfestung im Westen von Nod durch einen Trupp Ritter, die Patrouillen auf den Straßen nach Robann und Styx zu verstärken und den Ausbildungsstand der Männer im Aussenposten zu verbessern. Alles schafft er recht ordentlich, von Sir Gustav hört man nicht viel.

Die Freunde von Sir Howard warten unterdes im Gasthaus von Nod auf neue Informationen.

Mehrere Tage ziehen dahin und bis zum 10.03.374 a.C. passiert nicht viel, ausser das der Aussenposten nach und nach wieder besser wird und im Laufe des Tages kommt das Erkundungsteam von der Bergfestung wieder. Sie ist verlassen, würde aber eine ideale, verlassene Bergfeste sein, die in Zeiten der Not ein guter Zufluchtsort sein würde.

In der Nacht trägt sich noch etwas wichtiges zu.

Meister Zurin "träumt".

Im Traum erscheint ihm Meister Delarius, nach Meister Eradin der wichtigste von den weißen Roben und erklärt Meister Zurin eindringlich das er sich umgehend zu ihm auf den Weg machen solle, doch nicht mit einem Teleport, sondern Meister Delarius würde ihm eine "fehlerfreie Reise" schicken. Meister Delarius braucht die Hilfe Meister Zurins und der Gruppe bei ihm. Weiterhin sollte Meister Zurin den Verständigungsring zu Meister Dalamar bei der Reise "verlieren" oder "vergessen". Auf jeden Fall sollte der Ring nicht mitreisen. Meister Zurin stimmte zu und schlief wieder.

Der nächste Tag wurde für Absprachen genutzt und Meister Zurin versuchte noch Meister Delarius zu erreichen das Sir Howard einen "Marschbefehl" bräuchte um die Stadt hier verlassen zu können,

dachte aber keine Verbindung zu Meister Delarius geschafft zu haben.

Am 13.03.374 a.C. war dann der Reisetag. Um so überraschter waren Meister Zurin, Bruder Thelron und Druide Jona als im Gasthaus am Morgen ein solamnischer Ritter mit Namen Sir Lombar erscheint, der sagt er würde für die Reise geschickt worden sein. Sir Lombar ist ein Ritter der Krone mit roten Haaren und eher nachlässigem Auftreten, wobei er aber hoch dekoriert zu sein scheint. Man weist ihn auf die noch fehlenden Marschbefehle für Sir Howard hin, wobei dann Sir Lombar sich zum Aussenposten auf den Weg macht und dort in einem sehr einseitigen Gespräch und mit dem Befehl des Lord Hohekriegers Michael sal Jeffrey dem Kommandanten Sir Gustav den Befehl über Sir Howard entzieht und ihn mit seine Sorgen alleine lässt. Ein wenig verdattert folgt dann Sir Howard dem unbekanntem Ritter der Krone, genau wie die anderen drei Gruppenmitglieder.

Zu Fuß (auch sehr ungewöhnlich) verlässt die Gruppe das Dorf Nod in Richtung Süden. Nach ca. 30 Minuten Marsch hält Lombar an einem Baumhain und zeigt sein wahres Gesicht. Er verwandelt sich zu einem großen Bronzedrachen. Nach kurzen ersten Erklärungen, dem Zurückschicken des Pferdes von Sir Howard nach Nod und dem Eintreffen eines weiteren Bronzedrachen mit Namen Tarax saßen nun alle vier Reisegefährten auf die beiden Drachen auf und machten sich auf den Weg nach Lemish, ihrem Reiseziel.

Man überflog den Taman-Buzuk, die Ebenen Estwildes und die Dargathberge, landete dann am Abend des 14.03.374 a.C. in den Wäldern von Lemish nahe der Ortschaft Chisel, einer Köhlersiedlung. Überwältigt von der Reise verabschiedete man sich von den Drachen und ging dann zu Fuß in die Siedlung und quartierte sich dort in der einzigen Schänke ein. Hier sollte man warten.

Es ist fast Mitternacht als dann endlich der Informant erscheint, mit schwarzem Umhang verhüllt und bei strömendem Regen. Doch erkannte ihn Meister Zurin sofort als Meister Delarius. Dieser entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten, doch erklärt er sofort worum es geht.

Lord Hohekrieger Michael sal Jeffrey, Fürst von Southlund wurde bei einem Anschlag vergiftet. Durch den Einsatz aller klerikaler Mittel konnte ihm zwar Zeit, aber nicht sein Leben geschenkt werden...der Lord Hohekrieger ist dem Tode geweiht und er wird sterben, das Gift wird seine Wirkung tun. Ihm bleibt nur Zeit noch einiges zu regeln. Der Anschlag ereignete sich in Lemish. Die Gruppe wird gebeten den Attentäter zu finden und dingfest zu machen. Da der Lord Hohekrieger eine der am besten geschützten Personen in Solamnia war ist es um so gefährlicher und man kann nicht jedem trauen, so dass die Gruppe als außenstehende, aber zuverlässige Partner ausgesucht wurden um den Fall aufzuklären. Doch leider könnten sie nur mit wenig direkter Hilfe rechnen, da weder Meister Delarius noch andere Vertraute offen ihnen helfen könnten. Zu viel steht auf dem Spiel und auch sollte Stillschweigen gewahrt bleiben über den geglückten Anschlag um nicht den Orden oder die Situation in Lemish zu destabilisieren.

Das nächste Ziel mit weiteren Informationen soll nun also das Gasthaus "NAME FOLGT" in der Hauptstadt Lemish sein. Hier wird ein Kontaktmann auf die Gruppe treffen, der sie erkennen wird und sie anspricht.

Mit diesen Worten und den besten Wünschen verabschiedet sich Meister Delarius und verschwindet wieder im strömenden Regen.

Die Gruppe legt sich darauf zur Nachtruhe und fällt in einen unruhigen Schlaf.

Der Gefangene von Lemish

Am 15.03.374 a.C. war die Gruppe in dem kleinen Gasthaus in Chisel und erholte sich. Mit Hilfe eines Teleportzaubers holte Meister Zurin das Pferd von Sir Howard sal Ulster aus Nod in

Nordmaar. Alles war nun mehr oder weniger abmarschbereit nach Lemish-City. Doch das Wetter war den vier Reisenden nicht wohl gesonnen. Feiner, aber steter Nieselregen begleitete die Gefährten durch die Wälder Lemishs. Am Abend war dann aber die große Stadt Lemish erreicht. Alle waren klatschnass bis auf die Haut.

Beim betreten der Stadt wurden alle durchsucht und recht intensiv von den Soldaten am Tor befragt, auch Sir Howard, was diesen ein wenig verwunderte. Man erfuhr auch den Namen des Kommandanten der Stadtwache, Sir Scrub Timberton. Schon beim betreten der Stadt fühlte sich aber vor allem Bruder Jona sehr beklommen. Irgendetwas stimmt mit der Stadt nicht. Die Straßen sind wegen des Regens leergefegt, aber auch ansonsten ist die Stimmung sehr bedrückt.

Man quartiert sich wie besprochen im "Weißen Hirsch" ein. Eine Entscheidung die nicht sehr vorteilhaft war, denn vor allem Sir Howard hatte als Solamnischer Ritter nicht gerade das Vertrauen der Anwesenden Gäste. Auch eine spendierte Lokalrunde konnte das nicht ändern. Schnell zog man sich deshalb auf die Zimmer zurück um die Situation nicht zu verschlechtern. Trotz eingeteilter Wachen schafft es aber jemand sich an Thelron Hammerschlag vorbei zu schleichen. Sir Howard erwacht und neben ihm im Dunkeln sitzt Sebastian in seinem Einzelzimmer. Sebastian stellt sich vor als der Informant den die Gruppe in Lemish treffen sollte. Es stellt sich nach einigen Fragen heraus das er als Spion im Dienste Lord Elisias steht, dem Fürsten von Lemish.

Sebastian berichtete noch mal ausführlich über den Hergang des Attentats. Doch dies brachte nicht neue Erkenntnisse und er wusste nicht mal einen Ansatzpunkt wo man mit den Ermittlungen anfangen könnte. Er berichtete nur das der Vorkoster von Lord Michael vor 6 Tagen verstarb, der Lord aber noch lebt. Woher das Gift käme, wäre unklar, aber die Tatzeit des Anschlages war klar. Das Grafenbankett vor 6 Tagen. Von dem Anschlag wissen bisher nur der Lord Hoheritter Gunther uth Wistan, die engsten Vertrauten Lord Hohekriegers Michael sal Jeffrey, die Ermittler des Vorfalls, die hiesige mit dem Fall betraute Heilerin Marlen und die vier Reisenden Sir Howard, Bruder Jona, Bruder Thelron und Meister Zurin.

Als Tip wurde nur noch auf den Weg gegeben, dass seit ein paar Tagen ein "ungutes" Gefühl über der Stadt liegt, ohne ersichtlichen Grund. Zumindest ist dies aus Sebastian aufgefallen.

Jede zweite Nacht um Mitternacht wolle man sich nun treffen im Gasthaus "Lord Gunthars" um die neuen Erkenntnisse auszutauschen. Das andere Gasthaus, da in ihm die Stimmung gegenüber Solamniern besser ist.

Früh am Morgen des 16.03. zog man dann um ins "Lord Gunthars" bei strahlend blauem Himmel. Kurze Besprechung wie man nun vorgehen wollte und der Tag sollte genutzt werden um erste Anhaltspunkte zu prüfen. Von einem Fluch der evtl. nur bestimmte Gläubige betrifft, über Verschwörungstheorien bis zu ganzen bösen Magierscharen wurde alles mehr oder weniger eingeschlossen. Jona ging zu Nachforschungen in den Wald vor Lemish, Zurin erkundete in der Stadt, Howard kehrte in sich und am meisten Erfolg hatte Bruder Thelron Hammerschlag mit seinen Nachforschungen. In dem Tempel seiner Gottheit Shinare wirkte er ein Erkenntniswunder das endlich die ersten echten Hinweise brachte. Ziel der Nachforschungen ist ein Morgionpriester und seine Anhänger in Lemish und das Gift das den Lord Hohekrieger befallen hat ist heilbar. Mehr Informationen bekam man aber nicht, da die Göttin zu weiteren, spezielleren Fragen schwieg. Nachforschungen im örtlichen Siechenhaus nach unerklärlichen Krankheiten die auf einen Morgionkult deuten ließen, blieben ohne Erfolg. Diese Nachforschungen erstrecken sich bis in die Nacht.

Der Morgen des 17.03. war neblig bis Mittag. Dann gingen die Erkundungen weiter.

Um Mitternacht war dann der erste Termin mit Sebastian um die neuen Erkenntnisse auszutauschen. Dieser berichtete von einem schweren Todesfall vor 10 Tagen. Ein unerklärliches Fieber raffte einen Einwohner nieder. Weiterhin wurde der Zeitpunkt ihrer Treffen verlegt, um die Nacht für Nachforschungen nutzen zu können, neue Zeit 6 Uhr Morgens, selber Ort.

Nach diesem Treffen kam es dann zum ersten Ermittlungserfolg. Mit Hilfe von Ratten lies man sich zu einem Ort führen wo mit diesen Überbringern von Pest und Krankheit andere Menschen reden

oder sie rufen. Dies war Bruder Jonas Erfolg. Die Ratte führte die Gruppe voll gerüstet und vorbereitet in das teilweise zerstörte Nordviertel der Stadt Lemish. Unter einem erhellten Haus verschwand die Ratte im Schutt. Man bekam heraus das sich in dem Haus vier Männer mit Würfelspielen vergnügten und einer auf einer Matte mit einer Frau. Alle Anwesenden waren mehr oder weniger angetrunken. Jona in Tiergestalt unterwanderte das Haus und kam in einem Tunnel unter dem Raum heraus. Er öffnete die Falltür in den Raum über sich...und die fünf Männer in dem Raum über ihm waren erst überrascht, dann aber verwandelten sie sich in Sivaks ! Der Rest der Gruppe erstürmte den Raum und ein heftiger Kampf entbrannte. Vier Sivaks wurden erschlagen, einer wurde überwältigt und gewissenhaft gefesselt. Die verstörte und weinende Frau wurde im Verlauf des Kampfes getötet. Die Gefährten sicherten den Kampfplatz und machten sich dann direkt daran den Tunnel unter dem Haus zu untersuchen und ihm zu folgen.

Der Gang führt gen Süden und nach etlichen Windungen, Zisternen, Treppen, Biegungen und Abzweigungen stellen die Helden fest das sie sich in einem Gangsystem unter der Burg von Lemish befinden. Ein Geheimgangsystem von dem man aus fast jeden Ort der Burg erreichen kann ! Dies Gangsystem wurde eingehend untersucht, doch hier war die gesuchte Kultstätte nicht. Also wurde tiefer unter der Burg gesucht in einem Abwassersystem. Hier fand die Gruppe dann endlich den Ursprung all des Übels. Ein Labor mit heiligen Insignien, einem kochenden Kessel, ein silbernes Heptagramm auf dem Boden und einem schweren Gobelin an der Steinwand mit einer abgebildeten Sternkonstellation.

In dem Raum wurden Thelron, Jona, Zurin und Howard jedoch erwartet. Vier dämonische Wesen in schwarzen Umhängen fielen über sie her und nach den ersten Augenblicken des entbrannten Kampfes trat ein weiterer Mann in den Raum und griff die Gruppe an. Eine in eine scharlachrote Plattenrüstung gekleideter Ritter des Schädels, ein böser Priester der sich den Kräften Morgions verschrieben hatte. Der Kampf war hart und lange. Flammenstürme, Feuerbälle, Blitzschläge, Klingenbarrieren wurden heraufbeschworen und Stahl und Schilder kreuzten ihren Weg. Der Kampf neigte sich in Richtung der vier Helden, und der Priester floh weiter in einen Arbeitsraum. Hier wurde der Ritter des Schädels nach schweren Kämpfen endlich überwältigt und gefesselt und verschnürt. Jegliche Ausrüstung wurde ihm abgenommen und hier kam dann auch seine ganze abscheuliche Entstelltheit zum Vorschein. Das Arbeitszimmer und das Labor wurden komplett durchsucht und mit den Beweisen machten sich Sir Howard und Meister Zurin auf den Weg in die Stadt zurück um sich mit Sebastian zu treffen und Hilfe zu holen. Bruder Jona und Bruder Thelron wurden im Labor mit dem verschnürten und entkleideten Priester zurück gelassen um ihn nicht als Pestüberträger durch die ganze Stadt zu schleifen und noch mehr Unglück über die Bevölkerung zu bringen. Auch der Sivak wurde dort verstaut.

Durch das Tunnelsystem ging es zurück in die Stadt für Howard und Zurin, derweil harhten die beiden Priester Thelron und Jona in den Laboren des dunklen Priesters aus....

(Hier folgt eine Einzelsitzung für Bruder Jona Magnus und Bruder Thelron Hammerschlag, Thorsten wird sie bei Zeiten nachreichen.)

Verrat?

Am Morgen des 17.03.374 a.C. kommen Sir Howard und Meister Zurin am Morgen im "Lord Gunthar's" in Lemish an und treffen um 6 Uhr ihren Informanten und Verbindungsmann Sebastian. Mit ihm wird Verstärkung und ein Treffpunkt ausgemacht.

Am Shinaretempel in Lemish trifft man sich dann kurze Zeit später und auch die Verstärkung rückt an. Es ist Sir Scrub und 10 solamnische Ritter. Mit der Verstärkung geht es zurück zum verborgenen Morgiontempel unter Lemish.

Jona kommt der Gruppe schon entgegen. Er berichtet hastig das Bruder Thelron dem bösen Priester zur Flucht verholfen hat indem er ihn wegteleportierte. Ein Schock für alle anderen.

Man sichtet die Beweise und nimmt den gefangenen Sivak in Gewahrsam.

Dann gehen alle sich erholen.

Mittags taucht dann überraschend Häuptling Kaervarok mit einem Gefolge von Akal im Gasthaus der Gruppe auf und ist wegen Meister Zurin und Bruder Jona da. Worum es genau geht will er nicht allen sagen.

Kurz darauf kommt eine Einladung in die Burg um die Beweise und Spuren auszuwerten.

In der Burg bereden sich dann Sir Howard, Bruder Jona, Meister Zurin, Sebastian, Sir Scrub und Schwester Marlen.

Die Infos sind spärlich. Man weiß nun das der böse Priester Baal (so etwas wie ein Bischof) Karlan Jaschoda von Morgion war. Das Gift kann so direkt wirken und ist unheilbar weil direkt eine dunkle Macht ihre Finger im Spiel hat. Nur der Priester der es erschuf und die dunkle Macht selber können das Gift heilen oder brechen. Weiter soll der Priester Verbindungen zu den Rebellen im Kaolyn haben. Weiter wurde noch ein Hurenhaus im Norden der Stadt ausgehoben da sich hier weitere Informanten befinden sollten. Doch dies ergab nichts neues.

Anschließend an dies Gespräch hatte Sir Howard ein Gespräch mit Sir Scrub unter vier Augen. Es ging um seinen Weg zum Ritter der Rose.

Am Abend war dann die Gruppe noch im örtlichen Shinaretempel um dort evtl Bruder Thelron zu stellen. Bruder Ignatius gab ihnen die Auskunft das er nicht hier sei.

18.03. war dann am Morgen vom Schwur des Kaervarok geprägt, da Sir Howard ihm nicht ganz vertraute, da Kaervarok nicht mit ihm über seinen Grund des Erscheinens reden wollte. Er schwor das seine Anwesenheit nichts mit dem Verschwinden des Priesters zu tun hatte. Damit war die Sache für Howard geklärt.

Mittags erscheint ein reich gekleideter Shinarepriester im Gasthaus und übergibt Sir Howard 55 Platin..die Summe die Bruder Thelron ihm noch schuldete. Weiter sagte der Priester das Thelron sich in Thorbadin nun aufhält.

Die Gruppe schmiedet nun Pläne. Erst soll weiter der böse Priester gehetzt werden, wenn das nicht Erfolg bringt soll es nach Thorbadin gehen und man will Thelron zur Rede stellen und ihn der Gerichtsbarkeit überführen (das ist zumindest Howards Plan).

Mit Hilfe der Ausspähung sollen der Baal und Thelron gesucht werden. Jona ist mit seinen Kräften erfolgreich. Er findet den Baal Karlan und kann ein Bild von ihm in einem See zeigen. Doch Nebelschwaden umspielen ihn und er scheint sich auf einer anderen Ebene zu befinden. Eine magische Reise zu ihm erscheint also als zu gefährlich.

Auch Bruder Thelron wird ausgespäht. Er wird in einer Tempelhalle gesehen, doch der Teleport zu ihm versagt. Meister Zurin ist überrascht.

Nach Absprache mit Sebastian kam man zu dem Bild das der Baal sich evtl im südlichen Kaolyn bei den Rebellen aufhält. Also war dies das neue Ziel und die Gruppe meldete sich in Lemish ab.

Am 20.03. wird Caermish erreicht, am 21.03. Walmish. Man sammelt in der Zwischenzeit Infos über den ehemaligen Baron von Wayfold , Baron Worric vom Berg. Anführer der Rebellen und angeblich unsterblich.

Diese Informationen gibt es von Baron Joseph uth Heart.

Am 22.03. ist Wayfold erreicht. Küstendorf mit knapp 100 Häusern. Die Hafenzufahrt ist von gesunkenen Schiffen aus dem Krieg versperrt. Eine Pallisade ist um das Dorf gezogen, das "Bienenwappen" der Familie Heart weht über der Stadt. Beim Baron Joseph uth Heart besprechen sich alle und man skizziert eine Karte der Punkte wo die Rebellen immer spurlos "verschwinden".

Morgens am 23.03. ging dann die Suche im südlichen Kaolyn los, doch auch mit allen magischen und übernatürlichen Fähigkeiten der Gruppe war nicht mehr zu entdecken. Die Rebellen schienen wirklich in Schluchten und Tälern sich in Luft aufzulösen. Also sollte aus der Luft das Ziel gesucht werden, denn das Rebellenlager musste ja groß sein.

Also flog Jona wie schon so oft los.

Er fand am 24.03. auch tatsächlich etwas (ein mit einer Illusion geschütztes Tal) doch ehe er dies der Gruppe berichten konnte wurde er angegriffen, überwältigt und (Einzelsitzung) am 25.03. erscheint er wieder im Lager der Gruppe und kann sich an den letzten Tag nicht erinnern und sagt da wäre nichts in den Bergen.

Enttäuscht zogen die Helden dann weiter Richtung Thorbadin, denn die Rebellen waren nicht für sie erreichbar.

Am 01.04.374 a.C. ging es von Crossing nach Nordfeste, über Tanton nach Solace.

Zum 10.04. war dann endlich Pax Tharkas erreicht. Hier liegt noch Schnee und die gewaltige Zwergenfestung ist erst mal Ende der Reise. Über den Kommandanten Gloingar Glimmerbart wird eine Nachricht nach Thorbadin übermittelt.

Die Gruppe wartet widerwillig (vor allem Sir Howard, aber die Diplomatie gebot solch Verhalten) auf eine Antwort in Pax Tharkas.

Nach 13 (!) Tagen ist dann endlich eine Antwort da. Kurz und knapp sagt sie nur das Thelron an einen Schwur gebunden ist und Thelron bat um "ein paar Monate" Bedenkzeit bei seinem Thane. Dieser gewährte sie ihm.

Dies wollte Sir Howard so nicht stehen lassen. Er tobte und kochte innerlich und bat um ein persönliches Gespräch mit Bruder Thelron, doch dieser lehnte wieder ab, all das immer über Botschaften über den Kommandanten aus Pax Tharkas. Am 09.05. 374 a.C. gab es dann die endgültige Absage der Zwerge an die Gruppe. Doch nun teleportierte Meister Zurin Sir Howard nach Lemish und dort wurde ein Schreiben des Lord Hohe Krieger Michael sal Jeffrey persönlich organisiert das an den Hochkönig Hornfell persönlich adressiert war.

Zurückteleportiert und nun kam Bewegung in die Sache.

Am Abend des 09.05., kein Tag also nach dem Eintreffen der Botschaft des Lord Hohe Kriegers, war dann Bruder Thelron mit einem Paladinpriester als Rechtsbeistand (Kalan Großschild) in Pax Tharkas um die Gruppe nach Lemish zu begleiten.

Hier trennt sich die Gruppe.

Meister Zurin brachte per Teleport die beiden Zwerge und Sir Howard nach Lemish, die Barbaren und Bruder Jona reisen nach Palanthas.

In Lemish wird dann Bruder Thelron von Meister Delarius verhört. Komischer Weise kann er manche Sachen vor ihm verbergen. Sir Howard zieht sich in Demut und Niedergeschlagenheit im Kiri-Jolithschrein zurück und betet.

Am 14.05. hat dann Sir Howard eine Audienz bei Lord Hipothamus sal Luin, dem zeitweiligen Statthalter von Lemish. Hier wird Sir Howard befördert zum Kommandanten und man stellt ihm in Aussicht als Fürsprecher zu seiner Beförderung zum Ritter der Rose zu fungieren durch die Verdienste um den Lord Hohe Krieger. Dazu müsse Sir Howard nur zu einem Ritterlichen Rat der am 01.06. in Caergoth stattfinden soll.

Also reiste Sir Howard nach Caergoth.

Die Barbaren, Häuptling Kaervarok und Bruder Jona reisten derweil über Solace, dann magisch mit Meister Zurin nach Palanthas, das sie dann am 21.06. 374 a.C. erreicht haben um dort sich mit Meisterin Jenna im 3-Mond-Laden zu treffen.

Am 01.06.374 a.C. hat Sir Howard Caergoth erreicht. Der Ritterliche Rat wurde abgehalten und das Ende war : Sir Howard wurde als würdig ernannt und darf zu seiner Quest aufbrechen ein Ritter der Rose zu werden.

Seine Quest war die Reise per Schiff zu Burg Sturmefeste in der nördlichen Sirionsee um dort das

wachsende feindliche Heer der Dunklen Seite auszukundschaften und Bericht über Stärke und Ziel zu erstatten.

Mittags schon brach Howard mit einem schnellen Schiff nach Norden auf.

Die Seereise war lang aber ruhig.

Am 21.06. war dann endlich die Insel in der Sirionsee erreicht. Doch die Festung war seit ca. 1 Woche verlassen. Sir Howard durchkämmte die Insel und fand Spuren von Drachen, tausenden Soldaten und ein Portal das nach Neraka, Gwynneth, Xak-Zaroth, Daltigoth und Silvanesti führte. Er wollte gerade die Insel verlassen als er im Norden am Horizont über dem Meer eine gewaltige Feuerwand erwachsen sah die dann erlosch aber ab diesem Zeitpunkt ein rötlicher Schimmer am Horizont zu sehen war und die Temperatur merklich zunahm. (Chaos ist erwacht)

Sir Howard ruderte sofort wieder auf sein Schiff und machte sich so schnell wie möglich auf den Weg nach Palanthus um es zu warnen. Doch soweit sollte er nicht fahren müssen.

In der Nacht, das Schiff von Howard war schon auf dem Weg Richtung Palanthus, kamen per Teleport Meister Zurin und Bruder Jona auf das Schiff und von dort ging es dann auf magischen Wegen weiter nach Caergoth mit Sir Howard zusammen, nachdem dieser eine Brieftaube vom Schiff aus nach Palanthus geschickt hatte.

Selbst in Caergoth ist in dieser Nacht noch der Schimmer am nördlichen Horizont zu sehen.

In Caergoth beichtet dann endlich Bruder Jona sein Geheimnis. In der Nacht in dem Tempel des Morgionpriesters kamen Meister Palin und Meister Raistlyn Majere und redeten mit Bruder Thelron und Bruder Jona. Sie erzählten unglaubliche Dinge vom Erwachen eines Gottes und das der Priester fliehen muß, da es der Wille der Götter wäre.

Noch vieles mehr wurde den beiden offenbart und am Ende halfen sie bei der Flucht des Priesters.

Weiter berichtet Jona vom 22. Gott und das Solamnia und der Solamnische Orden fallen muß um ganz Ansalon siegen zu lassen. Sir Howard ist von Minute zu Minute mehr sprachlos und schockiert. Weiter erzählt Jona er hätte den neuen Gott mit eigenen Augen gesehen. Eine Flammengestalt in Riesenform.

Fas sprachlos aber pflichtbewusst geht Sir Howard zur Festung in Caergoth um dem Ritterlichen Rat Bericht zu erstatten. Über alles.

In der Festung wird er direkt vom erschöpften Meister Delarius empfangen der vom Tod des Lord Hohe Kriegers Michael sal Jeffrey berichtet der vor 30 Minuten verstarb. Trauer.

Howard bittet dann um Audienz beim Ritterlichen Rat in Caergoth und wird dort von Lord Hohe Richter des Rates William Randulf und seinem Rat empfangen.

Howard berichtet.

Blankes Entsetzen bei allen anwesenden Rittern und Unglaube. Doch auch ihnen wurde vor ca. 1 Stunde berichtet das eine gewaltige dunkle Armee Kalaman belagert. Mit Truppen und Drachen, vielen Drachen.

Es wird auch berichtet das die guten Drachen Ansalon verlassen zu haben scheinen.

Hier wird der Rat unterbrochen wegen Tumult und Ratlosigkeit.

Jona berichtet weiteres. Er hat zusammen mit Raistlyn, Meister Zurin und Häuptling Kaervarok an einer Versammlung aller 21 bekannten Götter beigewohnt und hier den direkten Beschluß der Götter mitgehört. Hier wurde die Niederlage des Solamnischen Ordens bestimmt. Zum Wohle Ansalons.

Ungläubig werden von Howard und seinen Freunden auch die Priester des Paladin und Kiri-Jolith befragt und diese kommen zu den selben unglaublichen Antworten.

Zeitgleich gibt es Beratungen im Turm zu Wayreth und bei den Akal.

Die Zeit vergeht, Truppen werden verschoben, Vorbereitungen getroffen doch die Solamnischen Ritter lassen sich in ihrer Führung nicht als geschlagen erklären. Sie wollen Widerstand leisten. Nur wenige hören glaubend den Worten der Priester und Kundschafter.

Am 25.06.374 a.C. erreicht Caergoth die Nachricht das Kalaman kampflos übergeben wurde. Alle wehrfähigen Männer wurden in Ketten gelegt und die harte Hand der Besetzer regiert über die Stadt. Anführer der Angreifer ist ein gewisser Lord Ariakan. Die Geschichte des Lord Ariakan macht die Runde.

Am 26.06. trifft wieder der Ritterliche Rat zusammen. In einer kurzen, den Zeiten angepassten Zeremonie wird Sir Howard sal Ulster zum Ritter der Rose durch Lord William Randulf geschlagen, da er seine Quest erfolgreich abgeschlossen hatte.

Eine kleine Feier schließt sich an, wo aber keine echte Freunde aufkommen mag und anschließend reist Meister Zurin zu den Akal.

Zeit streicht nun ein wenig ins Land und Meister Zurin und Häuptling Kaervarok machen ihre Vorbereitungen in Nord Ergoth, Bruder Jona und Sir Howard ihre in Caergoth.

Der Krieg geht aber zeitgleich unvermittelt weiter.

Das letzte Gefecht

Der Krieg geht voran. Derweil arbeiten Meister Zurin und Häuptling Kaervarok an ihren Vorbereitungen. Eine Schriftrolle (Kreis der Teleportation) soll für den schnellen Transport der Akalkrieger zu einem Kampf sorgen, doch so einfach ist das nicht. Weder in Caergoth, noch Tantalos, noch Palanthus, noch Wayreth wird Meister Zurin fündig. Er wollte schon aufgeben als ihm Meister Ambrosius im 3-Mond-Laden in Gwynneth doch eine anbot. Doch sie war unbezahlbar. 2 Schriftrollen für 15 000 Stahl !

Dies Geld wollte sich nun Meister Zurin beschaffen. Aus einem ihm bekannten Drachenhort, der wie er hoffte unbewohnt noch war.

Doch gefehlt...er war kaum dabei die ersten Steine und Münzen einzukratzen, als er hinter sich in der Dunkelheit eine Stimme vernahm : "Diebe"und sich dann lieber wieder in Sicherheit teleportierte.

Also gab es nicht das Geld für die Schriftrolle und Häuptling Kaervarok schickte dann "nur" 500 seiner Krieger und sich per Schiff nach Caergoth um dort agieren zu können.

Bis zum 19.07.374 a.C. trafen viele Nachrichten in Caergoth ein. Der Feind kam gut voran. Seine Truppen sammelten sich bei Burg Dargath. Am Vormittag sollten sie dann aber auch schon Vingaard erreicht haben. Erste Flüchtlingsströme setzen an und Truppen werden nach Norden zur Verstärkung geschickt. Weiter gibt es Gerüchte über Unruhen in Lemish. Lord Elisias soll zurück sein.

Bis zum 26.07.374 a.C. tobt der Kampf um Vingaard. Hier stellten sich zum erstenmal die Solamnier mit erbittertem Widerstand dem Feind. Eine erbitterte Schlacht war entbrannt, doch gegen die Drachen waren die Solamnier über kurz oder lang chancenlos.

Häuptling Kaervarok wird von einer Ordonnanz ans Tor gerufen. Hier wartete die Nachricht er solle zum Hafen kommen und dort eine Frau treffen. Ihr Name war Malice. Sie war überirdisch schön, jung, hatte Sommersprossen und ein gewaltiges, rotes Kleid an. Sie überbrachte ihm die Nachricht das er mit seinen Leuten sich nach Lemish auf den Weg machen sollte um sich dort Lord Elisias uth Mackan anzuschließen. Er soll sich aber auf Überraschungen gefasst machen. Lord Elisias würde sich gegen den Orden stellen und den Widerstand leiten.

Kaervarok nimmt das interessiert zur Kenntnis und verspricht so schnell wie möglich loszuziehen. Meister Zurin, Bruder Jona und Sir Howard entscheiden sich mit Kaervarok und seinen Leuten

mitzuziehen.

Sir Howard berichtet dies seinem Anführer Lord William Randulf und bekommt dann den Auftrag mit den anderen mitzuziehen und in Lemish den Verräter Lord Elisias zu verhaften. Sir Howard erzählte keinem von seinem Auftrag, sondern nahm nur eine kleine Einheit Soldaten mit sich und einen weiteren Ritter, Sir Rian. Sir Howards Plan war aber ein anderer als den Lord Elisias sofort zu verhaften...

Bevor man losreiste wurde sicherheitshalber Lord Elisias und Malice ausgespäht. Lord Elisias war nicht so aufregend, aber Malice. Ihr bild zeigte einen gewaltigen roten Drachen der über Caergoth kreiste !

Der 27.07.374 a.C. war der Abreisetag. Auch dieser sollte überschattet sein. Es gab die Nachricht das Vingaard gefallen war.

Meister Zurin und Bruder Jona reisten fliegend als Greifen vor nach Lemish um auszukundschaften ob es eine Falle war, Häuptling Kaervarok, Sir Howard und ihre Männer reisten auf der Landroute nach.

Am 06.08. erreichen Meister Zurin und Bruder Jona Lemish. Hier reisen sie zu Fuß ein. Der erste Tag ihrer Suche in der Stadt nach der Dame Malice ist erfolglos. Am zweiten Tag wollen sie bei Sir Scrub, dem Kommandanten der Stadtwache, anheuern für den Krieg der Rebellen. Dieser ist sehr verwundert und bittet die beiden dann freundlich aber energisch vor die Tür. Also späht nun Jona den Lord Elisias aus und als man ihn in seinem Arbeitszimmer sah teleportierte sich Meister Zurin mit Jona kurzentschlossen in sein Zimmer....

Meister Zurin und Jona erzählen dem überraschten Lord das sie sich seiner rebellischen Armee gegen Chaos anschließen wollen und von seinem Verrat gehört hatten und das eine Frau Malice in seinem Auftrag sie in Caergoth abgeholt hatte. Der Lord war erst nachdenklich und dann stritt er alles ab und er wüsste von nichts was sie ihm vorwarfen. Als "Gäste" wurden die beiden dann im Anschluß in den Westflügel der Burg verbracht. Hausarrest bis der Lord Zeit hatte über sie zu richten.

Am 11.08. tritt der Ritterliche Rat von Lemish zusammen und auch einige der Adligen aus Lemish sind anwesend. Hier berichtet Jona noch mal seine ganze Geschichte, lässt aber das kleine Detail aus das Malice evtl ein roter Drache ist...Meister Zurin und Bruder Jona werden dann weiter als Gäste auf der Burg gelassen und der Rat zieht sich zu Beratungen zurück um das Gehörte zu beraten.

Häuptling Kaervarok, seine Akal, Sir Howard und sein kleines Gefolge erreichen am 13.08.374 a.C. Lemish.

Kurz vor der Stadt wartet auf der Straße in einem Waldstück Malice auf die Reisegruppe. Sir Howard will sofort den vermeintlichen Roten Drachen in Menschengestalt festnehmen und zu Verhören auf die Burg bringen, doch Kaervarok wollte es fast so weit kommen lassen mit Waffengewalt sich dem Ritter entgegen zu stellen um den Drachen zu schützen. Man einigte sich auf eine "Begleitung" der Dame Malice in die Burg des Fürsten von Lemish.

In der Burg wird der energisch auftretenden Sir Howard dann auch schnell in die große Ratshalle der Burg gebracht wo der Ritterliche Rat gerade zu gegen ist. Bei ihm sind Meister Zurin, Bruder Jona, Kaervarok, die 10 Mann Gefolge von Sir Howard in voller Kampfausrüstung und die "Dame" Malice.

Die Stimmung ist von Anfang an angespannt, aber sie steigt um so mehr als Sir Howard den Lord

Elisias nach seiner Zusammenarbeit mit dem Roten Drachen Malice direkt am Anfang befragt und damit auf die hübsche, junge Dame zeigt.

Doch auch Lord Elisias ist sichtlich überrascht. Er hatte von dem "Drachen" in seinem Auftrag keine Ahnung.

Sir Howard bat dann um ein 4-Augen-Gespräch mit dem Lord, welches dieser ihm auch sofort gewährte.

Sie verließen die Halle durch eine Seitentür, wo dann sofort Lord Elisias auch Alarm gab und die Halle umstellen ließ um den Drachen nicht entweichen zu lassen.

In dem Gespräch der beiden Ritter erklärte Howard Lord Elisias den eigentlichen Grund seiner Anwesenheit, dass er hier war um den Lord zu verhaften und nach Caergoth zu verbringen. Doch dieses Urteil wollte er nicht sofort umsetzen, sondern erst mal als Gast beim Lord sein und seine Taten sich angucken. Der Lord sicherte Sir Howard das Gastrecht zu und nachdem die Halle von Soldaten gesichert war betraten beide Ritter wieder die Halle.

Hier wurde dann die Information preis gegeben, dass die Schlacht um den Turm des Hohen Klerikers vor den Toren Palanthus in vollem Gange ist.

Dann ergriff Malice das Wort. Sie wirkte einen Zauber und zeigte ein Bild...Berge, ein gewaltiger Festungsturm, der Turm des Hohen Klerikers und dunkle Massen und Armeen von berittenen Drachen die ihn umkreisen in einem Kampf mit anderen Horden von Magmadrachen. Es regnet Drachenblut und Schattengestalten und Feuerwesen durchschreiten die Armeen der dunklen Königin, die Truppen Lord Ariakans.

Malice sagte dazu nur : "Es hat begonnen...!"

Sie berichtet das Chaos erwacht ist. Der Speer des Kaervarok ist der einzige der Chaos verletzen kann. Kaervarok wird ihn führen und Malice wird als Roter Drache ihn in die Schlacht tragen !

Man lässt Malice gehen, ist erst ratlos, dann trifft man Vorbereitungen.

Sir Howard geht in die Kapelle der Burg und betet um Vergebung das er den bösen Drachen nicht erschlagen hat, da bekommt er plötzlich Gesellschaft in der Kapelle. Ein weißblonder Elf mit Namen Lafarin stellt sich Howard vor und sagt das er natürlich nicht alleine in seinem Kampf ist. Er wird als Drache ihn tragen und vor der Stadt warten genug Drachen um die Truppen rechtzeitig zum Turm zu verbringen.

Knapp eine Stunde später heben fast 100 Solamnische Ritter mit fast eben so vielen silbernen, bronzenen, kupfernen und messingfarbenen Drachen ab. Unter den Rittern sind Howard als der überraschte aber stolze Anführer, Lord Elisias, Meister Zurin, Bruder Jona und Häuptling Kaervarok auf dem gewaltigen Roten Drachen Malice.

Die Drachenarmada macht sich fliegend auf den Weg zum Turm des Hohen Klerikers.

Der 14.08.374 a.C. ist der Tag der Schlacht am Turm des Hohen Klerikers. Vormittags überfliegen die Drachen das zerstörte Vingaard und man folgt der Spur der Armee Lord Ariakans zum Turm des Hohen Klerikers.

Mittags ist der Turm in den Bergen erreicht. Über dem Turm kreisen noch immer viele chromatische Drachen und um den Turm tobt eine schreckliche Schlacht. Magmadrachen kämpfen mit den chromatischen Drachen in der Luft, Blut regnet zu Boden und auf der Erde kämpfen wie Ameisen die Soldaten Ariakans gegen die Schergen von Chaos.

Sir Howard ordnet die Drachenarmada zum Angriff und gibt dann das Signal zum Angriff, er selber an vorderster Spitze. Dann entbrennt um alle die Schlacht.

Die Schlacht dauert noch über eine Stunde, dann sind die Horden von Chaos vertrieben oder besiegt. Die Guten metallischen Drachen hatten mit ihren Reitern den Ausschlag gegeben.

Die Verluste waren zwar hart, doch es lebten immer noch über 70 metallische Drachen und fast die selbe Anzahl chromatische Drachen auf der Seite Lord Ariakans.

Die Überlebenden sammelten sich in Lagern, auf der einen Seite die Solamnier und auf der anderen die Truppen Ariakans. Drachen hatten beide Seiten fast gleich viele, doch an Fußtruppen waren die

Truppen Ariakans ein Vielfaches überlegen.

Doch Sir Howard trat Lord Ariakan entschlossen und stolz entgegen. Er schien nun das alleinige Kommando bei den Solamniern zu haben....an Lord Elisias erinnerte sich keiner mehr, nur eine Rüstung der uth Mackans wurde auf dem Schlachtfeld neben einem Drachen gefunden.

In der nun besetzten Ratshalle des Turms wird Howard zu Verhandlungen empfangen. Er handelt einen Waffenstillstand mit den dunklen Truppen aus und erzählt was passiert ist am Turm.

Lord Ariakan stimmt zu.

Zurück im Lager der Solamnier bildet Sir Howard einen provisorischen Ritterlichen Rat mit ihm als vorsitzenden Ritter der Rose als Lord Hohe Richter und man organisiert die Versendung von Nachrichten und Botschaften die um Verstärkung bitten.

In der Nacht spricht noch einmal Lord Ariakan mit Sir Howard unter vier Augen und sagt das er einen Vision damals hatte die ihm auch das nun Geschehene zeigte. Er würde also mit dem jungen Solamnier zusammen arbeiten...bis Chaos besiegt war. Auch Sir Howard schwor die Waffen so lange ruhen zu lassen bis Chaos besiegt war, dann würde er den Turm des Hohen Klerikers wieder den dunklen Horden entreissen....BEI PALADIN !

Die nächsten Tage kommen Nachrichten von weiteren Angriffen der Chaostruppen auf Ansalon, Verstärkungen in Form von Magiern/Rittern/Priestern an. Man rüstet sich auf den großen Angriff gegen Chaos.

17.08.374 a.C. letzte Besprechungen. Lafarin und Malice berichten die letzten Geheimnisse von Chaos und wie gekämpft werden muß. Am nächsten Tag soll es in den Abgrund gehen und dort die Entscheidungsschlacht geführt werden.

18.08.374 a.C. der Tag der Schlacht gegen einen Gott !

Bei Tagesanbruch, nach einer Messe unter freiem Himmel zu ehren der 21 Götter erheben sich ca. 350 Drachen aller Farben und über 700 Ritter, Magier, Priester in die Luft, Richtung Norden.

[...]

[...]

Das Duell

Am 01.07.377 a.C. ist sich die Gruppe noch immer nicht sicher, was mit dem Stein zu passieren hat, die Gefahr eines erneuten Attentatversuches ist zu groß.

Lord Howard sal Ulster, Meister Zurin Arkus, Bruder Jona Magnus und der "Informant" Tavaron fällten also einen Entschluß den Karfunkelstein von Pyros in Sicherheit zu bringen.

Der sicherste Ort dafür sollte also nach ihrer Entscheidung, nach vielen für und wider, das Grabmal Humas sein, einem der heiligsten und geheimsten Orte des Solamnischen Ordens.

Außer der Gruppe wusste niemand von diesem Ort, nur Sir Ryan und der Großherzog von Solanthus persönlich wurden informiert, dass die Gruppe täglich per Botschaft mit Sir Ryan (dem Adjutanten von Lord Howard sal Ulster) magisch in Kontakt treten wird und einmal wöchentlich Sir Ryan und Meister Zurin sich geheim in den Räumen des Lord Howard in Solanthus treffen sollten. Hierbei würden dann immer Proviant und Informationen ausgetauscht werden.

Um den Schutz komplett zu machen wurden alle Reisenden bis auf Tavaron mit Hilfe von Magie gegen fast jegliche Form der Magie durch Beherrschung und Ausspähung geschützt.

Nach kurzer Reisevorbereitung ging dann die Reise mit Hilfe eines Teleports los.

Fast augenblicklich war das Grabmal Humas erreicht, doch auch hier waren die Veränderungen zu spüren. Der Ort hatte vieles seiner Heiligkeit und Göttlichkeit eingebüßt...doch er war immer noch verlassen und unbekannt.

Das Lager wird eingerichtet und die lange Zeit der Tatenlosigkeit begann.

Die Wochen ziehen ins Land und die Berichte durch Sir Ryan bringen nur Gerüchte nach Solanthus, die der Gruppe aber schon lange bekannt waren. Die Rede war von Drachen und Krieg im Osten. Auch wurde die Alarmbereitschaft in Solanthus erhöht.

Bis zum 04.08.377 a.C. passierte nichts, doch dann sollten sich die Ereignisse überschlagen.

Über Sir Ryan erreichte die 4 Freunde die Nachricht von der Entführung in der letzten Nacht des Großherzogs von Solanthus, dem direkten Vorgesetzten von Lord Howard.

Ohne langes Zögern reiste die Gruppe sofort mit einem Teleport nach Solanthus zurück, da nun Lord Howard das Kommando übernehmen wollte und die Rettung des Großherzogs leiten wollte.

Die ersten Erklärungen ergaben wenig neues : Nachts vor der Entführung ging der Großherzog zu Bett, am Morgen wollten die Diener zu ihm und da war sein Bett leer. Kein Anzeichen von Kampf.

Die Burg wurde abgesucht, aber ohne Erfolg.

Zusammen mit Lord Bexter, seinem eigenen Stellvertreter, organisierte nun Lord Howard sal Ulster was zu tun war.

Meister Zurin und Bruder Jona wurden auf die Ausspähung angesetzt, mit der der Großherzog gefunden werden sollte und Tavaron sammelte in der Stadt Informationen.

Zurin und Jona waren, so hofften sie zumindest, erfolgreich mit ihrer Suche. Sie sahen in einem See per Ausspähung den Großherzog und wollten diesen dann mit Hilfe einer Teleportation befreien....So der Plan....."Plop" und sie waren an den Ort teleportiert, den sie auf der

Wasseroberfläche gesehen hatten.....dann waren sie nicht mehr gesehen, offensichtlich eine Falle.

Lord Howard sal Ulster und Tavaron waren nun fast gänzlich auf sich gestellt, denn selbst die ganze Armee von Solanthus die nun hinter dem Lord stand, schien es nicht mit dem unsichtbaren Feind aufnehmen zu können.

Der beste Beweis dafür war ein Attentat in der Nacht des 05.08.377 a.C. auf Lord Howard. Mitten in seinem Schlafgemach, trotz verstärkter Wachen vor und IN seinem Schlafzimmer.

Doch der Anschlag konnte dank Tavaron in letzter Sekunde vereitelt werden und der unsichtbare Zauberkundige floh per Teleport, nicht aber ohne vorher noch versucht zu haben den Lord Exeter Howard zu bezaubern...erfolglos.

Aufgeschreckt, aber nun in höchster Alarmbereitschaft gingen nun die Tage ins Land, ohne Nachricht.

Am 08.08.377 a.C. kam dann eine Nachricht. Die Truppen von Lord Ariakan marschieren !

Das Warten sollte nun ein Ende Haben ? Die Armeen Ariakans zogen vom besetzten Turm des Hohen Klerikers auf Jansburg zu. Dieses Dorf zwischen dem Turm und Solanthus, gelegen am Fluss Vingaard, sollte also der Ort der Schicksalsschlacht werden. Alle verfügbaren Truppen des Solamnischen Ordens wurden dort zusammengezogen. Angeführt vom Lord Hohe Krieger und einem hochrangigen Ritterlichem Rat, bei dem Lord Howard sal Ulster die Ritter der Rose vertrat, sammelten sich über 12000 solamnische Soldaten und Ritter an den Ufern und der Brücke von Jansburg.

Am 12.08.377 a.C. haben alle Truppen die Stadt erreicht und auch die gegnerische Armee soll in 2 Tagen eintreffen. Lord Ariakan soll auch über 8000 Mann ins Feld führen, doch befinden sich unter ihnen Zauberer und, so befürchtet man, auch Drachen. Beides Sachen, denen die tapferen Solamnier nur sich selber entgegen zu stellen haben. Die 2 Tage wurden dazu nun genutzt den Fluß zu befestigen und Ballisten, Katapulte und Palisaden zu errichten.

Am Mittag des 14.08.377 a.C. schlug das Wetter plötzlich um. Wolken ziehen auf und ein unangenehmer Nieselregen setzt ein. Hörner sind am nördlichen Horizont zu hören und dann ist es zu sehen...das gegnerische Heer. Tausende Ritter, Soldaten, Minotaurier marschieren auf breiter Front auf Jansburg zu, das dunkelblaue Banner mit der Lilie und dem Halbmond vor sich her

tragend. Erwartet werden sie von der Solamnischen Armee in ihren Stellungen am Fluß. Als beide Heere Aufstellung genommen hatten, trennt sie nur noch der fast 300 Meter breite Fluss Vingaard und die Brücke von Jansburg.

Am Abend reiten von jeder Seite ein Parlamentär mit Wimpel auf die Brücke. Der Bote von Lord Ariakan hat nur eine Botschaft für Lord Howard sal Ulster. Dieser wird informiert und reitet entgegen dem Rat des Lord Hohe Krieger zur Brücke um sich die Nachricht persönlich anzuhören. Die Nachricht : "Geben sie den Karfunkel und im Gegenzug lassen wir eure Freunde laufen (Zurin, Jona und den Großfürsten) und verschonen euer Heer am heutigen Tag."

Hierrauf antwortete Howard nach kurzer Überlegung : "Wenn Lord Ariakan den Stein haben will soll er gegen mich im Duell antreten und die vielen Unschuldigen müssen heute nicht sterben. Gewinnt er bekommt er den Stein. Gewinne ich, bekomme ich meine Freunde und euer Heer zieht wieder ab."...Damit ritt Lord Howard zurück um die Antwort abzuwarten.

Die Entscheidung Lord Howards wurde vom gesamten Solamnischen Kriegsrat mit Bestürzen, aber auch mit Anerkennung und Stolz entgegen genommen.

Kurz nach dem Abendschmaus war dann die Antwortbotschaft da. Lord Ariakan nahm die Herausforderung an. Ein Ritterlicher Zweikampf am Morgigen Abend.

Der nächste Tag war für Lord Howard sal Ulster ein Tag in Gebet und Nachdenklichkeit. Auch wurde ihm die beste Rüstung gegeben, die aufzutreiben war, denn alle im Lager wussten um was es ging.

Dann war am Abend des 15.08.377 a.C. die Zeit der Entscheidung.... Erst wurden nur die 3 Freunde Lord Howards zu Steinstatuen erstarrt auf Karren zur Brücke gebracht, dann folgten die beiden Kontrahenten.

Beide Lords trafen sich in der Mitte der Brücke. Sie waren zu Fuß, beide in schillernde, wahrlich beeindruckende Vollrüstungen gekleidet und beide umwehte ein Hauch von Tapferkeit, Stärke und Mut. Nach zwei Sätzen die beide wechselten Zogen beide ihre Schwerter, salutierten sich zu.. und der Kampf entbrannte.

Schwere Hiebe trafen beide Lords und der Kampf wogte hin und her, doch zunehmend wendete sich das Glück zu Seiten Lord Ariakans. Sein unheilig aufglühendes Schwert fügte Lord Howard schwere Treffer zu, der zwar wesentlich öfter traf, doch dafür keine schweren Treffer landen konnte, zumindest keine schweren für einen Mann der angeblich der Sohn einer Göttin ist.

Alles war still am Fluss Vingaard, nur das Klirren und Aufschreien der beiden Ritter auf der Brücke war zu hören...dann, mit einem gewaltigen Schlag der andere Männer schon wesentlich früher zu Boden geschickt hätte, ging Lord Howard sal Ulster tot zu Boden.....Stille.

Lord Ariakan salutierte, kniete sich zu Lord Howard und nahm ihm den Beutel mit dem Karfunkelstein von Pyros ab und gab dann das Zeichen Meister Zurin, Bruder Jona und den Großherzog von Solanthus frei zu lassen. Dann verschwand er in der Menge seiner Armee.

Die drei Steinstatuen wurden abgeladen und Magier verwandelten sie wieder zu Menschen. Alle drei waren bis auf Lendenschürze nackt und geschunden, doch am Leben.

Noch während Lord Howard sal Ulster ehrenhaft aufgebahrt wurde und sein Körper für die Reise zum Grab der Helden in Solace vorbereitet wurde, marschierte die Armee Lord Ariakans wieder ab zum Turm des Hohen Klerikers.

Von diesem Tag an sollte wieder Krieg herrschen, doch erst mal nicht für die Menschen. Es war ein Krieg der Drachen der ausbrach. Die Ritter der Lilie verwalteten zwar weiter die besetzten Landstriche und zogen immer mehr Landstriche unter ihre Herrschaft, nur Teile Solamniyas, Sancist und Nordergoth blieben mehr oder weniger frei. Der Rest der Welt fiel unter die Herrschaft von Drachen und ihren Handlangern.

Doch in den ersten Jahren beschäftigten sich die Drachen mit sich selbst. Drachen töteten Drachen. Zumindest die chromatischen, denn von den metallischen fehlte seit der Schlacht gegen Chaos jede

Spur. Und auffällig war es tötete nicht jeder Drache jeden, sondern es kristallisierten sich fünf gewaltige Drachen heraus, die andere Drachen töteten und mit jedem toten Drachen mehr Macht zu bekommen schienen. Es waren der Blaue Khelendros bei Palanthus, die Rote Malice in den östlichen Ländern, der Schwarze Onyxable in den Sümpfen Nordmaars, die Grüne Berylintranox im Elfenwald von Qualinesti und ein Weißer im ewigen Eis vom Eiswall.

Doch nach 8 Jahren ebbten diese Kriege ab und die Drachen wenden sich der Terrorisierung und Unterjochung ihrer Länder zu. Bedroht wurde vor allem das freie Solamnia durch die Truppen von Khelendros, doch als alle schon ihr Ende kommen sahen erschien in Solanthus ein großer Silberdrache und stellte zumindest für den Moment hier ein Kräftegleichgewicht her.

Auch ist der Turm der Magier in Palanthus verschwunden, just in dem Moment als Khelendros mit seinen Leuten sich die Geheimnisse dieses Turmes aneignen wollte.

Doch auch die Freunde Meister Zurin und Bruder Jona sind nicht untätig in den Jahren. Bruder Jona erzählt von dem Geheimnis der Mystik, der Magie des Herzes und sorgt damit für die anwachsenden Reihen der Kleriker für das Gute. Er lehrte an einer kleinen Schule auf einer abgelegenen Insel im Neumeer unter der Aufsicht der großen Klerikerin und Mishakalpriesterin Goldmond, einer alten Heldin der Lanze.

Meister Zurin war auch nicht untätig. Er schrieb sich auf die Fahnen die Macht der Hexenmeisterei zu verbreiten, den Weg der Magie die ihm weiterhin das Zaubern ermöglicht hat. Hierzu wurde ihm in einem Viertel von Solanthus ein Schulhaus vom Solamnischen Orden gestiftet, in Anerkennung seiner früheren Taten. Seine Akademie war schnell bekannt und erst verlief die Schülersuche schleppend, doch dann war er mit seinem Erfolg zufrieden.

Doch ab dem Jahr 383 a.C. keimte nicht nur in Meister Zurin ein Verdacht...die Magie fing an ihm immer schwerer zu fallen. Konzentration war plötzlich von Nöten bei Sachen die er sonst im Schlaf beherrschte. Und dieses ging nicht nur ihm so. Palin Majere, Jona und alle anderen Magieanwender klagten das selbe Leid, erst nur leise, dann immer deutlicher.

Im Jahre 386 a.C. wuchs die Sorge weiter an. Denn nun fing es an, dass den Magieanwendern der Weg zu ihren mächtigsten Sprüchen und Ritualen verwehrt blieb, egal wie sehr sie sich anstrebten und konzentrierten.

Palin Majere schlug damit seinem Freund Meister Zurin vor nach Shelsea zu reisen, der Insel mit der Schule Goldmonds, um dort einen Rat abzuhalten und abzustimmen, was zu tun sei.

Im Sommer 386 a.C. war es dann soweit. Der Rat trat auf Shelsea zusammen. Goldmond hatte den Vorsitz, doch auch Palin, Zurin, Jona und viele andere weise und mehr oder weniger mächtige Magiewirker waren anwesend. Alles in allem fast 200 an der Zahl. Unter ihnen auch Bruder Thelron Hammerschlag der Shinarepriester aus Thorbadin, die Wiedersehensfreude war mit Zurin und Jona groß.

Die Beratungen gehen Monate lang, ohne Ergebnis. Einzige wichtige Information die dabei herauskam war : Auch die großen Drachen scheinen Teile ihrer früheren magischen Macht zu verlieren, genau so wie die Magier der Armee Lord Ariakans.

Im Herbst 386 a.C. traf dann ein Mönch des Majere mit Namen Quintus ein. Er brachte echte Neuigkeiten. Gerüchte von einem Weg die Götter wieder auf die Welt zu holen. Der Schlüssel dazu sollte in den Wäldern westlich der Dargaardberge liegen. Dazu müsste ihn aber mindestens ein Priester der alten guten Götter begleiten. Goldmond lehnte wegen ihrem Alter ab, doch Bruder Jona und Thelron Hammerschlag wollten sich zusammen mit Meister Zurin auf den Weg machen. Man verabschiedete sich noch am Abend des 03.10.386 a.C. und bereitete sich auf die Reise per Teleport vor, man wollte keine Zeit verlieren.

Wie gewohnt fassten sich alle an den Händen, Meister Zurin sprach die magischen Worte und..."plop" nichts passierte. Sie waren immer noch auf Shelsea. Verwirrt, fast schon bestürzt sahen sich alle an, und man trat dann die Reise mit der letzten Teleportationsschritrolle an die Meister

Zurin noch in seinem Gepäck hatte...nun hatte er für die magische Reise nur noch seine eigenen Kräfte...diese Teleportation gelang.

Die Vierergruppe stand nun in einer steinigen, feuchten Schlafkammer in einem Mönchskloster der Dargaardberge. Vor sich die Ebenen von Nachtlund mit ihrem unheimlichen Wald.

Zauberwald

Am Abend des 03.10.386 a.C. befinden sich unsere Freunde Meister Zurin Arkus, Bruder Jona Magnus und Bruder Thelron Hammerschlag in der Schlafkammer von Mönch Quintus. Die Kammer ist gelegen in den abgelegenen Daargardbergen, in einem abgeschiedenen Majerekloster. Es regnet, ist windig und kühl. Nach einem Treffen mit dem dortigen Abt hören die drei Geschichten von Quintus über den Wald westlich der Berge. Er sei sehr fruchtbar geworden, ehemals Knightlund, nun Nightlund genannt und tief im Norden der Region liegt die Burg Daargard, Lord Soths Stammsitz. Ein schlimmer Ort.

Nach weiteren Erklärungen fassen sich die drei Freunde ein Herz am nächsten Tag loszuziehen, um dem Wald einen Besuch abzustatten und sein Geheimnis zu lüften...und so sie es schaffen die Götter zurück zu bringen.

Eine ruhige Nacht sollte vergehen (keiner unserer Helden hörte hierbei einen Zwergen in den Schlafraum "schleichen" und sich mit auf eine Pritsche legen...).

Am nächsten Morgen dann Frühstück, hierbei trafen die 3 Reisenden dann auf den Daewarkrieger Duncan Eisenbart, Sohn des Grimasch. Nach mehr oder weniger zweiseitiger Unterhaltung des woher und wohin schließt sich Duncan den drei an, ohne das sie so richtig ja gesagt haben, aber froh darüber einen erfahrenen Krieger an ihrer Seite zu haben.

Duncan faselt den ganzen Weg herab vom Kloster ins Tal zum Wald, zumindest die ersten Meilen, und erzählt dabei so einiges von seiner Lebensgeschichte. Im Verlauf dieser Unterhaltung wird ihm erst nach und nach klar mit wem er da reist. Den bekannten Helden aus den Geschichten der Sängers und Minnen der letzten Jahre. Als er das erfuhr war erst recht für ihn klar...die drei brauchen seine Hilfe. Überrascht aber froh nahm die Gruppe sein Angebot an.

Dank dem Spruch "Windwandeln" gelangten die vier dann recht zügig ins Tal vor den Wald, da sonst der Abstieg fast zwei Tage gedauert hätte. Auffällig ist die Teilung des Waldes. Der Süden scheint normal und der Jahreszeit entsprechend herbstlich. Der Norden steht aber in sattem Grün und die Bäume hier wirken auch frischer. Von Magie ist aber nichts zu bemerken.

Mittags wird dann der grüne Teil des Waldes erreicht. Hier durchschreitet man eine merkliche Barriere, zumindest für die Magie und Wunderwirker. Nun in diesem Bereich des Waldes ist Magie zu spüren und zu sehen. Auffällig ist : Magie hier im Wald zeigt ihre volle Auswirkung wie direkt nach dem verschwinden der Götter, also alle Grade sind möglich, Zauber die außerhalb gewirkt wurden verlieren aber zu 100% ihre Wirkung...ein Problem das sich erst in vollem Maß herausstellte, als Meister Zurin Arkus ein folgenschwerer Zauberfehler unterlief. Er verwandelte sich mit Hilfe eines Zaubers in einen Greifen vor dem magischen Wald...und in dem Wald musste er feststellen den Zauber verloren zu haben...und damit sich nicht mehr zurück verwandeln zu könne, da nun seine "normale" Gestalt die eines Greifen war. Per Teleport wollen Thelron und Greif Zurin Hilfe erreichen, doch weder auf der Insel Shalsea bei der Dame Goldmond, noch in Solace bei den Majeres konnte geholfen werden. Jona und Duncan warteten derweil am magischen Wald auf die Rückkehr. Nach wenigen Stunden standen Thelron und der Greif wieder vor ihnen. Die Aufgabe hatte Vorrang und Zurin musste warten.

Abends vor dem Einzug in den magischen Wald schlägt nun die Gruppe Lager auf und will am nächsten Tag in den Wald erst vordringen. Die Nacht beginnt. In der Ferne sieht Thelron einen blauen Drachen am Himmel, doch der ist noch weit weg (ca.15km). Also verlegt man das Lager in den Wald, da hier die Bäume so eng zusammen stehen, dass man nicht durch die Kronen gesehen werden kann, zu dicht ist der magische Wald.

Zurin hat als Greif die dritte Wache, alles andere schläft, als ein weiterer Greif wie aus dem Nichts den Schein des Lagerfeuers betritt

Erst neugierig, dann ängstlich weicht Zurin zurück. Der Angriff kam nicht ganz unüberrascht, doch das "Ding" erwischte Zurin und er fiel in Vergessen...Da war aber Duncan zur Stelle und das Wesen verwandelte sich in eine Nebelschwadengestalt mit rot glühenden Augen, ein Chaoswesen. Mit drei Axthieben hatte Duncan es zerstört. Zurin wird von Thelron geheilt und man lagert weiter.

Jona wirkt einen Erkenntniszauber mit dem er noch weitere dieser Schattenwesen lokalisiert. Also Abmarsch in der Nacht. Der Wald änderte langsam beim Marsch sein Aussehen. Dunkler, dichter, unwegsamer. Tagsüber wird nun gerastet und nachts marschiert.

In der Nacht des 06.10.386 a.C. stellt die Vierergruppe fest den "tiefsten" Punkt des Waldes wohl durchschritten zu haben. Jona wirkt wieder ein Wunder und hatte danach ein paar Erkenntnisse. Er wusste das südlich der Gruppe ein blauer Drache durch den Wald geht und er sah auch südlich einen alten Turm im Wald, fast in der Mitte des Zauberwaldes. Das sollte also das Ziel sein und die Gruppe wollte vor dem Drachen den Turm erreichen.

Plötzlich war im Wald der Weg durch eine gewaltige Dornenhecke versperrt. Hier hinter musste der Turm liegen. Südlich war zu diesem Zeitpunkt ein gewaltiger Todesschrei zu hören, Zurin, Jona, Thelron und Duncan dachten fast sofort an den Drachen der gerade sein Leben ausgehaucht hatte. Duncan schlug dann eine Schneise durch die Hecke, welches lange dauerte, da sie sich wieder anfang zu regenerieren. Dahinter eine Mauer die überklettert wurde. Dann endlich der Turm. Alle sind überrascht, dies muß der Magierturm aus Palanthus sein. Zumindest erkannten Zurin und Jona sofort wieder, er war also nicht zerstört worden von Khelendros.

Eine schwarz gewandete Gestalt empfängt die Gruppe, Meister Dalamar wie sich herausstellt. Der hilft dann nach ein paar Erklärungen auch dann Meister Zurin und macht ihn wieder zu einem Menschen. Der Turm ist verlassen bis auf Dalamar, staubig und ein wenig heruntergekommen. Dalamar ist über den Besuch überrascht, doch reift auch schnell, wie in der Gruppe ein Plan. Er erzählt von etwas das in seinen magischen Wald eingedrungen ist und er bald den Turm nicht mehr schützen kann. Seit dem Weggang der Götter können die Seelen nicht mehr zu ihnen steigen und so wandeln sie rastlos über Krynn. Irgendwie scheinen sie das magische Portal im Turm als eine Art Ausweg zu sehen und sammeln sich deshalb in dem magischen Wald. Der Plan ist das Portal zu öffnen, die Seelen Krynn verlassen zu lassen und durch das Portal evtl. Kontakt zu den Göttern zu bekommen.

Ab dem 07.10.386 a.C. lernt Bruder Jona die nötigsten Bestandteile des Rituals um das Portal zusammen mit Dalamar zu öffnen, denn dies können nur ein Guter Priester und ein böser Magier zusammen. Thelron, Jona und Duncan lassen es sich unter dessen im Turm gut gehen mit dem einen oder anderen Heldenmahl.

Am 14.10.386 a.C. ist man so weit das Portal zu öffnen. Dalamar und Jona beginnen das Ritual, die Magie entfaltet sich, das Portal öffnet sich.

Kälte dringt in den Turm ein, der Turm erzittert, die Geister und Seelen wollen rein !

Dalamar hebt mit einem Spruch die Schutzzauber auf dem Turm auf und dann ist der Weg frei für die Geister und Seelen. Mit Kälte, Blauem Lichtschein und Wind dringen die Toten in den Turm ein und stürzen sich auf das Portal und gleiten hindurch in den Abgrund...nach eine halben Ewigkeit erlischt das blaue Leuchten und ein gleißendes Licht erstrahlt aus dem Portal und jeder der im Raum Anwesenden sieht eine Gestalt (die Zwerge Reorx (?), Jona Habbakuk(?), Zurin Solinari (?), zumindest glauben sie das erst). Die Gestalt sagte zu jedem einzeln :

"Ich bin Arun, Ich werde zu euch kommen. Folgt mir und dient mir."

Dann ertönte ein metallisches Knacken, die Gestalt im Portal verschwindet und das in fünf Teile zerbrochene Tor liegt zerstört auf der Erde.

Ein Rauschen wird am Himmel gehört. Alle blicken raus, an einem feurigen Himmel sehen alle einen gewaltigen Kometen aus dem Westen kommen und nach Osten wandern und irgendwo herab sinken....Der Turm erbebt mehrmals, Schränke fallen zusammen, Mauerstücke bröckeln....mit

einem "plop" zaubert Thelron die Freunde nach Shalsea, zur Schule Goldmonds. Dalamar hatte sich kurz vorher selber in Sicherheit gebracht.

Auch an der Schule hatte man den Komet gesehen. Auch hier bebte kurz die Erde. Dann ist der Spuk vorbei. Mit Goldmond wird diskutiert, was zu tun ist.

Mit frischem Proviant und dem Ziel "Osten" soll es los gehen...Zurin will den Teleport wirken, nichts passiert ! Thelron will seine Magie nutzen....nichts passiert ! Die Magie scheint vollständig gegangen zu sein. Also mit einem kleinen Schiff auf an die Küste von Lemish und von dort zu Fuß. Am Morgen des 15.10.386 a.C. ist die Küste erreicht. Am Himmel werden Drachen gesehen. Grüne in jeder Größe mit einem gewaltigen Drachen in ihrer Mitte. Sie fliegen auch grob gen Osten. Nachts lagert die Gruppe und wird von Goblins beobachtet.

Mittags wird am 16.10. ein Küstendorf (Two Creeks) erreicht. Hier bekommt man die Nachricht das Sanction von den Dunklen Rittern durch einen Zauberer mit Namen Hogan Bite befreit wurde.

Morgen des 17.10.386 a.C. geht es los mit einem kleines Fischerboot nach Sanction. Die Stadt ist am 23.10.386 a.C. erreicht und sogar in der Hand Solamnischer Ritter.

Der Proviant und die Ausrüstung wird aufgefrischt. In der Nach soll dann die Reise mit Zurin als "Greifreittier" durch die Luft gehen.

Zum 25.10.386 a.C. ist der Taman Busuk fast überflogen, nur noch eine Rast. Am östlichen Berghang des Gebirges wird gelagert. Nachtwachen werden aufgestellt. Duncan hat wache als sie kommen. Ein gewaltiger Ogerangriff. Über 7 Dutzend Oger stürzen sich auf das Lager. Zurin und Jona müssen sich in die Luft zurück ziehen (Zurin als Greif, Jona auf seinem Rücken), sonst würden sie erschlagen worden sein, ganz ihrer Magie beraubt waren sie hilflos. Ganz anders Thelron und Duncan. Sie konnten und wollten nicht fliehen. Sie stellten sich Rücken an Rücken und stellten sich den Ogern entgegen.

Die Schlacht war ein Gemetzel....für die Oger. Thelron war zwar angeschlagen, doch Duncan stand wie eine Mauer und nach fast 4 Dutzend Toten Ogern die vor Duncan und Thelron lagen zogen sich die Menschenfresser zurück.

Aruns Insel

Den Ogerangriff am Abend des 25.10.386 a.C. hatten die vier Reisenden gut überstanden. Nur Bruder Thelron war verletzt.

Die Reise ging weiter gen Nordosten. Über den Taman-Busuk, die Grasebenen Khurs, zu einem Dorf und dann zu Fuß nach Delfon.

Hier und vorher in einem Dorf mit Namen Akshar gab es dann die Information das der Komet im Blutmeer runter gekommen sein soll. Weiter kaufte Duncan in Delfon einen Bollerwagen.

In der Nacht zum 28.10.386 a.C. träumt Jona so bemerkenswert, dass er am nächsten Morgen allen erzählt nun gemeinsam mit Arun gegen die Drachenfürsten zu kämpfen.

Der Weitermarsch nach Nordosten geht voran und nach einer Begegnung mit einem großen Luftelementar in der Sandsteppe änderte sich die Umgebung. Die Gruppe ging auf eine Nebelbank zu die sich am Horizont entlang zog.

Am 01.11. war diese Nebelbank fast erreicht. Zum Abend noch vor der Nebelbank ein Nachtlager. Die erste Wache fing gerade an...da ein Angriff durch einen Schwarzen Drachen.

Meister Zurin besiegte ihn mit Hilfe einer "Auflösungsschritrolle". "plop"

Mit einem markerschütternden Aufschrei war der Drache tot und die Umgebung alamiert.

Ein weiterer Drache kam kurze Zeit später geflogen. Er überflog nur kurz das Lager, doch flog er dann wieder weg, erst als sich die Gruppe mehr dem Nebel näherte erfolgte der Angriff.

Nach kurzem, aber heftigem Kampf zog sich der Drache zurück.

Die Gruppe wollte sich gerade in einem kargen Waldstückchen verschanzen, als die Pflanzen Knospen sprießen ließen und eine Gestalt im Lager der Gruppe erschien. Ein Minotaurus. Gekleidet wie ein Priester Aruns (weiße Robe, Silbernes Amulett mit Stern) der sich als Shanar Rontak

vorstellte.

Nach kurzem Gespräch und mit seiner Hilfe ging die Gruppe durch ein Pflanzentor und kam in einer kleinen Küstenbucht am Blutmeer an. Dort wartete schon eine minotaurische Galeere auf sie und mit einem fluchenden und murmelnden Duncan Eisenbart betraten alle diese.

Das Schiff legte ab, Shanar Rontak blieb zurück.

Am Vormittag des 05.11.386 a.C wurde eine Insel in der Mitte des Blutmeers erreicht. Diese Insel war klein und sah ein wenig unnatürlich aus. Sie war fast kreisrund und durchmaß nur knapp eine Meile. Ein kleiner Anleger für Schiffe war zu sehen und ein paar Häuser. In der Mitte der Insel lag ein großer Tempelkomplex mit weißen Mauern und goldenen Dächern.

Am Anleger wurde die Gruppe durch Bruder Erim empfangen, einem weiteren Priester Aruns, ein Mensch.

Er ging mit Zurin, Jona, Thelron und Duncan in den Tempel und wies ihnen Kammern zu.

Erim erzählt ein wenig über Arun und auch ein Gespräch mit Alisa, der Stimme Aruns auf Krynn sollte folgen. Beim Mittagessen folgte dann eine weitere Ansprache von Erim, wobei vor allem Duncan die ganze Zeit misstrauische Fragen stellte. Trotzdem bot Erim allen vier Reisenden eine Taufe in Namen Aruns an. Sie sollen ihm folgen, da er sich der Welt zugewendet hätte, nicht so wie die anderen Götter. Die Anderen Götter hätten die Welt verlassen um sie vor Chaos zu schützen, dabei aber wäre Arun nun der einzige der für die Lebewesen Krynns da wäre. Ein heftiger Streit mit Duncan entbricht, die anderen drei, Zurin, Jona und Thelron hören aber gut zu.

Am 06.11.386 a.C. wurden dann alle zu einer Einzelsitzung zu Alisa (einem äußerlich jungen Menschenmädchen) gebeten. Nach und nach betraten die Freunde die große Tempelhalle und am Ende des Vormittags stehen Jona, Zurin und Thelron mit den Gewändern eines Arunpriesters vor Duncan. Der ist so erschüttert, dass er sich erst mal voll laufen lässt.

Nachmittags werden alle Arunanhänger in der großen Tempelhalle versammelt und Alisa predigt und ruft alle ihre Anhänger zum Kampf gegen die fünf Drachenlords auf, mit allen Mitteln.

Es gibt auch schon einen Plan. Bruder Jona und seine beiden Gefährten Zurin und Thelron sollen ein "Geschenk" an den Blauen Drachenlord überbringen im Namen Aruns. Dieses Geschenk ist aber eine Falle um den großen Drachen mit einem Beherrschungszauber zu belegen und dann gemeinsam mit den Blauen Drachen die anderen zu besiegen.

Als Duncan von dem Plan erfährt ist er entsetzt, gerade zu außer sich, doch entschließt er sich seine Freunde zu begleiten um sie vor Schaden zu bewahren.

Der 07.11. beginnt mit Frühstück und dann wird ein Schiff bestiegen das die vier Freunde an die Küste von Kernen bringen soll. Dort irgendwo soll der Blaue Drache sein momentanes Lager haben.

Die Wahrheit?

Mit der Minotaurischen Galeere "Stolz von Lacynos" fuhren am 07.11.386 a.C. die vier Freunde Bruder Zurin Arkus, Bruder Jona Magnus, Bruder Thelron Hammerschlag (nun alle Priester Aruns) und Duncan Eisenbart in Richtung der Küste von Kernen. Dort in dem schwülen und heißen Klima sollte Khelandros, der Drachenfürst der Blauen Drachen, sein Lager haben.

Am 10.11. wurde der Sandstrand erreicht. Hier war die Hitze schon sehr erdrückend und im Landesinneren sollte es noch schlimmer werden. Erst ging die Reise über eine Sandsteppe, die dann langsam in einen Urwald übergang.

Auf dem Weg wurde eine kleine Dorfruine durchsucht, ohne Ergebnisse. Einzig konnte herausgefunden werden, dass hier mal Menschen wohnten.

Am Abend waren dann die Ausläufer des Urwaldes erreicht und die Gruppe rüstete sich zum

Nachtlager.

Jona hatte gerade die erste Wache, da wurden alle durch einen Tiger geweckt, der sich am Proviant von Duncan zu schaffen machte. Das hätte er nicht tun sollen.

Tot schleifte Duncan den Tiger ins Lager.

Alle wollten gerade weiter ihre Nachtruhe fortsetzen, da erfolgte ein überraschter Angriff durch einen kleinen blauen Drachen. Dieser spie seinen Blitzodem ins Lager, doch Thelron war gegen diesen Angriff geschützt und der Odem wurde auf den Drachen zurück geschleudert.

Der Drache floh darauf überrascht. Bruder Zurin rief dem Drachen noch hinterher, dass man mit seinem Herren verhandeln muß. Arun würde die Gruppe schicken.

Ein paar Stunden vergehen, die Nacht ist gerade an ihrem dunkelsten Punkt angekommen, da kamen die Blauen Drachen wieder...und diesmal zahlreich, angeführt von einem gewaltigen Blauen Drachen der sich aber nicht vorstellte (es war aber nicht Khelandros).

Duncan ging weg, da er nicht bei diesen Verhandlungen teilnehmen wollte, denn er wollte nicht bei der Falle im Namen Aruns mitwirken.

Die drei zurückgebliebenen Priester Aruns Zurin, Jona und Thelron hörten nun aber eine Stimme : "Was wollt ihr?"

Die Verhandlung begann und Zurin war vor allem der Wortführer. Man redete von dem Geschenk und irgendwann fühlte sich der Drache aber wohl beleidigt....und mit einem gewaltigen Blitzodem auf die drei Priester erklärte er die Verhandlung für beendet !

Jona floh sofort, gefolgt vom schwer verletzten Thelron...nur Zurin blieb zurück. Der Blitzodem hatte ihn voll erwischt und seine Überreste lagen verkohlt und dampfend auf dem Urwaldboden.

Die Kiste mit dem Geschenk für Khelandros noch immer bei sich.

Die beiden Fliehenden fanden dann Duncan und mit einem Teleport retteten sich die Überlebenden vor dem Zorn der Drachen...gerade als sich der Fluchtzauber entfaltete sahen die Abreisenden noch gerade wie an der Stelle des toten Zurin ein grelles Licht zu sehen war...die Falle hatte den großen Drachen erwischt, nur eben nicht Khelandros. Die Mission war missglückt.

Auf der Insel des Aruntempels hetzten die Überlebenden zur Tempelhalle mit Alisa. Duncan war so entsetzt und verstört das Thelron ihn erst ein wenig beruhigen wollte, die Zeit nutzte Jona um vor zu rennen und schon alleine mit Alisa zu reden.

Als Thelron und Duncan auch in die Tempelhalle liefen...lag links neben dem Mädchen ein toter Jona Magnus und rechts neben ihr ein gerade erwachender Zurin Arkus !

Jona hatte sein Leben für das Leben seines Freundes gegeben und den Preis Aruns damit gezahlt.

Ein kurzer Tumult, dann besinnt sich Duncan seines toten Freundes und geht aus dem Raum.

In einem Nebenzimmer wird Jona aufgebart, doch Duncan betet im Gegensatz zu den Arunpriestern zu den Alten Göttern Reorx und Habbakuk.

Mit einer kleinen "List" wird es Thelron und Duncan erlaubt Jona nicht auf der Insel zu beerdigen, sondern in einem idyllischen Tal, wo sich Jona früher gewünscht hatte beigesetzt zu werden, da er dort Habbakuk nah sein würde.

Mit magischer Hilfe sind am Abend des 12.11.386 a.C. die drei Zurin, Thelron und Duncan mit dem toten Körper Jonas in dem Tal.

Es wird ein Grab ausgehoben, Jona beigesetzt und am Grabe Jonas legt Thelron das Amulett Aruns ab und findet den Weg zurück zu seinem alten Glauben. Sein altes Shinareamulett um den Hals empfiehlt er Jonas Seele den alten Götter, auf das sie ihm vergeben.

Doch zum Entsetzen Duncans und Thelrons spricht nach der ganzen Szene Bruder Zurin noch ein Gebet im Namen Aruns am Grab und segnet das Grab, nachdem er die Seele des toten Arun zusprach.

Nur der Moment, die Freundschaft und das Grab Jonas konnte einen echten Streit zwischen Duncan und Zurin verhindern.

Zurin wollte nun 3 Tage in Trauer hier verbringen, Thelron und Duncan wurden mit einem "plop"

zur Insel Schalsea gebracht um mit der Dame Goldmond zu reden und ihr zu berichten. Das taten sie auch.

Am 14.11. brach Thelron Hammerschlag nach Thorbadin auf um dort zu berichten, Buße zu tun und einen Brief von Duncan zu seiner Frau Jana zu bringen. Duncan Eisenbart sollte auf Schalsea warten, falls Zurin kommen würde.

Der erscheint am Abend schon und am 21.11.386. a.C. wird auch er von Goldmond empfangen. Dies Gespräch macht ihn nachdenklich, doch wollen Duncan und Zurin zumindest gemeinsam auf die Rückkehr von Bruder Thelron warten.

Dieser kam dann am 19.12.386 a.C. endlich auf Schalsea an. Er berichtet von Thorbadin Goldmond und Duncan. Am Abend wird noch Abschied gefeiert, denn die Wege sollten sich trennen.

Zum Morgen des 20.12.386 a.C. verließ nun Bruder Zurin in Arun die Insel Schalsea. Er wolle ausziehen und vom Worte Aruns erzählen. Die drei ehemaligen Reisegefährten Duncan, Thelron und Zurin verabredeten sich nur noch dazu in drei Jahren zur Sommersonnenwende im "Lord Gunthars" in Lemish zu treffen. Dann legte Zurins Schiff ab.

Drei Jahre vergingen. Drei Jahre wo viele Berichte Bruder Thelron Hammerschlag und Duncan Eisenbart erreichten.

Krieg brach im Osten zwischen den Drachen aus. Erst hörte man davon das die Blauen sich gegenseitig bekämpften. Dann griffen die Grünen unter Beryl die geschwächten Blauen an. Der Roten Malys wurde es dann wohl zu bunt und sie griff Grün und Blau an. Nun sah der Weiße Frost seine Chance und griff die Roten an. Nur die Schwarzen Drachen unter Onyx hielt sich zurück und flogen ein paar erfolglose Angriffe auf die Insel Aruns. Dieser Kampf ging fast 1,5 Jahre.

Die Zeit danach waren die Kämpfe noch immer nicht abgeklungen, doch die Einigkeit der Drachen war mehr denn je nicht mehr gegeben und sie belagerten sich an den Küsten des Blutmeeres.

Dies alles verhalf aber den Völkern Krynns zu etwas ganz anderem. Einige schafften es in der Zeit das Joch der Drachen von sich zu streifen, da ihre Statthalter ohne die Drachen im Rücken nicht mehr ganz so stark durchgreifen konnten.

Am Ende der drei Jahre war Abanasinia ganz befreit von den Drachentyrannen, ebenso die Länder der Elfen. Auch Thorbadin war frei.

Auch entwickelte sich die Missionierungsarbeit der Arunkirche immer mehr. Bei fast allen Menschevölkern und den Minotauriern entstanden erst nur kleine Schreine, dann Tempel und zum Schluß der Zeit wurden dann auch große ehemalige Tempel der alten Götter Arun geweiht.

Die einzigen Landstriche die sich der Euphorie nicht anschlossen waren ein paar abgelegene Menschensiedlungen, die Zwerge (hier vor allem durch stete Überzeugungsarbeit von Bruder Thelron und Duncan Eisenbart, nun angesehenen Mitgliedern der Zwergenc clans) und die Elfen.

Die Elfen sollten nun aber das Ziel der Arunkirche ab dem Jahr 389 a.C. werden.

Im März des Jahres zog General Konnal, der momentane militärische Anführer der Silvanesti, den Zorn der Arunkirche auf sich. Mit Äusserungen wie : "Arun ist verlogen, falsch und verschlagen" und der Verbannung aller Arunmissionare aus den Grenzen Silvanestis rief die Arunkirche zum Krieg gegen Silvanesti. Und ein großes Heer aus Menschen und vielen Minotauriern folgte.

Sommersonnenwendefeier in Lemish im Jahre 389 a.C..

Bruder Zurin, Bruder Thelron Hammerschlag und Duncan Eisenbart trafen sich nach nun drei vergangenen Jahren zum 21.06.389 a.C. im "Lord Gunthars" in Lemish.

Man sprach ein wenig und fälltte nach kurzer Zeit den Entschluß die selbe Reiserichtung zu haben. Silvanesti. Doch aus verschiedenen Gründen. Bruder Zurin war inzwischen ein überzeugter Arunanhänger. Thelron und Duncan zogen eher nach Silvanesti um den Elfen gegen die Angreifer zu helfen.

Noch an diesem Tag ging die Reise für die drei los.

Nachlager, fast alles war so wie damals.

Zur ersten Wache trat dann eine eigenartige Gestalt ans Lager. Alle waren wach und man unterhielt sich mit der Person.

Sie trug die Gewänder eines Arunpriesters, doch wie sich bald zeigte war die Gestalt kein Arunpriester. Das Gewand war am Rücken mit Blutbefleckt und zerrissen. Ebenso das Amulett um ihren Hals. Die Gestalt stellte sich als "Rangar" vor und sagte es wolle die "Wahrheit" zeigen. Dazu hätte sie einen Schlüssel für die drei Freunde. Der Schlüssel ist eine Tor-Schriftrolle die in der Halle des Aruntempels im Blutmeer gewirkt werden muß. Dort würde man die Wahrheit finden. Die Gruppe war sich im klaren..der "Rangar" stammte nicht von Krynn. Doch woher war nicht aus ihm raus zu bekommen. Er faselte nur etwas von Schlüsselmeister, Rangar, einem Tor und einer Stadt.

Die Gruppe war zwar misstrauisch, doch die Aussicht auf "die Wahrheit" lies sie vorerst den "Rangar" begleiten.

Mit Bruder Zurin reiste die Gruppe in sekundenschnelle "plop" auf die Insel ins Blutmeer und nach kurzer Strecke waren die vier (Zurin, Thelron, Duncan, Rangar) in der Tempelhalle bei Alisa. Ein kurzer Tumult, Kampf, Alisa liegt tot auf dem Boden (durch den Rangar) und Zurin wirkt den Zauber...ein dunkles Tor öffnet sich und erst der Rangar, dann die anderen drei gehen hindurch.

In einer dreckigen, von Unrat überhäuften Gasse finden sich Zurin, Thelron und Duncan wieder. Der "Rangar" ist weg, aber auf der Nebenstraße sehen die drei weitere Gestalten die fast genau so wie der Rangar aussehen. Grünlich/blau Haut, Augen ohne Lider, struppige Haare, Hände und Finger wie Klauen. Nur vereinzelt ein paar armselig gekleidete Menschen.

Auch die Häuser der Stadt in der man ist sind beunruhigend und düster. Schiefe Wände, verfallene Dächer, Lehm und Fachwerk zeichnen das Stadtbild. Die Häuser sehen aus als würden sie jede Sekunde einstürzen, doch sie stehen. Direkt am Stadtrand ist ein Nebel zu sehen der die Stadt wie eine Mauer umschließt..auch über der Stadt. Eine andere Ebene, eine Hölle ?

Zurin, Thelron und Duncan wollten gerade die Stadt erkunden gehen..da eine Bewegung im Müll der Gasse...sie fanden eine zerlumpte Gestalt, auf den zweiten Blick JONA !

Dieser kann sich an nichts erinnern, ist vollkommen verwahrlost, kann sich nicht erinnern wer er ist, wie er hier hin kommt und was dies hier ist.

Er hat nur grausame Erinnerungen. Diese Stadt wird von den Rangars bewohnt. Sie alle dienen dem Schlüsselmeister. Für Rangars ist es etwas schönes zu töten und zu quälen. Er wäre schon drei mal getötet worden, meist nach längeren Torturen, Vergewaltigungen und Folterungen...doch immer wäre er danach hier in der Gasse zu sich gekommen, nur um die Erinnerung seines Todes reicher. Er war kurz vor dem Wahnsinn.

Auch sollte man den Nebel nicht durchschreiten. Noch nie wäre jemand zurückgekommen.

Im "Lord Gunthars" würden hier in der Stadt die Menschen hausen. Doch das ist kein richtiges Gasthaus...eher eine Art offenes Gefängnis, denn hier wohnten so ziemlich alle Menschen der Stadt. Also zu dem "Gasthaus".

Hier gab es die ersten Infos und man fand heraus das man sich an den Rangar "Spitzbart" wenden sollte, wenn man Arbeit suchen würde...und auch Informationen.

Die vier gingen zu ihm...erst verlief die Unterhaltung positiv, dann wollte plötzlich der Rangar jemanden töten..ihm war egal wen aus der Gruppe. Duncan machte dem ein Ende und erschlug den gewaltigen Kerl. Dieser brach mit einem frohen Gesichtsausdruck zusammen.

Kaum lag der Rangar tot auf dem Boden, da kam eine Kutsche und vom Kutscher wurde der tote Rangar auf die Ladefläche geworfen. Ein kurzes Lächeln zu Duncan und dann war die Kutsche wieder weg.

Ein wenig verstört gingen nun alle zurück zum "Lord Gunthars". Hier wurden weitere Infos gesammelt und Jona seine Lebensgeschichte erzählt. Doch er konnte sich nur schwer erinnern.

Im Gegensatz zum "Wirt" William. Wie sich im Verlauf des Abends herausstellt muß dieser wohl mal früher ein Solamnischer Ritter der Rose gewesen sein. Sogar seine Rüstung und Waffen waren noch da. Von William erfuhr man dann vom "Schlüsseldienst", dort soll ein Rangar arbeiten der auf die Beschreibung der Reisenden passte.

Am Morgen des 22.06.389 a.C. gab es kurz Frühstück und dann erst mal auf zu "Spitzbart". Der saß wieder an seinem Platz, so als wäre er nicht gestern gestorben.

Von hier dann zum "Schlüsseldienst". Hier ein kurzes Gespräch mit dem Rangar und mit einem gefundenen Hinweis auf die "Kelterei" zur Kelterei.

Dort angekommen wieder eine komische Situation. Erst ein "normales Gespräch", dann wollte auch dieser Rangar jemanden töten, nett sein wie er sagte und ehrenvoll sein.

Duncan platzte irgendwann der Kragen und er überwältigte den Rangar (erst betäubt, dann gefesselt). Der Rangar war nun recht kleinlaut und entsetzt wie man so ehrlos sein konnte und ihn nicht töten würde. Er beantwortete nun einige Fragen. Es ging um den "Verwerter, den Fahrer der Kutsche. Er wäre kein echter Rangar, würde nur so aussehen. Wenn man tot wäre würde einen den Verwerter zur Verwerterei bringen und dort würde man getrennt werden.

Der Körper würde zu Essen verarbeitet (es gab auch im Lord Gunthars nur Fleisch), Das Blut zu einem "Bier" und die Seele würde durch eine Leitung zur Burg des Schlüsselmeisters kommen.

Am nächsten Tag wären dann alle "verwerteten" Personen wieder am Leben und ihr Weg würde weiter gehen. Auch wurde ein wenig über die Seelenverwertung gesprochen und wichtigen Personen. Dem Schlüsselmeister, dem Schlüsseldienst und dem Verwerter.

Ein Axtstreich von Duncan und der Kelterrangar war tot.

Auch hier kam dann sofort der Kutscher. Ein kurzes Lächeln wieder zu Duncan und weg war er mit dem Toten.

Diesmal folgten die vier ihm zur Verwerterei. Hier wurden sie aber von Wachen aufgehalten und konnten nicht sehen was mit den Toten passierte.

Also wieder zurück zum Schlüsseldienst. Der war sehr überrascht über die ganzen "geheimen" Informationen die inzwischen Thelron, Zurin, Jona und Duncan hatten. Von ihm noch ein paar Sachen bestätigt bekommen, dann war der Plan geboren.

Mit Werkzeug ging es zurück zur Kelterei.

Hier wurde ein Loch in den Boden geschlagen um sich in die Keller der Verwerterei Zugang zu verschaffen.

Das Loch war gemacht, doch man wurde bemerkt. An einem Seil lies sich die Gruppe trotzdem herab ins Dunkel.