

Dragonlance

Kampagne VII – alle Dokumente

Henning Ellerweg (he), Daniel Karuseit (dk), Thomas Lenniger (tl)

© 2010 www.thornet.de

Inhaltsverzeichnis

Charaktere.....	5
Jack Crown.....	5
Spielberichte.....	5
Kapitel 1.....	5
Kapitel 2.....	6
Kapitel 3.....	8
Kapitel 4.....	9
Kapitel 5.....	11
Kapitel 6.....	13
Kapitel 7.....	14
Kapitel 8.....	14
Kapitel 9.....	17

Charaktere

Jack Crawn

* 16.03.352 A.C. in Neuhafen

Vater : John Crawn (Fischer in Neuhafen)

Mutter : Theresa Crawn (Hausfrau)

Bruder : Terence Crawn (Schmied in Neuhafen)

Schwester : Irene Crawn (verheiratete Hausfrau)

Bruder : Adrian Crawn (verschollen)

Jack ist Zeit seines Lebens in Neuhafen aufgewachsen, er hat die Freuden der Jugend genossen. Schon recht früh interessiert er sich für die Schwerter, die sein Bruder herstellt und beginnt damit zu trainieren. Auch sonst hat er ein sehr gutes Verhältnis zu seinem ältesten Bruder und hilft ihm viel in seiner Schmiede. Durch die Anbindung Neuhafens an den Seeweg kommen viele Abenteurer durch die Stadt und es gibt immer viel zu erzählen. Jack liebt die Geschichten vom Abenteuer und dem Kampf für das Gute und hört jedem aufmerksam zu.

Jacks Ausbildung:

ab 358 A.C.: Jack trainiert regelmässig mit Schwertern.

ab 364 A.C.: Jack begleitet seinen Vater zu Fischmärkten in der Umgebung.

ab 368 A.C.: Jack führt Händler und Reisende in die grösseren Städte.

Spielberichte

Kapitel 1

18.06.371 ac:

Jack Crawn trifft im neuhafener Gasthaus auf Bruder zu Kiri-Jolith Karnelian Twinblade und Shaddock Dryle. Die beiden haben sich während der Schiffspassage von Palanthus nach Neuhafen, auf der Stolz von Shallsee, kennen gelernt und sind nun im Dienste ihres Kapitäns. Sie sollen ihn und einen Gefährten (Ishar) nach Solace begleiten. Es wird beschlossen am nächsten Tag aufzubrechen.

19.06.371 ac:

Die Reise beginnt, gegen Abend machen wir Rast in Torweg.

20.06.371 ac:

Wir erreichen Solace und quartieren uns ins Gasthaus ein.

21.06.371 ac:

Nachdem wir uns in Solace umgesehen haben, es steht das Mitsommerfest an, stellen wir fest das Ishar plötzlich verschwunden ist. Zufällig treffen wir ihn, zusammen mit einem gewissen Meister Hieronymus. Dieser stellt sich als Erzmagier der weißen Robe vor. Karnelian geht davon aus, das dieser gute Absichten verfolgt und wir hören ihnen zu: Für ein Experiment benötigt er einen

Adamanten, Meister Hieronymus möchte das wir nach Haven reisen und von einem gewissen Lemuel einen solchen besorgen. Dafür bietet er uns 10 Platin als Bezahlung an und gibt uns eine Woche Zeit. Er und Ishar haben noch etwas zu erledigen. Es fällt uns auf, das Ishar sehr nervös ist.

22.06.371 ac:

Die Reise nach Haven beginnt. Nachmittags entdeckt Karnelian ein Schild am Wegesrand, doch wir lassen uns nicht beirren. Kurz vor der Abenddämmerung entdecken wir einen umgestürzten Wagen am Gebirgspass nach Haven. Wir beschließen dies näher in Augenschein zu nehmen und geraten prompt in einen Hinterhalt: 4 Gnolle greifen uns an, nach einem schweren Kampf können wir 3 von ihnen niederstrecken. Nachdem wir den Wagen durchsuchen und einige scheinbar wertvolle Waren an uns genommen haben schlagen wir uns abseits des Weges und bereiten ein Lager. Wir beschließen, das wir herausfinden zu müssen ob es irgendwo in Abanasinia eine arme Witwe gibt die nun ohne ihren Mann auskommen muss. Dieser wollen wir die Ware oder den Gegenwert in Stahl zukommen lassen. In der Nacht beobachten wir, das etwa 10 Gnolle die Leichen ihrer gefallenen Kameraden abtransportieren. Glücklicherweise bleiben wir unentdeckt!

Kapitel 2

23.06.371 ac:

Die Reise über den Pass verläuft ereignislos und wir erreichen Haven. Schon an den Stadttoren Havens fällt Jack auf, das Haven unheimlich ist. Dank Bruder Karnelian werden wir problemlos eingelassen, müssen jedoch unsere Namen nennen und werden in ein riesiges Buch eingetragen. Hier weiß man gerne, wer alles in der Stadt wandelt. Die Stadtwachen hören interessiert dem Bericht über den Gnollangriff zu und bitten Karnelian beim Bruder Kaplan vorzusprechen. Nachdem er im Kiri-Jolith Tempel vorgesprochen hat, der Bericht wurde interessiert aufgenommen, erklärt der Bruder Kaplan: Die Gerüchte über die Gnolle existieren schon seit einiger Zeit, nachdem sie nun endlich bestätigt wurden wird sich der Orden darum kümmern. Unterdessen erkundigen sich Jack und Shaddock nach Lemuel und versuchen etwas über den getöteten Händler in Erfahrung zu bringen. Dies gestaltet sich sehr schwierig. Im Gildenhaus können wir jedoch in Erfahrung bringen, wo Lemuel wohnt. Eine Mishakal - Priesterin im Siechenhaus der Stadt, glaubt das der Händler aus Zaradene kommt. Nachdem wir Bruder Karnelian wieder getroffen haben machen wir uns auf den Weg zu Lemuel. Kurz berichten wir ihm was vorgefallen ist und das wir einen Adamanten erstehen möchten. Er ist schwer verwundert, hat er doch lange Zeit keine mehr erhalten. Der Erz Händler Tristan hat sich schon lange nicht mehr gemeldet, sonst konnte er ihm 2-3 Adamanten pro Jahr erkaufen. Sehr verwunderlich ist auch die Tatsache, das seine letzten Adamanten vor einiger Zeit aufgekauft wurden. 2 Elfen waren angereist und hegten großes Interesse an ihnen. Nach diesen neuen Erkenntnissen begeben wir uns in unsere Unterkünfte.

24.06.371 ac:

Frisch ausgeruht und gebadet bestatten wir diesem Tristan einen Besuch ab. Er ist selber verwundert, das es schon seit einiger Zeit keine Lieferungen aus Esker mehr gegeben hat. Diese kleine Erzsiedlung, etwa eine Tagesreise von Haven entfernt, wollen wir uns einmal etwas näher ansehen. Mit Tristan handeln wir aus, das wir dort Adamanten erstehen dürfen wenn es welche geben sollte. In unserem Gasthaus waren einige Führer anwesend, dort heuern wir für den Weg nach Esker Bron an. Er gibt uns direkt zu verstehen, das er nur bis vor Esker mitreisen wird. Andernfalls würde er uns deutlich mehr Geld berechnen. Der Weg nach Esker verläuft ereignislos und wir kommen schon gegen Nachmittag an. Nachdem wir uns von Bron verabschiedet haben sehen wir uns einmal in Esker um. Es ist sehr mysteriös, das keine Leute auf den Strassen sind. Im Gasthaus können wir jedoch mit einer verschüchterten Wirtin sprechen: Wir sollten uns an Hauptmann Allatus wenden, dieser ist auf Bristols Hof einquartiert. Noch mysteriöser sind die 2 Männer, die hier im Schankraum sitzen: Dunkle Haare und von der Erscheinung nicht in diese Ecke Abanasinias

passend, immerhin scheinen sie nicht gerüstet zu sein! Wir werden langsam misstrauisch, wollen aber einmal mit diesem Allatus sprechen. Auf dem Weg zu Bristols Hof, wir nehmen an er ist der Vorsteher dieses Ortes, fallen Jack einige Männer auf. Äußerlich gekleidet wie die Männer im Gasthaus, doch unter ihrer normalen Kleidung tragen sie beschlagene Wamse. Es wird immer mysteriöser. Nach einem leckeren Tee und etwas Zeit sind wir darüber informiert was in dieser Siedlung vorgeht, zumindest denkt das Hauptmann Allatus: Vor einigen Monaten wurden er und seine Leute, Söldner aus dem nördlichen Ergoth, von Bristol angeheuert die Siedlung zu beschützen. Vor einiger Zeit ist Bristol bei einem Unfall umgekommen, seitdem führt Allatus nur seinen Auftrag zuende, da er vorab bezahlt wurde. Schnurstracks machen wir uns auf den Weg zum örtlichen Paladin-Tempel, dort treffen wir auf einen sehr alten Priester namens Bruder Pius. Dieser bestätigt die Erzählungen von Allatus und kann erzählen, das vor der Umwälzung ein Paladin-Krieger in die Minen von Esker hinabgestiegen ist. Es gab dort wohl einen Kult, der dem Seelenhändler huldigte. Er selber hat nicht überlebt, aber es kamen Gefährten, die den Kult austräucherten. Zu seinen Ehren steht eine Statue im Eingang zu Esker. Shaddock, der vor dem Tempel gewartet hat, sieht einen Trupp von 7 Reitern nördlich reiten. Es scheinen Ergothianer zu sein. Wir nehmen an, das Sie zu den Minen reiten und beschließen ihnen zu folgen. Nach einiger Zeit erreichen wir auch eine Mine, diese sieht jedoch brach und verlassen aus. Wir beschließen hier zu rasten und abzuwarten was geschieht.

25.06.371 ac:

Bruder Karnelian erlebt in seiner Wache einen Wachwechsel, die 7 Reiter kommen aus Esker und 7 andere aus der Mine reiten zurück. Wir beschließen, noch ein paar Informationen einzuholen und kehren zunächst nach Esker zurück. Die Bewohner von Esker sind sehr schweigsam, jeder verweist uns an Allatus. Sie scheinen sehr verschüchtert. Letztendlich möchte die Müllerin sich nach Sonnenuntergang mit uns unterhalten. Einer der Ergothianer richtet uns aus, das Hauptmann Allatus mit uns reden möchte. Also machen wir uns auf den Weg. Bei diesem Treffen stellt Bruder Karnelian fest, das der Hauptmann Zeit seines Lebens des öfteren vom guten Pfad abgekommen ist. Sein Herz ist nicht so rein, wie die unseren. Er ist scheinbar verärgert, das wir in der Stadt umherstreifen und fragen stellen. So stellt er es uns frei in der Mine nach dem rechten zu sehen, dafür stellt er uns ein schreiben an seine rechte Hand Salicius aus. Dieses Schreiben erlaubt es uns, in den Minen umherzugehen und nach dem rechten zu schauen. Wir nehmen dieses Schreiben an und erwarten gespannt das Treffen mit der Müllerin. Die Kirche war der vereinbarte Ort, doch hier ist nur Bruder Pius anwesend, der aber deutlich redseliger ist als am Vortag. Die Müllerin hat ihn darum gebeten sich mit uns zu unterhalten. Wir erfahren, das kurze Zeit nach Allatus Ankunft beschlossen wurde die alte Miene zu öffnen. Esker würde Adamanten schürfen wollen, die dort häufiger abfallen. Allerdings waren die meisten Leute dagegen, nicht zuletzt da der Seelenhändler-Kult dort existierte. Die bedenken wurden überhört und der alte Eingang freigelegt. Es sind jedoch schnell einige Arbeiter und auch ein Mann von Allatus verschwunden. In den Minen scheinen Untote zu wandeln. Bruder Karnelian ist natürlich sofort Feuer und Flamme dort nach dem rechten zu sehen, was sich später noch als ein großer Fehler herausstellen wird.

26.06.371 ac:

Diesen Tag verwenden wir um uns auszurüsten und den Abstieg in die Miene vorzubereiten.

27.06.371 ac:

Wir kommen ohne Probleme bis zu Salicius. Interessant ist, das der Eingang von 3 Soldaten bewacht wird. Wir werden dann mit einer Aufzugskonstruktion heruntergelassen. Es hätte nur jemand die Kette laufen lassen müssen und wir wären elendig am Boden zerschellt. Unten sehen wir sofort Salicius und eine weitere Wache. Nachdem er unser schreiben gelesen hat kümmert er sich wieder um seine Aufgaben. Wir schauen uns zunächst um und nehmen einiges an Ausrüstung

auf: Vor allem Seile und Fackeln. Schnell werden wir zu der Stelle geführt, wo die Männer verschwunden sind. Wir gehen vor und stehen bald darauf in einem Gangwirrwarr. Eine vermauerte Höhle scheint uns den Durchgang zu versperren. Shaddock schlägt mutig gegen die Mauer, doch plötzlich ist er total verändert. Er ist sehr traurig, sieht keinen Sinn mehr im Leben und rennt davon. Nur knapp können wir ihn daran hindern, sich eine Schlucht hinabzustürzen. Nach einigen Kämpfen mit diversen Ghulen und Skeletten können wir die Höhle weiter durchqueren. Wir lernen dabei, das Karnelian eine Gabe hat Untote zu vertreiben, die uns einige Zeit lang nicht angreifen. Außerdem stellen wir mit erschrecken fest, das die Ghule in der Lage sind uns zu lähmen. Wir haben nur noch die Wahl uns durch ein Loch in der Wand hinabzulassen, dort stehen wir vor einem See. Wir erkunden die Höhle weiter und finden einen verschütteten Gang, den wir nicht weiter erkunden können. Ausserdem lesen wir eine Kette, sowie einen Streitkolben auf. Beide sind scheinbar magisch verbessert. In einer der Höhlen werden wir plötzlich angegriffen, die Ghule haben uns schon fast gestellt. Shaddock bekommt noch mit, wie sich einer auf seinen leblosen Körper stürzt um ihn zu fressen. Plötzlich erscheint ein bläulich leuchtender Zwerg, der Shaddock vor dem sicheren Tod bewahrt indem er den Ghul mit einem wuchtigen Hieb tötet. Wir beschließen hier zunächst zu rasten. In einigen Abständen meinen wir eine Gestalt in den Schatten zu sehen. Jack kann während seiner Ruhezeit nicht mal schlafen deswegen und beschließt das wir weitergehen sollten. Wir klettern einen alten Brunnen herauf und finden uns in einem Gemäuer wieder. Neugierig wie wir sind öffnen wir einen der herumstehenden Sarkophage und sehen uns prompt einer Mumie gegenüber. Nach einem langen und harten Gefecht können wir sie schwer verwundet vernichten. Dank Shaddock, der seinen ganzen Mut zusammengekratzt hat um sie mit Feuer in Brand zu setzen! Kaum das der Kampf aufgehört hat stehen wir dem mysteriösen Mann gegenüber, der uns die ganze Zeit beobachtet hat. Er stellt sich vor als Uzir und ist recht eindeutig ein Vampir. Er versucht nicht mal das vor uns zu verheimlichen sondern bietet uns einen Handel an: Er lässt uns am leben und dafür gewähren wir ihm freies geleit. Was das für Karnelian bedeutet sollte klar sein: Eine schwierige Entscheidung, damit würde er gegen den Kodex seiner Religion verstoßen. Was den anderen bis dato aber noch nicht bewusst ist. Letztendlich verständigen wir uns darauf, zunächst einmal zu rasten.

Kapitel 3

Weiterhin der 27.06.371 ac:

Wir haben geruht, es ist dunkel und das Zeitgefühl ist weg. Außerdem steht eine Entscheidung an. Karnelian Twinblade, Bruder zu Kiri-Julith, hat eine schwere Entscheidung getroffen und gewährt Uzir freies geleit. Dieser erzählt ein wenig über die Geschehnisse vor Rund 400 Jahren, vor allem erfahren wir von ihm wozu Adamanten genutzt werden. Nämlich für dunkle Rituale! Zu guter letzt rät er uns schnellstens einen Priester aufzusuchen, die Wunden unseres Kampfes mit der Mumie beginnen schon fürchterlich zu jucken und die Haut wird trocken. Sofort begeben wir uns aus der Höhle hinaus und tragen unser Anliegen Bruder Pius vor, dieser nimmt sich unserer Wunden an. Wir besorgen uns neuen Proviant. Zwischenzeitlich fällt Jack auf, das Karnelian recht barsch auf Nachfragen reagiert was mit ihm sei. Jack kann nicht wissen, das Karnelian das Vertrauen seines Gottes verloren hat, so bohrt er weiter. In der Höhle verbreiten wir noch die Informationen, das wir einige Untote vernichtet haben. Wir hoffen dadurch die Männer der Siedlung, welche hier schwer für Allatus schufteten müssen, damit zu motivieren wenn wir sie befreien wollen. Doch zunächst geht es noch einmal zu Uzir. Mit dem klären wir die letzten Formalitäten: Er darf keine Nachkommen mehr zeugen, außerdem bekommt er genau 14 Tage Vorsprung, bevor wir uns an seine Ferse heften um ihn zu stellen. Shaddock nimmt noch einen Adamanten an sich, denn wir haben noch einen Auftrag zu erfüllen.

Es ist nun an uns, einen Plan zu erarbeiten, wie wir die Männer aus Esker befreien.

01.07.371 ac:

Wir schaufeln den verschütteten Gang frei, dabei finden wir die Überreste eines Zwergen. Er hat eine wuchtige und vollkommen intakte Axt dabei. Shaddock meint in ihm seinen Retter zu sehen. Ansonsten verstreicht der Tag ereignislos.

02.07.371 ac:

Der Tag des Angriffs, wir haben uns einen Plan sorgfältig zurechtgelegt und führen ihn aus. Nach einem kurzen Kampf sind die Wachen in der Mine erledigt. Wir befreien die Männer und schaffen alle hoch. Karnelian wurde bei diesem Kampf schwer verletzt, so das wir ihn schnellstens zu Bruder Pius bringen. Glücklicherweise kann er seine Wunden heilen, nur um ein Haar musste Karnelian nicht vor Kiri-Jolith treten. Zu diesem Zeitpunkt sicher sehr vorteilhaft. Die Männer werden weggebracht, die wehrfähigen unterstützen uns. Noch vor Einbruch der Dunkelheit wollen wir Allatus ausschalten. Shaddock kundschafet die Lage aus und kann uns genaue Informationen geben, wo Allatus sitzt und wie viele Wachen zu finden sind. Auch diesen Angriff können wir gewinnen, einige der Dorfbewohner werden jedoch verletzt. Allatus wurde schwer verwundet, Bruder Pius lässt seine Wunden schließen und wie vom Blitz getroffen stürmt Allatus los. Er versetzt dem ehrwürdigen Bruder einen Tritt und reitet davon. Jack Crown reitet ihm hinterher um den Schurken erneut zu stellen. Doch jemand kommt ihm zuvor. Das Pferd von Allatus scheut, er fällt hinab und dabei so unglücklich das er sich das Genick bricht und auf der Stelle tot ist. Normalerweise sollte ein erfahrener Reiter wie Allatus so einen Sturz überleben.

03.07.371 ac:

An diesem Tag sind die Bürger von Esker endlich wieder vereint und bedanken sich überschwänglich bei uns. Wir wiegeln ab, das wir nur unsere Pflicht getan haben und bereiten uns auf die Abreise vor.

04.07.371 ac:

Shaddock und Jack würden gerne noch einmal in die Minen hinabsteigen, doch die Bürger von Esker sind schon dabei den Eingang wieder zu verschütten. Karnelian ist schon aufgebrochen, so das sie sich beeilen um ihn einzuholen. Er sitzt vollkommen ungewöhnlich auf seinem Pferd, ist unrasiert und zündet sich gerade Rauchkraut an. Was ist nur mit Bruder Karnelian Twinblade los? Zurück in Haven wird Bruder Kaplan über die Geschehnisse informiert, Tristan ist es recht gleichgültig was in Esker passiert ist. Er will auch unser Geld nicht mehr rausrücken. Obwohl wir keinen Adamanten erstanden haben. Also machen wir uns auf zu Lemuel, kaum sind wir 3 dort angekommen ist eine große Anzahl von Kiri-Jolith Brüdern eingefallen und sie nehmen Hieronymus, Ishar und Shaddock fest. Ihnen wird vorgeworfen mit dem bösen zu paktieren, womit sie sich der Ketzerei schuldig machen. Erwähnte Jack schon, das er Haven für ein sehr unwirtliches Pflaster hält?

Kapitel 4

05.07.371 ac:

Karnelian wird zu Bruder Kaplan vorgeladen, er soll bestätigen was dieser über Shaddock Dryle in Erfahrung gebracht hat. Schließlich wird Karnelian angewiesen, den Adamanten von Shaddock zu besorgen, bzw. diesem anzutragen den Adamanten auszuhändigen. Des weiteren schaut er im Paladin-Tempel vorbei und richtet aus, das Bruder Pius aus Esker dringend Ablöse benötigt. Nach der Unterredung mit Karnelian wird Shaddock freigelassen und von 2 Bütteln begleitet, er händigt ihnen einen Kieselstein als Adamanten aus (!) und vergräbt den eigentlich am Stadtrand. Jack hat finanzielle Probleme, er arbeitet als Packer und erfährt von einer günstigen Unterkunft. Dort wird ihm in der Nacht auch prompt sein Schwert gestohlen. Haven wir ihm immer unangenehmer.

06.07.371 ac:

Nach der unüberlegten Aktion wird Shaddock wieder verhaftet und kann sich mit ein paar Kndern im Gefängnis herumschlagen. Karnelian findet Jack beim arbeiten und berichtet das es demnächst die Verhandlungen von Shaddock und Hieronymus geben wird.

Die Zeit verstreicht.

09.07.371 ac:

Der Hochgeweihte und Patriarch von Haven, Iontas Edisan, selber führt den Vorsitz. Zunächst wird die Anklage gegen Ishar und Meister Hieronymus vorgetragen. Als Zeugen werden Karnelian Twinblade, Jack Crown und Lemuel aufgerufen. Es kommt zu großen Unruhen, nachdem Jack Crown von den Geschehnissen in Esker berichtet und nichts außen vor lässt. Die Menge erwartet, das Karnelian postwendend auf den Scheiterhaufen verfrachtet wird. Auf Grund der vorliegenden Fakten werden die beiden angeklagten schuldig gesprochen. Im letzten Augenblick spricht Meister Justarius, Ermagier der roten Robe, vor und kann den Hochgeweihten davon überzeugen das die Angeklagten unschuldig sind. Sie kommen frei.

Karnelian Twinblade wird der Ketzerei schuldig gesprochen, sein Leben wird in die Hände des Ordens gelegt. Er muss Haven allerdings binnen 3 Tagen verlassen und möge nie wieder hier auftauchen. Im Anschluss wird er aus seinem Orden verstoßen und muss seinen gesamten Ordensbesitz abgeben.

Shaddock Dryle wird ebenso der Ketzerei schuldig gesprochen. Er hat 50 Stahl zu zahlen und Haven binnen 24h zu verlassen, außerdem bekommt er ebenso verboten die Stadt jemals wieder zu betreten.

Wir beschließen am nächsten Tag nach Esker zu reisen und uns dann schnellstens nach Long Ridge aufzumachen. Denn wir vermuten das Uzir dort hin aufgebrochen ist.

10.07.371 ac:

In Esker nimmt Karnelian die Rüstung von Allatus an sich, sie hing noch in Bauer Bristols Gehöft, und wir rasten einen Tag.

11.07.371 ac:

Die Reise nach Long Ridge beginnt. Gegen Abend erreichen wir eine Dorfruine, Eld Manor. Etwas abseits davon finden wir ein altes verlassenes Haus. Der uns begleitende Kender, von der Neugier gepackt, schaut sich darin um. Die anderen öffnen die Türe und werden alle von einer seltsamen Angst gepackt. Karnelian stürzt davon, ihm ist schrecklich unheimlich. Wir beschließen weiterzureisen, doch der Kender (Lian Eckernflitscher) bleibt zurück. Eine Stunde später rasten wir. Der Bewohner des Hauses, Lord Mondabar Sal Manor, seines Zeichens gefallener Paladin Ritter, berichtet: "Vor einigen Tagen habe ich diese Männer getötet", dabei wirft er uns die Köpfe von 6 Ergothianern vor die Füße, "die beiden Untoten konnten fliehen. Euer Kamerad wird mein Haus nicht mehr verlassen und nun tretet aus meinen Augen!" Wir wissen also, das wir auf der richtigen Spur sind.

12.07.371 ac:

Wir treffen auf William, ein Fährtenleser, der uns von seltsamen Geschehnissen in Long Ridge berichtet. Wir nehmen an, das die Vampire dort hindurchgekommen sind und heuern ihn an.

13.07.371 ac:

Kaum in Long Ridge angekommen stellen wir fest, das kaum Leute in der Stadt unterwegs sind. Wir suchen den Tempel auf, er ist Habakuk geweiht, wo uns der Priester von 6 Leuten erzählt. Sie alle leiden an einer seltsamen Krankheit und sind sehr schwach. Nachdem wir mit ihnen geredet haben sind wir ziemlich sicher das Uzir hier gewesen ist und noch etwa 4 Tage Vorsprung hat. Also müssen wir uns entscheiden wohin wir nun wollen, Richtung Crossing oder Richtung Zaradene.

14.07.371 ac:

Wir entscheiden uns nach Crossing zu reisen, dort könnte Uzir sich auf ein Schiff begeben um in

seine alte Heimat zurückzukehren.

15.07.371 ac:

Kurz vor Nordfeste treffen wir auf einen Außenposten der solamnischen Armee, die Wachen erzählen uns das vor 3 Nächten ein Planwagen Richtung Crossing unterwegs gewesen ist. Sodann ziehen wir weiter, nachdem wir William entlassen haben und erreichen abends Crossing. Da die Tore schon verschlossen sind, rasten wir davor.

16.07.371 ac:

Wir suchen uns eine Unterkunft, das Lord Gunthars. Karnelian unterhält sich mit einem Bettler (Joshua) und bekommt, nachdem er ihn ordentlich versorgt hat, interessante Informationen von ihm: "Es gab 2 Tote vor ein paar Tagen am Osttor, außerdem konnte ich herausfinden wohin der Planwagen gebracht wurde, von dem ihr gesprochen habt." Er führt in zu einem Lagerhaus, von dem Karnelian uns später berichtet. Wir brechen noch am selben Tag auf um die Vampire zu stellen. Im Lagerhaus steht ein Sarg, den wir in unserem jugendlichen Wahn öffnen. Denn nun stehen wir Salicius gegenüber, dem wir mit unseren Waffen scheinbar keine Wunde zufügen können. Er verletzt uns schwer, Karnelian geht zu Boden (wie immer!) und seine Seele scheint sich von seinem Körper zu lösen. Jack und Shaddock ändern die Taktik und reißen die Planken des Lagerhauses ein. Durch die Sonnenstrahlen können wir Salicius schließlich vernichten. Shaddock eilt los um Hilfe für Karnelian zu holen. Dabei gelangt er an einen gewissen Thomas, der sich darum kümmern wird einen Priester zu holen. Dieser Priester erweckt Karnelian wieder ins Leben, für satte 200 Stahl. Wir stellen später fest, das es sich um einen Hiddukel-Priester gehandelt haben muss. Jack eilt zu einem Habakuk-Priester, Kalim, dem er alles berichtet. Dieser bricht unter den geschilderten Erlebnissen fast zusammen kann aber einige Wunden verarbeiten. So berichten wir schließlich alles ausführlich im örtlichen Paladin-Tempel und bringen Jack schließlich noch ins Siechenhaus. Dort kümmert man sich um ihn und in der Nacht wird auf dringendes flehen auch ein mächtiges Wunder für ihn gewirkt. Die Gruppe ist nicht mehr in den Fängen des Seelenhändlers, zumindest denkt sie das!

Kapitel 5

17.07.371 ac:

Wir stellen fest, das der Lagerschuppen leergeräumt ist und Joshua aus seiner Situation den bestmöglichen Profit schlagen will, dafür kann er auch interessante Informationen besorgen: "Es wurde ein Sarg verladen. In der roten Laterne könnt ihr einen Minotaurus finden, der von dem Schiff kommt auf das er verladen wurde." Bevor wir diesem Hinweis nachgehen, bieten wir noch Bruder Martin im Paladin Tempel unsere Hilfe an. Doch es wird uns geraten, uns nicht mit Untoten anzulegen. Wir müssen wohl noch an unserem Ruf arbeiten. Der Minotaurus stellt sich als schwieriger Gesprächspartner heraus, der sehr stark auf seine Ehre bedacht ist. Wir können von ihm erfahren, das er auf der 'Zorn von Mitras' anheuerte. Sobald der Sarg verladen wurde und das Schiff abgelegt hat ist er von Board gegangen und in den Hafen zurückgeschwommen, da er schon einmal erlebt hat das ein Mensch eine Leiche überführen wollte. Diese Erfahrung hat ihm gereicht. Er meint das es aussichtslos ist die 'Zorn von Mitras' zu verfolgen, da es kein Schiff gibt das mit ihr mithalten könne. Immerhin erfahren wir, das sie nach Sanction unterwegs war. Sodann unterrichten wir Bruder Martin und bereiten uns selber vor weiterzureisen. Schliesslich müssen wir in Zaradene noch etwas erledigen.

21.07.371 ac:

Wir reisen Richtung Nordfeste und lagern kurz davor.

22.07.371 ac:

Das Rasten ist diesen Abend beschwerlich, da es sehr stark regnet. Glücklicherweise sind wir gut ausgerüstet und werden kaum nass.

23.07.371 ac:

Unter einer Baumgruppe finden wir die Leiche eines Elfenmädchens, um den Hals ein Medaillon auf dem eine Waagschale abgebildet ist. In der Ferne steigt eine Rauchfahne auf, der wir folgen. Da wir noch weit entfernt sind beschliessen wir zu lagern. Kurze Zeit später werden wir angegriffen, von einem Hobgoblin. Einen kurzen Kampf später können wir ihn stellen, Jack wird dabei schwer verwundet. Der Hobgoblin hat scheinbar Gift verwendet, das Shaddock sodann an sich nimmt. Karnelian ist darüber nicht sonderlich erfreut.

24.07.371 ac:

Bestätigt in unserem Verdacht, die Hobgoblins könnten das Elfenmädchen getötet haben und evtl. ihre Eltern verschleppt macht sich Shaddock auf das Lager zu erkunden: Es riecht noch förmlich nach Goblin und 2 abgeschabte Baumstämme lassen darauf schliessen das Gefangene dort angebunden waren. Der Tag verstreicht und wir verirren uns des öfteren bei dem Versuch gemeinsam das Lager zu finden. Interessant ist: Shaddock wirft des öfteren eine Münze, bevor er schwierigere Aufgaben angehen will. Manchmal lächelt er danach selbstzufrieden, manchmal ist er betrübt. Noch beachten wir dem keine besondere Aufmerksamkeit.

25.07.371 ac:

Wir erreichen gegen abend Zaradene und quartieren uns im Gasthaus 'Zu den drei Eichen' ein.

26.07.371 ac:

In der örtlichen Gilder erkundigen wir uns nach einem vermissten Händler, es muss sich um Talvin Rackell handeln. Dieser hat noch Schulden bei der Gilde, die wir begleichen. Da er keine Familie hat, spenden wir den Rest des Geldes das wir für seine Ware bekommen haben im Habakuk Tempel. Desweiteren werden wir an ein Haus verwiesen, wenn wir uns für die Belange der Elfen interessieren. Dort begeben wir uns hin: Der Bogenmacher Kalessian nimmt sich unsere an und wir berichten ihm die Geschichte mit dem Elfenmädchen. Vor einiger Zeit ist der Tuchhändler Talin Thalass verschwunden, das Medaillon zeigt das Symbol der elfischen Händlerkaste Methalin. Wir beschliessen dem Überfall auf den Grund zu gehen und Kalessian wird uns begleiten. Also rüsten wir uns aus und bereiten uns auf die Reise vor.

28.07.371 ac:

Kalessian kann eine Spur ausmachen von 10 Goblins und 3 Hobgoblins, der wir folgen

03.08.371 ac:

Wir befinden uns auf dem alten gelehrten Weg, Kalessian führt uns weiter.

04.08.371 ac:

Es scheint so, als haben wir das Lager der Goblins ausgemacht: Eine von einem Steinwall umgebene Siedlung breitet sich vor uns aus. Sodann macht Kalessian sich daran diese auszuspähen: Es handelt sich um eine Lagerstätte, die deutlich mehr als die anzutreffenden 9 Goblins beheimaten könnte. Im Westen gibt es eine etwa 3x4 Meter grosse Höhle, dort wachen 2 Hobgoblins. Ausserdem schlängelt sich dort ein Pfad über den Berg. Wir besprechen den Plan für unseren Angriff und schlagen zu. Glücklicherweise sind die Goblins am Tag fast blind, so dass wir sie problemlos überwältigen können. Langsam tasten wir uns in die Höhle vor. Plötzlich werden wir von 3 Worgs angegriffen. Nur mit Mühe und Not können wir sie überwältigen. Karnelian hat es schwer erwischt und wir tragen ihn zunächst heraus. Ohne Hilfe wird er vermutlich sterben. Die Hobgoblins ziehen sich tief in die Höhle zurück, so beschliessen wir draussen zu bleiben und uns auf einen Angriff vorzubereiten. Dazu erklimmen wir den etwa 3 Meter hohen Wachzaun und warten. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit nähern sich gewaltige Schritte aus der Höhle und plötzlich stehen wir einem gewaltigen Oger gegenüber, flankiert von 3 Hobgoblins. Er versucht mit uns zu verhandeln, doch wir eröffnen das Feuer. Da wir uns klug positioniert haben, können wir die 4 Gegner niederstrecken und ...

Kapitel 6

... uns erst einmal in aller Ruhe umsehen, nachdem wir Kalessian und Karnelian ihre Wunden versorgt haben. Shaddock erkundet die Höhle und entdeckt den Wohnraum des Ogers, sowie eine Höhle in der ein grosser Stein einen Durchgang versperrt. Scheinbar hat der Oger ihn in den Durchgang gerollt. In der Wohnhöhle scheinen am interessantesten zu sein: Eine grosse verschlossene Holztruhe, sowie diverse Pergamente (alle in Ogrisch geschrieben). Sogleich macht sich Shaddock, der Gewürzhändler, daran die Truhe zu öffnen. Nur seine guten Reflexe verhindern das er von einer Dorn-Falle erwischt wird. Er entdeckt: Einige edle Gewänder, eine kleine Holztruhe, 2 grosse prallgefüllte Lederbeutel mit Geld, einen Schriftrollenbehälter, sowie eine verkorkte Tonflasche, in der sich Unmengen an harzigem Gift befinden. Neugierig versucht er den Schriftrollenbehälter öffnen und kann wiederum nur knapp einer Falle entgehen, diesmal züngelt eine Feuersäule nur knapp an ihm vorbei. Doch beim öffnen der kleinen Truhe verlässt ihn sein Glück. Hat er seine Münze etwa nicht geworfen? Er erleidet Höllenqualen, erleidet schwere Verbrennungen und stürzt bewusstlos zu Boden. Die Truhe hingegen ist auf und Jack wird ihn später finden und heraustragen. In der Truhe befindet sich ein verschnürtes Stück Pergament, sowie ein Flakon in dem eine dunkle Flüssigkeit enthalten ist. Jack hat in der Zwischenzeit den Oger durchsucht und bei ihm 6 ungeschliffene rote Steine, einen Beutel mit Holunderblättern, einen Kristallstein, einen Schriftrollenbehälter, sowie diverse Kleinigkeiten entdeckt. Ausserdem ein Medaillon, das eine Mondsichel zeigt.

In dieser Nacht geschieht etwas sonderbares. Karnelian betet zu seinem Gott und scheint die Gabe bekommen zu haben Shaddock zu heilen. Es ist so als sei ihm nie etwas geschehen.

05.08.371 ac:

Etwas erholt geht Kalessian auf die Jagd, wohingegen wir uns an die schwere Aufgabe machen den grossen Stein beiseite zu rollen. Nach langer Zeit und einigem technischen Ungeschick gelingt es uns endlich. Dahinter befinden sich Talin Thalas und seine Frau, die erfreut sind endlich befreit worden zu sein. Am Abend entbrennt noch eine Diskussion zwischen Shaddock auf der einen Seite und Karnelian und Jack auf der anderen Seite. Es geht grösstenteils um das Verhältnis zwischen Gut und Böse.

06.08.371 ac:

Kalessian und seine geretteten Freunde beschliessen nach Qualinost zu reisen, um die restlichen Elfen zu informieren. Wir hingegen reisen nach Solace, auf dieser Reise diskutieren wir des öfteren über Shaddocks Münze. Er versucht mehrere Male sie loszuwerden, ohne Erfolg.

07.08.371 ac:

Spät in der Nacht erreichen wir die Stadt und quartieren uns im 'Gasthaus zur letzten Bleibe' ein.

08.08.371 ac:

Wir besuchen den hiesigen Paladin-Tempel um uns Klarheit über die erbeuteten Gegenstände zu verschaffen. Allerdings kann der Bruder uns bei den meisten Gegenständen nicht helfen, da sie magisch sind. Er verweist uns nach Tantalos zur dortigen 'Schule der hohen Magie'. Allerdings kann er uns etwas über die Pergamentrollen erzählen: Das eine ist eine Schiffskarte, besonders hervorgehoben ist die Route Xaktarot-Nervil. Es gibt einen Vertrag zwischen Korazul (scheinbar der Oger) und einem Meister Alexius. Der Meister soll für Korazul geeignete Opfer ausfindig machen, anscheinend Elfen. Diese werden dann nach Nervil verschifft. Schliesslich gibt es ein Schreiben von einem gewissen Lord Donnag, aus Daltigot, geschrieben im Herbst 370: "Verschafft mir mehr Elfen! Sonst wird es euch schlecht bekommen." Dieser Lord Donnag scheint nicht zu unserem neuen Freund zu werden. Zu Shaddocks Münze kann der Bruder berichten das sie verflucht ist, da sie dem bösen Gott Hiddukel geweiht ist. Seiner Meinung nach ist Shaddocks Seele verloren.

09.08.371 ac:

Wir reisen nach Tantalos und schliessen in der 'Schule der hohen Magie' einen Handel ab. Gegen 300 Stahl wird Meister Borgrim die Sachen analysieren. Allerdings kann er uns am nächsten Tag Informationen geben.

10.08.371 ac:

Unsere Befürchtungen werden wahr, bei der roten Flüssigkeit handelt es sich vermutlich um das Blut eines Elfen. Dieses wird für ein dunkles Ritual benötigt, das seinem Benutzer scheinbar Jugend verspricht. Nebenbei verrät er uns, das wir einen magischen Streitkolben bei uns tragen. Dieser wird nie zerbrechen und seinem Träger im Kampf helfen. Die Kette aus Uzirs Höhle verleiht ihrem Träger Vorteile im Umgang mit anderen Menschen. Wir nehmen die Informationen dankend an und entlohnen Meister Borgrim, indem wir alles ausser diesen 3 Gegenständen dortlassen. Schliesslich bitten wir darum, die Informationen in einem versiegelten Umschlag an uns mitzugeben. Sodass wir einen Beweis haben, da wir nun nach Qualinest reisen wollen.

11.08.371 ac:

Das Seelenheil unseres Gefährten Shaddock hat Vorrang, so werden wir zunächst nach Crossing reisen. Er möchte sich mit einigen Priestern bereden. So vergehen einige Tage in denen Shaddock mit vielen Leuten redet und seinen Gewissenskonflikt austragen muss. Auch seine beiden Gefährten hören ihm zu, diskutieren mit ihm und geben Ratschläge. Doch letztendlich hat jedes denkende Wesen die Möglichkeit bekommen, sich für sein eigenes Schicksal zu entscheiden. Genau deswegen ist es eine Entscheidung die Shaddock mit sich alleine ausmachen muss. Für seine 2 Freunde hat es zeitweise den Anschein, als wenn er versucht seine Seele möglichst optimal zu verschachern. Nach langen Tagen des Grübelns entscheidet er sich schliesslich seine Sünde zu beichten. Dazu müssen wir allerdings nach Tantalos reisen, da es dort den nächsten Kiri-Jolith-Tempel gibt.

25.08.371 ac:

Nach einem langen Gespräch mit Bruder Elim gesteht Shaddock sich der Habgier schuldig gemacht zu haben und dankt Kiri-Jolith dafür das er sein Vertrauen in ihn gesetzt hat, als er ihn durch Bruder Karnelian Twinblade geheilt hat. Bruder Elim erteilt ihm die Absolution und trägt ihm auf: "Spendet einen angemessenen Betrag an die Kirche und kümmert euch darum das die Münze zerstört wird." Anschliessend unterhält er sich mit Karnelian, sichtlich erstaunt das dieser kein Bruder zu Kiri-Jolith mehr ist. Shaddock spendet fast sein gesamtes Vermögen an den Tempel und schmelzt die Münze bei einem örtlichen Schmied

Kapitel 7

[...]

Kapitel 8

21.09.371 ac:

Sanction liegt in der Dunkelheit. Wir beobachten weiterhin den Tempel und verfolgen auch 4 der Karren.

Diese überqueren eine Brücke im Norden, dabei fällt uns ein kantiger gerüsteter Mann auf. Auf dem Rückweg

von der dortigen Seite geraten dir Wagen in einen Hinterhalt und werden entwendet. Wir kämpfen mit

den Personen und stellen fest das es sich um einige Drakonier handelt, die von einem Mann geführt werden. Dieser kann entkommen und wir ziehn uns ins Gasthaus zurück.

22.09.371 ac:

Es ist weiterhin sehr dunkel, zusätzlich ist schwerer Nebel aufgezogen. Wir stellen fest,

das der Tempel inzwischen befestigt wurde.

23.09.371 ac:

Inzwischen sind dicke Regenwolken in Sanction aufgezogen und es regnet aus einem Guss. Wir können herausfinden, dass die bewachte Brücke in die Slums führt. Nachdem wir einen Obulus entrichten sehen wir uns dort etwas um und finden tatsächlich einen verlassenen Paladin-Tempel in dieser trostlosen Stadt. Sogleich machen wir uns daran, diesen näher zu untersuchen und finden eine geheime Kammer, die von einem der Flure abgeht. Von hier geht es tief unter die Oberfläche, scheinbar ein Gangsystem, das sich unter der Stadt herschlingt. Während wir so umherirren lösen wir eine Steinfalle aus und finden uns danach, sehr benommen im Tempel wieder. Doch warum wir eigentlich hier sind, weiss keiner von uns mehr so genau. Auf dem Rückweg ins Gasthaus werden wir verfolgt, wir können den Verfolger stellen und ihn befragen: Der beobachtete kantige Mann heisst Molandor, viel mehr kann oder will er uns auch nicht verraten.

24.09.371 ac:

Wir verbringen einen weiteren Tag vor dem Tempel und befragen einen der hiesigen Gossenzwerge, dieser will sich sogar mit uns treffen und wir stellen einige Fragen. Er hört sich um.

25.09.371 ac:

Wir bekommen die Nachricht, dass uns ein gewisser Tralluck sprechen möchte. Dieser meint er hätte einige Informationen für uns über den Verbleib von Usir, allerdings müssten wir einen Handel abschliessen und einen Bosak töten, der ihm ein Dorn im Auge ist.

26.09.371 ac:

In dieser Nacht bekommen wir Besuch und werden verschleppt. Wir kommen in die Slums, da ein Gernulf mit uns sprechen will. Er rät uns mit Braksas Kontakt aufzunehmen, wenn wir etwas über Usirs Verbleib herausbekommen möchten.

27.09.371 ac:

Wir schleichen uns in Braksas Anwesen, scheuen doch den direkten Zweikampf mit ihm. Es kommt zu einem Kampf, wir müssen uns einige Zeit ausruhen.

02.10.371 ac:

Wir sehen uns weiter in dem Haus um und treffen schliesslich auf Bruder Braksas. Dieser gibt sich sehr kooperativ, wenn auch etwas verärgert dass wir einige seiner Diener getötet haben. Schliesslich verrät er uns sogar, wo sich Usir aufhält. Nicht jedoch ohne uns einmal zu sondieren und ein "Uhhhh schrecklich, wie Gut!" auszustossen. Am selben Tag machen wir uns noch auf um Usir zu stellen. Er verlangt einen ehrenhaften Kampf mit Bruder Karnelian, den er auch zunächst bekommt. Doch es wird schnell klar dass der Prieser, noch nicht wieder im Besitz seiner Mächte, keine Chance hat. Also mischen Jack und Shaddock sich ein. Sofort beginnt der Vampir seine schreckliche Macht einzusetzen. Nur mit viel Glück, die Götter müssen sehr gnädig gestimmt gewesen sein, können wir erst seinen Sarg entzünden und dann das Haus in Flammen stecken. Wir fliehen ins Tageslicht und können nur hoffen, dass Usir keine Chance hat das Haus zu verlassen.

13.10.371 ac:

Wir nehmen das erstbeste Schiff zurück nach Crossing. Jack und Shaddock suchen sehr schnell das Sichenhaus auf, die Begegnung mit Usir hat deutliche Spuren hinterlassen. Die Götter gewähren ihnen beiden ein Wunder! Karnelian stellt inzwischen fest, das sein Gott ihm wieder Mächte verleiht. So scheint seine Busse wohl geleistet.

Kapitel 925.10.371 ac:

Wir brechen nach Tantalos auf. Shaddock reist mit uns, er möchte in Neuhafen den Kontakt zu einem Majere-Priester suchen.

28.10.371 ac:

Ankunft in Tantalos. Karnelian sucht den Kiri-Jolith Tempel auf, während Jack und Shaddock zu Meister Borregrim gehen um einige Antworten zu erhalten.

Über das Oger-Ritual gibt es wenig Neues, doch ist es bis Wayrecht gegangen. Über Alexius kann er uns nicht mehr berichten, als das es sich um einen ergotianischen Namen handelt. Er will sich aber weiter umhören. Adamanthen können jede Form von Magie unterstützen, nicht nur böse. Um einiges schlauer begeben wir uns ins Gasthaus.

29.10.371 ac:

Karnelian bekommt ein neues Priestersymbol und wir reisen weiter nach Neuhafen.

Shaddock trennt sich von uns, nachdem ein großes Fest gefeiert wurde und wir überwintern.

15.04.372 ac:

Wir brechen auf nach Solace, unterwegs übernachteten wir in Torweg.

16.04.372 ac:

Wir erreichen das "Gasthaus zur letzten Bleibe".

17.04.372 ac:

Wir reisen weiter nach Tantalos und bitten erneut um ein Gespräch mit Meister Borregrim. Dieser hat einiges über Alexius in Erfahrung gebracht: Er gehört nicht der Konklave an. Vor etwa 12 Jahren stellt sich ein junger Mann, vielleicht 15 oder 16, dieses Namens hier vor und wollte ausgebildet werden. Er wurde jedoch abgewiesen. Dieser Junge schien nicht aus Abanasinia zu kommen, wirkte verhalten als wenn er ein Geheimnis mit sich trägt. Er gab an aus Longridge zu stammen.

22.04.372 ac:

Wir erreichen Longridge und suchen den örtlichen Priester auf. Bruder Bergarin kann uns auch gut weiterhelfen, da er meint sich an einen Jungen erinnern zu können auf den unsere Beschreibung passt. Seine Familie war nach Longridge gekommen, der Vater war Köhler.

Doch bei einem Unfall brannte das Haus ab und die Familie kam um.
Es gab nur zwei Überlebende, den jungen Alexius und einen Elf namens Kormantor.

Doch die beiden verließen Longridge. Shaddock erzählt uns, dass es sich bei Kormantor um den Majere-Priester handelt mit dem er den Winter verbracht hat.

27.04.372 ac:

Wir kommen bei Kormantors Hütte an, der Elf meditiert. Also beschließen wir zu warten.

Er kann uns berichten, dass Alexius vor Jahren aufgebrochen ist um die Magie zu erlernen,

obwohl er dies für keine gute Idee gehalten hat. Die beiden sind auch im Streit auseinander.

Zumindest kann er uns eine genaue Beschreibung von Alexius geben.

28.04.372 ac:

Machen uns auf den Weg nach Solace.

01.05.372 ac:

Caramon erzählt uns, dass Alexius einen Tag vor uns hier gewesen ist! Wir denken, dass

er unterwegs zu dem Oger ist und reisen ihm nach.

03.05.372 ac:

Das Lager ist immernoch verlassen, weit und breit kein Alexius. Doch in der Nacht geschieht etwas

seltsames, ein Schatten fliegt über unsere Köpfe und wir fühlen uns alle schwach und ängstlich.

Es scheint für diese Gefühle aber keine Erklärung zu geben. Also kehren wir um.

06.05.372 ac:

Wir folgen einem Schild im Wald, das beschriftet ist mit "Gandards Zitadelle". Jack ist etwas unvorsichtig und

fällt auf einmal in eine Fallgrube. Nur knapp verfehlen die angespitzten Stäbe sein Herz. Doch

ihm wird schon mulmig. Zumal hier unten ein recht frischer Hobgoblin vor sich hingammelt.

Die nächsten Stunden bringen faszinierende Dinge zum Vorschein, es macht den Eindruck als wenn dieser Weg

nur angelegt wurde um Eindringlinge fernzuhalten. Ein magischer Schutzweg.

Vor einer Hecke, die wir

nicht zu durchqueren vermögen machen wir Rast.

07.05.372 ac:

Da es hier kein weiterkommen gibt machen wir uns auf den Rückweg. Wir treffen auf Alexius, der nach Haven unterwegs ist und folgen ihm. Die Nacht über rasten wir sogar mit ihm.

08.05.371 ac:

Jack folgt Alexius nach Haven hinein.

09.05.371 ac:

Alexius reist wieder zurück und wir folgen ihm erneut. Stellen ihn diesmal zur Rede, doch er bestreitet vehement Alexius zu sein. Also versuchen wir ihn zu stellen. Er fliegt plötzlich in die Höhe und wirft mit Feuerbällen um sich. Wir sind froh, das er von uns ablässt und beschliessen nach Esker aufzubrechen.

10.05.372 ac:

Bruder Pius ist endlich abgelöst worden, an seiner Stelle ist nun Bruder Telvin hier.

Wir beschliessen wieder umzukehren, der alte Mann hat seine Ruhe verdient.

20.05.372 ac:

Kommen in Tantalos an und kehren in der "Hohen Schule der Magie" ein. Dort berichten wir was vorgefallen ist. Von der Zusammenkunft mit Alexius und den Erlebnissen auf dem Weg zu Gandars Zitadelle.

Wir erfahren, das Gandard ein mächtiger Magier der schwarzen Robe ist, der jedoch schon seit einiger

Zeit nicht mehr in Erscheinung getreten ist. Wir sollen die Nacht über hier bleiben, am nächsten Tag

würden wir näheres erfahren, es benötigt jedoch einiger Vorbereitungen.

21.05.372 ac:

Wir erfahren, das Alexius sich in Gandards Zitadelle aufhält. Gandar selber scheint sich nicht mehr auf Krynn aufzuhalten.

Dieses Anliegen muss dringend in Wayreht zur Sprache gebracht werden, wir sehen es als wichtig an nachzusehen was in Gandars

Zitadelle geschehen ist. Dafür erhalten wir diverse magische

Ausrüstungsgegenstände und wir bereiten uns auf dieses

Abenteuer zu bestehen.