

Dragonlance

Kampagne VIII – alle Dokumente

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

© 2010 www.thornet.de

Inhaltsverzeichnis

Charaktere.....	3
Albion.....	3
Spielberichte.....	4
Kapitel 1.....	4
Kapitel 2.....	6
Kapitel 3.....	7
Kapitel 4.....	8
Kapitel 5 - Die Jagd nach den verlorenen Kindern.....	8
Kapitel 6.....	11
Kapitel 7.....	12
Kapitel 8.....	13

Charaktere

Albion

Im Jahre 354ac wird ein kleiner menschliche Junge als Findelkind in Tantallon ausgesetzt. Der Wildhüter des Grafen Michael Mainsta von Tantallon findet ihn und nimmt ihn bei sich auf. Er bekommt den elfischen Namen Albion. Während seiner Kindheit streunt Albion häufig alleine oder in Begleitung seines Vaters

durch die Wälder um Tantallon. Er kommt jedoch wenig mit anderen Kindern in Kontakt, ist eher ein Einzelgänger. Allerdings interessiert er sich schon sehr früh für die Geschehnisse in der Welt und nimmt begierig alle Informationen in sich auf. In der Natur fühlt er sich zu Hause und lernt von seinem

Vater wie man sich als Jäger zu verhalten hat. Im entsprechenden Alter lernt er auch mit Pfeil und Bogen umzugehen, dieses Talent scheint ihm in die

Wiege gelegt zu sein. 370ac, kurz nach dem 16. Geburtstag von Albion gibt es den ersten schlimmen Einschnitt in seinem Leben: Das Haus seiner Eltern wird

von einigen Hobgoblins überfallen und niedergemacht. Seine Eltern kommen dabei um, es bleibt ihm nichts anderes über als sich bei Graf Michael zu verpflichten und für ihn zu kämpfen.

Ansonsten hätte er keine Zukunft und vor allem keine finanzielle Absicherung um am Leben zu bleiben. Die nächsten 5

Jahre reist seine Kompanie durch ganz Abanasinia und er bildet seine Fähigkeiten mit Pfeil und Bogen weiter aus. Zudem entpuppt er sich als fähiger Scout und Spurenleser. Einige Goblin-Lager konnten auf Grund der detaillierten Beschreibungen von Albion ausgenommen werden. Während seines 21. Lebensjahres trifft

die Kompanie auf einen Oger, während dieses Kampfes wird Albion schwer verletzt. Eigentlich besteht keine Hoffnung mehr für sein Leben, doch sein lebloser

Körper wird zu dem nächstgelegenen Paladin-Tempel gebracht und Albion wird die grosse Ehre zu Teil von diesem wieder ins Leben zurückgerufen zu werden.

Dies als einen Wink des Schicksals betrachtend tritt er einige Zeit später aus dem Heer aus und zieht von da an in einer Gruppe umher, die Jagd auf Wilderer macht. Dabei lernt Albion Talon Rand kennen. Dieser ist ein Mensch, geboren und aufgewachsen in Solace, der ihn einlädt in eines Tages in Solace zu besuchen.

Ab 377ac wird er ansässig in Solace und verdient sich mit der Jagd und damit der Nahrungsversorgung, sowie einem passablen Bogenbau seinen Lebensunterhalt.

Albion kehrt desöfteren im Gasthaus zur letzten Bleibe ein, einerseits um den Erzählungen Caramons zuzuhören aber auch um die neuesten Gerüchte und Geschichten aus der Umgebung zu hören.

Diese 2 Jahre verlaufen sehr angespannt. Albion und Talon Rand machen treffen des öfteren auf Drakonier im Ostwallgebirge. Sie machen es sich zur Aufgabe sie zu jagen und zu stellen,

ausserdem informieren sie die umliegenden Städte (Neuhafen und Tantallon) von der neuen Plage.

Bei ihrer Rückkehr von Tantallon, im Jahre 379ac, geraten sie in einen Hinterhalt. Dabei wird Talon getötet, Albion kann nur knapp entkommen.

Nach seiner langwierigen Genesung findet er sich eines Abends im Gasthaus zur letzten Bleibe ein.

Dort schliesst er Bekanntschaft mit einem zwergischen Krieger, sowie einem Menschen.

Spielberichte

Kapitel 1

21.6.380 A.C.: In Solace wird Mittsommer gefeiert und unter der Festgemeinde befindet sich der Zwerg Golbar, der augenscheinliche Kämpfe Geran, der aber eigentlich ein Zauberwirker ist und der Waldläufer Albion. Jeder von ihnen hat einen anderen Grund warum er nun nach Solace gereist ist, aber schliesslich handelt es sich um einen heiligen Ort.

Auch eine andere komische Gestalt hat den Weg nach Solace gefunden. Ein Wesen namens Falvin, der zunächst einmal menschen ähnlich wirkt, aber anscheinend von weit her kommt, da er mit starken Akzent und wenigen Worten spricht. Ausserdem findet sich noch desnächtens ein solamnischer Ritter namens Sir William Teswick ein, der eine Botschaft nach Neuhafen bringen soll. Sie werden aber allesamt am Mittsommertag von den Albion, Geran und Golbar ignoriert.

22.6.380 A.C.: Die Nacht ist lang der Rausch hängt so machen in den Knochen, als allgemeine Unruhe in das Lager von Geran und Golbar kommt. Der solamnische Ritter bricht auf und schert sich nicht um den Schlaf der anderen. Die merkwürdige Gestalt von Falvin, liegt Geran gegenüber, der einen günstigen Moment abwartet und dann hoffentlich unbeobachtet Magie entdecken wirkt. Falvin hat die ein oder andere Sache dabei, die auch nicht gerade unpotent ist.

Am Frühstückstische unterhalten sich der Zwerg und der Zauberwirker über die nächsten Reisepläne und über das gar beeindruckende Dorf Solace. Albion nimmt letzteres zum Anlass mit den beiden zu sprechen: "Ihr solltet ein paar Jahre hier leben um festzustellen wie langweilig es hier ist." Trotzdem erzählt der Waldläufer vor gar spektakulären Dingen. Ein seiner Freunde muss vor ein paar Tagen von Drakoniern getötet worden sein und ist begierig auf einen Rachefeldzug, für den er aber noch Leute benötigt.

Diese Unterhaltung wiederum kriegt Falvin mit, der nach Wayreth will. Er bietet einen ganzen Haufen Geld in Form von Edelsteinen an und nach einigem hin und her bricht man zu viert auf. Falvin berichtete allerdings bereits, dass er auf seinem Weg schon insgesamt 3 mal überfallen worden war, aber immer -dank seiner Magie- entfliehen konnte.

Da die Nächte lang sind erreicht man die prosperierende Stadt Neuhafen und kehrt dort ein. Der Zwerg Golbar verlangsamt die Gruppe doch ziemlich, deswegen soll am nächsten Tag ein Pony gekauft werden.

23.6.380 A.C.: Ponykauf. Danach wird Neuhafen verlassen und wir halten uns in Richtung Qualinost. Während der Wache von Geran wird es auf einmal merkwürdig still im Wald und man entdeckt einen Verfolger. Der Waldläufer ruft die Hilfe der Pflanzen und mit ein paar mächtigen Schlägen wird der Feind bewusstlos geschlagen. Der ist seltsam tätowiert hat eine bullige menschliche Statur, verfügt aber über elfische Ohren. Falvin drängt zur Weiterreise.

24.6.380 A.C.: Man erreicht bereits in den frühen Morgenstunden die Stadt Qualinost und kehrt dort ein. Der Stadtwache wurde der Gefangene übergeben, der von den offiziellen hier befragt werden soll. Man wird gebeten, bis zum Ende der Befragung in einem Gasthaus zu bleiben. Falvin drängt zur Weiterreise aber er wird ignoriert.

25.6.380 A.C.: Am morgen wird man informiert, dass der Gefangene letzte Nacht einen Fluchtversuch unternommen hatte und dabei getötet wurde. Von den Elfen wurde man dann nicht

länger aufgehalten, man sollte aber nicht mehr durch das Reich Qualinost reisen um dahin zu gelangen, da der General keinen Ärger haben wollte.

Man hält sich an diese Weisung eher mässig, ist aber so freundlich einen Bogen um die Stadt zu schlagen. Die Reise gestaltet sich als schwierig und nach einer unerfreulichen Flussüberquerung macht man Lager.

In der Nacht wird man abermals von diesen Wilden plus einen Magier angegriffen. Albion ist direkt verzaubert und versteht nicht warum wir uns zur Wehr setzen. Die Wilden ignorieren uns, aber strecken mit mächtigen Schlägen Falvin nieder. Der Magier kann gefangen werden, ist aber eher widerspenstig was die Befragung angeht. Die Tarnung Gerans ist aufgehoben, denn er zaubert offen vor seinen Begleitern. Und nicht nur seine sondern auch die Tarnung Falvins schwindet mit seinem Tod. Er verfügte über eine gar ungewöhnliche Physis.

Eine lange Diskussion beginnt, nicht gerade sehr produktiv da Albion immer noch unter einem Zauber steht und sich eher unproduktiv verhält und dafür auch die flache Seite der Zwergenaxt kennenlernt.

Der Magier, dessen Name Norn ist, hat ein paar Gegenstände bei sich, darunter einen Befehl von einer Frau namens Myrielle de Saignon, die den Unheilsschwangeren Titel Nachtmeisterin trägt. Ausserdem wird dort jemand namens Assam in Zak Zaroth erwähnt und der genaue Auftrag den Norn ausführen sollte. Es besteht kein Zweifel: Norn ist ein Mörder und Attentäter.

Es entwickelt sich eine lange Diskussion, ob der nächsten Schritte, aber schweren Herzens ringt sich Geran dazu durch weiter in Richtung des Turms zu gehen, auch wenn ihn da der Tod erwarten könnte in Form des Tests. Diese Entscheidungsfindung braucht 2 Tage.

7.7.380 A.C.: Man ist weit gereist und der Waldläufer hat sicher geführt. Man wartete bereits seit zwei Tagen auf den Turm als er endlich erscheint. Man betritt die Hölle auf Erden und verliert den Weg aus den Augen, da man sich gegenseitig zu grosser Eile antreibt. Nach ein paar Stunden des Herumirrens übernimmt die Angst die Überhand und man verliert nicht nur den Weg sondern sich gegenseitig.

14.7.380 A.C.: Man erwacht im Turm. Nachdem das Nötigste wie waschen und essen erledigt worden ist, wird man zum Turmherrn Justarius gerufen. Er wird über das Erlebte instruiert und er selber stellt fest, dass wir mit einem Oger zusammen gereist sind. Falvins Rasse wird von dem Magier als Irda bezeichnet. Was das alles zu bedeuten hat, kann sich der Magier nicht erklären, findet den Befehl, den man Norn abegenommen hatte, aber als beunruhigend. Geran meldet sich zum Test an und wird durch die Worte von Justarius nicht gerade aufgeheitert.

21.7.380 A.C.: Geran unterzieht sich nach allerlei Unterhaltung mit Novizen und anderen Turmbewohnern dem Test. Knapp 5 Stunden später, kommt Geran verschwitzt und nicht gerade in bester körperlicher Verfassung aus dem Testraum heraus und erhält eine Weisse Robe.

22.7.380 A.C.: Trotzdem will man nicht lange bleiben und so steht man schon den nächsten Morgen auf der sonnigen Wiese vor dem Turm. Ein Novize bittet erneut zu einem Gespräch. Diesmal ist nicht nur Justarius anwesend sondern ebenfalls eine Weisse und eine Schwarze Robe. Justarius übergibt uns eine Nachricht für den solamnischen Orden in Neuhafen und bittet uns die Nachricht zu überbringen. Desweiteren stellt er noch Vermutungen an über eine geheime Abtrünnigen Verbindung an, der evtl. auch Norn angehört hat. Über die weiteren Geschehnisse will die Konklave

weiter informiert werden.

Zum Schluss erhält Geran noch ein Geschenk zum Abschluss des Test vom Vorsteher der Weissen Roben.

6.8.380 A.C.: Man erreicht Neuhafen kurz vor Mittag. (dk)

Kapitel 2

06.08.380 A.C.: Ankunft in Neuhafen. Sir Giles Tallbow, an dem die Nachricht Justarius bestimmt ist, ist nicht anwesend, sodass wir nach einem kurzen Aufenthalt in einem Gasthaus, zu einem Gespräch mit seinem Stellvertreter Lord Callados geladen werden, uns aber darauf festlegen die Nachricht aus dem Turm nur Sir Giles persönlich zu übergeben. Aus Gastfreundschaft werden uns in der Festung Zimmer zugewiesen um dort zu nächtigen bis zur Ankunft Sir Giles.

07.08.380 A.C.: Sir Giles trifft in den frühen Morgenstunden ein. Wir übergeben ihm die Botschaft in der, wie wir dann erfahren, die Geschehnisse über Falvin und seinen Verfolger Norn geschildert, sowie auch die Auftraggeber Norns, worunter auch ein gewisser Meister Assan fällt, erwähnt werden; gefolgt von einer an Tallbow gerichtete Bitte sich des Problems anzunehmen. Sir Giles muss aber mit Bedauern feststellen, dass nicht ausreichend Leute zur Verfügung stehen um eine Truppe dafür abzukommandieren. So kommt es dazu, dass Lord Callados sich vom Dienst freistellen lässt, um sich selbst darum zu kümmern, da er mit Meister Assan persönlich in Verbindung steht. Wir werden von ihm darum gebeten ihn und seinen Gefährten Rufus zu Assans Aufenthaltsort Zakzaro zu begleiten, dem wir dann auch zusagen.

08.08.380 A.C.: Das Gasthaus in dem wir ursprünglich unterkommen wollten brennt. Nach kurzer Ermittlung fällt der Verdacht auf blaubemalte Wesen wie sie uns in letzter Zeit schon öfters begegnet sind und beschließen deswegen so schnell wie möglich in Richtung Ostwallgebirges und Zakzaros aufzubrechen.

09.08.380 A.C.: Die unterwegs entdeckte fremde Lagerstädte bringt uns auf die Spur der mutmaßlichen Brandstifter.

10.08.380 A.C.: Wir versuchen die mutmaßlichen Brandstifter zu stellen, werden jedoch ohne Vorwarnung angegriffen. Von den 5 Angreifern können wir einen Minotaurier der das Zaubern beherrscht und einen Blaubemalten namens Darin lebend stellen und gefangen nehmen.

11.08.380 A.C.: Wir reisen zurück Richtung Neu Hafen um die Gefangenen einem ordentlichen Gericht zu überstellen.

12.08.380 A.C.: Früh Morgens wird unser Nachtlager von einer Staffel Elfen umstellt unter Leitung Taladors, der auf Befehl von General Konal unsere Gefangenen nach Qualinost überführen soll. Dort sollen sich die beiden des Mordes schuldig gemacht haben. Da wir nicht unbedingt von diesem Vorhaben begeistert sind (vor allem nicht Knutbart ;) eskalierte fast die Situation, wenn Geran nicht die Lage geschlichtet hätte.

Also begleiten wir die Elfen mit den Gefangenen nach Qualinost wo sie dann in Gewahrsam genommen werden.

Geran reitet derweil nach Tantalum um der Magiergesellschaft von dem unregistrierten Minotaurenmagier zu berichten.

13.08.380 A.C.: Nach der Berichterstattung reitet Geran weiter nach Neu Hafen.

Die Beschuldigten werden in das Gefangenlager gesperrt.

15.08.380 A.C.: Rufus berichtet von Sir Giles, dass Nordfeste über die Vorfälle nun informiert ist. Durch General Konal erfahren wir dass es sich bei den angeblichen Ermordeten durch die Gefangenen um jemanden aus dem Hause Protector handeln soll. Die Verhandlung soll am 22.08. stattfinden.

16.08.380 A.C.: Wir erfahren über Umwege, dass der Minotaurier von Magiern des Turmes von Weyreth abgeholt wurde ohne uns vorher darüber zu informieren. Direkt danach eilen wir zu dem Gefangenenlager wo wir den blaubemalten Barbaren tot vorfinden. Vermutlich wurde er durch feste Tritte des Minotauriers umgebracht.

Aufgebracht über das schlampige Vorgehen der elfischen Behörden stürmt Sir Callados in Begleitung Golbar Knutbarts zum General Konal um ihn darüber zu informieren dass offizielle Beschwerde gegen ihn eingeleitet wird.

Wir reisen ab nach Neu Hafen und berichten dort noch mal über die Vorkommnisse um uns dann gleich auf den Weg zur Magierschule in Tantalos zu machen.

18.08.380 A.C.: In Tantalos erfahren wir, dass die Magier die den Minotaurier abgeholt haben nicht die waren für die sie sich ausgegeben haben.

Wir reisen nach Nordfeste um dort einen Bericht über die Ereignisse in Qualinost persönlich abzuliefern.

20.08.380 A.C.: Angekommen in Nordfeste übergeben wir auch gleich den Bericht.

21.08.380 A.C.: Geran wird der Fahnenflucht beschuldigt und abgeführt. (tl)

Kapitel 3

21.08.380 A.C: Albion und Golbar brechen von Nordfeste nach Tantalos auf, Gran und Lord Callados reisen nach Kergoth.

22.08.380 A.C: Wir erreichen Tantalos.

25.08.380 A.C: Ankunft in Neuhafe und Treffen mit Bartholomäus, dem Besitzer des nidergebrannten Gasthauses: Sir Williams erkauft sich das Schweigen des Wirtes mit einem Haufen Gold im Namen Sir Giles. Bartholomäus soll niemandem von den blau bemalten Männern berichten..

26.08.380 A.C: Die Torwachen an der Feste lassen uns nicht ein, sind sogar sehr abweisend. Abends treffen wir Rufus, der einige Interessante Dinge berichten kann: -Die Geschäfte des Lord Callados wurden von Sir William übernommen. -Er leitet auch die Untersuchung bezüglich der Brandstiftung und hat diese offiziell abgeschlossen, ohne Ergebnis. -Es gibt Gerüchte innerhalb der Burg, als Ergebnis der Brandstiftung köme die Unachtsamkeit des Wirtes in Frage.

27.08.380 A.C: Aufbruch nach Solace.

28.08.380 A.C: Ankunft in Solace, dort haben wir ein längeres Gespräch mit Caramonm, der nützliche Erfahrungen betreffend Tsaktsaro hat: -Ein Brunnenschacht vor einem Tempel birgt den Eingang zu der Drachenhöhle. -Es soll dort einen schwarzen Drachen geben. -Ein Mischakal-Tempel birgt einen geheimen Gang nach Tsaktsaro, die Gossenzwergin Bupu weiss näheres. -Der Titel Nachtmeistern ist der Titel der obersten Priesterin ihrer dunklen Majestät.

01.09.380 A.C: Wir reisen Richtung Tsaktsaro, da wir uns den Weg dorthin ansehen möchten.

02.09.380 A.C: Erreichen die Höhle, wo wir den Kampf gegen die Brut hatten und den Minotaurier gefangen nehmen konnten. Die Leichen scheinen ausgegraben worden zu sein, die Höhle ist verlassen.

03.09.380 A.C: Wir folgen dem Pfad Richtung Norden, laufen an einem Fluss entlang und überqueren diesen schliesslich.

04.09.380 A.C: Gegen Mittag entdecken wir einen Spähposten, vermutlich ein Hobgoblin und beschliessen umzukehren.

07.09.380 A.C: Ankunft in Neuhafen. (dk)

Kapitel 4

13.09.380 A.C: Wir treffen in Neuhafen wieder aufeinander und besprechen einige Dinge. Es ist auffällig, das Lord Callados und Geran stark verumumt sind. Es stellt sich heraus, das die beiden unerkannt bleiben wollen da sie in geheimer Mission unterwegs sind. So beschliessen wir also uns gemeinsam auf den Weg nach Tsaktsaro zu machen und den Quell des Übels an der Wurzel zu bekämpfen. Dank der Erkundungsreise von Albion und Golbar verlaufen die ersten Tage relativ gefahrlos.

20.09.380 A.C: Ein Wachhaus tief im Feindesland wird uns fast zum Verhängnis, mit Mühe und Not können wir die Wächter überwältigen und uns tief ins Land fallen lassen wo wir etwas Zeit verstreichen lassen.

23.09.380 A.C: Erreichen die Ausläufer von Tsaktsaro und finden den Tempel und dort den geheimen Gang! Dort stossen wir auf einige Gossenzwerge, müssen uns vorher jedoch einigen Drakoniern stellen. Es scheint aussichtslos, wir glauben kaum daran hier noch einmal wegzukommen. Allerdings sehen wir auch sehr erschreckende Dinge: Ihre dunkle Majestät baut hier unterirdisch eine Schiffsflotte auf, ausserdem können wir bestätigen das es mindestens einen existierenden Drachen hier gibt, mit dem wir zum Glück nicht konfrontiert wurden. Diese Nachrichten müssen unbedingt zu Lord Michael!

26.09.380 A.C: Wir entscheiden uns gemeinsam zu versuchen Tsaktsaro zu verlassen, um nach Crossing zu reisen. Koste es was es wolle, diese Informationen müssen den Solamnischen Orden erreichen!

29.09.380 A.C: Wir erreichen Crossing.

01.10.380 A.C: Wir nehmen das erste erreichbare Schiff nach Kergoth.

04.10.380 A.C: Wir erreichen Kergoth, wo wir zum Schloss geleitet und von Lord Michael empfangen werden. (dk)

Kapitel 5 - Die Jagd nach den verlorenen Kindern

04.10.380

Am Abend des Tages berät sich die Gruppe, bestehend aus Lord Kalados, der weißen Robe Geran, dem Kundschafter Albion und dem Zwergen Golbar Knutbart, in einem Gasthaus in Caergoth. Es stellt sich die Frage, ob wir auf eine weitere Aufgabe vom solamnischen Orden warten, oder zuerst Dinge in eigener Sache erledigen möchten. Es wird sich darauf geeinigt, zwei Wochen in Caergoth zu warten und sich von den Strapazen der langen Reise nach Xak Tsaroth zu erholen. Es wird auch der Umstand besprochen, dass Lord Michael Goffrey bei der letzten Begegnung irgendwie mager und kränklich wirkte. Darauf können sich die Vier aber keinen Reim machen.

In der Nacht dringt Sebastian, ein durchaus finsterner Geselle der in irgendeiner Weise als Dienstbote des Ordens tätig ist, in das Schlafzimmer des Ritters Lord Kalados ein. Er teilt dem Ritter mit, dass er und seine Gefährten sich in zwei Tagen in einem Gasthof in Harring einfinden sollen. Sebastian ist aber bereits verschwunden, als Lord Kalados ein Licht entzündet hat. Er hinterlässt aber noch ein Stück Pergament mit dem Siegel des solamnischen Ritter Lord Michael Goffrey.

05.10.380

Lord Kalados teilt seinen Gefährten mit, was in der Nacht geschah. Da die Umstände sehr mysteriös scheinen, beschließt der Ritter eine Bestätigung für diesen seltsamen Auftrag einzuholen. Während sich die Anderen in der Stadt ausrüsten, geht er in die Festung und verlangt Lord Michael zu sprechen. Er gelangt aber nur zum Hofmagier Meister Delarius. Sobald der Name Sebastian fällt, wirkt der Magier einen Stille-Zauber und kritzelt auf eine Papier eine Nachricht "Geht nach Harring". Dann schickt er ihn weg, ein Gespräch ist nicht mehr möglich.

So macht sich die Gruppe der wackeren Recken auf gegen Mittag und reist nach Harring. Lord Kalados, der in der letzten Mission nicht als Ritter reisen durfte, ist froh in Solamnia, und somit wieder als ein Ritter dieses Landstrichs reisen zu können.

06.10.380

Am Abend kehrt die Gruppe in Harring in dem Gasthof ein, nach einer kurzen unbeschwerlichen Reise.

Zur späten Stunde tritt eine in tiefe Gewänder gehüllte Gestalt an den Tisch der Reisenden, es ist Meister Delarius. Er erzählt von einigen Vorfällen in Lemesch. Dort sind in letzter Zeit viele Kinder entführt worden. Der Orden ist der Sache nachgegangen und die Spur führte sie nach Holmisch in Lemesch, einem kleinen Dorf irgendwo im Wald. Er berichtet ebenfalls, dass Lord Michael vergiftet worden ist. Evtl. habe die Entführung der Kinder etwas damit zu tun, er wisse es nicht genau und wie es aussieht, gebe es keine Heilung für Lord Michael.

Wir nehmen den Auftrag an. Was Lord Kalados überhaupt nicht gefällt, ist der Umstand, dass er wieder nicht als Ritter reisen soll. Da Lemesch vom Orden besetzt ist, wird ihm als Ritter wenig Sympathie erwarten.

Beim Kommandanten in Lemesch, Sie Scrupp Timberten, können wir weiteres über die Entführungen erfahren. Am nächsten Morgen brechen die Vier auf nach Lemesch.

21.10.380

Ankunft in der Stadt Lemesch.

22.10.380

Kurz vor der Abreise nach Holmisch besucht die Gruppe den Sir Scrupp. Er will uns allerdings keine Auskünfte über die Familien der entführten Kinder geben, da er sie für Söldner hält, die etwas Geld verdienen möchten, indem sie die Kinder wieder heimbringen. So bricht die Gruppe ohne

weitere Informationen auf.

Im Nachtlager werden die Reisenden von wolfsähnlichen Wesen angegriffen. Diese Bestien können sich teleportieren und unsichtbar machen. Nach einem kurzen heftigen Kampf verschwinden die Monster, nicht ohne schwere Wunden zu hinterlassen.

23.10.380

Ankunft in Holmisch. Die Gruppe kehrt in einzigen Gasthaus, der "Alten Weide", ein. Der Wirt Ismail berichtet den Vieren, das diese Wölfe Wiedergänger sind. Goblins, die sich in diese Monstrositäten verwandeln können und schön häufiger Reisende überfallen haben. Doch sobald das Gespräch auf die verschwundenen Kinder gelenkt wird, blockt der Wirt ab und wird unhöflich. Vermutlich weil ein Trupp solamnischer Ritter das Dorf vor einiger Zeit aus den Kopf gestellt hat, und dabei sehr hart vorgegangen ist. Geran, der sich bei Dora, der Hebamme des Dorfes, seine wunden verbinden lässt, macht die selbe Erfahrung sobald er die verschwundenen Kinder erwähnt. So macht sich die Gruppe erst mal auf ein Nickerchen im Schlafrum auf. Doch in der Nacht hört Albion Türenschnallen im Haus. Er begibt sich nach draußen und findet Spuren im Schlamm, die zu dem Gasthaus führen. Nach einiger Zeit werden alle geweckt und der Wirt aus seinem Schlaf geholt. Er wisse von nix und habe auch nichts zu verbergen. Doch fällt Albion auf, das Ismail uns was vormacht. So wird der Wirt erst mal in Ruhe gelassen und die Gruppe folgt den Spuren in den Wald. Sie führen zu einem Haus mit einer Scheune. Im Haus unterhalten sich mehrere Personen in einer uns fremden Sprache, die aber auch nicht die Landessprache ist. Das Gespräch hört sich wie eine hitzige Diskussion an. Im Schuppen befinden sich vier Pferde, die nicht aussehen als seien sie zur Wald- oder Feldarbeit geeignet. So verbleibt Albion an dem Haus auf der Waldlichtung und die Anderen kehren in das Gasthaus zurück.

Am frühen Morgen bricht Albion in das Gasthaus, in seinem Rücken stecken mehrere Pfeile. Seine Gefährten versorgen ihn, und er kann berichten, das er am Morgen die Bewohner des Hauses angesprochen hat. Nach einem kurzen Gespräch fragt er nach den verschwundenen Kinder und wird sofort zurückgewiesen. Auf dem Heimweg wurde er dann von zwei vermummten überfallen. Er konnte gerade noch mit letzter Kraft zum Gasthaus gelangen.

Nach kurzer Beratung wird beschlossen den Rückzug anzutreten und später wiederzukommen. Viele der Gruppe sind immer noch schwer verwundet, und außerdem wurden sie vor Ausständigen gewarnt. Sie brechen sofort auf.

Gegen Abend schlagen die vier eine Lager weit in den Ebenen von Lemesch ein Lager auf, weit von der Strasse entfernt. Doch obwohl die Spuren bestmöglich verwischt wurden, werden die Schlafenden überfallen. Zuerst wird Golbar von den zwei Vermummten attackiert, zwei Frauen. Kurz darauf greifen noch zwei Gestalten in den Kampf ein. Der eine ist ein Ritter in einer dunklen Metallrüstung die mit widerwärtigen Fratzen und Ornamenten verziert ist. Der Zweite ist ein Priester, der ebenfalls in einer schweren Rüstung und auf einem Streitross in den Kampf eingreift. Die beiden Frauen sind schnell über wunden, Golbar streckt erst das Pferd des dunklen Ritters, und sofort den zu Boden gestürzten Reiter mit nur einen Schlag nieder. Nach dem Lord Kalados die vom bösen Priester wieder zum Leben geweckten Streiter mit der Hilfe Paladin vernichten kann, ergibt sich der Priester einer Übermacht gegenüber stehend. Sein Name ist Thelion und er dient ihrer dunklen Majestät. Wir befragen ihn, er kommt aber schnell auf den Punkt. Er bietet ein Geschäft an, wir lassen ihn ziehen und er verrät uns wo die verschwundenen Kinder sind. Den diese Vier dunklen Gesellen waren es, die sie entführt haben. Nach einiger Diskussion geht Lord Kalados auf diesen Tausch ein. Ihm ist es wichtig das diese Kinder aus den Fängen des Bösen befreit werden. Nachdem Thelion auf seinem Pferd sitzt wirft er uns ein Buch zu, mit den Worten "Darin werdet ihr alles finden was ihr benötigt die Kinder zu finden.". Und in der Tat stehen in dem Buch genau archiviert, alle Unternehmungen der Entführer. Und eine Name taucht immer wieder auf als Zwischenhändler auf Ismail.

Lord Kalados muss aber eine schlimme Erfahrung machen. Paladin, sein Gott, hat sich von ihm abgewandt. Die guten Götter scheinen ihm nicht zu verzeihen, das er einen Pakt mit einem bösen Priester eingegangen ist, obwohl der Ritter nur das Beste wollte. (mi)

Kapitel 6

23.10.380 A.C. Noch in der Nacht wird das Buch des Thaikisis Priesters gesichtet. Daraus geht hervor, dass 2 Wachen in Lemish bestochen worden sind, damit dass von uns größtenteils erschlagene Lumpenpack ungehindert in die Stadt ein- und ausgehen konnte. Zu unserem großen Entsetzen scheint der Wirt Ismael der Drahtzieher zu sein, denn die 4 bekamen ihr Geld von ihm.

24.10.380 A.C. Im Sturmangriff soll das Wirtshaus genommen werden, doch leider ist Geran mit dem Pferd nicht ganz so geschickt wie mit seinen Zaubern und fliegt der Länge nach hin. Trotzdem können Calados, Albion und Golbar zunächst den Wirt stellen. Die Befragung ist äußerst unbefriedigend, aber nachdem der Wirt mehr und mehr in die Ecke gedrängt wird verwandelt er sich. Ismael ist ein Rakshasar!!! Der Kampf ist heftig aber auf beiden Seiten uneffektiv. Der Rakshasar wird zwar oft getroffen, erhält aber keine Wunden, die Angriffe des Monsters verpuffen aber meist an der Rüstung des Ritters. Schließlich flieht der Dämon.

Die Unterkunft des Wirts bringt einen unerwarteten Geldsegen aber ansonsten keine weiteren Hinweise. Danach wird das Haus des Thaikisis Priesters durchsucht. Nach stundenlanger Suche findet man einen Bericht der ehemaligen Bewohner. Daraus geht hervor, dass man sich gefragt hat was Ismael mit den Kindern wohl macht und er daraufhin verfolgt wurde. Die Verfolgung musste aber abgebrochen werden, da der Scout von einem Höllenhund angegriffen wurde. Uns ist aber dann die Lokalität bekannt wohin die Kinder verschleppt werden.

25.10.280 A.C. Erst am nächsten Tag machen wir uns zu dem beschriebenen Punkt auf. Schon bald werden wir vom Geheul einiger Monster gequält, die uns aber nicht angreifen. Wir erreichen eine Höhle, binden unsere Pferde an und machen uns an die Erforschung. In einer weiten Tropfsteinhöhle werden wir dann von einer gar nicht enden wollenden Flut Höllenhunde angegriffen, die uns ordentlich zu setzen. Um unseren Rückzug zu sichern, werden die Heuler draussen vernichtet, auch wenn etwas unüberlegt und unvorbereitet. Danach ist man so schwer verletzt, dass der taktische Rückzug ins Dorf unvermeidbar ist.

26.10.280 A.C. Aufgrund der Geschehnisse wird die Hebamme Dora über die letzten Neuigkeiten informiert. Noch bevor wir sie richtig in Kenntnis setzen können wird die Unterhaltung abgebrochen. Lord Calados, der gerade in die Seele Doras schauen wollte, bemerkt böse Schwingungen hinter dem Haus. Eine Stiefelspur endet im Wald, an der aber noch vor kurzem Magie gewirkt wurde. Wir werden beobachtet!!! Dora wird nun endlich informiert und ist auch so erschrocken, dass sie während des Tages die anderen Dorfbewohner aufklärt. Unserem Rat, kurz nach Lemish zu ziehen, wird aber nicht gefolgt.

Des abends schaut Wulfgar mit seinem worgischen Freund Fred bei uns im Gasthaus vorbei. Er hat den Rakshasar gesehen und wird ihn nach Norden hin verfolgen. Wir bitten ihn mit heiler Haut zurück zu kommen, damit er über evtl. feindliche Aufrüstungen im Norden berichten kann. Wulfgar rät uns, die Höhle in genauen Augenschein zu nehmen und damit das auch zügig voran geht, heilt er unsere Wunden und verlässt uns danach.

27.10.280.A.C. Zurück zur Höhle. Hinter der Tropfstein Höhle ist eine Falltür, die man leider aufhauen muss um nach unten zu gelangen. Unten erwartet uns erneut eine dämonische Überraschung, der man allerdings schnell her werden kann. Danach folgt ein stundenlanges hin und

her irren durch einen verwunschen Gang und als man endlich ein Ende erreicht hat, befällt uns ein Zauber, woraufhin wir umkehren und erst im Gasthaus uns bewusst wird, das da irgendwas nicht ganz passt. (he)

Kapitel 7

28.10.380 A.C. Wir machen uns erneut auf zum Versteck in der Höhle. Nachdem die wiederverschlossene Falltür von uns zerstört ist begeben wir uns wieder nach Unten, wo uns dann ein Heer von Soldaten empfängt die uns anscheinend nicht so ganz freundlich gesinnt ist. Ihre Schilder zierte eine Lilie. Schwer durch die Soldatenmassen durchschlagend gelangen wir dann an den Anführer der uns schwer auszumachen ist. Er trägt eine schwarze Rüstung mit einem Halbmond auf ihr und einen Helm der eine bedrohliche Fratze darstellte. Als auch dieser von uns besiegt wird ziehen wir uns vorerst zur Höhle mit der Falltür zurück, da wir schwer angeschlagen sind. Während die meisten von uns ihre Wunden lecken späht Albion noch einmal die Gänge weiter unten aus.

29.10.380 A.C. Albion ist noch immer nicht zurückgekehrt. Wir machen uns auf nach ihm zu suchen. Bei der Suche in den unteren Gemäuern stellen wir fest, dass es sich hierbei um eine Art Schule gehandelt haben muss. Unerwarteter Weise begegnet uns dann dort ein Mädchen welches uns davon abhalten will diesen Ort hier weiter zu erkunden. So unerwartet wie es aufgetaucht ist verschwindet es dann hinter einer Abzweigung auch wieder. Später dem Weg des Mädchens gefolgt gelangen wir in eine Höhle mit einem magischen Portal. Während Geran und Golbar das Protal im Auge behalten sucht Kalados die nächst gelegene Stadt auf um eine Nachricht über die Vorfälle an die solamnische Führung zu schicken.

4.11.380 A.C. Lord Kalados ist zurückgekehrt. Gemeinsam schreiten wir nacheinander durch das Protal. Dieses bringt uns zu einer unbekanntem Insel welche weiter im Norden liegen muss. Auf ihr ist eine riesige Festung bewacht durch zahlreiche schwarze Drachen. Dort angekommen empfangen uns auch gleich einige Soldaten und ein schwarzer Magier gegen die wir uns gut verteidigen können. Leider flieht der Magier um dort über uns bescheid zu geben. Uns ist klar dass wir diese Insel so schnell wie möglich wieder verlassen müssen. So spricht Geran die magischen Runen auf die vor uns liegen und öffnet dadurch 5 verschiedene Protale. Sie führen nach Daltigot, Lenish, Nerako, Xaktaroth und in einen verlassenen Thronsaal der uns aber unbekannt ist. Wir entschliessen uns natürlich für den Weg nach Lenish.

5.11.380. A.C. In Lenish angekommen rüsten wir uns mit Winterkleidung aus und reisen ab nach Kergot. Spätestens jetzt wird leider von Albions Tod ausgegangen werden müssen.

20.11.380 A.C. Dort nehmen wir eine Unterkunft im Lord Gunthers wo wir Meister Delarius nochmal über alles ausführlich berichten und mit ihm ein erneutes Treffen in 2 Monaten ausmachen.

24.11.380 A.C. Die Nacht des Auges. Alle drei Monde liegen übereinander sodass sie ein Auge mit einer roten Iris und einer schwarzen Pupille bilden.

In der Zwischenzeit macht sich Geran nach Wingard auf um seinen Freibrief einzulösen.

20.01.381 A.C. Heute ist das Treffen mit Meister Delarius. Er erscheint jedoch nicht.

24.01.381 A.C. In dem Reoxtempel trifft Golbar seit langer Zeit einen Artgenossen, den Reoxpriester Phrax, an die sich anscheinend recht gut verstehen.

Meister Delarius ist immer noch nicht eingetroffen, sodass man entschliesst einige Persönliche Dinge zu erledigen.

Lord Kalados besucht seine Familie zuhaus in Iron Rock.

Das Gleiche hat auch Knutbart, begleitet von Phrax, in Thorbadin vor der allerdings nur eine

Unterredung mit seinem vertrauten Großvater hat. Dort aber auch seelische Unterstützung von Pharax bekommt.

Geran hat eine Einladung zu einer ausserordentliche Versammlung in Weireth bekommen die er auch wahrnehmen will. Dort erfährt er, dass Meister Delarius mit vielen anderen Weißberobten im Kampf in der von uns entdeckten Festung ums Leben gekommen ist.

Da alle ihre Erledigungen schon weit vor dem vereinbarten Treffen hinter sich gebracht haben entschliesst man sich kurz Lord Kalados einen Besuch in Iron Rock abzustatten.

14.5.381 A.C. Kurz nach der Ankunft von Geran, Pharax und Golbar erreicht Lord Kalados eine Nachricht, überbracht von dem berüchtigten Sebastian. Es handelt sich um eine Einladung von Lord Elesias Uth Macan sich in Hardfort einzutreffen. Nach einigen hin und her überlegen entschliesst sich Kalados diese Einladung wahrzunehmen in Begleitung seiner drei Freunde.

20.5.381 A.C. Wir werden empfangen von Hardforts Gutsherren.

21.5.381 A.C. Es finden sich der Lord Windigor, Semarion, Graf Elmar, Lord Erfitus, Baron von Late, Baron von Kisel, Baron von Fearfold, Lord Benbold, Baron Ironsilt, Baron Brasville und natürlich Lord Kallados zur Unterredung ein.

Des Nachts kommt auch der Initiator des Treffens in Hardfort an. (tl)

Kapitel 8

21.05.381 AC:

In Hardfort findet die Versammlung statt, neben Sir Callados sind noch die folgenden Männer anwesend:

- Lord Severian Calcord
- Lord Efriträs ud Beldon
- Lord Elesias Marcannus
- Lord Bernwulf ad Terem
- Lord William Ahtoar
- Baron von Chisel ud Simenon
- Lord Michael Muhren
- Lord Asmodeus ud Kalem
- ???

Callados wird aufgefordert zu berichten, was ihm bisher sonderbar erschien. Er berichtet und fängt dabei mit

den Geschehnissen in Kergoth an. Schnell zeigt sich, das Solamnia von ausserhalb bedroht wird, diese Gefahr

jedoch in den höheren Kreisen des solamnischen Ordens nicht beachtet wird. Aus diesem Grund sollen einige Machtablösungen vorbereitet werden.

Callados soll sich darum kümmern Nachforschungen über das fünfte, bisher nicht näher betrachtete, Portal anzustellen.

Vermutungen zufolge handelt es sich bei dem Portal um einen Zugang zur Burg Dargaard. Um dies zu bewerkstelligen soll ein Aussenposten in Peshgard wieder in Betrieb genommen werden. Darum werden wir uns gemeinsam kümmern.

22.05.381 AC:

Kallados und Golbar reisen über Ironrock nach Peshgard, Geran und Pharax machen einen Abstecher nach Helmisch.

04.06.381 AC:

Der Zuang zum Portal in Helmisch ist eingestürzt und nicht mehr freizulegen. Also heuern Geran und Pharax einen Führer nach Peshgard an.

26.06.381 AC:

Die vier Gefährten treffen aufeinander und reisen gemeinsam weiter nach Peshgard. In der Nacht kommen wir dort an und werden nicht eingelassen. In der Nacht gehen scheinbar Untote umher. Ausserhalb der Burg gibt es eine Siedlung, wir richten uns im Wirtshaus ein und werden prompt Zeuge wie ein dutzend Untoter Reiter auftaucht. Nach einem kurzen Gespräch verschwinden sie wieder. Ihr Interesse gilt Sir Kallados, dem neuen Burgherren.

27.06.381 AC:

Kallados übernimmt das Kommando auf der Burg Peshgard. Wir besichtigen die Burg, sichten die Bücher und bringen in den folgenden Tag die Burg und Kommandostruktur auf Vorer Mann.

01.07.381 AC:

Die untoten Reiter erreichen erneut Peshgard und fordern Kallados auf ihrem Herren (Lord Soth) die Lehnstreue zu schwören. Anstatt auf die Forderung einzugehen schlagen wir sie in die Flucht.

02.07.381 AC:

Ein Aufklärungstrupp wird losgeschickt um das nähere Umfeld zu erkunden, speziell einen Steinkreis in einem Waldgebiet. Während wir diesen untersuchen werden wir von Dunkelheit umflutet wobei drei Personen verschwinden unter anderem der Reorx-Priester Pharax. In der Nacht bringen die beiden, nun untoten, verschunden einen Sack vorbei. In diesem befindet sich Pharax. Kallados kann die beiden Untoten zerstören, Pharax wird in der Kirche eingeschlossen. Geran hat in der Zwischenzeit herausgefunden, dass Pharax von Lord Soth befragt wurde und dabei von einigen Todesfeen umgeben war. Ein Wunder, das er diese Begegnung überleben konnte.

03.07.381 AC:

Pharax erwacht aus seiner Starre, allerdings kann man nicht mit ihm reden. In der Zwischenzeit wird versucht den Steinkreis zu zerstören, was sich als sehr schwierig herausstellt da dort mächtige Magie wirkt. Ausserdem werden einige Burgbewohner befragt, da wir annehmen dass der ehemalige Burgherr einen Pakt mit Lord Soth gehabt hat. Allerdings gibt es dazu, bisher, keine Informationen. (dk)