

Riallon

Spielberichte Kampagne I

„Projekt Genesis“

Unbearbeiteter Entwurf

Henning Ellerweg (he), Stefan Ellerweg (se), Roland Mundhenk (rm), Jens Pohl (jp), Sascha Wittler (sw) und Thorsten Dellbrügge (thd)

© 2010 <http://www.thornet.de>

Inhaltsverzeichnis

Das Nordland - Auf der Suche nach Sora Moria	
Zusammenkunft.....	3
Der lange Marsch.....	4
Das Auge Odins.....	6
Die Jagd.....	8
Der Süden	
Anfar.....	12
Der lange Weg nach Iskendar	13
Spätherbst	19
Nächstes Reiseziel Staal Ysta, die Stadt der Schwertkämpfer.....	21
Sa'har Trobast	
Der Weg nach Sa'har Trobast.....	25
Elenia, die schwarze Robe.....	27
Von verfluchten Schwertern und Ringen.....	29
Die Feste des Kriegsherren.....	33
Chinooks Befreiung.....	35
Kor	
Reise nach Kor	37
Anzeichen einer Invasion.....	39
In der Höhle des Löwen... - ähm, Drachen	42
Winterpause.....	46
Abjorgmorr - Die Königsaxt der Ethlinge	
Der letzte Ethling.....	49
Orks, überall Orks.....	53
Morklists und Filwirs.....	56
Raadrundar auf Umwegen	58
Okwan	
Nach Okwan.....	62
Die sieben Rollen Bastras.....	63
Opfer und Helden.....	66
Auf den Spuren Riallons	
Die Gruppe zerbricht.....	70
Shamsha.....	72
Die Vernichtung des Schwertes.....	72
Ouvertüre.....	73
Die schwarzen Drachenboote.....	74
Thyrion, Ismael und Elisir.....	76
Björkelund.....	79
Nifel.....	81
Isharion Palas' Ruf.....	83
Der Fall der Barriere.....	86
Der Schlange den Kopf abschlagen.....	88

Das Nordland - Auf der Suche nach Sora Moria

Zusammenkunft

(wir haben bisher leider noch keine Gedanken uns zu einem Datum gemacht, so dass hier leider eine genaue Tages Auflistung aussen vor bleiben muss. Ueber ein Datum sollten wir uns aber auch mal Gedanken machen, finde ich. Eine interessante Frage waere z.B. ist es das Jahr 0? Und warum? [Weil Koenig Hal tot ist! Schoenen Gruss nach Aventurien])

Also.....

fangen wir mit den Namen der aktuellen Helden, wir hatten ja immer reichlich Fluktuation, nicht wahr Sascha. (Arschkarte W. Dabei faellt mir ein Sascha hat die erste Runde ueberlebt. Ist der Bann jetzt gebrochen?)

Da waere also der zwergische Schmied Galwen, der Steppenreiter Hachim, der Halbelf Karas (moegen die Klingonen ihm gewogen sein) und der Elfenmagier Chinook. Alle von diesen wehrten Herren haben auf irgendeine Weise Schiffbruch erlitten (Intros sind halt immer ein wenig konstruiert) und wurden entweder von Schiffen des Wikinger Volkes aufgelesen oder an deren Kuesten gespueht. Auf jeden Fall trafen wir uns alle in einem Wikingerdorf namens Lindesnes. Die Menschen dort begeneten uns eigentlich recht wohlgesonnen, wobei wir alle ein sehr flaes Gefuehl in der Magengegend hatten. Keiner von ihnen konnte die allgemein bekannte Handelssprache bis auf den Dorfpriester Skaltil Eikebark und seinen Schueler Alvik Sjøvind. Nichts wirklich informatives wurde bei dieser ersten Begegnung gesagt, ausser das uns zu Ehren ein Fest stattfiden wuerde, aus was fuer Gruenden auch immer. Auf diesem Fest erzaehlte dann der Dorfpriester seinen Schutzbefohlenen (Alvik uebersetze fuer uns), dass die Prophezeiung eingetreten sei und dass das Leben Sjødrakes nun bald ein jaehes Ende nehmen werde, und wir vier seien die auserwaehlten. ACH SO! Die Wikinger haben sich ins Koma gesoffen und wir haben uns dann erst einmal anderweitig beschaefigt, teilweise mit poppen, schmieden, waschen..... Am naechsten Tage (es ist uebrigens Sommer) haben wir angefangen Informationen zu sammeln, Prophezeiung hin oder her, keiner von uns glaubte so richtig an diesen Hokus Pokus aber man hatte ja nichts besseres zu tun. Ausserdem man weiss ja nie was so Leute tun wenn die geweissagten Helden sich ploetzlich aus dem Staub machen. Nun gut, Sjødrakes ist anscheinend ein uraltes Seeungeheuer, dass schon seit ewigen Zeiten Menschenopfer von den wikingschen Doerfern erpresst und zwar jedes Jahr ein Mann und eine Frau. Bis zur naechsten Opferung blieb nur noch eine Woche, also sollten wir diese Monster in den naechsten 6 Tagen erlegen. Die Prophezeiung die uns mitgeteilt wurde, war leider niergends schriftlich nieder gelegt, so dass wir von alten Schriften auch nichts neues erfahren konnte. Das einzige was wirklich von Bedeutung war, dass die Berichte ueber die Groesse dieses Monstrums weit auseinander gingen, naemlich von unvorstellbar riesig bis mittelpraechtig gross. Danach brannte ein taktische Diskussion unter den Helden auf, doch schliesslich und endlich einigte man sich darauf mit den Wikingern auf das Meer zu fahren und Sjødrakes zu jagen, denn laut Prophezeiung sollte das evt. so ablaufen. Wir fanden die Schlange auch relativ zuegig und erlegten ein mittelpraechtiges Exemplar. Der Kadaver wurde mit ins Dorf geschleppt und dort als Trophaee ausgestellt. Wieder ein Grund fuer ein Fest. Am naechsten Morgen, lag anstatt des Schlangenkadavers der Leichnam eines ehemaligen Opfers dort, der Sohn des Schmiedes (Ole). Daraufhin viel Diskussion, viel Trubel doch keine Ergebnisse. Ein paar Tage spaeter, der Tag der Opferung, fuhr der Dorfpriester zu dem Opferstein rauss aufs Meer und lieferte sich eine magische Schlacht mit dem riesigen Exemplar. Er unterlag. Fuer diesen Fall hatte er seinem Schueler eine Botschaft gegeben. Wir sollten einen Tagesmarsch weit in den Norden gehen und dort nach einer Einsiedlerin mit dem bezaubernden Namen Lysedatter Ausschau halten. Sie koennte uns mehr Information ueber Sjødrakes geben. Schnell auf den Weg gemacht, fanden wir ebenfalls schnell die

Huette der alten aus der gerade Hilfeschreie drangen. (Falls es wirklich Hilfeschreie waren schliesslich kann keiner von uns diese beschissene Sprache. Wahrscheinlich hat sie sich doch mit den Wichteln amuesiert. Altes Luder s.u.) Unsere Krieger mutig und die Gefahr ignorierend drangen schnell in die Huette ein und retteten die schoene Ziehtochter von Lysedatter vor ein paar sog. Feen. Bald darauf traf auch die Ziehmutter ein, die gerade vom Mondstaub sammeln kam worueber sich der Zwerg praechtig amuesierte. Die Alte gab Chinook eine Schriftrolle mit auf den Weg mit der Weisung sie auf dem Opferstein laut vorzulesen, dann wuerde er mehr erfahren. Langer Rede kurzer Sinn, fix zurueck, auf den Opferfels, vorlesen. Chinook hatte dan eine Vision. Er sah den Gott Loki wie er ueber die Welt ging und die Schoepfung veraenderte. Er gab Schweinen Fluegel und allerlei solchen Unsinn unter anderm schuff er aus einem Wurm Sjødrake. Danach kam ein anderer Gott und machte seinen Bloedsinn wieder rueckgaengig, nur Sjødrake schaffte er nicht wieder zu verwandeln. Daraufhin sprach er zu Loki das er den sterblichen Waffen geben wuerde um dieses Monster zu toeten und er diese Waffen in der Stadt Sora Moria verstecken wuerde. Am Ende der Vision setzte sich eine Kraehe auf Chinooks Schultern begleitet von dem Gelaechter Lokis. Als wir uns im Dorf nach der Stadt Sora Moria erkundigen lacht Alvik nur laut auf und erzaehlt uns, dass das eine Legende sei und berichtet uns von einer Stadt voller Trolle. Gibt uns aber den Rat, dass wenn irgendjemand etwas weiss ueber Sora Moria, dann nur Weise in der Stadt Gol im Norden des Landes.

Und damit war Schluss. (he)

Der lange Marsch

Letztes mal habe ich angeregt, dass wir uns noch Gedanken machen sollten zwecks Datumsfindung. Aufgrund der Historie der Sa`Hanesti sind wir übereingekommen, dass die Zeitrechnung der Elfen allgemein gilt. ICH habe also festgelegt das wir auf Genesis im Jahre "784 nach dem Fluch" spielen. (Anm. des Übersetzers: Auch hier ist wieder ein Übersetzungsfehler zu entdecken, denn wenn man die Zeile 784 Rehatum Sa`Hatos präzise in das allgemeine transferiert heisst es Götter Rückkehr. Ich kann wiedermals den Folianten Plasdus Sa`Hanesti empfehlen.)

Kurz nach Mittsommernacht brachen wir aus dem Fischerdorf auf in Richtung Norden. Das naheliegenste Ziel war erst wieder das Heim von Lysedatter. Vielleicht kann man ja doch noch ein paar nuetzlich Hinweise erfahren ueber Trolle und aehnliches Untier, falls sie nicht gerade wieder Mondstaub sammeln ist. Ausserdem hat unser südländischer Freund DRUCK. Ein Tag ohne Frau das geht ja nun wirklich nicht.

Bevor wir allerdings aufbrachen war eine anstaendige Ausruestung unentbehrlich. Wir gaben dem Ethling als noch ein paar Tage um dem Halbelfen aus Kor ein Schwert zu schmieden, da er seins durch den Schiffbruch verloren hatte. Ausreichend Proviant und Wasserschläuche sind selbstverständlich. Chinook bot jedem den Zauber Panzer an. Bei Lysedatter selbst war nicht viel herauszubekommen, ausser dass sie uns einen Pass nennen konnte, der zwischen zwei naheliegenden Bergketten verläuft. Ihrem Rat folgend erreichten wir ein paar Tage später den Pass, und viele sollten noch folgen, worauf ich nicht weiter eingehen werde.

Knapp zwei Wochen später erreichten wir ein Dorf im Inland. Das erste was uns auffiel war das es von Palisaden umzäunt war. Hoffend darauf, dass hier vielleicht schon jemand Trolle oder Feen gesehen hat, naeherten wir uns dem Dorf. Als wir vor den Toren standen wusste Chinook, warum er gerne Alvik bei dieser Unternehmung dabei gehabt haette. Galwen gestikulierte wild mit seinen kurzen Gliedmaßen bevor uns Einlass gewährt wurde. In diesem Dorf (Name unbekannt) gab es auch wieder einen Priester der nordischen Götter der allerdings nahezu gar kein allgemein sprechen konnte. Mit Händen und Füßen versucht er uns zu erkären wo Gol liegt, aber es war doch sehr unverständlich, aber wir begriffen was er von uns wollte. Für die Nacht wurde uns ein Stall

zugewiesen. Trotz der Palisaden dachten wir uns, dass es doch besser sei Nachtwache zu halten. Die Palisade steht mit Sicherheit dort nicht ohne Grund. Während Chinooks Wache hoert er von unten Melkgeräusche und schaut vom obern Heuboden nach unten, wer denn dort mitten in der der Nacht sein Unwesen treibt. Chinook traf ein Heinzelmännchen mit Namen Ded. ;) Nein, unten war ein Wichtel, den genauen Namen konnte ich mir nicht merken, der sich mit dem Sa`Hanesti unterhielt. Er konnte fließend die allgemeine Sprache sprechen, wahrscheinlich sogar besser als der Elf selber. Der Wichtel erzählte Chinook, dass er den Menschen hilft ihre Arbeit zu machen, aber anscheinend auch ihnen kleinere Streiche spielt, die aber eher harmloserer Natur sind. Der Elf bot dem Wichtel an mit der Gruppe zu wandern, aber der Wichtel lehnte energisch ab. Er könne den Stall doch nicht alleine lassen, blablabla.

Der Marsch ging weiter, frisch mit Proviant versorgt. Ein paar Tage weiter, in denen wir Gol immer näher kamen, so hofften wir zumindestens. Wir schlugen unter freiem Himmel Nachtlager auf. Hachim war schon sehr kalt, aber den anderen kam es doch sehr sommerlich warm vor. Wachen wurden eingeteilt. (SL: Alle raus bis auf Sascha! Gr: Arschkarte W.! Arschkarte W.!) Karas hielt also Wache. Seltsame Geräusche aus einem naheliegendem Waldstück liessen den Mann aus Kor aufhorchen. Er weckte Chinook, der als nächstes Wache halten musste. Karas berichtete kurz und bat den Elfen gerade zu warten. Er wolle sich gerade einmal vergewissern das von dort keine Gefahr droht. Karas verschwand wie ein Schatten in der Nacht. Es dauerte nicht lange da war er auch schon wieder da und sagte nur ein Wort: "Troll" Schleunigst weckten die beiden die anderen die anderen. Während sich die anderen noch in ihre Kleidung und Ausrüstung überwarfen, löschten Karas und Chinook das Feuer und nahmen selbst auch ihre sieben Sachen zusammen. Die Nacht war ausreichend hell umeinigermaßen etwas erkennen zu können. Wir verteilten uns und beobachteten den Troll, der jetzt aus dem Wald kam. Kurzbeschreibung: Ein Riese, beharrt und einen ausgewachsenen Baum in einer Hand haltend. Schnüffelnd kam er langsam auf das Lager zu. Flucht war ausgeschlossen, da er uns mit seine langen Beinen mit Sicherheit schnell eingeholt hätte. Wir machten uns Angriffsbereit. Kurz bevor der Troll unser Lager erreichte, wirkte Chinook einen Zauber. In der Nacht wurde es auf einmal gleissend hell.

Der elfische Magier erschien in einer roten Flammenkugel schwebend über den Boden. Das Feuer machte ihm nichts aus. Immer wieder zuckten rote Flammenstöße in Richtung des Trolls, ohne ihn dabei wirklich zu berühren. Der Zauberer schrie dabei anscheinend irgendwelche Beschwörungsriten gegen den Troll aus, um ihn zu vertreiben. Der Riese blieb davon völlig unbeeindruckt. Chinook brach den Zauber ab. Schmiss einen Magic Missile gegen den Gegner und zog sich zurück. Die andern stürzten sich in den Nahkampf. Karas zog einen Pfeil nach dem andern durch und feuerte, während Galwen und Hachim mit ihren Waffen auf ihn eingingen. Chinook ging in seine Seite und warf Darts auf ihn. Der Riese holte zweimal mit dem Baum aus, und der Zwerg blieb schwerverletzt auf dem Boden liegen. Wir überlebten den Kampf (obwohl wir eigentlich dem Tode geweiht waren) und versorgten unsere Verletzten. Wir reisten einen Tag zurueck zu einer Wasserstelle und liessen unsere Wunden heilen. Chinook baute eine Fischfalle und fing auch einiges. Karas ging jagen und als Hachim so weit wieder fit war, ging er der Frage ach wo das ganze Wasser in diesem Land herkommt und baute einige komische Sachen. Als Galwen wieder fit war zogen wir weiter. Irgendwann trafen wir auf die Ost-West Strasse die uns beschrieben worden war und folgten ihr in Richtung Osten. Auf dieser Weg-Strecke hatten wir in einem verlassenem gasthaus nochmlas eine kurze Begegnung mit Feen, die versuchten uns zu bezirzen, bei uns aber auf taube Ohren stiessen. Immer weiter der Strasse folgend, fanden wir dann eine abgehende aufs äusserste gepflegte Pflasterstrasse, an der sogar ein kleines Wegschild hing auf dem Gol stand. Wir bogen ab. Am nächsten Abend schon trafen wir einen priesterlichen Adepten, der uns über den Sinn dieser Strasse aufklärte. Es handelte sich bei dieser Strasse um eine Reifeprüfung, bevor man Priester werden durfte. Jeder Adept muss auf dieser Strasse ein halbe Jahr lang sein Dasein fristen und Unkraut jäten. Hat man dies überstanden so ist man Priester, wenn nicht, ja dann halt nicht. Auch hier erzählten wir wieder unser Geschichtchen von Trollen, Feen und Heinzelmännchen.

Doch der Adept lachte uns aus, das sind doch nur Märchen. Chinook und der Zwerg fingen an sich zu wundern. Komisch, warum haben eigentlich nur diese Begegnungen mit "Einheimischen Wesen" etc.. Weiterreisen. Wir trafen auf ein paar Krähen sonst nichts ungewöhnliches. Gol. Gol ist in dem Sinne keine Stadt sondern eine Ausbildungsstaette, des hiesigen Ordens mit einer gewaltigen Stabkirche (aus Holz selbstverständlich). Vor dem Stadttor nahm uns eine Wache in Augenschein und sagte: "Ihr werdet bereits erwartet." OH OH. Uns wurden Räumlichkeiten zugewiesen, wir durften uns waschen, etwas essen und umziehen. Danach wurden wir zu einem Priester geleitet, dem wir ersteinmal alle unsere Fragen stellen durften. Auch er hat noch nie in seinem bisherigen Leben Trolle oder irgendetwas ähnliches gesehen. Chinook ging danach in die Bibliothek und der Rest ging in die Kirche. Dort gelagert ist der Hammer von Thor einem Götter. Hachim berührte ihn und es passierte irgendetwas. Was weiss ich nicht, denn das weiss nur Hachim (Stefan). Chinnok selbst fand zu seinem erstaunen noch ein paar Zauberbücher, in denen er gleich das stöbern anfang. Am nächsten Tage trafen wir uns mit dem, der den Göttern am nächsten ist.

Hier sollten wir erneut einsteigen meiner Mienung nach. Jens sagte auch, dass er das zumindestens noch ergänzen wollte was gesagt worden ist. Hier nochmal in kurzen Sätzen was gesagt worden ist. Wir müssen weiter nach Osten zu einem Hafen. Von dort aus zu ein paar Inseln, auf denen Piraten ihren Unterschlupf haben sollen, denn der Anführer besitzt laut

Informationen das Auge Odins. Mit diesem Auge kann man Sora Moria sehen und ist damit unentbehrlich für unsere Mission. Wir einigten uns darauf, noch ein paar Tage zu bleiben, damit dem Magier Zeit zum kopieren von ein paar Zaubern bleibt, aber das wir noch vor Wintereinbruch uns in Richtung dieser Hafenstadt aufmachen. Es dürfte in etwa der 23.10.784 sein. (he)

Das Auge Odins

Eingestiegen sind wir beim letzten mal bei der Ankunft in Gol. (Also vergeßt alles was als letztes bei dem Kapitel Der Lange Marsch steht.

Wir wurden von der Stadtwache in Empfang genommen, die uns mit den Worten begrüßte: Ihr werdet schon erwartet. Die Wache geleitete uns zu einer Unterkunft, wo uns Essen gereicht wurde und wir uns anschließend baden konnten. Danach wurden wir einem Prior vorgestellt, oder etwas Ähnlichem, den wir erst einmal mit Fragen löchern durften. Dieser Mann hatte aber genau so wenig Ahnung von Trollen, Feen und anderem Getier wie jeder andere, den wir bisher auf unserer Reise getroffen haben.

Danach gingen wir zu Bett.

Am nächsten Tag wurden wir dem Halbgott... äh Entschuldigung wurden wir dem der den Göttern am allernächsten ist vorgestellt in dieser bereits erwähnten Stabkirche. Olaf (sein Name, wenn ich mich recht erinnere) verlangte zunächst Bericht über das was bisher geschehen ist. Hachim und Chinook faßten in kurzen Worten zusammen. Danach waren wir wieder mit der üblichen Fragerei dran. Hier wurde auch nicht wesentlich neues erfahren bis auf den weiteren Fortgang unserer Reise. In den Geschichten dieses Volkes steht, daß man Sora Moria nur als Troll finden kann. Das würde bedeuten, das wir uns einen Troll suchen müßten und ihn entweder dazu überreden müßten uns nach Sora Moria zu führen oder ihm unauffällig folgen. Beides schied als Alternative aus, vor allem deswegen, weil Olaf uns erklärte das Trolle von einem wahrhaft finsternem Gott geschaffen wurden, denn sie hassen gläubige Wesen und wünschen ihnen den Tod, so daß ihr Schöpfer mit einer wirklich finsternem Eigenschaft ausstattete. Sie wittern Gläubige. (Warum Gol noch steht ist mir ein Rätsel.) Olaf erklärte aber weiter, daß es ein Artefakt im Westen des Landes geben soll, welches Das Auge Odins genannt wird. Dieses Auge soll auch Nicht - Trollen ermöglichen Sora Moria zumindest zu sehen, was noch lange nicht den Ort von Sora Moria preisgibt.

Nach einiger Diskussion entschlossen wir uns den Wintereinbruch nicht mehr in Gol abzuwarten sondern doch schnell zu dieser Hafenstadt im Westen zu reisen. Dem Magier wurde noch ein wenig Zeit gegeben aus der Bibliothek ein paar Zauber zu kopieren, wobei ihm ein Mitstreiter des Ordens zur Seite gestellt wurde.

Auch noch zu erwähnen wäre das in der Kirche sich der Hammer Thors befindet, der zwar hoch magisch ist aber ansonsten nicht Aufsehens erregende passierte als Hachim ihn berührte.

Mit Rentieren ausgerüstet machten wir uns auf den Weg in Richtung Westen. Die Reise war eigentlich ohne besondere Vorkommnisse, bis auf das uns Wölflinge (so will ich sie einmal nennen) unsere Rentiere rissen, während einer unserer Wachen. Ein paar Tage später aber uns anfielen und dafür mit ihrem Leben bezahlen mußten.

Die andere kurze Unterbrechung die dann die Reise vor allem für Chinook beschwerlicher machte, da er krank wurde, war die Begegnung mit einem Wassertroll. Wir hatten unser Lager in einer heruntergekommenen Baude aufgeschlagen und Galwen der Ethling hielt Wache. Er hörte ein Pferd draußen wiehern und weckte daraufhin den Elfen. Er erstatte kurz Bericht an Chinook und ging danach nach draußen um der Sache nachzugehen, blieb aber immer in Chinooks Blickfeld (im Türrahmen). Auf einmal ging er doch ohne ein Wort gesagt zu haben weg. Dem Sa`Hanesti kam die Sache seltsam vor und weckte die anderen. Als wir nach draußen gingen sahen wir den Ethling auf einem Schimmel sitzen und wie er im gestreckten Galopp auf einen See zuritt und darin dann verschwand. Hachim zog sich aus, Karas wurde gesandt schnell ein Seil zu holen und Chinook machte ein schwebendes Feuer über dem Wasser. Als Karas das Seil hatte, knotete es sich Hachim fix um und sprang in den fast gefrierenden See. Die ersten Bemühungen blieben erfolglos. Chinook verwandelte das schwebende Feuer zu einer leuchtenden Kugel und lies es in den See hinab gleiten. Endlich konnte der Wüstenreiter genug sehen um den Ethling zu fassen. Karas zog beide an dem Seil heraus. Doch der Troll kam ihnen hinterdrein. Ein Magisches Geschöß traf das Ziel, doch schien es dem Wasserwesen nicht weiter auszumachen. Karas ließ Pfeile auf das Monster regnen während der Magier die Beine in die Hand nahm und davon lief. Der Wassertroll, war jedoch schneller als er und erwischte ihn mit einem Hieb schwer. Hachim wandte sich um nahm sein Schwert und stellte sich dem Monster entgegen und zerteilte es in 2 Hälften, bevor es ein zweites mal auf den Magier einschlagen konnte.

Ein Tag Pause um zu regenerieren danach weiter.

Der schon lange eingesetzte Schnee hatte schon die ganze Straße zugedeckt als wir endlich in der Hafenstadt ankamen. Alvik erwartete uns. Er berichtete das sie in Lindesness besprochen haben uns zu helfen und bauten daraufhin ein sehr stabiles Schiff, das Schoe Drake zumindestens entkommen konnte, etc.

Wir überwinterten in dem Dorf und schulten teilweise unsere Fähigkeiten.

Als die Stürme nachließen brachen wir auf in Richtung der Piraten. Bevor wir allerdings die Inseln erreichten. Wurden wir Schiffbrüchig, da uns ein erneuter Sturm überraschte. Mit dem Schiff auf eine Insel gespült reparierten der Magier und ein Matrose das Boot während der Rest auf Erkundung ging. Nach 10 Tagen trafen wir uns wieder am Strand, daß Schiff wieder in Stand gesetzt. Die Expeditionsgruppe hatte Rauch auf einer der nördlichen Inseln entdeckt

Kurz um, Aufbruch nach Norden.

Angekommen in dem Piratennest trafen wir auf den arroganten Erik, der einen Beweis dafür wollte, das wir wirklich die auserwählten seien. Hachim unterlag aber leider im Schwerttanz, so daß uns einen Aufgabe gestellt wurde einen Troll einen Tagesmarsch von dort entfernt zu erlegen. Nach reichlich Diskussion und viel Hetze gegen Arsch-Erik zogen wir gen Norden, einer der Untergebenen Eriks im Schlepptau.

Ohne Verluste erschlugen wir einen weiteren Troll diesmal einen Seetroll.

Wir reisten zurück und erhielten das Auge Odins, nachdem der Einheimische seinem Chef berichtet hatte. Allerdings auch gleich mit der Weisung sofort aus dem Hafen zu laufen.

Was wir auch gerne taten.

Es ist der 23.2.785. *(he)*

Die Jagd

Mit dem Auge Odins brachen wir sofort von der Insel Eriks auf. Es war Nacht und deshalb suchten wir uns auf einer der nächsten Inseln ein sicheres Fleckchen für unser Schiff und machten es für die Nacht fest.

Am nächsten morgen, setzten wir die Segel in Richtung Festland. Unsere Freude über das erworbene Artefakt sollte nicht lange währen, denn ein Sturm zog auf. Und mit dem Sturm kam erneut eines von Schoe Drakens Kindern. Wir machten uns kampfbereit, banden uns mit Seilen am Masten oder anderen stabilen Gegenständen an. Karas und Galwen eröffneten das Feuer auf das Seeungeheuer, doch der eigentliche Erfolg blieb aus, zumindestens überlebte die Schlange solange, so dass sie ihren massigen Körper aus dem Wasser erheben konnte und ihn dann auf das Deck aufschlugen liess. Das Holz des Masten brach, genauso die Reling und Chinook wurde über Bord gespült, während sich die anderen noch hielten. Die Gegenwehr der tapferen Gefährten dauerte aber nicht mehr lange bis auch sie von Bord geworfen oder gespült wurden.

Das Wasser war sehr kalt und ein jeder von uns verlor die Besinnung.

Chinook war einer der ersten der wieder erwachte. Erneut lag er mit dem Kopf im Sand, von der Strömung an Land getrieben. Ihm war kalt (schliesslich war es Winter) und überlegte sich was zu tun sei. Fast aller seiner Ausrüstung genommen, nahm er einen Lichtstein aus einem seiner Beutel, die an seiner Robenkordel befestigt waren, und befestigte ihn an seiner Schulter, um den anderen ein Signal zu geben wo er zu finden sei und fing im gemächlichen Trott nach Süden zu laufen. Als erstes traf er auf Karas, der ihn schon einige Zeit (im Schatten) beobachtet hatte, ihn jedoch wegen dem blendenden Licht des Lichtsteins nicht identifizieren konnte.

Beide beschlossen sie das es wenig Zweck hätte noch weiter in Richtung Süden zu laufen, so dass sie die Strand angrenzenden Klippen erklimmen und dort oben ein Feuer entfachten um ihre Sachen zu trocknen.

Als das erledigt war und sich beide wieder aufgewärmt hatten begann die Suche nach den restlichen Gefährten. Ein Feuer wurde direkt auf dem Strand entfacht, so dass man es weit in beide Richtungen sehen konnte. Als sie damit fertig waren und den Strand zu inspizieren begannen, fanden sie Hachim unweit von ihrem Leuchtf Feuer. Schnell zogen sie ihm zum Feuer und entledigten den komatösen seiner Kleidung und deckten ihn mit bereit getrockneter Kleidung ab. Karas und Chinook gingen beide 4 Stunden den Strand entlang, einer nach Norden einer nach Süden um den Ethling auch noch zu finden. Karas fand ihn und schleppte ihn zurück zum Feuer.

Wir rasteten eine ganze Zeit lang um dem Zwergen und dem Wüstenreiter genug Zeit zum verschlafen zu geben. Karas kümmerte sich um Nahrung.

Auf einer seiner Jagdausflüge entdeckt er eine Lichtung im Wald, auf der Sommer war. Dort blühten Blumen und kein bisschen Schnee war zu sehen. Auf der Lichtung war eine Frau die sich in dem dortigen See wusch. Verwirrt kehrte er zurück zum Lager und berichtete Chinook. Beide reisten am nächsten Tag dorthin. Die Frau war fort, doch der Sommer immer noch da. ´ Magie entdecken ´ brachte zwar die Erkenntnis, dass es sich um ein Zaubernetz handelte aber ansonsten

nicht viel. Da man ' anscheinend ' gefahrlos den Bereich betreten und wieder verlassen konnte wurde das Lager in den Sommer verlegt.

Einige Tage später kam die Frau zurück. Als sie erschien wirkte sie wahrscheinlich 2 Zauber.

Der erste liess alle bis auf Galwen erblinden und der andere liess uns gegenüber ihr nichts Böses erahnen, was alles natürlich alles erst im Nachhinein festgestellt wurde. Ihr Name war Sonnenschein und erfragte vom Zwergen was wir hier machen würden. Galwen antwortete wahrheitsgemäss und erzählte von Sora Moria und dem Auftrag. Danach nahm sie von dem Rest die Blindheit und lud uns ein mit ihr zu baden (lechz geifer gier). Der Magier untersuchte sie unterdessen. Sie war nicht böse, was ihn von weiteren Untersuchungen abhielt. Sie teilte mit uns das Nachtlager und als wir am nächsten morgen erwachten war um uns herum Frühling.

Rasch wurden wir von Sonnenschein aufgeklärt. 4 Wochen hatten wir geschlafen und jetzt wäre es ein guter Zeitpunkt nach Sora Moria zu ziehen. Sie wies Chinook den Weg (der daraufhin ein Funkeln in weiter Ferne ausmachen konnte) und wünschte jedem eine gute Reise und viel Erfolg.

Chinook führte und verliess kein einziges Mal den von der Frau gewiesenen Weg. Bis auf einmal.

Wir machten gerade Rast auf einem grösserem Plateau in einem dieser unzähligen Gebirge. Karas hielt Nachtwache, als er etwas weiter den Berg herunter ein Poltern hörte. Er weckte Chinook und beide bezogen eine günstige Position zum Beobachten. Etwas grosses näherte sich ihnen, das mehrere Augenpaare hatte. Chinook weckte die anderen und warnte sie: ' Troll! '

Wir rüsteten uns und verteilten uns danach auf dem Plateau. Der Troll (mit drei Köpfen) hielt natürlich auf Galwen zu (wen wundert es, nachdem wir von Olaf den Grund dafür erfahren haben)

Chinook versuchte es mit einer List. Er offenbarte sich und schrie den Troll an: ' Ey Du stinkender Misthaufen ' etc.. Der Troll wandte sich tatsächlich vom Ethling ab, hielt dafür jetzt den Sa'Haneti für ein gutes Abendbrot. Chinook verkrümelte sich in den Hintergrund. Als aber keiner seiner Gefährten (insbesondere der Halbelf) Gestalten machten den Troll abermals anzurufen, fluchte der Elf leise in seiner Heimatsprache (was irgend etwas mit der Intelligenz seiner Gefährten zu tun hatte) und sputete sich in Karas Richtung. Dort angekommen wurde der Halbelf schnell instruiert. (" Ihr seid der einzige der sich hier unsichtbar machen kann, also ruft nach dem Troll, er wird Euch folgen und verschwindet dann. Das Ihr auf diese Tücke nicht kommt, das kann ich ja verstehen, aber sie aufzunehmen und den Sinn dahinter zu verstehen, das kann doch nicht so schwierig sein. Warum sollte gerade ich der schwächste im Bunde nach dem Monster rufen. Ich bin mit Sicherheit nicht Lebensmüde.") Von einem fliegendem Felsbrocken wurde das Gespräch unterbrochen und beide eilten in unterschiedlichen Richtungen auseinander, der Troll immer noch dem Elfen auf den Fersen und immer noch Steine schmeissend. Als Karas genügend Abstand hatte schoss er Pfeile auf den Troll. Dies allerdings erzürnte ihn nur und liess seine Schritte nur beschleunigen. Chinook wurde von einem Felsen getroffen, der ihn aber gleichzeitig hinter Hachim katapultierte (auf den er schon die ganze Zeit zuhielt) und der Wüstenmann stellte sich dem Troll in den Weg.

Wir unterlagen dem Troll.

Allerdings verloren wir keinen Mann. Wir überlebten nur weil Karas zum Schluss mit ihm kämpfte und der Troll ihm hinterher jagte. Karas hielt auf einen Abgrund zu, kletterte geschwind unter die Kante und hielt sich dort versteckt. Der Dreikopf sah ihn nicht und zog danach seiner Wege. (Warum nicht gleich so ?)

Rasten. Unsere Wunden brauchten lange Zeit zum ausheilen, bis wir weiter gen Norden zogen, Sora Moria auf der Spur.

Ein gutes Stück Strecke später, wir waren gerade auf einer Hügelkuppe angelangt und wollten unser Mittagmahl zu uns nehmen, als Chinook abermals durch das Auge Odins spähte, fiel ihm die Kinnlade runter (was einem Elfen nicht häufig passiert in seinem langen Leben.) Vor uns lag Sora

Moria eine Feste aus purem Gold. Minarette schlangen sich in die Höhe und blendeten das Auge, trotz des Saphirs dazwischen.

Eine Gruppe von Wölfingen fiel uns an, aber wir erledigten uns schnell dieses Problems und hielten auf das Stadttor zu. Innen angekommen konnte jeder die Pracht von diesem Schloss aus Gold bewundern auch ohne die Hilfe des Auges.

Wir fingen an das Schloss zu durchsuchen, wohl darauf bedacht keinem Troll über die Füße zu laufen.

Die Suche nach Waffen war erfolglos, bis wir vor einer Küche standen, wie wir durch das Schlüsselloch erfuhren, aus der eine Stimme drang. Galwen und der Magier hielten es für keine gute Idee hinein zu gehen und wollten das Schloss erst einmal weiter durchsuchen. Hachim jedoch schaltete auf Stur und ging in die Küche hinein, als die anderen den Gang schon zurück verfolgten. Der weiteren Examinierung der Feste wurde jedoch Einhalt geboten durch ein auftauchendes Rudel Wölflinge. Hachim hatte sich unterdessen mit einer Meerfrau unterhalten - grüne Hautfarbe, besser gesagt Schuppen – und hatte erfahren, dass sich in einem der Türme ein Artefakt befindet, das die Trolle einmal im Jahr benutzen um die Zeit anzuhalten. Sie würden dann immer ein rauschendes Fest halten.

Die Meerfrau, eine Sklavin also, führte uns durch mehrere Gänge bis wir in eines der Minarette gelangten. Dort stand eine Sanduhr, der Sand durchgelaufen, aus purem Gold versteht sich. Die Sklavin erklärte uns, dass sich die Trolle an den Händen halten würden und dann die Sanduhr umdrehen um den Zauber zu aktivieren. Chinook schnaubte verächtlich, aber was blieb uns für eine andere Wahl?!

Es funktionierte, oder besser gesagt die Wachteln die draussen in der Luft schwebten und nicht mit den Flügeln schlugen, fielen nicht.

Beruhigt setzten wir die Suche fort und entdeckten den Audienzsaal. Ein Thronsaal wenn man so will, dessen sich kein König schämen müsste, bestand doch auch er aus purem Gold. In ihm ein Troll auf dem Thron und mehrere Wölflinge, regungslos zu unserem Glück. In der Mitte stand ein Vitrinentisch, so möchte ich es einmal umschreiben. Hinter dem Glas lag ein Speer, ein Rammsporn für ein Schiff und eine Schriftrolle. Das Glas zersplitterte unter dem Einschlag des Ethling-Hammers. Hachim nahm den Speer und der Magier die Schriftrolle, die er aber nicht auf Anhieb entziffern konnte, was den Zwerg sehr erzürnte. Gemeinsam versuchten wir den Sporn zu heben. Wir konnten ihn zwar gemeinsam tragen, aber wären damit keine 30 Schritt weit gekommen. Der Mann aus dem Südreich entdeckte auf einem Kamin 3 Phiolen in denen eine Flüssigkeit sich befand. Trotz der Warnung des Sa'Hanesti trank Hachim davon und trug die Lanze danach mühelos.

Wir verliessen Sora Moria schleunigst mit der Meerfrau im Gefolge, möglichst viel Strecke zwischen uns und den eingefrorenen Trollen bringend.

In den nächsten Tagen, in denen wir mehr oder weniger stracks in Richtung Westen marschierten, wurden wir öfters von Wölfingen behelligt, wir wichen ihnen aber immer rechtzeitig aus, so dass sich die Reise ein wenig hinaus zögerte.

Als wir den Strand erreichten, verabschiedete sich die Meerfrau von uns, versprach aber Hilfe aus einem der nächsten Dörfer zu schicken, denn die Phiolen waren fast aufgebraucht und wir brauchten ein Schiff um den Sporn zu transportieren. 3 Tage später traf eins ein. Es hielt sich die ganze Zeit so nah an der Küste, so dass der Kiel sehr gut abgescheuert sein musste. Der Sporn wurde verladen und Hachim und Chinook traten die Reise ins bekannte Tromms an. Da sich der Ethling vehement zur Wehr setzte, ein Schiff auch nur zu berühren, würde sich die Gruppe erst wieder in Tromms zusammenfinden. Karas begleitete den Ethling. Sie wurden auf ihrem 5-tägigen Marsch von Wölfingen aufgegriffen, sehr zum Bedauern der Wölflinge.

In Tromms trafen wir erneut auf Alvik, der den Untergang doch überlebt hatte. Nachdem er über die Geschehnisse instruiert worden war, sandte er sogleich einen Boten nach Gol, während wir auf Karas und Galwen warteten. Als sie ankamen, sowohl der Halbelf aus Kor und der Ethling, als auch die Gesandten aus Gol, war es bereits beschlossene Sache, dass wir mit dem Schiff, nahe der Küste, nach Lindesness segeln würden und auf dem Weg in allen Dörfern Halt machen, um von dort weitere Schiffe mitzunehmen.

Der Zwerg jedoch, in seiner Sturheit, weigerte sich immer noch die Reise per Schiff zu wagen. Und das Drama nahm seinen Lauf. Der Elf meinte zu dem Problem, dass der Ethling eine kleine Phobie entwickelt hätte. Da der Ethling den Begriff Phobie jedoch nicht kannte, übersetzte der Elf Phobie mit: kleinerer Geisteskrankheit. Der Ethling ging daraufhin verbittert weg.

Am nächsten morgen war der Ethling immer noch nicht wieder aufgetaucht, als wir Fahrt aufnahmen Kurs gesetzt auf Lindesness. Einer der Priester aus Gol wurde zurück gelassen um den Zwerg zu suchen und ihn schnellstmöglich nach Lindesness zu bringen.

Es war ihm nicht wirklich möglich. Der Zwerg wanderte 8 Wochen durch das Nordland bis er in Lindesness ankam. Die Zwischenzeit nutzten die anderen um die Ostküste entlang zu segeln um noch mehr Schiffe zu sammeln. Für den Sporn selber wurde extra ein Schiff gebaut und daran montiert.

Als der Zwerg in Lindesness eintraf, ging als erstes zum Schmied und unterhielt sich mit ihm und machte keinerlei Anstalten zu seinen Gefährten zu gehen. Das Gerücht, dass der 4. Auserwählte endlich angekommen ist, verbreitete sich dennoch wie ein Lauffeuer. Chinook und die anderen mussten nicht lange überlegen, worauf der Zwerg hinauswollte und machten sich auf zur Schmiede. Chinook entschuldigte sich und kniete sich dabei vor dem Ethling nieder und titulierte ihn mit Friedensbringer. Das Niederknien fand Galwen sichtlich peinlich und hiess den Elfen schnell wieder aufzustehen. Karas sagte etwas davon, dass er über die Situation gelacht hätte aber wenn es eine Entschuldigung sein soll..... Hachim erbat nicht um Verzeihung sondern beobachtete nur und ging nach dem Spektakel wieder von dannen.

Im Morgengrauen stachen wir in See auf der Jagd nach Schoe Drake, mit uns 48 andere Schiffe und ihren Besatzungen. Das Monstrum liess uns einige Tage zappeln, an denen wir gutes Wetter hatten und griff uns erst an, als dichter Nebel unsere Sicht behinderte, natürlich mit all ihren Kindern. Vorher tauchte noch mal die errettete Sklavin auf und sagte, dass auch das Meervolk Hilfe geschickt hat und der Feind nicht mehr weit ist. Im gleichen Augenblick hörten wir an den Flanken das erste brechen von Holz und das Schreien von Männern. Wir blieben lange Zeit unbehelligt, aber viel der Begleitschiffe mussten dafür auch Sorge tragen bis sich endlich Schoe Drake aus den Fluten erhob, in unserem Rücken. Die Mannschaft vollbrachte ein wahres Meisterwerk und wendeten das Schiff in Windeseile.

Der Sporn traf sein Ziel, doch gelang es der Schlange wieder vom Haken zu gleiten und in das Meer zurück zu sinken. Sie stellte sich uns noch ein weiteres Mal und erneut fand der Sporn sein Ziel. Schoe Drake kippte zurück ins Meer, doch ihr Kadaver konnte nicht gefunden werden.

Da unser Schiff doch arg ramponiert worden war, segelten wir erst zurück nach Lindesness, reparierten dort ein Boot und fuhren dann nach Anfar (so denn Stefan das so haben will)

Wir haben den 20.8.785. (he)

Der Süden

Anfar

Mitten im Hochsommer erreichten wir mit einem Schiff der Wikinger Anfar. Der Kontrast gegenüber zum Nordland würde schon bald deutlich werden.

Das erste was wir in Anfar bestaunen durften waren die gigantischen Hafenanlagen. Pier an Pier streckte sich uns entgegen und die Anlegestellen brummt nur so vor Geschäftigkeit, ob es nun das aufnehmen oder löschen von Ladung war. Arbeiter die mit durchtrainierten blanken Oberkörpern Kisten, die teilweise so gross wie sie selber waren, hier und dorthin schleppten, allesamt im eigenen Schweiß gebadet bei leckeren 35° C.

Unsere kleine Gruppe bestehend aus dem Ethling Galwen, dem Halbelfen Karas, dem Nordmann Alvik und schliesslich dem Elfen Chinook hatten alle schon grosse Teile ihrer Kleidung abgelegt nur Hachim der Südländer war immer noch nicht warm genug. Auf die Frage hin, wann er denn schwitzen würde, antwortete er : "Es gibt Stellen in der Öde an denen auch ich schwitze!" Hoffentlich müssen wir nie in diesen Krater des Verderbens reisen.

Unser Kapitän steuerte sicher das Drachenboot an vielen kreuzenden Schiffen vorbei und gab alsbald den Befehl aus das Boot festzumachen und wir betraten nach etwa 2-monatiger Seereise endlich wieder Festland. Alvik war vorerst damit beschäftigt mit dem Hafenmeister Verhandlungen zu führen was denn der Liegeplatz nun kosten sollte und würde sich danach kümmern die geladenen Waren zu verkaufen. Karas verabschiedete sich von uns, denn er hat wichtige Dinge in Kor zu erledigen und wollte nach einer relativ sicheren Passage Ausschau halten. (Viel Erfolg beim Diplom schreiben Sascha) Der Rest erkundete die Stadt.

Anfar ist im wesentlichen von drei Dingen beherrscht, was die Architektur angeht. Zu allererst ist es eine typisch mediterrane Stadt, d.h. die Häuser sind allesamt Flachdächer teilweise mit Dachziegeln teilweise aber auch als Dachterrasse genutzt und erstrecken sich meist über mehrere Stockwerke. Das Baumaterial ist Lehm der anschliessend gekalkt wurde.

In der Mitte der Stadt befindet sich, auf einer kleine Anhöhe, eine Feste in der auch die Stadtsoldaten stationiert sind. Gleich zu Füssen davon ist der Basar, auf dem an jedem Tag der Woche kräftig gefeilscht wird. Umgeben ist der Basar von teureren Läden, die meist Luxusartikel führen. Ein Stück abseits vom Basar befindet sich der Platz der Schwerter. Ein gewaltiges freies Areal auf dem mehrere Kreise eingelassen wurden. Hier werden Zweikämpfe der Schwerttänzer ausgefochten. Wir bezogen Quartier in der Nähe des Basars.

In der Schenke klärte uns Hachim erst einmal über wesentliche Dinge hier im Südreich auf, was vor allem daran lag das wir ihn mit Fragen bombadierten. Anfar ist eine freie Stadt und wird von mehreren reicheren Handelshäusern quasi regiert. Zusammen bilden sie den Rat der Stadt. Sie finanzieren aus eigener Tasche die Stadtwachen, Strassenbau und alles andere was man so braucht. Hätte man genug Geld wäre es wahrscheinlich auch keine Schwierigkeit selber schnell zu so einem Handelsfürsten zu werden. "Für Geld bekommt man hier alles", sagte Hachim mehr als einmal vom einfachen Bier bis zum einfachen Tod.

Der Platz der Schwerter ist der "Nationalsport" so möchte ich es einmal umschreiben. Die Schwerttänzer können sich gegenseitig herausfordern und kämpfen bis zum ersten Blut. Man kann durch viele gewonnene Kämpfe im Rang aufsteigen bis zum Rang eines Schwertmeisters. Am Platz selber wird viel gewettet und Chinook selber verprasste dort die ein oder andere Goldmünze um sich ein Kamel zu finanzieren, aber das ist eine andere Geschichte.

Ausserhalb von Anfar befindet sich die Öde, eine gewaltige Wüste. Dort herrschen die Stämme und die Oasenbesitzer, wobei es durchaus zu Fluktuationen kommen kann wer gerade Besitzer ist und wer Nomade.

Während wir uns so unterhielten wurden wir auf einen Mann aus Okwan aufmerksam der öfters zu unserm Tisch hinüberspähte. Galwen liess es sich nicht nehmen ihn anzusprechen. Der Wirt erzählte uns noch einiges an Gerüchten, aber bis auf die Information, dass letzte Woche ein Stammesführer in die Stadt eingezogen war, kam nur viel Unsinn über die Lippen des fetten Mannes.

Wir besprachen uns noch was wir als nächstes tun wollten und kamen zu der Übereinstimmung als nächstes konkretes Ziel nach Sa´Ha Trobast zu reisen. Dafür würden wir jedoch einiges an Ausrüstung gebrauchen, vor allem Kamele. Da jedoch Geld äusserst knapp war (obwohl wir gerade aus einer Stadt aus Gold gekommen waren) verbrachten wir die nächsten Tage auf dem Basar. Galwen versuchte sein verloren gegangenes Werkzeug zu ersetzen, erfolglos und die anderen verhökerten einiges an Zeug.

Schliesslich lernten wir Del kennen, eine Schwertmeisterin und dazu auch noch weiss wie der Mond. Eigentlich war es mehr Zufall. Del forderte einen anderen Schwertmeister heraus und da wir gerade unseren Geschäften auf dem Basar nachgingen merkten wir wie sich um einen Kampfkreis eine Menschentraube bildete. Chinnok und Galwen verfolgten den Kampf. Das Schwert von Del zog den Ethling magisch an, im wahrsten Sinne des Wortes. Futhark-Runen ähnliche Schriftzeichen waren über und über in der Waffe eingelassen worden. Als Chinnok Galwen dann nach einem kurzen Zauber auch noch sagte, dass die Waffe wirklich magisch sei, hielt den kleinen Mann nichts mehr und verstrickte sich in heftigen Monolog mit Del. Nachdem Galwen wieder zu Ruhe gekommen war, fragten wir warum sie mit ihm gekämpft hatte. Es ging anscheinend um Informationen über ihren vermissten Bruder und sie müsste jetzt zu einer Oase tiefer in den Süden reisen. Da sich das beschaffen von Geld doch nicht so sehr von Erfolg gekrönt war, unterbreiteten wir Del folgendes Angebot.

Wir begleiten sie bis zu dieser Oase und im Anschluss daran erhalten wir ein Kamel von ihr. Sie liess sich auf den Handel ein.

Am nächsten morgen brachen wir auf. Hachim hatte durch Dels Geld die restlichen fehlenden Kamele besorgt und einiges andere an Ausrüstung und Kleidung.

Nach drei Tagen erreichten wir den Beginn der Öde und wir waren dankbar das wir Hachim dabei hatten, denn er führte uns sicher von Wasserstelle zu Wasserstelle. Nur ein kurzer Zwischenfall mit einem Sandtiger Pärchen überschattete die Reise. Weitere drei Tage weiter erklommen unsere Kamele gerade ein Sandhügel als wir unter uns einen ziehenden Stamm ausmachten. Einer ihrer Spährupps machte uns auf dem Hügel aus und änderten daraufhin ihre Richtung und hielten auf uns zu. Wir beschlossen die Ankunft von ihnen auf diesem Hügel abzuwarten. Als der Trupp schon sehr nahe war, sagte Hachim noch ganz trocken das diesem Stamm nachgesagt wurde Menschenfresser zu sein. Na Prost Mahlzeit. Die Stammessoldaten hielten vor uns ihre Reittiere und der Sohn des Häuptlings lud uns ein die Gastfreundschaft des Stammes zu geniessen. Da es den anderen anscheinend die Sprache verschlagen hatte, willigte Chinook ein und zusammen begaben sie sich den Hügel hinab.

So far so good. (*he*)

Der lange Weg nach Iskendar

Am 25. Juli lud uns also Hashi, 5.Sohn des Shukars, ein, Gastfreundschaft bei dem Stamm seines Vaters anzunehmen. Wir ritten umringt von Hashis Eskorte also den Hügel hinab und näherten uns dem Track, der bereits angehalten hatte und die Frauen begannen die Zelte für die Nacht

aufzubauen.

Wir hatten nur eine kurze Unterhaltung mit Shukar dem Stammeshäuptling, und uns wurde dann ein Platz zugewiesen, nahe am Zelt des Oberhauptes, und richteten uns für die Nacht ein. Uns fiel auf, dass die sogenannte Gastfreundschaft immer darauf hinaus lief das man das Lager nur miteinander teilte, also kein Ort um neue Freundschaften zu schließen, sondern eher ein Zweckbündnis für die hereinbrechende Nacht. Hier bei den Hanjis war es nicht anders und Fremde waren bei ihren Leuten auch nicht unbekannt. Natürlich wurde der Ethling bestaunt und der Sa'Ha Nesti abfällig begutachtet, aber es kam zu keinem näheren Kontakt.

Für die Nacht beschlossen wir dann doch Wachen aufzustellen, man weiß ja nie, schließlich lagert man zwischen Menschenfressern, obwohl wir keine derartigen Trophäen ausmachen konnten, und der ein oder andere kriegt vielleicht dann doch Appetit auf eine zähe und fettige Ethlingkeule oder zartes Elfenfilet.

Die Wachen vermeldeten keine besonderen Ereignisse während der Nacht und Del beschloss deswegen wohl am Ende ihrer Wache erneut auf Informationsjagd zu gehen und verschwand im Zelt des Shukars, nachdem die Stammeskrieger ihr den Eintritt gewährt hatten.

Als der Rest der Truppe dann durch das Kitzeln der Sonnenstrahlen geweckt wurde, hatte sich Del bereits wieder ein Fettnäpfchen... eine Fettgrube gebuddelt. Del war also nicht da und hatte sich auch nicht abgemeldet. Aber Hashi und ein paar seiner Leute tauchte dann schon bald vor unseren Zelten auf und teilte uns unversehens mit das einer von uns gegen Del im Schwertkampf antreten müsse.

Wir forschten erst mal nach um was es denn überhaupt ginge. Der 5. Sohn des Shukar erklärte uns, dass unsere Del heute morgen mit Shukar gesprochen hätte, er selber wüsste nicht worum es ging, wohl aber worauf es hinausgelaufen sei. Del hat Shukar zu einem Zweikampf herausgefordert und der Gewinner müsse dann klein bei geben. Das Lachen seines Vaters hätte dann das ganze Lager geweckt, denn es wäre sehr weit unter seiner Ehre mit ihr zu streiten. Er ließ sich dann aber doch auf einen Handel ein und zwar, wenn Del einen von uns im Schwertkampf besiegen würde, dann würde auch Shukar klein bei geben und Del das erhoffte geben, sagen, um was es dabei auch immer ging.

Trotz des Zeterns unseres kleinen Freundes Galwen der sich lautstark über diese barbarischen Sitten aufregte, und Del nahm er dabei nicht außen vor, hatten wir wohl keine andere Wahl als einen unserer Männer zu stellen. Prädestiniert hierfür war auf jeden Fall Hachim, der dann auch über seinen Schatten sprang und gegen eine Frau antrat.

Der Kampf zwischen Del und Hachim war kurz und schmerzlos und wer gewinnen würde war uns zumindestens schon vorher klar, im Gegensatz zu den Stammeskriegern. Als sich dann aber Hachim die Schnittwunde am Oberkörper eingefangen hatte, überstürzten sich die Ereignisse. Der Shukar brüllte ein paar Worte in die Stammesmenge und auf einmal blitzten überall die Spitzen von langen Speeren auf, die uns von den beiden Kontrahenten wegdrängten. Hashi drängte sich durch die Menge zu uns durch das die Gastfreundschaft des Hanji Stammes nun vorbei sei, und er uns freundlich bat unsere Sachen zu nehmen und zu verschwinden. Auf die Frage hin was mit unseren Gefährten wäre, gab er die unmittelbare Drohung eines Kampfes von sich. Aurelius, Alvik, Chinook und Galwen sahen sich also gezwungen sich die Kamele zu schnappen und sich erst mal hinter einer Sanddüne aus der Sicht des Stammes zu begeben, vor allem weil uns mehrere Krieger noch ein gutes Stück verfolgten.

Nachdem die Stammesleute ihre Pferde herum rissen und sich wieder zu ihrem eigenen Lager ritten, glitten wir von den Kamelen hinab und beratschlagten uns längere Zeit. Um erst mal weitere Details zu erfahren bewegten wir uns auch erneut in Richtung der Menschenfresser, bestiegen eine Düne und beobachteten das Geschehen von oben.

Es war leider gar nichts auszumachen. Man sah weder Hachim noch Del und auch sonst war nichts

wirklich auffälliges im Lager der Hanji zu entdecken, dass mittlerweile fast abgebaut war. Die Hanji zogen weiter in Richtung Osten und wir reisten etwas abseits von ihnen hinterdrein.

Nachdem sich bei uns erst wieder ein wenig die Ruhe breit gemacht hatte, wurde uns der Ernst der Lage erst richtig bewusst. Keiner von uns kennt sich in diesem öden Landstrich aus, das heißt keiner von uns dürfte in der Lage sein Wasser zu finden, was unsere Überlebenaussichten doch stark schmälerte, da wir nicht soviel Wasservorräte dabei hatten als das er für eine Rückreise nach Anfar gereicht hätte. Als Retter in der Not erwies sich Alvik, der durch die Gunst seiner Götter sowohl Unmengen an Wasser als auch Nahrung uns zur Verfügung stellen konnte, so dass ein überstürztes Handeln uns zum Glück erspart blieb.

Wir waren uns aber schon darüber einig, dass wir unsere beiden Gefährten herauspauken wollten. Als Alternative blieb nur ein hoffentlich unbemerktes Eindringen in der Nacht, um dann mit Hachim und Del das Weite zu suchen. Wir verfluchten unser Pech das Karas uns verlassen hatte der sich mit solchen heimlichen Aktionen doch besser auskannte als unsereins.

Wir beobachteten also am kommenden Abend das Wachverhalten unseres Hanji-Stammes und konnten nur feststellen, dass das einzige bewachte Zelt das des Shukars war. Die Schlussfolgerung die also offensichtlich war, dass die Gefangenen dort drin waren.

In der nächsten Nacht wollten wir zuschlagen, doch durch diese Rechnung windete uns ein kräftiger Sandsturm, der uns erst einmal von der Weiterreise abhielt. Und schlimmer noch wir verloren den Track der Kannibalen. Zwei Tage brauchten wir um ihn wiederzufinden in der Wüste und in der gleichen Nacht schlugen wir zu.

Aurelius ging uns allen voran, nur mit einem Messer bewaffnet, denn auf einen wirklichen Kampf waren wir nicht wirklich aus. Wohl mit mehr Glück als Verstand, allerdings auch dank der Nachtsicht von Galwen, gelangten wir von den Wachen unentdeckt am Zelt des Häuptlings an. Der Okwane schnitt einen Spalt in die Zeltaußenhaut und spähte in den dahinterliegenden Raum. Keine Gefangenen, wohl aber die Erkenntnis, dass der Innenraum anscheinend gedrittelt war, und eines von diesen dritteln gefährlich nah am Eingang, wo dann doch zwei Wachen ihren Dienst taten. Wir schlichen uns also erst zu einem der ungefährlichern Dritteln und auch dort war Fehlanzeige.

Aurelius biss also in den sauren Apfel und schlich aus Sicherheitsgründen alleine zum übergebliebenen Zeltteil. Das Messer glitt erneut durch den Stoff und der Gladiator presste seine Augen an das Loch. Fehlanzeige.

Ratlos schlichen wir aus dem Lager heraus und auf dem Weg kam uns noch das Zelt des Schamanen unter. Auch dessen Zeltplane machten wir unbrauchbar, aber auch hier war kein Hinweis auf Hachim und Del.

Zurück an unserem eigenem Lager hatten wir wirklich keine Ahnung wo unsere Freunde zu suchen seien, und mehr als 60 Zelte aufzuschneiden war doch viel zu gefährlich.

Der einzige vernünftige Vorschlag der sich herauskristallisierte war nachzufragen.

Gesagt getan. Die Sonne ging gerade auf als wir vier uns dem Track näherten der gerade erwachte. Wir gingen nicht weit hinein und warteten darauf, dass uns ein paar Stammeskrieger in Empfang nahmen, Hashi war auch unter ihnen. Wir fragten ihn direkt, wo unsere Freunde seien und der antwortete auch freundlich, dass die beiden vor drei Tagen dem Sonnenopfer dargeboten wurden. Wir erfuhren auch von ihm wie ein Sonnenopfer aussieht. Die zu bestrafenden behalten zwar all ihre Ausrüstung doch jeglicher Krümel an Lebensmitteln und jeder Tropfen Wasser wird ihnen abgenommen und sie werden ohne Reittiere in der Wüste ausgesetzt. Schöne Scheiße.

Wir ritten also auf unseren Kamelen drei Tage zurück, also in Richtung Westen, aber nach diesem Sandsturm hatten wir natürlich keine Chance irgendeine Spur aufzunehmen. Galwen traf den Nagel auf den Kopf und sprach es laut aus. Sie sind wahrscheinlich tot, was zwar wahrscheinlich der

Wahrheit entsprach, aber der Gruppenstimmung nicht gerade zuträglich war.

Wir beschlossen trotzdem weiter auf dem Weg nach Sas`Quat zu bleiben, denn sollten die beiden doch noch am Leben sein, dann werden sie früher oder später da auftauchen.

Schon zwei Tage später trafen wir erneut einen Stamm, der Stamm der Salcet wie sich herausstellte, die uns auch ihre Gastfreundschaft anboten und auch ansonsten sehr friedfertig waren. Unsere Freunde hatten sie leider nicht gesehen und am nächsten morgen trennten sich unsere Wege.

Vier Tage später wurden wir Zeugen eines Karawanenüberfalls, in den wir uns sofort einmischten, wohl auch um unsere angestaute Trauer in Aggression Luft zu machen. Die Beziehung zwischen dem Elfen und dem Okwanen spitzte sich aber daraufhin wieder ungemein zu. Als Chinook nämlich seinen Blitzstrahl in Aurelius Rücken auf die Gegner beschwor, war der Okwane wieder von dem Klischee des gemeinen und gefährlichen Elfen überzeugt.

Die Räuber wurden zurückgeschlagen und uns stellte sich der Eunuch Subo vor, der mit dieser Karawane die 4. Braut des Tanciers in Jula bewachte. Die Sicherheitsmassnahmen seien deswegen so schlecht, da die Braut keine Jungfrau mehr war. Glück für sie, das wir da waren. Mit der Karawane zogen wir dann weiter nach Jula, wo wir auch am 17. August Einzug hielten. Dort blieben wir aber nicht lange, machten nur ein paar Nachforschungen zwecks Dels und Hachims Verbleiben, aber niemand hat sie gesehen.

Also, weiter nach Sas`Quat. Diese Reise verlief ohne Zwischenfälle und da wir uns in Jula mit ausreichend Proviant und Wasser versorgt hatten, konnte sich Alvik wieder etwas entspannen.

Am 29. August erreichten wir Jula eine Minenstadt, da sie nahe an erzeichen Gebirgshängen liegt, und bezogen den Schlafsaal in der dortigen Karawanserei. Wir fingen erneut mit Nachforschungen über Del und Hachim an. Nachdem wir an den darauffolgenden Tagen nichts nennenswertes herausfanden, änderten wir die Taktik und gaben uns als Sklavenhändler aus. Schließlich, nachdem genug Bestechungsgeld geflossen war, wurden wir in einen der vielen Paläste gebeten und dort wurde Galwen zu einem wahren Schauspieler. Alle weißen Sklaven ließ er sich vorführen und hatte auch immer etwas an ihnen auszusetzen, so dass wir in den Genuss von allen weißen Sklaven kamen. Del war natürlich nicht darunter und jemand der so aussah wie Dels Bruder konnten wir auch nicht entdecken.

So saßen wir also am 4. September gefrustet in der Schenke der Karawanserei vor unserem Essen, als wir zum ersten mal aufmerksam wurden auf die uns umherschwirrenden Gesprächsfetzen. Einige Karawanenführer waren aufgefallen, dass komischerweise viele Stämme in Richtung Osten zogen, und sich dort wohl irgendetwas zusammenbraut. Chinook ging von der Neugier getrieben und versucht noch mehr herauszufinden, was aber nichts brachte. Chinook war aber so sehr davon interessiert, dass er zum Palast des ansässigen Tanciers ging und dort, auch mit Hilfe einiger Schmiergelder in die Bibliothek gelassen wurde. Dort fand er dann Texte über die Ruinenstadt Iskendar in der einst ein mächtiger Magier das Land regierte, bevor es verwüstet worden ist.

Noch am gleichen Abend berichtete Chinook seinen Gefährten über seine Entdeckungen. Dadurch wurde dann wohl ein Mann am Nebentische auf uns alle aufmerksam. Er bestellte für uns alle einen Wein und setzte sich dazu. Sein Name war Nashiid, er wollte nicht lauschen, aber hatte gerade gehört wie Nashiids Herr seien auch die seltsamen Stammesbewegungen aufgefallen, und da er politisch sehr interessiert ist, würde er gern wissen worum es dabei ginge, ob wir nicht vielleicht bereit wären ein paar Sachen in Erfahrung zu bringen. Ein paar Tage weiter im Süden lagerte noch ein Stamm, der noch nicht in Richtung Osten aufgebrochen sei. Da wir Ausländer seien, wäre es für uns einfacher aus ihnen ein paar Informationen herauszukitzeln. Über die Bezahlung wurde kurz gefeilscht und wir nahmen uns einen Tag Bedenkzeit, um ein paar Informationen über unseren Auftraggeber zu recherchieren. Er schien glaubwürdig, vielleicht auch nicht, nichts desto trotz nahmen wir die Quest an und machten uns auf in Richtung Süden, wohl vor allem auch weil

Nashiid uns noch berichten konnte, dass ein paar Sklavenhändler auf ein paar Ausländer scharf waren.

Keine zwei Tage später erblickten wir auch das uns beschriebene Lager, ein Washni Stamm. Da wir uns um keine Strategie gekümmert hatten ritten wir einfach blindlings auf das Lager zu. Ein paar Krieger nahmen uns in Empfang, aber auf unser Gesuch hin mit ihrem Oberhaupt zu sprechen, führten sie uns zu seinem Zelt. Der Häuptling war erblindet und hatte einen weißen Jüngling, der ihm als Auge diente, da er als wir eintraten uns ihm anscheinend beschrieb. Wir fragten ganz freundlich nach, warum denn alle Stämme in Richtung Osten aufbrachen, und der Blinde hielt damit nicht lange hinterm Berg. Der Jihadi ist angekündigt, sagte er uns. Auf Rückfragen hin erhielten wir die ganze Story.

Hier im Süden, gibt es eine Legende unter den Stämmen, dass eines Tages ein Mann kommen wird, der Jihadi, der, so heißt es, alle Stämme unter sich vereinigt und das Land wieder grün machen wird.

Na, ob damit die Tanciers so einverstanden sind, irgendwie roch es mächtig nach Krieg.

Wir bedankten uns artig für die Gastfreundschaft und schaukelten auf unseren Kamelen zurück nach Sas`Quat. Dort angekommen trafen wir noch am gleichen Abend Nashiid, der uns gleich zu einem Folgeauftrag verpflichtete, aufgrund des Ernstes der Lage. Wir ritten also mit unserem Auftraggeber in die Heimatstadt seines Herrn, Jula. Unterwegs gab es erneut, eine Auseinandersetzung mit Räufern, die alle bis auf Chinook wohlbehalten überstanden.

In Jula verließ uns dann Nashiid, um seinem Herrn zu berichten, wir baten ihn jedoch uns zu informieren, wie es denn jetzt weiter ginge. So verweilten wir eine ganze langweilige Woche in Jula, bis er uns erneut aufsuchte.

Der Tancier von Jula, Nashiids Herr, hatte unterdessen sich mit nahezu allen anderen Tanciers darauf geeinigt, dass man mit Armeen zusammen auch nach Iskendar aufbrechen wollte, um eine evtl. aufkeimende Revolution gleich an ihrer Quelle nieder zu prügeln, sollte wirklich so ein Jihadi auftauchen.

Die Sache war uns zwar suspekt, aber wir zogen mit der Armee des Fürsten von Jula mit nach Iskendar. Die Reise dorthin war zwar durchaus anstrengend, aber sie verlief völlig ereignislos. Am 29. Oktober schlugen wir unsere Zelte an der Ruinenstadt auf. Mittlerweile war hier schon allerhand los. Soweit alle Stämme schon da waren, hatten sie sich mit ihren Lagern vor den verfallenen Stadtmauern in einem Halbkreis aufgebaut, während sich die Tanciers Lagerstätten in der Stadt selber suchten. Hinzu kamen eine Unzahl von Schwerttäncern, die hergekommen waren um sich von den Fürsten als Söldner anheuern zu lassen. Nicht zu letzt hatte auch einiges an Diebesgesindel den Weg hierher gefunden, was uns auch einige Probleme bereitete, so dass wir einen Dieb namens Kevin auf unfreundliche Art kennen lernten, der uns aber später noch nützlich sein sollte.

Schon nach kurzer Zeit tauchte erneut Nashiid bei uns auf und berichtete dass Späher von ihm einen Stamm weiter südlich entdeckt hätten, der aber nicht näher kommen würde, und dort wohl auch schon eine ganze Zeit lagert. Anscheinend war uns langweilig, denn ohne uns richtig anheuern zu lassen, versprachen wir unserem Informanten dort einmal nach dem rechten zu schauen und brachen daraufhin noch am gleichen Tag auf.

Am Abend des darauffolgenden Tages, sahen wir schon die Lagerfeuer und beschlossen weiter darauf zu reiten. Es war schon Nacht, als wir von ein paar Spiesgesellen dieses Lagers aufgehalten wurden, ohne auch nur ein Blick auf die Lagerstätten geworfen zu haben. Wir erbateten das Recht auf Gastfreundschaft, was bisher immer sehr hoch gehalten wurde auf unseren Reisen durch den Süden. Hier wurde es uns barsch verwehrt. Wie unfreundlich.

Uns blieb also nicht übrig als ein wenig Abstand zwischen uns und diesem Lager zu bringen und dann unser Nachtlager aufzubauen. Natürlich teilten wir Wachen ein, die den Rest auch schon bald

weckten. Zehn Räuber hatten sich unserem Lager genähert und da wir vorgewarnt waren, machten wir mit ihnen kurzen Prozess. Am nächsten morgen, ritten wir dann erst in Richtung Osten, in der Absicht das Lager zu umrunden. Bei diesem Vorhaben gerieten wir jedoch in einen Hinterhalt, der ausgeklügelt über uns hereinbrach. Um uns herum surrten plötzlich Pfeile durch die Luft und Chinook fiel sofort schwer getroffen von seinem Kamel. Die anderen stellten sich dem Kampf, doch unsere Truppe musste eine herbe Niederlage hinnehmen, die, Gott sei Dank, ohne Tote noch glimpflich ablief, uns aber zurück nach Iskendar fliehen ließ. Dort angekommen berichtete Chinook schnell Nashiid, der auch die Nachricht sogleich seinem Herrn weitergab. Der Sultan Esnaad, den Namen hatten wir mittlerweile herausgefunden, schickte 50 Männer gen Süden, um die Sache aufzuklären. Zwei kamen lebendig zurück. Auf diese schlechte Nachricht hin befasste sich Chinook, da die anderen vom Kampf noch sehr angeschlagen waren, mit ein paar anderen Dingen. Der Sa`Ha Nesti versuchte vor allem herauszufinden woher das Gerücht kam, dass dieses seltsame Orakel kommen würde, das den Jihadi ankündigt und vor allem wie sieht dieses dumme Orakel überhaupt aus. Diese Spur verlief im Sande. Dieses Gerücht war, wie es schien, kreuz und quer zwischen den Stämmen verbreitet worden, aber niemand kannte eine direkte Person die ihm von diesem Orakel direkt erzählt hat. Sehr seltsam.

Die andere Sache die den Elfen interessierte war der Verbleib unseres Diebes Kevin. Nach ein paar Tagen hatte Chinook Glück. Der junge Südmann war schon wieder drauf und dran die Kurve zu kratzen, aber Chinook konnte ihn aufhalten und ihn für einen kleinen Auftrag engagieren, was jedoch einiges an Bares verschlang.

Der Elf schickt den Dieb zu diesem Räuberlager im Süden, mit der Weisung möglichst viel heraus zu finden, sich dabei aber nicht erwischen zu lassen. Vier Tage später kehrte Kevin wohlbehalten zurück. Er kam leider etwas spät zu diesem Lager, denn mittlerweile war es abgebaut worden, aber er hat Spuren verfolgen können, die erst gemeinsam auf Iskendar zu hielten, sich aber außerhalb der Sichtweite der Stadt verzweigten. Diese Leute hatten sich also mittlerweile in der Ruinenstadt, quasi inkognito, versammelt.

Am 9. November überstürzten sich dann die Ereignisse. Gerade als wir erwacht waren erfuhren wir, dass zwei der besten Schwerttänzer im Namen der Tanciers kämpfen sollten. Durch diesen Kampf sollte entschieden werden, ob die Fürsten noch länger hier verweilen sollen, oder ob sie sich endlich wieder wichtigeren Geschäften zuwenden könnten, z.B. der Verteidigung ihres Grundbesitzes. Der Kampf war gerade angefangen, als eine Raunen durch die Menge glitt, und mit ihm kamen die uns schon bekannten Washni-Krieger, allen voran ihr erblindeter Häuptling und sein weißer Begleiter. Aurelius, Alvik, Galwen und Chinook ahnten übles und machten sich deshalb etwas weg von der Mitte, um nicht sofort in der Schussbahn zu stehen wenn gleich dieses Übel vonstatten gehen würde, deshalb bekamen sie die eigentlichen Ereignisse nicht wirklich mit.

Sie sollen trotzdem kurz erzählt werden. Der Washni-Häuptling zügelte also sein Pferd vor dem Kampfkreis und verkündet, dass er das Orakel dabei hat, dass nun den Jihadi bestimmen würde. Das ominöse Orakel ist kein anderer als der weiße Jüngling. Wie wir später erfahren haben ist dies auch noch zufällig Del's Bruder, der, wie wir heute sagen würden, unter Mongolismus leidet. Del's Bruder wird also in die Mitte gelassen und schaut sich verwirrt um. Nach einiger Zeit jedoch hält er zielstrebig auf eine zu mindestens Del bekannte Person so. Adjani, der Räuber der damals ihren Bruder entführt hat. Anscheinend hat er ihn für bessere Zwecke verwenden könnte. Der Washni erklärt also nach kurzem Prozedere den Räuber zum Jihadi. Adjani erblickt dann aber Del und Hachim, die das Sonnenopfer irgendwie überlebt haben, und er verfällt seiner Gier, denn der Dieb grabscht nach Del's magischen Schwert. Augenblicke später ist der ebengerade gekürte Jihadi tot, genauer gesagt verbrannt, denn mit der Ergreifung des Schaftes durch Adjani's Hand, wird der sofort darauf in Feuer gehüllt und verbrennt. Die Stammeskrieger sind über den dann offensichtlichen Trick gar nicht so amüsiert und fangen direkt eine Metzelei an, in der der Washni-Häuptling und Del's Bruder ihr Leben lassen müssen. Wir vier sind froh, das wir nicht mehr in der

Mitte standen, als die Menge auseinander stob und platt tritt, was nicht schnell genug ist.

Am Abend verklingen die Feindseligkeiten und die Gruppe ist endlich wieder komplett. Die Neuigkeiten werden ausgetauscht und Aurelius, Alvik, Galwen und Chinook können sich endlich ein klares Bild von den Geschehnissen machen. Man beschließt, da es eh auf dem Weg liegt, in Del's Heimat zu reisen, um dort den Winter zu verbringen. Das ist zumindestens wahrscheinlich. Und so brechen wir am Morgen des 10. November auf gen Norden. Zuvor hatte man noch die Kamele gegen Pferde getauscht, die für diese Reise wohl zweckmäßiger seien als Kamele, laut Del. *(he)*

Spätherbst

Es war der 11. November, als wir, also Del, Hachim, Aurelius, Alvik, Galwen und Chinook, Iskendar den Rücken kehrten und gen Norden zogen. Schon bald änderte sich die Landschaft und wandelte sich in einem sanften Übergang mehr zu einer trockenen Grassteppe. Wir waren noch gar nicht so lange unterwegs, als sich ein aus dem Norden kommender Reiter sich uns näherte. Sein Pferd verhielt er vor den unsrigen, und stellte sich vor mit Namen Theron. Als die kurze Begrüßungsfloskel von uns erwidert worden war, kam von ihm sogleich die Herausforderung gegen Del.

Da hatte der Rest aber ein Wörtchen mitzureden und fragte erst mal nach mit welchem Recht er denn einen Kampf bestreiten dürfte. Er erzählte uns eine lange Geschichte, teilweise von der blonden Kriegerin selbst ergänzt, die unser hohes Ansehen an Del deutlich schmälerte. Nachdem Adjani das Elternhaus unserer Begleiterin verwüstet und ihren kleinen Bruder geraubt hatte, schlug sich das damals junge Mädchen ein paar Tage durch, bis ein Schwertmeister sie bei sich aufnahm. Dieser Mann wurde auch schon bald Del's Lehrer und fing an sie in der Kunst des Kampfes zu unterrichten, und das diese Lehre nicht von schlechten Eltern ist, das konnten wir schon selber oft genug bestaunen. Jedenfalls bestand Del ihre Prüfungen und wurde schließlich eine Schwerttänzerin und damit bekam sie auch ihr Schwert. Und dies ist der eigentliche Kasus Knaus, die Waffe. Der Schüler erhält nach seiner Lehre zwar ein besonders gutes Schwert, dieses hat aber noch nicht den kleinsten Funken Magie in sich. Mit dieser Waffe zieht man dann aus und versucht einen möglichst machtvollen Gegner zu erschlagen, denn, sollte man den Kampf überlebt haben, wird ein kleines Ritual durchgeführt und die Macht des Gegners kann in das Schwert gebannt werden. Wenn nicht sogar die Seele, aber es muss das Geschöpf sein, dass man als allererstes damit erschlägt. Da Del damals eine machtvolle Waffe brauchte, um an Adjani Rache zu nehmen, nahm sie sich das Blut ihres Meisters. Sie brachte ihn um. Und das ruft Theron auf den Plan. Jedes Jahr wird ein Schwerttänzer ausgeschiedt um solche Leute wie Del ihrer gerechten Strafe zu überführen. Der Tod.

Galwen brummte so etwas wie: "Schlagt Euch am besten beide die Köpfe ein!", und ließ die beiden Kontrahenten aufeinander los. Der Tanz begann. Erstaunlicherweise war dieser Kampf nicht kurz, sondern er zog sich ziemlich in die Länge. Und noch etwas anderes merkwürdiges geschah. Del's Waffe fing an sanft zu glühen, während beide Kämpfer sich die Seele aus dem Leib schwitzten.

Die beiden stritten schon mehr als zehn Minuten miteinander, als sich etwas abseits des Schauplatzes eine Windhose bildete, die langsam aber sicher größer wurde, obwohl es nahezu windstill war. Nach einiger Zeit tauchte auf dem Wirbel ein dämonischer Oberkörper mitsamt Gesicht auf, dass immer zu schrie: "Afriit, Afriit!" Zumindestens Chinook war die Lage klar. Ein schon mittelpächtiger Dämon der sich dort zu uns gesellte. Der Magier riet der Gruppe davon ab irgendetwas gegen diesen Widersacher zu unternehmen, denn dieses mal könnten wir wirklich das nachsehen haben.

Der Afriit stürzte sich dann mit seiner ganzen Kraft auf Del zu, die immer noch mit Theron focht, hüllte sie ganz ein, so dass man nichts man von ihr sehen konnte, und begann dann in der Erde zu versinken. Einen Augenaufschlag später war der Dämon weg und mit ihm Del. Theron sah ziemlich

bedröppelt aus.

Lageanalyse. Der Magier wusste einiges zu berichten über Dämonen, so dass man schließlich doch ziemlich sicher schlussfolgern konnte, dass der Beschwörer dieses Afriits sehr wahrscheinlich in der Nähe lebt und unseren kleinen Freund als Wachposten nutzt und bei Gelegenheit ein paar magische Dinge stehlen lässt. Die nächste Ansiedlung kannte unser neuer Bekannter Theron, der sich uns dann auch anschloss, der Kampf war schließlich noch nicht vorbei.

Einen weiteren Tag später erreichten wir abends das Dorf, wo wir uns in einer Schenke unsere Nachtlager nahmen. Natürlich pressten wir auch den Wirt aus, der zwar sehr verschwiegen war, trotzdem ein paar seltsame Dinge über den Tancier dieses Dorfes verlauten ließ. Am nächsten morgen begaben wir uns zum Palast dieses Fürsten, und ließen uns anmelden. Wir wurden in den Audienzsaal geführt und man ließ uns warten.

Was als nächstes passierte war, dass Chinook von einem Blitzstrahl getroffen wurde und reglos am Boden liegen blieb. Auf einem Balkon war ein Mann aus dem Nichts aufgetaucht und hielt seine Finger noch in Richtung des Sa'Ha Nesti, während hinter ihm Schützen auftauchten. Auf der anderen Seite, ebenfalls auf einem Balkon tauchten weitere Schützen auf, während aus der Tür mehrere Bewaffnete in den Raum eindringen. Alvik rannte auf Chinook zu und kümmerte sich um ihn, besser gesagt er flehte seine Götter an, dem Regungslosen zu helfen, während sich der Rest der Gruppe darum kümmerte einen Fluchtweg aus diesem Raum zu schlagen. Schnell fielen ein paar Wachen und der Weg war frei. Alvik schloß Chinook aus dem Raum heraus, die ganze Zeit unter schwerem Pfeilbeschuss, als noch ein weiterer Blitzstrahl den Raum erfüllte. Danach waren wir draußen und retteten uns auf eine Strasse im Dorf. Dort angekommen regten sich die Lebensgeister von Chinook wieder, der allerdings viel zu angeschlagen war um überhaupt aufrecht zu sitzen. Dem Rest riet er unter schweren Atemzügen, dass die beste Gelegenheit jetzt wäre den Magier zu vernichten, da er ein Grossteil seiner Macht bereits verbraucht hatte. Eigentlich waren alle sehr skeptisch sich auf dieses Unternehmen einzulassen, aber die Logik des Elfen war nicht abzustreiten, so dass man sich nach kurzer Ruhepause erneut daran machte den Magier seiner gerechten Strafe zukommen zu lassen. Der Elf blieb zurück.

Systematisch schlugen sich die anderen durch das Gebäude und erreichten dann auch relativ fix Gemächer des Zauberers, in die sie dann auch eindringen um den Bösewicht zu stellen. Dieser machte noch einen Zauber, von dem aber Aurelius völlig unbeeindruckt blieb und dem Mann mit einem einzigen Hieb den Kopf von den Schultern schlug. Danach begann man nach Del zu suchen die man auch schließlich in einer Kerkerzelle fand und befreite. Im Vorraum ihrer Zelle lag noch eine Leiche, die vor ihrem eigenem Tod vergebens versucht hatte das magische Schwert zu führen.

Man traf sich wieder in der Schenke und verbrachte dort noch die Nacht, war sich aber darüber einig dass man morgens das Weite suchen wollte. Chinook und Alvik durchsuchten noch eingehender den Palast und beide fanden noch ein paar Sachen von Interesse, die man auf der weiteren Reise nach Norden genauer begutachten wollte. Als Theron jedoch wieder ausgeruht war, forderte er Del erneut heraus und es kam wie es kommen musste. Theron verstarb am 15. November.

Mehr als eine Woche war vergangen, wir waren trotz der düsteren Vorgeschichte von Del immer noch in ihre Heimat unterwegs, trafen wir auf eine Gruppe von Reisenden. Insgesamt waren es zwei Frauen und ein junger Mann, wohl ein Sohn der älteren, die mit einem Karren auch in unsere Richtung zogen. Der Karren jedoch hatte einen Achsschaden erlitten und so kamen sie nicht weiter. Der Magier versprach sich am nächsten morgen darum zu kümmern und so wurde ein gemeinsames Nachtlager hergerichtet. Die drei stellten sich vor mit Adarra und Kipriana, die beiden Frauen, der Junge hieß Masu und führte für seine Größe ein viel zu langes Schwert mit sich. Aurelius war von Kipriana sichtlich angetan und da ihn die junge Frau nicht verscheuchte, quatschten die beide die halbe Nacht lang und kamen sich langsam näher.

Am nächsten Morgen machte sich Chinook in gewohnter Weise über seine Morgenlektüre her und wirkte danach ein Ausbessern, um den Achsschaden zu beheben. Auf die Frage hin, warum die drei so alleine unterwegs waren, berichtete die älteste, dass ihr Mann vor einer Woche erschlagen worden war, von Räubern, und sie jetzt auf dem Weg waren zu ihrer Schwester, die in der Stadt Pferdemarkt im Norden lebt. Die Reise war sehr interessant und da uns die drei anscheinend sympathisch fanden, flirtete Aurelius weiter mit Kipriana, während Adarra auch anfing mit Alvik zu schäkern. Hachim wurde von Masu mit allen möglichen Schwertkampf Fragen gelöchert. Der Elf blieb unbehelligt, wen wundert's.

Abends zündeten wir erneut ein kleines Feuer an und aßen unsere Rationen. Die drei wurden immer zutraulicher, während der Elf, der Ethling und Del unbehelligt blieben. Die beiden Frauen, die wir kennen gelernt hatten, wurden mit zunehmender Dunkelheit und sowohl Alvik und Aurelius hatten alle Hände damit zu tun sich ihrer freundlich zu erwehren. Beide waren anscheinend zu überwältigt von der weiblichen Offenheit, die ihnen angeboten wurde. Masu focht noch ein bisschen mit Hachim.

Chinook hielt ein wenig die Umgebung im Auge und tatsächlich tauchte plötzlich ein Wesen vor seinen Augen auf. Etwa einen Schritt groß und am ganzen Körper mit einem dunklen Fell überzogen, guckte es Chinook aus rot glühenden Augen an. Der Sa'Ha Nesti fühlte sich durch den Blick doch ein wenig mehr beunruhigt und überlegte schon, ob er einen Blitzschlag lossenden sollte. Zu lang gedacht. Das Wesen stieß einen Schrei aus und sowohl der Okwane als auch der Wikinger wurden plötzlich kräftige Hände um den Hals gelegt, die ihnen die Luft abschnürten. Beide paar Hände gehörten natürlich den Frauen, die ihre aufreizenden Worte mit Todesverwünschungen ausgewechselt hatten. Masu unterdessen griff mit voller Wucht Hachim an, der auch nicht wusste wie ihm geschah, als ein kräftiger Schwerthieb seinen Bauch traf. Del sprang auf und lief zu Alvik, um ihm gegen Adarra beizustehen, während sich Aurelius schon mit einem kräftigen Faustschlag ins Gesicht von Kipriana befreit hatte und weiter kräftig auf sie eindrosch. Beide Frauen blieben von den Schlägen sehr unbeeindruckt und fluchten weiterhin unserer Gruppe den Tod an den Hals. Selbst Hachims Schwertschläge und Galwens Hammer, der wieder und wieder auf Kipriana hernieder sauste, ließen diese Kreaturen zurückweichen.

Chinook rief noch, dass man versuchen sollte die drei nicht zu töten, denn sie seien anscheinend verzaubert worden und hielt danach nach der Kreatur Ausschau, die das ganze anscheinend herbeigeführt hatte. Das kleine Wesen stieß aber schon wieder einen lauten Schrei aus, woraufhin alle drei Angreifer auf dem Boden zusammenbrachen. Nachdem es uns in einem absolut gebrochenem Allgemein erklärt hatte, dass unsere Begleiter von bösen Geistern besessen waren und das er helfen könnte, führte uns der Cantedana in einen nahegelegenen Wald, wo noch mehr unserer Art waren. Man ließ uns ausruhen, doch als wir am nächsten Morgen erwachten, lagen wir schon wieder abseits von unserem alten Weg.

Adarra entschuldigte sich in aller Form bei uns, obwohl sie gar nichts dafür konnte und Kipriana gab sich Aurelius gegenüber sehr schüchtern. Wir zogen weiter unserer Wege und ein paar Tage später kamen wir in einem Dorf an, wo wir erneut unsere Vorräte auffrischten und anfangen uns Gedanken zu machen ob wir hier den Winter verbringen wollten, wir entschieden uns aber dagegen, denn es sollte zumindestens eine Stadt sein in der sich Galwen vernünftig als Schmied üben kann.

Es ist der Abend des 29. Novembers, als wir in diesem Dorf uns in das Strohbett fallen lassen. *(he)*

Nächstes Reiseziel Staal Ysta, die Stadt der Schwertkämpfer.

Der Winter war zwar schon weit fortgeschritten und es fing auch schon gleich am ersten Tag

unserer Reise an zu schneien, nichts desto trotz wollten wir möglichst schnell die Strecke hinter uns bringen, um uns eine längere Erholungspause während der kalten Jahreszeit zu gönnen. Unsere längere Reise wurde aber schon bald von kleineren Zwischenfällen heimgesucht. Schwarzbepelzte Hunde mit kohlschwarzen Augen griffen uns an und unsere Verteidigung wurde mehrere Male durchbrochen, doch schließlich obsiegten wir über diese schwarzen Teufel, die erstaunlicherweise bis zum bitteren Ende beißend um sich schnappten. Einige Tage später trafen wir auf eine kleinere Bauernsiedlung, wo wir für die Nacht eine warme Unterkunft fanden, in der wir uns über diese Bestien erkundigten. Die Bauern die hier ihrem Tagewerk nachgingen hatten selber zwar schon davon gehört, aber bisher keine feindseligen Übergriffe seitens der Hunde gehabt. Wohl aber waren schon einige Schwertkämpfer aus Staal Ysta hierher entsendet worden um dieses Dorf zu beschützen doch jeder von ihnen musste dafür mit seinem Leben bezahlen.

Unsere suspekta Gefährtin Del ließ auch verlauten, dass die Hunde sie mit außergewöhnlicher Härte bedrängt hätten und schließlich war sie es, dem der erste Angriff galt. Der Rest dieses Abends verlief sich in Spekulationen oder in den Zimmern lebenslustiger Frauen.

Auf dem letzten Wegstück nach Staal Ysta griffen uns diese tollen Hunde nochmals an, aber sie wurden diesmal ziemlich rasch niedergemäht.

Die Schule der Schwertmeister Staal Ysta ist zweigeteilt. Die eigentliche Schule wurde auf einem schroffen Felsen, der sich wie eine Faust aus einem großen See empor erhebt, gebaut, jedoch zu den Ufern dieses Talsees ruht ein mittelprächtiges Dorf, dessen Bewohner die umliegende Umgebung bestellen. Im Norden erstrecken sich die gewaltigen Gebirge von Sa'Ha Trobast und im Süden wurden eine Unzahl von Hügelgräbern errichtet, die auf diesen Ort hinabblicken.

Wir gaben im Dorf unsere Pferde ab und zahlten dafür, dass man sich gut um sie kümmern würde und machten uns auf dem Weg zu einem kleinen Anleger um auf den Felsen überzusetzen. Alle bis auf einen. Galwen der Ethling hatte anscheinend in den Südländern nicht ausreichend genug Staub gefressen um über große Mengen an Wasser wieder ertragen zu können und somit weigerte er sich das Gefährt der Hölle, wie er es nannte, zu betreten und blieb am Festland zurück. Schon bald aber sollte ihn die (Neu)Gier nach einer exquisiten Schmiede übermannen, so dass der Ethling doch über seinen kleinen wenn auch wichtigen Schatten sprang und sich in das Boot wagte.

Bevor dies aber geschah, waren Del und ihre Begleiter schon hinüber gerudert und hatten den Felsen betreten damit sich die Schwerttänzerin dem Gericht der Schwertmeister stellen konnte. Es folgte ein paar Tage der Muße in den Chinook viel Zeit fand in seinen erbeuteten Büchern zu studieren, Del verhört wurde und der Rest sich die Zeit vertrieb.

Schließlich kam die Urteilsverkündung der Meister. Del wurde zu lebenslangem Exil aus Staal Ysta verdammt und sollte sie nicht eine Aufgabe für den Rat erfüllen so würde sie weiterhin gejagt werden. Del nahm das Urteil ohne zu murren an und fügte sich in ihr Schicksal. Uns war es nicht verboten worden, Del bei ihrer Aufgabe zu helfen und als sie uns danach fragte, war Hachim eh schon längst langweilig. Aurelius und Alvik willigten auch schnell ein. Chinook bat sich etwas Bedenkzeit aus und beriet sich mit Galwen, der sich weigerte mit zu ziehen, der Elf jedoch nach einigem Zögern auch seine Hilfe zur Verfügung stellen wollte.

Der Ethling blieb also über den Winter in Staal Ysta zurück während sich die anderen in Richtung eines Dorfes an einem sogenannten Feuerberg aufmachten. Begleitet wurden sie zusätzlich von einem alten Freund von Del, der auch bereitwillig sein Schwert zur Verfügung stellen wollte.

Das Dorf lag etwa eine Woche Fußmarsch in westlicher Richtung und die Reise wurde eigentlich nur durch das schlechte Wetter überschattet. Außerdem hatte dieser Ort einen komischen Namen, der übersetzt ins Allgemein soviel bedeutet wie Dunkler Schatten, oder so ähnlich. Die Bewohner konnten uns nach ihrer Ankunft auch schreckensbleich berichten, dass schon einige dieser schwarzen Hunde gesichtet wurden und das sie anscheinend vom Feuerberg kommen. Sehr viel mehr konnten wir nicht von ihnen erfahren und Del entschied sich eh sehr schnell dafür diesem Vulkan im Norden einen kleinen Besuch abzustatten.

Keine 2 Tage später brachen wir also mit allerhand Kletterausrüstung auf um diesem dunklen

Schatten ein wenig Licht einzubläuen. Wir benötigten einige Tage um zu den eigentlichen Ausläufern dieses Berges zu gelangen und in allen Nächten die wir auf dem Weg dorthin verbrachten, hörten wir das schaurige Heulen dieser Bestien, die uns schon bald wieder begegnen sollten. Wir schlängelten uns gerade auf einem schmalen Felssims entlang als uns allen auffiel, dass in dem unter uns liegenden Tal aus einer Höhle flackerndes Licht schien. Das Problem war mehr wie wir hinunterkommen sollten, denn Aurelius mit seinen scharfen Ohren war sich schon ziemlich sicher, dass bald ein paar von diesen nachtschwarzen Bestien auf diesem Sims auftauchen würden. Wie gut ist es doch wenn man einen begnadeten Magier bei sich hat. Chinook prüfte den Wind und stellte fest das sich nahezu kein Lüftchen hier am Berghang rührte. Er murmelte ein paar Worte, intonierte einen kleinen Singsang und zog mit präzisen Bewegungen ein paar Linien durch die Luft. Danach hieß er alle seine Begleiter sich einfach den Berg herunter fallen zu lassen und machte selber den ersten Schritt über die Simskante. Langsam wie eine Feder schwebte er zu Boden. Der Rest folgte etwas verwundert seinem Beispiel und gelangten auf dem gleichen Weg zum Eingang dieser Höhle.

Innen drin stellten wir schnell fest woher dieser Lichtschein, den wir von oben her gesehen hatten, herrührte. Den hinteren Teil der Höhle konnte man nämlich nicht einsehen, da ein Vorhang aus Feuer uns die Sicht versperrte, der den ganzen Gang einnahm. Ab und zu jedoch hörte man ein großes Schnauben und kurz darauf wurde jedes Mal dieser Vorhang für einen winzigen Augenblick geteilt, gerade solange, dass wenn man schnell genug wäre durchaus auf die andere Seite gelangen könnte. Noch zu erwähnen ist, dass dieses Feuer keinerlei Hitze ausstrahlte und man sich deshalb ungefährdet sehr nahe heran begeben konnte.

Wir brauchten nicht lange bis wir den Vorhang passiert hatten, ohne dass irgendjemanden etwas passiert wäre. Vor uns begann dann ein Gewirr von Gängen und Abzweigungen, die anscheinend kreuz und quer durch den Berg verliefen. Wir irrten eine ganze Zeit dort unten herum bis wir in eine etwas größeren Raum hinein gelangten, in dem wir dann von diesen Hunden angegriffen wurden, die anscheinend schon die ganze Zeit auf diese Situation gewartet hatten. Sie kamen von überall her. Von dem Weg von dem wir gekommen sind, aus zwei weiterführenden Gängen und sogar von einem Sims der etwas oberhalb in dieser Felshalle verlief. Wir hielten uns ganz wacker, suchten aber schließlich doch unser Heil in einer organisierten Flucht. Diese schwarzen Teufel verfolgten uns zwar noch eine Weile, doch irgendwann ließen sie von uns ab. Kurze Zeit später betraten wir erneut eine gewaltige Höhle, in die wir von einem kleinen Felsvorsprung unseres Ganges hinunterblicken konnten. Unter uns waren Schmieden aufgebaut worden und mehrere Arbeiter, die sich das Leben langsam aber sicher aus dem Leib schufteten. Mitten unter ihnen befand sich eine Person, die wir nicht richtig erkennen konnten da sie von einer schwarzen Robe verhüllt war. Aurelius war schon drauf dran den ersten seiner Wurfspere ihm in den Rücken zu jagen, aber Chinook und die anderen hielten ihn (vermutlich zum Glück) davon ab. Wir begaben uns weiter hinab, um uns besser umschaun zu können. Die schwarze Robe verschwand irgendwann und ward auch nicht wieder gesehen.

Die Sklaven die hier arbeiteten, waren allesamt hirnlose Marionetten dieses Magiers/Priesters. Jeder von ihnen starrte stumpf vor sich hin, ohne uns in irgendeiner Form zu erkennen. Sie produzierten Schwerter, um genau zu sein, Schwerter wie sie einst Del bekommen hatte, die man tränken konnte. Die Schwerter waren zwar noch nicht wirklich diese sogenannte Niwatmas, aber sie waren auf einem guten Weg. Hmmm, was will man mit solchen Schwertern? Wir hatten keine Ahnung, aber was wir wussten, dass wir wahrscheinlich keine Chance hatten den Übeltäter seiner gerechten Strafe zukommen zu lassen und so machten wir uns auf den Weg nach draußen.

Unser Rückweg verlief allerdings komplizierter als erwartet. Der Berg bebte einmal kurz und ein Sims den wir eigentlich beschreiten wollte, löste sich vor uns in Wohlgefallen auf. Wir machten uns also auf die Suche nach einem anderen Ausgang, den wir auch fanden. Ebenso wie die Eingangshöhle wurde der Weg von einem Feuervorhang blockiert. Hier jedoch hatten wir nicht das Glück, dass der Vorhang ab und zu einen Spalt zum durchspringen öffnete. Der Elf schritt als erstes

durch, doch als er in ihm war schrie er auf einmal wie am Spieß, doch im nächsten Moment hörte er auch schon wieder auf, als er den Vorhang passiert hatte. Für einen kurzen Augenblick war alle Fähigkeit Magie zu wirken aus ihm verbannt wurde, nachdem er aber auf der anderen Seite war, war alles wie vorher. Die anderen folgten.

Wir wanderten zurück zu dem Dorf und berichteten dort was wir gefunden hatten. Wir einigten uns noch am gleichen Abend, dass wir dem Rat in Staal Ysta über unsere Entdeckungen informieren mussten und deswegen ritten am nächsten morgen alle bis auf Chinook und Del zurück zum See. Noch bevor man allerdings die Schwertmeister erreicht hatte, bebte am 2. Tag nach dem Aufbruch von Aurelius, Hachim und Alvik die Erde und der Feuerberg schleuderte brennendes Gestein durch die Luft. Del und Chinook flohen aus dem Dorf und von anderen Fliehenden hörte man Gerüchte, über einen gewaltigen schwarzen Kämpfer, der in das Dorf hinab gegangen ist und dort jeden erschlug der sich ihm in den Weg stellte, aber auch die, die vor ihm versuchten zu fliehen. Auf der Flucht verloren sich Del und Chinook aus den Augen und man sollte sie auch nicht wiedersehen. Höchste Zeit das Weite zu suchen. Wir trafen uns alle (bis auf Del) wieder in Staal Ysta und bereiteten uns darauf vor ins Elfenland zu gehen. Von dem schwarzen Kämpfer hörte man während dieser Zeit allerdings nichts neues. *(he)*

Der Weg nach Sa'har Trobast

Am frühen morgen verlassen wir, Aurelius, Chinook, Galwen, Alvik und Hachim, Stal Ysta und machen uns auf den Weg das Gebirge im Norden zu überqueren. In Stal Ysta hat man uns zwar gewarnt, dass es noch niemandem gelungen ist über das Gebirge zu gelangen, und wenn, dann nie zurück. Trotzdem machen wir uns auf den Weg. Gut ausgerüstet brechen wir also auf.

Wir entschlossen uns einfach das Gebirge in nördlicher Richtung zu überqueren und immer wenn wir an unüberwindliche Hindernisse kommen sollten in Richtung Westen das Hindernis zu umgehen, um so im Zweifelsfall nach Anfar zugelingen, um von dort ein Schiff in den Norden zu nehmen, wo Chinook Sa'har Trobast verlassen hatte.

Nachdem Galwen, unser Führer im Gebirge, selbst an einigen Gletscherwänden und Aufstiegen verzweifelte, schafften wir es nach über einem Monat des Kraxelns das Gebirge zu überqueren. So gelangten wir das erste Mal an den Krater, den Sa'har Trobast bildet. Eine Wand, die steil nach unten abfällt und irgendwo weit von uns entfernt der Grund des Kraters. Das Land, welches wir überblickten, war schwarz vom verbrannten Gestein des Meteoriten, der hier vor Äonen einschlug. Erzdern, die das Land wie Flüsse durchzogen, direkt an der Oberfläche, für Galwen sicher ein Traum. Aber wir sahen auch nirgends ein Zeichen von Leben. Keine Ansiedlungen, Pflanzen, Tieren oder irgendetwas, das auf Leben in diesem Krater schloss.

Hier kommen wir mit Sicherheit nicht hinunter war die einhellige Meinung. Nur Galwen und der Gladiator waren kurz in Versuchung es zu probieren, als ultimative Herausforderung für Bergsteiger oder so. Wie dem auch sei, wir kehrten also um.

So knapp einen halben Monat später am 17. Juni entdecken wir ein Dorf im Gebirge. Allerdings erreichen wir es erst einen Tag später. Chinook wird beim näher kommen an das Dorf nervös und ist überzeugt besser nicht näher heranzugehen. Er ist sich sicher, dass Elfen hier keinen guten Ruf haben und bleibt also zurück, während wir anderen die Warnung in den Wind schlagen voller Vorfreude auf ein richtiges Bier, ein heißes Bad und zur Abwechslung ein Bett. Aber richtig, als wir näher kommen scheint mitten im Dorf ein wütender Mob geführt von 3 Bewaffneten jemanden hängen zu wollen. Karas, ein alter Freund und Halbelf, der uns in Anfar verlassen hatte, stand dort mit einer Schlinge um den Hals und einer blutenden Wunde an der Schläfe. Aurelius hielt sich wie immer uninteressiert zurück, er kannte Karas allerdings auch nicht, trotzdem murmelte er die ganze Zeit etwas von: "Die Obrigkeit hat schon recht", "Wenn er nun doch was getan hat", "Elfen werden bei uns auch auf Sicht erschossen" usw. Galwen und Hachim traten jedenfalls vor und Galwen verlangte zu wissen was hier geschehe. Pelor der Anführer der 3 klärte uns auf, dass in diesem Landstrich alles was auch nur Ansatzweise nach Elf aussieht hingerichtet wird. Galwen kann ihn aber Überzeugen, das Karas für sein Blut nichts kann und schließlich nur ein Halbblut ist, das wahrscheinlich aus einer Vergewaltigung entstanden ist. Allerdings gab Pelor Karas erst frei, nachdem wir eine Unterschrift leisteten, mit der wir für alle Verbrechen, falls Karas welche begehen sollte, mitbestraft werden. Um weiteren Ärger vorzubeugen frischten wir unsere Vorräte auf und verließen das Dorf umgehend. Nur mit dem Wirt der Dorfkaschemme unterhielten wir uns noch, der uns im Laufe des Gesprächs etwas über einen Einsiedler in der Nähe von Raschfort, der Hauptstadt dieser Bergregion, erzählte und das er einen Weg nach Sa'har Trobast weiß.

Mit neuen Vorräten versorgt zogen wir weiter um nach Raschfort zugelingen. In der ersten Nacht nach dem Dorf hielten wir es für klüger 2 Wachen aufzustellen, schließlich könnte uns irgendwer aus dem Dorf böses wollen. Aber niemand aus dem Dorf war uns gefolgt. Nur Alvik wachte mitten in der Nacht auf, stand auf und packte seine Sachen. Galwen wollte wissen was los ist, aber Alvik

brachte nur unzusammenhängenden Blödsinn heraus. Er hätte eine Botschaft seiner Götter erhalten und müsse unbedingt in den Süden, um dort großes Übel zu vertreiben und wenn er mit uns weiterzöge wären wir alle dem Untergang geweiht und wir sollten auf keinen Fall von unserem Weg abweichen. Trotz mehrer Versuche ihn umzustimmen zog Alvik noch in der Nacht gen Süden davon. Am Morgen unterhalten wir uns darüber; wo wir eigentlich hinwollen und Galwen erzählt uns, dass er 3 Etlinge sucht, die in der elfischen Geschichte die Friedensbringer heißen. Weiter geht es also Richtung Raschfort.

In der nächsten Nacht werden wir von irgendetwas angegriffen. Karas und Galwen behaupten von einem untoten Magier, einem Elfen Zauberer und mehreren Minotauren. Hachim und Aurelius konnten dieses aber nicht bestätigen. Sie werden von einem Alarmschrei geweckt und sind anschließend von undurchdringlicher Dunkelheit und einer nervenaufreibenden Stille umgeben. Beides verfliegt aber nach einiger Zeit und so stehen die Beiden alleine im Lager. Aurelius mit einer klaffenden Wunde auf der Brust. Die anderen tauchen erst einige Zeit später wieder auf. Der Etling kommt mit Karas aus dem Wald und berichten, das Chinook von diesen Wesen entführt worden ist. Nach dem wir eine Spur gefunden hatten machten wir uns noch in der Nacht an die Verfolgung. Wir erwischten sogar fast den untoten Magier, konnten aber nur noch beobachten, wie er mit einem dämonischen Pferd uneinholbar enteilte.

Galwen zwang uns die nächsten Tage und auch Nächte zu Gewaltmärschen, um die Entführer einzuholen. Ihre Spur verloren wir aber am nächsten Dorf. Dort hatten sie einen Bauernhof verwüstet und ein Mädchen aus dem Dorf geraubt, welchen sie bei einem dunklen Ritual opferten. An diesem Ort endete die Spur. Uns blieb nichts anders übrig, als den Weg nach Raschfort fort zusetzen, allerdings in einem normalen Tempo. Mitten in der nächsten Nacht, als Hachim Wache hielt, griffen uns mehrere Wolfe und 2 Warge an. Wir besiegten sie zwar, aber alle, besonders Hachim, waren so schwer Verletzt, dass wir uns noch zu einem Gehöft durchschlugen und uns dort 9 Tage ausruhten.

Am 6. Juli erreichten wir endlich Raschfort, den Sitz von Vogt Brabak dem Herrscher dieser Gegend. Dort quartierten wir uns in ein Gasthaus ein und ließen es uns gut gehen, machten Besorgungen, besserten unsere Ausrüstung aus und so weiter. Auch nach dem Einsiedler erkundigten wir uns und fanden heraus, dass es sich um einen Druiden handeln muss, der in dieser Gegend lebt und Urmas heißt. Am nächsten Abend, wir saßen in vertrauter Runde um einen Tisch, betritt eine dunkle Gestalt den Schankraum und steuert direkt auf unseren Tisch zu. Ein Elf, der uns warnt, nicht weiter einem Weg nach Sa'har Trobast zuzugehen. Sollten wir es weiter Versuchen würden wir ermordet oder schlimmeres werden. Nachdem er die Botschaft überbracht hatte stürmten einige Söldner auf den Elfen los. Sie hatten ihn wohl schon durch die Stadt verfolgt und wollten ihn hier stellen um sich das übliche Kopfgeld zu verdienen. Hachim stellte sich ihnen entgegen, um die Söldner aufzuhalten und damit die anderen den Elfen noch weiter befragen konnten. Aber der Elf nutzte die kleine Auseinandersetzung zur Flucht, die auch gelang. Hachim und die Söldner legten ihre Streitigkeiten bei einem Bier bei und er unterhielt sich noch mit dem Anführer Namens Burnas. Der hielt uns für lebensmüde Schatzsucher, weil wir nach Sa'har Trobast wollten.

Karas, der außerhalb der Stadt nächtigte, um kein unnötiges Risiko einzugehen, bekam am nächsten morgen eine Botschaft von einem Eichhörnchen überbracht. Eine Botschaft von Urmas dem Druiden. Er forderte uns auf, sich Mittags 6 Stunden südlich der Stadt auf dem Weg zutreffen. Wir kamen dieser Einladung nach und trafen uns dort mit Urmas. Er kennt einen Weg nach Sa'har Trobast verrät ihn aber erst wenn wir einen Auftrag für ihn erledigen. Und zwar sollen wir einen Elfen aus den Fängen von Burnas befreien, der diesen in seinem Lager 2 Tage nördlich von Raschfort gefangen hält. Burnas scheint auch nach einem Weg in die Elfenreiche zu suchen, allerdings ist ihm jedes Mittel recht wie es scheint. Wir stimmen zu und machen uns auf den Weg. In der Nacht vom 11. auf den 12 Juli legen wir einen Hinterhalt für Burnas Truppe. Wir schaffen es

Sie zutrennen und einzeln zu besiegen. Nur Hachim leidet anschließend wieder unter schweren Verletzungen, entweder er ist ein unglaublicher Pechvogel oder er übernimmt sich immer bei er Anzahl der Gegner. Da wir Burnas komplette Truppe besiegten, hatten wir keine Verfolger zu fürchten und machten uns mit reichlich Beute auf den Rückweg, der auch auf Grund der Verletzungen des Elfen Kilas länger dauern wird. Kilas ist von diesen Banditen auf jeden Fall äußerst Übel mitgespielt worden. Er ist ein sehr alter und gebrechlicher Elf, der die Strapazen der Gefangenschaft alles andere als gut überstanden hat.

Hauptsache der Druide kennt auch den Weg ins legendäre Elfenreich Sa'har Trobast. (se)

Elenia, die schwarze Robe

Mit dem Elfen Kilas im Gefolge erreichen wir den Treffpunkt, an dem Urma uns treffen wollte, Damit wir uns ungestört unterhalten und unsere Wunden lecken können. Er wohnt in einem riesigen Baum, der nachdem wir ihn betreten haben noch Riesieger wirkt. Der Druide heilt den Elfen und uns von den davongetragenen Wunden und wir berichten was geschehen ist. Nachdem die Geschichte erzählt worden ist erklärt sich Kilas bereit uns auf den Weg nach Sa'har Trobast zu bringen, erklärt aber auch, das er uns nicht begleiten kann. Er erzählt uns seine Geschichte und etwas über das Land aus dem er kommt. Sein Beiname unter den Elfen ist Göttertöter, da er versuchte die Götter zu töten nachdem der Friedensbringer verschwunden war(Mehr dazu in den Elfenlegenden). Ausserdem erfuhren wir einige landschaftliche Merkmale Sa'har Trobasts, wo welcher Ort ist und wie da so die Zustände sind, nur um ein paar zu nennen:

Itharis Mystik - Turm der Magier im Südosten Angeführt von Hisha´Tabat

Die Festung des Kriegsfürsten - Name sagt wohl alles, im Westen, dawerden wir auch ankommen

Xyl´Habati - ehemalige Hauptstadt, fliegt über einem See, Sinamon treu

Pax - Kriegsfeld der letzten grossen Auseinandersetzung zwischen Elfen

Rigos - nach dem Vulkan benannt, dort wird Gestein abgebaut und ins Langebracht um es fruchtbar zu machen

usw.

Auch Urmas gibt uns außer guten Wünschen noch etwas mit auf den Weg und zwar ein Pferd für jeden und einen Beutel mit Edelsteinen, welches das normale Zahlungsmittel dort ist. Mal ganz unter uns wenn bekannt werden würde das dort faustgrosse, geschliffene Edelsteine etwa 2 Wochen Proviant entsprechen, dann würde sich die gesamte Welt auf den Weg machen um was von diesem Kuchen abzubekommen. Nur meine bescheidene Meinung. Wir machen uns auf den Weg, werden unterwegs von Wölfen angegriffen, schlagen diese ohne Mühe zurück und kommen am Eingang des 'Ganges' an.

Ja der 'Gang', Urmas und Kilas führen uns morgens über eine Anhöhe und mit der Sicht von dieser kann Kilas die drei Merkmale ausfindig machen. Den Schild, den Drachen und die gekreuzten Schwerter. Bildet man aus diesen ein Dreieck und sucht den Mittelpunkt auf hat man den Eingang. Dort angekommen geht Kilas auf eine Felswand zu und läuft nicht dagegen sondern hindurch in den Gang. Hier bleiben unsere beiden Begleiter zurück und wir laufen 3 Tage durch diesen Gang, der sich ohne zu verändern durch den Berg zieht. Nachdem unser Zeitgefühl komplett verloren haben fängt Karas an den Weg vor uns zuerkunden und kommt irgenwann am 28 Juli zurück und meldet das der Ausgang noch 3 Stunden voruns liegt und bewacht wird. Um unser weiters Vorgehen zu erörten machen wir Halt und diskutieren mehrere Stunden, wie wir dort am Besten vorbeikommen. Die meisten Optionen haben wir eigentlich nicht, nur 2: Drauf und durch oder die Wachen überzeugen. Hachim ist eher für die 1. aber Galween setzt sich durch. Und so tun wir harmlos und reiten einfach langsam auf die Wachen zu. Glücklicherweise halten sie uns für ziemlich Gefährlich und greifen uns, ohne das wir auch nur die Möglichkeit haben uns zu Rechtfertigen, an. Nach dem

die 3 Tot sind und alle schnell ins Hinterland wollen bekommt Galween aber den besten Einfall seit Langem. Er will in das Dorf in die Kaserne, um dort zu berichten das die Wachen hier Irr sind und jeden sofort angreifen. Als er schon auf dem Weg ins Dorf ist taucht dort aber ein Lich auf und zwar nicht mit Blitz und Donner sondern er spaziert aus einem Haus in dem Dorf. Die Zeichen der Zeit erkannt, geben wir unseren Pferden die Sporen und verdrücken uns ins Hinterland.

Das Land indem wir uns jetzt befinden sah ja von Oben schon sehr befremdlich aus. Aber wenn man hindurchreist ist es wie auf einer anderen Ebene. Hier gibt es nichts und niemanden wachsen tut hier auch nichts aber Gold-, Eisenerz und Mineralgestein ist direkt an er Erdoberfläche zu finden. Ist schon sehr Seltsam von diesen nicht beachteten Reichtümern umgeben zusein.

Wir machen Nachtlager, teilen Wachen ein und werden am nächsten morgen durch die Sonne geweckt. Ärgerlich suchen wir den Schuldigen. Aber Aurelius ist verschwunden. Schließlich entdecken wir einen Kampfplatz und Krallenspuren auf den Felsen. Karas schaut sich das Ganze an und behauptet ein Greif hätte Ihn entführt. Naja, wer's glaubt(er sit ja angeblich sogar Greifenreiter), auf jeden Fall ist das Verschwinden mysteriös und wir finden auch keine anderen Anhaltspunkte oder Spuren, die es besser erklären so Glauben wir ihm und ziehen weiter Richtung Itharis Mystik, da wir uns dort eventuell Informationen über die Aufgabe von Chinook bekommen können. Besser als ohne Ziel durch dieses Land zuwandern.

Nach 11 Tagen in dieser Wildnis retten wir Elenia eine schwarz berobte Elfin vor 2 Minotauern, die sie jagen. Karas erlegt einen von Ihn mit einem Paradeschuss, der Andere entkommt. Hachim macht bei der Rettung eine etwas unglückliche Figur. Er prischt mit seinem Pferd auf die Elfin zu, um sie mit dem Pferd in Sicherheit zu bringen aber durch gnadenlose Selbstüberschätzung landet er vor Elenia im Dreck. Da der letzte Minotaur, dank Karas, entschwinden ist, geleitet Hachim die Elfin an unser Lager, sie scheint seinem Wüstencharm allerdings nicht gerade zu erliegen, auch wenn er sich davon nicht beeindrucken lässt. Den Toten Minotauern untersuchen wir und finden eine Tätowierung, ein Auge mit rotem Punkt es ist das Symbol von Tyres. Tyres ist eine dieser seltsamen Götterkinder, deren Anhänger sich hier in Sa'har Trobast bekriegen.

Elenia erzählt uns, dass sie auf dem Weg in ein Dorf, an einem Fluss, ein paar Tage weiter im Süden ist um dort eine Aufgabe zu erfüllen, die ihr im Itharis Mystik gestellt worden ist. Nach dem wir uns Stunden lang über den Itharis Mystik, die Aufgabe und auch Chinook unterhalten haben begleiten wir Elenia dort hin und sie hilft uns Einlaß in den Itharis Mystik zu bekommen.

Während wir zu diesem Dorf reisen erläutert Elenia uns ihre Aufgabe: Ein Drache und ein oder mehrere Liche sollen dieses Dorf bedrohen. Ein wenig verschreckt Fragen wir, ob sie denn Vorhat diese zu jagen(wer schon vor 2 Minotauern davonrennt...)? Aber sie beschwichtigt uns, dass die Aufgabe von Magiern eher ihren Geist anstrengen soll, und das Drachen hier schon lange nicht mehr gesehen worden sind. Ist wohl auch so, wir finden hier noch nicht einmal was zu Essen wovon soll sich dann ein Drache ernähren? Am Abend des 16. August erreichen wir das Dorf. Die Dorfbewohner, die noch das letzte Licht auf den Feldern nutzen, beäugen uns Misstrauisch. Ja richtig Felder, das Dorf liegt an einem Fluss und sehr sorgsam ist hier ein wenig urbare Erde herangeschafft worden um etwas anzubauen. Sehr vorsichtig nähern wir uns dem Dorfzentrum, nicht aus Angst vor den Bewohnern, eher mit unseren Pferden etwas kapput zu machen. Frisches Grass haben unsere Tiere schon länger nicht mehr gerochen. Uns wird mit einigen Fuhrleuten, die Lava Gestein hierhin geliefert haben, eine Gemeinschaftsunterkunft Angeboten, was wir gerne annehmen. Abends trifft sich das Dorf im Zentrum um dort gemeinsam den Abend zu verbringen. Hier tritt Elenia vor und erzählt von ihrer Aufgabe, den Drachen zu suchen. Aber niemand scheint darauf zu reagieren, oder auch nur etwas von einem Drachen gehört zu haben. So mach Elenia sich daran alle einzeln zu befragen, was sich über die nächsten Tage hinziehen wird.

Den nächsten Tag nutzen wir um uns auszuruhen. Hachim kümmert sich um die Pferde und begleitet Elenia wohin sie auch geht, Galween bietet dem Schmied seine Hilfe und Karas langweilt sich. In dieser Nacht, Hachim hat gerade Wache, während die Dorfbewohner dass nicht für

notwendig erachten, entdeckt Hachim den Drachen. Mehrere hundert Meter westlich des Dorfes fliegt er schnell in aus Süden kommend Richtung Nordosten. Hachim ist auf jeden Fall beeindruckt, das silberne Tier muss über 20 Meter lang gewesen sein (Am nächsten Abend waren es dann schon 50m) und weckt Elenia um ihr seine Beobachtung mitzuteilen. Elenia hatte gestern allerdings schon ein Kind dazu gebracht sich zu verplappern und von dem silbernen Tier zu erzählen. Karas, Elenia und Hachim machen sich darauf hin an die Erkundung der Gegend, im Nord Osten ob dort irgen etwas geschehen ist. Galween hat kein Interesse, er hängt lieber in der Schmiede rum und nörgelt, dass je Länger wir brauchen es nicht gut für Chinook ist, Recht hat er ja eigentlich.

Auf unserem Ritt treffen wir auf eine Gruppe elfischer Soldaten, welche die Einöde Richtung Südwesten durchqueren. Sie haben eine riesige Lanze im Gepäck mehrere Meter Lang und Unmöglich von einem alleine zu halten. Elenia und Hachim reiten näher heran um zu Fragen, was sie hier vorhaben. Ein Soldat hält an und erklärt uns sie kommen aus Xyl'Habati, haben letzte Nacht einen Drachen gesehen und sind nun auf dem Weg diesen zu Jagen. Schon komische Zufälle, zur selben Zeit kommt ein Reiter durchs Dorf und fragt dort alle ob sie eine Drachen gesehen hätten, auch Galween wird gefragt, er verneint und der Reiter zieht weiter.

Als wir wieder im Dorf ankommen und uns mit Galween austauschen ist das Ganze schon sehr Merkwürdig. Da zieht eine Horde Soldaten durch die Gegend sieht einen Drachen und wie der Zufall will haben sie gerade eine Art Drachenlanze dabei um ihn zur Strecke zubringen und eine Sinamon Priester (Auskunft der Dorfbewohner) sucht diesen ebenfalls. Und das wo diese Viecher doch eigentlich nur Legenden sind. Abends sprechen wir diese Dorfdeppen noch mal auf den Drachen an erzählen was wir herausgefunden haben und endlich bricht einer von denen das Schweigen. Ja, sie kennen den Drachen und ja, es gibt einen Handel mit ihm. Er beschützt sie vor allem was kommt und böses will, er erhält jeden Monat ein Tier. Bei so einem Beschützer ist es nicht schwer Nachts ruhig zu schlafen, besonders wenn das Bündnis schon ein Jahrhundert hält. Zwischen Hachim und Galween bricht eine Diskussion los, Galween endlich weiter zum Turm weil die Aufgabe gelöst ist, Hachim von wegen gelöst, eigentlich kann uns jetzt nur noch der Drache selber Antworten geben, usw. Hachim setzt sich mal wieder nicht durch und so brechen wir am nächsten Tag auf zum Itharis Mystik

Mittlerweile ist der 5. September. An diesem Tag erreichen wir den Itharis Mystik, ein überaus seltsames Gebäude. Man mag es glauben oder nicht, er sieht aus wie eine viereckige Säule, an der mehreckige Würfel Waben ähnlich angebracht sind (habe ich mir nicht ausgedacht). Das Innere des Turms schein Dimensionslos zusein, auf jeden Fall passt mehr hinein als es von Außen den Anschein macht. Elenia berichtet ihrem Mentor und wir bekommen Zimmer zugewiesen. Im Turm können wir uns frei bewegen, wir werden aber gebeten nur Räume zu betreten deren Tür auf ist. Nicht das wir auf diese Idee kommen würden, bei Magiern weiß man ja nie. Galween versucht etwas über den Verbleib Riallions und der Ethlinge heraus zu finden aber scheitert an dem Bibliothekar, der bietet ihm an 1 Stunde Fragen zu beantworten wenn er den Ethling 2 Stunden untersuchen darf. Hifur, Elenias Mentor, beschafft uns eine Audienz beim Meister des Turms Hisha'Tabat. Dieser kennt alle Aufgaben, die schwarze Roben irgendwann mal erfüllt haben. Die Rolle in der Chinooks Aufgabe steht ist seltsamerweise verschwunden, doch Meister Hisha'Tabat erinnert sich noch, dass Chinook in ein Dorf im Norden aufgebrochen ist, nachdem von dort ein Ruf nach Hilfe kam. Dort sollen angeblich Elfen verschwinden. Chinook sollte dieses untersuchen. Die graue Robe Ralwas begleitet uns auf Geheiß von Meister Hifur, um uns zu unterstützen etwas über den Verbleib Chinook heraus zu finden.

Wir machen uns abermals auf den Weg Quer durchs Elfen Reich. *(se)*

Von verfluchten Schwertern und Ringen

Eine Ereignislose Reise führt uns in den Norden des Kraters, der sich Sa'Ha Trobast nennt.

Bis der Abend des 20. Oktober anbricht. Wir nutzen das letzte Tageslicht, um noch ein wenig vorwärts zu kommen, da in dieser Felswüste ein Lagerplatz so gut wie der Andere ist und wir Ansiedlungen nach Möglichkeit meiden wollen. Als wir unser Lager nun aufschlagen, werden wir auf 2 Staubfahnen aufmerksam, die sich auf unser Lager zu bewegen. Schnell erkennen wir, das es sich um Gruppen von Untoten handelt, die jeweils von Lichen angeführt werden. Kaum da Lager aufgeschlagen, brechen wir in Windeseile auf, um mit unseren Pferden zu entkommen. Gerade sind wir unterwegs als die Liche unsere Flucht vereiteln. 2 Feuerbälle explodieren in unserer Mitte. Die Pferde werfen uns voller Panik ab, und sofern sie überlebt haben suchen sie das Heil in der Flucht. Die Gruppe verstreut sich, Galween und Karas bleiben an Ort und Stelle um sich zu verteidigen, wärem Hachim aufspringt und mit gezogenem Schwert auf eine der Gruppe zu stürmt. Ralwas der Magier greift seinerseits die Liche mit Feuerbällen an, stirbt aber Sekunden später in dem Echo der Liche. In dieser ausweglosen Situation treffen die Beiden vermissten unserer Gruppe, Aurelius und Alvik ein. Sie folgten uns wohl schon einige Tage, oder, wenn man Alvik glauben möchte, seine Götter haben ihn hierher geführt um uns in der Not beistehen zu können. Auf jeden Fall werden wir Zeuge des ersten richtigen Machtbeweises seiner Götter. Er nutzt seine Kräfte und tatsächlich zerfallen mehrere Skelette zu Staub und sogar eines der Liche dreht um und flieht in kopfloser Angst vor der göttlichen Macht. Auf den neuen Gegner aufmerksam geworden wenden sich die übrigen Liche Alvik zu. Mehrere gleißende Kugeln schlagen in seiner Brust ein und werfen ihn zurück. Schwer angeschlagen ruft Alvik abermals die Macht Odins an und es scheint Alvik steht in seiner Gunst, denn mit einem grellen Blitz erscheinen 3 Berserker von Odin geschickt auf dem Schlachtfeld und greifen unsere Feinde an.

Nach dem sich der Staub des Kampfes gelegt hat sind die göttlichen Krieger verschwunden, keiner der Untoten hat ‚überlebt‘. So sammeln sich die Überlebenden um die Neuankömmlinge, um zu erfahren was Ihnen wiederfahren ist.

Aurelius hatte, während seiner Nachtwache vor mehreren Wochen, Geräusche in der Nähe unseres Lagers gehört und wollte sich dort umschaun, als er von hinten angefallen und überwältigt wurde. Als er später erwachte lag er gefesselt auf einem Plateau und wurde von jemandem über uns ausgefragt (irgendwie wurden wir mit einem Cabal Usuris in Verbindung gebracht, aber warum *zuck mit den Schultern*...). Aurelius hatte schon mit seinem Leben abgeschlossen, da die Stimme, die ihn befragt hatte, verschwunden war, als er befreit wurde. Alvik, der uns schon vor Monaten verlassen hatte, befreite ihn, er behauptet seine Götter hätten ihn hier hin geschickt. Über das was Alvik vor diesem Tag gemacht hat verliert er allerdings kein Wort. Die Beiden reisen uns hinterher und obwohl Aurelius Alrik für die Befreiung dankbar ist, scheint er nicht gut auf Alvik sprechen zu sein. Er erklärt Alvik hat sich während der Reise durch seine mystischen Fähigkeiten Essen erschafft, sobald Aurelius davon etwas nahm verwandelte es sich in seinem Mund zu Staub. Der Nordmann versuchte ihn zu überzeugen das es an dem mangelndem Glauben von Aurelius liegt, aber das hat ihn wohl nicht überzeugt (muss wohl der hämische, herrische Unterton gewesen sein ...).

Nach dem der ehrenwerte Magier Ralwas begraben ist und Karas die Reste der Untoten durchsucht hatte, begann der Anfang einer sehr unrühmlichen Geschichte. Karas hatte nämlich bei den Resten eines Liches ein Schwert entdeckt, es war aus einer Art Gestein gefertigt, hatte eine tiefschwarze Klinge und schon der Anblick schien eine unheilige Magie auszustrahlen (+4 A.d.S). Die Bedenken von Galween und Hachim, die Klinge eines Liches könne nur Unheil bringen wurde von Aurelius und Karas als Aberglaube abgetan. Nach einigem hin und her nahm Karas das Schwert an sich und wir zogen weiter.

Obwohl unser Führer tot war erreichten wir Paldini schon 3 Tage später(die unrühmliche Auseinandersetzung Hachims mit der Daikarla entfällt A.d.S.) mehr oder weniger Lebend. Paldini ist ein kleines befestigtes Dorf in dem etwas 350 Elfen leben. Nach dem wir der Wache am Tor erklärt haben, was wir in Paldini vorhaben, lässt er uns ein und verweist uns weiter an die

Dorfvorsteherin Ilonis. Unser erstes Ziel ist die Schenke. Dort nehmen wir uns Zimmer und machen eine erstaunliche Entdeckung, wir sind nicht die einzigsten nicht Elben in dem Dorf. 2 Menschen sitzen hier und verbringen den Abend. In einer interessanten Unterhaltung finden wir heraus das sie sich hier als Arbeiter verdingt haben. Sie kommen aus dem Norden und wurden dort von Orks vertrieben, es scheint als wären Menschen im Norden nicht ganz so selten anzutreffen.

Auch Ilonis die Dorfvorsteherin treffen wir hier und erklären Ihr unsere Suche nach Chinook und das wir Informationen über seine Zeit hier brauchen. Sie ist recht Auskunftsfreudig und hat einiges zu erzählen. Chinnok ist hergeschickt worden, um das seltsame Verschwinden von Leuten aufzuklären, was übrigens immer noch so ist. Er hat sich mit vielen Leuten unterhalten, besonderes Augenmerk hatte er auf einen gewissen Cabal Usuris geworfen, ein Bewohner dieses Dorfes. Kurz vor seinem Eintreffen sind wohl seine Frau und seine Tochter kurz hintereinander verschwunden. Chinnok dachte sich wohl von ihm etwas erfahren zu können. Wnig später verschwanden aber Cabal und Chinnok auch kurz hintereinander, ohne das hier wieder etwas von Ihnen gehört wurde. Was Chinook so gefährliches herausgefunden hat, das er Sa'Ha Trobast verlassen hat, kann Ilonis sich auch nicht vorstellen. Sie empfiehlt uns auch noch mit dem örtlichen Cinnamon Priester zu sprechen. Was die Gruppe auch macht. Der Priester Wall ist der einzige Priester wohnt und predigt in dem örtlichen Tempel. Er kann uns aber auch nichts Neues berichten, nur das Chinnok viel interesse an Cabal gehabt hat. Galween ist von der seltsamen Art des Priesters wenig angetan. Um sicher zugehen, schlägt er vor, ihn die Nacht über zu beobachten, was die Gruppe auch macht. Allerdings ohne Hachim, der zu schwer verletzt ist(was im übrigen auch mit der Weigerung Alviks ihn zu heilen zusammenhing). Bei der Überwachung kommt allerdings in dieser Nacht nichts brauchbares heraus. Am Nächsten Tag unterhalten wir uns noch mit Kuldar dem Heiler der gleichzeitig auch der Chronist des Dorfes ist(der Hachim übrigens heilt). Von ihm erfahren wir, das immer wenn jemand verschwindet Nebel über der Stadt liegt. Dieser Nebel zieht meist aus dem Kraterrand von Norden her in die Stadt. Ilonis können wir überzeugen die Nachtwachen zu vervielfachen, bislang haben immer 2 gewacht(tsts Anfänger *g*).

Die nächsten Tage verbringen wir damit die Dorfbewohner zu befragen, und fanden auch etwas über Cabal heraus. Er ist kurz nach dem Einschlag hier aufgetaucht in einer schweren schwarzen Rüstung aber ohne Abzeichen, was damals ungewöhnlich war, da jeder Krieger einer Gruppierung angehörte, mehr konnte uns aber keiner erzählen.

Am Abend des 3. November ist es dann soweit, das Gebirge im Norden ist nicht mehr zusehen, den eine weißgraue Nebelwand sinkt immer tiefer herab und schließlich ist auch das ganze Dorf von Nebel durchzogen. Wir teilen derweil alle Freiwilligen in 4er Gruppen auf und schicken diese auf Streife, in der Hoffnung, dass diese Nacht niemand verschwindet. Wir machen uns natürlich auch zusammen auf den Weg durch die Stadt.

Karas fällt plötzlich etwas an einer Gruppe auf, der wir begeben. Er ist sich erst nicht sicher was es ist, trotzdem wirkt Alvik ein Wunder, um böse Strömungen zu entdecken, und richtig einer der Gruppe hat ein böses Wesen. Karas fiel auf das es 5 waren statt 4, wie wir sie eingeteilt hatten. Wir folgen der Gruppe vorsichtig und entdecken das sich einer von der Patrouille löst und in ein Haus hinein geht, Karas und wir hinterher. Als wir das Haus stürmen, entdecken wir das Wesen, es hält die Bewohnerin des Hauses bereits im Griff und scheint ihr in die Kehle zu beißen. Einen Vampir den wir entdeckt haben. Karas stürmt sofort auf ihn los und greift ihn an. Der erste Schlag seines Schwertes scheint an dem Wesen abzugleiten, aber der Hieb mit dem Schwert des Liches lässt den Vampir aufheulen und zurückweichen. Bevor einer von uns weiter auf ihn eindringen kann stürzt er sich aus dem Fenster und ist verschwunden, als wir draußen ankommen. Suchend schauen wir uns um und verteilen uns einwenig, ohne uns aus den Augen zu verlieren. Galween ist es, der ihn plötzlich entdeckt, na ja, er entdeckt mehr eine Nebelschwade die sich von uns entfernt, seltsamerweise gegen den Wind(Anfänger Vamp!!A.d.S.). Kaum hat Alvik die Schwade ausgemacht, legt er ein Feenfeuer auf sie. Wir rufen Alarm und folgen dem Nebel. Immer mehr Dorfbewohner schließen sich uns an, ein unwirkliches Bild wie ein ganzes Dorf eine leuchtende

Nebelschwade verfolgt. Schließlich erreicht Karas die Schwade und schlägt mit dem Schwert des Liches auf sie ein. Mit einem Ohrenbetäubenden Heulen löst sich der Vampir-Nebel auf und statt dessen schwingt sich eine Fledermaus in den Himmel, die schnell im Nebel nach Osten verschwindet.

Auch der Heiler hat das Wesen erkannt und erklärt uns, wie man es bekämpfen kann, außerdem glaubt er zu wissen, wo er seine Zuflucht hat. Im Osten gibt es Ruinen eines anderen Dorfes, das wahrscheinlich im Bürgerkrieg verwüstet wurde. Nach den Anweisungen Kaldurs kann man den Vampir mit Tageslicht, Geweihtem Wasser oder natürlich durch Magie und magische Waffen besiegen. Wir und einige Freiwillige werden am nächsten Morgen von Wal mit Heiligem Wasser versorgt und er segnet unsere Waffen. So vorbereitet machen wir uns auf die Suche nach der Unterkunft des Vamps.

In den Ruinen entdecken wir nach einiger Suche in einem eingestürzten Haus den Eingang zu einer Höhle. Vorsichtig untersuchen wir alles und finden einen Berg an Leichen. Bevor wir diese untersuchen, wollen wir allerdings den Vampir finden. Das geschah auch recht schnell und wir besiegten ihn in einem kurzen heftigem Kampf. Nun sichteten wir die Leichen. Es fehlten 3 Personen, Frau und Tochter von Cabal und eine gewisse Ualar, das erste Opfer des Vampirs. Dafür finden wir auch eine die keinem bekannt ist. Bei dieser Leiche ist ein Brief ohne Adressat aber der Inhalt ist für uns sehr interessant:

Cabal ist in Richtung Süden unterwegs in Richtung Tikals-Feste um Söldner anzuheuern. Der Magier ist auf seinen Fersen. Gebt Uzul bescheid, er wird die notwendigen Schritte einleiten.

Ualar fanden wir kurze Zeit später wir, waren gerade dabei den Rest der Höhlen zu untersuchen, als sich plötzliche Hände aus dem Boden gruben und den nächsten besten umklammerten und anfiel. Auch Sie befreiten wir schnell von ihrem schrecklichen Schicksal.

Die Vampire hatten wir zwar besiegt, aber Ihr unheiliger Schatten sollte uns noch einige Zeit verfolgen. Aurelius hatte bei der Plünderung der Vampire einen Ring entdeckt und eben dieser war magisch. Anstatt ihn sicher zu verwahren, legte er ihn noch in der Höhle an. Plötzlich sah er statt der Personen um sich herum nur noch Skelette. Er zog mit einem Aufschrei sein Schwert und wollte auf Galween losgehen, wir konnten ihn zwar gemeinsam aufhalten und er nahm den Ring wieder ab, aber Galween war überzeugt der Ring sei verflucht. Er fragte Alvik nach der Art der Magie des Ringes, der konnte aber nur feststellen, das Magie auf ihm liegt und bemerkte noch, das es durchaus sein kann, das es ein Fluch ist. Also forderte Galween Aurelius auf, den Ring Alvik zu geben, damit dieser ihn verwahrt und untersuchen lässt. Aurelius aber weigerte sich, er würde diesem möchte gern Priester nicht über den Weg trauen. Wütend wendete Galween sich von Aurelius ab und meinte, solange er den Ring hat, ist er nicht vertrauenswürdig und darf uns nicht mehr begleiten. So zerstritten erreichten wir das Dorf und bereiteten uns darauf vor, am nächsten Morgen wieder nach Süden aufzubrechen. Aurelius versuchte mehr über den Ring herauszufinden und der Heiler war der Meinung laut den Beschreibungen Aureliuses könnte es ein Röntgenring sein, allerdings wollte auch er nicht beschwören, dass kein Fluch auf ihm liegt und er hatte auch kein Interesse den Ring zu kaufen. Die Situation eskaliert in immer mehr Anfeindungen, schließlich sah Hachim sich gezwungen alle zu einem Treffen am Fluss in der Nähe der Stadt zu überreden. Als alle da waren, fragte er Aurelius nach dem Ring und der gab Hachim den Ring. Hachim betrachtete ihn kurz und sagte, wenn ich mir anschau, wie schnell so ein kleines Stück Edelmetall unsere Freundschaft zerstört kann man nur zu dem Schluss kommen, dass der Ring verflucht ist. Er holte aus und warf den Ring in hohem Bogen in den Fluss. Völlig entgeistert ging Aurelius zu der Stelle, wo der Ring verschwunden war, aber er konnte ihn nicht entdecken. Ohne ein weiteres Wort zu verlieren ging er zur Schenke zurück und verließ das Dorf Richtung Norden. In dem Moment war ich mir sicher. Der Ring ist verflucht und er hat den Geist eines guten, ehrenwerten Kämpfers vergiftet. Schade um Aurelius, auf das er sein Glück in den Orklanden gefunden hat.

Wir jedenfalls machten uns auf, der Spur Chinooks zu folgen. (se)

Die Feste des Kriegsherren

Es ist der 6. November, wir machen uns auf den Weg, den Spuren Chinooks zu folgen. Er folgte einem alten Elfen Krieger, Namens Cabal Usuris. In Paldini hatten wir erfahren, dass dieser Cabal ein Schild aus roten Drachenschuppen besitzt und wenn er es noch trägt, sollten wir Informationen über ihn finden können.

Wir waren 5 Tage unterwegs, als wir auf eine Karawane trafen, die in die selbe Richtung wie wir zog. Der Führer Ionis läßt uns ohne Probleme mitziehen, er ist wohl über jedes Schwert mehr dankbar. Während wir weiter Richtung Süden ziehen holen wir einige Informationen über die Feste ein. Es ist eine Burg, in der es von Soldaten und Söldnern wimmelt. Geführt wird die Festung von dem Kriegsherren Gulak Horas. Die meisten Infos bekommen wir von einem jungen Krieger, der die Karawane begleitet, sein Name ist Honis und wir Freunden uns recht schnell mit ihm an. Ein weiterer Angriff von Daikarlas wäre noch erwähnenswert, das sind eine Art Erd- oder Höhlendrachen, wir machten auf jeden Fall unangenehme Erfahrung mit ihrem Feuerodem, es überlebten aber Alle. Honis zeigte uns, wie man die Viecher ausnimmt, da sie oft wertvolle Dinge verschlucken und er gab uns ein Kraut, um unsere Wunden zu Heilen(was bei unserem möchte gern Priester eine gute Sache ist), es hatte allerdings auch eine recht berauschende Nebenwirkung (was es meiner Meinung nach noch aufwertete...).

Am 2. Dezember erreichten wir die erste Zwischenstation unserer Reise, Pax. Pax ist der Ort an dem die letzte große Schlacht des Bürgerkrieges der Elfen statt gefunden hat, noch genauer gesagt, es ist der Ort, an dem Riallon zu den feindlichen Heeren gesprochen hat. Das gesamte umliegende Land ist in einen roten Farbton getaucht, und nachts gehen außerhalb von Pax Geister der Gefallen um. Eine große Schar von Priestern aller elfischen Götter ist damit beschäftigt Schreine um die Stadt herum aufzustellen, damit die ruhelosen Geister zur ewigen Ruhe gebettet werden. Dadurch wirkt die direkte Umgebung von Pax wie ein riesiger Friedhof. In mitten von Pax steht ein großer Felsen auf dem Riallon gestanden haben soll. Galween der Ethling betrachtet den Felsen sehr genau und entdeckt sogar die Scharte einer Axt in dem Felsen. Er ist sich sicher das dieser Ort heilig und Fyrador geweiht ist.

Wir machen uns auf, um Fira die Magierin zu treffen. Galween hatte im Itaris Mystique erfahren, das sie hier Forschungen über Riallon betreibt. Es wurde ein interessantes Gespräch. Galween erzählte von seiner Suche nach der Königsaxt und Fira über das, was hier passiert ist und was sie über Riallon heraus gefunden hat. Riallon ist ein dunkelhäutiger Mann der aus dem Süden zu stammen scheint und es ist wohl eher ein Zufall gewesen, das er am Tag der Schlacht hier mit den 3 Ethlingen und der Königsaxt auftauchte. Außerdem wurde bei Ausgrabungen ein Amulett gefunden, was man hier nicht zuordnen konnte. Sie zeigte es uns und es war Karas, der es erstaunt untersuchte. Er zeigt sein Wappen und es ist identisch mit dem von Kira gefundenem. Es ist das Abzeichen der Garde Kors, der Greifenreiter.

Um mehr zu erfahren bietet Kira uns an, sie bei einem Zauber zu unterstützen. Sie forscht an einem Zauber, der es ermöglicht vergangene Ereignisse noch einmal betrachten zu können.

Seltsamerweise ist es Galween, der sich sofort freiwillig meldet, das Risiko auf sich zu nehmen(ist ja eigentlich ein Magiehasser...). Gesagt getan, der Zauber funktionierte sogar und Galween fand einiges heraus.

Es muss kurz nach der Auflösung der Heere gewesen sein. Die 3 Ethlinge standen mit Riallon zusammen und sie warteten auf irgendetwas. Die Ethlinge waren wohl eher ungeduldig und wollten schnell weiter, sie trauten dem plötzlich eingekehrten Frieden wohl nicht. Aber Riallon ist nicht zum Aufbruch zu bewegen, er schein auf irgendetwas zu warten. Tatsächlich erscheinen 4 Greifen mit ihren Reitern, um die Gruppe abzuholen. Einer der Reiter wird allerdings Opfer eines Daikarlas, der ihn anfällt und tötet, bevor die anderen ihm helfen können. Riallon, die Ethlinge und die restlichen Reiter brechen zusammen auf nach Osten.

Da wir hier nicht mehr herausfinden können und bevor wir Riallon weiter folgen erst Chinook befreien wollen, machen wir uns weiter auf den Weg zur Feste des Kriegsherren. Den jungen Honis scheint bei der Karawane nichts mehr zu halten und so begleitet er uns.

2 Wochen und 4 Lindwürmer später erreichen wir die Festung. Die Festung ist direkt an den Kraterrand in eine breite Felsspalte gebaut. Eine 40m hohe Mauer befestigt den Eingang in die Spalte. Ein Gewirr von Straßen und Häusern führen den Hang des Berges hinauf und über allem thront eine riesige Festung. Es wirkt sehr beeindruckend und auf den ersten Blick uneinnehmbar. Noch interessanter ist aber, wie Hunderte von Elfen ein Manöver außerhalb der Stadt abhalten. Feuerblitze zucken zu den Verteidigern auf der Mauer. Ganze Gruppen von Soldaten werden von Magiern bezaubert, um zur Festungsmauer hochfliegen zu können, usw... alles sehr beeindruckend. Wir kommen ohne Probleme in die Stadt und suchen uns schnell eine Unterkunft. Um nicht lange zu zögern beginnen wir schnell mit unseren Nachforschungen. Als gute Informationsquelle erweist sich der Wirt, der uns die Namen einiger Ansprechpartner im hiesigen Söldner Milieu nennt. Über Cabal finden wir heraus, das er hier wirklich Söldner angeheuert hat, aber nicht, wie üblich, eine ganze Gruppe, sondern nur einzelne, sozusagen handverlesen. 10 Tage soll er hier verbracht haben und ist mit 14 Mann aufgebrochen, außerdem scheint es als hätte auch Chinook ihn begleitet. Desweiteren finden wir einiges über diesen Uzul heraus. Er ist 2 Tage nach dem Aufbruch Cabals festgenommen worden und zwar wegen dem Mord an dem ortsansässigen Abt des Cinnamons. Weitere 2 Tage später ist er dann gehängt worden. Im Cinnamon Tempel werden wir erst abgewiesen, man könne aber im Laufe der Nacht etwas für uns tun. Nachts führt uns ein Priester in eine Art Sakristei des Tempels, wo uns der Geist des Abtes erscheint. Er erzählt uns, das er mit Chinook gesprochen hat. Er weiß das Cabal ein Kriegsheld und außerdem ein Anhänger Tyres gewesen ist. Er wurde kurz vor dem Einschlag ausgeschickt einen Drachen zutöten, um ein Karfunkel zu bekommen. Bevor er den Karfunkel der Priesterschaft übergeben konnte schlug die Träne Cinnamons in das Reich der Elfen ein. Statt zurückzukehren ließ Cabal sich in Paldini nieder, gab das Waffenhandwerk auf und heiratete. Seine Frau und seine Tochter sind, kurz bevor Chinook nach Paldini kam, von einem Tyres Anhänger entführt worden, um von Cabal den Karfunkel zu erpressen. Chinook war erst der Meinung, Cabal sei für die verschwundenen Menschen verantwortlich, da der außer sich vor Sorge, um seine Frau und Tochter, bei ihm einen ziemlich wahnsinnigen Eindruck hinterließ. So folgte Chinook Cabal und fand erst später die Wahrheit heraus. Er entschloss sich aber Cabal zu helfen, seine Tochter und Frau zu befreien, die wahrscheinlich in dem geheimen Tyres Tempel in Xyl'Habati festgehalten wurden. Der Karfunkel ist wohl eine sehr wichtige Sache, den alle die von dieser Geschichte wissen sind tot, bis auf Chinook und den Anhängern der Tyres.

Wir wollen uns also auf den Weg nach Xyl'Habati machen, aber durch unsere Fragen haben wir wohl zuviel Aufmerksamkeit erregt. Denn, als wir zur Gaststätte zurückkommen wird Alvik verhaftet. Er soll angeblich etwas gestohlen haben. Tatsächlich werden bei ihm die gesuchten Gegenstände gefunden und er eingelocht(ich wusste doch das mit dem was nicht stimmt J). 2 Tage später klärt sich das Ganze auf bzw. die Ankläger waren plötzlich verschwunden, wie auch immer. Wahrscheinlich sollten wir nur aufgehalten werden. Denn in der Nacht vor dem Aufbruch hatten wir alle den selben Traum:

Chinook sitzt in mitten eines Raumes, er trägt ein zeremonielles Gewand. Sein Kopf ist über und über mit seltsamen Runen versehen. Im Hintergrund ist nur ein lauter Singsang zu hören. Ein voller Mond steht am Himmel und beginnt sich zu verfinstern...

Da nicht mehr viel Zeit bis zum nächsten Vollmond ist, machen wir uns umgehend auf den Weg.
(se)

Chinooks Befreiung

15 Januar des Jahres 787 erreichen wir Xyl'Habati, Unsere Pferde müssen wir an Stationen an dem See zurücklassen. Die Stadt selbst schwebt über dem See in einer Nebelschwade. Der See hat eine starke Strömung, die alles in die Mitte, in einen Abgrundziehen will. Von dort kommt auch der Wassernebel der die Stadt umsäumt. Am ende es Weges finden wir ein Horn, kaum hinein gestoßen als wir auch schon ein Boot sehen. So werden wir nach Xyl'Habati übergesetzt. Es bietet sich ein relativ trauriges Bild, in dieser Stadt müssen mal mehrere 10.000 Elfen gewohnt haben, heute stehen viele Häuser leer und ganze Stadtteile verfallen immer mehr. Wir machen uns mal wieder daran Nachforschungen anzustellen und auch hier wird man schnell auf uns Aufmerksam. Ein seltsamer Krieger ohne Namen kommt auf uns zu, er stellt sich nicht vor, aber er bietet uns an uns den Eingang in den Tyres Tempel zu zeigen, wo wir wohl hin wollen. Galween ist von der Ehrenhaftigkeit des Kriegers nicht überzeugt und fordert ihn auf seinen geheiligten Hammer zu berühren. Ohne seine Miene zu verziehen umgreift er den Hammerkopf. Mit einem zischen steigt eine Dampfwolke von dem Hammer auf. Als er den Hammerkopf wieder frei gibt, ist auf diesem der Handabdruck deutlich zu erkennbar eingeeätzt. Galween schaut erstaunt auf seinen Hammer, während der Fremde fragt, ob er uns nun den Eingang zeigen soll oder nicht. Da uns nicht viel übrigbleibt lassen wir uns von ihm in ein verlassenes Haus führen wo er uns direkt zu einer geheimen Eingangstür bringt. Dort verabschiedet er sich von uns. Er gibt uns noch mit auf den Weg, dass wir den Rest alleine erledigen müssen und auf die Frage, warum er uns den Eingang zeigt, murmelt er etwas von Machtgleichgewicht und einem geplanten Anschlag auf Meister Hisha Tabat. Damit verlässt er uns.

Wir dringen in die Katakomben ein. Um auf dem Weg hinunter nicht schon vor der Zeit aufzufallen, geht Karas vor und tötet schnell und leise 2 Wachen die auf dem Weg warten. Schließlich kommen wir an den Eingang zu einer Art Tempel, in dem ein Ritual gerade seinen Höhepunkt erreicht. Ohne zu zogen dringen wir zusammen in den Raum ein. Und, um es Kurz zu machen, 1 Lich, 2 Priester und diverse Wachen später haben wir Chinook befreit. Der ist allerdings kaum ansprechbar und das was er von sich gibt lässt nur auf fortgeschrittene geistige Umnachtung schließen. So bringen wir ihn auf dem schnellsten weg zum hiesigen Cinnamon Tempel. Dort kümmern sich die Priester um ihn, so das er schon eine Woche später wieder ansprechbar ist. Wie es aussieht, wollten die Tyres Anhänger Chinook als Attentäter auf den Führer des Itaris Mystique benutzen, damit keine Schuld auf sie zurück fällt und die Magier an Macht verlieren und aus der Neutralität heraus treten müssen.

Am 10. Februar erreichen wir den Itaris Mystique und werden von Meister Hisha Tabat empfangen. Zum Dank für die Rettung Chinooks und die Vereitelung des Attentats erhalten wir von Meister Tabat verschiedene Gegenstände, Hachim bekommt ein Elfenkettenhemd, Karas ein Schwert +2 (das vom Lich wird kostenlos von M.T. entsorgt), Galween einen RoP +2. Über Honis muß erst noch entschieden werden, ob er uns weiter begleiten darf, da er in elfischen Augen noch Minderjährig ist (ca. 44 Jahre). Galween und Hachim übernehmen seine Vormundschaft und Honis ist überglücklich uns weiter begleiten zu können.

Wir verbringen 3 Monate im Turm, Hachim und Elenia lernen sich besser kennen(wie üblich), Galween verbringt viel Zeit in der Schmiede(wie üblich), Chinook studiert arkane Künste(wie üblich) und Karas, Alvik und Honis verträdeln ihr Zeit(auch wie üblich). Es ist der 12. Mai als des Fernweh uns packt und wir gen Osten aufbrechen. Am 31. sehen wir den östlichen Rand des Kraters vor uns aufragen, und am 2. Juni erreichen wir die letzte elfische Ansiedlung im Osten. Es scheint als hätten sich unsere Taten schon ein wenig herum gesprochen und wir werden freundlich begrüßt. Das Dorf wird schon seit langer Zeit von Riesen erpresst, es wurden zwar Versuche unternommen sich von dieser Geißel zu befreien, der letzte Versuch liegt aber schon 300 Jahre zurück. Man höre und staune, er wurde von 3 Ethlingen ausgeführt, die hier vorbei kamen. Selbstlos und ein wenig Neugierig, wie wir halt sind, machen wir uns auch auf den Weg die Unholde zu besiegen. Die ersten

Beiden erlegen wir kurze Zeit nach dem wir das Dorf verlassen haben, sie waren wohl auf dem Weg die monatlich erpressten Güter abzuholen. Etwa eine halbe Tagesreise im Süden Finden wir eine große Felsspalte, die in eine Höhle mündet, dort ist das Lager der Riesen. Ohne viel Federlesen dringen wir in die Höhle ein und nach dem wir weiter 6 der Riesen getötet haben, erreichen wir schwer angeschlagen den Führer der Riesen ein, wie es scheint wahnsinniger, Elf, der durch irgendeinen Gegenstand macht über 2 Rhemurasse und diese Riesen erlangt hat. Nach dem wir die Rhemurasse in ein Gefecht verwickelt haben, kann Galween zu dem Elfen vordringen und ihn töten. Kaum ist er Tot suchen die Rhemurasse das Weite. Tiefer in der Höhle finden wir das Grab eines Ethlings, es ist einer der 3, die Riallon begleitet haben. Auf seinem Grab ist in Futhark eine Inschrift verfasst, die Galween uns übersetzt :

Bei Fyrador, ich bin meiner Bestimmung gefolgt, das beängstigende ist, ER weiß das.

Nun was immer das heißen mag, mehr haben wir hier nicht gefunden und so gehrten wir als gefeierte Helden zurück in das Dorf, um einige Erfahrung und Wunden reicher. Schließlich brachen wir auf und überquerten den Kraterrand um nach Kor ein zu ziehen. (se)

Kor

Reise nach Kor

Nachdem die Halbriesen also alle erschlagen worden waren, schlugen wir ausserhalb der Hoehle erstmal ein provisorisches Lager auf. Wir versorgten unsere Wunden und verbrachten den Rest des Tages dort. Am 8. Juni gelangten wir zurueck in das Dorf in dem wir mehr oder weniger damit beauftragt worden waren, diese riesige Landplage zu vernichten. Eine Ruhepause hatten wir uns wirklich verdient und beschlossen ein paar Tage Pause zu machen, bevor wir weiter auf Riallons Faehrte uns in Richtung Kor aufmachen wollten.

Die Pause wurde leider laenger als erwartet, da unser Weggefahrte Karas wohl aufgrund der Langeweile erkrankte. Er hiess uns vorzugehen, was wir aber dankend ablehnten, die Zeit hatten wir allemal, denn so wie es schien war Riallon vor ueber 300 Jahren das letzte Mal hier gewesen. 2 1/2 Wochen spaeter verabschiedeten uns die Dorfbewohner und wuenschten uns eine sichere Reise ueber den Kraterrand. Diese Bergtour war ebenso beschwerlich, wie die schon mittlerweile ueber ein Jahr zurueckliegende als wir versuchten nach Sa'Ha Trobast einzureisen. Jedoch nahm sie nicht so ein ernuechterndes Ende, denn wir fanden einen zwar ziemlich schlechten Pass, aber immerhin. Die Kletterei dauerte ein paar Tage, aber dann liessen wir die Gebirgsformation hinter uns. Vor uns erstreckte sich eine Geroellwueste, vermutlich entstanden als Cinnamon seine Traene auf die Erde schleuderte, denn am Horizont konnte man ein schmales saftig gruenes Band ausmachen: Wald. Voller Vorfreude aus dem schrecklich farblosen Sa'Ha Trobast entfliehen zu koennen stolperten wir durch die Oede und der Wald kam uns immer naeher und mit jedem Tag wurde allen bewusster, dass er schier endlos sein muss.

Aber schon in der zweiten Nacht die wir in diesem urwuechsigen Wald verbrachten, fingen die Probleme an. Der Nordmann Alvik haelt eine der mittleren Nachtwachen und merkt ploetzlich wie sich eiskalte Finger an seinen Kopf legen und einen ungeheuren Druck auf seinen Schaedel ausueben. Doch so schnell wie das Gefuehl kam verflog es auch wieder. Das einzige was Alvik noch ausmachen konnte waren zwei rotgluehende Augen, die ihn zorneruellt anstarrten, aber innerhalb eines Lidschlages verschwanden. Der Priester riss die anderen dann endlich aus ihrem Schlaf und Galwen und Honis nahmen noch in der gleichen Nacht die naehere Umgebung in Augenschein. Etwas abseits vom Lager aber fuer unser Empfinden viel zu nah daran, fand Honis Spuren. Ein Fussabdruck der Schuhgroessen 50, der zu allem Ueberfluss auch noch Krallen aufwies. Sehr seltsames Geschoepf, keiner von uns hatte jemals davon gehoert, nicht einmal der Kormann Karas.

Schon am naechsten Abend, also der 11. Juli, passierte dergleiche Vorfall unserer Gruppe nochmal, diesmal war Chinook der Wachhabende und auch er spuerte in seinem Kopf das Graben, welches Alvik beschrieben hatte. Wiederum verschwand der Unbekannte in der Schwaerze der Nacht. Der Sa'Ha Nesti weckte die anderen und instruierte uns, wir sollten aber nicht mehr zur Untersuchung dieses Besuches kommen denn nicht unweit von uns gellte ein kindlicher Schrei durch den naechtlichen Wald. Auf, auf, Sachen gepackt und Schwerter blank gezogen stuermtten wir dem Hilfeschrei entgegen.

Wir hasteten auf eine kleine natuerliche Lichtung in den Tiefen des Waldes und sahen einen umgestuertzten Karren, die alte Maehre die den Karren zog lag ebenfalls schon tot davor. Ein Mann und seine Frau knieten vor dem Wagen und bettelten um Gande aber 5 Echsenmaenner, ihre Haende mit gewaltigen, blutropfende Krallen bewehrt, kannten dieses Wort anscheinend nicht, denn im naechsten Augenblick rissen sie ihnen die Eingeweide aus dem Koeper. Ein kleines Maedchen hatte ihr Fluchtglueck versucht und rannte uns quasi in die Arme. Mit lautem Schlachtenlaerm stuerzten sich allen voran Hachim danach Galwen, Alvik, Honis und Karas ins Getuemmel mit den Echsenmenschen. Chinook blieb ruhig hinten, redete troestend aber geistesabwesend auf das

Maedchen ein, er hielt Ausschau nach dem naechtlichen Besucher. In einem Augenwinkel nahm er ihn wahr und sprach sofort einen Zauber. Aus seinem Ruecken wuchsen Schwingen, jede etwa 2 Schritt lang, und der Elf erhob sich in den Nachthimmel um den Fliehenden auf den Fersen zu bleiben.

Unterdessen hatte Hachim und seine Mitstreiter naemlich kurzen Prozess mit den Schlangen gemacht, doch zu aller Erstaunen konnte man die Leichen nicht inspizieren, denn schon kurze Zeit nach ihrem Tod zerfielen diese in Nichts - sehr seltsam.

Chinook jagte ueber den Wald hinweg. Auch sein Verfolger hatte mittlerweile vom Boden abgehoben, allerdings ohne irgendwelche Schwingen zu nutzen. In sicherer Entfernung, ausserhalb der Reichweite irgendwelcher Sprueche hielt er im Flug inne und drehte sich zu dem Elfen um. Chinook hielt inne und taxierte seinen Gegner und haderte mit sich ob er ihn wohl besiegen koennte. Er entschied sich dagegen und kehrte zu seinen Freunden zureuck.

Die hatten in der Zwischenzeit auch genug Fuersorge dem Maedchen entgegen gebracht, so dass es zumindestens nicht mehr weinte. Man entschied sich da fuer die Nacht durchzureiten um aus diesem verflixten Wald herauszukommen, einen weiteren Angriff wollte man nicht riskieren. Dennoch wurden die menschlichen Leichen inspiziert und der Magier machte eine sehr seltsame Entdeckung. Der Mann trug einen schlichten goldenen Ring, auf den irgendein Spruch gelegt worden war, welchen konnte Chinook nicht so schnell ausmachen. Er nahm ihn an sich und verwahrte ihn sicher, nicht an seinem Finger, und half dann auch mit die Leichen zu auf den Karren zu legen und genug Feuerholz zu sammeln. Das Bestattungsfeuer leuchtete weithin in den Nachthimmel.

Die Sonne war schon aufgegangen, wir befanden uns dennoch immer noch im Wald, als wir auf zwei Kormaenner trafen. Der eine hiess Wulf und der andere blieb unbenannt im Hintergrund. Er fragte uns freundlich, woher wir denn kommen und wohin wir wollten und wir sahen uns nicht dazu veranlasst ihm misstrauisch gegueber zu sein, so dass wir ihm erzaehlten das wir auf dem Weg nach Bluetown waren. Er selber hielt mit seiner Geschichte auch nicht hinterm Berg. Er wartete mit seinem Kollegen auf eine Famili, die gegen mittag hier auftauchen sollte. Wir machten ihm eine traurige Mitteilung, dass er hier wohl lange warten muesste und erzaehlten von den Erlebnissen letzter Nacht, allerdings nicht alle Details. Als Beweis zeigten wir ihm Kati, die mittlerweile auch eine paar Worte ueber die Lippen gebracht hatte. Wir einigten uns mit Wulf, dass wir die Kleine nach Blue Town bringen sollten und dort im hiesigen Tempel abgeben wuerden. Wir verabschiedeten uns von den beiden, leider nicht zum letzten mal, und ritten weiter. Alvik meinte noch das er diesem Wulf nicht nachts begegnen wollte und ausserdem war das schon sehr merkwuerdig eine Familie mitten im Wald zu treffen.

Schon gegen mittag richteten wir unser Lager auf um endlich ein wenig Schlaf nachzuholen und schliesslich hatten wir noch ein paar Tage Reise vor uns. Am 15. Juli erreichten wir dann endlich die Tore Blue Town' s. Flaggen mit der rotgluehende Sonne und dem Schwert davor zierten die Stadtmauern. Wir wollten gerade das Tor passieren, als uns eine der Stadtwachen uns innehalten liess. Der Eintritt in die Stadt erwies sich als schwieriger als angenommen, denn die Wache fand uns schon sehr seltsam, dass wir so viele Waffen mit uns herum trugen. Als wir ihnen jedoch von den Echsen erzaehlten war ploetzlich Eile geboten und wir wurden direkt zum Tempel gefuehrt wo uns Bruder Esrem empfang. Wir erzaehlten ihm die ganze Geschichte und auch machte danach ein sorgenvolles Gesicht. Trotzdem nahm er Kati unter seine Fittiche und wies Chinook darauf hin, dass morgen die Untersuchung durch den Orden der Sol beginnen wuerde, auf dass man entscheiden koenne ob er in Kor Magie anwenden darf oder nicht. Zeit also fuer ein zuenftiges Gasthaus mit ordentlich Bier. Der letzte Besuch lag wahrscheinlich ueber ein Jahr zurueck.

Am naechsten morgen dann liess des Elf, seine Siebensachen im Gasthaus und ging guter Dinge in den Tempel um sich verhoeren zu lassen und um sich freiwillig festsetzen zu lassen. Bruder Palas befragte ihn ueber allerlei Dinge und wollte dann spaeter entscheiden, wenn er auch andere Worte gehoert hatte. Die anderen versuchten derweil einen faustgrossen Diamanten, ein Mitbringsel aus Sa'Ha Trobast, an den Mann zu bringen. Das Ding wurde unter Preis verkauft. Aber schon gegen

Abend verkomplizieren sich die Sachlage. Bruder Palas beschuldigt naemlich Chinook fuer den Tod der Familie vor etwa einer Woche schuld zu sein, da Kati gegen ihn ausgesagt hat. Eine lange Nacht bricht fuer den Elfen an, inder er aber Bruder Palas davon ueberzeugen kann, dass er die Wahrheit sagt und Mutmassungen ueber die Echsenwesen, vor allem ueber den einen der uns oefters am Lager besucht hat. Es wird nach einem bereits vertrauenswuerdigem Magier geschickt, der einen Ring identifizieren soll, denn auch Kati traegt einen goldenen Ring wie Chinook ihn bereits gesehen hat. Der Elf laesst Meister Galwen eine Nachricht zu kommen, er soll sich vergewissern, dass der Ring im zurueckgelassenen Gepaeck noch da ist. Leider ist er aber schon abhanden gekommen. Galwen ist natuerlich empoeert und um seine Sicherheit besorgt und faengt ebenfalls Nachforschungen ueber den Dieb an.

Bereits am naechsten Tag betritt der Magier nach dem gesandt worden war den Tempel und beschaeftigt sich sogleich mit der Untersuchung des Ringes, was den ganzen Tag andauern wird. Galwen macht sich aber Sorgen um seinen Freund im Tempel und erbittet um ein Treffen mit ihm. Bruder Palas lehnt dieses hoeflich aber bestimmt ab und versichert, dass es dem Elfen gut gehe und er sich keine sorgen machen muesse. Irgenwann in der Nacht ist die Identifizierung des Ringes vollbracht. Es handelt sich um eine telepathische Verbindung zu jemand anderem der das Gegenstueck traegt und dieser jemand konnte damit Kati sehr stark beeinflussen. Chinook kann beruhigt schlafen gehen. Des morgens weckt ihn Bruder Palas und bittet um einen Gefallen. Da wir ja nun noch Sonnenfeste wollen, kaemen wir quasi direkt an Westfeste vorbei. Dort sollen wir den dortigen Tempel aufsuchen und eine Schriftrolle an den ehrwuerdigen Esrem geben. Der Elf war damit einverstanden. Bruder Palas uebergab ihm noch einen Ring, der ihn als vertrauenswuerdig kennzeichnet.

Der Tag verstreicht mit Besorgungen und kleineren Einkaeufen fuer die Reise. Von dem Dieb keine Spur. Egal. Der Wirt unseres Gasthauses weckt uns in den fruehen Morgenstunden und nach einem kleinen Fruehstueck geht es weiter. Weit kommen wir allerdings nicht. 2 Meilen ausserhalb der Sichtweite von Blue Town lauert uns Wulf mit 4 weiteren Maennern auf. Mit freundlicher Unterhaltung ist nicht mehr, da er uns direkt angreift. Er haette sich bessere Komplizen suchen sollen, denn Hachim wurde in diesem Kampf nicht einmal richtig warm, aber ihm ist ja eh immer kalt. Bei der Untersuchung wird bei Wulf eine Schriftrolle entdeckt, auf ihr ein Siegel. Es zeigt einen Ank. *(he)*

Anzeichen einer Invasion

Nach unserer netten Unterhaltung mit Wulf, die leider Gottes toedlich enden musste, verscharrten wir Wulf und seine Helfers Helfer und machten uns weiter auf dem Weg nach Sonnenfeste bzw. Westfeste. Am abend erreichten wir ein kleineres Dorf, das sogar ein Gasthaus beheimatete. Wir informierten den Wirt ueber die juengsten Vorfaelle und baten darum, dass falls ein Aussenposten der Armee von Kor in der Naehe war, dort jemanden zu benachrichtigen. Wir waren mittlerweile schon davon ueberzeugt, dass die Informationen die wir ueber diese Echsenwesen gesammelt haben, seien es noch so wenige, ausreichend Grund dafuer waren, dass uns jemand Tod wissen wollte. Der Wirt kommt dankbarerweise unserer Bitte nach und noch in der Nacht wird ein Reiter entsendet der den naechstgelegenen Stuetzpunkt informieren soll. Wir laben uns lieber noch an dem guten Met in der Schankstube und gehen zeitig zu Bett.

Etwa 1 Stunde nach unserem Aufbruch aus dem Dorf, sehen wir schon von weitem einige Reiter die uns eilig entgegen kommen. Der rote Ueberwurf kennzeichnet sie alle als Angehoerige der korschen Armee. Der Anfuhrer stellt sich mit dem Namen Maruth vor und befragt uns ueber die Vorfaelle an denen wir beteiligt waren. Zuerst schien es so als waere er uns nicht gerade wohl gesonnen, und einige von uns hatten den Verdacht, dass fuer den Hauptmann schon bereits fest stand wer hier der schuldige ist. Aber dann fiel der Blick auf den Ring den Chinook von Bruder Palas bekommen hat und seine Miene wurde freundlicher. Er sagte, dass er nun in das Dorf reiten wuerde und dann sich

nach den verscharrten Leichen umsehen wuerde, man wuerde sich aller Vorrassicht nach, im Aussenposten heute abend nochmals treffen. Und so trennten sich unsere Wege vorerst wieder voneinander.

Der Tag verstreicht ansonsten ereignislos bis wir wirklich gegen abend an dem Stuetzpunkt von Maruth anlangen. Eigentlich nichts besonderes. Ein winziges Doerflein hatte sich um einen kleineren Steinturm gebildet und die Menschen lebten dort friedlich vor sich hin. Das einzig bemerkenswerte war der Turm selber, denn oben an der Spitze waren drei weitausladene Felsplatten angebaut worden. Karas erlaeutere, dass das Landeplaetze fuer die Greifenreiter der Armee sind. Maruth hat uns waehrend des Tages nicht ueberholt und der Aussenposten lag leer und verlassen vor uns. Wir bezogen Quartier in einer kleinen Dorfschenke nebenan. Bis auf das sich der Elf mit der Identifizierung der magischen Schriftrolle beschaefigt und feststellt das es sich vermutlich um Explosive Runen handelt, passiert diese Nacht nicht das geringste.

Der naechste morgen. Als wir uns in der Schenke Aufbruch fertig machen, begruesst uns erneut Maruth, der in der Nacht zurueckgekommen war. Er hatte allerdings nichts neues zu berichten. Als dann machen wir uns auf den Weg. Wir sollten nicht weit kommen. Etwa eine Viertelstunde nachdem wir den Aussenposten verlassen haben, hoerten wir eine gewaltige Detonation von dort. Wir machten sofort die Kehrtwende und hasteten zureuck. Ein trostloses Bild zeichnete sich vor uns ab als wir endlich wieder das kleine Dorf erblickten. Der Steinturm war zu einer Seite umgekippt und seine Steine waren schwarz verbrannt. Die Haeuser der Dorfbewohner waren verlassen und wir fanden keine einzige Leiche. Seltsam. Das einzige was wir ausmachen konnten war Honis zu verdanken. Krallenspuren was sonst. Wir sahen zu das wir Land gewannen und machten uns aus dem Staub.

Gegen mittag rauschten 2 Greifenreiter uns entgegen, aber sie verhielten ihre fliegenden Rosse vor uns. Es waren wieder zwei Angehoerige der Armee von Kor. Der Name des Anfuehrers war Eric. Mit schnellen Worten berichteten wir was sich vor etwa 5 Stunden zugetragen hatte, aber Eric nahm uns nicht ernst, hielt unsere Aussagen fuer Gewaesch. Spaeter sollte sich herausstellen, dass er zumindestens den Aussenposten besucht hatte und dort wahrscheinlich sein Leben verlor.

Gegen abend erreichten wir erneut so einen Aussenposten wie er jetzt zerstoert hinter uns lag, allerdings war die Taverne deutlich groesser. Ansonsten aehnliches Bild. Die Greifenreiter waren noch nicht zurueckgekehrt, so dass wir erst einmal unser Abendessen bestellten. In der Kneipe trafen wir auf einen sehr merkwuerdigen Mann aus Okwan. Er gesellte sich schnell zu uns und erzaehlte uns unverbluemt, dass er schon laenger auf der Spur von uns ist, sie allerdings irgendwann im Elfenreich verlor. Aber da er auch von Riallon gehoert hatte war es nicht schwer sie erneut ausfindig zu machen. Er war auf Geheiss seines Herrn hier, wer das war wollte er nicht sagen, aber dieser Herr wollte auch mehr ueber diesen Riallon erfahren. Eigentlich wurde Lucius, so hiess er, naemlich auf die Faehrte von Aurelius gesetzt. Lucius selber gab auch durch die Blume zu das er irgendetwas mit Dieben zu tun hat. Schliesslich und endlich bat er darum uns zu begleiten. Galwen sagte sofort zu, teilte aber uns nachher mit dass es besser sei einen evtl. Feind in seiner Naeh zu haben, als unbemerkt hinter sich.

Irgenwann kehren auch die Greifenreiter zureuck und Galwen, Hachim, Alvik und Chinook gehen hinueber, waehrend sich die anderen weiter am Met laben. Eric ist zielmlich seltsam, da er offen zu gibt sich nicht um die Angelegenheit, die wir ihm berichtet haben, gekuemmert zu haben. Alvik murmelt ein paar nordische Worte und lockert daraufhin schon mal seine Axt. Galwen empoert sich darueber weiterhin und fragt den armen Eric, ob er denn ueberhaupt nicht zugehoert habe, bei dem Treffen heute morgen. Eric erwidert daraufhin, dass er nach unserer Begegnung heute frueh ganz normal seine Patrouille geflogen sei. Leider war es mittags gewesen. Galwen gab einem Tisch in den Raum einen kraeftigen Tritt, so dass er in Richtung der beiden Gardisten umfiel und somit jedem genug Zeit gab seine Waffe blank zu ziehen. Beide waren fanden schnell den Tod, aber leider zerfiel nur Eric, der andere blutete sein Leben auf dem Fussboden aus.

Derweil in der Kneipe. Der Rest hoerte nicht viel von dem Laerm den die anderen im Turm

veranstalteten, als der Wirt gerade neues Bier brachte. Er hatte gerade sein Tablett abgestellt, da schlug er mit einer Echsenkralle nach Honis, der ganz schoen dumm aus der Waesche schaute. Lucius war schon zu Bett gegangen, wurde aber jetzt von dem Laerm aus dem Schankraum aus dem Bett gerissen. Auf leisen Sohlen machte er sich herunter. Die untengebliebenen waren natuerlich nicht untaetig gewesen und schlugen schon mit ihren Schwertern auf den Wirt ein. Bevor Lucius die unterste Treppe erreichte, fiel der Koerper des Wirtes auf den Boden und verschwand. Alle stuerzten zur Tuer um zu sehen wie es den anderen erging.

Hachim machte sich schon wieder aus dem Turm heraus, nachdem seine Gegner erledigt waren und wurde prompt von einem Pfeilhagel begruesst. Leider waren die Pfeilspitzen vergiftet, so dass dem Schwerttaenzer leicht schummrig wurde, sich aber noch in die Sicherheit des Turmes bringen konnte und dort dann zusammensackte. Galwen stuerzte die Treppe hoch auf die Zinnen, Chinook ruhig und bedaechtig schritt hinterdrein. Als der Ethling oben angekommen war, stand er einem Mann (?) in einer schwarzen Roben gegenueber, der als er nicht mehr allein war ueber die Bruestung der Kuppe hinwegschwebte. Galwen zoegerte nicht lange und sprang dem fliehenden hinterher, dem Hammer zum Schlage ausgeholt. Er sprang hoch ab und zog seinen Hammer voll durch. Er verfehlte und waehrend der Gegener von dannen schwebte fiel Galwen sieben Meter in die Tiefe und blieb nach dem Aufprall regungslos liegen. Die Bogenschuetzen flohen ebenfalls ins dunkle der Nacht. Die Inspizierung bringt folgendes Ergebnis. Erics Begleiter trug einen Ring aehnlich zu dem den Kati trug und ausserdem war das ganze Dorf verlassen. Kein Mensch wohnte hier. Wir uebernachteten im Turm und schmiedeten Plaene fuer morgen die auch direkt in die Tat umgesetzt werden sollten.

Alsdann machen wir uns scheinbar wieder auf die Reise. Als das Dorf aus der Sichtweite ist, macht sich Chinook unsichtbar und geht zureuck um zu sehen was passiert. Erst ist es ziemlich langeweilig auf seinem Beobachtungsposten, als gegen mittag dann ein Lichtblitz den Dorfplatz erhellt. Fuenf Menschen in schwarzen Lederruestungen machen sehr profesionell das Dorf sicher. Es war ja eh niemand mehr da. Danach ein weiter Lichtblitz. Ein Magier erteilt Befehle an die fuenf, die daraufhin ausschwaermen. Noch ein Lichtblitz. Drei, ebenfalls in schwarzen Roben gekleideten, goldene Echsen erscheinen und beobachten die Szenerie. Aus dem Nichts erscheinen ploetzlich wieder Eric, sein Begleiter und der Wirt, die sofort damit beginnen ihrer ueblichen Arbeit nachzugehen. Auf einen Pfiff des Magiers hin, fliegen sogar die Greifen wieder heran und landen auf dem Turm. Danach verschwinden wieder alle bis auf Eric, sein Helfer und der Wirt. Als dann eilt Chinook seinen Freunden hinterher und trifft sie erst nach Sonnenuntergang wieder und erzaehlt von dem erlebten.

Der Ritt am naechsten Tag geschieht augenscheinlich unbehelligt, zumindestens kommen wir heile im naechsten Dorf an. Unsere Paranoia nimmt jetzt Ueberhand als wir bemerken das der Wirt und seine Frau schlichte goldene Ringe tragen, die zudem noch magisch sind. Wir gehen herueber zu einem weiteren Greifenreiterturm und reden dort solange auf die Wachhabenden ein bis sie endlich bereit sind ihre Ringe abzunehmen. Danach beichten wir ihnen die Vorgaenge die sich in diesem Land zu spitzen. Das Dorf wird zusammen gerufen und fuer die Nacht im Gasthaus untergebracht. Wir werden sie bewachen waehrend die beiden Greifenreiter nach Westfeste fliegen um von dort Hilfe zu holen. Kein Problem, da die Nacht ereignislos ist. Am morgen landen dann 6 Greifenreiter direkt vor dem Gasthaus und uebernehmen die Lage. Chinook derweil nicht untaetig, schaut sich die naehere Umgebung etwas genauer an und benutzte dabei auch ein oder zwei Zauber. Der unsichtbare Magier, mal wieder in einer schwarzen Robe, konnte dem magischen Geschoss nicht mehr ausweichen und hauchte sofort sein Leben aus. Schade man haette ihn gerne befragt. Der Hauptmann gab uns ein Schreiben fuer Westfeste mit, das wir dem dortigen Kommandanten Ramirez uebergeben sollten und damit im Gepaeck reiten wir weiter.

Noch am abend erreichen wir die Stadt Westfeste und erhalten auch ohne Probleme Einlass, nachdem wir der Wache beide Siegel der Dokumente gezeigt haben. Wir werden sogar in den Tempel gefuehrt und treffen dort Bruder Esrem und dort erscheint auch einige Zeit spaeter

Kommandant Ramirez. Esrem selber sehr besorgt ueber die Nachricht die wir ihm mitgebracht haben, aber wir sind noch betroffener als uns der Kommandant die Rolle unter die Nase haelt. Darauf ist nur Gekrakel ohne Sinn und Verstand. Wir werden trotzdem im Soltempel einquartiert und uebergeben die Probleme dieses Landes an ihre Fuehrer.

Mehr als zwei Wochen vergehen in denen wir mit verschiedensten Dingen beschaeftigt sind.

Chinook studiert, ebenso Galwen, immer auf der Suche nach Riallon. Alvik erkundigt sich

weiterhin nach Kraeutern und Wissen darueber, waehrend der Rest irgendwie die Zeit zubringt.

Trotzdem gibt es noch einiges zu hoeren. Der Ank ist ein ehemaliges Zeichen eines Magiers, der aber schon lange tod sein sollte, schliesslich wurde ein Krieg gegen ihn gefuehrt vor nunmehr 250 Jahren. Der Ethling findet heraus das Riallon damals mit den Zwergen nach At Katlar gegangen ist. Es scheint sogar so, als haette ihn der damalige Herrscher von Kor begleitet, da das Land kurz vor einem Krieg stand. Das Problem ist nur das At Katlar eine versunkene Stadt ist, denn mittlerweile hat sich ein grosses Sumpfbgebiet darum gebildet, entstanden in dem Magierkrieg. Sie soll verflucht sein.

Wie so haeufig war uns das egal. Unsere Faehrte fuehrte nach At Katlar und wir wuerden ihr folgen.

Mit reichlich Proviant brachen wir am 10. August auf. Schon bald merkten wir, dass uns Verfolger auf den Fersen waren, allerdings waren sie darauf bedacht sich nicht erkennen zu geben. Doch am Abend des 15. August war es Chinook zufiel. Er erspaehte einen von ihnen und brachte ihn direkt mit zwei Blitzschlaegen zur Strecke. Das brachte ihm missbilligende Blicke von Galwen ein.

Chinook versuchte sich noch zu rechtfertigen, dass die Situation an seinen Nerven zerren wuerde, doch er wusste selber dass er viel zu vorschnell gehandelt hatte. Schon am naechsten Tag ueberquerten wir die Grenzen des Sumpfes und damit waren die Verfolger auch ausser Sicht, denn der Nebel verschluckte sie vollstaendig.

Die Reise wurde muehsam und das Fortkommen gestaltete sich als schwierig. Schon eine Nacht spaeter wurde uns die Stimmung voellig vermiest. Mitten in der Nacht, schreckten alle aus ihrem Schlaf hoch, ohne dass eine Wache vonnoeten gewesen waere. Ueber unseren Koepfen fing die Luft an zu rauschen. Furcht kroch in unseren Gliedern hoch. Der Nebel wurde zur Seite gefegt und gab den Blick auf eine sternenklare Nacht frei. Im gleichen Augenblick fegte ein Drache ueber uns hinweg. Zum Glueck flog er weiter. Doch schon in der naechsten Nacht kam er wieder, diesmal war er aber mehr in Kampflaune. Flucht hatte eh keinen Zweck also machten wir uns kampfbereit. Jeder hinter einen Baum, die aufkeimende Furcht bekaempfend. Ploetzlich wurde es absolut dunkel. Der Elf reagierte am schnellsten und zueckte schnell einen Lichtschein. Die Dunkelheit verschwand, ersetzt durch einen gewaltigen Drachen, der Honis schon im Visier hatte. Er riss das Maul auf und spie seinen Odem dem Waldlaeufer entgegen. Honis hatte keine Chance dem Drachenatem auszuweichen und wurde von ihm eingehuellt. Alle anderen stuerzten sich auf ihn oder schmissen ihre Zauber ihm entgegen. Das Glueck war uns hold. Nach einem Blitzschlag von dem Elfen brach der Drache zusammen. Sofort eilten wir zu Honis, gluecklicherweise fanden wir ihn atmend vor, wenn auch uebel zugerichtet. Der Baum hinter dem er stand muss wohl doch eine Menge des Odems aufgehalten haben. Danach wurde der Drache gepluendert, Zaehne, Schuppen, Krallen wurden aus ihm herausgeschnitten. Kurz bevor wir uns wieder schlafen legen wollten, hoerten wir noch einen Schrei, der die Angst in uns erneut aufkeimen liess.

Noch ein Drache! *(he)*

In der Höhle des Löwen... - ähm, Drachen

Als wir am naechsten morgen erwachten, ging es uns den Umstaenden entsprechend, schliesslich hatten wir vor ein paar Stunden einen Drachen erlegt und wir waren uns alle einig, dass dieses Ungetuem eine wirkliche abscheuliche Bestie war. Trotzdem murmelte Hachim wieder etwas davon, dass man mit dem silberne Drachen in Sa` Ha Trobast wahrscheinlich redseliger gewesen waere.

Aber schon kurz nach dem Aufwachen stellten sich die Probleme ein. Das mitgefuehrte Wasser war verdorben und brackig. Der Sumpf hielt sein Versprechen denn er war also wirklich verflucht. Bevor wir aber das sowieso stinkende Sumpfwasser anruehren wollten, machten wir uns lieber weiter auf die Suche nach At Katlar, vielleicht wuerde man waehrend des Tages auf ein fliessendes Gewaesser stossen. Diese Hoffnung wurde enttaeuscht, so dass wir abends durstig Lager machten. Alvik, besser gesagt Odin, liess seinen Segen aber diese Nacht ueber uns kommen und fuellte uns die Schlaeuche erneut mit frischem Wasser. Der 19. August hatte also gar keinen so schlechten Start und so machten wir uns wieder gut versorgt wieder auf.

Doch man soll bekanntlich den Tag nicht vor dem Abend loben. Waehrend wir uns immer mehr mit der drueckenden Luft und zaechem Morast abkaempften, wurde uns mehr und mehr Gewahr, dass es doch einige andere Bewohner in diesem gottverlassenen Ort gab ausser Drachen. Krokodile und die Mueckenschwaerme machten das Vorankommen immer unangenehmer und gefaehrlicher. Schon in der gleichen Nacht suchten sich zwei besonders grosse Exemplare der Erstgenannten Lucius und Chinook als gelungenes Betthupferl aus. Der Angriff konnte zum Glueck vernichtend zurueck geschlagen werden, aber ein Kroko zerfetzte Lucius Bein. Sicherheitshalber brachten wir noch ein wenig Abstand zwischen uns und den Kadavern um nicht noch ein paar agressiven Aasfressern in die Klauen zu fallen. Der Entschluss erwies sich als ueberaus gluecklich. Es waren zwar keine Aasfresser die schnell heran eilten, aber dafuer ein noch groesserer Drache als den bereits erschlagenen. In etwa dort wo wir die Reptilien erschlugen, landete er und was uns noch mehr in Erstaunen versetzte war Kampfeslaerm, der von jener Stelle herueber klang.

Auch wenn der Drache den Sieg davon trug, den schon eine Viertelstunde spaeter erhob er sich wieder in den Nachthimmel, gingen wir am naechsten morgen auf Nummer sicher, um etwaige Verfolger endgueltig abzuschuettern. Der Elf nutzte ein paar Zauberkombinationen und schon bald schwebte die gesamte Gemeinschaft ueber den Boden hinweg ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen.

Zwei Tage und ein paar Krokodile spaeter erreichen wir die versunkene Stadt At Katlar von der wirklich nicht mehr viel uebrig ist. Das einzige was wirklich gut sichtbar ist, ist ein Turm der in der Mitte eines Sees empor ragt und ein paar Dachfirste die auf diesen Turm zulaufen. Ausserdem ist der See Heimat etlicher Reptilien und das hier auch irgendwo der Drache haust war uns allen klar. Waehrend Galwen die naehere Umgebung erkundet suchten die anderen nach einem verhaeltnismaessig sicheren Unterschlupf in der Naehel des Sees. Nachdem der Ethling dann von seinem Rundgang zurueck war, erzaehlte er uns von einem ziemlich wirren Traum in dem der Hort des Drachen, ein Altar und eine Grabkammer drin vorkommen und dass das alles unter diesem See zu finden sei. Es wurde beschlossen bis zum Einbruch der Nacht zu warten, denn dann wuerde der Drache hoffentlich seinen Hort verlassen um zu jagen. Eine halbe Stunde spaeter wollte man es nach dem Abflug des Drachen wagen einen Zugang zu den Traumbildern Galwens zu suchen. Tatsaechlich flog der Drache kurz nachdem die Sonne vollends verschwunden war aus und ebenfalls wie vermutet, kam er aus dem See. Wir geduldeten uns dann noch eine Minute und gingen dann zum See. Der Ethling zoegerte nur kurz, ging dann aber voller Vertrauen in den See hinein, komplett geruestet und alle seine Sachen dabei. Nachdem er weit genug gegangen war schien es so als wuerde ihn der See verschlucken. Alle anderen gingen hinterher nur Chinook stand lange zweifelnd am Ufer, aber als er schliesslich dort alleine stand, fasste auch er sich ein Herz und folgte der Gemeinschaft.

Alle landeten in einer Art Dimensionstor das uns direkt in den Hort des Drachen brachte. Ein altes Kirchengemaeuer mit scheinbar unendlich hohen Decken. In der Mitte stapelten sich die Schaeetze des Drachen. Galwen hatte fuer sowas aber keine Zeit sondern war bereits unterwegs zum Altarraum. Nur Lucius wandte sich einmal unbemerkt ab und packte sich etwas grosses in seine Taschen. Am Altar selber angekommen, rueckte man den schweren Steinblock mit gemeinsamer Anstrengung beiseite. Unter ihm fuehrten Treppen hinab in eine undurchdringliche Schwaerze. Der Ethling wiedermals zauderte nicht lang, nahm seinen Lichtstein und folgte den Treppen abwaerts,

die anderen hinterdrein. Man gelangte in eine alte Grabkammer wie sie Koenigen gebuehren wuerde. Allerdings war dies schon alles etwas seltsam den ueber den drei Sarkophagen, die hier prachtvoll aufgebaut worden waren, prangten die Wappen dreier Goetter. Der Elfengott Cinnamon, der Korgott Sol und der Ethlinggott Fyradin. Nach viel hin und her fand man endlich heraus, dass die Saerge, die allesamt leer waren, Zugaenge zu einem weiteren Raum waren, den allerdings nur Galwen erfolgreich betreten konnte.

Einen ganzen Tag musste der Rest auf Galwen warten bis sich erneut die Sarkophargplatte ruehrte. Der Ethling hatte gesicherte Informationen ueber den Verbleib der Koenigsaxt und auch ein wenig ueber Riallon erfahren. Er berichtete, dass in dieser Grabkammer der Vorletzte der Ethlinge seine letzte Ruhestelle gefunden habe und der andere wieder in seine angestammte Heimat reisen wollte. Galwen stellte also fest, dass seine Reisen zwar nicht umsonst waren, aber mit ein wenig mehr Recherche in Abjorgmoor haette er viele unliebsamen Begegnungen mit Schiffen sich erspart. Das neue Reiseziel heisst also Ethlingland. Noch in der gleichen Nacht berieten wir noch in der Kammer wie wir dorthin reisen wollten. Ein Schiff ueber das naheliegende Meer schied leider aus, so dass klar war das wir weiterhin zu Fuss unser Glueck versuchen wuerden. Wir nahmen uns vor den Weg zurueck nach Westfeste zu nehmen, dort die zurueckgelassenen Pferde wieder an uns zu nehmen und dann einen Pass durch das Gebirge im Norden suchen muessten.

Doch vorher galt es noch ein anderes Problem zu loesen. Waehrend wir in der Gesellschaft von den drei Sarkophagen gewartet haben, war natuerlich der Drache heimgekehrt und hatte seinen Hort auch nicht verlassen. Wir wussten eh nicht mehr was fuer eine Tageszeit wir hatten und deswegen machten mir uns Gefechtsbereit und stiegen die Treppen hinauf, die uns viel zu schnell in die Kirchenhalle bringen wuerde. Galwen erblickte als erster das gelbe Auge des Drachen, das etwa genauso gross war wie der Ethling selber. Kalt und voller altem Hass gegenueber allem Lebenden musterte der Drache den Winzling, ruehrte sich jedoch nicht. Galwen unterdes wahlte die Flucht nach hinten, klug wie er ist und entdeckte hinter dem Altar, und damit noch weiter von dem Drachen entfernt, eine Tuer, die eine doch noch moegliche Rettung versprach. Sie fuehrte in einen ehemaligen Glockenturm, denn die Bruchstuecke der vor Jahrhunderten verstummen Glocken lagen vor des Ethlings Fuessen. Galwen gab den anderen, die mittlerweile auch schon alle den Blick des Drachen gespuert hatten, ein Zeichen ihm zu folgen und das taten dann auch alle. Niemand dachte auch nur entfernt daran mit diesem Ungeheuer Streit anzufangen.

Der Turm erwies sich als waehre Gluecksgriff, denn es stellte sich eine Unzahl an Treppenstufen spaeter heraus, dass es genau der Turm war, den wir am Ufer des Sees gesehen haben. Das Dach war eh schon zerstoert, so dass wir uns direkt abseilen konnte und mit Einbruch der Daemmerung am Ufer standen.

Die folgenden Tage passierte nicht viel Aufsehen erregendes, ausser dass sich Lucius und Alvik beinahe gegenseitig die Gurgel umgedreht haetten, weil der Nordmann einen immer vollen Wasserschlauch hatte und der Okwane eben nicht.

Schliesslich verlassen wir den Sumpf am 28. August und die allgemeine Bedruecktheit, anscheinend hervorgerufen durch den Sumpf, faellt von uns ab. Frischen Mutes machen wir noch ein paar Meilen bevor wir unser Lager auf freier Ebene aufschlagen. In der Nacht allerdings entschuldigt sich Honis bei seinem Wachkameraden, er wuerde kurz austreten gehen. Honis bleibt laenger als eine halbe Stunde fort, so dass wir schon bald alle geweckt werden und uns auf die Suche machen. Doch just als wir die Gegend durchkaemmen wollten taucht Honis wieder auf und entschuldigt sich mir fadenscheinigen Ausreden. Wir liessen zumindestens in Anwesenheit von Honis die Sache auf sich beruhen.

Drei Tage spaeter sehen wir am Horizont Westfeste. Zwar nicht die Stadt selber, aber die Rauchsaeulen, die um sie herum in den Himmel steigen. Aus unseren Pferden wird wohl nichts. Wir wenden uns nach Westen, um parallel zum Sumpf erst einmal Strecke gut zu machen um dann irgendwann nach Norden abzuknicken.

Doch diese Plaene werden bereits am naechsten Tage beiseite gefegt, denn Honis muss wieder

einmal austreten, waehrend er seine Wache mit Chinook schiebt. Der Elf laesst ihn gewaehren, weckt aber schon kurze Zeit spaeter die naechste Schicht und verfolgt Honis, unsichtbar. Schon bald macht er auch seinen Landsmann aus und geht mit gebuehrenden Abstand hinterdrein. Auf einer Huegelkuppe dann, legt sich der Magier ins tiefe Gras, denn er sieht Honis mit einem schwarz berobten Mann sich unterhalten, kann allerdings kein Wort verstehen. Auf irgendeine Weise muss sich der Magier verraten haben, denn auf einmal stockt die schwarze Gestalt in ihrem Redeschwall und mustert das etwas zu sehr platt gedruckte Gras auf der Huegelkuppe, auf der Chinook liegt. Chinook erkennt den Zauber den sein Gegenspieler intoniert und macht sich mit einem Dimensionstor aus dem Staub, bevor seine Unsichtbarkeit ihn verraet. Er kehrt zu seinen Gefaehrten zurueck und unterrichtet sie ueber das Erlebte und raet abzuwarten, um am darauf folgenden Tag Honis in aller Gruendlichkeit zu verhoeren. Der Vorschlag wird angenommen, doch leider wird Honis nie wieder einen neuen Tag erleben. Chinook war mit seiner Flucht einfach zu langsam, so dass Honis unverzueglich umgebracht wurde.

Die Sonne ging gerade auf als wir um seinen Leichnam standen und Chinook sich stille Vorwuerfe machte ein Kind von gerade einmal 53 Jahren auf eine solche Reise mitgenommen zu haben. Sein Koerper wurde verbrannt und Chinook rezitierte irgendeinen alten Text, der irgendwas mit Fruchtbarkeit in den Oeden Sa `Ha Trobasts zu tun hatte. Alvik wollte zwar noch einen Segen sprechen aber der Elf lehnte bestimmt und unfreundlich ab.

Aufgrund der neuen Situation hatten wir ploetzlich doch das Gefuehl etwas mit diesem Buergerkrieg zu tun haben zu wollen, so dass wir den Scheiterhaufen hinter uns liessen und uns Sonnenfeste als guten Rekrutierungspunkt fuer Soeldner aussuchten. Nicht das wir welche anheuern wollten, nein, wir wollten in die Korsche Armee.

Bereits in dergleichen Nacht wird dieser Entschluss noch bekraeftigt, denn ein paar Verfolger haben ihr Feuer nicht ausreichend abgedeckt, so dass wir in der Nacht ein schwaches Funkeln hinter uns ausmachen konnten. Als wir das Lager aber stuermen wollten, war es verlassen. Eine physische Auseinandersetzung mit uns schien ihnen nicht zu gefallen. Allerdings konnten sie nicht alle Teile ihrer Ausruestung retten. Wir zerstoerten ihre Wasserschlaeuche nahmen ihren Proviant und durchsuchten den restlichen Teil. Wir fanden eine Befehlsbulle, die ein Stueck Pergament enthielt auf der geschrieben stand: Verfolgt sie wieder! Wer sie war, war klar nur das wieder wunderte uns ein wenig. Eigentlich dachten wir das wir die ganze Zeit verfolgt wurden. Muss der Drache wohl doch vernichtend gearbeitet haben.

Wie dem auch sei, um unsere Verfolger endgueltig abzuschuettern, mussten wir uns was besseres einfallen lassen. Zwei Tage spaeter ergab sich die Gelegenheit. Immer noch auf dem Weg in Richtung Sonnenfeste baute sich langsam ein kleiner Wald vor uns auf. Ideal. Sobald uns die Dunkelheit des Waldes verschluckt hatte, verstreuten und versteckten wir uns. Die Krieger nach vorne, die anderen etwas weiter zurueck gezogen, warteten wir auf unsere Verfolger. Schon bald sahen wir auch 2 Gestalten in schwarzen Lederpanzern sich ebenfalls den Wald naehernd, als sich die Ereignisse ueberstuerzten. Irgendwie war es einem Scout von ihnen gelungen einfach an uns vorbeizuschleichen, hatte aber dabei uns auch nicht bemerkt. Nachdem er aber schon ein wenig in den Wald eingedrungen war und sich umsah, erblickte er natuerlich uns Wegelagerer und schrie einen Warnruf. Hachim und Chinook stuerzten in Richtung des Signalgebers, waehrend der Rest die anderen 2 angriffen. Diese beiden wurden schnell ausgeschaltet und auch derjenige der Alarm gegeben hatte, schien seinen Tod zu suchen, denn obwohl Chinook und Hachim ihm die Moeglichkeit gaben aufzugeben, versuchte er mit dem Schwert nach uns zu schlagen. Der Zauberer war der schnellere von allen. Noch in der Bewegung begriffen, baute sich um den Gegner ein gewaltiges dickfadiges Spinnennetz, dass ihn in der Ausholbewegung fesselte. Hachim steckte seine Waffe weg und der Gefangene, mit Namen Burgil, wurde verhoert.

Wir erfuhren allerlei Sachen die Kriegsrelevant erschienen und beschlossen Burgil mit nach Sonnenfeste mitzunehmen, damit er dort von faehigeren Verhoerern begutachtet werden koennte. Uns reichten die Informationen ueber Armeestarkerke, Hauptsitz und Zweck der ganzen

Winterpause

Wir machten gerade unsere Mittagsrast und aßen unsere letzten Vorräte, als die erste Gesandtschaft aus Sonnenfeste auf uns aufmerksam wurde. Insgesamt acht Greifenreiter änderten ihren Kurs und hielten auf uns zu, allerdings nicht in feindlicher Absicht, zu unserem Glück schließlich war die belagerte Westfeste gar nicht so fern. Drei Reiter trennten sich vom Rest des Trosses und landeten ihre mächtigen Tiere unweit von uns, stiegen aber nicht ab um uns zu begrüßen, sondern brüllten ein Sol zum Gruße.

Die Unterhaltung, die sich danach anschloss, war wieder einmal sehr unproduktiv und so langsam fragten wir uns ob das ein Phänomen der korschen Armee war, ständiges Nicht-Begreifen-Wollen zu mimen. Wir erklärten in epischer Breite woher wir kamen, wo und wie wir unseren Gefangenen gemacht haben und was wir alles aus ihm herausgepresst hatten, aber das schien den Hauptmann in keinster Weise zu beeindrucken. Die Informationen die wir ihm zuspielten, ließen ihn noch nicht einmal überlegen ob er sich Befehle von einem Vorgesetzten einholen sollte, wie weiter mit dem Gefangenen zu verfahren sei. Ganz in Gegenteil. Er hörte sich zwar alles an, was wir ihm zu erzählen hatten, aber danach riet er, den Gefangenen umgehend zu liquidieren, er sei nur ein gefährlicher Ballast.

Im ersten Moment staunten wir nicht schlecht über die Nüchternheit des dargebrachten Rates, aber uns fielen auch schnell wieder andere Begegnungen mit Soldaten aus Kor ein und Galwen, Hachim und Chinook linsten nach den Ringen der Greifenreiter. Die Einsicht, dass wir keine Chance gegen acht Greife und ihre Reiter hatten, kam ebenso schnell und nach einem kleinen unmerklichen Kopfschütteln innerhalb unserer Gruppe, gaben wir uns entspannt und hofften darauf, dass sich der Tross bald wieder in die Lüfte schwingen würde. Dem war auch so und sobald außerhalb unserer Sicht waren, berieten wir uns. Eigentlich gab es nicht viel zu debattieren, alles an den Reitern war unglaublich, so dass wir nach der Rast uns wieder auf den Weg nach Sonnenfeste machten. Noch an diesem Abend des 12. Septembers erreichten wir die Feste und verlangten nach Einlass. Im ersten Moment wollte die Torwache uns wirklich fortschicken, aber nachdem der Sa'Ha Nesti den Ring von Bruder Esrem zeigte, waren alle Probleme wie weggewischt. Sogar Buri, unser Gefangener, wurde uns freundlich abgenommen und zum Verhör gebracht, wie uns gesagt wurde. Wir fanden Unterkunft im goldenen Stier und verbrachten den nächsten Tag damit, die notwendigsten Besorgungen in der Stadt zu erledigen, so dass wir uns abends in der Schenke mehr oder weniger ausgeruht und geheilt, unsere nächsten Schritte überdenken konnten.

Die Lage war ziemlich aussichtslos. Der Wunsch den Mörder von Honis vor ein ordentliches Gericht zu stellen war zwar da, konnte aber nicht umgesetzt werden aus vielerlei Gründen. Zum einen kannten wir nicht einmal das Gesicht des Mörders, sondern nur seine rotglühenden Augen. Erschwerend hinzu kam, dass dieser Mörder in einer Armee diente, mit anderen Worten nicht so einfach festzusetzen war in einem Land, in dem gerade ein Bürgerkrieg ausgebrochen war. Und auf unsere Nachfrage hin ob man am Kriegsgeschehen als Söldner teilhaben dürfe, wurde Hachim mitgeteilt, dass noch nie Söldner in der korschen Armee zugelassen waren.

Kurzum, wir sahen keine Möglichkeiten Honis einen letzten Gefallen zu tun. Das nächste Reiseziel hieß Abjorgmoor, da Galwen in der Drachenhöhle erfahren hatte, dass der vorletzte Ethling in At'Katlar sein Leben verloren hatte und der letzte den Entschluss gefasst hatte zurück in Richtung seiner Heimat zu ziehen. blieb zu hoffen, dass dieser letzte wirklich noch die Zeit bekommen hatte über den Verbleib der Königsaxt, zumindest einen einzigen Hinweis zu hinterlassen. Das auch dieser letzte Begleiter Riallons mittlerweile auch das Zeitliche gesegnet hatte, stand außer Frage, schließlich war es mehr als 300 Jahre her.

Aber eine Reise über das nördliche an Kor angrenzende Gebirge zu wagen, dafür war der September schon zu weit fortgeschritten. Der Entschluss hier in Sonnenfeste Winterpause zu

machen war damit besiegelt.

Wir blieben bis zum 22. März 853 in Sonnenfeste und beschäftigten uns mit allerlei Wichtigem aber auch unwichtigen Krams. Galwen und Hachim hatten häufiger Gespräche mit Darius, Bruder in Sol, während Chinook sich ab und an mit Mehaistar, einem potenten Elfenmagier mit hohem Rang, traf oder in seinem Zimmer Forschung betrieb.

Es dauerte knapp zwei Wochen bis wir die Ausläufer des nördlichen Gebirges sahen und wir hatten alle eine recht vergnügliche Reisezeit. Das Wetter war gut und falls es wirklich noch Kriegswirren in diesem Land gab, so hatten wir anscheinend nichts mehr damit zu tun. Auf jeden Fall blieben wir lange Zeit lang unbehelligt und hatten auch keine lästigen Verfolger. Na ja, immerhin so lange bis wir uns wieder einzumischen versuchten.

Es war der Abend des 5. Aprils, wir schlugen abseits des Weges in einem alten verlassenen Lager unser eigenes auf, als der Kormann Karas bemerkte, dass die letzten Besucher dieses Platzes keinesfalls Menschen waren und wies dabei auf einen Fußabdruck. Einen Krallenfuß einer uns zu gut bekannten Echsenart. Wir ließen die Angelegenheit auf sich beruhen, verschärften nur wieder unsere Wachen.

Schon drei Tage später riss uns Lucius aus unserem Schlaf, er hätte ein paar sehr seltsame Geräusche jenseits des nördlichen Hügels gehört. Er und Karas schlichen voran und spürten ein knappes Dutzend Echsenwesen auf, die sich ziemlich lärmend nach Westen fortbewegten. Wir hatten keine Lust auf Streitereien, hielten es aber am nächsten morgen für sinnvoll abseits des Weges unseren Marsch fortzusetzen.

Mehrmals am diesem anschließenden Tage bemerken wir Bewegungen im westlich liegenden Wald und ändern abermals unsere Wegroute so ab, dass wir diesen Wald nicht mehr sehen können und als Konsequenz auch niemand aus dem Wald uns sehen kann. Mit anderen Worten wir schlängeln uns durch die Hügel hindurch.

In der Nacht allerdings kommt es erneut zu einem merkwürdigen Zwischenfall. Zwei in schwarz verhüllte Reiter preschen mitten in tiefster Nacht aus Westen an unserem Lager vorbei ohne von uns Notiz zu nehmen. Lucius und Karas werden hinterher geschickt, um zu erfahren was da vor sich geht. Die beiden schwarzgewandeten verhalten ihre Pferde vor dem Westwald, einer der beiden steigt an und verschwindet für 10 Minuten im Wald. Danach tritt er wieder hinaus, sitzt auf und beide Reiter reiten wieder zurück in die Richtung aus der sie kamen.

Die Neugier siegt. Am nächsten morgen machen sich Lucius und Karas heimlich in den Wald hinein, während die anderen ihnen eine Viertelstunde Zeit geben, bevor sie selber den Wald aufmischen gehen. Es dauert gar nicht lange da entdecken die beiden Kundschafter einen gut getarnten Spähsitz in einer Baumkrone samt einem Wachposten der auf die Strasse blickt. Im Handumdrehen ist er überwältigt und gefesselt als auch schon die anderen über die Strasse kommen und von Karas zu dem Wachposten geführt werden. Nach kurzem Verhör erfährt man zwei Dinge. Seine Aufgabe ist es die Strasse im Blick zu halten, da es für irgendjemand von Interesse ist, wer auf dieser Passroute in diese Land geht oder es wieder verlässt. Die andere Sache ist, dass es ganz in der Nähe ein kleines Feldlager getreuer Männer dieses Magierfürsten gibt. Und tatsächlich hören wir ein paar Augenblicke später ein paar Mann und ein Pferd sich diesem Posten nähern. Wir verstecken uns zügig und knebeln unseren Gefangenen und harren der Dinge die da kommen. 2 Mann und ein Reiter verlassen schließlich das Dickicht des Waldes und rufen nach unserer gefangenen Wache, die natürlich nicht reagieren kann. Danach glucksen sie etwas in der korschen Sprache und einer der beiden Fußsoldaten nähert sich dem Versteck um den vermeintlich schlafenden zu wecken. Natürlich findet er niemanden hat aber leider von oben einen besseren Blick auf die Szenerie, erblickt Galwen, Chinook und Hachim und brüllt Alarm. Die Auseinandersetzung ist nur kurz und alle Soldaten bis auf den Gefangenen finden einen morgendlichen Tod. Mit einem ganzen befestigten Lager wollen wir uns dann aber doch nicht anlegen und so machen wir uns schnell von dannen und lassen unseren Gefangenen gut sichtbar zurück.

Der Pass ist eh nicht mehr weit und wir wollen dieses kriegsgebeutelte Land schnellstmöglich verlassen. *(he)*

Abjorgmorr - Die Königsaxt der Ethlinge

Der letzte Ethling

Nachdem wir uns endgültig dagegen entschieden haben, noch offen stehende Rechnungen im Lande Kor zu begleichen, richten sich unsere Blicke auf das vor uns liegende Gebirge. Chinook bietet sich an, einmal nach dem rechten zu schauen, ob der Pass bewacht ist oder ob es irgendwelche anderen Probleme im Gebirge gibt. Er verschwindet vor den Augen der Anwesenden und kurze Zeit später hört man Flügel schlagen. Nach etwa 2 Stunden kehrt er wieder und hat beunruhigende Nachrichten. Der Pass selber ist zwar unbewacht und es scheint relativ einfach zu sein auf dem großen breiten Weg schnell voran zu kommen, aber leider hat der Sa'HaNesti auch einen Riesen im Gebirge gesehen, der einen gewaltigen Baumstamm mit sich herum trug. Nette Aussichten, nicht wahr.

Ein anderer Weg schied aber aus. Wir waren also schon kurz vor dem gut sichtbaren Passweg, als uns Galwen aufhielt. Er berichtete, dass der alte Ethling aus At'Katlar nicht diesen Pass gewählt hatte und erzählte weiterhin, dass er schon seit geraumer Zeit sich an verschiedene Stellen erinnern konnte und genau sagen kann ob der alte Fyradinson hier entlang gekommen ist oder nicht. Wir schwenken daraufhin nach Osten ab und finden schon ein paar Stunden später eine Stelle von der Galwen behauptet dass wir hier richtig seien.

Der Aufstieg ist beschwerlich und wird umso gefährlicher als wir auf eine junge Bärenfamilie stoßen. Der Vaterbär stirbt nach ein paar wuchtigen Schlägen von Hachim und hinterlässt eine Witwe mit ihren Jungen, die wir nicht weiter behelligen.

Drei Tage später, also am 14. April 853 elfischer Zeitrechnung, erreichen wir die höchste Stelle des Passes und blicken hinab in ein weitausladendes Hochfjell, das wir noch mehrere Tage durchwandern müssen. Von den Riesen, keine Spur, zum Glück.

Knapp zwei Wochen später gibt es Abwechslung in der Gebirgslandschaft. Von einer Erhebung aus blicken wir in einen weit ausladenden Talkessel an dessen Nordseite eine alte Ruine steht. Aber drohend und unheilverkündend ist eigentlich nicht dieses alte Gemäuer sonder die Unzahl mannshoher Felsbrocken die sehr konzentriert in der Nähe der alten Feste, oder was auch immer, zu finden sind. Allen ist klar, hier haben ein paar Riesen ihre Wurf Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Dennoch gibt es einen Silberschweif am Horizont, den etwas abseits des Gemäuers kann man mit etwas Mühe einen sich hochwindenden Pfad erkennen, der kurze Zeit später in einer Klamm verschwindet und wahrscheinlich aus diesem Gebirge hinausführt.

Von Riesen keine Spur. Schauen wir uns erst mal um. Galwen schaut sich die Überreste der Bebauung an und findet schnell heraus, dass dies anscheinend Werk von Ethlingen war, denn an manchen Torbögen kann man noch ein paar verwitterte Futharkrunen ausmachen. Lucius allerdings findet etwas viel interessanteres. An der Ostseite macht er überdimensionale Treppenstufen aus die aus dem Kessel hinausführen und macht sich prompt an den Aufstieg. Innerhalb eines Augenaufschlags ändert sich das Wetter drastisch. Mit einem Mal setzt Hagel ein, aber obwohl Wetterumschwünge im Gebirge nichts ungewöhnliches ist das doch schon sehr seltsam. Der Elf schaut sich die ganze Umgebung noch einmal etwas genauer an und rennt dann wie von einer Tarantel gestochen in die Mitte. Dort angelangt wirkt er einen Zauber und wie er es vermutet hat, erspürt er ein Zaubernetz. In der Mitte des Kessels ist ein kreisrunder Platz aus Findlingen gebaut worden, der aufgrund der Menge an Findlingen hier aber glatt übersehen worden ist. Auf diesem Platz liegt ein Fluch, oder ein Segen kommt ganz auf die Betrachtungsweise an. Chinook schnürt es die Kehle zu und rennt zurück zu seinen Freunden und empfiehlt, möglichst schnell hier zu verschwinden.

Im gleichen Augenblick taucht Lucius am Kesselrand wieder auf und hat es ebenfalls übertrieben eilig, denn er müht sich nicht mehr damit die Riesentreppen herunter zu klettern sondern springt die

4-5 Meter einfach in die Tiefe und riskiert dabei seinen Hals. Glücklicherweise geschieht ihm dabei nichts und rennt ebenfalls zu dem Rest seiner Gefährten. In hastigen Wort erzählt er, dass er 6 Riesen gesehen hat, die direkt auf uns zuhalten würden. Und in den mittlerweile schwarzen Wolken hat er eine groteske Fratze gesehen, die den Riesen voraus eile. Schleunigst verlassen wir diesen Unheil bringenden Ort indem wir zu dem Weg laufen, der uns endlich aus diesem gefährlichen Gebirge herausbringen soll. Ohne das wir von den Riesen behelligt werden kommen wir bis kurz vor den Eingang der Klamm, als direkt vor uns ein Blitz einschlägt und wir für mehrere Sekunden geblendet sind und nur das hernieder prasseln der Steine hören. Als wir wieder aufblicken ist ein großer Teil der Kluft eingestürzt und hat einen schier unüberwindbaren Schuttberg vor uns hinterlassen. Mit vereinten Kräften schaffen wir es auch dieses Hindernis zu überwinden, als auch schon die ersten Findlinge hinter uns einschlagen. Die Riesen sind da, wir aber geschützt durch die Klamm eilen schnellstmöglich weiter und fast in unser Verderben. Durch das Brüllen des Unwetters haben wir kaum bemerkt, das wir auf einen tosenden Wasserfall zu rennen. Die Klamm öffnet sich plötzlich und der Pfad biegt scharf nach links ab und gleitet an einer steilen Felswand hinab zu einem See. Direkt neben uns der Wasserfall unter uns, mehrere hundert Meter Tief ein See in dessen Mitte ein gewaltiger Felsbrocken liegt. Es scheint so, dass irgendwann einmal dieser Brocken Teil eines Stausees war und nach seinem Wegbrechen der Wasserfall entstanden ist. Den ersten von uns treibt es beinahe zu weit hinaus, kann sich aber in letzter Not doch noch festhalten. Danach beginnen wir etwas ruhiger den Abstieg und als wir unten angekommen sind breitet sich am Ufer des Sees ein sehr feuchter Mischwald aus, von vielen Wasserläufen durchzogen. Wir suchen erst mal Schutz vor dem Unwetter im Wald, reisen aber noch eine ganze Weile bis wir endlich Lager machen. Die Riesen scheinen das Interesse an uns verloren zu haben. Mitten in der Nacht werden wir aber dann doch alle wach, ohne dass uns die aufgestellte Wache uns hätte wecken müssen. Irgendetwas unheimliches geht hier vor, aber was konnte keiner sagen. Schon im nächsten Moment regnet es einen schwarzen, fadendurchsetzten, nach Trollscheiße stinkenden Regen auf uns hernieder, der uns alle einhüllte. Vor Ekel konnte sich der Elf und ebenfalls der Halbelf kaum auf den Beinen halten, als unsere Sinne die nächste Bedrohung wahrnahmen. Das Knacken und Krachen von Bäumen. Wir wussten nicht wie viele der Riesen es waren wir machten uns aber kampfbereit und der Magier brachte noch einen kleinen Kampfvorteil. Wir versteckten uns mit Sack und Pack und wo wir eben noch lagerten erschienen wir. Für uns war das Trugbild natürlich schnell zu durchschauen, nicht so für den Riesen. Er schmiss mit einem Felsen nach der Illusion von Hachim und leider war der Elf noch zu benommen von dem ganzen Gestank, so dass die Illusion nicht passend reagierte. Der Stein flog geisterhaft durch Hachims Körper, ohne dass etwas passierte doch schon einen Moment später flog er dem Stein hinterher, als wäre er getroffen worden. Chinook handelte als erster und ließ die Illusion fallen und schleuderte einen Blitzstrahl gegen den Riesen, der in seiner ganzen Größe in unserem verlassenem Lager stand. Der Hüne grunzte laut auf und schleuderte den nächsten Felsen dem Magier entgegen. Doch der Stein ging ins Leere, denn ein blauer Lichtstreifen der sich zügig zu einem Tor verbreiterte verschlang den Magier. Galwen, Hachim, Karas, Alvik und Lucius hatten währenddessen genug Zeit in Stellung zu gehen und prügeln auf den Riesen ein. Lucius rammte gleich zu Anfang sein Schwert tief in das Bein des Riesen und Hachim verletzte ihn schwer, doch Lucius hatte ihn anscheinend mehr gereizt und wurde von dem Baumstamm mitten auf der Brust getroffen. Der Okwane segelte mehrere Meter durch die Luft ehe sein Flug von einer Eiche unsanft gebremst wurde und blieb reglos liegen. Von diesem Verlust angestachelt fanden immer mehr Schwerthiebe ihr Ziel und nur Sekunden später, fiel der Gigant krachend und mehrere Bäume umreißend zur Seite. Er lag nur ein paar Augenblicke regungslos mitten im Wald als aus seiner Brust schwarzer Rauch waberte und sich langsam zu einer dämonischen Gestalt formte. Fünf kreischende blaue Kugeln trafen das Wesen und es zerfaserte noch bevor es sich vollständig zusammen gesetzt hatte. Man wollte sich gerade um Lucius kümmern als derselbige schon leicht humpelnd auf den Leichnam des Hünen sich zu bewegte, um seine Schätze zu inspizieren. Er bedurfte augenscheinlich

keiner Hilfe und wirklich es schien als habe er sich nichts gebrochen.

Nachdem sich alle wieder gefasst hatten und auch keiner weiteren Riesen ausgemacht werden konnten, gingen wir zum Fluss um uns die 'Trollscheiße' vom Körper zu waschen. Der schwarze Seim ging nur schwerlich ab und leider wurde festgestellt, dass obwohl wir uns gründlich gereinigt hatten uns immer noch dieser Geruch anhaftete. Spätere Untersuchungen werden klar stellen, dass wir verflucht wurden und das noch viel Unheil über uns bringen würde. Der letzte Waschende machte noch eine andere Feststellung. Kurz bevor er fertig mit dem Schrubben war, konnte er noch eine Bewegung flussabwärts erkennen. Eine Echse, aber nicht eine solche wie wir sie in Kor kennen gelernt hatten, stieg aus dem Fluss und verschwand in der Dunkelheit des Waldes.

Schon gleich am nächsten morgen tauchten weitere Probleme auf. Alvik war verschwunden, konnte aber nach einer kurzen Suche gefunden werden. Er befand sich auf einer Wiese und machte den Eindruck als würde er meditieren oder zu seinem Gott beten. Der Elf fand ihn, rief zwar nach den anderen hielt sie allerdings davon ab ihn in seiner Konzentration zu stören. Es wollten gerade alle gehen, bis auf den Elfen der über Alvik wachen wollte solange er betete, als ein Echsenmann auf die Wiese kam und zu dem Nordmann ging. Alle griffen zu den Waffen und näherten sich schnell ihrem Freund, doch das Reptil machte keine Anstalten den Priester anzugreifen. Alvik ergriff das Wort und unterhielt sich mit seinem Besucher. Unterhaltung ist zuviel des Guten, aber die Echse konnte die allgemeine Sprache gut verstehen sie jedoch nicht sprechen. Alvik redete daraufhin eine ganze Weile und stellte ein paar Fragen die mit einem Kopfschütteln oder einem Nicken beantwortet werden konnten. Alles in allem nicht sehr aufschlussreich. Danach hatten wir allerdings einen sehr hitzigen Disput mit dem Nordmann ob seiner Verantwortungslosigkeit und hielten das Herbeirufen einer solchen Echse für sehr riskant.

Und wo wir schon so im Gespräch waren, offenbarte der Ethling auch gleich, dass er nicht mehr wusste in welche Richtung der Priester vor ein paar hundert Jahren hingezogen ist. Ergo wir müssten hier nach Hinweisen Ausschau halten, die uns über den Verbleib des letzten lebenden Begleiters Riallons nähere Auskunft geben.

Nach kurzem Fußmarsch in nördliche Richtung, treffen wir auf eine alte verwitterte Strasse, die quer zu unserer Marschrichtung liegt. Ein Erkundungsgang bringt einen ebenso alten Wegstein zu Tage auf dem in abjogmoorschen Runen eine Mine und 'Die Fälle' ausgemaldet stehen. Wir gehen als erstes zu den Fällen, auch wenn wir uns damit wieder mehr in Gefahr bringen einen erneuten Konflikt mit einem Riesen heraufzubeschwören. Schon nach fünf Meilen ist unser Weg beendet, da sich vor uns ein breiter Strom entlang zieht. Aber auf der anderen Seite ist eine denkbar merkwürdige Insel. Nähe komplett in Nebelschwaden eingehüllt, gibt sie keine Information preis ob man sie überhaupt betreten sollte.

Chinook ist eh dafür hier eine lange Nacht zu verbringen, würde aber vorher noch die letzten Zaubersprüche verschwenden um ein Seil auf der anderen Seite des doch sehr schnell fließenden Flusses zu befestigen. Gesagt getan. Der Magier macht sich unsichtbar und fliegt auf die andere Seite, vergewissert sich das in seiner Nähe keine Feinde lauern und lässt sich dann ein Seil herüberwerfen, an dem er dann selbst zurückhängelt.

Während sich der Magier danach aufs Ohr legt, um endlich mal wieder memorieren zu können, erkunden Hachim und Karas die Insel. Nachdem sie unbehelligt zurück ans Lager kommen berichten sie von ihren Entdeckungen. Die Insel selbst scheint nicht so alt zu sein wie die Strasse auf der wir hierher gekommen sind, da sie auf dieser relativ kleinen Insel nicht weiterverläuft. Ob sie auf der anderen Seite weiterführt ist ungewiss. Der Nebel der auf dem kleinen Eiland wabbert, dringt an vielen Stellen aus dem Boden heraus und riecht nach verbranntem Holz. Merkwürdig, merkwürdig.

Am nächsten morgen ist nach langer Diskussion sicher, dass dieses Dorf an den Fällen nicht mehr existiert, da dieser abgebrochene Felsen und die Wassermaßen die er auslöste wahrscheinlich alles Leben dort ausgelöscht hat. (Vielleicht war das sogar Absicht, wer weiß das schon.) Aber diese Insel scheint eine Erkundung wert zu sein. Wieder mal muss der Sa'Ha Nesti sein können beweisen, legt

seine Sachen ab, wadet ins seichte Flussbett und vollzieht eine Verwandlung an sich selbst und wird zu einem Fisch, der schnell in den Fluten verschwindet.

Vor ihm breitet sich die untere Hälfte der Insel aus und wie man es sich bereits dachte, gibt es kein weiteres Erdmaterial hier unten. Das Eiland wird gestützt von einem gigantischen Wurzelnetzwerk, das anscheinend genug Kraft hat um die Insel einigermaßen in Stellung zu halten. Selbst für einen ausgewachsenen Menschen wäre es kein Problem an manchen Stellen des Wurzelgeflechts hindurch zu tauchen, so dass sich eine Erkundung des dahinterliegenden für Chinook als einfach erweist. Auf der anderen Seite macht er in der Kürze zwei Dinge aus. Unter der Decke, also am Boden der Insel, sind viele sehr große Kokons angebracht worden, die auch jeweils über ein großes Loch verfügen. Echsenhäuser, wie sich schon bald herausstellen wird. Aber tief unten am Grund ist ein schwach schimmerndes gelbes Licht, aber was da unten leuchtet kann Chinook nicht sagen. Leider kommt er auch nicht mehr dazu der Sache auf den Grund zu gehen, da er neben sich eine Bewegung sieht und auf eine Echse blickt, die gerade einen Harpunenspeer auf den Fisch abgefeuert hat. Der Speer wird von vielerlei Zaubernetzen aufgehalten und prallt an dem Körper ab. Der Magier zieht sich aber zurück und berichtet seinen Gefährten.

Nach der Besprechung ist klar, dass wir hier nichts ausrichten können, da wir kein Wasser atmen können und wenn die Echsen irgendetwas von uns wollten, wären sie schon mit uns in Kontakt getreten. Mit anderen Worten wir gehen, um die Minen zu erkunden. Schon am späten Nachmittag erreichen wir den alten Komplex, der ebenso vor langer Zeit verlassen wurde. Auch hier brachte eine erste kurze Untersuchung keine aufregenden Neuigkeiten. Das Ruinendorf war auch von Ethlingen erbaut worden, aber nichts von besonderen Interesse. Daraufhin begeben wir uns zum Eingang der Mine. Ein kurzer Tunnel führt in eine sehr geräumige Höhle, in der es weitere drei abgehende Gänge gibt und einen Schacht samt klapprigen hölzernem Fahrstuhl. Auf dieses Gerät wollte sich keiner freiwillig stellen und es hätte für unsere Nachforschungen wohl auch nicht viel Sinn gemacht. Aber die drei anderen Tunnel untersuchten wir. Schon der erste trieb uns vor Ekel wieder zurück in die Förderhöhle, da zwei Orklichen umgeben von ein paar riesigen Spinnenleichen schon halb verwest waren und dementsprechend stanken. Der nächste Tunnel enthielt nichts außer einem alten Lager samt alten Holzscheiten und der letzte war schon nach wenigen Metern eingestürzt.

Wir waren am Ende unseres Lateins. Wir beschlossen in diesem Minentalkessel die Nacht zu verbringen und jetzt schon mal das Lager aufzubauen um unsere nächsten Schritte zu überdenken. Wir kamen aber gar nicht weit mit dem Aufbau unseres Lagers als wir jenseits des Eingangs zu diesem Ort Kampfeslärm hören. Schnell schnappen wir unsere sieben Sachen und eilen zum Schauplatz.

Ein paar Orks, weit entfernt von ihrer Heimat, wurden von ein paar Echsenmenschen angegriffen, die ihre Heimat verteidigen wollten. Bei dem Versuch blieb es leider, da die schwarz bepelzten sie rücksichtslos nieder metzelten. Unsere eigenen Reihen waren leider ein wenig zerstreut, so dass die Orks ohne Mühe den Eingang zur Mine erreichten.

Nachdem wir uns alle wieder versammelt hatten begaben wir uns zum Eingang der Höhle und fingen schon diverse Spekulationen darüber an was die Orks wohl hier wollten und wie wir mit ihnen verfahren wollten. Der Elf intonierte einen Zauber und schritt danach in den Eingang der Höhle und aus seinem Mund drang die orkische Sprache. Nach ein paar kurzen grimmig klingenden Lauten wurde auf noch kürzere Art und Weise geantwortet. Vielleicht fünf Minuten dauerte das gesamte Gespräch, als der Magier die Höhle verließ und dann seinen Freunden berichtete. Angeblich wollten die Orks nichts in den Minen und über alles andere wollten sie nicht wirklich sprechen.

Wir entschieden uns dagegen jetzt sofort etwas gegen die Orks zu unternehmen, wir wollten sie erst ihr Ding machen lassen, wie auch immer das aussah. Wir zogen uns zurück auf dem Rand des Kessels um einen guten Blick auf die Höhle zu haben. Noch in der Nacht kommen zwei weitere Orktrupps a 12 Mann und gesellten sich zu den anderen in der Höhle. Als der Tag wieder herauf

dämmerte hatten wir es also mit insgesamt 34 Schwarzpelzen zu tun. Eine erneute Kontaktaufnahme durch den Magier scheiterte und danach konnten wir uns nicht wirklich entscheiden was wir tun sollten. Irgendwann kam dann aber der Entschluss die Orks umzubringen. Ein winziger Bruchteil einer Landplage weniger. Nur an der Umsetzung scheiterte es. Zuerst versuchten wir einen Wall in dem Tunnel zu errichten, aber das gaben wir nach mehreren Pfeilschüssen der Orks auf. Dann wollten wir versuchen mit den Echsen in Kontakt zu treten, aber auch das schlug fehl. Schließlich begannen wir die Orks auszurauchern und schichteten Holz vor der Höhle auf.

Das allerdings ließen sich die Schwarzpelze nicht lange gefallen und stürmten in einem günstigen Augenblick aus der Mine heraus. Wir eröffneten den Kampf mit zwei Blitzstrahlen durch den Magier, der mehrere Orks hinwegbrutzelte, aber er wurde schon im nächsten Augenblick von mehreren Pfeilen getroffen und fiel schwerverletzt zu Boden. Alle anderen, bis auf Lucius, der feige die Flucht ergriffen hatte weil er für uns keine Chance sah, und Alvik, der dem Magier zu Hilfe eilte, stellten sich dem Kampf mit der Übermacht Orks. Zuerst sah es wirklich schlecht für uns aus, aber nachdem Hachim einem Schwarzpelz den gesamten Torso von den Beinen schnitt, lief der Schwertmeister zu Höchstform auf. Galwen, Karras und vor allen anderen Hachim dezimierten die 26 Überlebenden der beiden Blitze auf sieben. Danach ergriffen die übrigen Orks die Flucht und ließen uns schwerverletzt zurück.

Nach einer kurzen Verschnaufpause kehrten wir zurück in das verlassene Minendorf und schlugen Lager auf. Leider hatte die Untersuchung der Orks uns keine weiteren Erkenntnisse gebracht, um unsere eigentlichen Probleme zu lösen, als am Kesselrand etwa 50 Echsenwesen auftauchen und mehrere von ihnen zu uns zu kommen. Chinook bezauberte Galwen der daraufhin die Echsenwesen verstehen konnte, jedoch nicht ihre Sprache sprechen konnte. Aber das war ja kein Problem da sie Allgemein zwar verstanden, aber nicht aussprechen konnten. Der Ethling unterhielt sich über eine Stunde lang mit einem Echsenpriester und erfuhr einiges, was uns weiterhelfen konnte. Es gibt ein Grab unterhalb der nebulösen Insel, das wahrscheinlich für diesen letzten Ethling gebaut worden war. Galwen wurde eingeladen sich da unten um zu schauen, in der Hoffnung da unten etwas zu finden.

Schon am nächsten Abend stiegen Alvik, dem es möglich war zwei Leute unter Wasser mit Luft zu versorgen, in die Fluten hinab und fanden tatsächlich das Grab des Ethlings mit den erhofften Hinweisen über den Verbleib der Königsaxt. Sie ruht in alter Zwergenfeste hoch im Norden in Abjorgmoor. Das Problem ist nur Galwen hatte noch nie etwas von einer solchen Festung gehört.

Auf nach Abjorgmorr. *(he)*

Orks, überall Orks

Die neuen Hinweise über den Verbleib der Königsaxt, motivierte uns zwar ungemein, aber da die Nacht kurz bevorstand jagten wir lieber nach etwas nahrhaftem und schliefen auch schon bald ein. Die Bewegung hätte aber den beiden Tauchern wahrscheinlich ganz gut getan, denn schon am nächsten morgen hatten beide mit einer dicken Erkältung zu kämpfen. Unser Aufbruch verschob sich deswegen um eine ganze Woche und direkt anschließend hatten wir einen langen Marsch durch dichten Busch vor uns. Nach einer weiteren Woche verließen wir aber den Wald und das Elend nahm seinen Lauf.

Schon in der Ferne konnten wir einen Wagentrack auf dem Weg in Richtung Norden. Obwohl das auch unsere Richtung war, hatten wir einfach keine Lust noch in dieser Nacht eine Verfolgung aufzunehmen, um vielleicht in den nächsten Tagen in der Sicherheit einer größeren Gruppe zu reisen. Schon ein paar Stunden später konnten wir aber endlich mit diesen Leuten Bekanntschaft schließen, allerdings nicht weil wir sie eingeholt hätten, nein sie waren schon wieder auf dem Rückweg in Richtung Süden.

Ein Mensch namens Ulrek berichtete, dass er und seine Leute eigentlich Handel treiben wollten und sich deswegen auf den Weg nach Abjorgmoor gemacht hatten. Doch vor wenigen Stunden haben sie aus der Ferne einen Blick auf die Passfeste Die Wacht werfen können und haben sich ohne großes Überlegen dazu entschieden wieder zurück in die Hafenstadt Tarent zu eilen, um dort die Obrigkeit zu warnen. Denn Die Wacht wurde von Orks belagert, die gerade damit begonnen hatten schweres Gerät zu bauen um die Feste zu stürmen.

Orks? Eine gesamte Feste? Langsam wurde es unheimlich, wenn nicht sogar ungemütlich. Wir wünschten Ulrek eine schnelle Reise und berieten noch was zu tun sei. Wir verzichteten auf eine ausgedehnte Nachtruhe und brachen auf. Natürlich nach Norden. Es war noch Nacht als wir die Feste am Hang der Berge erblickten und die schwarzen Horden ihre Vorbereitungen schon längst abgeschlossen hatten und fingen gerade damit an das erbaute zu testen. Zumindestens dachten wir das. Ulrek muss in seinem Bericht etwas übertrieben haben. Die Orks standen zwar schon in Gefechtsstellung vor dem Tor aber von schwerem Gerät keine Spur. Naja umso besser dachten wir. Wenn in der Feste auch nur 50 Mann waren sollten sie, zwar mit einiger Anstrengung, die Orks dennoch besiegen können.

Das Schicksalspendel schlug allerdings in eine andere Richtung aus. Denn schon kurze Zeit später war ein klein wenig Tumult vorne am Tor und ein rot berobter Mann erschien auf der Bildfläche. Vielleicht gab es eine kurzes Verhandlungsgespräch mit den Verteidigern, aber danach erfüllte knisternde Magie die Luft. Ein Feuerball aus den Händen des berobten zerbrach das Tor und die Orks konnten ungehindert in die Feste eindringen. Für uns war klar, die Verteidiger hatten keine Chance. Was uns viel mehr interessierte war der Magier selber. Der Entschluss war dann doch schnell gefasst uns ein wenig mit den 400 Orks anzulegen. Karas der von dem wenigen Schlaf immer noch ein wenig müde war, wurde jetzt endlich wieder wach, erklärte uns für wahnsinnig und ging anschließend voran.

Das Intermezzo mit den Orks war zwar lang aber brachte wenig. Chinook trennte sich alsbald von der Gruppe und versuchte den Menschen in der Feste so gut zu helfen wie eben ging, aber seine Macht reichte bei weitem nicht aus um eine ganze Armee im Schach zu halten. Die anderen metzelten noch ein paar Orks fanden aber in den Zelten keine Hinweise der Herkunft des Magiers noch irgendwelches persönliches Material. Irgendwann zogen wir uns alle zurück und mussten aus der Ferne mit ansehen, wie die Menschen abgeschlachtet wurden.

Danach wurde es aber wieder sehr interessant. Nachdem die Feste geschleift war, schichteten die Orks ihre Leichen auf und vernichteten die Leiber so gründlich, so dass man über die Herkunft der Angreifer nur hätte spekulieren können, hätte man das Massaker nicht mit den eigenen Augen gesehen. Galwen murrte: "Untypische orkische Taktik." Wir machten Nachtlager mit der üblichen Wachrotation.

Gen morgen untersuchten wir die Ruinen der Feste und stellten fest, dass die Orks wirklich gründlich aufgeräumt hatten, denn Spuren von den Schwarzpelzen waren nicht auszumachen. Wir hinterließen eine eindringliche Botschaft an die Obrigkeit aus Tarent die hier mit Sicherheit in ein paar Stunden auftauchen würde. Wir selber machten uns wieder auf den Weg in Richtung Norden. Immer den Orks hinterher.

Böses Omen.

Einen ganzen Monat später erst, also am 13. Juni, in denen wir keinem Schwarzpelz begegneten erblickten wir die Berge von Abjorgmoor, dazwischen allerdings eine weitausladende Flussbaronie. Leider konnten wir in der Ferne nicht nur die Berge sehen, sondern auch ein kleines schwarzes Band, dass sich schnell in Richtung Westen bewegte. Die Orks denen wir jetzt knapp einem Monat hinterher gelaufen waren.

Unser Weg führte uns allerdings weiter nach Norden. Aber 2 Tage später fanden wir erneut orkische Spuren. Wir gingen schon seit einer ganzen Weile durch einen Mischwald als wir unweit von uns eine ganze Schar Krähen und Raben aufscheuchten. Ihr Festmahl ließen sie liegen. Der Mensch musste schon eine ganze Weile tot sein, denn als wir näher kamen drang uns der süßliche Geruch

der Verwesung in die Nasen. Der Elf wandte sich ab und ging ein ganzes Stück wieder zurück auf den Weg. Die anderen untersuchten den armen Teufel. Es war wahrscheinlich hier ein Mann gestorben, dass konnte man seiner Statur her nach recht schnell ausmachen, aber warum er gestorben war konnte man nicht sofort sagen. Die Untersuchung des Leichnams brachten schnelle Erkenntnisse. Es gab keine Nahkampfspuren in der näheren Umgebung, aber er schien vor irgendetwas geflüchtet zu sein, denn mehrere Zweige hingen angebrochen noch an den Bäumen. Der Fund einer orkischen Medaille ließ unsere Zweifel wer hier gewütet hat schnell zerstreuen. Und über die Identität des Opfers würden wir wahrscheinlich auch bald mehr erfahren, denn von seinem Finder nahmen wir einen Siegelring ab. Der Leichnam wurde begraben, was die Vögel mit Unmutsbekundungen kommentierten.

Zwei Tage später verließen wir gen Abend den Mischwald und konnten in einiger Entfernung eine kleine Stadt samt Festung ausmachen, durch die sich ein Arm des gewaltigen Flusses, den wir vor einigen Tagen gesehen haben, schlängelte. Wir übernachteten noch am Waldrand was auch gut so war sonst wären wir vielleicht das Opfer eines Lindwurm Angriffs geworden. So musste nur die Kuh eines Bauern sterben.

Gegen Mittag erreichten wir Brückenau und begingen den größten Fehler unseres Lebens. Wir legten uns mit den Göttern an. Da wir immer noch einen Fluch mit uns herumschleppten, den damals der Riese auf uns geschmissen hatte, waren wir uns einig den ortsansässigen Priester aufzusuchen und ihn um Hilfe zu bitten. Wir kehrten bei ihm ein und nur Galwen und Alvik verließ die Tempelhalle wieder und rieten den anderen sich das gut zu überlegen, ob sie sich wirklich mit diesem Gott einlassen wollten. Der Rest war dumm genug nicht auf sie zu hören, weil sie wohl keine Erfahrungen mit diesen spirituellen Sachen hatten.

Sie vollzogen ihre Spende, verbrachten ein paar Stunden im Gebet und wurden dann vom Priester zum Fluss geführt. Dort mussten diejenigen in die Fluten waten bis sie nur noch mit den Schultern aus dem kalten Wasser hervorragten. Dann beschwor der Priester seinen Gott und er war trotz großzügiger Spende nicht gewogen mit uns, denn nachdem der Priester geendet hatte donnerte eine gewaltige Flutwelle auf die vier im Fluss zu. Lucius, Chinook und Hachim hauchten ihren letzten Atem im Fluss aus, nur Karas konnte sich dem Zorn des Gottes durch einen gewaltigen Kraftakt entziehen. Alvik verfluchte den Priester, was er getan habe, aber der zuckte nur mit den Schultern und konterte, dass die vier Tölpel nicht in der Gnade seines Gottes standen und er nichts damit zu tun habe, schließlich wollte er ja helfen. Galwen schrie schon nach dem Nordmann denn er war den Fluss hinab gelaufen und versuchte seinen Gefährten zu helfen. Karas wollte sich schon in gebührender Maße um den Priester kümmern, eilte dann aber auch mit Alvik zu Galwen. Die drei fischten die anderen heraus und mussten feststellen, dass sie tot waren. Galwen hatte Tränen in den Augen als er sie zur Totenwache ins Gasthaus brachte und dort in einem Zimmer aufbahren ließ. Nur Alvik von einer unsichtbaren Macht gezogen, verließ das Gasthaus wieder obwohl draussen es gerade anfing langsam und bedächtig zu regnen.

Um Mitternacht zuckte ein Blitz vom Himmel, dermaßen hell dass es in den Augen weh tat. Gleich darauf gefolgt von einem krachenden Donnerschlag. Als der Schall verklungen war, wachten die drei Toten wieder auf. Der Ethling überschlug sich fast vor Glück. Wenige Augenblicke später erschien auch Alvik, durch genässt bis auf die Haut und einen mürrischen Gesichtsausdruck zur Schau stellend. Er wollte nicht darüber reden was passiert ist. Der Nordmann tropfte immer noch den Boden nass, als der Wirt hochkam und nach Alvik fragte. Unten im Schankraum hatte jemand nach ihm gefragt und wollte ihn auf der Stelle sehen. Alvik verließ grummelnd das Zimmer.

Am nächsten Morgen machten wir Bekanntschaft mit Schwester in Hel Lydda, die ab sofort Alviks Ausbildung übernehmen würde damit er Hel in Ehren dienen könne. Der Nordmann hatte also seinen Glauben gewechselt und folgte nun der Wächterin des Totenreichs und schilderte etwas über einen obskuren Auftrag, Riallon zu töten.

Nach langer Diskussion mit Lucius, der den Brückenau Priester tot sehen wollte, konnte er endlich von seiner blutigen Rachenahme abgebracht werden, so dass wir endlich bei dem Hüter der Stadt in

der Feste vorsprechen konnten. Wir berichteten ihm von der üblen Tat des Priesters aber der Baron sah sich nicht dazu veranlasst irgendetwas in der Richtung zu unternehmen, so dass wir ihm über den Fund des Leichnams berichten konnten. Das fand der Adlige schon interessanter, da es sich anscheinend um seinen Sohn handelte, den wir dort gefunden hatten. Allerdings fiel sein erster Verdacht auf die Lindwürmer, die wohl schon seit einiger Zeit die Gegend mit ihren Attacken terrorisierten. Er begann schon mit der Aufstellung einer kleinen Truppe um diesem Elend endlich ein Ende zu machen, als wir ihn abermals unterbrechen mussten, um ihn zu erläutern dass es sich wahrscheinlicher um Orks handeln würde. Wir machten es ihm so unmissverständlich klar, so dass wir hoffen konnten, dass er auf die Schwarzpelz Bedrohung besser reagieren könne als Die Wacht. Wir brachen auf, folgten aber nicht mehr dem Weg nach Norden sondern gingen nach Westen, da es nur einen Zugang nach Abjorgmoor gab der bei der Stadt Tieferz lag. Die zweiwöchige Reise war eigentlich problemlos, bis auf einen Lindwurm Angriff und einen Rausschmiss aus einer Stadt als der Elf anfang zu singen und die Menschen dachten er wolle sie bezaubern und zu seinen Sklaven machen. Schließlich erreichten wir am 7. Juni die Handelsstadt der Ethlinge und der Menschen.
(he)

Morklists und Filwirs

In Tieferz angekommen konnten wir endlich all den Dingen nachgehen, die wir schon die ganze Zeit vor uns hergeschoben haben. Einkaufen, heilen lassen, Attentäter engagieren. Lucius sorgte in den ersten Stunden in Tieferz dafür, dass der Priester in Brückenau sein Leben schon bald verwirken würde. Gen Abend des folgenden Tages hörten wir vom Wirt der Mithrilbinge, dass drei Ethlinge der Morklists verschwunden seien und dass dafür die Filwirs zur Verantwortung gebracht würden. Auf unsere Nachfragen hin erläuterte der Mann die Situation Tieferz. Die Stadt könne man eigentlich in drei Parteien aufteilen. Zum einen gab es die Stadt selber. Geführt von der Herrin Landara und damit regiert von Menschen, die hier in Frieden Handel mit den exquisiten Waren der Ethlinge betrieben. Und dann gab es den Clan der Morklists und den Clan Filwirs. Beide hatten außerhalb der Stadt eine Feste hatten aber beide regen Kontakt mit den Menschen aus Tieferz. Das Problem war eigentlich nur, dass die beiden Clans schon so lange der Wirt denken konnte miteinander spinnefeind waren, dass es immer wieder zu kleineren Scherereien kam, aber nichts dramatisches, schließlich brachten sich Ethlinge nicht gegenseitig um. Nun waren aber die Beziehungen zwischen den beiden Ethlingstämmen in letzter Zeit besser geworden, da der Thain der Morklists beabsichtigte eine Ethlingfrau der Filwirs, sogar die Clanobere, zu ehelichen, so dass bald alle Streitereien zwischen den beiden begraben liegen würden. Aber die verschwundenen Ethlinge warfen kein gutes Zeichen voraus. Naja, Politik, da hielten wir uns lieber raus. Nachts wurde unser friedlicher Schlaf von dröhnenden Hörnern gestört und der geschwätzige Wirt klärte uns noch während des Frühstücks auf. Die drei armen Teufel wurden gefunden. Man hatte ihre Leichname in einer alten verlassenen Mine entdeckt. Sie waren leider zur falschen Zeit am falschen Ort, denn ein alter Stützbalken in der Mine hatte seinen Dienst quittiert und deswegen war wohl die Decke herunter gebrochen und hatte die Ethlinge verschüttet. Die beiden Clans warfen sich aber schon grundlos die wildesten Beschimpfungen vor und der Wirt hatte schon Sorge, dass es jetzt vielleicht doch zu einem Krieg kommen konnte, denn jetzt waren ein paar Ethlinge tot. Wir gingen aber noch diesen Tag unseren eigenen Angelegenheiten nach und außerdem waren die Betten des Gasthauses so herrlich weich im Gegensatz zu den Felsen die uns im Gebirge erwarten würden. Doch am 11. Juni besuchte uns dann Samuel im Auftrag der Stadtoberen Landara. Er suchte nach Chinook da die Herrin der Stadt ein Anliegen an ihn hatte, ob seiner magischen Kräfte. Der Elf und die anderen liessen sich nicht lange bitten, außerdem war es eine gute Gelegenheit der Oberen von den Orks zu berichten. Die überaus hübsche Frau hatte die gleichen Befürchtungen wie der Wirt, wenn auch etwas rationalerer Grundlage. Sie wollte gerne den Magier mit den Untersuchungen betrauen, da ihre eigenen Nachforschungen noch nicht von Erfolg gekrönt worden

waren. Allerdings waren schon ein paar Sachen sehr seltsam, konnte sie sich allerdings nicht erklären. Die drei Ethlinge waren erfahrene Bergleute und wussten, dass die alte Mine nicht mehr im guten Zustand war. Warum also sollten sie dorthin und vor allem warum sollten sie hinein gegangen sein. Man einigte sich auf eine Bezahlung mit der sich Lucius nicht abfinden konnte und deshalb murrend ins Gasthaus verzog und dort sich ein paar schöne Tage machte.

Was dem Elfen aber gar nicht gefiel, dass er nur wenig Zeit hatte für seine eigenen Untersuchungen, denn die Hochzeit zwischen Morklist und Filwir sollte schon in drei Tagen stattfinden und bis dahin sollte das Problem geklärt worden sein. Man trennte sich. Chinook und Alvik besuchten beide Clans um die Leute auf ihre Art und Weise zu untersuchen, während die anderen zum Fyrador Tempel der Stadt gingen um die Leichen der Ethlinge zu inspizieren. Und Samuel der uns einstweilig ebenfalls zur Verfügung gestellt worden war, da er sich mit der Umgebung und den Leuten der Stadt auskannte, wurde ausgesandt einen guten Spurenleser aufzutreiben.

Rollen wir das Feld von hinten auf. Schon gegen Mittag hatte Samuel Joshua im Schlepptau ein Waidmann aus der Umgebung. Er wurde umgehend zur Mine geschickt um dort eventuell ein paar klärende Hinweise zu erhalten. Und Joshua war wirklich gut. Denn schon am Abend berichtete er von seinen Funden. Zwei Fährten hatte er entdeckt, die beide an der Mine zusammen liefen. Zum einen die Spur der Toten, die aus noch ungeklärten Gründen von dem Weg der Morklistfeste nach Tieferz abwichen und in einem grossen Boden zu den Minen führte. Und an der Mine selber eine sehr gut verwischte Spur in Richtung Westen.

Die Leichen im Fyrador Tempel wiesen keine besonderen Merkmale auf, also keine Schnittwunden und auch keine anderen merkwürdigen Verletzungen oder Schmuckgegenstände. Da war die Unterhaltung mit den beiden Clans schon interessanter aber nicht unbedingt aufschlussreicher. Beide verfluchten sich gegenseitig und wiesen dem anderen die Schuld zu. Aber Alvik meinte das niemand von ihnen in böser Gesinnung steht. Aber die Befragung der Morklists brachte auch noch ein paar andere Sachen hervor. Die drei Toten waren Freunde und ihr Verschwinden wurde erst relativ spät bemerkt, da sie üblicherweise immer an jenem Tag zum Kartenspiel in den Roten General gingen. Die freundschaftlichen Verhöre dauerten zwar einige Zeit aber es war am frühen Abend noch genug Zeit den Roten General zu inspizieren. Die Wirtin erzählte uns aber, dass die drei Ethlinge hier nicht aufgetaucht seien, sie sich aber keine Sorgen machte, da das schon mal ab und an vorkam. Wir waren also nach dem Besuch des Roten Generals also nicht viel schlauer, nur dass wir wussten dass sich die drei Toten wahrscheinlich an der alten Mine mit irgendjemanden getroffen hatten.

Joshua zeigte uns am frühen Morgen des 12. Junis die verwischte Spur in Richtung Westen und wir verfolgten sie geraume Zeit bis wir zu einem Bergeinschnitt kamen an denen die Spuren abrupt vor einer Felswand endeten. Jedoch war der Boden aufgewühlt als hätte jemand etwas begraben. Wir machten uns an die Ausgrabung und nach einiger Plackerei lagen vor uns drei Ethlinge, die den anderen Toten verdammt ähnlich sahen. Eigentlich wie ein Ei dem anderen. Joshua wurde zur Stadt geschickt mit der Anweisung einen Karren zu besorgen ohne jemanden etwas von unserem Fund zu erzählen, während wir die zweiten drei bewachten. Wer sich solche Mühe mit der Verwischung seiner Spuren machte und außerdem über ein gewaltiges Maß ein magischer Begabung besaß, war ein nicht zu unterschätzender Gegner.

Die Leichen wurden aufgeladen und in den Hel Tempel in Tieferz gebracht. Alvik hatte uns nämlich auf die Idee gebracht, die Toten vielleicht selber zu befragen. Die Stadtoberin wurde instruiert und während das Ritual im Tempel vorbereitet wurde, legten sich Alvik und Chinook schlafen um die passenden Zauber zu memorieren, denn inzwischen war klar, dass diese neuen drei verzaubert worden waren. Die Priester der Hel konnten uns nicht helfen, da die Seelen der Toten nicht in das Reich Hels eingegangen waren, aber als der Nordmann und der Elf zurückkam staunten wir nicht schlecht. Alviks Gott nahm den Zauber von dem Leichnam und enthüllte sein wahres Wesen.

In der Tempelhalle der Hel lag ein Ork, der vor wenigen Augenblicken noch aussah wie ein Ethling. Das wir dieses Geheimnis gelüftet hatten gefiel den anwesenden Helpriesterinnen gar nicht. Die

Suche nach dem Magier entbrannte aber unsere Nachforschungen verliefen im Sande. Zwar fanden wir noch eine Spur im roten General aber sie war schon zu alt und verlief im nichts.

Uns blieb nichts anderes übrig als die Filwirs und Morklists über unsere Entdeckungen zu informieren. Zumindestens war jetzt klar, dass an diesen Vorgängen keiner der Clans beteiligt war, denn niemals hätte sich ein Ethling mit den Orks eingelassen. Uns blieb nichts anderes übrig als die Hochzeit abzuwarten, aber uns allen schwante nichts Gutes.

Mit allem Prunk traf man sich im Fyrador Tempel ein. Der Bräutigam war schon vor Ort und alle Ethlinge hatten sich herausgeputzt. Und wir mittendrin; bis auf Alvik und Lydda die als Helanhäger nicht so gern gesehen waren. Die Braut verspätete sich ein wenig doch schließlich schritt sie den langen Tempelgang entlang, begleitet von ihrem Gefolge. Sie stellte sich neben ihren zukünftigen Gemahl, zog ihr Schwert aus der Scheide und brachte ihn um. Es brach das völlige Chaos aus. Ethlinge griffen Ethlinge an. Oder waren es wirklich Ethlinge oder doch nur Orks. Wir machten uns aus dem Staub und der Magier machte das sogar so gründlich, dass er lange Zeit nicht mehr gesehen wart. Die Herrin Landara die ebenfalls eine schwere Wunde hatte wurde ins Stadthaus gebracht, wo sich ihre Diener um sie kümmerten. Wir machten uns auf den Weg zur Filwirfeste um nach zu vollziehen was geschehen war. Unterwegs präsentierte sich des Rätselslösung. Die Braut hatte Verspätung weil sie und ihr Gefolge angegriffen wurde. Unter den Opfern gab es zwar keine Orks, aber Bestätigungen dafür brauchten wir schon längst nicht mehr.

Die Täter flüchteten nach Osten und wir setzten uns auf ihre Fersen.

Duch Joshua erfuhren wir zwar, dass wir immer näher herankamen, aber sehen konnten wir die Attentäter lange nicht. Und sollten wir auch nicht. Als wir nämlich aus einem Waldstück wieder heraustraten sahen wir vor uns eine grosse Wiese am Fuße eines Berges. Auf der Wiese die zerfetzten Körper von Orks. Arme und Beine weit verteilt. Vorsichtig machten wir uns an die Untersuchung. Ein menschlicher Magier oder irgendetwas was wie ein Magier aussah war nicht unter den Toten. Wir wollten gerade weiter, als aus dem Boden eine Bestie herausfuhr und uns anging. Ein Dämon, abscheulich und noch schlimmer intelligent. Hachims Klinge traf schon Augenblicke später den Körper des Wesens, doch die ganze Wucht des Schlages musste sein eigener Arm wieder aufnehmen, denn die Klinge prallte einfach wieder ab. Flucht. Lydda hatte eine Bernsteinfarbene Halbkugel um sich errichtet und rief: "ZU MIR! ZU MIR!" Wir kamen der Anweisung nach, aber als wir die Barriere passierten wurde uns allen schlecht. Dies war mit Sicherheit kein Schutz vor Bösen, eher das Gegenteil. Das Untier führte einen Schlag gegen die Kugel, konnte aber nicht durchdringen und verzog sich daraufhin. Bei seinem Rückzug zerstörte es eine Wand die uns vorher nicht aufgefallen war. Wir näherten uns vorsichtig, immer noch unter Lyddas Schutz. Der Eingang den das Monster freigelegt hatte, schien eine alte Grenzfeste der Ethlinge zu sein. Wir machten uns an die gemeinsame Untersuchung. Schon nach ein paar Minuten jubelte Galwen. Er hatte einen Wegweiser entdeckt, der nach Osten wies und Ratrundar verlauten liess.

Wir machten uns von dannen. Zurück nach Tieferz. Das Chaos hatte sich gelegt, oder besser gesagt die Clans kämpften nicht mehr gegeneinander. Man besuchte das Stadthaus und berichtete Samuel über das Geschehene. Wir wollten so schnell wie möglich zu der alten Feste um dort nach der Königsaxt zu suchen, aber leider war der Elf immer noch nicht wieder aufgetaucht. *(he)*

Raadrundar auf Umwegen

Der Aufbruch nach Osten verzögerte sich leider um zwei ganze Wochen, da man sich erst um den tollpatschigen Magier kümmern musste. Im Fyrador Tempel fand man zwar schnell heraus, dass er noch lebte aber nicht mehr auf dieser Welt war. Man müsse jemanden fragen der sich mit so etwas auskennt. Aber der einzige der sich mit so etwas auskannte war Palas in Port Palas, das im Westen lag. Wir erhielten ein Empfehlungsschreiben der Herrin Landara und machten uns auf den Weg. Eine Woche später saßen wir dem Zauberer gegenüber und es war einfacher gewesen mit ihm in

Kontakt zu treten, als uns geschildert worden war. Er wollte allerdings auch etwas von uns. Wir sollten unsere komplette Geschichte erzählen von Lindesness angefangen bis heute. Wir liessen uns drauf ein. Er wusste eh schon jede Menge. Schon ein paar Stunden später konnten wir Chinook in unsere Reihen wieder aufnehmen und zogen dann wieder zurück nach Tieferz und bereiteten unsere Reise vor. Zu unserer angenehmen Überraschung wollten Joshua und Samuel uns begleiten. Joshua weil es ihm bei uns gefiel, Samuel eher um jemanden einen Gefallen zu tun, Palas selber. Es gab wohl so etwas wie eine freundschaftliche Verbindung zwischen ihnen. Samuel verteilte auch ein paar Geschenke von Palas an die Gruppe, die wir natürlich gerne entgegen nahmen.

In der Dämmerungen des nächsten Tages machten wir uns auf nach Ratrundar und schon bald erreichten wir die Stelle, wo der Dämon uns unlängst anfiel. Wir passierten schnell die Strecke und hatten anscheinend das Glück, dass die Ausgurt der Hölle gerade nicht zugegen war. Die Straße die sich nach diesem Grenzposten erstreckte, war zwar schon lange nicht mehr genutzt, aber noch gut zu gebrauchen. Wir reisten einige Tage bis wir wieder unsere speziellen Freunde trafen.

Schwarzpelze. Sie bevölkerten ein ganzes Tal und wir hatten wirklich keine Lust uns mit ihnen anzulegen, so dass wir einen großen Bogen um sie machten.

Schon am nächsten Tag kamen dafür unsere speziellen Freunde der 2. Kategorie. Lindwürmer, und davon gleich ein ganzes Dutzend. Hachim lief mal wieder zu Hochform auf und wir kamen mit ein paar Schrammen davon, dachten wir zumindestens bis wir Lucius genauer begutachteten. Der Schwanzstachel hatte ihn während des Gefechtes getroffen und das Gift war so potent, dass es ihn umgebracht hatte. Lydda meldete sich zu Wort. Lucius Leben für die Seele von einem von uns.

Keiner liess sich darauf ein und Lucius wurde anständig begraben.

Nur ein paar Tage später, es war mittlerweile der 23. Juli hatten wir wieder Kontakt mit Orks.

Diesmal aber in vernichtbaren Dimensionen. Wir entdeckten sie an einem Wasserfall. Sie mühten sich gerade damit ab einen Gefangenen auf einem schmalen Weg nach oben zu transportieren. Wir intervenierten rasch und befreiten Ilarius. Ein Magus aus Okwan. Er war vom Orden geschickt worden einen Dieb zu finden und einen Stab der Verwandlung wieder zurück zu bringen. In die Hände des rechtmäßigen Besitzers, wie er sagte. Er war über zugerichtet, aber er berappelte sich schnell. Er sprach auch die orkische Sprache, denn er hatte von seinen Peinigern erfahren, dass sie ihn in irgendeine Feste bringen wollten zu ihrem Herrn und Meister. Wahrscheinlich der Magier der den Stab einst entwendet hatte. Wir hatten also die gleiche Richtung und verliessen den blutigen Schauplatz.

Am 31. Juli stehen wir vor Ratrundar, eine gewaltige Ethlingfeste samt Binge. Die Tore selbstverständlich geschlossen und von drinnen auch kein Laut zu vernehmen. Die Mauern sind aber nicht unbedingt ein Problem, denn schnell sind sie erklommen, nachdem Alvik seinen Federfallßring aufgesetzt hat und vom Wehrgang ein Seil herab ließ. Nur einem Bewohner des Burggrabens missfiel es, dass sein Abendessen es sich auf der Mauer bequem machte. Ein Tentakel eines Ungeheuers griff nach dem Bein von dem Elfen, doch der konnte sich mittels eines Zaubers schnell in einige Entfernung versetzen und flog danach einfach auf den Wehrgang.

Oben angekommen wurde der innere Bereich der Feste betrachtet. Nichts. Keine Bewegung, keine Anzeichen einer Orkarmee. Aber Galwen wusste Ethlingminen reichen tief. Wir waren alle sehr erschöpft und beschlossen die Nacht hier auf dem Wehrgang zu verbringen, bevor wir in die Mine hineinwagten. Doch unsere Nachtruhe wurde von ein paar Goblins gestört. Allerdings auf angenehme Weise. Galwen musste zwar davon abgehalten werden Gulpu im ersten Augenblick umzubringen, aber danach hatten wir ein interessantes Gespräch. Gulpu und seine Sippe waren nämlich sehr betrübt, da sie die alten Herren der Festung waren, aber vor einigen Monaten wurden sie verjagt. Von Orks und ihrem Magier Anführer. Das passte ihnen natürlich gar nicht, weil sie seitdem sich in den Höhlen verstecken mussten und auch Hunger leiden mussten. Und da wir ja anscheinend wegen dem Magier hier waren, wollten sie uns den Weg zeigen wo er lebte. Ein toller Handel. Wir mussten nicht alle Orks tot schlagen bevor wir den Magier erreichten und die Goblins hatten die Hoffnung wieder die Festung zu bekommen. Keiner von uns hätte sich wohl je träumen

lassen, dass man mal gemeinsame Sache mit Goblins macht.

Gesagt getan. Gulpu führte uns durch einen Wirrwarr von Gängen, Abzweigungen und Kreuzungen bis wir schließlich ohne größere Probleme einen Raum erreichten, der sich genau über einem Speisezimmer befand. Zu unserem Glück hatte der Raum sogar ein Guckloch, so dass man das Treiben unten gut überblicken konnte. Ein paar Orks, der Magier und eine Mischung aus Orkin und Ethling die an ihrer Seite die Königsaxt führte. Dem Ziel so nah und doch so fern. Nach ein paar weiteren Erkundungen fanden wir einen Raum, der von ein paar Orks bewacht wurde. Dort führte aber die Treppe nach unten. Wir schlichen zurück in den Raum mit dem Guckloch und berieten uns. Karas wurde danach unsichtbar gemacht und er wollte sein Glück versuchen und unter uns sich die Lage ein wenig näher anschauen.

Während sich Karas seinen Weg nach unten bahnte warteten die anderen in dem Raum mit dem Guckloch und schmiedeten Pläne. Sie sahen noch wie sich der Magier mit seiner Freundin, wie Gulpu den Orkethling nannte, zurückzog. Das Licht wurde gelöscht und man konnte nichts erkennen. Karas war derweil schon im Speisezimmer angekommen und schlich dem ungleichen Pärchen nach. Private Räume für den Magier waren in unmittelbarer Nähe errichtet worden und der Halbfelf sah nur noch die Tür dorthin ins Schloss fallen. Er beschloss hier zu warten. Vielleicht würde sich eine günstige Gelegenheit ergeben, in der er einfach die Axt stehlen könnte. Das Warten dauerte zwar lange, aber wurde auch belohnt. Das Orkweibchen verließ die Gemächer des Magiers und Karas wollte die Gelegenheit nutzen und ihr das Schwert von hinten in den Rücken rammen. Der Angriff ging aber fehl. Das Weibchen wurde von guten Schutzzaubern behütet und ging direkt in den Angriff über. Schon in der nächsten Runde verlor Karas seinen rechten Arm. Und mit ihm sein Bewußtsein.

Seine Freunde bekamen von dem eigentlichen Kampf nichts mit. Auch nicht wie Karas in eine Folterkammer geschleppt wurde und dort zu Tode gefoltert wurde. Was sie allerdings mitbekamen war der abgeschlagene Arm von Karas. Einige Stunden später nämlich, wahrscheinlich nachdem der Magier genug Schlaf bekommen hatte um erneut memorieren zu können, kam wieder Leben in die Speisekammer und damit auch Licht. Weil der Magus nicht im Dunkeln sehen konnten Orks aber schon, wurde das Licht wieder entzündet. Auf dem Speisetisch lag der Arm des Halbfelfen. Hachim berichtete von seiner Entdeckung und man schritt direkt zur Tat über. Ilarius wirkte einen Feuerball durch das Guckloch und der Elf liess die Wand wie Wasser zur Seite gleiten. Nachdem die Wand weg war, wirkte der Priester eine Stille, positionierte sie aber auf den Fuss des Magiers, so dass die Stille durch die Resistenz des Angegriffenen nicht funktionierte. Hachim sprang die knapp sieben Meter einfach runter und landete direkt vor des Magus Füßen, der sich noch in Sicherheit wähnte und auf seine Schutzzauber hoffte. Er hatte aber noch keine Bekanntschaft mit dem Schwertmeister gemacht. Er wollte in aller Ruhe einen Zauber wirken, als Hachims Schwert ihn schon zum zweiten Mal traf und der Spruch dem Magier von den Lippen glitt. Der nächste Spell war leider schneller als Hachim, denn der Magier verschwand. Seinen Platz nahmen dafür jede Menge Orks ein, die mittlerweile alarmiert worden waren. Die Unmengen von Orks trieben uns immer weiter zurück zu den Gemächern des Magus, aber als Hachim über die Schwelle schritt sackte er wie vom Blitz getroffen in sich zusammen. Chinook jetzt vorsichtiger zog ihn zurück und untersuchte ihn. Er war tot. Zum Glück war Lydda da, die ohne grosse Diskussion Hachim aus dem Totenreich wiederholte. Sie brauchte ihn noch um aus diesem Schlamassel heraus zu kommen. So schnell wollte sie anscheinend auch nicht ihrer Herrin begeben.

Wir schafften es schließlich die Magie dieses Tores zu bannen und flohen danach einfach von dannen und fanden erstmal Unterschlupf in einem alten Fyrador Tempel, wo wir dann erst ein paar Stunden verschnauften. Danach eine neue Attacke gegen die Orks. Diesmal schneller und effektiver drangen wir in die Gemächer des Magus vor und begannen mit der Zerstörung eines Beschwörungskreises aus dem mutmaßlich der Dämon den wir bereits kennen gelernt hatten her kam. Ein Feuerball unterbrach die Arbeit. Wir waren zwar alle ein wenig angesengt doch wir stellten uns dem Kampf. Als erstes kam die Orkfrau, die aber gegen Hachim, Galwen und Samuel

den kürzeren zog. Danach stapelten sich die Orkleichen vor den dreien, aber lange auszuhalten war der Ansturm nicht. Wie durch ein Wunder erschien vor uns ein Ork der nach Verhandlungen fragte. Gerne liessen wir uns darauf ein, auch wenn wir nicht verstanden warum. Wir verlangten die erbeutete Axt und Karas. Im Gegenzug würden wir aufhören die Orks weiter abzuschlachten. Der Magus akzeptierte. Ilarius protestierte zwar wegen dem Stab der Verwandlung, aber das war uns egal.

So geschah es, dass wir uns mit einer Orkeskorte aus der Festung hinaus führen liessen, die Königsaxt bei uns. Nur vor den Mauern mussten wir vor den leblosen Resten Karas stehen. Lydda wollte wieder ihr altes Angebot unterbreiten, dass sie schon damals als Lucius starb gemacht hatte, aber diesmal klopfte Galwen mit der Axt auf ihre Schultern und grollte: "Nicht sagen. Machen!" Karas schnappte nur ein paar Augenblicke später wieder nach Luft. Nur sein Arm blieb in Ratrundar nebst ein paar wertvollen Gegenständen. Wir machten uns von dannen, ehe sich die Orks es sich anders überlegten. Doch schon in der Nacht fanden sie uns wieder. Sie wollten aber keinen Streit mit uns. Aber sie erzählten, dass der Magier sie unter ihre Kontrolle gebracht haben und von einem schwarzen Wind aus dem Osten. Wir sollten aufpassen. Wir dankten für seine Warnung und seine Informationen. Und tatsächlich, in der 2. Nacht nach Ratrundar, also der 2. August, brachte uns Unheil. Vier Gestalten fielen über uns her und trotz unserer Verwundung stellten wir uns dem Kampf. Es waren schließlich nur vier. Unterschätze niemals einen Feind der dich angreift, hätten wir uns besser denken sollen. Die einzigen Überlebenden waren Lydda und Alvik. Der Rest wurde von schweren Schwerthieben abgeschlachtet.

Für Alvik bricht eine schwere Zeit an, den Lydda überlässt ihm die Wahl, wer von den Toten erweckt wird und wer noch warten muss und damit schwieriger zu erwecken wird. Aber das Glück ist der Gruppe hold, denn alle bis auf den Elfen kommen zurück ins Leben. Und die Jagd nach den Mördern, die zudem die Axt geklaut haben, beginnt. Allerdings ohne Samuel der zurück nach Tieferz eilen will, um dort die Verteidigung zu mobilisieren. Am 10. August ist die Jagd nach den Räufern beendet. Mit einem geeigneten Hinterhalt wurden die vier Diebe vernichtet. Mit der Königsaxt in den Händen wollte man jetzt endlich zu den Ethlingen.

Und wirklich, eine ruhige Zeit brach für uns an. Nach vielen Meilen erreichten wir Thorinagaard und übergaben die Axt dem Thain, der sich um alles weitere kümmerte. Nach einiger Zeit ging man dann auf die Reise nach Eanagaard um einen neuen Hochkönig zu wählen. Auf dem Weg dorthin, lag Utarken eine Ethlingstadt in der man Karas helfen konnte seinen Arm wieder zu erlangen. Doch der Heilungsversuch schlug fehl und Karas verlor erneut sein Leben. Die traurige Nachricht wurde Galwen überbracht, der auf der Stelle den Leichnam sehen wollte. Als die beiden jedoch am Tempel ankamen, gab es ein kurzes Rumpeln, die Erde zitterte, nichts weiter. Sie gingen weiter in den Raum wo Karas aufgebahrt war. Doch er war nicht mehr da. Die Priester hatten auch keine Ahnung was passiert war.

Danach schlossen sich Feierlichkeiten an. Ein Hochkönig wurde ernannt und auf ihn wurde einiges getrunken. Mittlerweile war es spät im Jahr und wir beschlossen Winterlager in Eanagaard zu machen. *(he)*

Okwan

Nach Okwan

Erst am 2. April 857 elfischer Zeitrechnung waren die Strassen im Gebirge nach einem harten Winter wieder passierbar. Wir nahmen die Route zurück auf dem Weg nach Port Palas. Wir wussten zwar noch nicht was zu tun sei aber alle ausser Galwen hatten keine Lust mehr auf Ethlinge. Aber der Schmied hatte soviel Anstand sie bis nach Port Palas zu begleiten. Sollten sich da ihre Wege wirklich trennen, dann konnte man nur auf baldiges Wiedersehen hoffen. Die Reise war unkompliziert, besuchte alte Bekannte in Tieferz und kam erst am 27. Mai in Port Palas an. Und dort gleich die erste Überraschung. Ein Bettler rief aus einer Seitengasse um einen Almosen. Das Gesicht starrte zwar vor Dreck, aber die spitzen Ohren waren unverwechselbar. Karas. Nur er konnte sich beileibe nicht an uns erinnern. Wir kleideten und rüsteten ihn neu aus und er war dankbar für unsere Großzügigkeit, doch erkennen tat er uns nicht.

Danach wollten wir zum Tur des Magiers Palas, doch das Tor durch das wir einst geführt wurden, war nicht da. Aber jemand anderes überraschte uns mit seinem Besuch. In einer Schenke setzte sich Samuel an unseren Tisch. Mit freundlichen Grüßen von Palas. Er berichtete, dass Palas ein Auge auf die Bedrohung aus dem Osten geworfen habe und wir vielleicht einen Gefallen für ihn tun könnten, wenn wir nach diesem Riallon weiter fahnden würden. Wer weiss wozu es gut war. Also doch keine Trennung. Galwen musste zwar lange davon überzeugt werden ein Schiff zu betreten, aber dann setzten wir Segel nach Okwan.

Unterwegs kam Karas die Erinnerung wieder, was zwar überaus gut ist, aber unter einem schlechten Omen stand. Den ein Magier unterhielt sich kurze Momente vorher mit ihm und raunte ihm so etwas zu wie gut gemacht und ward verschwunden. Nun ja, wir waren auf dem Weg in das Land von dem wir bisher nicht viel positives gehört hatten.

Am 3. Juni legte unser Schiff in Barin an und der Willkommens-Gruß bestand aus einer eingehenden Registrierung. Danach machten wir uns mit Land und Leuten bekannt und versuchten auch unser Glück in der Arena. Aber schon in der nächsten Nacht wurde es wieder ungemütlich. Lucius lud uns ein nach Zela zu kommen. Komisch und wir dachten Lucius wäre tot. Musste wohl sein Auftraggeber sein. Wir wollten gerade los, als unser Begleiter Ansgar verhaftet wurde. Seine Anklage lautete Diebstahl von 200 Goldstücken eines Edelmannes. Für den gleichen Edelmann hatte sich Ansgar in der Arena verdingt, zwar leider verloren, aber es ihm so heim zu zahlen, dass war doch keine Art. Ansgar wollte schon Streit mit den Wachen anfangen, aber er konnte dann doch beruhigt werden und liess sich abführen. Wir hatten mühsame Gespräche mit dem Edelmann und irgendwann hatte Hachim keine Lust mehr und kaufte ihn einfach frei, was Galwen in Rage versetzte. Wir schlossen uns am nächsten Tag einer Karawane an und begannen die Reise nach Zela. Schon in der ersten Nacht der Reise fällt eine der Wachen einem mysteriösen Tod zum Opfer. Angeblich Schlangenbiss, aber wir können nicht so recht daran glauben und stellen unsere eigenen Wachen auf, was sich schon in der nächsten Nacht als klug herausstellen sollte. Karas wie immer aktiv schlich sich von der Wagenburg weg und beobachtete ein paar Menschen die langsam und diebisch sich dem Lager näherten. Karas griff erst an und schrie dann Alarm. Die Meuchler konnten schnell und rasch erledigt werden, aber Ansgar, eben noch die Freiheit gekauft, steckte zuviele Pfeile ein. Die Spitzen waren vergiftet und der alte Seebär hauchte sein Leben im Wüstensand aus. Der Rest der Reise verlief ohne Probleme, bis auf kleine Streitigkeiten mit dem Karawanenführer und einer neuen Bekanntschaft mit einem Barden. In Zela selber lernten wir dann zwei sehr seltsame Leute mit sehr seltsamen Ansichten über uns kennen. Der eine war wohl ein Führer der Rebellion gegen Bastra dem hiesigen verehrten Gott. Er wollte von uns das wir ihm Beweise brachten, dass Bastra kein Gott sei und liess sich auf eine elendige Diskussion mit dem Ethling ein. Der war zwar gewillt zu helfen, zweifelte aber an der Ehrbarkeit des Mannes. Denn wir sollten in

den Haupttempel des Bastra eindringen um dort nach etwaigen Beweisen suchen. Wir lehnten dankend ab. Der andere Mann gab sich nicht zu erkennen, denn wie er sich vorstellte war es der Führer einer gewaltigen Diebesgilde. Er wünschte sich zwar, dass wir dem Idealisten helfen würde, aber es war ihm auch auf eine gewisse Art und Weise egal. Er informierte uns mehr darüber, dass zwei Adelsfamilien auf uns Jagd machen würde. Die eine wegen dem hohen Verkaufswert als Sklaven, die andere wegen Aurelius. Naja und ausserdem wollte er mehr über diesen Riallon erfahren. Man verabschiedete sich und wir fielen am Abend des 22. Junis ins Bett. *(he)*

Die sieben Rollen Bastras

Die Nacht hatte unseren mueden Geistern gut getan und da wir immer noch in der Begleitung von Ilarius, dem Magier aus Okwan, waren, dachten wir uns dass wir evtl. noch eine dritte Meinung einholen koennten. Wir hielten es zwar fuer aeusserst unwahrscheinlich, dass das Gefasel ueber eine falsche Gottheit stimmen koennte, denn um es kurz zu machen, hatten wir doch schon einige Male die Priesterschaft des Bastra in Aktion gesehen. Ilarius selber musste ohnehin mit einem seiner Ordensvorsteher sprechen, damals trafen wir ihn ja in der Naehue von Abjorgmoor auf der Quest nach einem magischen Artefakt, dass dem Magier in Ratrundar mehr oder weniger erfolgreich abgerungen werden konnte.

Der Okwane fuehrte uns also durch die praechtige Stadt Zela. Und da noch kein Wort ueber das Herz des Imperiums gesagt worden ist wollen wir das einmal schnell nachholen. Zela ist gewaltig, ohne dabei mit den ueblichen Problemen einer Metropole kaempfen zu muessen. (Nun ja Sklaverei hat halt seine Vorteile). Das Zentrum der Stadt wird ueberragt vom Palast des Imperators und in direkter Nachbarschaft stehen die Palaeste der Granden und der Tempel der Priesterschaft. Dort strecken sich die Haelse von Tuermen und Tuermchen, die oftmals mit Gold bedeckt sind, in den Himmel. Zulange sollte man aber nicht nach oben schauen, da einem recht schnell die Augen brennen durch das immer wieder reflektierende Licht. Ilarius allerdings meinte, dass die Stadt an sich ungewoehnlich ruhig sei und nach ein paar kurzen Nachfragen kam man dem Grund schnell auf die Spur. Der Imperator Okwans war krank und lag angeblich im sterben. Aus irgendwelchen Gruenden war der Palastbezirk gesperrt. Man hatte sogar das Geruecht gestreut, dass ein Drache die Innenstadt bewachen wuerde und jeden der dort eindringen wuerde bei lebendigen Leibe und natuerlich ungefragt, verschlingen wuerde. Galwen und Hachim verfielen wieder einmal in eine elendige Diskussion ueber Drachen und ihren Gesinnungen.

Ilarius fuehrte uns immer tiefer in die Haeuserschluchten von Okwan und hielt nach knapp einer Stunde vor einer schlichten Tuer. Er klopfte und er wurde eingelassen und kurze Zeit spaeter auch wir. Er erzaelte uns, dass er uns im Turm der Magier anmelden wolle und uns nur kurz alleine lassen wuerde um die noetigen Vorbereitungen zu kehren. Er verschwand darauf hin durch eine der Tueren und wir waren ganz allein (was unwahrscheinlich war) in einem fremden Haus. Ilarius liess und aber wirklich nicht warten, denn schon nach einer Viertelstund betrat er wieder unseren Aufenthaltsraum und bat uns in einen anderen Teil des Anwesens. Dort angekommen sahen wir ein Wunderwerk der Magie. Ein marmorener, mehr als 2 Schritt durchmessender und ueber und ueber mit Runen und Schriftzuegen besetzter Ring, festgehalten von einem bronzenen Sockel. In diesem Raum waren auch noch mehrere andere Okwanen anwesend, aber Ilarius bat uns durch den Ring zu steigen. Selbst Galwen, brummig wie immer, fand sich, nachdem er den Kreis durchschritten hatte, an einem anderen Ort wieder. Wie weit dieser in Wirklichkeit von Zela weg lag wollte uns niemand sagen.

Der Turm der Magier zu Okwan. Ilarius fuehrte uns durch mehrere Gaenge und Treppen zu dem Arebitszimmer des Vorstehers:Grossmeister Calvin Quadrim. Eine lange Unterredung zwischen uns und dem Grossmeister sollte folgen, in der viel ueber alles moegliche geredet wurde. Aber das Hauptthema war doch ganz eindeutig die eskalierende Situation in Okwan. Meister Quadrim begab sich in seinen Meinungen, zu der Moeglichkeit dass die Verehrung Bastras durchaus

unterschiedliche Ausprägungen haben könnte, sehr bedeckt. Natürlich war es möglich, dass sich ein anderer Gott seiner loyalen Priesterschaft (die natürlich wissen müssen, um was es wirklich geht) bediente und durch List und Tücke ein ganzes Volk unter seine Kontrolle gebracht hatte. Nicht desto trotz blieb es ein Gott. Die Priesterschaft kann Wunder wirken. Von welchem Gott sie kommen, wäre ihm mehr als nur gleichgültig, wolle er sich mit dem Bastra-Kult anlegen. Und genau zu diesem letzteren Punkt konnte Meister Kalvin Quadrim doch sehr genau seine Meinung uns darlegen. Er werde abwarten und sehen was passiert. Durch die Art wie er es sagte, liess sich allerdings erahnen, dass er durchaus ein Interesse hegte die Kontrolle, die die Priesterschaft auf ihn und seinen Orden ausübte, ein wenig lockerer werden zu sehen. Sollten wir also doch noch Fragen an ihn haben oder evtl. eine Gefälligkeit bräuchten, werde er schauen ob er etwas arrangieren könnte ohne seine neutrale beobachtende Position zu gefährden.

Der 23. Juni des Jahres 857 neigte sich langsam aber sicher seinem Ende entgegen und wir sassen beisammen in unserem Gasthaus und liessen die vergangenen Tage uns durch den Kopf gehen.

Ohne Frage wir waren in einem gefährlichen Land. Gerade fuer eine Gruppe in dieser Konstellation. Der schwarze Schatten hatte uns unmissverständlich klar gemacht, dass auf uns Jagd gemacht wurde, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen. Das Land stand am Rande eines Bürgerkrieges. Horim einer der Führer des Hellen Pfades hatte bei uns doch eher den Eindruck hinterlassen, dass er lieber früher als später anfangen würde, diesem ganzen Bastra Unsinn ein Ende zu machen. Von Galwens Standpunkt aus, ein ueberaus hitzkoepfiger junger Mann. Fuer uns war es eine Entscheidung ob wir das Zuenglein an der Waage spielen wollten oder nicht.

Ohne das wir zu einer Entscheidung gekommen waeren, trat Malik, ein Sendbote des Diebesgilden Vorstehers an unseren Tisch und berichtete uns, dass sein Broetchegeber ihm aufgetragen habe uns zu sagen, dass er sehr erfreut wäre wenn wir seine Einladung zu einer erneuten Unterredung, diesmal nur er ohne Horim, annehmen würden. Wir wussten immer noch nicht was wir tun sollten, aber eine Unterredung konnte nicht schaden.

Nachmittags des darauffolgenden Tages, sassen wir dann wieder dem Mann mit der silbernen Maske gegenueber. Der Treffpunkt war eine ueberaus grosse Villa mit recht weitläufigen Gartenanlagen. Grundtenor war wieder einmal das besonders kuriose Interesse an Riallon und seinen Machenschaften. Und da er ja sehr gut informiert war, dass wir hier und dort mal unsere eigenen Nachforschungen unternahmen hinlaenglich dieser Person unternahmen, wäre er an einem Gesamtbild sehr interessiert. Wir lehnten trotz grosszuegiger Entlohnung sein Angebot ab. Er wollte einfach nicht verraten an wen diese Informationen gingen und warum der oder die sie bräuchten. Wie dem auch sei, waren wir in der Lage ihn davon zu ueberzeugen durch seine Organisation ein Treffen mit dem hellen Pfad zu arrangieren.

Um Mitternacht trafen wir in einem abgelegenen Badehaus Horim und seinen Begleiter Cintos. Wir geben ihm in kurzen Worten zu verstehen, dass wir immer noch unentschlossen seien, ob wir seiner Sache nun helfen wollen oder nicht. Das einzige was wir ihm garantieren koennen, dass wir nicht mit der Gegenseite kooperieren würden. Nach langen hin und her dann, waren unsere beiden Gespraechspartner endlich bereit einen Treffpunkt ausserhalb der Stadt uns zu nennen, so dass man weiterhin in Kontakt bleiben kann ohne irgendwelche Drittmaenner erneut kontaktieren zu muessen.

Obwohl wir allesamt schon Hundemuede sind, als wir endlich in unserem Gasthaus auf unsere Zimmer gehen, fallen uns trotzdem die Vorkehrungen an den Fensterlaeden auf. Irgendjemand muss sie waehrend des Tages mehr als ausreichend geoeht haben, um sicher zu gehen, dass sie geraeschlos aufgehen. Genervt legten wir uns auf die Lager und die Lauer, aber immerhin mussten wir nicht lange auf den Attentaeter warten. Wir griffen wohl zu frueh an, denn trotz dem Schwertstreich den der maskierte Eindringling hinnehmen musste sprang er durch das Fenster in Sicherheit. Karas wie eine Katze hinterher. Die Verfolgung dauerte bis zur naechsten Haeuserecke. Der Assassine war von der Dunkelheit verschluckt.

Doch schon am naechsten morgen ueberschlugen sich die Ereignisse. Als wir herunter in die

Gaststube kamen und unser Fruehstueck zu uns nehmen wollten, teilte uns der redselige Wirt doch allerhand interessanter Neuigkeiten mit. Der Imperator war letzte Nacht gestorben und im Land herrschte Aufruhr. Mehrere ganze Armeeverbaende hatten sich anscheinend aufgemacht in Richtung Zela oderschlossen sich an anderen Orten zusammen. Was das zu bedeuten hatte, konnte uns der Wirt allerdings nicht sagen. Ihm allerdings persoendlich roch es nach an einem Thronfolgekrieg. Auf das Gewaesch des Wirtes nicht viel gebend, gingen wir nach einem sehr schnellen Fruehstueck zu dem Magierhaus um mit dem Grossmeister der Magier uns zu unterreden. Er hatte jedoch genauso viel Ahnung wie der Wirt, was die Truppenbewegungen anging. Aber er hatte etwas viel interessanteres und fuer uns wesentlicheres in Erfahrung gebracht. Die Priesterschaft fuehlt sich anscheinend nicht wirklich sicher in ihrer Haut hier in Zela und Meister Kalvim wurde berichtet, dass das Original der sieben Rollen Bastra, dass was wir fuer den hellen Pfad aus dem Tempel klauen sollten, in den naechsten Tagen aus der Stadt geschafft werden soll. Und er war sich auch ziemlich sicher wie das geschehen sollte. In den naechsten Minuten berichtete er von seiner so ueberaus neutralen Position aus ziemlich detailreich von einem Tunnel der vom Tempel aus bis weit ausserhalb der Stadt reichte. Eigentlich war das einzige was er uns nicht bis ins kleinste schildern konnte, die Anzahl der Bewacher und wann genau, das Objekt unserer Begierde Zela verlassen sollte. Zuviel Zeit sollten wir uns nicht nehmen.

Wir entschlossen noch im Turm jetzt Stellung zu beziehen und dem hellen Pfad ein wenig unter die Arme zu greifen. Wir liessen uns die Zusicherung geben, dass sollten wir einen sicheren Ort brauchen fuer diese Rollen, der Turm der Magier wuerde zu unserer Verfuegung stehen. Unsere Sachen schnell gepackt und raus aus der Stadt. Schon wurde uns wieder bewusst, dass wir fuer einen ganzen Haufen Leute anscheinend unbequeme Zeitgenossen darstellten. Wir wurden verfolgt. In einer kleinen Kiefernshonung wurde der Hinterhalt fuer unseren einzigen Verfolger gelegt. Brutal wurde er von uns aufgegriffen und besonders Karas, der immer mehr Neigungen zu extreme Brutalitaet zeigte, ging nicht gerade zimperlich mit ihm um. Leider war ohne Folter nicht wirklich was aus dem 40-jaehrigen Mann raus zu kriegen, so dass wir ihn als bald unbeschadet in die Stadt fliehen liessen.

Gegen mittag waren wir am dem Ort an dem wir auf Horim warten sollten, wollten wir ihn treffen. Es verging einige Zeit, bis sich auch wirklich zwei Gestalten uns naeherten. Keiner von beiden war uns bisher begegnet, aber wir waren ja nun ausreichend gut zu beschreiben. Die beiden Anhaenger des hellen Pfades fuehrte uns in eine von Menschenhand gebaute Erdhoehle, wo wir den Tag verbringen sollten. Am abend wurde uns mitgeteilt wuerden wir mit den Leuten sprechen, die wir suchten.

Die Zeit verging quaelend langsam doch weit nach Sonnenuntergang wurden wir aus unserem Versteck abgeholt. Auf einer Lichtung trafen wir dann auf Horim, eine ganze Zahl anderer bewaffneter und auf eine Druidin, die bei jedem von uns einen bleibenden Eindruck hinterliess. Wir schilderten was uns vom Grossmeister erzaehlt worden war und es wurde noch in der gleichen Nacht beschlossen wie weiter vorzugehen war. Mit der Hilfe von Illarius und dem Turm der Magier wurde wir in die Naehle des Tunnelausgangs teleportiert. Horim und andere Kaempfer wuerden in den naechsten zwei Tagen dort zu Fuss eintreffen. Wollen wir hoffen, dass sie rechtzeitig kommen. Eine helfende Hand gegen eine ganze Schar Priester kann nie schaden.

Horim und ein gutes Dutzend anderer erreichten uns frueh genug. Insgesamt mussten wir fuenf Tage warten und hatten genug Zeit mehrere Kampfplaene durchzuplanen und wieder zu verwerfen. Aber dann am 30. Juni war es recht schnell aus fuer die Eskorte der sieben Rollen, auch wenn unser Schlachtplan nicht ganz so aufging wie wir uns das gedacht hatten. Horim musste noch lange davon ueberzeugt werden, dass es am sinnvollsten war die Rollen in den Turm zu bringen und sie dort uebersetzen zu lassen. Danach verlief aber alles wie am Schnuerchen. Illarius teleportierte sich in den Turm und Augenblicke stand ein anderer blauberobter vor uns, der uns ins wiedermal in den Turm brachte.

Eine Woche verging bis die Rollen uebersetzt waren. In kurzen Worten stand dort eine sehr bizarre

Geschichte. Riallon war angeblich vor Urzeiten hier, noch bevor er mit den Ethlingen in Sa'Ha Trobast war und fuehrte das bis dato aberglaebische Nomadenvolk aus dem Aberglauben in eine neue Aera. Er selber wurde schon bald als eine Art Gott verehrt, was er selber aber fuer unertraeglich hielt und nachdem die Saat gestreut war sich in unbekannte Richtung aus dem Staub machte. Hochrangige Anhaenger, ein paar der Fremden, jedoch machten sich die Ehrerbietung des Volkes zu nutze und lenkten sie in ihre nuetzliche Bahnen. Dabei hatte auch ein Gott oder Daemon ein nicht unwesentlichen Anteil, leider jedoch fiel kein Name der irgendeinem der anwesenden etwas sagen wuerde.

Am 8. Juli 857 wuerden wir uns mit Horim an vereinbarter Stelle treffen um ihn das Original und die Uebersetzung zu ueberreichen, um dann zu schauen was weiterhin zu tun waere. (he)

Opfer und Helden

Wie es abgesprochen war trafen wir uns mit Horim am 8. Juli weit ausserhalb der Stadt Zela. Die neuen Entdeckungen um unseren 'speziellen' Freund Riallon hatten uns schon seit einiger Zeit wieder Kopfzerbrechen bereitet. Vor allem da fuer uns das erste Mal wirklich feststand, dass es sich bei ihm anscheinend um einen unsterblichen handelte. Aus Pax, Sa'ha Trobast wussten wir dass Riallon in jedem Fall ein Mensch war, kein Sa'Ha Nesti noch Ethling. Aber nun wussten wir, dass ein Mann zumindestens mit dem gleichen Namen und anscheinend auch gleichen Kraeften vor ueber 1000 Jahren in Okwan war und etwas gewaltiges in Gang gesetzt hatte. Ein primitives Volk das dar einst Okwan beherbergte wurde zu dem einzigen Volksstamm dem es moeglich waere, die bekannte Welt zu unterwerfen, vielleicht bis auf die Ausnahme der Ethling Reiche.

Die Druiden waren mehr als nur begeistert ueber unsere Errungenschaft und auch sie waren nicht untaetig gewesen. Von schwer verwundeten der Schlacht hatten sie nach langen Bemuehen heraus gefunden, dass die sieben Rollen nach Minheim gebracht werden sollten. Fuer den hellen Pfad war es nun wichtig herauszufinden welche Gottheit den hier wirklich angebetet wurde. Abermals wurde um unsere Hilfe gebeten und wir waren gerne bereit der Sache auf den Grund zu gehen. Gerade Galwen machte schon fast einen ehrgeizigen Eindruck, dieses 'Regime' zu Fall zu bringen. Mit einer Gruppe bestehend aus Horim und seinen Leuten machten wir uns auf in Richtung Minheim.

Die Reise war beschwerlich da wir uns dafuer entschieden haben abseits der Wege zu gehen, da wir Bastras Haescher doch fuerchteten, dafuer aber ereignislos. 15 Tage spaeter gelangten wir in die huegeligen Auslaeufer der sich anschliessenden Gebirgszuege zwischen Okwan, Kingsbridge und den Elfenreichen. Durch Horim wussten wir, dass Minheim mehr als einfach zu verteidigen war. Minheim, die Erzstadt des Reiches liegt gut geschuetzt in einem Kessel. So geschuetzt das die Stadtwache nur einen Posten hat und der liegt am Ende des Passes der in dieses Tal von Minheim fuehrt. Fuer uns war das definitiv nicht der Weg den wir einschlagen wollten. Noch waren wir fuer unsere vermutlich zahlreichen Verfolger vom Erdboden verschluckt. Und so wollten wir das auch lassen. Horim liess einige Scouts die Umgebung auskundschaften, nach einem anderen Zugang zu dieser Stadt. Und tatsaechlich wurden sie fuendig. Es war zwar etwas gefaehrlich, aber trotzdem konnten wir ohne gebrochene Knochen und mit unseren Pferden 3 Tage spaeter von einem leicht bewaldeten Plateau auf Minheim herabschauen. Wir uebernachteten auf diesem Plateau und berieten wie wir weiter vorgehen wollten. Ausserdem konnte man nebenbei ein Auge auf die Stadt und ihr Treiben richten. Vielleicht wuerde ja irgendetwas merkwuerdiges in unser Auge stechen. Aber das Leben in der Stadt, der angrenzenden Kaserne und der Sklaven die in den Minen arbeiteten hatte nichts ungewoehnliches an sich. Trotzdem war fuer uns sicher das hier der nicht der Hund begraben war, schliesslich sollte das wohl wichtigste Geheimnis des Bastra Kultes hier hin geschafft werden. Es wurde beschlossen den Okwan-Barden Salicius alleine in die Stadt zu schicken. Er selber hielt es fuer sehr wahrscheinlich, dass er einiges herausfinden koenne. Am naechsten morgen brach er also auf und wuerde, wie ihm geheissen wurde, versuchen moeglichst

nah an die Strasse zu gelangen, um es so aussehen zu lassen dass er regulaer eingereist war. Zwei Tage spaeter kam er zurueck und berichtete am naechtlichen gedeckten Feuer. Die Stadt selber sei ruhig keine besonderen Vorkommnisse in den letzten Wochen. Bis auf ein kleines winziges Detail. Vor etwas mehr als einer Woche kam ein Wagenzug schwarzberobter Priester plus bewaffneten Geleitschutz des Naechts in Minheim an. Dieser Trek kehrte aber nicht im Bastra Tempel Minheims ein, was ueblich gewesen werde sondern zog weiter in die oestlichen Berge. Laut der Aussage des Informanten gingen sie in ein altes schon lange ungenutztes Minenareal. Dort war schon seit Jahrzehnten nichts mehr abgebaut worden. Das schien Salicius so ungewoehnlich, dass er diesen Umstand berichten wollte. Es wurde schnell beschlossen der Sache gruendlicher auf die Spur zu kommen. Am morgen legte Illarius Unsichtbarkeit auf Karas und Honis, die sich dann in einem grossen Bogen um die Stadt herum bewegten um dann am spaeten abend an den Pass zu gelangen, der zu den alten Minen fuehrte.

Sie mussten gar nicht weit vordringen, als sie bereits ahnten dass sie auf der richtigen Faehrte waren. An mehreren erhoekten Positionen konnten sie immer wieder 2er Trupps Wachen ausmachen, die den Zugang mehr als nur gut bewachen konnten. Wahrscheinlich haette sogar die ueberaus gute Faehigkeit von Karas sich im Schatten zu verstecken hier nicht mehr ausgereicht. Unsichtbarkeit sei Dank verlief der Aufstieg problemlos. Schliesslich und endlich befanden sich die beiden vor dem Zugang einer alten Mine, der von einem geschickt - aber nicht geschickt genug -getarnten Balkon bewacht wurde. Unter den Augen der Wachmannschaft fanden der Elf und der Halb-Elf den Zugang zu der Mine und gelangten dort zu einem Aufzug der tiefer in den berg fuehrte. An dem Seil herablassend machten sich die beiden vorsichtig Ebene um Ebene herunter, bis sie schliesslich den Fahrstuhl Korb erreichten. Nichts hoerend schwangen sich beide auf das Holz, das leicht unter ihrem Gewicht aechzte. In dem Gang in dem sie sich nun befanden war nicht viel zu sehen. Ein paar abgehende Tueren, allesamt verschlossen, aber keine Wachen. Das einzige was zu hoeren war ein saeuselnder Singsang, von einer der Tueren kommend. Karas und Honis beschlossen hier einfach zu warten um auf die Dinge zu harren die da kommen sollten. Stunden vergingen, aber das Warten wurde belohnt. Keine der Tueren ging auf aber der Fahrstuhl bewegte sich ploetzlich nach oben. Beide Kaempfen machten sich darauf gefasst den kommenden Besuchern aus dem Weg zu bleiben. Ein einzelner Mann, gewandet in einer schwarzen Robe wurde herabgelassen und betrat den Gang und ging schnurstracks auf den Raum zu aus dem der Singsang kam. Sowohl Honis als auch Karas konnten dem Mann ohne Probleme und ohne dass ihm etwas aufgefallen waere ausweichen. Doch dann ging die Tuer auf und eine Welle boeser Macht erfasste beide. In einem Bannkreis stand ein schwarzen Ungetuem von 5 Maennern umringt die unentwegt ihren Singsang fortsetzten. Von dem schwarzen Etwas ging eine unglaubliche daemonische Macht aus. Honis war so entsetzt, dass ihm ein Laut aus der Kehle fuhr. Der Mann der gerade gekommen war, hielt in seinen Schritten inne und wendete sich abrupt um und musterte den Gang eingehend. Noch bevor seine Robe wieder zu Ruhe gekommen war, bruellte er schon: 'Wachen!'. Die Tueren zwei anderer Raueme wurde aufgeschmissen und insgesamt standen ploetzlich 7 Personen im Gang. Der Mann in der Robe gab kurze Anweisungen in Okwan und danach bauten sich 3 der Maenner auf und gingen Schritt um Schritt den Gang zum Fahrstuhl herunter. Ihre Schwerter surrten dabei von einer Seite zur anderen. Karas und Honis machten sich in Windeseile zum Korb des Fahrstuhls auf und wollten moeglichst schnell das Seil hoch kletterten. Der Mann in der Robe jedoch sah das Zucken des Seils und bruellte einen weiteren Befehl und die Wachen begannen in schnellen Schritten auf den Fahrstuhl zuzugehen. Karas hoerte schon seit einiger Zeit nur noch angsterfuelltes Gestammel von Honis, den die Erscheinung des Daemons wohl sehr mitgenommen hatte. Doch von einem Augenblick auf den anderen war Honis wieder ganz bei sich und sagte zu Karas: 'Flieh!' Es sollten die letzten Worte unseres minderjaehrigen Sa'Ha Nesti Freundes bleiben. Honis sprang zurueck in den Korb und griff die erste Wache noch im Schutze der Unsichtbarkeit an. Doch dann war er sichtbar und stellte sich seinen Angreifern.

Fuer Karas selber brach wohl eine der schwersten Zeiten an. Lange musste er mit sich ringen,

seinem guten Freund NICHT zu helfen. Andere Sachen waren wichtiger und ausserdem waere es nicht im Sinne Honis gewesen. Er bedankte sich fuer das Opfer und kletterte geschwind das Seil hinauf. Oben angekommen hoerte er die Angstschreie von Honis heraufdringen, die von der Kuppel ueber dem Fahrstuhl noch verstaerkt schienen. Karas floh grim vor Wut. Hier war das letzte Wort noch nicht gesprochen.

Erst mitten in der Nacht erreichte Karas unser Lager und seine Wut und seine Trauer schlug auf uns alle ueber. Wir brachen noch in der Nacht auf um dem Magier der Stadt einen Besuch abzustatten um mit ihm den Garnisionskommander zu ueberreden, eine groessere Gesandtschaft in diese alte Mine zu schicken. Natuerlich ueberlegten wir uns noch auf dem Weg was fuer eine Geschichte erzaehlen wuerden. Natuerlich wuerden wir bei der Wahrheit bleiben. Nur in einer abgespeckten Version. Dort oben haust anscheinend ein Daemon der von einer Vielzahl von Magiern / Priestern / Kaempfern behuetet wird. Aber da kann ja nun nichts Gutes dran sein. Nachdem wir diese Geschichte gegen Mittag an den Mann gebracht hatten, musste Illarius zwar noch auf den ehrenwerten Mann einreden, aber dann waren wir auch schon auf dem Weg zur Kommandatur der Armee. So dachten wir zumindestens. Der Magier jedoch lenkte seine Wege zu einem zentralen Gasthaus in dem der Befehlshaber wohl jeden Mittag sein Mahl einnahm. Eine recht lange Diskussion zwischen ihm und unserem neuen Verbuedeten brach aus. Die arrogante Art und Weise des Generals wurde aber durch den Witz des Magiers ueberfluegelt und so standen wir alsbald auf dem Exerzierplatz als angetreten wurde. Ein kleiner Schock fuhr uns durch die Glieder als der Befehlshaber nach dem Vorsteher des Bastra-Tempels schicken liess, der aber gluecklicherweise nicht anwesend war.

Am fruehen Nachmittag marschierten also gut 60 Soldaten und wir den Pass hinauf und als sie endlich den Balkon erreichten wurde dem Kommandanten doch schnell deutlich, dass es sich hier um ein elendes Diebespack handelt. Nach den erstern kleineren Verlusten auf unserer Seite, liess er auf voller Front den Berg angreifen. Alle unsere Kaempfen mit dazwischen. Hachim, Galwen und Karas jetzt mit in vorderster Front. Kurze Zeit spaeter war die Hoehle und der Fahrstuhl selber gesichert. Das weiter Vorgehen wurde kostspielig. Um sicher in die unter Ebene zu gelangen, wurde ein Trupp heruntergelassen, darunter auch einer der ortsansaessigen Magier. Ein kleines Vermoegen in Diamantenstaub spaeter stand eine sichere magische Barriere vor dem Fahrstuhl und ein zweiter Trupp konnte gefahrlos herabgelassen werden, bevor die Barriere weiter noch vorn verlegt werden musste. Wieder ein Vermoegen, aber schliesslich hatten wir genug Leute um hier unten 'Klar Schiff zu machen' wie Alvik verkuendete. Die Barriere verschwand auf Geheiss ihres Meisters und der Angriff begann. Die Tuer des Daemons war zu dem Zeitpunkt noch geschlossen, dafuer aber allerlei Wachen, die sich mit uns ein erbittertes Gefecht lieferten. Wir blieben aber ihnen ueberlegen, so dass nachdem unter uns wieder ein wenig Ruhe eingekehrt war, nur wieder der Singsang zu hoeren war. Bedrohlich wie zuvor. Wir waren aber felsenfest entschlossen das Opfer unseres Freundes Honis mit Blut zu beantworten. Schlachtaufstellung und los ging es. Wir rissen die Tuer auf und der erste Feuerball krachte in den Raum. Hachim und Galwen sprangen danach in den Raum hinein. Hier waren normale irdische Waffen nicht mehr gefragt. Karas ebenfalls hinterher, da er von hinten an das Ungetuem heran wolte. Den drei bot sich ein toller Empfang. Auf der rueckwaertigen Wand standen fuenf Personen die weiter ihren Singsang fortsetzten, der leblose Koerper von Honis und sein schwarzberobter Untergang. Die Magier beharkten vom Gang aus den diesen einen schwarzberobten, waehrend der Daemon aus dem Kreis sprang und sich mit dem Ethling und dem Suedlaender anlegte. Die zuckenden Schwerter Hachims drangen immer und immer wieder in den Koerper des Daemons ein waehrend der Hammer von Galwen ebenfalls immer wieder sein Ziel fand. Doch genauso wie der Daemon einsteckte teilte er auch aus. Hachim war schnell schwer gezeichnet von ueblen Treffern, blieb in seinem Tanz jedoch ungetruebt. Karas stach endlich von hinten auf das Ungetuem ein, doch es hatte anscheinend die Gefahr gewittert und wich elegant aus um sich umgehend zu bedanken. Eine seiner Krallen fuhr Karas tief in die Brust. Just in dem Moment durchbohrte das Schwert Hachim's zielsicher den Hals des Monsters. Die

Erschuetterung riss alle von den Beinen, doch als wir wieder aufschauten war der Daemon verschwunden. Nur eine duenne Rauchsaeule zeugte von seiner vorherigen Anwesenheit. Die Magier aus Minheim fassten sich am schnellsten und befahlen allen den Raum zu verlassen, denn schon bald gab es die ersten Fragen. Unter den Toten Gegnern war einem der Soldaten das Gesicht von dem Hohepriester in Bastra zu Minheim aufgefallen. Wir hatten aber nichts dagegen diesen verfluchten Ort zu verlassen. Hachim nahm den Leichnam von Honis auf und wir standen wenig spaeter wieder in hellem Sonnenschein. Mehrere Priester aus der Stadt versuchten den Verwundeten mit Wundern beizustehen, doch ihnen war anscheinend die Kraft genommen worden, was abermals dem Feuer der Geruechtekueche ein paar Scheite zulegte. Abseits allen Trubels wurde Honis auf elfische Art und Weise aufgebahrt und verbrannt auf das seine Asche der Erde wieder zu Teil werden wuerde.

Einige Tage spaeter - der 8. August um genau zu sein, wir trauerten immer noch in Stille und leckten unsere Wunden, wurde es laut in den Strassen von Minheim. Nachdem die Schlacht geschlagen war, hatten wir unser Lager endlich wieder in ein Gasthaus verlegt. Horim hatten wir natuerlich noch von den Vorfaellen berichtet und er reiste umgehend ab um weitere Schritte einzuleiten. Eine aeusserst guenstige Position fuer den hellen Pfad. Wir standen also auf und schauten nach was denn vorging. Vom Pass heran naehend kam eine kleine Armee auf uns zu. Wir begaben zum Kommandanten der Garnision der schon Begleitung von den Magiern der Stadt hatte. Uns allen schwahnte nichts gutes, da niemand irgendein Wappen oder irgendeine Uniform erkennen konnte. Befehle wurden gebruellt und es wurde Stellung in der Garnision eingenommen. Die Stadtbewohner dementsprechend in die Garnision evakuiert. Gut eine Viertelstunde nachdem die letzten Vorbereitungen getroffen waren, hielt die unbekannte Armee ausserhalb der Bogenreichweite an. 7 Leute ritten nach vorne. Der Kommandant bruellte ein paar Befehle und wir wurden gefragt ob wir Interesse haetten an dieser ersten Unterredung mit den Unbekannten teilzuhaben. Natuerlich. Die Tore wurden weit geoeffnet und nur ein paar Meter davor warteten wir auf die Dinge die da kommen sollten. Der Kommandant fragte den erstbesten aus der Siebenergruppe, was dieser Aufmarsch hier solle, was sie hier wollten und wer sie ueberhaupt seien. Ein Mann aus der Mitte sprach zurueck, dass ihn alle diese Fragen gar nichts angehen. Dabei jedoch trat der Mann vor und begann seine Kapuze zurueck zu werfen. An einer behandschuhten Hand prankte ein grosser Siegelring und noch bevor die Hand die Kapuze beruehrte, sahen wir den Kommandanten auf seinen Knien. Ebenso alle anderen Okwanen. Selbst in der Kaserne hinter uns wurde niedergekniet. Als der Befehlshaber Minheims dann das 'Mein Imperator' sprach waren die einzigen stehenden Personen wir: Galwen, Hachim, Karas und Alvik, wir alle mit einem vermutlich sehr verdutzten Gesichtsausdruck. Das Gesicht des Imperators erschien im Sonnenlicht und ein sehr alter Mann stand vor uns. Aber keineswegs tot, wie uns vor Wochen erzaehlt worden war. Er hiess uns ihm zu folgen, waehrend er an den knieenden vorbei Schritt ohne sie weiter zu beachten. Wir berichteten lange und ausfuehrlich was sich zugetragen hatte und er selber liess uns auch ein paar Neuigkeiten zukommen. Die naechsten paar Tage waren sehr redsam und am 13. August wurden offiziell vom Imperator geehrt und erhielten ein jeder ein Amulett, das so lange er leben wuerde uns so mancherorts die Tueren oeffnen wuerde. Zumindestens wenn es mit Okwanen zu tun hatte.

Galwen muss geistig umnachtet gewesen sein, aber wir beschlossen am darauffolgenden Tag in den Sueden aufzubrechen um dort nach einem Schiff Ausschau zu halten, dass es irgendwo hinbringen koennte. Wo immer das dann auch sein mag.

Am 15. August waren wir wieder dort, wo wir uns am meistens aufhalten. Auf der Strasse. Der Barde Salicius sagte uns noch Lebewohl, er wuerde sein Land gerade jetzt nicht verlassen wollen und wuenschte uns das Beste auf Erden. *(he)*

Auf den Spuren Riallons

[...]

Die Gruppe zerbricht

Noch in der Nacht des Kampfes gegen die Flammenden Herzen entschlossen sich die Gefährten, zunächst nach Iskendar zu reisen und sich vor Ort ein Bild der Situation zu machen. Am fünften Reisetag war die Stadt La Mute erreicht – oder das, was von ihr übrig war. Ehemals lebten in dem Ort etwa fünftausend Einwohner, nun war die Stadt bis auf die Grundmauern geschliffen von dem selben Mob, der von Iskendar aus plündernd durch die Lande zog. Niemand der sich ihnen nicht angeschlossen hatte war noch am leben.

Drei Tage später war die Straße nach Iskendar nicht mehr verwaist. Erst nur vereinzelt dann aber mehr werden, traf man auf Patrouillen und Reisende. Zwei Tage später erreichte die Gemeinschaft dann Iskendar.

Bei ihrem ersten Besuch lagerten hier die Stämme der Wüstenbewohner in und um den Ruinen des ehemaligen Stadtzentrums und der Ort war völlig öde und verdorrt. Jetzt aber war hier eine gewaltige Zeltstadt, die bis zum Horizont reichte, und sie lag inmitten von fruchtbaren Wiesen und Baumhainen. Magie erfüllte den Ort, wie auch schon damals bei der Versammlung der Stämme. Inmitten der Zeltstadt, die von zigtausend bevölkert wurde, erhoben sich die Mauern eines halb fertig gestellten Kolosseums. Am Rande der Stadt errichteten die Gefährten ihr Lager.

Schon bald stellte sich heraus, dass in den Nächten die man an diesem Ort verbrachte, etwas seltsames, eine magische Kraft, nach dem Geist der Leute griff und sie willfährig machte. Zwar wurde niemand offensichtlich beherrscht oder kontrolliert, man verlor aber nach und nach seine aggressiven Gedanken und fügte sich fast freudig in die große Menge der Menschen ein. Es war also klar, dass keiner aus der Gruppe länger als unbedingt erforderlich an diesem Ort verweilen durfte.

Schon am zweiten Tag ihres Aufenthaltes in der Stadt, wird die Gruppe Zeuge eines Rituals, dass am Kolosseum durchgeführt wird. Der Prophet segnet eine Gruppe von Predigern vom Balkon des Palastes, der einen Teil des Kolosseums bildet. Obwohl der Prophet verschleiert ist, verdichten sich die Anzeichen dafür, dass es sich dabei um die gefallene Schwertmeisterin Dell handelt (s. Kap. 5 – 9). Gegen Ende der Zeremonie, bahnten sich eine Reihe Soldaten der Flammenden Herzen ihren Weg durch die Menge, und noch ehe die Gruppe den Rückzug antreten konnte, wurde sie von ihnen umzingelt. Man forderte Hachim auf, den Soldaten in den Palast zu folgen, um dort von der Prophetin empfangen zu werden. Die Gefährten hatten keine Wahl, angesichts der Übermacht der Soldaten und der loyalen Menschenmenge um sie herum. Sie vereinbarten mit Hachim, dass sie ihn, falls er nicht bis Sonnenuntergang zurück war, befreien würden.

Die Sonne begann zu sinken, und von Hachim war keine Spur zu sehen. Karas versuchte zunächst, in das Kolosseum einzudringen, was aber die Wächter aufmerksam werden lies. Auf Nachfrage berichtete man den Gefährten dann aber, dass Hachim im Palast verbleiben werde, da die Prophetin ihn am morgigen Tag zu dem lange gesuchten General der Flammenden Herzen ernennen würde. Voller Sorge um ihren Freund schickte die Gruppe Karas in der Nacht erneut in den Palast, diesmal jedoch verborgen durch einen unsichtbar machenden Zauber der von Meister Elarius gewirkt wurde. Auf der Suche nach Hachim wurde Karas Zeuge eines seltsamen Rituals, welches in einer großen Halle von Priestern und Magiern durchgeführt und von der Prophetin überwacht wurde. Vermutlich handelte es sich dabei um den geistesbeeinflussenden Zauber, dessen Auswirkungen einige schon in den vergangenen Tagen gespürt hatten. Bei dem Ritual war auch das Schwert der Prophetin zu sehen und schien wie eine Art Kraftquelle oder Katalysator für den Ritus zu wirken. Bemerkenswert war zudem, dass die Klinge des Schwertes zur einen Hälfte geschwärzt und zur

anderen aus silbrigem Stahl war. Fast wirkte es so, als würden in ihm zwei Seelen um die Vorherrschaft kämpfen. Hachim befand sich an Dells Seite.

Nach Abschluss des Rituals ziehen sich Dell und Hachim auf die Gemächer der Prophetin zurück. Karas folgte ihnen unsichtbar. Im Schlafgemach der Prophetin teilten Dell und Hachim das Bett miteinander, und erst spät in der Nacht zog sich die Prophetin zurück. Nun hatte Karas Gelegenheit, mit Hachim zu sprechen. Der bestätigte ihm, die Vermutungen zu der Bedeutung des Schwertes, war aber nicht zu bewegen, den Palast zu verlassen. Er spürte deutlich, dass ein Zauber ihn beherrschte und weigerte sich, Karas zu begleiten. Da ein Kampf mit Hachim den Zauber auf Karas gebrochen hätte und die Wachen alarmieren würde, musste sich Karas wohl oder übel unverrichteter Dinge zurückziehen.

Am nächsten Tag wurde Hachim öffentlich als General der Flammenden Herzen eingesetzt. Später dann kam es zu Unruhe unter den Menschen in der Zeltstadt. Ein Gerücht machte die Runde. Es sollte zu einem Attentatsversuch auf den Propheten gekommen sein, der Prophet blieb dabei unverletzt allerdings konnte man den Attentäter verhaften und töten. Der Mann der gefasst wurde sollte aus der Oase Hamsa stammen, und man würde nun ein Heer aufstellen, um diesen Ort dem Erdboden gleich zu machen.

Nachdem sich die Ereignis nun so besorgniserregend entwickelten, zogen sich die Gefährten aus Iskendar zurück und verbargen sich im Umland. Von hier aus brachen am Abend der Magier Elarius und Karas erneut auf in den Palast und benutzten dabei einen Teleportationszauber mit dessen Hilfe sie auch Hachim herausbringen wollten. Während die beiden fort waren, beobachtete der Rest der Gruppe den Aufbruch des Mobs nach Hamsa.

Die Nacht verstrich zunehmend und Elarius und Karas kehrten nicht zurück. Irgendetwas war schiefgelaufen. Nach einer längeren Diskussion beschloss der Rest der Gruppe, nach Hamsa zu reisen, denn eine Befreiungsaktion für ihre Gefährten war zu gefährlich.

Eine Woche später erreichten die Freunde dann die Oase. Auf dem Weg dort hin hatten sie die Truppen aus Iskendar überholt und weit hinter sich gelassen. In Hamsa wurde der Tanzier der Oase vor dem anrückenden Heer gewarnt. Aus Dankbarkeit darüber überlies er der Gruppe Kamele, Proviant und einen Führer nach Jula, wohin die Gefährten sofort aufbrachen, um die Stämme, die sich dort sammelten über die neuen Geschehnisse in Iskendar zu informieren.

Zehn Tage dauerte die Reise nach Jula, einer Oase inmitten der Wüste, umringt von hohen Befestigungsmauern und Wohnstädte für etwa fünftausend Menschen. Noch am Tag der Ankunft wurde dem Tanzier der Oase eine Depesche aus Hamsa überreicht und von den Ereignissen der letzten Zeit berichtet. Am nächsten Tag trat dann der Rat zusammen, dem ebenfalls berichtet wurde. Nachdem alle Ereignisse sorgfältig abgewogen wurden, beschloss der Rat von Jula, sich an die Magier von Shamtscha zu wenden. Die Gefährten wurden gebeten, den Botschafter der Magier, Ilandor, dorthin zu begleiten und dort den Magiern zu berichten. Nach fünf Tagen in Jula machte die Gruppe sich auf den Weg, zusammen mit dem Botschafter und einem Führer namens Daran.

Zehn Tage später wurden die Gefährten in Shamtscha von Meister Baschtara, dem obersten Magier des Zirkels der Oase, empfangen und erstatteten dort ebenfalls Bericht. Außerdem baten sie den Zirkel, nach ihren Freunden, Elarius, Karas und Hachim, Ausschau zu halten. Am Tag nach ihrer Ankunft wurden sie deswegen erneut zu Meister Baschtara geleitet, der ihnen mitteilte, dass Karas und Elarius tot seien, offensichtlich wurden sie durch einen Fehler im Zauber des Magiers nicht an ihren Zielort verbracht sondern tief in das Erdreich teleportiert. Hachim hingegen war am leben, allerdings war er nur noch ein Schatten seiner Selbst und bewegte sich auf dem schmalen Grad zwischen Leben und Tod. Er war für ein Lebewesen zu tot jedoch für einen Untoten auch zu lebendig. Es fiel Meister Baschtara schwer, Hachims Zustand zu beschreiben, und keiner verstand so recht, was er meinte. Sicher war jedoch, dass Hachim vermutlich ebenfalls verloren war. *(he)*

Shamsha

17.10

Schwertmeister Rashid Douz, der seit aufkommen des Kultes um die Prophetin auf der Suche nach Informationen ist um die drohende Gefahr abzuwehren, trifft auf die Gefährten. Nach längeren Gesprächen tauschen Sie Ihre bisherigen Erfahrungen und Informationen aus und beschließen gemeinsam gegen die Prophetin vorzugehen.

Beim Rat der Magier wird das weitere Vorgehen diskutiert. Es wird beschlossen, daß die Stämme informiert werden um sich zu sammeln um vereint Iskendar angreifen zu können. Bei dem Angriff wird versucht werden relevante Personen zu töten und nach Möglichkeit Hachim zu retten.

Außerdem soll vorher versucht werden nach Iskendar zu reisen um weitere Information zu bekommen. Nach Möglichkeit soll ein Magier aus dem inneren Kreis entführt werden.

18.10

Gleich am morgen brechen wir auf Richtung Iskendar. Nach Diskussion verschiedener Fortbewegungsmöglichkeiten, wie Teleportation, fliegender Teppich oder Kamel wird sich auf Galwens Überzeugungskraft hin für Kamele entschieden. Ein Magier wird uns in Iskendar wieder auf uns treffen.

31.10

In den frühen Morgenstunden erreichen wir Iskendar. Da uns außer warten auf den Magier kaum Alternativen bleiben, nutzen wir die Zeit um die Stadt näher zu erkunden. Gegen späten Nachmittag findet dieser uns. Vor der Stadt bereiten wir uns auf die gegen Mitternacht geplante Entführung vor. Kurz bevor wir per Dimensionstor in die Schatzkammer gelangen wollen, sehen wir eine große Gruppe Leibwächter der Prophetin angeführt von Hachim aus der Stadt direkt auf uns zureiten.

Gerade noch rechtzeitig konnte der Magier seinen Zauber Dimensionstor wirken um in den Turm zu gelangen. Die Kampfschreie von Hachim, welche tötet sie alle bedeuteten, hallten immer noch in unseren Ohren. Unbemerkt gelangten wir in die Gemächer der Magier. Obwohl unglücklicherweise Alarm durch einen Schutzzauber ausgelöst wurde, konnten wir einen im Schlaf überraschen und uns zusammen mit ihm nach Shamsha teleportieren.

01.11

Viel Informationen können nicht aus dem Magier herausgeholt werden. Einzig, daß die Prophetin für jegliche Magie verantwortlich ist. Die Magier stellen nur zusätzlich Ihre Kraft zur Verfügung. Vermutlich leistet Ihr Schwert, in dem wir die Seele eines hohen Magiers eingefangen vermuten, einen erheblichen Beitrag dazu. Eine weitere Vermutung, daß das Kolosseum für ein mächtiges Ritual benutzt werden soll, scheint sich ebenfalls zu bestätigen.

Vor dem Angriff wird ein letzter Versuch unternommen per Magie in das Gemach der Prophetin zu gelangen um Sie nach Shamshah zu bringen. Kurz gesagt, es gelingt uns die Prophetin zu entführen und in den Turm zu teleportieren, wo sie bereits erwartet wird.

Sie läßt allerdings nicht mit sich reden, kämpft aber um Ihr Leben und stirbt nach einem hartem Kampf. Kurz darauf versucht das Schwert die Macht über anwesende Personen zu erlangen. Zwei Turmwachen lassen dabei noch Ihr Leben. Sofort wird die Umgebung des Schwertes großräumig gesperrt. *(he)*

Die Vernichtung des Schwertes

Am zweiten November diesen Jahres erfuhren wir von Spähern der Magier das das gesamte Heer aus Iskendar unter der Führung von Hachim aufgebrochen ist um das Schwert zurückzuerobern. Uns bleiben ca. 4 Wochen um die drohende Schlacht zu verhindern. Nach kurzer Diskussion ist man sich schnell darüber einig mit höchster Priorität zu versuchen das Schwert zu vernichten. Zusätzlich

werden die Kämpfer der Tanzien in Shamsha zusammengezogen.

Da bisher jeglicher Versuch die Magie, bzw. den Dämonen im Schwert zu bannen, scheiterte beschlossen wir das die einzige wirkungsvolle Möglichkeit eine Zerstörung durch die heißesten Feuer der Welt sein wird, die Waffe muß demzufolge in einen Vulkan geworfen werden. Aufgabe der Magier ist es um das Schwert ein Art Käfig zu bauen, die die geistesbeeinflussende Macht kurzzeitig von uns abhalten wird.

Drei Tage später hatten die Magier diesen Käfig um das Schwert errichtet. Sie teleportierten uns nach Sahatrobast, wo wir das Schwert in den Vulkan Rigos geworfen haben. Nach erfolgreicher Rückteleportation erfuhren wir das Rigos ausgebrochen war. Später berichteten weiterhin, dass Hachim augenblicklich gestorben war, was ein eindeutiges Zeichen für die Zerstörung der Waffe war.

Am folgenden Tag teleportierten wir uns nach Iskendar um die Gemächer der Prophetin zu durchsuchen. Außer den unermesslichen Schätzen bekamen wir keine weiteren Information über das Vorhaben dieses Kultes.

Innerhalb der nächsten Wochen zerstreute sich das führungslose Heer immer mehr, so daß sich am fünften Dezember der klägliche Rest der Angreifer vor Shamsha ergab.

Am sechsten Dezember klären Galwen und Alwik Daran und Rashid über Ihre bisherigen Erlebnisse, insbesondere über Rialon auf. Ohne Zögern waren sich die beiden klar Galwen und Alwik auf Ihrer Mission zu begleiten. Wir beschlossen innerhalb der nächsten Tage nach Kor aufzubrechen.

Jedoch am nächsten Morgen hat sich Samuel von uns getrennt um alleine nach Port Pallas zu reisen. Vorher bat er uns einen wichtigen Boten von Pallas in Anfar zu treffen. Wir brauchten bis Mittag um reisefertig zu sein und brachen auf. *(he)*

Ouvertüre

Am 14. Januar des folgenden Jahres erreichten wir Anfar. Sofort suchten wir vereinbarte Schenke und trafen uns in einem abgelegenen Raum mit Kater Bashim, einer recht merkwürdigen Gestalt und Xuanthil, einem Elfen. Um mehr über Rialon zu erfahren sollten wir uns nach Shogatan begeben. Shogatan ist ein gefürchteter mysteriöser Wald mitten in Sahatrobast, welcher laut Erzählungen von der Zerstörung Sahtrobastes verschont geblieben ist. Es soll niemand der diesen Wald betreten hat, ihn jemals wieder verlassen haben. Noch bevor Kater Bashim uns mehr erzählen konnte, wurden wir von Soldaten und einem Magier des Schwarzen Windes angegriffen. Recht schnell wurde der Kampf beendet, jedoch erlitt Kater Bashim eine so schwere Wunde, dass er die Hilfe von Alwick benötigte. Die Wunder des Priesters verbrannten ihn jedoch, ebenfalls der Magier des Schwarzen Windes verbrannte ale er gestorben war.

Um weitere Fragen zu vermeiden flohen wir zum Hafen, wo Alwick eine Crew von einem Langschiff recht schnell überzeugen konnte uns nach Okwan zu bringen. Weitere Häscher des schwarzen Windes versuchten uns in der Nacht am Hafen zu finden, was Ihnen glücklicherweise nicht gelang.

Am 13. Februar landeten wir in Okwan an und machten uns auf den Weg nach Rashfort. Über das Gebirge gelangten wir ohne weitere Zwischenfälle und kamen so am 26. Februar in Rashfort an. In der Nacht griffen uns wiederum Häscher des schwarzen Windes an, jedoch konnten wir Sie besiegen.

Zwei Tage später machten wir uns auf zu dem geheimen Durchgang nach Sahatrobast und durchquerten den Tunnel. In der nächsten Nacht offenbarte sich uns Daran als Oger Magi. Aus Freundschaft zu Ihm verzichteten wir auf einen Kampf, wollten jedoch keine weitere Minute mehr mit Ihm reisen. Er verließ die Gruppe, folgte Ihr allerdings weiterhin unsichtbar.

Am 9. März erreichen wir den Turm der Magier. *(he)*

[...]

Die schwarzen Drachenboote

Es ist der 27. März, als der Magier aus dem Istaris Mystique die Gefährten südlich der Stadt Anfar absetzt. Raschid lädt alle ein, bei seinen Eltern, einer durchaus betuchten Händlerfamilie, die Nacht bis zum Aufbruch zu verbringen und sich dort auszuruhen. Gerne wird dieses Angebot angenommen. Am nächsten Tag brechen Raschid und der elfische Magier Xuantil dann nach Tschamtscha auf, um dem Rat der Wüstenmagier von den vergangenen Ereignissen und dem drohenden Krieg zu berichten, während der Rest der Gruppe in ein Gasthaus am Hafen umzieht und Bruder Alvik sich um eine Schiffspassage bemüht, um die Stadt zu verlassen und es den Häschern der Gruppe möglichst schwer zu machen, ihrer Spur zu folgen.

In dem Gasthaus treffen die Gefährten auf einen älteren Mann namens Nisien, der sie anspricht und die Gruppe bittet, sie begleiten zu dürfen. Nisien erzählt er stamme aus den Flusslanden und sei vom Obersten Druiden Hagalun geschickt, der wiederum von der ehrenwerten Druidin Altara aus Okwan von den Legenden, die sich um die Gefährten ranken, unterrichtet wurde. Nisien selbst ist ein Erzdruide und nachdem Bruder Alvik seine Götter befragt hatte und keine Gefahr in dem Mann sah, wurde ihm gestattet, mit der Gruppe zu ziehen.

Am nächsten Morgen brachen Meister Galven, Hachim, Karas, Bruder Alvik und der ehrenwerte Nisien denn mit einem Handelsschiff Richtung Koghaven in Okwan auf. Die Überfahrt sollte zwei Tage dauern, da man unterwegs noch einige Dörfer an der Küste ansteuern wollte.

Am Morgen des 30. näherte sich das Schiff dann dem Dorf Nowgar an der Südküste Okwans, doch von weitem konnte man schon sehen, dass die Gebäude ausgebrannt waren. Ein seltsames Drachenboot lag an dem kleinen Anleger, während alle anderen Boote im Hafen versenkt waren. Seltsam deshalb, weil es völlig schwarz war und einen Heckaufbau hatte. Der Kapitän des Handelsschiffes war nur schwer dazu zu bewegen, die Gruppe zu weiteren Untersuchungen mit einem Beiboot an Land zu bringen.

Das Dorf war menschenleer, alles war niedergebrannt, von den Einwohnern keine Spur. Am Mast des durch Pech geschwärzten Schiffes war ein kleiner Junge in Lumpen gebunden. Er lebte noch, war aber völlig verschreckt und sprach kein Wort.

Bei der Untersuchung des Heckaufbaus, wohl der Kajüte des Kapitäns, sprangen Karas und Galven aus dem Schatten des Raums plötzlich zwei riesige Hunde mit rot leuchtenden Augen entgegen - Höllenhunde, denn aus ihrem Maul spie Feuer. Der Kampf war kurz und endete mit dem Tod der dämonischen Kreaturen - doch irgendetwas war seltsam. Karas meinte kurz eine Bewegung in der Kajüte gesehen zu haben und wie etwas an ihm vorüberhuschte - doch dort war nichts. Die Gefährten sollten erst viel später feststellen, um was es sich dabei gehandelt hatte und wie knapp sie nur dem Tod entronnen waren!

Fast schon wollten alle wieder mit dem Beiboot übersetzen, als ein Ethling von Norden her in das Dorf kam. Sein Name war Gross. Er war wohl schon am vergangenen Abend hier eingetroffen und hatte vom fernen Waldrand beobachtet, wie das Dorf brannte, konnte aber keine Einzelheiten dazu berichten. Er selber stammte aus Earnagaard und war auf der Suche nach der Gruppe, weil Leute aus den Nordlanden ihre Hilfe benötigen würden und deswegen schon bis zu den Ethlingen gereist waren, um die Gruppe ausfindig zu machen.

Gemeinsam mit dem Ethling fuhren Karas, Galven, Hachim, Nisien, Alvik und der befreite Junge dann mit dem Handelsschiff nach Koghafen. Dort befand sich schon ein Drachenboot der Nordmänner, die den Auftrag hatten, die Gruppe ins Nordland zu verbringen. Während Gross mit dem Jungen zurück blieb, lief das Drachenboot mit der Gruppe an Bord am nächsten Morgen nach Lindesness aus.

Im Laufe der Seereise wurden noch zwei weitere niedergebrannte Dörfer an der Küste gesichtet, bevor das Schiff am Mittag des 21. April in Lindesness einlief. Olaf Björns, oberster der Priester

aus Gol, befand sich ebenfalls in dem kleinen Dorf, doch vor dem Treffen mit ihm am nächsten Tag sollte zunächst einmal ausgiebig gefeiert, alte Bekanntschaften gepflegt werden, und Hachim sah zum ersten mal seinen Sohn, den er vor über sechs Jahren hier zeugte.

In der Hütte des Dorfpriesters empfing Olaf Björns dann die Gefährten zur Mittagsstunde und erzählte eine schauerliche Geschichte. Die Priester der nordischen Götter verlieren mehr und mehr ihre Mächte, was darauf zurück zu führen ist, dass die Götter schwächer würden. Niefelheim, die Heimat der Götter wurde überfallen und ist nun verlassen. All dies sollen Vorboten des letzten Gefechts, bei den Nordmännern Ragnaröck genannt, sein. Die Nordmänner hatten Gesandte auf das Festland geschickt, und auch die Priester der Ethlinge haben erste Anzeichen dafür bemerkt, dass ihre Mächte schwinden. Bisher hatte niemand eine Erklärung für all diese seltsamen Ereignisse, allerdings sind im vergangenen Jahr erstmals diese seltsamen Schiffe, die die Gruppe schon in Nowgar sah, auf den Meeren aufgetaucht und haben die ersten Dörfer verwüstet. Da man sonst keine Erklärung hatte, forschte man nach der Herkunft dieser altmodischen Boote und fand heraus, dass vor hundertfünfzig bis zweihundert Jahren eine Gruppe Nordmänner nach Nordwesten aufgebrochen war und dort einige ferne Inseln besiedelt hatte. Diese Nordmänner bauten Schiffe dieser Art. Also beschloss man, Kundschafter dorthin auszuschicken. Dies war vor mehr als einem halben Jahr. Keiner dieser Kundschafter war seitdem wieder zurück gekehrt.

Nachdem Olaf mit seiner Geschichte geendet hatte, bat er die Gruppe um ihre Hilfe. Der Hohepriester war überzeugt davon, dass es der Gemeinschaft bestimmt sei, eine entscheidende Rolle in dieser Angelegenheit zu spielen und berief sich dabei wiederum auf die alte Prophezeiung der Auserwählten, um die es sich bei den Gefährten handeln soll.

Zwei Tage später stachen die Gefährten mit einem Drachenboot und zwanzig Nordmännern in See. In der Nacht zum 2. Mai kam es dann zu der ersten unheimlichen Begegnung mit einem der Geisterschiffe. Da es nicht mehr möglich war, dem schwarzen Drachenboot auszuweichen, beschwor Nisien die Mächte der Natur herauf und schickte ein Feuerelementar an Bord des Geisterschiffes. Die Flammen verschlangen das Schiff und alles was in ihm hauste.

Nur zwei weitere Tage später zog dann am helllichten Tag Nebel auf, so dicht dass man bald schon die Hand nicht mehr vor Augen sah, und wiederum tauchten zwei dieser schwarzen Boote auf, aber es gelang auch diesmal, beide Schiffe zu versenken ohne in einen Nahkampf mit etwaigen Kreaturen, die an Bord dieser Schiffe vielleicht hausten, verstrickt zu werden.

Am 8. Mai kamen dann die Inseln in Sicht. Die Gruppe steuerte zunächst die etwas kleinere südliche Insel an, auf der sich ein alter Leuchtturm befand. Dieser war sogar bewohnt von einem Mann namens Jan Iwersen, einem alten Mann, der sich nach dem Tod seiner Familie von der Hauptinsel hierher zurück gezogen hatte. Er konnte leider nicht von anderen Drachenbooten, die etwa vor einem halben Jahr hier eingetroffen sein sollten, berichten, verwies aber auf das Dorf Svalsvik, was an der Ostküste der Hauptinsel liegen soll. Dennoch erzählte er ein wenig über die Insel auf der er lebte. Weiter südlich soll es wohl Hügelgräber geben, deren Herkunft nie geklärt wurde, manchmal würden die Toten sich auch aus ihren Gräbern erheben und auf der Insel wandeln, nie jedoch ihn in seinem Leuchtturm behelligen.

Die Gefährten schlugen mit den Nordmännern für den Abend ihr Lager an der Küste der Insel auf, jedoch begann mitten in der Nacht ein seltsamer Spuk. Zunächst hörte man sie nur stöhnen, dann erschienen sie aber auch auf den Kuppen der Dünung: untote, wandelnde Körper, eingefangen in einem seltsamen leuchten. Hastig wurde das Lager abgebrochen und mit dem Drachenboot hinaus aufs Meer gefahren nur um ein weiteres grausiges Monster zu entdecken. Am Himmel näherte sich von der großen Insel ein gewaltiger Skelettdrache, der allerdings kein Interesse an dem Dracheboot fand und sich über die Insel südlich des Schiffes entfernte.

Am nächsten Morgen machte sich das Drachenboot auf zu der größeren Insel und erreichte gegen Mittag das Dorf Svalsvik mit etwa dreihundertfünfzig Einwohnern, einem Gasthaus und von Palisaden umgeben. Der Wirt, Joseph Barn, der Kneipe mit dem bezeichnenden Namen "Basttölpel" gab sich allerdings sehr zugeknöpft. Auch er hatte keine Drachenboote in den vergangenen Monaten

hier eintreffen sehen. Zu einem längeren Gespräch kam es allerdings nicht, da schon bald einige grobschlächlige Gestalten auftauchten, deren Anführer sich Gunnar Daily nannte und sich als Hauptmann der Wache ausgab. Diese Herren machten den Gefährten unmissverständlich klar, dass sie hier unerwünscht seien, und da man zunächst keinen Ärger vom Zaun brechen wollte, verließ man Svalsvik noch am selben Tag.

In den frühen Nachtstunden war das Drachenboot dann wieder an der Küste der Leuchtturminsel. Ein Gespräch mit dem alten Jan ergab, dass dieser Skelett-Drache schon seit etwa zwei Jahren immer mal wieder auftauchte aber niemand wüsste, woher er kommt.

In der Nacht tauchten dann plötzlich zwei schwarze Drachenboote im Norden auf und näherten sich der Insel. Zur gleichen Zeit hatten sich im Süden zahlreiche Untote aus ihren Gräbern erhoben und drängten auf den Strand. Es kam zu einem Kampf, und schon bald stellte sich heraus, dass auf den Schiffen neben den Höllenhunden noch ein weitaus erschreckender und vor allem unsichtbarer Gegner war - Banshees! Und obwohl ein seltsamer Fluch sich über das Schlachtfeld legte, der alle Magie ins Gegenteil verkehrte und der Feind zahlreich war, konnte die Gruppe die Monster zur Strecke bringen und siegreich aus dem Gefecht hervorgehen.

Und während man sich um die Verletzten kümmerte und den Göttern dankte, dass sie schlimmeres verhindert hatten, dämmerte der Morgen des 10. Mai. *(he)*

Thyrion, Ismael und Elisir

Der Morgen des 10. Mai war in den ersten Augenblick ein schaurig schönes Bild. Die Leichen unserer nordischen Begleiter lagen zwischen den Knochen und Leibern der jetzt hoffentlich endgültig Toten, die uns in der Nacht bedrängt hatten. Das Rot der Sonne gab dem schwarz quellenden Rauch der aus von den schwarzen Drachenbooten aufstieg etwas monstroses.

Wir begaben uns zueigig daran die toten Nordmänner aufzubahren und kümmerten uns auch um die anderen Knochen, die auf einem separaten Scheiterhaufen verbrannt werden sollten. Von Jan dem Leuchtturm-Mann hatten wir an diesem Morgen noch nichts gesehen.

Doch mitten in der Arbeit wurden wir vehement gestört und mussten die Schwerter, Hämmer und Bögen schon wieder zurecht rücken. Nur 30 Meter den Strand hinab schoss in der Morgenröte ein mehrere Schritt durchmessender Lichtstrahl aus dem Himmel zu Boden. Der Sand unter unseren Füßen begann leicht aber bestimmt und beständig zu vibrieren. Hachim und Galwen begaben sich flux in unmittelbare Nähe des Lichtzylinders während Karas, Nisien und Alvik als auch die Nordmänner in einigem Abstand ausharrten.

Die Lichtsäule fing aber auch schon an ein leichtes Pulsieren zu erzeugen und wie ein Feenfeuer grüne, blaue und rote Lichtkugel spiralförmig aus dem Inneren herauszuschleudern. Der Erzdruide ging auf Nummer-Sicher und beschwor am Strand eine Dornenhecke, mitten hinein in den Lichtkegel.

Und wieder wurden wir belehrt, dass sowohl die Götter, Mutter Erde und Magie auf dieser Insel nicht die volle Gewalt haben. Die Hecke wurde zurückgeschleudert und schien sogar noch ein wenig verändert worden zu sein. In sekundenschnelle wickelten sich Lianen um die Füße von Nisien und rissen ihn in die Höhe, so dass er unversehens kopfüber hing. Alvik schnitt ihn los und die Lianen verschwanden so schnell wie sie gekommen waren.

Um die Säule herum erschien nun eine Art Hitzeflimmern das die Sicht auf das Zentrum noch mehr verschlechterte. Karas meinte plötzlich eine Gestalt im Inneren ausmachen zu können, nahm durch die zusammengekniffenen Augen Mass und entließ einen Pfeil von der gespannten Sehne. Der Pfeil verschwand im Licht, aber es war zumindestens kein Schrei zu hören und auch die Magie, die hier augenscheinlich wirkte liess nicht ab.

Das Zittern des Bodens nahm nun mehr und mehr zu verstärkte sich aber unheimlich direkt vor der Säule. Der lose Sand hob sich vom Boden ab und fing an zu zeichnen. Wir sahen die Inselgruppe von oben mit dem Leuchtturm und den Booten, die gerade am Strand anlegten. Darauf folgten ein

paar schemenhafte Gesichter und wie dann sich die Skelette erhoben und auf die Sandgruppe zu wankten. Die Schlacht von gestern zeichnete sich im Sand nach. Immer naeher und naeher wurde das Geschehen vom Sand wieder gegeben, bis sich schliesslich der Kopf eines Knochendrachen aus dem Sand schaelte und uns anblickte. Mit einem dumpfen Grollen explodierte der Drache und wirbelte Sandkoerner den nahestehenden in die Augen.

Als jeder wieder klar sehen konnte, war der Spuk vorbei. Das Licht war weg. Der Sand legte sich wie in Zeitlupe wieder auf den Strand. Dort wo die Lichtsaule uns eben noch geblendet hatte stand eine Person. Gekleidet in einer einfachen grauen Robe, an der ein Wind, der aus allen Richtungen zu kommen schien, riss. Beide Haende waren erhoben. Die rechte in einer komplizierten Handstellung verknotet, waehrend die linke einen weissen knorrigen Stab festumklammert hielt. Der Kopf war leicht gesengt und die Kapuze hinderte den normal-grossen die Sicht auf das Gesicht des Erschienenen. Aber Galwen der von unten herauf schaute, erkannte den Sa'Ha Nesti sofort. Chinook fiel genau in dem Moment wie ein gefaellter Baum um und landete hart im Sand. Der Ethling kuemmerte sich selbstredend sofort darum den Elfen wieder zurueck zu den Lebenden zu holen und seine durchs schmieden gestaehlte Hand krachte einige Male links und rechts in das Gesicht des zartbeseiteten Magiers.

Nachdem der dann endlich wieder das Bewusstsein erlangt hatte, wurde sich kurz ausgetauscht. Die Sachen, die Chinook noch in der Feste in Shogotan erledigen wollte, waren erledigt und es war wieder Zeit gewesen, uns bei unseren Unterfangen hoffentlich unter die Arme zu greifen. Warum der Zauber so ein eigenartiges Ergebnis hatte wusste er selber nicht. Aber er nahm an, da er den Zauber von einer Schriftrolle abgelesen hatte, wer immer auch ihn verfasst hatte genau diesen pomposen Auftritt beabsichtigt hatte. Der Elf schien aber nicht sonderlich bekuemmert, bis auf die Tatsache dass er durch den Zauber in Ohnmacht gefallen ist.

Nisien gab sich noch skeptisch, instruierte den Elfen aber darueber, dass zumindestens seine eigene Magie auf dieser Insel nicht ganz funktional war. Nach einem kurzem Experiment, war der Elf aber erst zuversichtlich. Sollte aber schon bald eines besseren belehrt werden.

Die Arbeiten am Strand wurden vollendet und dann begaben wir uns erneut hoch zum Leuchtturm. Jan war sichtlich verstoert und hatte sogar eingenaesst aufgrund der Geschehnisse an seiner Kueste. Wir beschliessen eine Ruine die mehr oder weniger in der Mitte dieser Insel liegen soll zu erkunden, um vielleicht ein wenig mehr zu erfahren was hier vor sich geht.

Da die Aufraumarbeiten aber sehr lange gedauert haben wird der restliche Tag zur Erholung genutzt.

Die Nachtwache ist bis auf zwei Zwischenfaelle problemlos. Aus Richtung Svalsvik ist Feuerschein zu sehen oder etwas in der Art und die Magie von Alvik schlaegt fehl, so dass er seit Jahren zum ersten Mal wieder einen normalen menschlichen Schlaf geniessen muss.

In den folgenden drei Tagen wenden wir uns ganz der Erforschung dieser Insel. Am spaeten Abend des ersten Tages erreichen wir die Ruine. Ein zerfallener Turm und ein bis auf die Grundmauern zerstoertes Nebenhaus. Die Gegend wird untersucht und am Fusse des Turms findet sich eine immer noch intakte Falltuer. Mit vereinten Kraeften wird an dem eisernen Ring gerissen, aber trotzdem bewegt sie sich keinen Stueck. Schliesslich und endlich kommt Chinook zu dem Schluss, dass es nur durch Magie moeglich waere, solchen Anstrengungen zu widerstehen und bannt die Magie von der Bodenluke.

Ohne weitere Anstrengungen schwingt die Falltuer auf. Dadrunter befindet sich das verwuestete und wahrscheinlich schon seit hunderten von Jahren verlassene Labor eines anderen Magus.

Viel ist aber nicht mehr herauszubekommen und so belaesst man die Buecher dort unten erstmal verschlisst die Luke wieder und sucht sich einen sicheren Ort zum naechtigen. In der Nacht ist von Huegelgraebnern die wir auf dem Hinweg passiert hatten ein Leuchten auszumachen, aber nichts und niemand behelligt uns in dieser Nacht.

Am naechsten Tage widmet sich vor allem der Sa'Ha Nesti um weitere Forschung. Nachdem ein Buch durch Magie in einen besseren Zustand wieder versetzt wurde, erfahren wir dass diese

Gebäude wohl von Gelehrten erbaut worden sind. Sie sind anscheinend hier her gekommen um einen weisen Mann namens Thyrion zu treffen, um über die Geschehnisse in der Welt zu diskutieren. Das Buch ist von einem Mann namens Ismael verfasst und anscheinend verheiratet sich Thyrion mit jemanden aus dem Gefolge Ismaels, eine Frau namens Elisir.

So weit so gut. Ein so gesicherter Raum hat noch andere Geheimnisse die es zu entdecken gilt. Ein Magie entdecken enthüllt genau diese Vermutung. Mehrere Wände in dem Keller strahlen eine nicht unbedeutende magische Aura aus. Nach dem der erste Bann Versuch schief geht und ein wenig Panik verbreitet, gelingt der zweite.

Eine Stahltür wird sichtbar. Die aber genauso gut gesichert ist wie die Falltür. Schieben und ziehen bewirkt gar nichts und leider ist auch kein Verschlussmechanismus zu entdecken. Der muss wohl auf der anderen Seite sein. Nisien ruft Mutter Erde an und verwandelt Stein zu Schlamm. Unmengen von Schlamm fließen um die Tür herum herunter und wir haben schon Angst, dass gleich der Kellerraum einstürzt. Letzteres tritt glücklicherweise nicht ein, doch leider bleibt die Stahltür auch unbeeindruckt stehen. Ein Klopfen erledigt das Problem. und ein weiteres Drücken schiebt die Stahlflür auf.

Dahinter erstreckt sich ein langer Gang der laut Galben in südliche Richtung führt.

Am Ende des Ganges befindet sich eine gewaltige Höhle mit einer unangenehmen Überraschung darin. Der Knochendrake, der nur ein paar Tage zuvor über unsere Köpfe geflogen ist, sitzt mittendrin und funkelt uns aus blauen und mal rot glühenden Augen an. Der Drake verhält sich ruhig, so dass wir erst einmal versuchen an den einzigen sichtbaren Ausgang aus der Höhle zu nehmen. Doch wir sind nur wenige Schritte gekommen, da spricht der Drake uns an. Ismael, bist du es?

Eine lange und nervenaufreibende Unterhaltung stellen wir folgendes fest. Der Knochendrake heisst Thyrion. Oh,oh Ismael das wirft ein ganz neues Licht auf dich. Aber der Knochendrake ist verrückt. Ruft nach Ismael und nach seiner Gefährtin Elisir. Aber in einem kurzen Moment von Klarheit, beichtet er uns dass er von einer Schlange gerufen wird. Leider will er uns aber nicht sagen, wo sich diese Schlange befindet. Wir beschliessen den Knochendracken auf andere Art und Weise zu vernichten. Vielleicht eruebrigt sich ja das Problem, wenn diese Aufgabe gelöst ist, weswegen uns die Nordmaenner hierher gebracht haben. Ansonsten muessen wir wohl noch eine Stippvisite auf unserem Rueckweg machen, denn ein Knochendrake sollte das Antlitz dieser Welt nicht weiter beschmutzen. Darueber sind wir uns alle einig.

Wir reisen zurueck zum Leuchtturm und werden dort am naechsten Tag diese Insel verlassen. Auf nach Svalsvik denn dort wollen sich einige Jungs noch etwas eingehender mit Gunnar unterhalten. Auf der Schiffsreise wird noch ein weiteres Buch von dem Elfen-Magier studiert. Dort wird berichtet, dass Thyrion ein ehemals goldener Drake war, aber dieses Magie Phenomen irgendwann vor grauer Vorzeit einsetzte. Daran starben Elisir und Thyrion waehrend Ismael in jahrelanger Forschung zu keinem Ergebnis kam, woher dieses Phenomen kommt und wie man dagegen angeht. Er und seine Gefolgschaft mussten zu guter letzt die Insel verlassen, da es zu gefaehrlich wurde, da immer mehr Zauber schief gingen.

Am 15. Mai erreichen wir nachmittags den Pier von Svalsvik und werden wieder unangenehm begruessst. Vorher hatte Hachim fliegenderweise noch ein Leuchfeuer besucht und konnte dort von einem 16-jaehrigen auch nicht wirklich etwas sinniges erfahren. Gunnar stand mal wieder vor uns bruellend und maulend wie wir ihn kannten. Erst auf unsere Bitte, ob wir denn ins Hinterland duerften, wurde er freundlich. Aber bitte. Gerne. Den anderen Nordmaenner wurde gesagt sie sollten wieder zurueck zum Leuchtturm wir wuerden schon nach ihnen rufen wenn wir sie braeuchten, um hier wieder wegzukommen.

Wir drangen nun also ins Hinterland von Svalsvik ein. Nur ein paar Stunden gingen wir, bevor es auch schon wieder daemmete. Wir suchten einen geeigneten Lagerplatz und begannen uns fuer die Nacht herzurichten. Der Druide legte einen Zauber auf einen der Baeume und sagte wir sind fuer die Nacht geschuetzt und koennten alle ruhig schlafen. Doch noch bevor wir uns alle schlafen

gelegt hatten, verkehrte sich die Magie und der Baum stand lichterloh in Flammen. Der Druide sprang auf und versuchte zu retten was zu retten war und wir anderen halfen, bis Karas etwas hoerte.

Vom Norden kam eine gewaltige Front Skelette auf uns zu. Aber nicht nur in menschlicher Groesse auch riesenhafte und welche auf vier Beinen rollten auf uns zu. Dazwischen Daemonenhunde und dahinter hoerten wir das Jaulen von Geistern. Alvik rief seine Goetter an doch das versagte.

Chinook begab sich in die erste Reihe, hob seinen Stab in die Luefte und murmelte ein Donnerrollen. Aus dem Stab schoss ein Feuerball und nahm gewaltige Ausmasse an. Nahezu die gesamte Ebene vor ihm stand in einem waberenden feuer-orange-rot. Dann legte sich ein blauer Schleier um alles und fuer einen kurzen Augenblick waren die Skelette nicht mehr zu sehen. Man hoerte eine Detonation, doch sehen konnte man aufgrund des Schleiers immer noch nichts. Als er schliesslich verschwand rannten die Skelette ungestoert weiter auf uns zu. Im Chor schrien wir. Nach Svalsvik! Lauft! *(he)*

Björkelund

Kurz nach Mitternacht hatten wir unsere Sachen gepackt und zogen uns in Richtung Svalsvik zurück. Die Horde von Untoten liessen wir alsbald hinteruns, waren uns aber sicher, dass wir uns bis zum Morgengrauen keine lange Rast erlauben durften. Der Ethling mit seinen etwas kürzeren Beinen schritt vorne mächtig aus, wir anderen hinterdrein.

Nach und nach näherten wir uns wieder dem Tellerrand, dieser eigentümlichen Insel und die Mondsichel beleuchtete düster den Hügelkamm vor der Steilküste. Doch lange sollte unsere Freude nicht währen, dass wir uns bald in Sicherheit befinden würden. Entlang der ganzen Küste stieg Nebel auf, was zu dieser nächtlichen Zeit doch sehr ungewöhnlich war. Langsam und bedächtig näherten wir uns dem Nebel als auch letzterer uns.

Wir hatten schon zu viele schlechte Erfahrungen mit bösen Überraschungen im Nebel gemacht als das wir uns ungeschützt diesem drohenden Unheil aussetzen wollten. Der Erzdruide rief den Wind an und um uns herum bildete sich erst eine kleine Windhose, die aber binnen weniger Minuten zu einem ausgewachsenen Torando anwuchs und wir in seinem Augen, immer die Nähe Nisiens suchend. Der Nebel konnten diesen Orkan nicht durchdringen, zog sich aber in Schlieren die Windmauer hoch, so dass der Orkan bald eine milchig weisse Farbe hatte. Wir gingen so eine ganze Zeit lang, bis aus unerklärlichen Gründen der Orkan leuchtende Kugeln anfang eigenmächtig zu produzieren. Nisien erkannte die Gefahr sehr schnell und liess den Zauber fahren bevor schlimmeres passieren konnte.

Der Orkan verebbte doch Nisien gab sich noch nicht geschalgen. Wieder rief er die Mächte der Elemente an und um uns herum entstanf eine Hitzekugel an der der Nebel zischen und pfeifend verdampfte. Nur leider wurde der Nebel viel weiter an uns herangelassen, so dass wir irgendwann vom Weg abkamen, was uns aber auch nur auffiel weil wir plötzlich vor einer Holzhütte standen die wir auf unserem Hinweg noch nicht gesehen hatten. Um die Hütte herum waren kleinere Posten aufgebaut worden auf dem Schutzrunen angebraucht worden waren.

Weiterlaufen hatte keinen Sinn mehr, da wir die Orientierung verloren hatten. Nisien und Chinook sollten sich schleungst hinlegen, um für einen evtl. Kampf gut gerüstet zu sein, sollten uns die Untoten genügend Zeit lassen. Der Rest bewachte die Hütte.

Natürlich wurde dem Druiden und dem Zauberkundigen nicht genug Schlaf gewährt. Zu früher Morgenstund griff ein Rudel Höllenhunde an, die uns mit ihrem Odem immer weiter zusetzten. Und hinter ihnen kam das Skelletherr. Alle wieder versammelt war es klar. Wir mussten einen Durchbruch schaffen und dann laufen, laufen, laufen.

Galwen und Hachim vorne weg und Chinook direkt dahinter, ging es erstmal los. Ein Blitzstrahl aus den Händen von Chinook schiessend, produzierte ersteinmal eine tiefe Schneise, in die sich der Ethling und der Mann aus dem Süden wacker hineinwarfen.

Was die drei vorderen allerdings nicht wirklich mitbekamen, dass in deren Rücken unterdessen drei Reiter aufgetaucht waren. Allesamt Frauen in unterschiedlichen Rüstungen. Alvik bekam vor Staunen die Kinnlade gar nicht wieder hoch, stammelte aber die drei Namen der Valkyren. Die Totenholer waren Swanhild, Brigitte und Brunhilde. Die drei warnten Alvik sie sollten sich nicht auf dieses Gefecht einlassen sondern lieber Schutz in der Hütte suchen. Alvik gab das weiter, doch die drei in den vorderen Kampfreihen bekamen davon selbstredend nicht viel mit.

Der Halbfelf Karas machte sich daran sich nach vorne durchzuschlagen um die Kämpfenden zu warnen. Wenig später waren wir alle wieder in der Hütte vereinigt und beobachteten das Schauspiel. Doch auch hier wurden wir bedrängt. Die Schutzpfeiler waren wohl schon sehr morsch und nach einiger Zeit fielen diese endgültig um. Doch die drei Valkyren hatten schon ganze Arbeit geleistet. Uns stellten sich noch ein paar ogerhafte Skelette, doch mit sicheren Schlägen wurden diesen endgültig der Gar ausgemacht.

Im Osten erschien ein rot-gelbes Band und Swanhild kam unverletzt auf uns zu. Wir bombadierten sie mit Fragen über alles mögliche, aber viele Fragen konnte sie nicht beantworten. Nur an Alvik kam die Warnung, dass er auf dieser Insel wie ein Leuchtfeuer wirke, was auch immer das für Konsequenzen haben mag. Die drei verabschiedeten sich von uns und wünschten uns noch viel Erfolg auf unserer Queste und verschwanden in der aufgehenden Sonne.

Nach kurzer Beratung war sofort klar, dass wir Alvik natürlich mitnehmen würden und nicht zurück nach Svallvik aufs Schiff schicken würden. Wir brachen also wieder auf in Richtung Björkelund, der Stadt von der uns Jan der Leuchtturmwächter erzählt hatte.

Nach ausreichend Schlaf geht die Reise dann weiter. Nisien erkundet noch während des Tages Björkelund, was aber eigentlich genauso aussieht wie Svallvik und auch nicht grösser oder prachtvoller ist. Der Rest erreicht zu später nachmittäglichen Stunde einen Posten an dem wieder diese Schutzrunen angebracht worden waren. Scheint ein geeigneter Ort zum Rasten zu sein. Die üblichen wachen können sich endlich mal wieder die Beine in den Bauch stehen, denn nichts passiert.

Noch in der Nacht beschliessen wir, falls dort auch ein so ungehobelter unfreundlicher Kerl wie Gunnar sein sollte, dass wir mit Waffengewalt drohen und sogar auch einsetzen würden.

Kurz vor mittag erreichen wir das Dorf und erbeten Einlass. Fast wie es zu erwarten war. Reagiert keiner. Nisien kümmert sich darum, das Tor zu öffnen, denn nachdem schon der erste Pfeil auf uns abgeschossen wurde, ist Eile geboten. Ein grosser Braunbär steht vor uns der gerade den Balken vom Tor weggeschoben hatte. Ein Trupp von Bogenschützen hat den armen Nisien aber schon seit geraumer Zeit unter Beschuss. Chinook greift ein, tritt vor murmelt ein paar Worte und vor Angst ergreifen die Heckenschützen die Flucht. In Ruhe kann man ins örtliche Gasthaus gehen und seine Fragen stellen.

Ein paar Misslungene Zauber aber ein erfolgreicher später wird Halwa der Büttel und Egil der Wirt befragt. Beide scheinen eine Abneigung gegen Alvik zu haben, da er böse Götter anbetet. Soso, hier scheint ein massives Missverständnis vorzuliegen, doch Alvik will seine Macht hier nicht unter Beweis stellen. Nach einer nervenaufreibenden Unterredung wissen wir, das nördlich von diesem Ort eine Feste steht, die über mehrere hundert Bewaffnete verfügt. Oberhaupt dieser Feste, die Niefel geschimpft wird, ist eine Person die Hagar heisst mit Beinamen auch die Schlange. Thyron der Knochendrache fällt uns natürlich sofort wieder ein der, davon erzählte, dass er von einer Schlange gerufen würde, dem Rufen aber noch widerstehen könne. Hagar selbst scheint uralte zu sein, denn seit dem man denken kann gibt es schon diesen oder diese Hagar. Viel mehr erfahren wir nicht. Zunächst können wir unbesorgt schlafen im Gasthaus, doch mitten in der Nacht steht es auf einmal in Flammen. Wir wollen noch unsere Hilfe beim löschen anbieten, als auch schon wieder die ersten Pfeile auf uns zu fliegen. Wir nehmen ein nahestehendes Familienhaus ein und halten die Bewohner als temporäre Geiseln, zu unserem eigenen Schutz und können dann auch bis zum nächsten morgen schlafen.

Das Dorf wird zügig verlassen, nur Nisien kümmert sich noch um ein paar der Schutzrunenpfeiler,

die im übrigen auch aus der Feste geliefert werden und wohl auch bezahlt werden müssen. Eine Axt entledigt sich ein paar dieser Pfeiler. Chinook ist unterdessen mit einem Zauber beschäftigt und unterhält sich für ein paar Augenblicke mit dem Knochendrachen. Er bittet ihn zu einem Gespräch heute Nacht, in der man das weitere vorgehen gegen diese Schlange koordinieren kann.

Die Nacht vom 18. Mai wird aber wieder ungemütlich. Abermals finden wir so einen Schutzpfeiler an dem wir Lager machen, doch die mittlere Wache weckt alle. Skelette waren auf dem Vormarsch und als wir die ersten paar wandelnden Knochen sahen, gellte der Schrei einer Todesfee durch die Nacht.

Chinook und Hachim wurden weiss vor Angst und nahmen die Beine in die Hand und wollten fliehen, um damit in ihr sicheres Verderben zu laufen. Galwen stürzte sich auf den Elfen und riss ihn zu Boden, doch Karas hatte mit dem wendigen Südmann nicht soviel Erfolg. Hachim verschwand in der Nacht. Karas liess seine ganze Wut darüber an den schon wieder auftauchenden Höllenhunden aus, die er systematisch niederschmetzelte, während Galwen leider zur Untätigkeit verdammt war, da Chinook immer noch weglaufen wollte. Mitten im Kampf rauschte einmal ein gewaltiger Schatten über unsere Köpfe. Wahrscheinlich Thyron, doch landen tat er nicht.

Kurze Zeit später waren die feuerspeienden Hunde tot und der Elf hatte sich auch wieder beruhigt. Zwei Probleme blieben uns jetzt noch zu bewältigen. Hachim suchen und Skelette bekämpfen, denn der Schutzpfeiler stand lichterloh in Flammen.

Die ersten Knochen sahen wir bereits wieder durchs Dickicht wanken. *(he)*

Nifel

Glücklicherweise graute schon alsbald der morgen und auch die Todesfee liess sich nicht noch einmal blicken. In unserem Zustand war das auch besser so. Selbst der sonst immerfette Ethling war durch den Odem der Höllenhunde übel zugerichtet worden, nur weil er den Sa'Ha Nesti vom weglaufen bewahrt hatte.

Die Unverletzten machten sich schleunigst auf die Suche nach Hachim, der durch den Schrei der Todesfee von uns getrennt worden war. Die Suchaktion dauerte erstaunlich kurz, denn schon nach einer halben Stunde waren wir alle wieder beisammen.

Wir machten uns, nachdem wir in Ruhe unser Frühstück zu uns genommen hatten und unser Wunde zumindestens grob mit Verbänden versorgt worden waren, wieder auf in Richtung Nifel. Eine ungefähre Ahnung, wo wir uns auf dieser verfluchten Insel befanden, hatten wir. Aber trotzdem kamen wir an diesem Tage nicht zur Küste, die wir eigentlich schon gegen mittag hätten erreichen sollen. Wiedermals verwandelte sich Nisien in einen Vogel und erkundschaftete die nähere Umgebung aus der Luft. Er stellte fest, dass wir nur unwesentlich von unserer ursprünglichen Positionen entfernt wieder unser Nachtlager aufgeschlagen hatten. Der Magier meinte, dass es mächtige Illusions- oder Verwirrungszauber gäbe, die uns tagelang zum Narren halten würden.

Am nächsten Tag flog Nisien einfach vor und der Rest folgte. Nisien konnte buchstäblich sehen, wie sich die Landschaft unter ihm immer wieder veränderte, um unwillkommene Reisende am weiterkommen zu hindern. Mit des Druiden Hilfe erreichten wir allerdings an diesem Tage die Küste und konnten ihrem Verlauf problemlos folgen. Der Fortgang der Reise wurde nur kurz durch ein paar aggressive Harpien gestört, mit denen allerdings Hachims Klinge sehr kurzen Prozess machte.

Der folgende Tag brachte abermals Probleme mit sich. Wir hatten diese Insel der Inselgruppe nun fast komplett von Süden nach Norden durchwandert und von der Feste Nifel fehlte immer noch jede Spur. Das einzige was wir sehen konnten, war die nächste Insel, die aber durch einen etwa einen Meilen breiten Streifen rauhe See von uns entfernt lag. Magie zu benutzen war zu gefährlich, da wir aufgrund der komischen Eigenschaften dieser Insel niemand eine Garantie für Zauberei geben

konnte. Wir erkundeten gemeinsam die nähere Umgebung von einem Berg aus. Kamen aber zu keiner Lösung. Dabei wurde uns noch in Björkelund gesagt, dass wir hier auf dem Weg nach Nifel wären. Wir wussten zunächst nicht wie wir weiter vorgehen sollten und verbrachten die Zeit abermals mit Diskussionen. Uns war klar, dass der Hohekleriker in Gol nun auf jeden Fall informiert werden musste, über das was wir bereits herausgefunden hatten.

Mehrere Tage und viele nicht geglückte Versuche der Zauberei später, hatten wir endlich den Hohekleriker informiert, als eine Reisegruppe von Bauern sich dem Schlund näherten. Ohne zu zögern gehen die vier Bauern auf die Steilklippe am Meer zu und schritten sogar darüber hinaus. Durch die Luft gehend gelangen sie auf die andere Insel. Wir packten schnell unser Habseligkeiten und folgten den Bauern in gebührendem Abstand. Nicht dass wir Angst vor ihnen gehabt hätten, aber wir wollten ja bis nach Nifel geführt werden.

Zwei Tage später sehen wir die Feste und uns ist nach ein paar Stunden klar, dieses Ding ist nicht so schnell einzunehmen. Nifel ist an einer Steilküste gebaut worden, verfügt über dicker steinerne Mauern und ist zudem sichtlich gut besetzt. Wir suchten uns zunächst in einigem Abstand einen Platz zum lagern und behalten das Geschehen im Auge. Nisien wird dennoch schon einmal wieder gesandt eine genauere Zahl der Wachhabenden herauszufinden. Ja wir brauchen eine Armee um diese Feste einzunehmen.

Wir schlafen in der Nacht ungestört, doch am nächsten morgen ist der Wachhabende nicht ganz auf der Höhe, so dass ein junge Frau dem Lager viel zu nah kommen konnte. Tuwe ist aber sehr umgänglich und ist dem exotischen Charme von Hachim schnell erlegen. Wir kriegen so einiges aus ihr heraus, z.B. das Haga eine Frau ist. Wir unterhalten uns mit ihr eine ganze Zeit, aber schliesslich schicken wir sie wieder nach Nifel, allerdings unter der Androhung, dass sie Hachim nie wieder sehen würde, wenn sie den Anführern der Feste etwas über unsere Gegenwart berichten würde. Die Drohung wirkte und auf unsichtbaren Füßen folgt ihr Chinook ins innere der Feste.

Dort angekommen stiehlt er sich zunächst ins Haupthaus und findet dort die üblichen Räume. Allerdings auch abgeschlossene in die er sich nicht hinein traut. Schliesslich bezieht er Position auf einem Heuboden über den Pferdeställen und harrt dort aus auf die Dinge die da kommen. Nifel scheint straff organisiert worden zu sein, denn das Wachpersonal machte die ganze Zeit über einen fähigen Eindruck.

Gen Sonnenuntergang wurde es erst wirklich interessant. Eine Glocke ertönte aus einer der Gesindehäuser und alle Menschen verschwanden in ihren Häusern. Nachdem alle von den Strassen waren bekam der Elf aber gehörig mit der Angst zu tun. Aus mehreren Türmen der Feste strömten Skelette auf die nun freien Positionen der Wachen und füllten diese aus.

Chinook schaffte es sich die ganze Nacht wach zu halten, um nicht in Gefahr zu laufen von den Skeletten überrascht zu werden. Am nächsten morgen verliess er die Feste wie er sie betreten hatte, mit Tuwe, die wieder zu Hachim und die grosse weite Welt entdecken wollte. Chinook berichtete schnell den anderen und danach wurde Tuwe einem anständigen Verhör unterzogen. Sie schien die Verhältnisse mit den Skeletten als völlig normal zu verstehen und viel mehr konnten wir auch nicht von ihr erfahren. Wir sehen ein, dass wir sobald keine Chance haben werden hier irgendetwas auszurichten.

Wir beordern das Schiff uns am Schlund abzuholen und beginnen dann erneut dem Hohekleriker in Gol auf den neusten Stand zu bringen. Mit dem Hohekleriker zusammen und unter der Einflussnahme Seiten des Gottes Odin, kehren wir nochmal zur Feste zurück und schicken Karas und Nisien in die Feste ein paar Bücher stehlen, da sie evtl. mehr über diese Feste verraten. Von Tuwe wussten wir, dass es eine Bibliothek gab. Die beiden sind auch tatsächlich erfolgreich und bringen Tagebücher mit, die schon vor mehreren hundert Jahren anfangen die Geschehnisse.

Haga scheint eine überaus mächtige Magierin zu sein, die mehr herausgefunden hatte über die

Wirkungsweise der Magie als die Forschungsgruppe auf der anderen Insel. Es handelt sich wohl um Steine die auf dieser Insel zu finden sein, die sowohl stabile als auch veränderbare Magie erzeugten bzw. sogar für das Versagen von Magie verursachten. Mit der Hilfe dieser Steine baute sie einen gewaltigen magischen Speicher, den sie nutzen konnte um ihre Macht zu erweitern. Dieser Speicher bestand vor allem aus der Energie von Toten, die in diese Energiespeicher schliesslich wurde sie anscheinend so mächtig (und ihre Aufzeichnung waren dann schon wirklich schwer zu verstehen), dass sie die Götter selber herausfordern konnte und begann selber zu einem Gott zu werden. Anscheinend hatte sie auch Unterstützung aus dem Osten, denn sie hatte auch irgendetwas an dem Schutzwall im Osten verändert so dass der bekannten Welt nun der Sturm aus dem Osten durch den schwarzen Wind bevor stand.

Die Valkyren erschienen uns erneut und boten uns ihre Hilfe an in den Turm zu gehen. Lange und breit wurde darüber diskutiert ob wir einen Gott vernichten könnten und schliesslich hatte man eine Taktik ausgeknobelt die man zu wagen bereit war. Galwen ging sogar das Risiko der Teleportation ein und wurde durch den Magier in den Itaris Mzstique verbracht um die Artefakte, die man einst aus Shogotan erhalten hatte in Sicherheit zu wissen.

Genau am Tag der Sommersonnenwende griffen wir die Feste an. Natürlich hatten wir uns heimlich in die Festung geschlichen als die Valkyren die Skelett anfangen zu vermöbeln. Mit Hilfe einer antimagischen Schutzhülle konnten wir lange Zeit uns unbedrängt durch die Festung bewegen, bis wir schliesslich vor der körperlichen Hülle von Haga und einer Medusa standen. Beide hatten gegen unsere Waffen keine Chance, allerdings wohl auch nur weil sie in der antimagischen Schutzhülle standen. Odin hatte an diesem Tag eine Sorge weniger. Die Valkyren versprachen uns noch sich um die Skelette zu kümmern und wir machten uns dann aufs Boot und fuhren wieder zurück nach Lindesness. Während der Fahrt wurden noch weitere Bücher decodiert und wir erhielten ein tieferes Verständnis.

Am 6. Juli wurde uns ein freudiger Empfang in Lindesness gemacht. *(he)*

Isharion Palas' Ruf.

Wir waren noch nicht lange in Lindesness, als uns schon wieder bewußt wurde, daß wir in recht turbulenten Zeiten lebten. Wir saßen just beisamen beim Frühstück, als draußen ein Tumult ausbrach, jemand nach Waffen schrie und wir durch die Butzenfenster des Gasthauses Leute in Richtung Strand eilen sah.

Wir unterbrachen unser Frühstück und je nach persönlichen Interesse schlug man eine schnelle oder eher eine bedächtige Gangart an. Am Strand war eine Person aufgetaucht, die auch schon von den hiesigen Barbaren unter Pfeilbeschuss genommen wurde. Nicht das es etwas gebracht haette, denn die Pfeile prallten an einer leuchtenden blauen Kugel. Einfach ab. Die Person trug eine graue Robe und war eindeutig ein Sa'Ha Nesti, ein Adept aus dem Itaris Mystique.

Die graue Robe schaute zu Chinook und bat ihn darum diesem Unfug ein Ende zu setzen, der daraufhin das elfische ins Allgemein an Alvik weiterleitete und der wiederum seine Schutzbefohlenen inne halten ließ. Trotzdem wurden ein paar Rufe laut, daß es sich doch um einen Elfen handle, man solle ihn lieber direkt erdolchen, dann hätte man sicher seine Ruhe.

Der Adept ließ den Zauber fahren und die blaue Kugel verschwand. Dann gesellte er sich zu Chinook und überbrachte Informationen aus dem Turm der Magier in Sa'Ha Trobast. Einer der Gegenstände die man damals der Gruppe im Wald von Shogotan überantwortet hatte, hatte im Turm zu leuchten angefangen. Vorsteher Hisha Tabat des Itaris Mystique sandte deswegen die Gegenstände zurück zu uns. Weiterhin teilte der Bote uns mit, daß der Turm Boten an die anderen Magiergesellschaften gesandt hatte um von der Bedrohung des schwarzen Windes zu informieren.

Sollten wir auf unseren folgenden Reisen auf Meister Palas treffen, sollten wir ihm instruieren, daß die Magier sich bereit hielten für die sicherlich bald komenden Schlachten.

Dies überbracht verschwand der Elf wieder und man kann zurück zum Frühstück. Die kristallene Kugel leuchtete in der Tat in einem sanften gelben Ton und als man hinein blickte verlor man sich in ihr. Dem Betrachter wurde dann weit fortgeführt, scheinbar bis ans Ende der Welt doch die Vision endete mit dem Turm zu Port Palas. Unser nächstes Ziel stand damit fest.

Der restliche Tag wurde mit Vorbereitungen zugebracht und vor allem ein Schiff bereit gestellt. Doch eine angenehme Reise war uns nicht verwehrt. Trotzdem blieb der Tag friedlich und man legte sich früh zu Bett.

Alvik und Björnson sprachen noch im Tempel über die jüngsten Geschehnisse als Nisien der Druiden die beiden aufscheuchte. "Björnson ihr müsst hier fort! Bestien nähern sich dem Tempel!", waren seine Worte. Die drei kamen noch bis zur Tür als riesige schwarze wolfartige Monster aus dem nördlichen Wald brachen. Alvik zog sein Schwert und machte sich kampfbereit. Aber keiner von ihnen schrie Alarm, was sich als großer Fehler herausstellen sollte.

Insgesamt sechs Ungeheuer brachen über die drei Menschen ein, aber schon schnell merkte man daß sie ein bestimmtes Ziel verfolgten, denn ihre Attacken richteten sich allein auf Björnson. Der Tumult ließ natürlich das ganze Dorf und auch den Rest der Gruppe aufwachen, doch als man schließlich auf dem Tempelhügel angelangte war der Priester Björnson von den Bestien bereits zerfetzt worden.

Nachdem die Bestien ihr Werk vollbracht hatten, ließen sie auch von Alvik und Nisien ab und preschten zurück in den Wald. Der Druiden wußte aber, wie sie aufzuhalten waren. Nach einiger Diskussion machte sich die Gruppe auf, die entkommenen Bestien zu stellen. Alvik war entschieden dagegen die Dorfbewohner für dieses Unterfangen einzusetzen, worüber Hachim und Chinook nur die Köpfe schütteln konnten, denn schon da war klar, daß man nicht alle erwischen würde.

Nisien ließ die Bestien frei und wir schlachteten ein paar von ihnen ab. Zwei jedoch konnten entkommen. Das gesteuerte Verhalten ließ uns dann nur noch einen Schluß ziehen. Die Bestien waren geschickt worden und würden wahrscheinlich zurück zu ihren Herren laufen. Alvik, dessen priesterlicher Besitztum mit Sicherheit im Dorf benötigt werden würde blieb zurück, während sich die anderen auf die Verfolgungsjagd machten.

Es war ein sinnloses Unterfangen. Der Lichtstein des Magiers erhellte zwar den Nachthimmel, aber bis zum Mittag hatte man die Bestien nicht eingeholt, geschweige denn ein Lager gefunden. Die magischen Künste von Chinook waren das einzige was noch helfen würde, den Gegner überhaupt noch ausfindig zu machen. Unsichtbar und in die Gestalt eines Vogels verwandelt machte es sich weiter auf in die Richtung die die Wölfe schon seit mehreren Stunden einhielten.

Kurz bevor er auch endgültig umkehren wollte, erspürte er eine Lichtung von der Rauch einer kleinen Lagerstätte aufstieg. Vorsichtig näherte er sich dem Lager und konnte die Wölfe als auch ihre Herren ausmachen. Insgesamt waren dort drei Menschen und zwei von ihnen ließen dem Elfen den Angstschweiß auf die Stirn treiben, denn ähnlich uniformierte hatten ihn einst aus dem Leben befördert. Obwohl der Elf noch frisch war und reichlich an Zauberpotential zu seiner Verfügung stand, hielt er es für besser den Heimweg anzutreten und lieber diese Information zu berichten.

Am Ende seiner Kräfte tauchte Chinook schließlich in den frühen Morgenstunden des 7. Julis wieder in Lindesness auf und berichtet vom Gesehenen, fiel danach aber wie ein gefällter Baum in einen tiefen Schlaf, der schon alsbald wieder unterbrochen werden sollte.

Abermals nämlich wurde es laut und die Männer liefen hinunter zum Anleger, doch die Frauen nahmen die Kinder und verschwanden in ihren Häusern. Hagen der Pirat legte an und wurde von Alvik und den Dorfbewohnern kühl empfangen. Er forderte Nahrung aber verhielt sich im

allgemeinen recht pöbelhaft. Doch brachte er die Information, daß andere Städte überfallen worden waren und die Tempel dort geschliffen worden.

Der rauhe Ton und das ständig hin und her waren dem aufgeweckten Elfen zu viel und er zog sich alsbald in Richtung Strand zurück und ließ die Menschengeschäfte den Menschen. Sogar das Halbblut Karas wurde anscheinend von seiner elfischen Seite eingeholt und verließ den Anleger und auch der langlebige Ethling sah ein, daß hier Alvik die Dinge reinigen müsste.

Hilfe bekam der Nordmann aber von dem Druiden. Dem war das erpresserische Verhalten Hagens zuwider und nahm sich die Zeit die er brauchte und beschwor aus den Mächten des Feuers ein Feuerelementar und schritt damit hinunter zum Strand. Freund wie Feind stoben auseinander ob des Anblicks des wandelnden Feuergeistes und noch nie zuvor hatte man in Lindesness Hagen den Piraten so schnell ablegen sehen. Doch die angedachte Hilfe hatte nichts Gutes, denn die Dorfbewohner mussten nun befürchten, daß Hagen alsbald zurückkommen würde und dem dämonischen Treiben ein Ende setzen würde und nebenbei die Stadt plündern konnte.

Nisien verfiel in einen ernstzunehmenden Gewissenskonflikt band sich aber wieder an die Führung der Gruppe. Lindesness wurde evakuiert und man selber reitete ins nächste Dorf. Dort angekommen heuerte man ein Schiff an und die Überfahrt nach Port Palas war problemlos, in dem wir am 19. Juli ankommen.

Nach einigem hin und her irren in der Stadt erblicken wir schließlich den Turm und er hat tatsächlich ein offenes Tor für uns. Wir werden eingelassen von einem Halbork namens Arock und er unterrichtet uns über die Wünsche seines Meisters. Dieser hat anscheinend die Barriere im Osten durchschritten und braucht nun die Gegenstände, die sich immer noch in der Obhut der Gruppe befinden. Zudem gibt er uns allerlei nützliche Dinge, die wir auf dem Weg brauchen könnten, schließlich wird die Reise lang und anstrengend sein.

Man braucht nur einen Tag und wir sind aufbrauchsbereit. Zu den Helden gesellte sich Randor von den Sieben Seen, der die Gegend gut kennt und uns an die Quelle des Flusses bringen wird. Die Reise ist lange und beschwerlich doch ohne einen einzigen Kampf gelangen wir an die Quelle. Die einzigen Auffälligkeiten waren die hin und wieder auftauchenden Orkdörfer, die uns und die man in Ruhe ließ und ein Lager des Feindes von etwa 2000 Mann Stärke, das man aber auch nicht näher in Augenschein nahm.

Es war der 20. Oktober, Randor hatte sich bereits von der Gruppe wieder getrennt, als der Angriff kam. Vier uniformierte, die uns schon einst einige Probleme bereiteten griffen uns an. Von Chinook kam die Warnung das Magie hier nichts ausrichten würde und zog sich zurück, bzw. Versuchte vor allem Hachim mit seiner Magie Beistand zu leisten. Selber schwer angeschlagen konnten wir den Gegner aber niederringen, als Nisien auffiel, daß er diesmal ein besonders prächtiges Exemplar seinem Ruf gefolgt war. Ein Ifrit und von seinem Meister wusste er, daß diese mächtigen Dämonen Wünsche erfüllen konnte.

Nisien informierte die Gruppe darüber und wollte den Wunsch dazu nutzen daß feindliche Herrlager, daß man vor 2 Wochen gesehen hatte zu vernichten. Chinook war darüber sehr aufgebracht und riet davon ab und würde keinerlei Unterstützung bei der Formulierung des Wunsches geben. Er hielt den Zauber für gefährlich und für nicht berechenbar, was Grund genug war sich mit diesem Thema nicht auseinander zu setzen. Nisien ließ sich aber nicht von dieser Unternehmung abringen und formulierte einen Wunsch und der Ifrit antwortete: Wie ihr wünscht, Effendi.

Am 20. Oktober erblicken wir die Nebelwand, die sichtbare Grenze der Barriere und einen Tag später erreichen wir das Ziel, das uns Meister Arock genannt hatte: Den Turm der Hexe Shota. Obwohl hier weit im Norden nur Eis und Schnee herrschen war das Tal in dem der Turm steht ein gedeihender Wald. Zombies begrüßten uns doch machten keine Anstalten uns anzugreifen sondern

fürten uns zu ihrer Meisterin der überaus schönen Shota.

Chinook ergriff das Wort und hielt es für völlig indiskutabel irgendwelche Informationen die das aktuelle Unterfangen anbelangten zurück zu halten, was ihm erheblich Kritik einbrachte. Er war sich aber sicher, daß ein Meister eines Turms weit mehr weiß als andere Sterbliche. Die Gegenstände wurden vor der Hexe ausgebreitet und sie nahm sich den Flakon mit dem roten Pulver und bat sich dann ein wenig Vorbereitungszeit aus um die Gruppe auf die andere Seite zu bringen.
(he)

Der Fall der Barriere

Die Hexe Schota zog sich in den Turm zurück und begann mit ihren Vorbereitungen. Ihrem orkischen Diener hatte sie vorher noch den Auftrag erteilt, gut auf uns aufzupassen, was wir aber nur mitbekommen hatten, da Nisien anscheinend Orkisch sprechen kann.

Es vergingen sieben quälend langsam voranschreitende Tage in denen wir nichts von den Bewohnern des Turms mitkamen. Chinook stellte fest, dass er, aber wahrscheinlicher die gesamte Gruppe, von Zeit zu Zeit ausgespäht wurde. Der Ork hatte wirklich kein Problem uns im Auge zu behalten.

Am 28. Oktober dann, es war schon gegen Abenddämmerung, geschah dann endlich was. Hoch oben aus dem Turm konnte man ein rotes Leuchten erkennen und davon anscheinend angezogen kroch der Nebel der die Barriere im Osten umgab ins Tal hinein. Innerhalb weniger Minuten war unsere Sicht auf ein paar Fuss reduziert.

Auf einmal wurde es windig und mit dem aufpeitschenden Wind beschlich uns eine unheimliche Angst. Einige von uns konnten der Angst so schlecht widerstehen, dass sie nur noch schlotternd und bibbernd bewegen konnten. Aber auch die anderen hielten es für ratsamer den Turm als Rückendeckung zu nutzen.

Der Wind wurde immer stärker und unter das Heulen hörten wir alsbald das Schlagen von Flügeln. Ein Drache näherte sich dem Turm, aber anstatt uns hier und jetzt auszulöschen landete der gewaltige Leib in den Nebelmassen.

Aus dem Turm kam die Hexe Schota sichtlich unberührt von den Ereignissen die sich draussen abspielten und ging ohne Zaudern auf den furchteinflössenden Drachen zu. Chinook war so geistesgegenwertig und wirkte noch einen Zauber, ansonsten hätte er nichts von dem anschließenden Gespräch in drakonischer Sprache verstanden.

Die Hexe hatte einen Drachen namen Achontalax zu sich gerufen und zwar aus dem Toten Reich und die beiden waren anscheinend Freunde vor ein paar Jahrhunderten gewesen. Schota berichtete von den letzten Jahrhunderten und der Drache lauschte geduldig. Schliesslich wurde das Gespräch aktueller und für seine Rückrufung sollte der Drachen uns zu den Pforten der Hel bringen, Göttin des Totenreichs.

Chinook zuckte sichtlich zusammen als er in drakonischer Sprache erfuhr wohin die Reise gehen sollte. Aber was sollte es schon machen. Er lauschte desinteressiert dem weiteren Gespräch verrät aber nichts an seine Freunde, da er ihren Mut nicht nehmen wollte. Das sollte die Hexe übernehmen.

Nach kurzer Diskussion und einem unzufriedenen Grollen des Drachen in allgemein: Seid ihr endlich fertig?, stiegen wir auf zu unserem ersten Drachenritt, begleitet von einer irrationalen Angst.

Der Ritt führte uns über zwei Nächte hinweg gen Süden. Wir konnten sehen, dass der Wunsch von Nisien anscheinend Erfolg hatte, denn unter uns konnte man eine gewaltige Felseinschlag

entdecken. Als Antwort auf die Vernichtung sah man aber nur wenige Meilen weiter südlich einen ununterbrochenen Fackelzug aus dem Nebel heraus schlängeln. Die Gegenseite forcierte also ihr Kriegstreiben.

Als es Tag wurde zog sich der rote Drache zurück und wir machten ein Taglager und mit Einbruch der Nacht sassen wir wieder auf dem beschuppten Rücken.

Noch in der gleichen Nacht schwenkte der Achontalax wieder in den Osten und wir drangen in den Nebel ein. Kurz darauf wurden wir heruntergelassen und Achontalax wies uns den weiteren Weg mit: Da entlang!

Ein paar hundert Schritte weiter versperrte uns eine Hecke den Weg in der schon mehrere Wesen ihr Leben gelassen hatten, denn Knochen durchwirkten ihren Wuchs. Ein Schlag mit Hachim Schwert auf ein paar Äste, hauchte ihr aber Leben ein und sie griff uns nur einen Augenblick später an.

Der Druide war in der Lage die Hecke zu besänftigen und erschuff für uns einen Weg durch sie hindurch. Leider glimmte schon die Hecke an mehreren Stellen nachdem Priester und Magier ihre Macht unter Beweise stellten.

Auf der anderen Seite begrüßte ein Höhlensystem die Gruppe und nach langen hin und her rennen fanden wir eine gewaltige Schmiede in der abertausende Waffen und Rüstungen von Zwergen (keine Ethlinge) hergestellt wurden. In der gleichen Halle befand sich ein gewaltiges Tor, und nach kurzer Untersuchung durch Chinook der dadurch auch noch reichlich Aufregung erzeugte, ganz eindeutig das Tor zu Hels persönlichem Reich war.

Gemeinsam versuchte man noch das ein oder andere herauszufinden aber schliesslich holte uns einen alte Bekannte vor den Thron Hels. Lidda hatte keinerlei Schwierigkeiten uns zu finden. Anscheinend einer der Vorteile wenn man schon tot im Totenreich sich aufhielt.

Hel höchst selbst sprach dann zu uns, wollte wissen was wir hier wollten und wir antworteten wahrheitsgemäss. Sie wollte uns helfen und wir hatten freies Geleit durch ihr Reich, bis auf einer: Alvik, der vor gar nicht allzu langer Zeit Hel den Dienst verwehrt.

Alvik verteidigte sich selbst und verlor. Es gab in der Gruppe ein hitziges Streitgespräch über eine Erpressung Hels aber jeder hatte da so seine eigene Meinung und natürlich ist das eigene Leben immer noch das liebste, Alvik war da wo er eh hinkommen würde und auf eine Göttererpressung wollte sich Chinook und Galwen nicht einlassen.

Alle wurden zum Ausgang geführt, auch Alvik. Aber der konnte das Reich der Lebenden nicht verlassen. Lidda hatte man noch Löcher in den Bauch gefragt über das grosse Warum das alles geschehe und die Geschichte wurde vor ihnen ausgebreitet.

Die Befreiten befanden uns an einem Gebirgshang und anscheinend auf einer Insel. Unter ihnen lag ein Fischerdorf. Man betratt die Stadt und man floh vor uns, doch in der Taverne wartete schon jemand auf uns. Ein Jünger Cinnamons unterbreitete ein Angebot. Die Kiste für das Leben Alviks.

Die Kiste wurde eingehend untersucht und man stellte fest, dass sich in der Kiste ein mächtiges klerikales Artefakt befand, neben, wie man erfahren hatte, den Gebeinen von Tyris und Tialk. Es wurde abgestimmt und der Handel wurde gemacht.

Chinook sagte das Gebet oder den magischen Spruch auf, beginnend mit den Worten Cinnamon. Alvik schlenderte gerade in das Dorf hinein, glücklich und im festen Glauben dass Odin seine Gebete erhört hatte und ihn in das Reich der Lebenden wieder gesandt hatte. Doch der Gesichtsausdruck seiner Gefährten verfinsterte sich als sie ihn sahen. Es dauerte eine Weile bis er merkte, dass nicht er es war der Angst unter seinen Freunden verbreitete sondern etwas hinter ihm.

Alvik drehte sich um und schaute hinauf zum Berg. Der Nebel war fort. Die Barriere war gefallen.

Der Schwertmeister Hachim fand die passenden Worte: Nun soll vollendet werden was vor

Jahrhunderten unterbrochen ward. (he)

Der Schlange den Kopf abschlagen

Die Gruppe hielt sich noch ein paar Tage auf der Insel auf, wurde sich dann aber schnell einig dass Eile geboten war, schließlich war die Barriere gefallen. Am 5. November brach man mit dem Schiff mit dem Lanctus gekommen war und augenscheinlich auch bezaubert worden war gen Norden auf, denn man vermutete, dass die Armeen Cinnamons eher im Norden zu finden wären.

Erst zehn Tage später konnte man einen Küstenverlauf im Norden erspähen und von nun an segelte man weiter gen Osten, immer tiefer hinein ins Feindesland. Es brauchte nur zwei weitere Tage da konnte man die ersten Lebenszeichen ausmachen. Leider handelte es sich um ein niedergebranntes Dorf in dem keine Seele mehr anzufinden war.

Es blieb keine Zeit für eine ausgiebige Untersuchung, denn am Horizont näherte sich eine schwarze Rauchwolke, die über dem Meer zu schweben schien. Nach einiger Zeit dann wurde der Grund des Rauches erkannt. Ein Schiff auf dem ein gewaltiger Kessel befestigt worden war, aus dem der Rauch hervor quoll. Auf einem der Masten war allerdings eine Piratenflagge zu sehen. Ein Dampfschiff.

Chinook verwandelte die Gruppe in einen Baumhain am Rand des niedergebrannten Dorfes, nur Karas zog die Sicherheit seiner Schatten vor und beobachtete von der Dünung aus das Treiben. An den Strand sprangen Gnome, die auch gar nicht zum Dorf wollten sondern sich sofort daran machten, das Boot mit dem wir angelandet waren, auseinander zu nehmen.

Karas informierte den Rest der Gruppe und man ging gemeinsam zum Strand, um sich mit den Fremden zu unterhalten. Hoch erhobene Hände schienen in diesen Landen aber kein Zeichen für Friedfertigkeit zu sein, denn das Feuer wurde auf die Gruppe eröffnet. Die Gnome verfügten nämlich über Donnerstöcke, die sie auf uns anlegten und kleine Kugeln damit verschossen.

Die Auseinandersetzung war kurz und erbittert und nach kurzer Zeit war der Strand mit 3 Dutzend Leibern der Gnome übersät. Sogar das Dampfschiff hatte man unter Kontrolle gebracht. Einige hatten die Flucht ergriffen und nur zwei der Gnome konnte man einer eingehenden Befragung unterziehen, was allerdings aufgrund mangelnder Zauber erst am darauf folgenden Tage geschah.

Das Manko der Sprache musste dringend behoben werden. Die Gnome liess man frei und hatte so einiges über den Kaiser Cinnamon und seine Häscher erfahren. Wir beschlossen auf der kaiserlichen Strasse zu verweilen und dort ein Dorf zu suchen wo man die Sprache langsam aber sicher sich aneignen könnte.

Am 26. November hatte man sich eine Geschichte zurecht gelegt und ging in das Dorf. Eigentlich wurde die Gruppe freundlich empfangen sogar der ortsansässige Priester war freundlich zu uns. Man bezog Quartier im Gasthaus und überwinterte dort und jeder versuchte so gut es eben ging die Sprache zu erlernen. Das einzig aufsehenerregende in dieser Zeit war das Ritual, welches jeden Mittag von den Bewohnern des Dorfes ausgeübt wurde, und anscheinend nekromantischer Natur war. So bezog Cinnamon also seine Macht.

Am 1. März brach man nach Da´An auf und kam dort 17 Tage später an. Eine gewaltige Metropole deren Ausmaße bis an den Horizont reichten. Ohne Probleme konnte man die Stadt betreten nur der kaiserliche Palast war durch mehrere Schutzmauern und Wachen gesichert, die nicht den Eindruck machten als würden sie irgendjemanden durchlassen. Zunächst wurde sich in der Stadt umgeschaut und wir versuchten Kontakt zu Isharion Palas oder Samuel aufzunehmen.

Am 25. März sagte der Druide Nisien, dass er sich nun den Palast mal etwas genauer anschauen würde und verwandelte sich in einen Vogel und flog aus dem Fenster davon. Die ersten beiden

Schutzmauern zu überqueren war kein Problem, doch über der dritten geschah etwas gar widerliches. Der Zauber wurde aufgehoben und Nisiens menschlicher Leib stürzte aus der Höhe in den inneren Bereich, hatte aber noch Glück im Unglück und konnte sich auf einen Vorsprung retten. Nisien fand keinen Ausweg und während die Wachen unter ihm damit beschäftigt waren eine Leiter zu besorgen, versuchte er eine Delle in die mit Gold beschlagene Palastkuppel zu hauen, was ohne Erfolg blieb.

Nach einer Stunde wurde dann Nisien professionell in Gewahrsam genommen und in ein Loch gebracht. Doch hier funktionierte die Magie wieder und mit den Ratten die um seine Füße krabbelten verschwand er ins Dunkle der Nacht und kam schließlich auch wieder bei seinen Gefährten im Gasthaus an. Er ordnete sofort einen taktischen Rückzug aus Da´An an und man war erst nicht so davon begeistert bis Samuel auf einmal auftauchte. Die Wachen des Palastes waren schon auf den Weg hierher. Mit Samuel und mit einem Ork ritt man aus der Stadt hinaus.

Am 15. April traf man dann in einem Orkdorf auf Isharion Palas, dem man lange zu berichten hatte. Palas meinte selber, dass seitdem er die Barriere durchquert hatte, alles schief gelaufen war was hätte schief gehen können. In der Diskussion mit der Gruppe kam ihm aber dann doch noch ein letzter rettender Gedanke: Sich auf die Götter verlassen. Chinook wurde beiseite genommen und über seine Erkenntnis informiert und instruiert mehr oder weniger unauffällig den Glauben seiner Gefährten zu prüfen. Dies brachte ihm einiges an Missgunst unter seinen Gefährten ein.

Palas unterdes holte ein bereites Schwert aus Staal Ysta um es mit der Seele von Iskendar, dessen Grab in diesem Orkdorf sich befand, zu beseelen. Chinooks Wahl des Schwertträgers fiel auf Hachim und ein Ritual wurde vollzogen.

Mit dem Schwert dann machte man sich wieder auf nach Da´An, bezog dort Quartier in einem der Armenviertel und versuchte mit der Hilfe eines Erdelementar einen Tunnel in den Palast zu Graben. Leider verlief die magische Schutzhülle auch unterirdisch, so dass schliesslich und endlich der Palast doch gestürmt werden musste.

Mit der wöchentlichen Nahrungslieferung wurde dann in den Palast hineingelaufen. Unsichtbar hatte man sich ohne Probleme dem dritten Ring nähern können und dann gab man Fersengeld. Im Palast selber konnte man wieder zaubern und stellte sich den überaus geschulten Palastwachen. Karas liess bereits dort sein Leben im Kampfe.

Die anderen wurden von einem beherrschten Menschen zu Cinnamon geführt, während Nisien ein Feuerelementar im Eingangsbereich ließ um Nachfolger das Leben schwer zu machen.

Man betrat den Kuppelbau und dort traf jeder einzelne auf eine Prüfung durch Cinnamons Geschick in der Manipulation. Chinook und Nisien durchschauten das, während die anderen durch Cinnamons Tücke den Tod fanden. Chinook hatte das Schwert an sich genommen und versuchte so untrainiert wie er war, Cinnamon damit zu treffen. Nebenbei versuchte er sich noch mit ein paar Schutzzaubern vor Cinnamons Blitzattacken zu wehren, doch schließlich sprach der Gegner ´Stirb´ und Chinook brach Tod zusammen.

Nisien schnappte sich das Schwert und schlug damit gegen seinen Widersacher und traf direkt beim ersten Mal. Rauch quoll aus der Robe und der Körper Cinnamons zerfuhr und sogleich erzitterte der Palast durch ein kleineres Erdbeben. Der Druide verwandelte sich in einen Bären lud sich die toten Leiber seiner Kameraden auf und rannte aus dem Palast und hinaus aus der Stadt, ohne dass er ein einziges Mal aufgehalten wurde.

Schließlich legte er die Körper ab, flehte um Hilfe bei den Göttern und schlief dann ein. Als er am nächsten Morgen aufwachte, waren die Leichen fort und er selber machte sich einen Tag vor Mittsommerwende auf, auf den langen Weg in die Heimat, um zu erzählen wie die einstigen Auserwählten (siehe Kapitel Eins) den Tod gefunden haben. (*he*)