

# Riallon

*Spielberichte Kampagne II*

**Unbearbeiteter Entwurf**

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

© 2010 <http://www.thornet.de>

## Inhaltsverzeichnis

Die Reise durch die Wüste .....	3
Die Grabschändung an Hachims Ruhestätte .....	5
Der Weg über den Grat.....	8
Das Reich der Waldelfen.....	10
Der Baum des Lebens und die Heimkehr des Schwertes.....	13
Alte verlassene Ruinen.....	16
Unter der Burg.....	18
Nach Kor.....	20
Barandis.....	21
Das Orklager.....	22
Das Artefakt .....	23
Die Dokalfar.....	25
Herbst.....	27
Verrat.....	28
Abraxagondris.....	29
Komplikationen in Brückenau.....	30
Doppelschlag gegen den Erleuchteten .....	31
Agara Glimmerbart.....	32

# Die Reise durch die Wüste

Mein Name ist Bregtor "der Fiedelnde", so nennt man mich zumindest in den nördlichen Reichen wie Landis oder der Stadt Port Palas, hoch droben im Norden. In den südlicheren Regionen wie der Westküste von Okwan oder gar der Stadt Anfa nennen mich die Leute "den wandernden Geschichten - Sänger", und das bin ich wohl auch. Ein Sänger und Barde aus dem Norden, der umherzieht um Geschichten zu lauschen und um welche zu erzählen. Nun und das kann ich sehr wohl, kommt es doch mitunter vor, dass ich ein Gasthaus verlasse mit einer Mütze voll Schlaf, einem vollem Magen und sogar ein wenig Talern in der Tasche, um mir Pergament für neue Erzählungen zu kaufen. - Darf ich mich zu euch setzen?

Doch ach ich sehe schon, ihr trinkt so hastig an eurem Bier und seid im Aufbruch begriffen, ich langweile euch. Und doch würde ich euch gerne eine Geschichte erzählen, wie ihr sie noch nie zuvor gehört habt. Eine Geschichte von so wagemutigen Männern, gar erschreckenden Untieren und Monstern, sowie von schaurigen Orten, welche ihr noch nicht einmal in euren tiefsten Träumen gesehen habt. - Es soll euch nur einen Humpen Bier kosten und vielleicht... Hmm!

Nun gut, wo möchtet ihr, dass ich mit der Erzählung beginne? Vielleicht bei Amakir, einem Jägersmann mit spitzen Ohren aus der Region um Port Palas, einem Mann der seinen Lohn und sein Brot mit der Jagd auf Wild verdiente? Jemanden mit einer Familie, einem kleinen Haus und, ich möchte wohl sagen, einem schönen Leben? Bis zu dem Tage jedoch, als er heim kam aus dem Walde und sehen musste, dass seine Frau aufs grausamste ermordet wurde. Und das einzige, was ihm helfen konnte den Schuldigen zu finden, war ein Zierdolch mit unbekanntem Ornamenten. So war er im Süden auf der Suche nach jemandem, der ihm weiter helfen konnte. Bis er in die mächtige Hafenstadt Anfa kam.

Vielleicht soll ich auch beginnen bei Bruder Calessian Il'nafar von Szurai aus dem Königreich Landis, welcher auf der Wanderschaft war, um von seinem Sonnengott zu predigen. Einem ehrwürdigen Bruder, der es verstand mit der Zunge zu streiten viel besser als ich es je können werde. Dessen Wanderschaften ihn auch nach Anfa brachten, um dort den Menschen von der Größe seines Gottes zu erzählen. Nun oder ich beginne bei Filius aus Okwan, einem gelehrten jungen Mann, dessen Studienreise ihn an den Rand der großen Wüste brachten. Oder ich berichte von Barak von Hohenstein, einem Knaben aus den Flußbaronien, dessen Dorf von den Wirren des Krieges mit dem Osten, von einer Horde Orks verbrannt wurde. Dem nichts geblieben war, als ein paar Habseligkeiten und dem festen Glauben daran, dass die Dinge, welche ihm kurz vor der hastigen Abreise aus seinem Dorf von seinem Großvater gegeben wurden, ihm irgendetwas über seine Herkunft sagen können.

Nein, ich denke ich beginne bei Mahutu, einem Krieger vom Stamm der Wanschi aus der großen Wüste im Süden unserer Welt. Einem dunkelhäutigen Mann, der, wenn ihr ihn jetzt sehen könntet, euch das Blut in den Adern stocken lassen würde. Einem Kämpfer, der es mit zwei dutzend Wölfen gleichzeitig aufnehmen konnte. Oh ja, dieser Mann hatte Muskeln aus Stahl. - Ja, ich beginne bei Mahutu, war er es doch der damit betraut war eine Karawane zu führen, welche von Anfa nach Tifriß reisen sollte um Korn zu transportieren. Denn ihr müsst wissen, damals herrschte eine Hungersnot in und rund um die große Wüste des Südens. Hatte doch der falsche Ischadi etwa 857 nach dem großen Einschlag, viel Unruhe in die Region gebracht, so dass die Menschen nun nichts mehr zu essen hatten und Korn wertvoller war als mancher Edelstein. Aber das ist eine Geschichte die ich euch gerne ein anderes Mal erzählen möchte, wenn ihr mögt.

Bleiben wir bei Mahutu, der an einem staubigen Tage im Juni des Jahres 860 nach dem großen Einschlag damit betraut, war Männer in ihre Arbeit einzuweisen. Männer, die ihr tägliches Brot damit verdienten, Handelskarawanen durch die Wüste zu bringen, die nicht viel dabei verdienten als vielleicht einen frühen Tod durch eine der großen Gefahren der Wüste. Aber auch Männer, die wohl nie zuvor ein Kamel gesehen hatten, noch wussten was sie in der Wüste erwarten sollte. Und die

Götter wissen warum, es waren genau diese Männer, von denen ich eben auch schon erzählte, die später zu einer freundschaftlichen Gemeinschaft zusammenwachsen sollten und nun in Anfa bei der Karawane vor Mahutu standen. Er sagte ihnen welche Kleidung sie benötigten für eine Reise durch die Wüste und an was sie denken sollten, wenn ihnen das ein oder andere passieren würde. Denn ihr müsst wissen, die Wüste ist an jedem Tag so heiß wie das glimmende Holzschicht in diesem Kamin dort. Eine unsagbare Hitze herrscht dort und ohne Wasser, macht ihr es keinen halben Tag. Und des Nachts würde es euch frieren, dass euch die Lippen blau würden.

Nun und so brachen sie also am 20. Tage im sechsten Monat des Jahres 860, mit gut 50 Kamelen und bepackt mit Korn und viel Wasser auf, um ihre kostbare Fracht nach Tifriß und später weiter nach Jula und Shamscha zu bringen.

Die erste Etappe bis Tifriß geschah wie von den Göttern wohl gewollt, rein gar nichts. Weder die gar grausamen Bestien der Wüste, noch irgendwelche Banditen behelligten die Karawane auf ihrem Weg und dies obwohl ich schon ganz andere Geschichten von dieser lebensfeindlichen Gegend gehört habe. Aber vielleicht lag es auch an Bruder Calessian, der alleine durch seine Anwesenheit dafür sorgte, dass zumindest sein Gott eine schützende Hand über die Reisegruppe hielt. War es doch auch Bruder Calessian der jeden Tag in gleißender Sonne stand und von seinem Gott und dessen Wundern predigte.

Wie dem auch sei, das einzige was ihnen auf dem zwei Monate langen Marsch durch die Wüste widerfuhr, war eine Tributforderung vom Stamm der Hanschi, durch dessen Gebiet die Karawane ziehen musste. Und wie es in der Wüste üblich ist, wurde in Naturalien bezahlt. Aber dank Mahutus Kenntnisse über die Wüste und deren Bewohner, wurde ein fairer Preis ausgehandelt und die Karawane konnte ungehindert weiter bis nach Tifriß reisen. Zwei Tage vor Tifriß wurde Amakir voraus gesandt, da er der einzige mit einem Pferd war, um zu schauen was in Tifriß vor sich ginge. Denn aufgrund der Hungersnot war es damals für eine Karawane mit Korn nicht gerade ungefährlich in eine Oase zu ziehen. Eine Plünderung wäre wahrscheinlich die Folge gewesen. Aber dank Amaikrs Ankündigungen in Tifriß wurde die Karawane durch einen Trupp Soldaten des Tancies der Oase, so nennt man in der großen Wüste die Führer der Oasen, zur Karawansarei geleitet. Nach einer Woche Aufenthalt in Tifriß, in der vor allem die Nordleute ausgiebig von den Dampfzelten und Häusern gebrauch gemacht hatten, um den Staub und den Schweiß der Wüste abzuwaschen, ging es weiter nach Jula, der alten Minenstadt im südlichsten Süden der großen Wüste. Dieses Mal war die Karawane nur halb so groß wie zuvor, konnte doch bereits ein großer Teil des Korn in Tifriß verkauft werden und so waren nur noch die besagten Nordleute und eine Hand voll Männer aus der Wüste mit dabei. Aber auch dieses Mal muss es wohl an der Anwesenheit von Bruder Calessian oder der Erfahrung von Mahutu gelegen haben, dass selbst auf dieser ganze vier Wochen lang dauernden Reise nichts passiert ist, was einer Erzählung wert wäre. Selbst Jula, die Stadt direkt gelegen an der Wand des Hochplateaus, welches die große Wüste nach Süden hin begrenzt, die einzige Stadt des Südens in der Erz- und Kohleminen direkt beisammen liegen und so ideal für die Herstellung von Stählen und Metallen ist, hält keine Geschichte bereit die ich euch hier erzählen könnte. Und so zog die Karawane wiederum nach einer Woche Aufenthalt weiter nach Shamscha, der Oase der Magier.

Eine Oase der Magier, ihr habt richtig gehört und ihr mögt recht haben, es muss eine gar prächtige Oase sein. Sie muss überfließen mit Reichtümern aus 1001 Nacht und Magischen Kleinode soll es an jeder Ecke zu kaufen geben und für die begnadeten unter uns Menschen die des Lesens mächtig sind, soll sie sogar eine öffentliche Bibliothek mit altem Wissen über die Welt und die Götter haben, habe ich gehört. Aber auch hier kann ich euch nichts weiter erzählen als das der Aufenthalt noch kürzer war als an den anderen Orten zuvor. Denn die besagten Männer wollten weiter nach Iskendar, der Stadt, die durch den falschen Ischadi etwa 857 nach dem großen Einschlag zu neuer Blüte empor stieg. Nun und Mahutu, der als der weitere Führer bestimmt war, wollte nicht länger in der Oase der Magier verweilen. War sie doch für ihn ein Ort der bösen Menschen und des Unheils. Und so brachen sie wohl am siebten Tage des zwölften Monats im Jahre 860 zu fünft auf nach

Iskendar.

Es war wiederum eine Reise ohne Zwischenfälle... Wie ihr glaubt mir nicht? Aber ja, ich sage euch, diese Männer reisten Monate lang durch die große Wüste des Südens und sind nicht einmal von wilden Tieren oder gar schlimmeren behelligt worden. Ja, glaubt mir! Ich meine es muss an diesem Bruder Calessian gelegen haben und ich empfehle euch auf einer möglichen Reise immer darauf zu achten, dass ein Priester dabei ist. Selbst ich bin bereits des Öfteren auf meinen Reisen überfallen worden, selbst im gut geschützten Okwan ist man auf den großen Handelsstrassen nicht immer sicher. Aber diese Männer kamen unbehelligt durch die Wüste. Unglaublich, aber war!

Nun, aber sie marschierten nur zwei Wochen durch Sand, Geröll und Staub, den bereits eine Woche vor Iskendar tat sich ein Wunder vor ihnen auf. Denn ich sage euch, die Wüste wurde grün... Ja, grün! Mitten in der Wüste gab es Gras und kleine Büsche und selbst Tier gab es wieder.

Wahrscheinlich hing auch dies alles mit diesem falschen Ischadi zusammen, denn vorher soll dort nichts anderes als Staub gewesen sein. Aber dennoch, es muss ein herrliches Gefühl sein, wenn man Monate durch die Wüste reist und dann mitten im Nichts sich eine grüne Ebene auftut. Und so zogen sie weiter nach Iskendar, vorbei an Bauerngehöfte, welche sich erst kurz zuvor dort gebildet haben mussten, war es doch wohl noch alles im Aufbau.

Und so kamen die fünf in die Stadt Iskendar, das Wunder in der Wüste wie man sie heute in Anfa bei den Händlern nennt. Es wurde schnell ein Quartier gesucht und die Stadt unsicher gemacht, es wurde das Grabmal von dem legendären Heerführer Hachim besichtigt und einer Predigt vom damaligen Propheten besucht. Nun und was soll ich euch sagen, auch Bruder Calessian wollte es sich nicht nehmen lassen in Iskendar von seinem Gott zu erzählen. Aber dabei muss er wohl in eine handfeste Prügelei mit einigen der fanatischen Anhänger des Ischadi Glaubens geraten sein. Denn so weit ich gehört habe, durfte er danach nur noch mit einem Soldaten "Der flammenden Herzen" predigen, welcher ihn vor den wütenden Fanatikern schützen sollte. Denn ihr müsst wissen, Iskendar wurde damals nach dem Ende des falschen Ischadi um 857 nach dem großen Einschlag von "Den flammenden Herzen" regiert und ein neuer Prophet oder besser Erleuchteter wie er von sich sagte, hat von dem Kommen des richtigen Ischadi gepredigt. Nun und so gab es damals fanatische Anhänger, welche an diesen kommenden Ischadi glaubten und solche, die einfach nur abwarten wollten und ihr Leben so lebten wie sie es früher auch taten. Sprich Iskendar war alles andere als ein ruhiger und beschaulicher Flecken Erde.

Aber ich sehe euer Bierkrug ist auch leer und mir brennt die Kehle vom Erzählen. Was meint ihr, ihr holt noch einen weiteren Humpen und ich erzähle euch dann weiter von Mahutu aus der Wüste, Amakir und Barak aus den Flußbaronien, sowie Bruder Calessian Il' nafar von Szurai aus Landis und Filius aus Okwan... *(jp)*

## Die Grabschändung an Hachims Ruhestätte

Ah, habt dank! - So, wo war ich doch gleich stehen geblieben? Ach ja, unsere Reisegruppe bestehend aus den wagemutigen Streitern des Nordens, war in Iskendar angekommen und erkundete Stadt.

Aber was soll ich euch sagen, damals wie heute ist das Leben nicht gerade billig gewesen und so eine Unterkunft nicht gerade auf Dauer zu bezahlen. Und so mussten sich die fünf irgendeine Möglichkeit suchen, um an Geld zu kommen. Nun, für Bruder Calessian war es klar, er ging weiter auf den Marktplatz im Zentrum der Stadt und erzählte unablässig von seinem Gott und hoffte darauf, dass die Menschen ihm dafür ein paar Münzen schenkten. Und Barak versuchte sich erneut in der Küche als Gehilfe, um sich seinen Aufenthalt zu finanzieren. Die anderen erhofften sich mehr Geld bei der Suche nach dem alten Schatz von Iskendar, welcher zu Zeiten des falschen Ischadi angesammelt worden sein soll, zu finden. Aber glaubt jetzt nur nicht sie hätten dabei Erfolg gehabt. Ganze vier Goldmünzen haben sie gefunden. Nicht gerade viel, um damit länger in Iskendar bleiben zu können. Vier Goldmünzen, ich meine selbst ihr verdient mit eurem Geschäft bestimmt an guten

Tagen mehr als lausige vier Goldmünzen, oder?

Nun ja, wie dem auch sei am Abend traf sich die Gemeinschaft immer wieder zum Essen in der Schankstube der Karawansarei, in der sie Unterkunft bezogen hatte. Und am dritten Abend ihres Aufenthaltes trat ein Mann an ihren Tisch. Ein kräftiger älterer Mann mit großen von der Arbeit gezeichneten Händen und Arme wie anderer Leute Beine war es und er stellte sich als Mechlan der Schmied vor. Er erzählte davon, dass er seinen Sohn Melan und den Schmiedegehilfen vor gut fünf Wochen mit einem Ochsenkarren ausgesandt hatte, um aus einem Dorf gute zwei Wochen nördlich von Iskendar ein wenig Eisen zu besorgen. Doch die beiden seien schon seit knapp einer Woche überfällig und er mache sich große Sorgen. Natürlich willigten die fünf ein ihm zu helfen und seinen Sohn wieder zu finden, schon alleine weil der Schmied für die Verpflegung aufkommen wollte und über dies noch jedem von ihnen bei Erfolg der Suche weitere drei Goldmünzen in die Hand versprach.

Und am nächsten Morgen brachen die fünf Streiter auf um Iskendar in Richtung Norden zu verlassen. Sie befragten jeden Reisenden auf ihrem Weg, jedes Gehöft wurde aufgesucht und nach irgendwelchen Anhaltspunkten befragt. Aber niemand konnte mit Bestimmtheit sagen, ob der Sohn des Schmiedes vorbeigekommen sei. So liefen sie ganze zwei Tage den schlecht ausgebauten Weg weiter und weiter, bis Mahutu am frühen Morgen in einiger Entfernung eine leichte Rauchfahne sehr weit östlich des Weges erspähen konnte. Nur sind Rauchfahnen von Kaminen oder gar Lagerfeuern nicht wirklich etwas Besonderes auch nicht in dieser Region der Welt, das dachte sich auch Mahutu und so zogen sie weiter auf dem Weg nach Norden und ohne eine Spur von dem Ochsenkarren zu haben. Doch am darauf folgenden Tag sollte sich dies ändern, denn Amakir fand etwas im ausgetrockneten Sandboden vor ihm. Wagenspuren eines schwer beladenen Karrens und die Hufspuren von zwei Ochsen und beide Spuren liefen direkt vom Weg ab, seitlich ins Unterholz. Ihr müsst wissen, dass die Natur in dieser Region ein wenig anders aussieht als bei uns hier. Es gibt dort viele kleine verkrüppelte Ölbäume, mit schmalen Stämmen und einem weit ausladenden Blätterdach und überall wachsen dichte Büsche mit Dornen und der ganze Boden ist mit einem festen Gras bedeckt, das bis zu einem halben Meter hoch oder höher werden kann. Nun und dann diese drückende Hitze und das Summen der Tiere. Also, wenn ihr mich fragt, nicht gerade der beste Ort um seinen Lebensabend zu verbringen. Aber zurück zu Mahutu und den anderen.

Sie folgten also den Spuren im Boden durch das dichte Unterholz und fanden den Wagen schließlich auch ein paar Meilen vom Weg entfernt. Er war fest gefahren und von den Besitzern und den Zugtieren fehlte jede Spur, nur das Eisen lag noch auf dem Karren. Aber Amakir konnte erneut einige Spuren im Sand ausmachen und denen folgten sie noch einige Meilen weiter nach Osten, bis die Abenddämmerung über sie hereinbrach und sie einen Lagerplatz suchen mussten. Doch in der Nacht wurden sie von jemandem beobachtet, der sich jedoch im Schutze der Nacht der aufgestellten Lagerwache entziehen konnte. Und was glaubt ihr haben Filius und seine Begleiter getan? ...

Natürlich, sie haben unweit von ihrer ersten Lagerstelle ein neues Nachtlager gesucht und das alte so hergerichtet, dass es von weitem so aussah als ob dort jemand lagern würde. Und ich sage euch, das war eine gute Idee, denn in der Nacht wurden sie von sechs Wegelagerern überfallen, die zuerst natürlich auf den alten Lagerplatz stürmten, um dann von Barak empfangen zu werden. Ein heftiger Kampf entbrannte, in dem sehr viel Blut floss und alle sechs Banditen ihr Leben lassen mussten. Auch Barak selbst soll schon in den schwarzen Armen des Todes gelegen haben, wenn Bruder Calessian ihm nicht die Gnade seines Gottes hätte zuteil werden lassen und ihm neue Lebenskraft schenkte. So dass er schwer verwundet, aber am Leben war und mit Erschauern feststellen musste, dass er zum ersten Mal in seinem ja noch recht jungem Leben einen Menschen getötet hatte. Aber augenscheinlich ging es ihm nicht alleine so, denn bis auf Mahutu schien jeder von seinen Begleitern den gleichen Gedanken nach zu hängen.

Warum Mahutu den Tod der sechs Männer so einfach wegstecken konnte, wollt ihr wissen? Nun, wie ich schon erwähnte Mahutu war ein Mann mit unbändigen Kräften und sein Aussehen war Furcht einflößend. Und in seinem Stamm ist es Tradition... Nun trinkt erst euren Schluck aus,

bevor ich weiter erzähle. Fertig!?... Dort ist es Tradition sich die Handknochen der besiegten Gegner um den Hals zu hängen, wo bereits drei Handknochen gehangen haben sollen. Ich sagte ja bereits, dieser Mann kann mehrere Wölfe gleichzeitig besiegen. Nun und auch dieses Mal begann er damit, sich die Hände seiner besiegten Gegner zu sichern und schnitt sie den Armen Seelen vom Arm ab. Einige Zeit später soll er sie dann auch abgekocht und zu den anderen gehängt haben. Am nächsten Morgen wurden dann die Toten begraben und Bruder Calessian sorgte dafür, dass ihre Seelen nicht ziellos in der Welt der Sterblichen umherirren konnten. Und darauf brach die Gemeinschaft auf, um endlich das Lager der Banditen zu finden und so vielleicht auch noch etwas über den Verbleib von Melan und dem Gehilfen zu erfahren. Für Amakir war es ohnehin kein Problem mehr den Spuren der sechs Wegelagerer zu folgen und so kamen sie nach einigen Minuten des Laufens auch an dem Lager an. Doch augenscheinlich hatte man ihr Kommen bereits bemerkt und Amakir, der immer einige hundert Meter voran ging um den Weg zu suchen konnte gerade noch sehen, wie die beiden letzten der Banditen ihr Hab und Gut zusammen sammelten und alles andere zurückließen und Versen Geld gaben. Nun und was soll ich euch sagen? Melan und der Gehilfe waren zwar gefesselt und sollten als Sklaven verkauft werden, aber sie waren unverletzt und einer der beiden Ochsen für denn Karren war auch noch am Leben. Und so machte sich die Gemeinschaft zurück zum Karren mit dem beladenen Eisen und dann weiter nach Iskendar, wo sie in der Nacht des darauf folgenden dritten Tages eintrafen. Und hier sollte ihr Abenteuer erst richtig anfangen... Mann sagt, dass sie noch gute hundert Schritt von dem großen Markplatz und dem sich dort befindlichen Grabmal von Hachim befanden, als sie laute Geräusche in der Dunkelheit außerhalb des Lampenscheins von ihrem Karren hörten. Ihr müsst wissen es war der 13. Januar des Jahre 861 und somit warf nicht einmal der Mond seine Schatten auf die dunklen Gassen. Irgendetwas schabte und klapperte und danach hörten sie Schritte von mehreren Personen sich schnell entfernen. Das Ziel dieser nächtlichen Besucher war schnell ausgemacht, denn kurze Zeit später stürmten einige Soldaten der "flammenden Faust" aus dem Amtshaus von Iskendar, welches sich ebenfalls direkt am Marktplatz befand, und erleuchteten mit Fackeln den Platz und das Grabmal von Hachim. Da konnte man es deutlich sehen, das Grabmal war aufgebrochen und das sagenumwobene Schwert von Hachim ward entwendet worden. Eine rasche Befragung der fünf und ihrer zwei Begleiter zeigte den "flammenden Herzen" auch recht schnell, dass sie nichts damit zu tun hatten, so dass man Amakirs Hilfe auch dankend annahm, die Spuren der vermeintlichen Diebe zu verfolgen. Doch diese verloren sich außerhalb der Stadt in einem kleinen Wäldchen. Am nächsten Tag wurde allerdings ein Elf von den Soldaten aufgegriffen, der augenscheinlich etwas mit dem nächtlichen Vorfall zu tun hatte. Nur leider konnte sich niemand mit ihm unterhalten, denn auch im Süden in der großen Wüste, sind Elfen nicht gerade häufig anzutreffen, müsst ihr wissen. Und so wurde Amakir, der unverkennbar elfische Züge trug, erneut gebeten zu helfen und sich mit dem Gefangenen zu unterhalten. Doch lasst mich erst von Bruder Calessian erzählen, der an diesem Tag ebenfalls überfallen wurde. Denn nach seiner Predigt, die er auch an diesem Tag abhielt, wurde er auf offener Strasse überfallen und erneut auf das übelste verprügelt. Ihr müsst euch das einmal vorstellen, auf offener Strasse wird ein Bruder des Sonnengottes angegriffen und überfallen. Nun aber er konnte mit dem Leben entkommen und musste nur seinen Geldbeutel lassen. Und so kam die versprochene Belohnung des Schmiedes Mechlan genau recht, um wenigstens ein wenig Geld zu haben. Wie dem auch sei, Amakir konnte herausfinden, dass der Elf mit weiteren Leuten weit aus dem Süden und noch weit hinter der Wand und dem Hochplateau von Jula, hergekommen war, um das Schwert von Hachim zu stehlen. Und dass er von einer höheren Macht dazu gezwungen wurde dies zu tun, aber er nicht in der Lage sei näheres darüber zu erzählen. Er aber dennoch bereit sei, die Gruppe dorthin zu führen. Und so überzeugte Bruder Calessian und Amakir den Obersten Befehlshaber der "flammenden Herzen", sie mit dem Gefangenen und vielleicht ein paar Soldaten ziehen zu lassen, um das Schwert zurück zu holen. Und so brachen sie mit Pferden und genügend Proviant am 15. Tag des ersten Monats des Jahres 861 auf, um die hohe Mauer im Süden der großen Wüste zu

überwinden.

Ah, noch jemand der sich zu uns setzen möchte? Kommt näher und setzt euch. Ich erzähle gerade von den Abenteuern von Barak aus den Flußbaronien, Mahutu aus der großen Wüste, sowie von Bruder Calessian Inafar, Filius und Amakir auf ihrer Reise durch den sagenumwobenen Süden. Wenn ihr mögt dann hört einfach zu und... Ach ja, ihr seid irgendwie näher an der Theke. Könntet ihr mir vielleicht noch einen Humpen von dem gar köstlichen Bier besorgen. Habt Dank, ihr seid ein freundlicher Mann, möge Bragi euch segnen. (jp)

## Der Weg über den Grat

Ah, das tut gut... Ein solch vorzügliches Bier, das findet man nicht alle Tage. Doch wo war ich gleich stehen geblieben? Ach ja, fünf Gefährten waren gerade dabei die Stadt Iskendar mit ihren Begleitern, den Soldaten "der flammenden Herzen" zu verlassen, richtig?

Nun, sehr weit sind sie dabei allerdings nicht gekommen, denn schon am Stadtrand wartet noch jemand auf sie. Es war ein Mann in dunklen Gewändern gekleidet und, wie sich heraus stellen sollte, ein Priester der Hel. Und - die Götter mögen mich schützen - aber ich hätte bestimmt nicht angehalten und mich mit ihm freiwillig unterhalten. Doch die Reisegruppe tat es und wenig später gab es eine Person mehr in der Gruppe, die nach Süden zum großen Grat hin unterwegs war. So waren es dann also die fünf Gefährten: der gefangene Elf und sechs weitere Soldaten "der flammenden Herzen" mitsamt einem Anführer, nun und, wie gesagt, der Priester, der Totengöttin Hel.

So zogen sie endlich los und durchquerten abermals die grünen Ebenen in der sonst eher tödlichen Wüste. Sie übernachteten auf kleinen Gehöften in dieser Gegend und wurden alleine durch die Anwesenheit der Männer "der flammenden Herzen" immer wieder herzlich aufgenommen. Doch schon nach wenigen Tagen der Reise und am Rande der grünen Ebenen zur Wüste trafen sie auf eine Gruppe der Tuarek, welche sie erst weiter ziehen lassen wollten, wenn sie zuvor mit ihrem Stammesführer gesprochen hatten. Was auch wenig später geschah und sie wurden vor einen der Stammesführer gebracht. Ich meine sein Name war Kahabier und dieser gewährte der Reisegruppe seine Gastfreundschaft, wie es bei den Stämmen der Wüste so üblich ist. - Es ist halt etwas anders als bei uns hier, dort wird jeder der dem die Gastfreundschaft gewährt wird, behütet und verköstigt, als sei er einer vom eigenen Stamm.

Kahabier erzählte von dem Belagerungsring der Tuarekstämme um die Stadt Iskendar, welche wenige Tage zuvor hier her gezogen sind, um über Vorgänge in der Stadt zu wachen und um ggf. einzugreifen, falls es erforderlich werden würde. Denn ihr müsst wissen, dass die Tuareks wohl ein erneutes Aufkommen eines Glaubens um den Shihadi verhindern wollten. Aus welchen Gründen auch immer, aber irgendwie muss es mit uralten Riten und Gebräuchen zu tun haben, dass die Tuareks jegliche Religion in ihren Landen versuchen wollen zu unterbinden. Zumindest habe ich es auf meinen Reisen durch die südlichen Länder so kennen gelernt. Und so ließen die Tuareks niemanden in oder aus der Stadt heraus. Selbst wenn die Reisegruppe versucht hätte einen anderen Weg zu wählen, so wären sie unweigerlich wieder auf eine Gruppe der Tuareks gestoßen, da ihre Zahl riesig war. Nun, aber in anbetracht der schwierigen Lage der Gruppe und ihrem erklärten Reiseziel, sowie der Geschichte um das gestohlene Schwert des Hachim, wollte selbst Kahabier nicht über die Weiterreise entscheiden und bot an, die Gruppe zu dem obersten Führer der Tuareks zu geleiten, damit dieser über die Weiterreise entscheiden sollte. Und so brachen die fünf und ihre Begleiter samt einem Trupp von Tuareks am darauf folgenden Tag auf, um eine Woche später in das Hauptlager der Stämme zu gelangen. Und auch hier wurde ihnen die Gastfreundschaft förmlich aufgezwungen, so dass sich wohl oftmals die Frage gestellt haben muss, ob sie nun Gefangene oder Gäste waren.

Aber um euch nicht noch länger mit den Geflogenheiten der Wüste zu langweilen, fasse ich mich

kurz. Und so wurden Mahutu, Amakir und die anderen zu dem obersten der Tuareks gebracht, einem weißen Mann namens Fakiri. Er soll, so habe ich erfahren, bereits ein sehr alter Mann sein und schon einige Sommer auf Erden weilen. Manche sagen, dass er der Hüter der Wüste sei und über die Natur gebieten kann. Doch wie viel davon wahr ist, kann ich leider nicht sagen. Wie dem auch sei, ihm oblag es darüber zu urteilen, ob die Gruppe ihre Ziele weiter verfolgen durfte oder nicht. Und was soll ich euch sagen? Natürlich durften sie weiter ziehen, lag es doch vielleicht sogar auch ein wenig im Interesse der Tuareks, das Schwert wieder zu bekommen oder zumindest etwas über die unbekannte Welt hinter dem hohen Grat zu erfahren. Und so kam es, dass Fakiri sie nicht nur weiter ziehen ließ, sondern ihnen auch noch half. So erschuf er am folgenden Tag ein Tor aus dem Staub und dem Sand der Wüste, durch das man hindurch schreiten konnte, um wenig später an einer anderen Stelle in der Wüste wieder hinaus treten zu können. Ja, richtig ein Tor aus Staub... Aber, nun fragt mich bitte nicht wie er das gemacht hat, ich erwähnte ja schon, dass er von einigen Menschen auch der Hüter der Wüste genannt wird. Wie dem auch sei, meiner Meinung nach ist er ein Zauberer und verfügt über große magische Kräfte. Und mit diesen Kräften hat er Bruder Calessian und die anderen bis kurz vor die Mauern der Oasen Stadt Shamscha gebracht. Ihr erinnert euch? Dies ist die Oase der Magier, inmitten der großen Wüste. Und genau dort sollte die Gruppe wichtige Hinweise für ihren weiteren Weg über den großen Grat bekommen. Und so betraten sie am 7. Januar im Jahre 861 nach dem großen Einschlag die Oasen Stadt Shamscha erneut. Sie wurden sofort bei dem obersten Vorsteher der Bibliothek vorstellig, denn nur dieser, so muss ihnen Fakiri wohl gesagt haben, hat vielleicht noch die ein oder andere Information aus alten Tagen und weiß wie man über den hohen Grat und wieder zurückkommt. Nun und genau so war es dann auch. Der obersten Vorsteher der Bibliothek muss wohl schon von der Ankunft der Gruppe gehört haben, denn er lud sie sogar ein, in seinem Haus zu nächtigen und bot ihnen überdies auch freien Zugang zu seiner Bibliothek an.

Ok, für uns einfache Menschen vom Land ist das nicht wirklich spannend, was sollen wir denn auch schon mit vielen Räumen voller Bücher. Aber für Filius und Barak muss es eine wahre Fundgrube des Wissens gewesen sein, denn diese beiden konnten lesen. Und so fanden sie auch nach einigem Suchen etwas über den hohen Grat heraus. Es muss ein Rätsel oder ein Lied, vielleicht auch ein Gedicht gewesen sein, was sie gefunden haben. Aber es sollte ihnen etwas später auf ihren Reisen helfen ihren Weg zu finden. Nur leider ist nicht mehr bekannt was sie genau gefunden hatten. Was für einen Schatz würde man in den Händen halten, wenn man wüsste wie man über den hohen Grat reisen könnte? Ich meine, wir könnten damit so manche Goldmünze verdienen und das ein oder andere Bier dafür kaufen. Doch bevor ich wieder abschweife, lasst mich weiter erzählen...

Also, mit dem gefunden Wissen brach die Gruppe dann einen oder zwei Tage später aus Shamscha wieder auf in Richtung Süden. Allerdings ohne den Hel Priester, denn dieser hatte sich in der Oase wohl schon von ihnen verabschiedet und nur seine dunkle Göttin muß gewusst haben warum. Und so zogen sie wiederum vierzehn lange Tage durch die Wüste, bis sie endlich an den hohen Grat gekommen sind. Es muss ein fantastischer Anblick sein, mitten in der Wüste zu stehen und dann ragt plötzliche eine bis zu hundert oder gar zweihundert Schritt große Felswand senkrecht aus dem Boden empor und erstreckt sich so weit das Auge reicht von Osten nach Westen und sonst nichts als Sand und Felsen. Und genau das muss wohl auch eines der größten Probleme gewesen sein, denn selbst mit dem Wissen aus Shamscha haben Mahutu, Amakir und die anderen wohl ganze drei, vier Tage damit zugebracht den Weg über den Grat überhaupt erst zu finden, geschweige denn ihn überhaupt zu betreten, denn man erzählt sich in den Regionen des Südens von gar grausamen Wesen, die auf und in dieser Felswand leben sollen. Und so geschah es auch, dass in der Nacht zum ersten März, im Jahre 861 ein Nebel über dem Nachtlager der Gruppe aufzog. Ein Nebel, mitten in der Wüste und aus ihm soll ein Stöhnen und Ächzen zu hören gewesen sein. Und wenig später wurden sie von Wesen aus dem Jenseits - von untoten Körpern angegriffen. Und so kämpften wagemutige Männer, gegen tote Knochen. Doch diese hatten wohl nicht mit dem Segen des Sonnengott gerechnet, der wenige Augenblicke später Bruder Calessian, die Kraft gab die meisten

von ihnen wieder dorthin zu verbannen, von wo sie gekommen waren. Es muss ein beängstigender Anblick gewesen sein, als diese Kreaturen auf das Lager zumarschierten, doch durch den Segen des Sonnengottes, konnten sich Filius und Mahutu mehr um die Herkunft des Nebels kümmern. Und sie fanden auch wenig später eine Antwort. Es war der dunkle Priester der Hel, welcher sie aus Iskendar mit nach Shamscha begleitet hatte, um ihnen hier in der Wüste nach dem Leben zu trachten. Nun, und die Götter alleine müssen gewusst haben, warum er das tat. Doch auch er hatte gegen die fünf und ihre Begleiter der "flammenden Herzen" keine Chance zu entkommen und fand noch in derselben Nacht seinen Weg in das Reich seiner Göttin.

Am darauf folgenden Morgen, war von diesem Kampf nichts mehr zu sehen und doch müssen sie etwas entdeckt haben, was leider bis heute wieder vergessen wurde, denn sie fanden den Eingang über den Grat. Es muss eine Höhle gewesen sein oder eine Schlucht, oder... Ich weiß es nicht. Allerdings war der Weg nicht ungefährlich, sollen sie doch auf Goblins und ähnliche Wesen gestoßen sein. Aber leider ist darüber nichts mehr bekannt.

Und warum auch, sind Goblins kaum einer Erzählung wert. Selbst in Port Palas, der mächtigen Hafenstadt am Meer der Tränen, soll es Goblins geben. Ich habe davon gehört, dass sie dort in der Kanalisation und in den Hafenvierteln leben sollen. Aber davon erzähle ich besser ein anderes Mal, was? Morgen Abend vielleicht!? Egal...

Nun auf jeden Fall, gelangten sie auf den hohen Grat und konnten über die weite Wüste im Norden blicken und über das sagemuwobene Land im Süden. Vor ihnen muss sich eine Steppe mit wundersamen Tieren ausgebreitet haben, über die man wohl tagelang reiten kann ohne auch nur eine Menschenseele zu erblicken.

Und so zogen die sechs und die Soldaten "der flammenden Herzen" los, denn ihr müsst wissen, dass sie den gefangenen Elfen nicht mehr als Gefangenen mit sich führten, denn während der ganzen Reise von Iskendar aus hat er mehr und mehr von seiner Heimat und den Gründen des Diebstahls berichtet. So dass er mehr und mehr zu einem Begleiter wurde, als zu einem Feind und Gefangenen. So versprach er sie ohne große Umwege direkt zu seinem Führer, einem Waldläufer zu bringen, damit dieser ihnen mehr von der Geschichte des Landes und den Umständen um den Diebstahl des Schwertes erzählen sollte.

Mhm, wartet einen Augenblick, ich muss einmal kurz vor die Tür gehen und der Natur ihren lauf lassen. Doch danach werde ich euch mehr von dem Land hinter dem Grat erzählen und von Cel dem Elfen aus dem Süden und dem Königreich in dem er lebte. Augenblick, ja!? (jp)

## Das Reich der Waldelfen

Ah, das tat gut... Oh und ein neues frisches Bier hat der Wirt auch schon aufgefahren. Seit bedankt dafür. So, wo war ich doch gleich stehen geblieben?

Ach ja, die kleine Gruppe zog hoch oben auf dem Plateau, durch eine riesige Steppenlandschaft. Mann sagt, das es dort nur Kniehohes Gras und ein paar wenige Büsche geben soll und vielleicht ab und an einen kahlen Baum. Nun und tagsüber soll es fast so heiß sein wie in der Wüste und des Nachts wird die ganze Landschaft durch das laute Zirpen Abertausender von Grillen untermalt. Durch diese trostlose Einöde die sich bis zum Horizont erstreckt haben soll, zogen sie geführt von Cel dem Elfen, über viele Tage in Richtung Süden. Bis sie an die Ufer eines mächtigen Stromes kamen, welcher parallel zum großen Grat floss. Seltsame Kreaturen sollen dort gelebt haben, Wesen die aussahen wie ein totes Stück Treibholz und doch hatten sie ein Maul mit Hunderten von Spitzen Zähnen, welche ohne weiteres einen Menschen in zwei Teile reißen konnten. So blieb der Gruppe nichts anderes übrig als an denn Ufer entlang zu reisen um vielleicht eine Brücke oder eine andere Möglichkeit zu finden um auf die andere Seite zu kommen. Denn selbst Cel hatte keinerlei Erfahrung in diesem Gebiet, hatte er sich doch vorher nie soweit aus seiner Heimat heraus gewagt. Nun und die Reise bis nach Iskendar hatte der Trupp der Schwertdiebe, mit einem Wunder ihrer

Druiden zurück gelegt, so das Cel hierbei keine allzu große Hilfe für die Gruppe war. Also, zogen sie weiter Richtung Osten und immer am Ufer entlang und ein Auge auf die fürchterlichen Kreaturen werfend. Dies muss wohl ganze drei Tage so gegangen sein, bis sie zur Mittagsstunde, als die Sonne am höchsten stand, an eine Stelle kamen an der vor vielen hundert Jahren einmal eine Stadt gestanden haben muss, mitsamt einer Brücke über den breiten Fluss. Jedoch war von dieser Stadt nicht mehr als ein paar Ruinen übrig, Selbst die Brücke war eingestürzt. So musste erst einmal Rast gemacht werden um vielleicht ein paar Informationen über die damaligen Anwohner heraus zu finden und ob es nicht vielleicht doch noch eine Möglichkeit gab auf die andere Seite des Flusses zu gelangen.

Aber macht euch keine Sorgen, es gab eine Möglichkeit. Die Reste der alten Brücke hatten dafür gesorgt, dass sich Sand welcher vom Fluss angetragen wurde an den Mauerresten anspülte und so eine Furt über den Fluss bildete.

Doch glaubt mir, wenn es so einfach ist ein Held zu werden und Ruhm und Reichtum zu erlangen, dann würde ich nicht hier sitzen und könnte euch eine Geschichte erzählen. Natürlich gehören die wahren Gefahren zu solch einem Leben genauso dazu, wie der Schaum auf meinem fast schon wieder leeren Bierkrug... Ah, danke!

Ja, und so geschah es das Mahutu sich weiter vom Fluss entfernte um die Ruinen der alten Siedlung zu untersuchen. Doch dann plötzlich tat sich der Boden zu seinen Füßen auf und gab ein riesiges Loch frei. Ein Loch von mindestens fünf Schritt Durchmesser und so tief wie dieser Raum hoch ist. Und aus diesem Loch schoss der Kopf einer Kreatur die so groß war, wie zwei Männer und stark wie mindestens drei eurer Ochsen auf dem Felde. Aber ausgesehen haben, soll diese Kreatur wie eine Ameise, mit mächtigen Beißzangen. Es muss grausam gewesen sein und Mahutu wurde sogleich von diesem Wesen erfasst und in das Loch gezogen. Selbst er, der mächtige Kämpfer der Wüste, hatte keine Chance gegen dieses Biest. Er versuchte mit seinem Schwertarm sich zu befreien, doch das Monster war stärker und zog ihn immer weiter in seine dunkle Unterwelt. Immer weiter hinunter in das Loch und dann weiter durch unterirdische Stollen und Gänge, in denen man nicht einmal die Hand vor Augen sehen konnte. Es muss fürchterlich gewesen sein. Doch zum Glück hatten die anderen Begleiter von Mahutu aus der Ferne mitbekommen was geschehen war und setzten dem Biest nach. Doch es dauerte eine ganze Weile bis sie an das Loch in der Erde gelangten, indem Mahutu verschwunden war. Todesmutig stürzten sich zu erst Filius und Calessian, aber auch Cel und einige der Soldaten "der flammenden Herzen" in die Tiefe. Sie stürzten durch die Gänge, den Geräuschen dieses Wesens und dem Rufen Mahutus hinterher. So dauerte es auch nicht lange bis sie es wieder eingeholt hatten und es mit vereinten Kräften niederstrecken konnten. Ich habe gehört, dass Filius magische Blitze geworfen haben soll und Calessian wie durch ein Wunder vor der Gruppe zwei Wölfe erscheinen ließ. Ja, zwei Wölfe - Gerufen durch die Macht seines Gottes. Mit all dieser Kraft erschlugen sie diese Kreatur und wie durch ein Wunder ist niemandem etwas passiert, selbst Mahutu ist mit wenigen Kratzen noch einmal davon gekommen. Er kann von Glück sagen, das die Götter auf ihn schauten und das Monster keine Zeit hatte sich um seine Beute richtig zu kümmern.

Tja und wenig später sind sie dann auch noch unbeschadet über die Furt gekommen um auf der anderen Seite des Flusses weiter in Richtung Süden zu ziehen um endlich zu den Urwäldern der Elfen zu gelangen, welche sich wohl schon leicht als silberner Streifen am Horizont abzeichneten. Über mehrere Wochen zogen sie so weiter Richtung Süden immer tiefer in das unbekannte Land hinein und das ohne weitere Zwischenfälle. Bis sie endlich an die Ausläufer eines dichten Urwaldes kamen, mit Pflanzen die ich in unseren Gegenden noch nie gesehen habe. Hohe Bäume mit dichten Ranken umwoben und Heerscharen von Dickicht durchzog den Wald, so das ein vorankommen nur mit dem Säbel möglich war.

Nun und wenn ich es euch nun erzähle, ihr werdet es mir nicht glauben, aber jeden Tag zur gleichen Stunde fing es in diesem Wald fürchterlich an zu regnen. Was wäre das für euch Bauern hier schön wenn ihr vorhersagen könntet, wann es anfängt zu regnen. Aber ich schweife ab, verzeiht.

So zogen sie also weiter durch den Regenwald, ich nenne ihn so wegen dem vielen Regen am Tag, bis Cel ihnen am achten Tag etwas von einer magischen und unsichtbaren Barriere erzählte. Diese Magie soll wohl den gesamten Wald dort im Süden durchziehen und jeder der diesen Bereich betritt wird wohl durch wundersame Weise bei der Königin des Waldes bemerkbar gemacht. So wies Cel seine Begleiter an, niemals über diese Barriere zu treten und immer achtsam seinen Schritten zu folgen wenn sie nun noch weiter in den Wald vordringen. Cel führte sie nicht weiter Richtung Süden, sondern ab dort an in östlicher Richtung an einer nicht sichtbaren Mauer vorbei.

Also, ich sage euch ich hätte ihm das nicht abgenommen, nicht nach allem was vorher geschehen ist. Aber die Gruppe um Mahutu traute ihm und so zogen sie wohl noch weitere drei Tage durch den Regenwald, bis sie an eine Lichtung kamen. Auf dieser Lichtung mussten wohl Zelte und ähnliches gestanden haben, auf jeden Fall meinte Cel das dies das Lager des Oberdruiden wäre und hier sich alles Weitere klären würde. Nur gab es ein Problem, das Lager war leer. Nur verlassene Zelte und noch ein paar Gegenstände, so als ob man nur kurz weg ist. Cel konnte sich wohl auch keinen Reim darauf machen und so beschlossen sie einfach im Lager zu bleiben und abzuwarten. Alles andere wäre wohl zu gefährlich, da überall die Häscher der Königin lauern könnten. Nun und denen in die Hände zu fallen wollte man ja vermeiden. Schon alleine nachdem Cel so einige Schauergeschichten über die dunkle und böse Königin des Waldes kundgetan hatte. Also bezogen die Männer um Filius erst einmal Lager und warteten auf die Dinge die da kommen sollten. Ganze drei weitere Tage hielten sie aus, bis in der Nacht zum vierten Tag folgendes geschah... Aber erst einmal muss ich meine Zunge ein wenig ölen. Was meint ihr, trinken wir noch einen? - Ahh

So wo war ich? Ach ja, die Nacht zum vierten Tag. Da geschah nämlich folgendes. Natürlich hatte unsere Gruppe wieder Wachen aufgestellt, aber selbst diese wurden in dieser Nacht überrascht. Als nämlich plötzlich eine leuchtende Frauengestalt mitten im Camp stand und die Männer um Cel den Elfen mit samtweicher Stimme ansprach. Doch Cel erkannte sofort die Elfenkönigin und griff zu seinem Schwert, im gleichen Atemzug rief er seine Begleiter zur Flucht auf. Doch bis auf Mahutu erkannten alle die ausweglose Situation, den als Cel sein Schwert zog traten mehrere Elfenkrieger mit Schwert oder Bogen aus der Deckung des Waldes. Wie gesagt, bis auf Mahutu der die Flucht ergriff und nach wenigen Augenblicken gefasst wurde und Cel welcher blindlings auf die Königin stürmte und dabei unsanft aufgehalten wurde, ergaben sich alle Männer der Reisegemeinschaft. Aber keiner von ihnen wurde als Gefangener gehalten, nur Cel mussten zu seinem eigenen Schutz die Hände gebunden werden. Nun und noch in der selbem Nacht brach ein großer Trupp Elfen mit ihrer Königin und ihren Gästen, zur Hauptstadt der südlichen Elfenreiche auf. Eine ganze Woche soll diese Reise noch gedauert haben. Stellt euch einmal vor, wie groß dieser Wald sein muss. Aber in dieser Woche sollte einiges Licht in diese dunkle Sache mit Druiden und böser Königin gebracht werde. So berichtete ein Hauptmann der Elfenwache, aber wohl die Königin selbst auch immer wieder von der eigentlichen Geschichte der Elfenwälder.

Was ihr wollt wissen was es damit auf sich hat? Nun gut, aber um eure Frauen und ihr Schlagholz kümmert ihr euch selbst, damit habe ich nichts zu tun. Ich bin nur ein einfacher Geschichten Erzähler und nicht für euer spätes Eintreffen am Heimischen Herd verantwortlich.

Also gut, es soll sich zugetragen haben, das Iskendar vor Jahrhunderten nach den Kriegen in diese Wälder gekommen sein soll um endlich Ruhe zu finden. Doch auch hier kämpften die Bewohner gegen alles und jeden, wie sie es in der großen Wüste auch getan hatten. Bis es zu dem großen Krieg der Magierbrüder kam. So das Iskendar der friedliebende der beiden Brüder, versuchte dem Ganzen Einhalt zu gebieten, indem er die Anführer des Übels verbannte. Dies waren nämlich die großen Druiden, die mit ihren Reden die Herzen und vor allem die der Männer verdarben, auf das sie gegen alles Fremde zu Felde zogen. Und so kam es das alle Druiden von Iskendar in einen großen Baum gebunden wurden, auf das sie nie wieder erwachten. Um diesen Baum erschuf er einen Bereich, der es Elfen unmöglich machte ihn zu betreten um vielleicht die gefangnen Druiden wieder zu befreien, freiwillig oder unfreiwillig. So kehrte endlich Frieden in diese Region ein und die Wälder hinter dem großen Grat wurden von den anderen Teilen der bekannten Welt fast gänzlich

vergessen. Bis zu dem Tag an dem angeblich eine Schiffbrüchige Frau an den Steilküsten weit im Osten der südlichen Wälder angeschwemmt wurde. Diese Frau betrat den Bereich um den großen Baum, nachdem sie von den Elfen freundlich aufgenommen und gepflegt wurde. So erlöste sie wohl einen der verbannten Druiden, das dieser seit einiger Zeit wieder die Gedanken der Elfen verwirrt und sie zu Übel und Unheil anstiftet, so auch im Fall mit dem Diebstahl des Schwertes des Hachim. Von der Frau ist seit dem allerdings nie wieder etwas gehört worden. Nun und wenn ihr mich fragt, steht hinter dieser Frau eine dunkle Macht.

Nun ja, aber ich schweife ab... Und irgendwann kam dieser ganze Tross dann in der Stadt der Elfen an. Es muss schon ein toller Augenblick gewesen sein in diese Stadt einzuziehen. Man sagt, dass es dort Häuser sowohl auf der Erde wie auch in den Bäumen gibt, welche untereinander mit Hängebrücken verbunden sind und überall hängen Öllaternen, welche den ganzen Wald in ein wunderschönes Licht taucht. Überall liefen freundliche kleinwüchsige Elfen umher, die bis auf ihre scharfen Gesichtszüge so rein gar nichts mit den Elfen aus Saha Trobast gemein haben. Die Elfen aus den südlichen Wäldern sind dunkelheutig, viel kleiner gebaut und sehr freundlich und friedliebend. Also genau das Gegenteil von den bei uns bekannten Elfen. Nun ja und so zogen die sechs mit dem Gefolge der Königin des Waldes in diese fantastische Stadt ein. Ihnen wurden Zimmer in dem großen Palast der Königin des Waldes angeboten und ihnen wurden frische Kleider und Waschmöglichkeiten angeboten.

Doch noch bevor sie mit dem ersten Verschnaufen fertig waren, erklang Kampflärm und die Elfenstadt geriet in große Aufruhe. Wie sich kurz darauf heraus stellen sollte, versuchte der Erzdruide selbst die Stadt und vor allem die Königin anzugreifen. Nun und so entbrannte ein heftiger Kampf zwischen den irregeleiteten Elfen und den königstreuen Elfen. Aber auch unsere Helden stellten sich todesmutig vor die Königin und attackierten den Erzdruiden direkt. Aber dieser schützte sich mit allen ihm möglichen Mitteln. So beschwor er einen Baum zum leben und hieß ihn an, ihn zu verteidigen und wie ihr wisst ist es nicht gerade leicht einen ruhig da stehenden Baum zu fall zu bringen. Nun stellt euch einmal vor, ihr müsstet einen laufenden und wild mit den Armen um sich schlagenden Baum niederstrecken. Nicht gerade eine leichte Aufgabe für die Männer aus dem Norden und dennoch schafften sie es.

Nur leider konnten sie in diesen Augenblicken des Kampfes nicht verhindern, dass der Druide einen weiteren Zauber oder besser gar einen Fluch sprechen konnte. Dieser Fluch traf die Königin, die sogleich Ohnmächtig wurde und ab da an nur noch im Fieber und Delirium lebte.

Aber glaubt mir, dies war auch alles was der Druide noch in seinem kürzlich wiedererlangten Leben Vollrichten konnte, denn die fünf Männer aus dem Norden schafften es nicht nur den lebendigen Baum zu töten, sondern auch den Druiden endgültig von der Welt der Lebenden zu vertreiben. Obwohl man sagt, das selbst die fünf sich nicht wirklich sicher waren ob es wirklich der Druide wahr. Denn dafür schien es dann doch zu leicht zu sein.

Äh ja, wie es ist schon wieder so spät!? Es ist gleich Sperrstunde? Ok, ich werde mich beeilen. Dennoch, gebt mir noch einen Augenblick. Ich möchte nur schnell noch berichten, wie die Männer aus dem Norden, tief unten im Süden das Schwert des Hachims wieder fanden und den Baum des Lebens entdeckten, dem heiligsten Ort des Südens. *(jp)*

## **Der Baum des Lebens und die Heimkehr des Schwertes**

Also, ich werde mich sputen und ohne Umschweife berichten. Es will ja niemand im Kerker landen, nur weil ich über die Speerstunde hinaus erzählt habe. Also, wo war ich gleich stehen geblieben? Ah, ja...

Dennoch schien eine Reise zu diesem großen Baum, an dem Iskendar die Druiden gebannt hatte,

wohl unausweichlich. Denn Augenscheinlich besaß nur dieser Baum die Zutaten in sich, die es bedurfte um die Königin wieder von dem Fluch zu erlösen. Dies jedenfalls erzählten die eiligst herbeigerufenen Heiler und der Berater der Königin, sein Name war übrigens Tolwin.

Doch welchen bösen Plan hatte der Druide damit verfolgt. Wollte er nur die Königin außer Gefecht setzen oder gar schlimmer noch töten? Oder wusste er sehr wohl von dem Eintreffen der Menschen in den Elfenreichen und wollte die fünf Männer für seine dunklen Zwecke missbrauchen, damit diese weitere Druiden vom Baum erlösten? Diese Fragen galt es zu beantworten und so beratschlagten die Männer um Calessian am nächsten Morgen, was zu tun sei und wie sie vorgehen wollten.

Und so brachen sie wenig später auf, doch noch weit vom eigentlichen Baum entfernt, welcher sich aus dem grünen Blätterdach des Urwaldes durch seine enorme Größe abhob, brach der eigentliche Wald auf und legte eine große Ebene frei. Diese Ebene erstreckte sich wohl über mehrere Kilometer und war vollkommen mit einer mehr als Haushohen Nebelwand bedeckt, aus der einzig und allein der riesige Baum Empor stach.

Vorsichtig untersuchten die Männer die Wand aus Nebel und Dunst, doch augenscheinlich waren die alten Geschichten wahr und einem nicht Elfen vermochte diese Nebelwand nichts anzuhaben und so betraten sie den Nebel. Schon bald bot sich ihnen eine gar schauerliche Umgebung, der Nebel war nicht so dicht wie wir ihn hier kennen, vielmehr war es als würde man in einer Regenwolke laufen. So konnte man immer noch genug sehen um nicht blind umher zu stolpern. Und so gingen die Männer immer weiter und weiter in die Nebelwand hinein. Schon bald zeichneten sich vor ihnen Konturen und Schatten von alten Häusern aus Holz oder Stein ab und bald schon standen sie inmitten einer alten und verlassenen Stadt. Einen ganzen halben Tag lang liefen die Männer durch diese unwirklich Landschaft, passierten Strassen und Tore und standen irgendwann vor den Wurzeln des großen Baumes, welchen sie schon von außerhalb der Nebelwand erblickt hatten. Schnell entnahmen sie dem Baum ein wenig Harz oder Öl, welches die Königin für ihre Genesung benötigte. Aber ein Grab oder gar ein richtiges Gefängnis fanden sie nicht, nichts deutete auf die von Iskendar verbannten Druiden hin. Und so machten sie sich zurück auf den Heimweg. Aber unweit des Stadtrandes entdeckte Amakir ein Haus, in welchem ein Feuer oder eine Lampe brannte. Schnell waren die Klingen gezogen und die Schild gegriffen und es dauerte auch nicht lange, da schlürften Gestalten von allen Seiten auf sie zu. Aber glaubt jetzt nicht dies waren Menschen oder Tiere, nein... Es waren Knochen... Untote! Bewaffnet mit rostigen Schwertern und alten Säbeln. Aber um es kurz zu machen und die Speerstunde nicht unnötig zu überschreiten oder gar eure Träume zu verderben.

Die Männer schafften es und schickten alle gequälten Seelen dieser Wesen endgültig in das Reich der Toten. Doch schon fing es an zu dämmern und um noch ein wenig Licht für den Rückweg zu haben, machten sie sich eiligst auf den Nebel zu verlassen, ohne das Haus näher untersucht zu haben. Kurz nach Einbruch der Nacht erreichten sie wieder die Hauptstadt der Elfen und wurden auch schon von Tolwin dem Berater der Königin erwartet. Schnell führte er sie alleine in eines der vielen Zimmer des Palastes und erbat die Viole mit dem Harz des Baumes. Nahm diese und murmelte ein paar Worte und vollführte einige Gesten über dem Gefäß. Aber nur Calessian erkannte die wahren Absichten von Tolwin. Dieser Verwandelte sich nämlich vor den Augen unserer Kämpfer und griff diese mit einem dunklen Zauber an. Er war gar nicht der richtige Tolwin, es war der Erzdruide, welcher wohl nicht zwei Tage zuvor getötet wurde, sondern nur eines seiner Abbilder. Stattdessen muss er die Gestalt von Tolwin, dem Berater der Königin angenommen haben. Nun und so entbrannte ein erbitterter Kampf und fast würde ich heute nicht hier sitzen und euch die Geschichte erzählen können, wenn nicht im rechten Augenblick der wahre Tolwin in dem Raum erschien. Mit seiner Hilfe gelang es dann den Druiden endgültig von dieser Welt zu vertreiben und seine Seele in das Reich der Toten zu schicken.

Eiligst wurde darauf dann die Viole die zum Glück nicht zerstört wurde zu den Heilern gebracht welche dann ein Heilmittel daraus herstellten.

Nun und was soll ich euch sagen, am nächsten Tag ging es der Königin schon wieder sehr viel besser. Sie war sogar schon wieder soweit genesen, dass sie die Männer aus dem Norden zu einer Audienz zu sich bat. Dabei wurden noch einmal alle Erlebnisse erörtert und alle Karten über die Stadt in der Nebelwand studiert, sowie nach Chronisten geschickt, welche Informationen über die alten Tage bringen sollten. Doch Aufzeichnungen oder Informationen über die Beweggründe Iskendars gab es leider keine und so wurde beschlossen am nächsten Tag noch einmal in den Nebel zu reisen um in der Stadt nach Hinweisen zu suchen.

So brachen die Männer dann am kommenden Morgen erneut auf und durchquerten die Stadt nach irgendwelchen Hinweisen oder gar Niederschriften in Büchern. Doch vergebens, denn bis auf das erleuchtete Haus vom Vortag, waren alle Häuser dunkel und leer, selbst der Zahn der Zeit hatte nicht an ihnen genagt.

Also, betraten die Männer mit Amakir als Späher äußerst vorsichtig das Haus, um festzustellen, dass dieses bis auf einige Steine, die in Stahlkäfigen an den Decken des Hauses hingen und wohl verzaubert waren, um so für ein helles Licht in den Räumen sorgen, nichts zu finden war. Nun ja, nichts, ist nicht ganz richtig. Sie fanden zwar keine Schätze eines alten Magiers oder sonst irgendwelche Dinge, sondern das Tagebuch des mächtigen Zauberers Iskendar. In diesem Tagebuch hatte dieser alle Ereignisse seit seiner Ankunft in den Wäldern der Elfen mit der Sprache der Magier niedergeschrieben. Aber für Filius war es ein Leichtes, zumindest einen Großteil des Buches zu lesen. Nun und so fanden die Männer schnell heraus, was damals alles geschehen ist und dass er wirklich die Druiden in diesem Nebel gefangen hatte, damit diese kein weiteres Unheil über ihr Volk bringen konnten.

Dennoch, dies alles war noch nicht genug, sie wollten die Gräber der Druiden sehen und eventuell sogar gänzlich vernichten, damit nicht wieder etwas passieren konnte. So zogen sie weiter und erneut kamen sie nach einiger Zeit an den großen Baum inmitten des Nebels. Hier suchten sie bis in die Dunkelheit über sie herein, brach doch nirgends waren diese Gräber zu finden. Lediglich zwei bis drei Dutzend Gräber von Elfen, womöglich ehemalige Bewohner der alten Stadt, fanden sie. Und so übernachteten sie dieses Mal inmitten des Nebels, zu Füßen des großen Baumes.

Also, ich hätte wahrscheinlich kein Auge bekommen, weil mir die Knie vor Angst geschlottert hätten, aber die fünf Männer sahen die ganze Nacht über nicht eine Regung oder hörten irgendwelche Geräusche, die Dunkelheit und Stille durchbrechen. So brachen sie dann am nächsten Morgen unverrichteter Dinge auf, um den Nebel wieder zu verlassen. Doch was soll ich euch sagen, ob es daran lag, dass sie einen anderen Weg zurück liefen oder ein mächtiger Zauber dafür verantwortlich war. Dort lagen mitten auf einem Platz mehrere in Tüchern gehüllte Körper, aufgebahrt auf Holztischen. Es muss gespenstisch gewesen sein.

Stellt euch einmal diese Umgebung vor, inmitten einer alten Stadt, umgeben von wabernden Nebelschwaden und plötzlich diese Toten Körper dort. Ich sage euch, ich wäre sofort gelaufen. Und vermutlich wäre es auch das Beste gewesen, denn nur Augenblicke später wankten erneut mehrere skelettierte Wesen auf die Gruppe zu. Aber ihr ahnt es bereits, so dass ich keine großen Worte verlieren möchte. Die Männer erschlugen sie alle und befreiten so die armen Seelen, die diesen Wesen leben verliehen. Darauf wurden schnell noch die aufgebahrten Körper untersucht, aber auch hier fand man nichts, was einer langen und ausschweifenden Erzählung gerecht werden würde. Und so traten die Männer alsbald erneut den Rückweg an und gelangten auch am Abend wohlbehalten zurück in die Hauptstadt der Elfen.

Nun die nächsten Tage verbrachten sie mit Ausruhen und Beraten, was weiter zu geschehen hat und so kam man mit der Königin der Elfen überein, dass die Fünf das Schwert des Hachims an sich nehmen würden, um es zurück nach Iskendar zu bringen. Nun und dass die Elfen die anderen gestohlenen Gegenstände wieder zurück bringen sollten, wo sie, sie gestohlen hatten.

Und so geschah es auch und die Männer um Filius brachen am 16. Tage des Monats Mai im Jahre 861 nach dem großen Einschlag wieder auf zu der Wüstenstadt Iskendar. Doch dieses Mal mussten sie nicht auf den beschwerlichen Wegen des Urwaldes gehen, sondern durften mithilfe eines

Pflanztores den Rückweg antreten. Was ein Pflanztor ist wollt ihr wissen!? Nun so ganz weiß ich das selber nicht, aber man sagt das sie nur in einen Baum eintreten mussten um wenige Augenblicke später wieder aus einem Baum in Iskendar treten zu können. Es wird wohl wieder eine Art von Zauberei gewesen sein. Nun ja, auf jeden Fall waren sie wenig später in Iskendar und konnte dort das Schwert zurück an die Obrigkeit geben.

Ja, so war das damals... Und gefeiert worden sollen sie sein, jawohl.

So dies war die Geschichte von Bruder Calessian aus Landis, Barak aus den Flußbaronien, Mahutu aus der großen Wüste, sowie Amakir und Filius aus Okwan. Ich hoffe sie hat euch gefallen und sehr wohl unterhalten. Wenn dem so ist, so entbehrt doch den einen oder anderen Kupfergroschen, damit ich auch morgen noch von anderen oder ähnlichen Taten, hier oder anderswo erzählen kann.

Speerstunde!? - Na kommt, lockert eure Beutel und dann lasst uns gehen. Damit uns nicht die Büttel in den Kerker werfen.

Ah, habt dank und gehabt euch wohl! - Mein Name ist Bregtor "der Fiedelnde" (*jp*)

## Alte verlassene Ruinen

Die Gruppe verbringt noch eine Woche in Iskendar, um sich von den Ereignissen der letzten Wochen auszuruhen. Das Schwert Hachims wird in einer Zeremonie durch den Propheten wieder in Hachims Grab gebettet und Calessian, Amakir, Mahutu, Filius und Barak, sowie Lars und seine flammenden Herzen werden für ihre Taten zur Rettung des Schwertes geehrt.

In Iskendar kehrt danach Ruhe ein und die Gruppe beginnt, nach dem alle Wunden auskuriert sind, über den Aufbruch nachzudenken. Schnell wird man sich einig, erst mal Richtung Norden nach Korondor zu reisen, um nicht wieder durch die Wüste zu müssen. Allerdings wird Amakir zurückgelassen, denn eine mysteriöse Krankheit hat von ihm Besitz ergriffen und seine Genesung wird wohl noch Wochen in Anspruch nehmen und keiner ist bereit so lange in Iskendar zu warten. Kel, die Ursache der letzten Reise, tritt an die Gruppe heran und bietet als Ausgleich für die Irrfahrt, die seinetwegen unternommen worden ist, der Gruppe seine Fähigkeiten mit Schwert und Bogen an. Nach einiger Diskussion über die Beweggründe des Elfen wird das Angebot angenommen, allerdings nur weil Mahutu für Kel spricht und sich bereit erklärt auf ihn 'aufzupassen'.

So treffen sich Calessian, Barak, Mahutu, Filius und Kel an der nördlichen Karawanserei um nach Korondor aufzubrechen. Wie es der Zufall will macht sich eine Karawane zur selben Zeit auf den Weg, allerdings hat diese keinen Bedarf an Wächtern, da keine Waren transportiert werden und so kaufen sich alle, bis auf Calessian, der sich als Heiler verdingen kann, eine Passage nach Korondor. Eine ereignislose Reise und einen Monat später trifft die Gruppe in Korondor ein. Eine der größten Städte dieser Gegend, da eine große Handelsstrasse über die Landenge führt, damit Schiffe nicht die lange und gefährliche Umschiffung des südlichen Kontinents in Angriff nehmen müssen. Obwohl die Stadt vor etwa 5 Jahren vom Mob des Jihadi geplündert und geschliffen wurde, hat sich um den großen Hafen schon wieder eine erstaunliche Anzahl von Häusern gesammelt und dieses Mal wird auch an einer Stadtmauer gebaut.

Die Helden verlassen die Karawane und kehren in der Gaststätte 'Zum Krummsäbel' ein um sich auszuruhen und über Ihren weiteren Weg nachzudenken. Es wird beschlossen sich erst einmal hier umzuschauen und in Erfahrung zu bringen, was es denn an Neuigkeiten gibt und da gab es so einige. Es wird davon berichtet das Orks die Handelsroute zwischen hier und Arandor unsicher machen sollen, was Ungewöhnlich ist, da diese Orks dann sehr weit ab der Heimat sind. Außerdem wird noch über Piraten erzählt, die die Innere See unsicher machen sollen. Und über einen Händler aus Anfar, der sich massiv mit Waffen beliefern lässt, angeblich um den Krieg im Norden zu unterstützen oder selbst einen im Norden zu führen....

Filius ist wegen dem Händler beunruhigt und würde gerne den Gerüchten über ihn nachgehen, da nördlich von Anfar Okwan liegt. Calessian zieht es eher nach Kor, auch wenn seine Begründung, es

sind ja nur noch tausend Meilen und wenn wir jetzt nicht dorthin gehen werden wir wohl nie mehr dort hin reisen, etwas seltsam anmuten. Trotzdem entscheidet sich auch der Rest der Gruppe Richtung Kor aufzubrechen und so treffen wir am nächsten Morgen auf Kinar, der Wächter an Karawanen vermittelt. Er verschafft uns eine Möglichkeit und wir brechen am 28. Juni mit einer kleinen Karawane auf. Geführt wird sie von Muhim einem recht erfahrenen Führer, sie besteht aus 10 Wagen und wir sind alleine für die Bewachung zuständig.

Ob es an der Eintönigkeit der Reise oder bösen Einflüssen liegt, in der Gruppe bricht ein kleinerer Streit über die nächtlichen Wachen aus. Calessian weigert sich standhaft eine zu halten, da er nur als Heiler angeheuert hat und nicht, wie der Rest, als Wächter und er daher auch nicht fürs Wachen bezahlt wird. Filius ist darüber sehr erbost, da Calessian während der Reise ins Elfenreich auch immer Wache gehalten hat und es jetzt nicht tut, weil er nicht dafür bezahlt wird. Und so streiten sie ein wenig ohne das einer den anderen von seinem Standpunkt überzeugen kann. Calessian hält keine Wache während der Reise nach Arandor.

Am 4. Tag der Reise entdeckt Kel die Leiche eines Jägers am Rand des Weges, der, laut der gefundenen Spuren, von einem sehr großen Wolf getötet wurde, der Wolf hatte sich wohl irgendwo losgerissen, denn eine Kette schleifte neben seiner Spur auf dem Boden. Der Fund beunruhigte Calessian, der seine Vermutung kund tut, das es sich nicht um einen Wolf, sondern sehr wahrscheinlich um einen Warg handeln wird, was wiederum auf Orks hinweist. Außerdem kann erblickt man von dieser Stelle weiter im Osten die Umrisse einer Burg, wie Muhim uns erzählte, die Überreste einer alten Anlage die hier schon seit Urzeiten unbewohnt in der Landschaft steht. Während des Nachtlagers fällt Kel ein helles Aufblitzen aus Richtung der Burg auf, zu etwa derselben Zeit bemerkt, er das Bruder Calessian in einen unruhigen Schlaf fällt und kurze Zeit später verstört aufwacht. Er hatte eine Vision, von einem orkischen Schamanen umgeben von mehreren Guhlen, in seinen Träumen erhalten. Umgehend weckt er Muhim und die Karawane bricht noch Nachts wieder auf, um die Sicherheit Arandors möglichst schnell zu erreichen und die Ruinen hinter sich zu lassen. So kommt es das wir schon am nächsten Abend in Arandor ankommen.

Die Stadt ist wesentlich kleiner als Korondor aber auch ihr Bild wird von einem großen Hafen bestimmt, in dem geschäftiges Treiben herrscht. Wir werden ausbezahlt und lassen uns in einem Gasthaus für die Nacht nieder. Nachdem die Karawane sicher angekommen überlegen wir unsere nächsten Schritte und kommen überein, das es, schon auf Grund der Vision Calessians, interessant sein könnte die Ruine genauer zu untersuchen. Am nächsten Morgen macht Calessian sich auf, ein Pferd zu kaufen und wird auch bei einem ortsansässigem Züchter fündig. Währenddessen versuchen Barak und Filius im Rathaus Informationen über die Geschichte der Ruine zu bekommen. Obwohl der Stadtchronist nicht mehr als das uns bereits Bekannte sagen kann, machen sie die Bekanntschaft mit Conner, dem Stadtoberen, der Barak, wegen seines Interesses an der Ruine, von einen Überfall auf ein Gehöft in der Nähe der Ruine erzählt und das er Leute sucht die dort nach dem Rechten schauen. Der Sohn des Bauers, Malek, konnte nur knapp entkommen und berichtet völlig verzweifelt von einem Tierwesen, das seine Mutter angegriffen hat und von den Todesschreien seines Vaters, der sie retten wollte. Mit dem Versprechen auf eine Belohnung von 10 Goldmünzen für jeden, kommen die Beiden zurück zur Gaststätte und wir brechen umgehend auf.

Das Gehöft ist kaum zu verfehlen den es steht in Sichtweite der Burg und es bietet ein übles Bild. Kel kann diverse Spuren ausmachen, die sich in einem Tross auf die Burg zu bewegen. Auf dem Hof finden sich 2 große Blutlachen, anscheinend eine vom Bauern und eine von seinem Ackergaul, sowie eine Lache im Haus, die wohl von seiner Frau stammt, aber wir finden keine Leichen. Um mehr herauszufinden, machen wir uns auf den Weg zur Burg.

Die Burg steht auf einem Hügel, der durch Bearbeitung so schroff geformt wurde, das man sie nur über einen schmalen Weg erreichen kann. Aus der Nähe erkennt man, das die Mauern an einigen Stellen eingestürzt sind, sowie dass das Tor offen steht. Vorsichtig nähern wir uns dem Tor und es ist ein seltsames Bild, was sich uns auf dem Burghof bietet. Neben dem Herrenhaus, dass das

einziges Gebäude im Hof ist, sitzt ein großer Troll auf einem Steinhügel. Er macht sich einen Spaß daraus Steine auf Warge zu werfen, die angekettet vor einem Brunnen liegen. Immer wenn ein Warg von einem Stein getroffen wird, springt dieser wütend auf und will den Troll anfallen, was die Kette um seinen Hals immer sehr unsanft verhindert. Der Troll bricht in Gelächter aus und greift sich einen neuen Stein, um ihn auf einen anderen Warg zu werfen. Sonst ist der Hof leer. Um zu verhindern, dass der Troll die Warge auf uns hetzt, umgehen wir die Burg, damit wir hinter den Troll gelangen. Barak stellt sich dabei allerdings so ungeschickt an, dass der Troll aufmerksam wird und zum Tor geht. Nach dem er dort nichts findet, kehrt er zum Hügel zurück und wir ergreifen unsere Chance und stürmen auf ihn ein. Der Schlagabtausch dauert nur ein paar Sekunden und der Troll bricht unter einem Hagel von Pfeilen und Schlägen zusammen. Filius und Kel erschießen anschließend die angeketteten Warge aus sicherer Entfernung, während Calessian und Barak den Troll zerstückeln und mangels anderer Möglichkeiten seine Wunden mit einer Fackel ausbrennen, da diese Monster einen so starken Lebenswillen haben sollen, dass sie sich wieder zusammensetzen, wenn man sie lässt. Der Geröllhügel, auf dem der Troll gesessen hatte, ist durch eine Ausschachtung entstanden, denn neben ihm führt ein Gang in die Tiefe. Filius untersucht derweil mit Hilfe seiner Magie das Herrenhaus und warnt uns vor etwa 12 Orks, die er dort drinnen spüren kann. Dummerweise sind die Orks durch den Kampf mit dem Troll auf uns aufmerksam geworden und kaum dass Filius uns gewarnt hat, springt eine Lade im 2. Stock der Gebäudes auf und 2 Orks mit Armbrüsten eröffnen das Feuer auf uns, welches Filius und Kel umgehen erwidern. 8 Andere Orks stürmen aus dem Eingang des Hauses und auf Mahutu, Barak und Calessian los. Trotz der Übermacht und des Bolzenhagels von oben, gelingt es uns 7 der Orks in Handgemenge niederzuringen. Danach versuchen die 4 Armbrustschützen zu fliehen, werden aber eingeholt und erschlagen. Ein Ork, der einem Zauber von Filius erlag, kämpfte auf unserer Seite und von ihm konnten wir anschließend erfahren, dass sie aus dem Orkland im Norden kommen. Sie sind von dort weggegangen, da es ihnen dort durch die vielen Kriege, die dort zur Zeit toben, zu ungemütlich wurde und es deswegen im Süden nur angenehmer sein kann. Der Schamane, der sie führt, hat sich hier niedergelassen, um eine Armee Untoter zu erwecken, mit denen er Arandor erobern will, um hier mehr Lebensraum für Orks zu schaffen. Der Schamane Karuk ist irgendwo in den Höhlen unter der Burg zu finden, umgeben von seinen Untoten. Weiter kann uns der Ork nicht helfen, da er nicht mehr weiß. Aber er stellt uns vor ein moralisches Dilemma, obwohl Orks die erklärten Feinde Szureis, der Heimat Calessians, sind und er nur durch die magische Beeinflussung Filiuses auf unserer Seite kämpfte, tut er sich schwer damit ihn einfach zu töten. So erklärt er, der Ork soll gegen ihn bis zum Tode kämpfen und sollte er überleben, soll er freies Geleit erhalten. Und es ist der Wille der Götter, dass dieser Ork noch seine Rolle in der Geschichte zu spielen hat, denn Calessian bricht unter den Schlägen des Orks zusammen und kann nur durch das rasche Eingreifen Baraks am Leben gehalten werden. Wie von Calessian bestimmt zieht der Ork, wenn auch selbst schwer verletzt, seines Weges. Die Gruppe konzentriert sich wieder auf die vor ihr liegende Aufgabe. (se)

## Unter der Burg

In Mitten des Hofes der Ruine tat sich ein Loch im Boden auf, eine alte rostige Leiter führte hinab in die Tiefe. Dort unten soll laut Filius irgendwo der Priester der toten Orkbande lagern, abgeschirmt von seinen Untoten Lakaien die ihn bewachen. Um die Gunst des Tages zu nutzen, stiegen wir hinab, um wenigstens herauszufinden, wie es dort unten aussieht und da es Mittags war, rechneten wir uns Vorteile gegenüber den Untoten aus. Der Schacht führte nur wenige Meter in die Erde hinab und mündete in einer natürlichen Höhle deren Lauf wir einfach folgten. Mit Fackeln und Laternen leuchteten wir uns den Weg aus und nach dem wir nur ein wenig tiefer in die Höhlen vorgedrungen war trafen wir auf den ersten Gegner einen Ghul, den wir schnell erledigten, damit er niemanden warnen könnte. Schließlich erreichen wir eine schwere, verschlossene, eisenbeschlagene

Tür, allerdings finden wir keine Möglichkeit sie zu öffnen, außer mit Gewalt, wovon wir aber wegen der Lärmentwicklung absehen. Der Gang führte allerdings noch weiter und so folgten wir ihm und er verbreiterte sich zu einer großen Höhle, deren Enden wir nicht ausleuchten konnten, da wir hier einige Geräusche von aufmerksam gewordenen Gegnern vernahmen. Schnell entschlossen wir uns zum Rückzug, der von einem Ghul fast vereitelt worden wäre. Wir haben ihn wohl übersehen den er fiel wie aus dem Nichts über Barak her, der bis dahin die Nachhut gebildet hatte. Und er brauchte nur einen Treffen und Barak brach leicht verwundet zusammen. Calessian und Kel decken den Rückzug der Anderen und so schaffen es alle die Höhle wieder zu verlassen und zurück ans Tageslicht zu kommen. Nachdem Baraks Wunden versorgt und er wieder bei Kräften war, machten wir uns daran uns im Herrenhaus zu verschanzen, um dort die Nacht abzuwarten und sich auszuruhen.

Calessian, Barak und Mahutu hielten die Treppe zum ersten Stock, während Filius und Kel das Loch im Hof beobachteten. Erst mitten in der Nacht tat sich ungewöhnliches auf dem Hof, Kel wäre es fast nicht aufgefallen, aber über den Höhlenausgang und die Kadaver der Erschlagenen Orks breitete sich einen unnatürlich dichte Schwärze aus. Einige Momente später wankten die Leichen der Erschlagenen aus der Dunkelheit hinaus und direkt auf das Herrenhaus zu. Sie machten sich daran die Treppe zu stürmen aber Calessian ließ sie mit der Kraft seines Gottes allesamt zu Staub zerfallen. So machte sich der orkische Schamane selbst auf und mit ihm zwei besonders große Ghule, doch sie scheitern an der erbitterten Gegenwehr an der Treppe und werden erschlagen. So sammeln wir Beweise und machen uns wieder auf nach Arondor, um dort zu berichten was sich hier zugetragen hat. Hinter der Tür in der Höhle befand sich übrigens wie erwartet das Lager des Schamanen, mit einer Art Logbuch in dem der Schamane seine Beweggründe und die Geschichte seiner Reise nieder geschrieben hatte. Seine Orks hatten im Norden der Siedlung ein Massengrab angelegt, wo alle die sie erschlagen hatten begraben wurden, damit der Priester, wenn er genug Rohmaterial gehabt hätte, Untote beschworen und gegen Arondor geschickt hätte, um dort eine Basis für die Ankunft weiterer Orks zu haben.

Nach dem wir die Geschichte in Arondor den Stadtoberen dargelegt hatten, machte sie schnell die Runde und wir konnten uns eine Woche lang jeden Abend unser Bier mit dem erzählen unseres Abenteuers verdienen. Am Ende der Woche tauchte Allesia auf, sie war Dienerin in den Diensten Kitara's, die eine lokale Berühmtheit war, und uns auf ihren Herrnsitz einlud, um dort einem Fest zur Erinnerung ihrer großen Taten beizuwohnen. Da es in unserer Richtung lag und wir nichts Besseres zu tun hatten sagten wir natürlich zu.

Und so kamen wir 2 Tage später dort an. Das Herrenhaus lag etwa eine Stunde nördlich des Fischerdorfes Fjilnor auf einem kleinem Hügel direkt an dem östlichen Ozean. Dort hatte sich schon eine illustre Gesellschaft eingefunden. Sie bestand zum Grossteil aus ehemaligen Weggefährten Kitara's, die sie auf ihren Reisen kennen gelernt hatte, selbst ein Elf war anwesend. Es war ein großartiges ausgelassenes Fest, das alle sehr genossen.

Kitiara hatte uns allerdings nicht nur wegen unserer Taten für Arondor hergebeten, sondern sie bat uns auch ihr, gegen Bezahlung, einen Dienst zu erweisen. Ein Bekannter von ihr, Cassus, ein Magier aus Okwan, hatte ihr einen Trank mitgebracht, der zu ihrem Bruder nach Kor gebracht werden sollte. Ihr Bruder war tot krank und dieser Trank soll die Eigenschaft besitzen ihm Aufschub zu gewähren, um noch eine letzte wichtige Aufgabe zu vollbringen, von der sie uns allerdings nicht mehr erzählen wollte. Da wir ja auf dem Weg nach Kor waren und der Auftrag unsere Reisekasse auffüllte und Kitara uns sympathisch war, sagten wir natürlich zu und machten uns am nächsten Morgen direkt auf den Weg nach Norden. Weit kamen wir allerdings nicht, schon einen Tag später, kündigten schwere Schwarze Rauchwolken von dem, was im Süden über Kitaras Anwesen hereingebrochen war. (se)

[...]

[...]

# Nach Kor

26.7. Wir verlassen das verfluchte und verteufelte Piraten- und Sklavenhändlernest Lands End. Unser Kapitän schlägt einen schnurgeraden Kurs in Richtung Osten ein, aufs offene Meer hinaus. Wir haben derweil genug Gelegenheit uns einen geeigneten Zielhafen zu überlegen. Obwohl wahrscheinlich ein Hinterhalt auf uns in Baranda wartet, wählen wir trotzdem uns diesen Hafen aus. Unser Bruder in Surai sollte dann auch genug Gelegenheit haben seine theologischen Fragen zu klären.

28.7. Ankunft in Baranda. Wie immer wird erst ein gemütliches Gasthaus gesucht, aber man verteilt sich doch relativ schnell über die ganze Stadt. Kalessian hält theologische Gespräche mit Bruder Narsus in Sol, Mahutu lässt seiner aufgestauten Manneskraft freien Lauf und begibt sich in die Rote Laterne während Barak die frische Seeluft am Hafen genießt. Die letzteren beiden haben aber ihre Aufenthaltsorte schlecht gewählt, da Barak wahrscheinlich einen Attentäter rechtzeitig entdeckt, der sich unauffällig aus dem Staub macht, Mahutu allerdings angegriffen wird, sein Assassine allerdings in den Schluchten der Stadt verschwindet.

Abends im Gasthaus berichtet der Barbar natürlich von diesem Angriff, der nur mässige Bestürzung auslöst angesichts der Ortschaft des Übergriffs. Mahutu geht sich dann zunächst am Brunnen waschen oder zumindest hat er das vor. Doch auch hier lauert ihm wieder ein Attentäter auf. Er brüllt nach Kel, da der Elf die besten Augen hat, der auch flux mit allen anderen im Innenhof auftaucht. Kel braucht auch nur einen Moment den vermeindlichen Attentäter auf dem Stalldach ausfindig zu machen. Dann überstürzen sich die Ereignisse. Kalessian erfleht die Gnade seines Gottes und ein Donnerhall erschüttert den Stall. Der Donnerschlag macht dem Schützen aber nicht viel aus, so dass Mahutu abermals die Verfolgung aufnehmen muss, aber kurze Zeit später sich die Spur schon wieder verliert.

Der Donnerhall Surais hat aber leider nicht nur den Dieb unbeeindruckt gelassen, sondern ebenfalls die Pferde im Stall in entsetzliche Panik versetzt. Ein Ritter namens Rendolph fängt einen Zwist mit Kalessian an, dem auch schliesslich die Stadtwache beiwohnt. Das Ende vom Lied ist, dass Kalessian und Mahutu die Nacht in einer Zelle verbringen müssen. Mahutu liess sich natürlich nur entwaffnen nachdem er das Kopfnicken von Kalessian gesehen hat, sonst hätte es wohl in der Nacht doch noch ein paar Tote gegeben.

1.8. Die beiden Häftlinge werden dem Richter Narsus (ja der gleiche Theologe in Sol) vorgeführt. Kalessian muss Strafe an den Ritter Rendolph zahlen, der eigentlich eine schwerwiegendere Strafe sich wünscht. Mahutu allerdings darf in Baranda nicht mehr mit einer Waffe einhergehen, denn die Selbstjustiz Manier die er an den Tag legt (hat nicht von dem Überfall an der Roten Laterne den Stadtbütteln berichtet) sei für diese Stadt nicht tragbar. Nachdem das Toben des Barbaren vorbei ist, wird ihm eine persönliche Garde zur Seite gestellt, die ihn, sollte er abermals angegriffen werden, verteidigen soll. Lächerlich, aber Lars und Lutz, die sich die Tag- und Nachtschicht teilen, sind nette Leute.

Der Tag dümpelt noch mit ein paar Unterhaltungen daher. Filius wurde von seinem Orden kontaktiert und wird am nächsten Tag die Stadt verlassen. Er bittet uns eine Woche in Baranda zu verweilen, vielleicht ist es möglich uns als Gruppe hinterher zu holen. Die Aussicht noch länger in einer Stadt zu verweilen, in der es von Attentätern nur so wimmelt, ist nicht gerade rosig. Mahutus Plan - Lasst uns aus der Stadt rausgehen, vielleicht kommen ja die Mörder hinterher und dann kann ich sie mit meinen zurück erhaltenen Waffen alle totschiessen - stösst auf wenig Gegenliebe. Stattdessen wird Mahutus Garde freundlich darum gebeten, dass wenn wirklich einmal jemand gegen uns vorgehen sollte, es eventuell klüger wäre die Hellebarde in Mahutus erfahrene Hände zu geben, oder besser noch, gleich mit Mahutus Bihänder die Wache zu führen.

Der Tag wird gekrönt mit einer Nachricht auf Kalessians Bett, dass der Gegenstand morgen abend zu einem Fischkontor gebracht werden soll. Leider haben wir den Trank schon längst in die unfreundlichen Hände von Ragosch gegeben.

2.8. Bruder Narsus wird über die Probleme aufgeklärt und wird gebeten heute abend mehr Stadtwachen in der Nähe des Fischkontors patrouillieren zu lassen. Filius wird abgeholt und wünscht uns noch viel Glück und verschwindet mit einem PLOPP im Nichts.

Kurz vor Mitternacht dringen wir in den Fischkontor ein, doch leider taucht niemand auf der den Trank entgegen nehmen will. Dafür liegt am Boden allerdings eine Nachricht, die uns auffordert, den Trank einfach in dem Kontor stehen zu lassen, dann würden wir unbehelligt unserer Wege ziehen können. Da wir immer noch keinen Trank haben und auch keine Attrappe hergestellt haben, gehen wir unverrichteter Dinge. Im Gasthaus erhalten wir abermals eine Nachricht, diesmal deutlich unnetter. Eine Todesandrohung, versiegelt mit dem Zeichen Aegirs. *(he)*

## Barandis

3.8. Die Todesandrohung schüchtert niemanden von uns wirklich ein, so dass wir am nächsten Tag einfach weitermachen wie bisher. Jeder versucht sich die anstehende Woche so angenehm wie möglich zu gestalten. Kel und Mahutu gehen einkaufen und verpulvern ne ganze Menge Kohle.

Barak hält sich mal wieder am Hafen auf und entdeckt eine Krake die sich im Hafenbecken tummelt. Anscheinend eine Warnung von Aegir. Und in der Tat, während der Nacht kommt es erneut zu einer Auseinandersetzung. Mahutu und Lars der Gardist halten gerade Wache, als Mahutu etwas poltern hört. Kel wird sogleich geweckt, diesmal soll der Strauchdieb Mahutu nicht noch einmal entkommen. Gemeinsam machen sich die beiden daran die Türen der Schlafzimmer abzuhorchen. Kel hört nur ein Liebspaar, das sich gegenseitig zur Vorsicht ermahnt, wahrscheinlich hat es irgendwas mit dem Ritter Rendolph zu tun.

Mahutu allerdings hört ein schwaches Knarzen und kann seine Neugier nicht zügeln. Er versucht einen Betrunkenen zu mimen, was ihm allerdings gar nicht gelingt, und stolpert durch die Tür hinein. Auf dem Fenstersims hockt eine schwarze Gestalt, die schon wieder auf der Flucht ist. Mahutu zögert nicht lange und stürzt sich ebenfalls durchs Fenster. Nur seine Leibgarde traut sich nicht die 3 Schritt in die Tiefe zu springen und wählt lieber den sicheren Weg durch die Gasthausstube. Das dauert wieder, tststs. Der Elf hat derweil schon die Verfolgung aufgenommen und prescht dem Dieb in der Nacht hinterher. Leider prescht Kel auch in einen Hinterhalt, denn in einer Gasse, wird er von zwei Seiten mit Giftpfeilen beschossen und ein Netz legt sich über ihn. Bevor allerdings schlimmeres passiert, kann Kalessian ein Personen Festhalten auf einen der Räuber wirken und Mahutu hat sich schon auf eines der Dächer hochgeschwungen, von dem die Pfeile abgeschossen worden sind.

Nur ein Dieb wird gefangen genommen und soll dem Kommandanten oder Narsus zum Verhör vorgestellt werden. Doch noch auf dem Weg dorthin, beisst sich der Dieb die eigene Zunge ab. Kalessian versucht noch ihn zu heilen, doch seine Wunder bleiben ohne Wirkung. Vor der Kommandantur bricht der Dieb zusammen und mit ihm Kel. Das Gift hat endlich seine volle Wirkung entfacht und der Elf ist nur noch zu unkoordinierten Zuckungen in der Lage. Er wird dem hiesigen Soltempel überantwortet, die ihn auch rasch wieder herstellen. Der Dieb stirbt allerdings, ohne dass wir auch nur ein Fünkchen schlauer geworden wären.

4.8. Zum Glück löst sich diese Problematik in Rauch auf, denn bereits am nächsten Tag steht Filius wieder im Gasthaus. Ein Artefakt wurde in den Hallen von Scharon entwendet und seine Berichte über unsere eher unorthodoxe Vorgehensweise scheinen dem Vorsteher des Ordens Grund genug zu sein unsere Hilfe zu erfragen. Wir haben schnell gepackt, Mahutu seine Waffen wieder erhalten und

innerhalb weniger Augenblicke stehen wir mehrere hundert Meilen westlich auf einer Plattform. Zu unseren Füßen die Magierakademie in unmittelbarer Nähe ein Metallgolem, der uns glücklicherweise in Ruhe lässt.

Ein Mann namens Karan klärt uns über die Vorgänge in Scharon als auch in Okwan auf. Wie es scheint haben Bastra Anhänger einen neuen Schub an Macht wieder erlangt und versuchen wieder einen Zugang für ihre dämonischen Herren auf dieses Reich zu ebnen. Der Orden selber kann aus diversen Gründen keine Kapazitäten erübrigen um dem Artefakt hinterher zu jagen, deswegen bittet er uns um unsere Hilfe. Kalessian zögert nicht einen Augenblick und sagt zu und der Rest mit ihm. Für den Auftrag selber begleitet uns noch ein Mann namens Sharan Tarim ein Kopfgeldjäger aus den nördlichen Flussbaronien und ausserdem gibt es noch eine Menge magischen Tands, der sich wahrscheinlich als nützlich erweisen wird.

Ausserdem gibt es ein Zeitlimit. Das Artefakt sollte besser vor Herbstanfang wieder in den Hallen von Scharon ruhen.

5.8. Mit einem weiteren Tor werden wir an die orkisch-okwanische Grenze gebracht, Filius bleibt allerdings zurück. Der Tag verstreicht während wir uns weiter in Richtung Norden also in Richtung der Orks voran bewegen. Eigentlich ein schöner Tag nur getrübt von den theologischen Diskussionen zwischen Kalessian und Sharan, der den Fehler gemacht hat zu sagen, dass er an keine Götter glauben würde.

6.8. Mitten in einem Wald werden wir von ein paar Bastra-Anhängern wie es scheint aufgefordert einen horrenden Wegzoll zu entrichten. Das lassen wir uns aber nicht gefallen. Der Trupp selber ist aber auch nicht dumm genug uns direkt an Ort und Stelle anzugreifen, sondern zieht erstmal ihrer Wege. Wir versuchen es mit einem Ausweichmanöver, doch als die orkischen Häscher dann des nächstens vor uns stehen, wissen wir dass es uns nicht gelungen ist die Verfolger zu verwirren. Ein blutiges Gemetzel beginnt aus dem wir aber siegreich hervor gehen. *(he)*

## Das Orklager

7.8. Noch in der Nacht werden die Leichen der Orks untersucht, doch leider werden keine Indizien gefunden, die uns hätten weiterhelfen können. Dies lag wohl auch daran, dass sich die Rottenführer aus dem Staub gemacht hatten. Abermals wird das Pendel herausgeholt und wir folgen ihm blindlings.

8.8. Nach dem gestrigen Tag der Ruhe erblicken die scharfen Augen von Kel eine fliehende Gestalt in gut 100 Schritt Entfernung. Ohne viel nachzudenken streckt Kel den Flüchtigen mit einem gezielten Schuss nieder. Das Opfer, das wir kurze Zeit später erblicken ist ein Goblin, der uns wohl von einem Spähposten erblickt hatte und mit Hilfe eines Ponys das vermutlich nahe liegende Lager warnen wollte. Nach kurzer Unterhaltung wird die Spur des noch angepflockten Ponys verfolgt.

Nach gar nicht allzu langer Zeit breitet sich ein Lager vor unseren Augen aus. In dem Lager sind zwei Pferche, eins für Warge das andere für Ponys. Ausserdem sind da natürlich einige Zelte, Feuer und selbstverständlich auch Feinde in Form von Orks, Goblins und Menschen.

Mahutu juckt es schon mächtig in seinen Fingern aber er wird dann doch überredet nicht anzugreifen. Man macht sich von dannen, erschießt noch den nördlichen Spähposten und hört erst am späten Abend die Alarmhörner; dumpf und in weiter Entfernung.

10.8. Im Norden werden die drohenden Gebirge immer deutlicher und mit jedem weiteren Höhenmeter wird das Unterholz immer lichter. Vor uns breitet sich eine weite Ebene aus und sie ist augenscheinlich die Heimat von Orks. Hier und da sieht man immer wieder die Rauchfahnen größerer und kleiner Lagerfeuer. Für uns stellt sich die Frage, den anstrengenden Weg durch das Gebirge zu wagen oder doch lieber durch die Ebene, dabei sich aber potentiell mit allen Orks in der

Nähe anzulegen. Wir schließen den Kompromiss und entlang des Gebirges zu bewegen.

Schon am Abend liegt das erste Hindernis in unserem Weg. Ein Orklager, das sich schützend an einen Berg schmiegt. Mahutu schlägt abermals vor den Weg einfach freizuhauen doch man nimmt dann doch einen steinigen Bergstieg, um das Lager zu umgehen. Baraks Pferd knickt auf einem schwierigen Abschnitt ein und lahmt anschließend. Dafür werden wir auch die nächsten paar Tage keine Probleme mehr haben.

16.8. In der zurückliegenden Woche haben wir immer wieder hin und her wandernde oder jagende Orks gesehen, doch (fast) alle hielten es für klüger sich unauffällig zu verhalten. An eben diesem Tag erblicken wir eine gewaltige Felsformation, wie als wäre sie vom Himmel geschmissen worden. Das Pendel weist uns genau dorthin, trotzdem wird erst für einen ganzen Tag ein Bogen darum geschlagen. Doch am Ende des Tages schlägt das Pendel immer noch in die Richtung der Felsen aus. Das Artefakt ist also dort.

17.8. Wir bewegen uns aufs Lager zu und erblicken schon bald allerhand Merkwürdigkeiten. Irgendein flugfähiges Vieh, steigt immer mal wieder über den Felsen auf und späht die nähere Umgebung aus. Aus diesem Grund lassen wir unsere Pferde angepflockt auf der Ebene zurück und marschieren nun zu Fuß weiter.

Ungehindert erreichen wir den Felsen, obwohl wir schon an einem Pfad durch den Felsen eine Orkwache erspäht hatten. Wir versuchen unser Glück mit einer Klettertour und tatsächlich erreichen wir ohne größere Blessuren das Top des kleinen Berges. Vor uns liegt das Lager einer ausgewachsenen Orkarmee mit Goblins, Wargen, Riesen und allem drum und dran. Zwei Gargylen bewachen den Eingang zu einer Höhle. Dort werden sie wohl das Artefakt versteckt halten.

Kel schaut sich um und findet oberhalb der Höhle einen Spalt, der wahrscheinlich auch als Kamin dient. Er zwängt sich durch und tatsächlich findet er unter sich einen leeren Höhlenraum in dem ein schnarchender Ork liegt. Kel kommt zurück und wir ergreifen die Gelegenheit beim Schopfe. Einer nach dem anderen zwängt sich durch den Spalt und bevor großes Übel entsteht, wird dem schlafenden Ork die Kehle durchgeschnitten.

Die Höhle hat nur einen Ausgang und nachdem alle unten sind geht Kel abermals voran. Der Ausgang endet auf einem Gang. Kel hält sich nach links und deutet den nachfolgenden nach rechts. Leider ist der nachfolgende Mahutu, der den Weis von Kel als Angriffszeichen interpretiert. Während Kel abermals auf einen schlafenden Ork mit seinen Weibchen trifft, erreicht Mahutu eine Tür hinter der er eindeutig Stimmengewirr vernimmt. Der Barbar zögert nicht lange und nach einem kräftigen Fußtritt fliegt die Tür krachend auf. Soviel zur Heimlichkeit.

Ein wildes Kampfgetümmel entbrennt, das schließlich damit endet, dass das gesuchte Artefakt mit Hilfe eines Dimensiontors aus unserem unmittelbaren Zugriff gebracht wird und die draußen lagernde Armee den Höhlenkomplex stürmt. Obwohl Mahutu von realistischen Chancen faselt wird das Tor nach Sharon beschworen und wir machen uns erstmal aus dem Staub. *(he)*

## Das Artefakt

17.8. Abermals stehen wir auf der Plattform in Sharon. Karan empfängt uns in den Hallen der Akademie und ist doch sichtlich überrascht über unsere schnelle Rückkehr. Er hört sich unseren Bericht an und trifft Vorbereitungen uns an einen geeigneten Ausgangspunkt zurückzubringen. Bevor die erneute Teleportation stattfindet erhalten wir noch ein paar Schriftrollen, die vielleicht nützlich werden könnten.

Wir tauchen bei unseren angepflockten Pferden auf. Die sind allerdings nicht mehr angepflockt sondern werden gerade von einigen Orks ausgeweidet und ihr Fleisch wird auf einen Karren

verbracht. Die Schweineschnauzen fallen unter unseren Hieben.

Das Pendel deutet nicht mehr in Richtung der Felsen sondern in leicht nördliche Richtung. Hinterher. Bald können wir einen erleuchteten Kreis entdecken in dem auch mehrere Gestalten irgendetwas tun. Um eine Teleportation unserer Feinde zu verhindern nutzen wir selber eine unserer Schriftrollen uns starten ein Gemetzel.

Zu unserer großen Überraschung sind nicht nur Gegner aus Fleisch und Blut auf dem Schlachtfeld. Einer der Priester oder der Schamanen muss es wohl gelungen sein einen Vrok herauf zu beschwören, der mächtig austeilt. Die Orks und Menschen fallen nach und nach bis nur noch der Vrok überbleibt. Auch der überlegt sich nach kurzer Zeit, dass einige unserer Schwerter doch erheblichen Schaden machen und Flucht wohl das geeignetere Mittel darstellt. Er flattert zu der Kiste mit dem Artefakt und schwebt schon unerreichbar mit ihr in der Luft, als Kalessian auf die Kiste ein Zerbersten wirkt. Die Kiste zerfährt in tausend Splitter und Mahutu fängt den Stein daraus. Auch dies bereut er in der nächsten Sekunde, denn eine Stimme rät ihm in den Osten zu gehen.

Der Rest bemerkt natürlich die Irritation Mahutus und bevor schlimmeres passiert, geht es zurück nach Sharon.

24.8. In der vergangenen Woche wurde in Sharon mit Karan reichlich über Mahutus Zustand diskutiert, denn ihm ist anscheinend nicht zu helfen. In dem Stein war irgendeine unbekannte Wesenheit gefangen, die wohl die Mächte eines Gottes haben könnte. Genaues weiß man nicht. Uns wird noch ein Folgeauftrag angeboten, aber wir interessieren uns eher für das Wesen in Mahutus Kopf und werden dem Wunsch nach Osten zu reisen nachkommen. Wir werden großzügig entlohnt und werden auf magischen Wege in die Nähe von Port Palas gebracht.

Tag 18

Nachdem wir unsere Wunden ausgeheilt haben brechen wir in Richtung Port Palas auf. Meister Filius begleitet uns jetzt wieder. Mit Hilfe eines mag. Portals, welches die Magier erschaffen haben, werden wir südöstlich von Port Palas transportiert.

Durch einen Wald gelangen wir zur Stadt. Das Wetter verschlechtert sich merklich, je näher wir zur Stadt gelangen. Ob die ein Vorzeichen auf sich anbahnendes Unheil ist. Bei dem Anblick der Randbezirke der Stadt, Slams, Dreck usw.... bestärkt sich dieser Gedanke. Unübersehbar ragt der Turm von Palas über die Stadt, welcher unser nächstes Ziel ist. Filius erfährt durch Bürger der Stadt, dass Meister Palas nicht in der Stadt verweilen soll. Trotzdem begeben wir uns nach einigen Einkäufen zum Turm. Auf klopfen wird uns nicht aufgetan, jedoch werden wir wohl ausspioniert. Filius hinterlässt ein Schreiben, indem er kurz unser Anliegen schildert und unterschreibt es mit seinem Namen und Titel. Anschließend quartieren wir uns in das beste Hotel am Platz ein: Die Drei Dublonen

Durch den wirt erhalten wir allgemeine Informationen zu Lage der Stadt. Dass immer noch Kriegssteuern erhoben werden, die Flussbaronien von Orks überfallen werden, bzw. die Karawanen die sie bereisen.

Filius und Mahutu begeben sich während es Nachmittages in den Rotlichtbereich der Stadt, um sich den Frohlockungen des Fleisches herzugeben.

Den Abend verbringen wir gemeinsam im Hotel. Dort bekommen wir Besuch von einem Mann der sich mit den Namen Tolfar vorstellt. Dieser gibt an, die Botschaft, die an Meister Palas gerichtet war, erhalten zu haben. Er gibt an ein Magier des Turms zu sein.

Nachdem wir ihm kurz unterrichten, begeben wir uns auf unser Zimmer, wo Filius ihm genauer unser Anliegen anträgt. Mahutu geht dabei etwas zu sehr ins Detail. Nachdem wir ihm Bericht haben, erklärt sich Tolfar bereit unser Anliegen zu prüfen, bezüglich der Örtlichkeit wo hier schon das Artefakt gewirkt haben soll.

Es vergehen drei weitere Tage bis sich Tolfar wieder bei uns meldet. Dieser berichtet, dass vor 647 Jahren hier ein Dorf mit dem Namen Brückenau durch Flammen ausgelöscht wurde. Für den Preis von 300 Platinmünzen könnte er uns mehr Informationen beschaffen. Filius bietet ihm stattdessen unsere Dienste an. Nachdem wir ihn von unseren Qualitäten überzeugt haben (wer ist hier eigentlich der größere Narr?!?) verspricht Meister Tolfar den Vorschlag zu prüfen. Er wird uns am folgenden Tag bescheid geben.

Am nächsten Tag erscheint er und bietet uns folgendes Angebot an: " Die Flussbaronien werden seit längerem von Orküberfällen heimgesucht. Diese überfallen aus dem Hinterhalt heraus Karawanen. Da dies sehr gut organisiert ist, wird davon ausgegangen, dass sich kein Ork als Anführer dahinter verbirgt. Findet heraus wer dahinter steckt und bringt mir seinen Kopf."

Wir nehmen den Vorschlag an...

Am nächsten Tag (Tag 23) brechen wir auf. *(he) (kh)*

## Die Dokalfar

### Tag 23: Der Aufbruch

wir reisen erstmal in Richtung "Sieben Seen". Dabei beraten wir unser weiteres Vorgehen. Wir beschließen ersteinmal in "Sieben Seen" Informationen zu sammeln.

### 27.Tag

Wir erreichen kurz nach Mittag "Sieben Seen". Eine Furt führt zur Stadt. Dort halten wir an. Als wir die Furt überqueren wollen, teilt sich das Wasser. Fielius wirkt ein Bannspruch und das Wasser kehrt in sein Bett zurück. Hinter der Senke befindet sich ein Posten mit 4 Soldaten. Diese berichten uns, dass nicht die Orks, sondern die Zwerge hinter den Überfällen stecken sollen. Die Zwerge sollen zudem Tieferz belagern / aushungern. Wir reisen weiter zu Stadt.

In der Stadt beziehen wir Quartier im Gasthof. In der Stellmeisterei erfahren wir, dass die Zwerge für die Überfälle zu verantworten sind. Diese Meinung teilt jedoch der Gastwirt nicht. Am nächsten Tag sollen Kallesian und Barak bei dem Baron der Stadt vorsprechen. Dies wird jedoch verworfen und wir beschließen noch am gleichen Tag gemeinsam zur Burg zu gehen. Im Burghof begegnen wir dem Kommandanten T'Kar. Bei seinem Anblick hat Kell ein sehr ungutes Gefühl. Barak wirkt auf T'Kar ein Magieentdecken. Da der Baron verhindert ist, sprechen wir mit T'Kar. Er erzählt uns, dass sich das Problem mit den Überfällen verschärft. Wir seien seit langem die ersten Reisenden, die das Dorf unbeschadet erreicht hätten. Barak erzählt uns, dass T'Kar eine verzaubertes Schwert, Kette und ein Bannzauber auf sich liegen hat. Kell spricht T'kar auf sein ungutes Gefühl an. Eine peinliche Situation. Fielius bietet Kell an, ihn unsichtbar zu machen, damit sich Kell in der Burg umsehen kann. Dieses Angebot wird nicht genutzt. Abends sitzen wir im Gasthaus. In der Nacht kommt es zu keinen Vorkommnissen.

### 28. Tag

Am nächsten Tag erzählt uns die Wirtin eine alte Geschichte aus ihren Kindertagen. Als die Frau des Barons in ihren 2. Wehen lag wurde nach dem Dorfpriester Marlon geschickt. Als dieser zum Dorf zurückkehrte brauchte dieser selber hilfe eines Priesters. T'Kar soll dahinter gesteckt haben. Seit diesen Tagen gehen sich beide aus dem Weg. Man erzählt sich das T'kar Zauber wirken kann und das er nicht altert. Fielius und Barak suchen daraufhin den Tempel des Aegier (böse Gottheit) auf. Sie wollen mit Marlon dem Priester sprechen um nähere Informationen über T'kar zu erhalten. Marlon blockt jedoch ab. Er sagt, dass man sich erzählt, dass T'kar zaubern können soll. Ob er jedoch ein Prister ist, kann er nicht sagen. Ansonsten weicht er den Fragen aus. << Es wirkt als hätte Marlon angst>> Barak versucht ihn zu überzeugen, verbockt es jedoch. Nachdem Fielius es doch noch schafft den Priester zu überzeugen spricht dieser folgende Vermutungen aus: - T'Kar ist kein Mensch, er

- ist nicht gealtert
- hätte Kenntnis von den Überfällen und Routen
- könnte ein Dok Alfar, ein Dunkelelf sein, bzw davon ein Bastart.

Marlon hat sich mit der Geschichte der Dunkelelfen beschäftigt. Er vermutet das die Dunkelelfen hinter den Überfällen stecken könnten.

Wir beraten das weitere Vorgehen. Fielius will T'kar mit den neuen Infortaionen konfrontieren. Der Rest der Gruppe ist jedoch dagegen. Nun möchte Fielius sich in dem Zimmer von T'kar umsehen. Auch das wird abgelehnt. Mahutu würde gerne die Furt von der Hinreise aufsuchen und untersuchen. Kell bietet sich an, unsichtbar auf der Burg umzusehen. Letzendlich suchen wir den Bauern Tarek auf, dem ein Treck gestohlen wurde. Dieser vermutet, das sein Knecht mit der Ladung durchgebrannt ist. T'kar hatte sogar seinerzeit Suchtrupps nach dem Treck losgeschickt. Diese haben jedoch weder den Knecht noch die Wagenführer oder Wagen aufgefunden. Bisher sind alle Opfer der Überfälle nie wieder aufgefunden worden. Am Mittag sitzen wir wieder in der Gaststätte und beraten uns. Wir beschließen am nächsten Tag in Richtung Waldend aufzubrechen. In der Nacht verstreicht ereignislos.

29. Tag

Wir brechen bei Regen auf, passieren nach 3 Stunden die Furt und reiten weiter in Richtung Waldend. Gegen Abend erreichen wir den Waldrand und schlagen unser Nachtlager auf.

33. Tag

Reisen wir durch den Wald. Am 33. Tag finden wir einen zerstörten Karren neben den Weg. Der Wagen ist mit Moos überwachsen. Es entbricht erneut eine Diskussion über das weitere Vorgehen. Wir reisen weiter. Es wird dunkel als wir eneut eine Reise Rast machen. Wir schlagen ein Nachtlager auf. Fielius schützt das Lager Lager mit einem Alarmzauber. Dieser wird in der Nacht ausgelöst. Wir können zunächst nichts feststellen. Fielius entdeckt eine magische Aura und intorniert auf diese Fläche einen Feuerball.. irgendwas flieht von dort. Mahutu verfolgt es in die Nacht (Dunkelheit). Wir folgen. Kell findet die Spur von Mahutu. Mahutu hört etwas in der Dunkelheit und verfolgt es weiter. Shanar verfolgt Mahutu. In der Dunkelheit wird Mahutu von T'kar überfallen und ein Dolch an den Hals gelegt. Er warnt Mahutu mit den Worten, dass wir in den Nacht aufpassen und wachsam sein sollen... Danach verschwindet er urplötzlich. Wir kehren zum Lager zurück. Uns beschleicht ein ungutes Gefühl. Wir versuchen wieder zu schlafen... Mahutu und Fieliushalten Wachen. Während Mahutus Wache hört er wie ein Ast südlich vom Lager zerbricht. Kell geht der Sache nach. Alle werden geweckt. Kehl kehrt zurück. Er berichtet das Orks auf uns zukommen. Viele.. sehr viele.. Fielius beschwört eine Todeswolke und schickt sie gegen die Orks.Danach greifen die Orks an. Es entbricht ein erbarmungsloser Kampf. Eine zweite Welle der Orks greift an. Nach einem harten Gemetzel schaffen wir es 30 Orks zu erschlagen. Ein Ork wurde von Fielius bezaubert, jedoch wurde dieser gezieht von einer Person durch einen Schuß exekutiert. Er konnte uns keine Informationen mehr geben. Kehl versucht mit einem Zauber herauszufinden, wer der Schütze war. Er bespricht einen Baum.

Die Orks waren sehr gut ausgebildet und ausgerüstet. Kehl kann herausfinden, dass der Schütze kein Ork war. Der Baum beschreibt die Person als ein Schatten, Dunkelheit und Nacht. Plötzlich hören wir, wie im Süden gekämpft wird. Kehl und Kallesian bleiben. Der Rest geht in Richtung Kampflärm. T'kar und eine schwarze Person kämpfen miteinander. Schanar und Mahutu greifen die schwarze Person an. T'Kar bricht zusammen. Die schwarze Gestalt wirkt irgendwie eine Dunkelheit, die Fielius nicht bannen kann. Mahutu schafft es den Dunkelelfen zu besiegen. T'kar ist jedoch tot.

Der bewusstlose Dunkelelf wird gefesselt und die augen verbunden. Dach werden beide durchsucht. Wir beschließen ihn nach Port Palas zu bringen. Bei dem Dunkelelfen konnte ein Medallion mit einem Spinnenemblem gefunden werden. Wir überführen T'kar nach "Sieben Seen". Während der Reise stellen wir fest, dass der Dunkelelf kein Sonnenlicht verträgt. Zudem verweigert der die Nahrungsaufnahme.

36. Tag

An der Furt zu "Sieben Seen" türmt sich das Wasser wieder auf. Ein Wasserelement entsteht. Wir schaffen es den Dorfplatz zu erreichen. Fielius teleportiert sich zu Poart Palas und versucht Meister Tolfar zu benachrichtigen.

Währenddessen ersticht der Prister Mellron den Dunkelelf und versucht zu fliehen. Er kann jedoch während der Flucht von Kehl getötet werden. Meister Fielus und Meister Tolfar sind in der Zwischenzeit eingetroffen.

Wir erstatten dem Baron ausgiebig Bericht und übernachten auf seiner Burg.

37. Tag

Meister Tolfar bringt den Leichnam nach Port Palas.

41. Tag.

43. Tag wir haben Port Palas erreicht und sind wieder in den Drei Dublonen eingekehrt. Dort überbringt uns ein Diener eine Nachricht und führt uns zum Turm Palas. Dort sind wir zu Gast bei Tolfar. Er berichtet uns, dass eine Legende erwacht ist. Die Dunkelelfen sind zurückgekehrt. Es wird mehrere geben.

Danach berichtet er was zu unserem Anliegen. Vor XXX Jahren war der Sohn des Barons Narfen in einer Bäuerin verliebt. Er wollte sie ehelichen, was jedoch nicht standesgemäß war und somit verweigert wurde. Ein Händler verkaufte ihm einen Stein womit er die Liebe gewinnen könnte und mit ihm weggehen könnte. In der Nacht nahm der Stein Besitz von ihm und verlieh ihm Kräfte. In seinem Zorn vernichtet er Brückenau mit magischen Feuer und zog in Richtung Osten. Dies ist erstmal nun auch unser Plan. Sollten wir mehr über diesen Stein herausfinden, so bietet uns diesmal Tolfar Geld für diese Informationen an. (kh)

[...]

[...]

[...]

## Herbst

Am Tag nachdem Bruder Calessian Inafar in Port Palas zu Grabe getragen war, saß die Gemeinschaft im Gasthaus „Drei Dublonen“ am Markt zusammen und beriet über ihre weiteren Unternehmungen. Die Tür zum Schankraum öffnete sich, und ein Bürger der Stadt stürmte hinein mit den Worten: „Ein Schiff mit Elfen hat im Hafen festgemacht!“

Allgemeine Unruhe brach aus, während die Gäste aus dem Raum drängten, um zum Hafen zu gelangen. Fast unbemerkt trat in diesem Moment ein Ethling an den Tisch der Gruppe. Ein Odor von ranzigem Fett umgab ihn.

„Seit ihr Mahutu?“, sprach er den Stammeskrieger aus den Südländern an.

„Wer will das wissen?“

„Ich bin Gneiss Glimmerbart aus Thorinagaard, der Schmied Borengar schickt mich, euch mitzuteilen, dass eure Rüstung fertig gestellt ist. Ich soll euch zu ihm bringen.“

Und während zunächst die gesamte Gruppe zusammen mit Gneiss zum Hafen gingen, um sich dort ein recht unspektakuläres Schauspiel anzusehen (eine elfische Kogge verhandelte mit den Stadtwachen über Liegerechte), trennten sich Mahutu und Gneiss nach einiger Zeit von den anderen, um zur Schmiede aufzubrechen. Dort erhielt Mahutu dann seine neue Rüstung. Einen Plattenpanzer aus Mithril.

Als später dann wieder alle im Gasthaus versammelt waren, kam Gneiss darauf zu sprechen, dass er neben der Eskorte der Rüstungsteile nach Poert Palas auch von seinem Thain die Aufgabe

zugetragen bekommen hatte, ein wachsames Auge auf die Gefährten zu werfen, da die Ethlinge befürchteten, dass die Dorkalfar den Mord an einen der ihren nicht ungesühnt lassen werden. Es gab große Diskussionen unter den Gefährten, in wie weit man dem Ethling trauen könne, schließlich beschloss man aber, ihn zunächst gewähren zu lassen – also mit zu nehmen.

Den folgenden Tag verbrachte die neu verstärkte Runde damit, zu überlegen, was als nächstes zu tun sei. Man war eigentlich der Meinung nach Brückenau zu reisen und damit der Stimme in Mahutus Kopf zu folgen, ein Problem war nur der herannahende Winter. Sollte man es wagen?

Am Tag darauf reisten Mahutu, Gneiss, Kel, Barak, Filius und Shantar auf der Nordstraße am Arandor entlang Richtung Brückenau.

Drei Tage später zur Mittagszeit erreichten die Gefährten ein Dorf. Direkt hinter dem Tor war an der Hausecke eine noch nicht so alte Blutlache zu sehen. Recht bald stellte sich heraus, dass in der Stadt in den vergangenen zwei Tagen zwei Morde geschehen waren. Ein Holzfäller und sein Sohn waren durch mächtige Axthiebe niedergestreckt worden. Orks wurden hinter dem Überfall vermutet, wenn auch niemand einen Beweis dafür hatte.

Im Gasthaus des Dorfs waren einige Leute versammelt. Nach einigen Fragen wurden die vergangenen Ereignisse klarer. Ein Mann namens Ullrich berichtete: in den Abendstunden vor zwei Tagen fand man auf einer Lichtung im nahegelegenen Wald Torwack. Er wollte dort Holz sammeln, als er nicht zurück kam, suchte man ihn und fand ihn dort von einer Axt niedergestreckt. Am Morgen des heutigen Tages fand man dann seinen Sohn Methor in der Nähe des Tors ebenso erschlagen.

Die Gefährten beschlossen, sich die Lichtung mal anzuschauen. Dort fanden sich verwischte Spuren, die in den Wald nach Norden führten. Bald stellte sich heraus, dass diese Abdrücke wohl Stiefgelspuren von vier Männern sind. Nach einiger Zeit der Verfolgung konnte die Gruppe eine Bande Orks ausfindig machen, sie jage, stellen und vernichten. Ein Ork wurde gefangen genommen und befragt. Unter einem Zauber, der ihn dem Magier gewogen machte, erzählte das Scheusal, dass es aus einem Lager im Abjorgwyrd östlich der Stadt Tieferz stammte. Sein Clanchef schickte die Orks aus, weil er glaubte, dass einige Bewohner des Dorfes einen Schatz versteckt hätten, den die Orks ausfindig machen sollten. Er schwor Stein und Bein, dass sie nur den Mann im Wald getötet hatten.

Nach der Befragung wurde der Ork von Shantar erschossen.

Die Gefährten machten sich auf den Rückweg in das Dorf, um den Mörder von Methor zu suchen. Es war die Nacht vom 15. auf den 16.10.793. *(thd)*

[...]

[...]

## Verrat

Es ist immer noch der 13. Dezember, als das sicher geborgene Drachenei zurück zum Lager gebracht wird. Gnais Glimmerbart brennt immer noch darauf das Drachenei zu zerstören, da seiner Meinung nach da nur böses draus hervor gehen kann. Doch auf anraten seiner Mitstreiter sieht er erstmal davon ab.

Nicht desto trotz wird bei einem guten Abendessen lange und ausgiebig darüber gesprochen was man jetzt mit diesem Ei anfängt. Bis auf Barak sind eigentlich alle dafür, dieses Ei erst mal nicht dem Orden des Drachen auszuliefern, weil man eigentlich keine Ahnung hat, ob das wirklich die sind für die sie sich ausgeben etc. Also wird erstmal vereinbart das Ei in das Winterquartier in Tieferz zu verfrachten.

Wie es so häufig ist mit guten Plänen, wurde daraus leider nichts. Denn in der Nacht auf den 14. Dezember taucht eine halbe Armee Orks auf. Gut gerüstet und anscheinend angeführt von 2 Minotauern. Weglaufen mit dem Ei unterm Arm hat eh keinen Sinn, also stellt man sich dem Kampf.

Der Kampf dauert ziemlich lange und unter dem stetem Pfeilhagel der Orks ins Lager stirbt Kel. Vielleicht hätte es noch den ein oder anderen auch erwischt, wenn nicht unverhoffte Hilfe aufgetaucht wäre. Leute, die sich abermals als Anhänger des Orden des Drachen ausgeben, stehen uns tatkräftig zur Seite und gemeinsam ringt man jedem einzelnen Ork das Leben ab.

Nach dem Kampf, springt Gnais direkt zum Drachenei hin und droht, "Ich zerstöre das Ei, wenn ihr auch nur noch einen Schritt näher kommt!" Es erfordert lange Gespräche und Verhandlungsgeschick bis man schließlich gemeinsam in einem Zelt sitzt und sich über das Ei in Ruhe unterhalten kann. Die Truppe ist bunt zusammen gewürfelt aus einem Gnom, einem Ethling, einem Sa'Ha Nesti, einem Nordmann und 2 Menschen. Die ersten beiden heißen Gnox und Garrak, wobei Garrak den Eindruck macht, als wäre er der Anführer der Gruppe. Darunter ist auch noch ein Druide namens Nasredim, der aber aus anderen Gründen hier zufällig eingetroffen ist.

Garrak erzählt lang und breit über die Geschichte und Motive seines Ordens und warum das Ei so eminent wichtig ist. Unterm Strich kommt dabei heraus, dass in dem Ei ein böser Drache lebt, dass sie diesen Drachen in einem Krater im Nordland erneut verstecken wollen und dabei unsere Hilfe bräuchten. Es wird lange darüber gestritten wie sinnvoll es ist diesen Drachen nutzen zu wollen und auch über andere Dinge, aber schließlich wird klar dass es hier nicht um Verhandlungen geht, sondern dass Garrak uns entweder ausbezahlt oder er uns das Ei mit Gewalt abnimmt.

Als dieses deutlich genug formuliert ist, wird die Unterredung unterbrochen um sich etwas abseits zu beraten. Das eigene Leben ist dann doch zu kostbar als das man es solchen Fanatikern zum Fraß vorwerfen wollte. Alle willigen scheinbar ein. Doch als man sich gerade wieder auf dem Weg zu Garrak aufmacht, wirbelt Gnais um, nimmt seine Axt und versucht das Ei zu zerstören. Ein blauer Blitz zuckt durch die Nacht, trifft Gnais, der daraufhin in einem Edelstein gefangen ist. Garrak erklärt uns was weiter geschehen wird und dass er jetzt das Ei mit sich mitnimmt. Es gibt keine weitere Gegenwehr.

Am 14. Dezember erreicht man Tieferz und einen weiteren Tag später taucht auch Gnais wieder auf. Er brennt darauf diesen Gnox und diese Fanatiker in die Finger zu bekommen, aber der Rest möchte sich dann doch lieber um das Problem mit Mahutu kümmern. *(he)*

## **Abraxagondris**

Ein paar Stunden später, also noch am gleichen Tag (15.12.), taucht Karulf bei der Gruppe auf. Karulf ist ein Nordmann, der von einem Gegenstand zu Mahutu geführt wurde und gegen jemanden oder etwas namens Ferandondrax angehen will. Wer oder was das ist kann er nicht genau sagen, aber es bleibt auch nicht lang Zeit sich darüber zu unterhalten, denn draußen bricht Tumult aus. Die Priester Tieferz sind plötzlich in ein kollektives Koma gefallen, aus dem sie auch mit Hilfe von Magie erst mal nicht zu erwecken sind.

Nasredim der Druide ist von diesem Problem allerdings erstmal nicht betroffen und kümmert sich einstweilen um die Belange der kranken Priester. Mehr oder weniger zeitgleich tauchen Rotberobte Mönche und Priester auf, die nicht von diesem Phänomen anheim gefallen wurden. Alsbald kümmern sich die rotgewandeten um eine plötzlich aufkeimende Krankheitswelle der Stadtbürger und übernehmen quasi mit einem Handstreich den Platz der Priesterschaft. Uns kommen diese augenfällige Zufall Korsch vor und dementsprechend werden ein paar Untersuchungen angestrengt.

Einen Tag später trifft man auf den scheinbaren Anführer der rotberobten, die sich im übrigen dem

Erleuchteten verpflichtet haben, mit Namen Imothep. Imothep ist leicht angesäuert darüber dass Nasredim immer noch auf 2 Beinen gehen kann und wird recht unhöflich. Imotheps Morddrohung wird der Stadtwache vorgebracht, die daraufhin Wachen vor Ciandels Haus postieren lässt.

Am gleichen Tag wurde außerdem noch mit dem Gegenstand von Karulf herum experimentiert. Mit dem Blut von Mahutu zeigt die Nadel des Kompass nicht mehr auf Mahutu sondern in den Osten. Man geht davon aus, dass das irgendetwas mit der Wesenheit in Mahutus Kopf zu tun hat und da man eh eher erstmal diesem Problem auf den Grund gehen will, macht man sich am nächsten Tag auf in den Osten. Kurz außerhalb der Sichtweite der Stadt trifft die Gruppe auf 8 dieser roten Mönche, die eigentlich sehr freundlich Nasredim darum bitten sich mit ihrem Herrn Imothep zu unterhalten. Das ganze riecht nach Falle und zwar 20 Meilen gegen den Wind. Wir schlagen die Einladung aus und zunächst lassen uns die Mönche passieren. Dann kommt es allerdings wie es kommen musste: Sie machen den Fehler uns anzugreifen. Nachdem 8 rote Seelen der Weg zum Erleuchteten bereitet worden ist, reist man ungehindert weiter.

Es vergeht ein ganze Zeit des Reisens und des Aufenthalts in Schattenbinge, denn in Schattenbinge weist Karulfs Kompass gen Norden, also ins Gebirge. Ein alter Waidmann beschreibt uns über mehrere Tage hinweg etwaige Höhlen in denen man evtl. das Gebirge durchqueren kann oder in denen man sonstwas vermutet. Am 28.1. steht man versammelt vor einer Höhle, die uns nichts Gutes verheißt. Trotz der aufkeimenden Furcht wagt man sich in die Höhle und findet eine Passage auf die andere Seite des Berges. Dort angekommen blickt man auf ein recht weites Tal, in dem ziemlich riesige Bauwerke stehen. Nasredim bestätigt kurzerhand, dass in diesem Tal mehr als ein Dutzend Sturmriesen leben.

Die Chance einen solchen Kampf zu überstehen ist äußerst gering, und deswegen gehen wir einfach offen auf die Festung der Riesen zu. Und tatsächlich ein Riese namens Koratin nimmt uns freundlich gefangen. Nach einer Unterredung mit ihm, seiner Frau Sanguin und dem Seher Falador, kann man aber feststellen, dass in dem Kopf von Mahutu anscheinend der Geist des Riesenführers Abraxagondrix steckt. Auch wenn es seinen Tod bedeuten könnte, willigt Mahutu ein, dass der Seher ein Ritual mit ihm durchführen darf auf dass Abraxagondrix aus seiner Starre endlich befreit werden kann.

Dieses Ritual wird am 2.2. durchgeführt und sowohl Titan als auch Mahutu überleben es. Der nachgereiste Ciandel verursacht zwar noch ein wenig Aufregung, aber nachdem auch er gefangen gesetzt ist, erklärt Abraxagondrix die Zusammenhänge zwischen ihm, Feradondrax und der roten Priesterschaft. *(he)*

## **Komplikationen in Brückenau**

Am 4.2. verabschieden wir uns von den Riesen und machen uns in Absprache mit Abraxagondrix auf gen Osten, denn da soll einer der Haupttempel des Erleuchteten zu finden sein. Die Reise ist auch unproblematisch bis hin nach Brückenau, doch da trifft man auf einen Stoßtrupp der roten Mönche.

Ein Mann namen Jasuck hat den Tempel in Brückenau übernommen und kümmert sich rührselig um (das Koma der) ehemaligen Priesterschaft vor Ort. Mit Hilfe von Ciandel und seinen Geistesmanipulationen kann man Jasuck zwar die ein oder andere Information entlocken, doch irgendwann reißt der Zauber ab. Und dann beginnen die Probleme, denn Jasuch verschwindet durch irgendwelche magischen Tricks.

Die Gruppe verlässt den Tempel und eilt zu der Unterkunft, wo sich die Erleuchteten nieder gelassen haben. Die Wache davor will uns nicht rein lassen. Karulf versucht die Wache vor sich her in das Gebäude zu schupsen, doch das gelingt leider nicht. Die Wache wird handgreiflich. Karulf

zieht zwar sein Schwert um sich zu verteidigen, benutzt jedoch die flache Seite seines Zweihänders. Das Problem ist nur, dass Mahutu seine Waffen nur zückt um damit Tod zu verbreiten. Mit einem gezielten (und (un)glücklichem) Schlag zerteilt er die Wache in 2 Stücke. Danach entbrennt ein Kampf zwischen der Gruppe und den berobten, doch leider kann man Jasuck nicht habhaft werden.

Die Bewohner Brückenaus sind leider gar nicht erpicht darüber, dass ein paar Fremde ihre Priester vermöbeln. Die Gruppe sieht sich also auf einmal einem Mob gegenüber der ihnen an Leder will. Karulf sagt, dass er sich gefangen nehmen lassen wird und in guter Hoffnung dass sich alles schon richten wird, warten man auf die Männer des Barons. Nach kurzer Unterredung werden alle arrestiert und auf die nahe liegende Burg verbracht und eingekerkert.

Am darauf folgenden Tag findet die Anhörung statt. Ciandel ist der einzige der verbannt wird, der Rest wird verurteilt zum Tod am Strick, wegen Landfriedensbruch und Mord und diverser anderer Vergehen, die sich der wieder aufgetauchte Jasuck hat einfallen lassen. Das Urteil soll im Morgengrauen vollstreckt werden. Mit anderen Worten, in der Nacht versucht die Gruppe zu fliehen. Vom Pech verfolgt artet diese Flucht in einem wilden Kampf im Burghof aus. Man versucht die Verluste auf Seiten des Barons klein zu halten und entkommt schließlich in die dunkle Nacht des 13.2. (*he*)

## Doppelschlag gegen den Erleuchteten

Ein paar Tage nach der Flucht aus Brückenaus erkennt die Gruppe Reiter vor sich auf der Straße gegen Osten. Nach magischer Observierung mit unterschiedlichsten Methoden erfährt die Gruppe 2 Dinge. Erstens es handelt sich um einen Trupp des Erleuchteten und zweitens sie haben Gefangene dabei. Auch wenn letzteres ein schnelles Eingreifen suggerieren könnte entscheidet man sich recht schnell die Gelegenheit zu nutzen und sich zum Tempel führen zu lassen.

Die absichtlich langsame Verfolgung der Reiter dauert insgesamt über ein Woche. Mittlerweile ist man nur noch auf einem Trampelpfad unterwegs. Mit dem Wissen, dass dieser Pfad sehr wahrscheinlich nicht mehr viele Weggablungen haben wird, entscheidet man sich die Gefangenen endlich zu befreien bzw. festzustellen um was für Gefangene es sich dort überhaupt handelt. Binnen kürzester Zeit hat man den Trupp eingeholt.

Karulf übernimmt das Reden und nach langem hin und her müssen dann doch leider die Waffen sprechen. Alle Wachen sterben, beide Gefangene überleben. Melwas berichtet von seiner Anklage und von dem Kloster an dem dieser Weg endet. Ein paar Tage weiter trifft die Gruppe dort auch ein und wird vor einen Ältestenrat geführt. Dieser Rat ist äußerst seltsam und wie sich später herausstellt von einem Anhänger des Erleuchteten korrumpiert. Während sich Karulf intensiv mit den 3 alten Männern beschäftigt, eskaliert derweil auf dem Klosterplatz die Situation, da Barak eine der Wachen massiv bedroht. Die Wache kommt nach kurzer Zeit wieder. Im Schlepptau hat sie allerdings tatkräftige Hilfe. Unter großem Kraftaufwand werden diese Leute nieder gerungen und während man draußen kämpft, entledigt sich der Ältestenrat ihres bösen Mitglieds. Mahutu stirbt allerdings bei diesem Unterfangen wird jedoch von Abraxagondris wieder erweckt.

Mit Hilfe eines magischen Gegenstands wird Kontakt zum Titan Abraxagondris aufgenommen, der 2 Riesen ins Kloster teleportiert um dieses zu bewachen. Nicht nur die Riesen tauchen per Teleport im Kloster auf sondern auch Ciandel und Meister der arkanen Künste Braham. In den darauf folgenden Tagen wird beraten wie das weitere Vorgehen aussehen soll und man kommt überein Imothen in Tieferz einen Besuch abzustatten.

Am 1.3. teleportiert Braham die Gruppe in Ciandels Haus und der Rest des Tages wird mit Verhandlungen mit dem Stadtrat verbracht, um die bald folgende Auseinandersetzung semi-legal zu machen. In der Nacht wird bereits angegriffen. Um ein lange Geschichte kurz zu halten: Ein Dämon

erwartet die Gruppe in einer Tempelhalle. Dieser Dämon wird auch nur durch Abraxagondris vernichtet. Allerdings geht dabei ein gesamter Stadtteil in Flammen auf. Imothep selber ist ein haariger und langer Kampf der aber schließlich siegreich verläuft. (he)

## Agara Glimmerbart

Nachdem Imothep und der Dämon erschlagen sind verschlechtert sich das Wetter auf dramatische Art und Weise. War es eben noch ein sehr angenehmer relativ milder Winter, so scheint es Anfang März so als müsste der Winter etwas nachholen. Die nächsten Tage und Wochen wird damit verbracht es sich einmal gut gehen zu lassen. Trotzdem wird schon der ein oder andere Gedanke an ein nächstes Reiseziel verschwendet. Mahutu ist wohl derjenige der am meisten auf die Stimmung drückt, denn er gibt unmissverständlich zu verstehen, dass seine Abenteurerkarriere vorbei ist nach den Vorfällen der letzten Wochen. Trotzdem ist er nicht der erste der die Gruppe verlässt sondern Karulf, der mit der einsetzenden Schneeschmelze am 13.4. Tieferz verlässt.

Zwei Tage später entscheidet sich auch Mahutu um. Er betritt des Abends das Haus von Ciandel und mit ihm eine Ethlingsfrau namens Agara. Agara ist die Schwester von Gnais Glimmerbart mit dem die Gruppe vor ein paar Monaten schon mal Kontakt hatte. Sie ist auf Empfehlung ihres Bruders zu Mahutu gekommen, um Hilfe für ihren anderen Bruder Kyan zu erbitten und Mahutu hatte nach kurzem hin und her eingewilligt ihr zu helfen.

Das Problem von dem Agara berichtet hat zweierlei Aspekte. Zum einen vermisst sie ihren Bruder, der weit im Norden verschollen ist. Sie vermutet, dass er irgendwo von irgendwem gefangen gehalten wird. Das eigentlich kuriose daran ist aber, dass ihr keiner der anderen Ethlinge helfen will. Auf ihre Bitten bei den Stadtwachen oder den Milizen stieß sie auf taube Ohren und deswegen machte sich im allerletzten Schritt auf, um Hilfe von einem anderen Ort zu holen.

Die Gruppe hinterfragt noch das ein oder andere, aber dann geht man zu Bett. Schon in den frühen Morgenstunden des nächsten Tages steht ein Stadtbüttel vor Ciandels Tür. Er verlangt Mahutu zu sehen. Auf Nachfrage erfährt Ciandel, dass gestern Nacht eine Ethlingfrau namens Agara ermordet in einem Gasthaus aufgefunden worden ist. Wie sich aber schnell herausstellt ist Mahutu nicht als Mörder gesucht sondern als Zeuge und er berichtet dem Kommandant der Stadtwache ausgiebig über Agaras Anliegen.

Gerade durch den Tod wird nun die Neugier aller erweckt und man geht mehreren Spuren nach. Gleich zu Anfang versucht man sich erstmal einen Eindruck zu verschaffen von den Feinden Agaras. So gehen Meister Braham und Ciandel zu dem mittlerweile berümt und berüchtigten Spiegel Ciandels und versuchen den Bruder Agaras auszuspähen. Der Zauber funktioniert zwar, allerdings zeigt er nicht einen Ethling sondern eine Frau, die ziemlich unwirsch auf die Störung reagiert. Ciandel ist gezwungen den Kontakt abreißen zu lassen.

Kurze Zeit später allerdings benutzt man den Spiegel wieder um den Mörder von Agara auszuspähen. Und schon wieder funktioniert der Spiegel scheinbar nicht richtig. Allerdings zeigt er den Platz vor Ciandels Haus, wobei dort niemand auszumachen ist. Dennoch bewegt sich auf einmal das Bild. Eine nicht zu entdeckende Person bewegt sich in die Katakomben des zerstörten Tempels und harrt schließlich in einem absolut finstern Raum auf die Dinge die da kommen. Die Vorbereitungen der Gruppe dauern etwas zu lange, so dass ihnen der Mörder durch die Lappen geht und als man von der verpatzten Jagd zurückkehrt ist die Haushälterin Ciandels und sein Spiegel zerstört.

Der 17.4. wird nur darauf verwendet diesem Bastard auf die Schliche zu kommen. Ein neuer Spiegel wird organisiert und bevor die Ausspähung gewirkt wird ist man gut gestärkt und bereit gegen alles irdische anzugehen. Der Zauber wirkt und man sieht im Spiegel einen Dorkalfar ganz

ähnlich gerüstet wie der eine den man nahe Sieben Seen gefangen genommen hatte. Meister Braham teleportiert die Gruppe an den gezeigten Ort und versucht dem Dunklelfen habhaft zu werden. Nachdem Kampf steht nur noch der Mönch Melwas, alle anderen sind ausgeschaltet. Und Mahutu, als hätte er sein Schicksal bereits erahnt, ist tot.

Wenige Augenblicke nach dem Kampf taucht Ascalion auf, ein Priester in Szurai. Er behauptet von seinem Gott gesandt zu sein, um die Gruppe zu unterstützen auf ihrem Kampf gegen das Übel aus dem Norden. Ohne darüber erst viele Worte zu verlieren, schleift man den betäubten Dorkalfar zu den Stadtbütteln und befragt ihn in Anwesenheit der Bürgermeisterin eingehend. Dabei kommt einiges ans Tageslicht die der Dorkalfar mit den Worten zusammenfasst: Der Winter kommt! (*he*)