

Riallon

Spielberichte Kampagne III

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

Ein Neubeginn	3
Textfragmente.....	4
Die Meerhexe	6
In die Berge.....	8
Das Paradis	9
Reinen Herzens.....	10

Ein Neubeginn

Pallas, Dienstag der 17 April 794, von dem milden Frühlingstag spürt man in Pallas wenig. Während der Winter das Land aus seinen Klauen lässt und die Frühlingssonne überall die Pflanzen sprießen lässt, wirkt Pallas immer noch grau und eintönig, von einer Dunstglocke überzogen, durch die die Sonne nur zu erahnen ist. Ein frischer Wind kommt auf, weht durch die Gassen und schiebt den Dunst fort. Fasst könnte man meinen, das er 5 Fremden den Weg bereitet, die aus ganz unterschiedlichen Richtungen die Stadt betreten. Ohne ein festes Ziel vor Augen scheint es wie der pure Zufall, das die Wege dieser 5 sich kreuzen, im Gasthaus der 3 Dolmen.

In den 3 Dolmen haben sich bis zum Abend neben einigen Einheimischen der zwielichtige Jassim, der beredete Leif, der südländische Ramir, der betuchte Cerim und der mystische Narfein eingemietet.

Während alle ihren Geschäften nachgehen betritt ein betuchter Mann mit 2 Kämpfern Eskorte die Schankstube, Titus, der Besitzer der 3 Dolmen, der von Meran, dem Wirt, die Pacht eintreibt. Was auch anstandslos über die Bühne geht, die zwei scheinen ganz gut miteinander zu können und die Wirtschaft wirft anscheinend auch genug ab. Mehr Sorgen machen Titus die Gerüchte über einen bevorstehenden Krieg mit den Ethlingen und die ewig marodierenden Orks in den Flußbaronien. Schließlich haben die Beiden ihre Geschäfte geregelt und Titus zieht seines Weges.

Schon am nächsten Morgen treffen wir Titus wieder, er sitzt in der Schankstube und Frühstück gemütlich. Auch wir erscheinen nach und nach zum Frühstück. Während wir so Frühstücken, beendet Titus Seins und wendet das Wort an uns. Er ist auf der Suche nach einer Eskorte, die eine Ladung Bier in eine seiner Schänken nach Süderstadt, einem Fischerdorf etwa 2 Karrentage südlich von Pallas bringt. Als Bezahlung bietet er uns 2 Monate freie Kost und Logis in dieser seiner Kneipe an. Da keiner von uns ein direktes Ziel hat nehmen wir an, bis auf Narfein, der anderes zu tun gedenkt, aber seine Rechnung ohne Jassim macht. Als nämlich Narfein seine Rechnung bezahlt und das Gasthaus verlässt, lässt er seiner zwielichtigen Seite freien Lauf und erleichtert Narfein um seine Börse, ohne das irgendwer etwas davon bemerkt. Vielleicht sei erwähnt, das der vorher eher ärmlich gekleidete Jassim den Tag nutzt, um sich komplett neu einzukleiden. Narfein bemerkt sein Unglück erst, als er auf dem Markt etwas bezahlen will. So kommt es das er mit Titus einen anderen Deal aushandelt, er lässt sich von ihm bezahlen.

Am Donnerstag Morgen machen wir uns auf und treffen uns unter den ersten Sonnenstrahlen mit Nils und Olaf. Die Beiden sind die Kutschern der 2 Ochsespanne die jeweils mit mehreren Fässern beladen sind. Zum Einstand macht Nils uns auch gleich auf das bereits angezapfte Fass aufmerksam, langweilig wird die Eskorte also nicht werden. Cerim, der als einziger ein Pferd besitzt bildet die Vorhut und Jassim, der sich nicht schnell genug auf einen der Kutschböcke geschwungen hat, die Nachhut.

Erst am nächsten Morgen, direkt nachdem wir das Nachtlager abgebrochen haben, finden wir etwas ungewöhnliches. Etwas abseits des Weges steht ein herrenlosen Karren im Unterholz. Wie sich beim überprüfen herausstellt, haben die Besitzer des Karren wohl kein Glück gehabt und sind überfallen worden, sie liegen erschlagen in der Nähe des Wagens und im Wagen stecken schwarz gefiederte Pfeischäfte. Da keiner von uns in der Lage ist die Spuren des Kampfes zu deuten, bestatten wir die Toten notdürftig und ziehen weiter, um den Leuten in Süderstadt Bescheid zu geben. Gerade Jassim drängt auf eine weiterfahrt, da er sich unwohl und beobachtet fühlt.

Am frühen Abend erreichen wir schließlich Süderstadt. Dort liefern wir das Bier ab und berichten dem Wirt und dem Dorfältesten was wir gesehen haben. Vermutlich sind es Lars und Gunter 2 Leute hier aus dem Dorf gewesen, die mit Fellen und Fisch auf den Markt wollten und um neue Waren von dort mit zurück nehmen. Der Älteste kommt mit uns überein, das er uns mit 3 Anderen am nächsten Morgen zurück begleiten wird, um die Toten ins Dorf zu holen. Gesagt getan, als wir am Samstag Abend wieder an der Stelle des Überfalls eintreffen, bergen die Dörfler die Toten, es

sind Lars und Gunter. Die Pfeile die bei unserem letzten Aufenthalt noch im Wagen steckten sind seltsamerweise verschwunden. Wir machen zusammen Nachtlager bevor die Leute aus Süderstadt sich auf den Rückweg machen. Was uns auf jeden Fall zum Vorteil gereichen sollte, denn Mitten in Nacht werden wir von einer Gruppe Orks überfallen. 10 Orks fallen von beiden Seiten des Weges über unser Lager her. Da sie Ramir zwar nicht überraschen, aber sich schon ziemlich Nah an unser Lager heranschleichen konnten, schaffen es noch nicht einmal alle Dörfler aufzustehen. Der Dorfälteste wird von einem geworfenen Speer der Orks direkt auf seinem Nachtlager getötet. Ein kurzer heftiger Kampf entbrennt in dem wir glücklich die Oberhand behalten und die Orks erschlagen. Aber auch wir bezahlen einen hohen Blutzoll, Nils und Olf werden von den Orks niedergemacht und auch der Dorfälteste mit den 3 Leuten aus Süderstadt fallen unter den Hieben der Orks. Noch in der Nacht laden wir die Toten auf die Karren auf und machen uns auf den Rückweg nach Süderstadt. In dem Dorf herrscht Fassungslosigkeit und Entsetzen, die Toten werden beigesetzt und uns wird geraten, das wir uns wieder auf den Weg machen sollten, zwar sehen sie ein, das wir nicht für die Toten können, aber als Fremde sind wir den Dörflern überaus suspekt. Aber Arond ein Jäger, der am Samstag noch auf der Jagd war wird uns noch einmal zur Stelle des Überfalls begleiten und versuchen die Spuren zu deuten.

Aron kann auch durchaus einige Spuren finden als wir wiedereinander die Stelle des Überfalls besuchen. Erst führt er uns auf eine Spur Orks, die aber schon soviel Vorsprung haben, das wir sie wohl lange verfolgen müssten, um sie zu erreichen. Aber interessanter ist auch die Spur, von der die Orks kamen. Diese führt nämlich zu einer Lichtung, nicht weit vom Überfall entfernt, auf der ein weiter toter Körper liegt. Er ist mit einem rötlichen Fell überzogen und obwohl zweibeinig hat er Hufe und das überraschenste ist der Kopf, er kommt einem Bullen wohl am ähnlichsten. Dieses seltsame Wesen, dieser Kuhmensch liegt nackt in seinem Blut, den Spuren nach die Arond findet hat der Bulle einige Orks mit in den Tot genommen aber von diesen ist nichts mehr zu finden. Da dieses alles sehr mysteriös ist und wir uns keinen Reim darauf machen können und auch Arond ratlos ist machen wir bei unserer ursprünglichen Aufgabe weiter und bringen Titus wenigstens die beiden Gespanne und die Pacht seines Gasthauses zurück. Wie abgesprochen bekommen wir unser Zimmer und Narfein sein Gold, auch wenn er sich die nächsten Nächste im 3 Dolmen einmietet. Der nächste Tag ist Mittwoch der 25. April. Narfein macht sich auf um mehr über diesen Minotauer, wie er die Rasse dieses Kuhmenschen nennt, herauszufinden. Erste Anlaufstelle ist der Turm des Pallas, dort soll Legenden nach der Gründer der Stadt Pallas ein mächtiger Magier wohnen, nun zumindest wird Narfein dort von jemanden empfangen der sich sein Anliegen anhört und ihm versichert das sich jemand darum kümmern wird. Es dauert geschlagene 3 Tage bis Meister Lekan Abends im 3 Dolmen auftaucht und nach einigen Verhandlungen Narfein einen prallen Geldbeutel überreicht und der ihm daraufhin die Geschehnisse der letzten Tage erzählt. Und da Lekan über einige finanzielle Mittel zu verfügen scheint heuert er uns direkt an, die Gruppe der Orks die diesen Minotauren erschlagen haben zu beobachten. Wozu wir uns Mangels einer sinnvollen, bezahlten Beschäftigung auch bereit erklären.

Pallas, Samstag der 28. April 794 (se)

Textfragmente

01.05.794 NE

Meister Lecam trifft die Gruppe. Er erteilt ihnen den Auftrag ein Orklager zu beobachten. Anschließend verlässt er die Gruppe.

Es wird ein Lager errichtet und Jasiem kundschaftet die Gegend aus und kann ein kleines Lager mit Orks ausfindig machen. Dort befindet sich 10 Orks. Er kehrt zurück und erstattet bericht. Das Lager wird von der Gruppe abwechselnd observiert bis es schließlich durch die Orks abgebrochen wird und diese weiterziehen.

Jasiem stellt ihnen nach und der Rest der Gruppe bildet die Nachhut. Jasiem legt Wegmarken aus, damit die Nachhut den Weg finden kann. Die Orks reisen Richtung Nordosten und schlagen vor Tagesanbruch ein neues Lager auf.

Auch die Gruppe schlägt ein Lager auf und es wird diskutiert ob ein Ork gefangengenommen werden soll, um ihn zu befragen. Da das Risiko zu hoch ist, dass dieser vermisst wird und damit die Orks gewarnt wären, wird dieser Plan zunächst verschoben.

02.05.

Die Orks ziehen weiter und werden verfolgt.

03.05.

Diese Nacht brechen die Orks schon früher auf. Es scheint als würden sie sich auf einem Kampf vorbereiten.

Jasiem verfolgt sie direkt, während der Rest der Gruppe wieder die Nachhut bildet.

Die Orks positionieren sich in der Nähe einer Straße und legen dort einen Hinterhalt.

Es wird Tag.

04.05.

Die Gruppe schließt auf die Orks auf.

Narfein bietet an, dass er mit Hilfe einer Schriftrolle die Gruppe unsichtbar machen kann, damit man näher an die Orks gelangen kann, um so eine günstige Position einzunehmen.

So nähern sie sich den Orks und verbergen sich in einer Mulde in der Nähe der Straße.

Ein Teil der Gruppe, wie Jasiem benutzt seinen Ring um sich zu verbergen.

Trotz der Unsichtbarkeit macht die Gruppe Geräusche wodurch die Orks irritiert sind und sie suchen. Kurz vor der Entdeckung ruft der Orkfürher jedoch seine Späher zurück und sie konzentrieren sich wieder auf den Hinterhalt.

Man kann einen Wanderer erkennen, der sich auf der Straße den Orks nähert.

Jasiem versucht diesen zu warnen was zunächst fehlschlägt. Erst 50m vor den Orks kehrt der Wanderer um.

Als die Orks dies bemerken greifen sie an.

Dies nimmt die Gruppe auch zum Anlass die Orks anzugreifen. Narfein schafft es mit Magie 8 der Orks zu überwinden, indem er diese schlafen lässt. 2 Orks jedoch gelingt die Flucht. Bis auf einem Ork werden alle gemeuchelt.

Nach dem Kampf stellt sich der Wanderer als Bruder Parus, Priester des Sols vor. Er dankt der Gruppe für seiner Rettung und bietet sich an, seine Schuld an ihnen zu entgelten, indem er ihnen bei ihrer Aufgabe hilft.

Der verbleibende Ork wird bezaubert und befragt. Der Ork will die Gruppe Richtung Süden führen. Dort sollen noch andere Orks sein. Nach dieser Information wird der Ork gemeuchelt.

Narfein bespricht das weitere Vorgehen mit Meister Lecam. Dieser gibt die Anweisung das Lager ausfindig zu machen.

Bruder Parus schließt sich ihnen an.

So wird die Reise fortgesetzt.

Am Abend des 05.05. wird ein Lager aufgeschlagen. Die Nacht verstreicht ereignislos.

05.05.

Am Ende des Tages trifft Jasiem auf die 2 Orks. Als die Gruppe auf die Orks aufschließen will, werden sie wohl bemerkt, denn die Orks fliehen.

Trotz allen Widrigkeiten schafft es Jasiem ihnen grob zu folgen. Er kann sogar bemerken, wie die 2 Orks auf eine Gruppe von weiteren 12 Orks stoßen. Sie scheinen sich kurz auszutauschen. Der Große Trupp setzt seinen Weg in Richtung Süden fort

Nach kurzer Beratung wird beschlossen den zwei Orks weiter zu folgen.

06.05.

Gegen Mittag kann unsere Vorhut Jasiem die Orks entdecken, wie sie eine Lichtung mit einem Zelt betreten.

Dort treffen sie auf zwei Magier von Okwan. Die sprechen zunächst mit ihnen. Dann kommen aus dem Wald Blitze, die die Orks vernichten.

Jasiem berichtet dies uns,

Wir beschließen mit den Magiern zu sprechen. Sie zeigen sich höflich jedoch äußerst reserviert was Angaben über ihre Anwesenheit angeht.

Wir beschließen die Magier zunächst aus sicherer Entfernung zu beobachten. Jasiem schleicht in ein zelt und kann feststellen, dass sich die Magier unsichtbar bewegen können.

Es wird wieder mit Lecam Kontakt aufgenommen, der sich später noch mal melden will.

Die Nacht über verbringen wir in einem speziellen Raum, der magisch erzeugt wurde und über den wir das Lager der Magier beobachten können.

In der Nacht kann Parus beobachten, wie ein Halbork auf der Lichtung erscheint (magisch) und auf das Zelt zugeht. Parus weckt daraufhin Narfein. Wir können beobachten wie die zwei Magier aus dem Zelt kommen. Plötzlich schießen Blitze aus dem Wald und Treffen den Halbork. Dieser schafft es zwar einen der Magier auch mit Blitzen zu verletzen / zu töten, erliegt jedoch seinen Verletzungen. Die Magier teleportieren sich weg.

Der Halbork wird geborgen und durchsucht. Es handelt sich hierbei um einen Magier des Turms von Pallas. Er ist der Gruppe bekannt.

Unvermittelt erscheint eine 12 Gruppe von Orks, die uns verdeutlichen dass sie uns was zeigen wollen und friedlich sind.

Wir Folgen ihnen. Unterwegs wird er Halbork beigesetzt.

Nach 3 Stunden kommen wir zu einem Lager, wo vermutlich 40 Orks lagerten. Das erstaunliche ist jedoch, dass man zwei Plätze ausmachen konnte, wo Zelte standen. Ein Einmannzelt und ein Zweipersonenzelt bekannter Bauweise. In der Feuerstelle des 2-er Zelteltes konnte der verbrannte Überrest eines Briefes gefunden werden. Da dieser in einer uns unbekannt Sprache verfasst wurde, können wir ihn uns erst am nächsten Tag widmen.

Wir verbringen die Nacht in dem Orklager. Diese Zeigen sich friedlich.

08.05.

Nach der Nacht im Orklager beschäftigen wir uns mit dem Brief. Der Brief verweist auf Port Palas und auf eine Person Jahira Guatar....

Auch erzählt der Orkfürher.

Die Orks wurden im Orkland von den Magieren angeheuert um hier zu Morden und zu Plündern.

Auch haben sie den Minotauren getötet.

Die Person in dem Einzelzelt können sie nicht sagen. Die haben sie nie zu Gesicht bekommen. (kh)

Die Meerhexe

08.05.794

Eigentlich wollten wir nach Port Palas aufbrechen und der Spur aus dem halb verbrannten Textfragment folgen. Wir, das waren Bruder Parus, Priester in Sol, Jassim, Leif der Barde, Cerym, Ramir und ich, Narfein. Gerade als wir dabei waren, dass Orklager zu verlassen, tauchte auf der Lichtung eine gehörnte Bestie auf, zweibeinig, übermannshoch, eine Ausgeburt der Hölle, ein Teufel. Dieser stürzte sich auf die Orks und schlachtete jeden in Reichweite ab. Einige versuchten zu fliehen, einige kämpften. Auch wir waren uns nicht ganz einig, der Teufel ignorierte uns aber und setzte nur den Orks nach. Dabei war er allerdings schnell – erstaunlich schnell – keiner der Orks entkam ihm. Das Werk getan, entschwand der Teufel, an uns hatte er wahrhaftig kein Interesse.

12.05.

Nach einigen Tagen Reise durch die Wildnis erreichten wir am Nachmittag Port Palas. Natürlich wollten wir den Magiern des Turms von den tragischen Ereignissen berichten, doch reagierte man dort nicht auf unser klopfen. Also kehrten wir wieder in den „Drei Dolmen“ ein.

13.05.

„Jahira Guata...“, genau an dieser Stelle war der Text verbrannt, wir wussten aber, dass es in Port Palas zu einem Treffen mit dieser Frau kommen sollte. Nach einem erfolglosen Besuch beim Turm der Magier gingen wir gemeinsam in den Hafen und stellten dort an unterschiedlichen Orten Nachforschungen an. Schnell war klar, dass im Norden der Anleger in letzter Zeit Menschen verschwunden sind. Leif hatte sogar einen zunächst viel versprechenden Hinweis auf ein leer stehendes Haus in der Gegend, leider stellte sich dieser aber recht bald als Falle heraus, der wir aber früh genug entgehen konnten. Ein paar Halunken, die mit unserer Suche wohl nichts zu tun hatten, wollten unseren Barden wohl ausrauben oder schlimmeres.

Ich hingegen hatte ein bisschen Ärger mit den Stadtbütteln, die sich an ein Ereignis von vor schon geraumer Zeit erinnern konnten und mich dingfest machen wollten. Ich musste dort etwas regeln, so dass ich am Abend nicht bei dem Gespräch im „Letzter Anker“ dabei sein konnte. Die anderen versammelten sich dort, weil wohl einige Entscheidungsträger der hiesigen Gaunergilde wegen der Befragungen im Hafen hellhörig geworden waren und ein Treffen mit einem alten schwarzgewandeten Mann arrangiert hatten. Dieser wiederum war außergewöhnlich gut informiert und vermutete, dass an dem Verschwinden der Menschen im Norden des Hafens eine Meerhexe schuld sein könnte, es gäbe dazu einige Augenzeugenberichte und entsprechende Spuren.

14.05.

Es gelang mir bis mittags das Missverständnis mit den Stadtbütteln zu klären. Ich kehrte zurück zu den anderen, und wir besprachen die Situation. Zunächst wollten wir uns bei der Stadtwache nach den verschwundenen Menschen erkundigen. Das ergab zwar keine neuen Anhaltspunkte, aber wie es der Zufall so wollte, verließ gerade ein Magier des Turms das Haus der Gardisten, so dass wir endlich Kontakt knüpfen konnten. Nachdem er in knappen Worten über unseren Auftrag und den Ereignissen im Wald aufgeklärt worden war, versprach er, uns am nächsten Morgen im Gasthaus aufzusuchen.

15.05.

Meister Kazarr, eben besagter Magier, erschien in den „Drei Dolmen“ und gab sich verwundert über unsere Geschichte, denn Meister Lecan, unser Auftraggeber, war im Turm bekannt für seinen seit Jahren schon anhaltenden Wahnsinn. Kazarr bezweifelte stark, dass es Lecan war, mit dem wir vor einiger Zeit gesprochen hatten. Nichtsdestotrotz war der „echte“ Lecan nicht aufzufinden. Seine Kammer in den Kellern des Turms war verlassen. Auch der freundliche Fastorktürsteher, dessen Tod wir im Wald beobachtet hatten, war verschwunden. Wir beschlossen nach längerem Gespräch, heute Nachmittag gemeinsam mit Meister Kazarr nach Lecan zu suchen. Hierzu würde der Magier einen Zauber wirken, der den Gesuchten vielleicht in der Stadt aufspüren würde.

Die vierte Stunde am Nachmittag. Der Zauber führte uns im Norden der Stadt an einen etwas abseits gelegenen Anleger im Hafen, aber dort endete die Spur nicht sondern führte hinab ins

Wasser. Nach einigen Vorbereitungen folgten wir Meister Kazarr in die feuchte Dunkelheit. Zu unserer großen Überraschung fanden wir unter dem Steg nach einigen Metern tauchen eine Höhle und einen Abgang tiefer hinab. Wir folgten dem Gang. Eine gewaltige Schlange, mannshoch und zahlreiche Meter lang versperrte unseren Weg. Es gelang uns, sie in einem kurzen, heftigen Gefecht nieder zu ringen. Kurz darauf verbreitete sich schon Verwesungsgestank im Gang und führte uns in eine Höhle oder vielmehr eine Kultstätte. Ein Altar mit einer Schlangenstatue darauf, dann noch die Leiche einer Frau. Vermutlich war sie diejenige, die die Menschen der Stadt fälschlicherweise für die Meerhexe gehalten hatten. Sie war fürchterlich entstellt, ihre gesamte Haut war vernarbt, doch die Wunden hatte sie sich wohl selber beigebracht, denn sie bildeten ein Schuppenmuster, wie die Haut einer Schlange sah es aus. Auch ihre Zähne hatte sie sich angespitzt und das alles, um einem fremden Götzen zu huldigen. Selbst Bruder Parus konnte mit dem Schlangenbildnis nichts anfangen. Doch damit nicht genug. Wir fanden auch die Leiche Meister Lecans in der Höhle. Er schien schon seit einiger Zeit tot. Sorgfältig durchsuchten wir alles nach weiteren Hinweisen, doch wir fanden nichts. Bevor wir uns auf den Weg zurück in die Stadt machten, zerschlug Bruder Parus noch das Schlangenbildnis und urinierte auf den Altar – ob das klug war? (*thd*)

In die Berge

15.05.794: Nachdem das Echsenwesen, wie ein Yuan-Ti besiegt war, wurde deren Unterkunft durchsucht. Der noch immer bewusstlose Zauberer Narfein vom Balorherz liegt weiter auf dem Boden des Höhlenkomplexes.

Bei der toten Hexe wird eine Kette mit einem Schlangensymbol und wenige Wertgegenstände gefunden. Ramir bringt derweil den Bewusstlosen in den örtlichen Hel-Tempel.

Nördlich der Stadt ist ein Feuerschein zu sehen und rege Betriebsamkeit. Man nimmt den Weg zum Tempel und überraschender Weise ist auch wirklich eine Hel-Priesterin im Tempel vor Ort. Doch es ist eine sehr ungewöhnliche. Es ist eine Sahanesti mit Namen Gararina. Auch sie hatte hier die Zerstörung des Balorherzens gespürt.

Gararina lässt sich in den Höhlentempel der Hexe führen und untersucht den Ort und das Fischwesen. Danach trifft man sich im Tempel wieder. Man prüft dort Narfein, ob er „sauber“ ist und man findet nichts auffälliges an ihm. Dort hört man nun auch die Geschichte der Yuan-Ti-Wesen, wie sie auch von „hinter der Barriere“ zu uns kamen. Sie wirkten mit bei der Verbringung von Cinamon hinter diese Barriere mit Hels Kraft. Als dann diese Barriere löchrig wurde, kamen auch diese und andere Wesen auf unsere Seite. Die Orks werden nur die erste Welle sein. Weitere Spuren waren nun die Wege nach Okwan um die Magier zu suchen.

Am 01.06.794 reist Meister Kasan zurück nach Port Pallas und Schwester in Hel Gararina übergibt uns einen erstellten Ring gegen Ausspähung. Weiter schlägt sie vor uns zu einem kleinen Elfenposten zu bringen, da dort unser Schutz besser wäre. Cerim begleitet dabei nun Meister Kasan und verlässt damit die Gruppe.

Noch am selben Tag geht es dann mit der Gruppe nach Norden um das Elfencamp außerhalb von Tieferz zu erreichen.

Bis zum 04.06.794 reist man in die Berge. Ein Bärinnenangriff und auffälliges Knacken tief im Wald sind die einzigen Auffälligkeiten. Der Boden wurde felsiger und man stieg mehr auf in die Felswand.

05.06.794. Nach einer Klettertour erreicht die Gruppe endlich das Sahanesti-Camp. 3 Elfen, namentlich Talan, Misel und Tiseel befinden sich hier und diese sind sehr schweigsam. Nach 4 Tagen und Nächten in den Bergen fühlt man sich sicher.

In der Nacht vom 10.06. auf den 11.06. wird das eigene Lager endlich abgebrochen. Man folgt einem Trupp von 8 Ethlingen, welche den Pass herab kommen und man folgt ihnen in den Wald, doch geht man einem Kampf aus dem Weg. Die Ethlinge gehen wieder ihren Weg zurück.

13.06. kommt Gaarina wieder zum Elfencamp zurück aus Tieferz. Sie wird mit den Informationen zurück nach Sahatrobast reisen. Narfein möchte sie begleiten, wird jedoch recht unwirsch abgewiesen.

Die Gruppe zieht weiter in die Wildnis. (rm)

Das Paradis

Freitag der 13.06.794

Auf dem Weg vom Elfenlager zurück nach Tieferz treffen wir auf einen Ethling. Von Panik befallen ergreift dieser, sobald er unser gewahr wird, die Flucht in eine andere Richtung. Narfein schafft es mittels seiner Magie ihn am Fortlaufen zu hindern, allerdings ist er trotzdem panisch und verwirrt und zu keiner Auskunft zu bewegen. Er wirkt sehr erschöpft und so als wäre er Gefangenschaft und Folter entkommen. Wir nehmen ihn mit, um ihn in Tieferz versorgen zu lassen. Allerdings erschwerer unser Vorankommen erheblich, so ist es kein Wunder das Ramir auf seiner Wache erschöpft einschläft. Am morgen werden wir daher alle von unfreundlichen Ethlingen geweckt, die uns eine Reihe unfreundlicher Fragen zum Zustand unseres Begleiters fragen. Auf Grund der derzeitigen Spannungen im Flußbarönischen - Ethlingischen Verhältnisses neigt Garok, der Truppführer der Ethlinge, uns nicht zu glauben, nimmt uns unsere Waffen ab und macht sich mit uns im Schleppe auf unsere Geschichte zu prüfen.

Wir führen den Trupp zu der Stelle an der wir den Ethling gefunden haben und verfolgen von dort aus seine Spur die uns immer tiefer in ein uns unbekanntes und von der Ethlingen nicht bewohntes Gebirge führt. Irgendwann landen wir auf einem Weg, der offenbar ab und an mal von Karren benutzt wird. Dieser Weg führt in eine Art Moräne, an deren Ende der Eingang zu einer Höhle führt. Hier können wir Garok davon überzeugen, dass wir nichts mit dem Zustand des Ethlings zu tun haben und dass es in beiderseitigem Interesse wäre uns unsere Waffen zurückzugeben. Immer tiefer führt uns der Weg in die Höhle, bis Narfein an einer Stelle plötzlich das Wirken von Magie spürt und als wir unseren Rückweg untersuchen kommen wir nur einige Meter weit und der Weg zurück wird uns von einer Felswand versperrt, die dort vorher nicht war. Uns bleibt also nur der Weg nach Vorn.

Schließlich führt der Tunnel uns in ein Tal, das sich nördlich des Ausgangs erstreckt. Von dort führt ein Weg hinab an einer Art Wehrhof vorbei zu einer Stadt die an einem Fluss liegt. Im Osten liegt ein Wald, dessen Ausläufer sich vom Fluss im Norden bis zum Ausgang des Tunnels nach Süden erstreckt. Die Stadt ist sonst von urbarem Land umgeben, in dem immer wieder einige Hütten stehen, in denen Feldarbeiter zu leben scheinen. Auf einer Flagge an dem Hof ist auf schwarzem Grund ein weißes Horn zu sehen.

Jassim kundschaftet für uns den Wehrhof aus. Dieser scheint auch wirklich wehrhaft zu sein, denn er ist mit Soldaten besetzt, die recht unfreundlich wirken. Vom Hof macht sich ein schwerbewachter Tross mit einem Karren auf in Richtung Stadt. Wir beschließen darauf hin erst einmal ein Lager im Wald aufzuschlagen und mehr Informationen zu sammeln.

Narfein bietet sich an Kontakt mit den Feldarbeitern zu knüpfen, was ihm durch seine besonderen Talente auch gelingt. So stellt er den Kontakt zu Mirabell her, einer Kräuterkundigen und Bewahrerin des Alten Wissens, die wiederum im Kontakt zu Rebellen steht. Auf jeden Fall erzählt sie uns so einige erstaunliche Dinge. Die Stadt vor uns heißt Parontar und gehört zum Gebiet von Bartholt dem Schwarzen, der das Land mit eiserner Faust, vielen Truppen und einer Handvoll Rufen beherrscht. Götter sind hier völlig unbekannt, nur diese Rufen scheinen Kräfte zu haben, die irgendwie mit einem Drachen, den sie Rufen können, zu tun hat. Dieser Reinhold liegt mit einem anderen Land im Krieg, ein Pass zwischen den beiden Ländern ist schwer belagert. Im Land regt sich Widerstand gegen Bertholt obwohl er sich bemüht diesen im Keim zu ersticken und für uns am Interessantesten es gibt immer mal wieder Lieferungen über den Wehrhof, die aus unbekanntem Gefilden zu kommen scheinen. Deswegen wollen wir uns genau diesen Mal genauer Anschauen.

Dienstag der 17.06.794 (*se*)

[...]

Reinen Herzens

16.10.796

Während die Gruppe zur Bürgermeisterin von Tieferz geht, verschwinden Barin und Nisien in einer der Gaststätten, damit die anderen ihren Auftrag vom Magier aus Port Palas in Ruhe erledigen kann. Bei der Bürgermeisterin Landara stellt sich raus, dass die Schriftrolle des Magiers bestimmt ist für eben den altehrwürdigen Nisien, um sein Gedächtnis wieder herzustellen

Also werden beide Druiden geholt und auch zur Bürgermeisterin gebracht. Außerdem gesellen sich Kommandant Ryu und der Schüler des hiesigen Priesters Damian hinzu. Bruder Parus wirkt die Rolle und Nisien kann sich wieder erinnern.

In groben Zügen erzählt er von dem Magierkrieg in Sa´Ha Trobast, dem Aufbau der Barriere, der Tötung von Cinnamon. Er und Meister Palas haben nach eben dieser Tötung Nachforschungen angestellt, ob der Hergang dieser Geschehnisse nicht auch von jemand anderem provoziert worden ist. Man ist eigentlich gar nicht weit gekommen, als schon klar war das man auf der richtigen Fährte ist, da sie beide verfolgt wurden. Etc. pp.

Schließlich und endlich hat Nisien zu seinem Selbstschutz sein Gedächtnis durch Magie tilgen lassen, um unbehelligt nach Tieferz zu reisen. Hier geht es darum den Ursprung der ersten elfischen Siedlungen in Abjorgmor zu finden. Dadurch kann evtl. die Herkunft der Alben geklärt werden. Tieferz sei laut Nisien auf einer Siedlung der Elfen entstanden und im Hel Tempel soll es einen Zugang geben.

Kommandant Ryu, Nisien und wir dringen bei grässlichem Winterwetter in den Hel Tempel ein und finden nach einigen Mühen einen Abgang in eine Grabkammer. Dort ist eine Steinplatte, auf der in elfisch steht: Nicht für Unbefugte. Dahinter ist ein Seelenstein Hels.

Narfain berührt den Stein und etwas ergreift von ihm Besitz. Nisien und der Wächter unterhalten sich und es wird deutlich das wir einer Prüfung unterzogen werden sollen. Ein weiterer Gang in der Grabkammer zu einem Portal öffnet sich, und der Geist verlässt den Körper von Narfain, der allerdings zu Nisiens Schreck nicht wieder zu den Lebenden zurück kehrt. Nach allerlei Aufregung, schlägt er aber doch wieder die Augen auf und kann weiter mitkommen, als sei nichts gewesen.

Nachdem das Portal durchschritten worden ist, finden wir uns auf einer winterlichen Lichtung ein in deren Zentrum ein Obelisk steht. Abermals berührt Narfain diesen Stein, Blitze umzucken ihn und er bricht abermals zusammen. Kurz darauf erscheint eine Sa´Ha Nesti names Niandar. Eine mühevollen Unterhaltung beginnt. Sie bietet an uns zu der ersten Siedlung der Elfen in Abjorgmor zu führen, allerdings müssen wir unser edles Ansinnen unter Beweis stellen. Legt einfach eure Hand auf diesen Stein.

Narfain bleibt in Tieferz während der Rest sich aufmachen wird der Führung der Elfe zu folgen. Tieferz schickt Kommandant Ryu zur Unterstützung mit aber Nisien verlässt uns, da seine Gegenwart zu viele Augenmerk auf uns lenken würde.

17.10.796

Schon in der ersten Nachtwache passiert seltsames. Barin und Ramir entdecken mitten in der Nacht einen Ethling, der das Lager beobachtet. Es folgt eine einsame Schlacht des Druiden gegen mit Donnerstöcken bewaffnete Ethlinge. Später stellt sich heraus, dass die Ethlinge untot sind und nur mit erheblichem Kraftaufwand überhaupt Schaden nehmen.

Nach dem Kampf wird hitzig über das gemeinsame Vorgehen bzw. das Unterlassen selbigens diskutiert – in Hoffnung auf Besserung. (*he*)