

# **Abenteuer**

Handlungsstrang und Tagebücher

Sulzbach-Rosenberg, den 22. Januar 2007

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Who is Who – Helden und NSCs</b>	<b>1</b>
1.1 Dem (SC)	1
1.2 Sandorian (SC)	1
1.3 Babté (SC)	1
1.4 Martin (SC)	1
<b>2 Sandorians Tagebuch</b>	<b>1</b>
<b>3 Handlungsstränge</b>	<b>15</b>
3.1 Kleine Nebenplots	15
3.1.1 Riesenratten in Sorglam	15
3.1.2 Hilfe beim Klosterbau in Sorglam	15
3.1.3 Initiierung zum Chilger-Kult	15
3.1.4 Hinrichtung der Orkfrau	16
3.1.5 Bemos-Tee	16
3.1.6 Babté's alter Bekannter	16
3.1.7 Martin und Kerstain	16
3.1.8 Martin für Tod erklärt	16
3.2 Karl der Dicke	16
3.3 Der entlaufene Königssohn	17
3.3.1 Treffen mit Michael Perengar	17
3.3.2 Meldung: Königssohn verschwunden	17
3.3.3 Michael und Babté	17
3.3.4 Michael zieht weiter	17
3.3.5 Eintreffen von Silvia	18
3.3.6 Königswachen suchen Königssohn	18
3.3.7 Michael ist wieder da	18
3.3.8 Festnahme von Michael	18
3.3.9 Michael/Raffael gibt sich zu erkennen	18
3.3.10 Am Hof zu Tarmin Gu	18
3.4 Disch Karun's Schwert	18
3.5 Dem's Visionen	19
3.6 Zauberspruch - Formen von lebendem Holz	19
3.7 Babté's Animismusunterricht	19
3.8 Babté's Gefolge	19
3.8.1 Treffen auf Seraphne	19

## 1 Who is Who – Helden und NSCs

### 1.1 Dem (SC)

Mensch, unauffällig, ca. 1,8m, schlank, schwarze Haare Hartlederrüstung mit Stulpenstiefeln. Rapier und Dolch. Armbrust. Felljacke.

#### Vorgeschichte

Dem ist in einer großen Stadt (Arkham) aufgewachsen. Seine Mutter starb bei der Geburt, und sein Vater (ein Handwerker - Schreiner) verstarb, als er sieben war. Von da an musste er allein zurechtkommen. Er wurde von einer Gauklertruppe aufgenommen, wo er sich als Laufbursche und gelegentlicher Assistent sein Essen verdienen konnte. Nach einiger Zeit lernte er ein paar Kunststücke und trat als Artist auf.

Nach etlichen Jahren bei der Truppe geschah ein kleines Unglück. Der Komiker der Truppe machte sich über einen Baron (Karl der Dicke, Ort: Sergna) öffentlich lustig und zog sich dessen Zorn zu. Zorn, der Major Domo des Barons, fackelte auch nicht lange und lies die Truppe hinrichten. Dem konnte Dem entfliehen, und versteckte sich in der Familiengruft des Barons. Nach ein paar Stunden wurde die Suche abgebrochen und Dem floh.

Als er in der Gruft war, konnte er noch ein paar Sachen mitgehen lassen. Er verkaufte alles bis auf einen Parierdolch, den er noch heute hat. Seit seiner geglückten Flucht hat er sich kontinuierlich aus dem Einflußbereich des Baron entfernt und ein paar Gräber ausgenommen. Er ist nunmehr unterwegs, um weitere Gräber zu finden, bis er das ganz Große erwischt, welches ihm ein angenehmes Leben ermöglicht.

### 1.2 Sandorian (SC)

Elf, zukünftiger (Natur-)bewahrer auf Abenteuern, 30 Jahre, männlich, schlank bis hager, ca. 1,90 m, blasse Haut, glatte, schulterlange, helle, fast weiße Haare, hellgraue Augen

Herkunft: von Hochelfen geleitete Enklave im nördlichen Gnomenwald

### 1.3 Babté (SC)

### 1.4 Martin (SC)

Martin wuchs als fünfter Sohn einer Bauernfamilie auf. Schon früh tat er sich in seiner Altersgruppe bei sportlichen Wettkämpfen und vor allem beim Bogenschiessen hervor. Nachdem auch der Landlord auf ihn aufmerksam wurde bekam er mit 12 seinen ersten Unterricht im Bogenschiessen. Mit 14 trat er auf Wunsch seines Lords und gegen alle Bedenken seines Vaters und alles Bitten seiner Mutter in die Armee ein; hauptsächlich um nicht bis zum Ende seiner Tage wie seine Eltern ein Dasein als Bauern zu fristen.

Einige Jahre verbrachte er mit Training und Patroliendiensten bis er eines Tages mit einer kleinen Truppe in die Grenzkriege einberufen wurde. Insgesamt 5 Jahre war er mit wenigen Unterbrechungen im Feld, half Grenzen zu sichern und Schlachten zu schlagen. In dieser Zeit hat er viele Verundete und Tote zu gesicht bekommen, so viele, dass er dem ganzen Töten, Morden und Plündern mehr als überdrüssig wurde. Als sein Trupp bei einer Patroli in einem Hinterhalt von Wulfen geriet und alle seiner Kammeraden, bis auf die Nachhut zu der er gehörte, grausam hingerichtet wurden ergriff er mit seinen beiden überlebenden Kammeraden die Chance und floh.

Zuerst ritt er ziellos so weit wie möglich weg von allen Gebieten die er kannte um unerkannt irgendwo eine neue Existenz aufbauen zu können. Dann, nachdem der sein Pferd verkauft hatte um für seinen Lebensunterhalt sorgen zu können verdingte er sich als Erntearbeiter, für Verpflegung und Unterkunft, in einem Dorf wo er den ganzen Sommer über blieb.

## 2 Sandorians Tagebuch

**28. Mai:** Reise von Ramek nach Turentrutz (Nogof's HST).

Dorf „Karun's Fall“ unter Nogof's Flagge, ca. 50 Häuser mit einem Obelisk auf Marktplatz.

Wirtshaus (Fachwerkbau), Wirtin: Vor 200 Jahren wurde hier „Karun Dish“, ein Chalowarer Sippenführer von einem Knappen erschlagen. Dish's Grabmal ist ca. 2 km im Osten im Wald, in den sicher keiner traut. Dish hatte ein 'rotes' Schwert.

**29. Mai:** Nach dem Frühstück in den Wald. Nach 2km durch dichtes Unterwolz versperrt uns ein Dornengebüsch wie ein Wall (3x3 m) den Weg. Es wirkt lebendig und ist vmtl. magisch manipu-

liert. Gebüsch greift uns an, mag aber kein Feuer. Wir können mit „Entzündend“ entkommen. Wir folgen dem Dornenwall und entdecken die Überreste zweier Abenteurer (Skelette mit Ausrüstungsresten). Wir reißen uns die Ausrüstung unter den Nagel. Der Dornenwall beschreibt einen 1km durchmessenden Kreis.

Rückkehr zum Dorf. In der Schmiede Sax und Machete kaufen und Metall-Phiolenbehälter für den Gürtel bestellen.

Kräuterweib „Mutter“ besuchen. übernachten

**30. Mai:** Zurück zum Gebüsch. Versuch die Hecke anzustecken will nicht so recht glücken, irgendwie kriegen wir trotzdem ein Loch rein. Abgekämpft zurück zum Dorf und nochmal übernachten.

**31. Mai:** Das Heckloch ist noch da. Wir wagen es durch und kommen durch einen dunklen Laublaub mit Unmengen von Spinnen. Wir gewinnen einen verzweifelten Kampf gegen vier Spinnen und bringen eine als Trophäe zurück. Das erzeugt eine ziemliche Aufregung im Dorf und an diesem Abend ist alles frei.

**1. Juni:** Zurück, wieder Spinnen. Das Grabmal sieht aus wie eine Maya-Pyramide. 2 Gargoyle Statuen wollen eine „Losung“. Nach sinnlosem Raten trauen wir uns so näher und finden im Mund einer Statue einen dreieckigen „Schlüssel“, der in ein Loch in der Wand passt und uns reinlässt. Innen können wir eine „Überroll“-Falle mit einer toten Spinne austricksen. Nachdem Umgehen div. Fallen kommen durch Vorräume mit Bildern in einen Raum mit 10 Skelettkriegern von denen sich 5 erheben und uns bekämpfen. An einer Engstelle können wir sie, einen nach dem anderen besiegen. In (vermeintlichen) Hauptraum finden wir einen gelblichen Sarg mit Tonkrügen mit den Überresten von Lebensmitteln. Im Sarg liegt ein Skelett mit einer verrotteten Rüstung, einem vergammelten Speer und einem rot lackierten Schwert mit Dämonenfratzenriff. Unter dem Sarg finden wir den Auslöser für eine Geheimtür, die in den eigentlichen Grabraum führt. Dort sind Krüge mit Rosinenbrot, das scheinbar nach über 200 Jahren immer noch frisch ist. Durch die Berührung des Sarges hier wecken wir einen Geist, den wir in einem völlig verzweifelten Kampf irgendwie bezwingen. Bei dem Skelett im Sarg finden wir das echte (?) Schwert mit weißer Klinge und Dämonenfratzenriff. Wir wissen nicht so recht wie aber wir haben's überlebt und das Schwert erbeutet. ;)

**2. Juni:** Dem hat einen Alptraum dem er nachgehen will: In der Nähe von Tarmin Gu wird ein Kloster, in dem sich auch seine totgeglaubte Freundin befindet von Riesen-Orks überrannt. Wir rechnen mit einem Monat Reisezeit.

**13. Juni:** Nach 11 Tagen unproblematischer Reise kommen wir in Sorglam an. Es gibt hier noch kein Kloster, nur ein Chilger-Kloster in einem frühen Baustellenstadium. „Pelitar“, der Magier des hiesigen Barons will das Schwert untersuchen, braucht aber 2 Tage Zeit. Inzwischen besichtigen wir die Stadt und die Klosterbaustelle und finden heraus, dass das Kloster in ca. einem Jahr fertig sein soll - war also Dem's Traum eine Vision?

**15. Juni:** Ergebnis Pelitars Untersuchung: Das Schwert heisst „Reisser“, ist unzerbrechlich, trinkt Blut und hat sich an Dem gebunden. Es trinkt im Moment nur sein Blut und wird dadurch mächtiger. Besuch beim Chilger-Abt „Dualton“ wegen „Reisser“ und der Vision. Er hält uns zum Glück nicht für völlig bekloppt hat aber keine Zeit für eine nähere Untersuchung. Wir beschließen nach Tarmin Gu zu gehen um dort einen Magier zu finden.

**16. Juni:** Reise nach Tarmin Gu und Unterkunft

**17. Juni:** Ein Zauberer untersucht es für uns kann aber keine neuen Informationen gewinnen. Dem unternimmt div. Selbstversuche.

**18. Juni:** Rückreise nach Sorglam.

**19. Juni:** Dem sucht Hügelgräber in der Umgebung und wir erfahren von Ruinen auf dem „Knochenhügel“ und von Untoten im „Toten Wald“. Mehr Informationen könnte es in der Bibliothek im Hügelland von Kona geben. Da das mitten im Challowarer Land liegt, lassen wir das erst mal.

**20. Juni:** Aufbruch zum Knochenhügel. Unterwegs treffen wir im kleinen Wald bei „Dreistein“ treffen wir auf zwei Oger, die uns leider entdecken und es kommt zum Kampf. Dem siegt für uns! „Reisser“ trinkt im Kampf auch das Blut der Opfer und wird dadurch röter und stärker. Nachlager in Sichtweite des Knochenhügels.

**21. Juni:** Wir durchqueren den „Toten Wald“ auf einem alten z.T. verwachsenen Pfad und uns fällt auf, dass es keine Säugetiere oder Vögel im Wald zu geben scheint, aber reichlich Insekten. Wir gehen vorsichtig auf den „Knochenhügel“ und entdecken die Ruine, die sich als nur leicht verfallenes Schloss mit verfallenem Belagerungsgerät.

**22. Juni:** Beim Übernachten in Deckung in der Nähe bemerken wir, dass das Schloss wohl bewohnt ist. Wir nähern uns am Tag durch ein Loch in der Mauer und begegnen Riesenorks, die uns spontan zur Flucht veranlassen. Wir fliehen durch den Wald, wo wir Untote aufscheuchen, die die Orks aufhalten. Wir ziehen uns nach Sorglam zurück um Meldung zu machen.

**23. Juni:** Rückzug durch die Kieshügel und dem

Baron von Sorglam Bericht erstatten. Er nimmt uns ziemlich ernst und erteilt uns einen Kundschafferauftrag. Für 2G/Nase sollen wir herausfinden, ob es sich bei den Orks in der alten Burg um Nordschild Orks handelt und ob sich dort nur diese Riesenorks aufhalten.

**24. Juni bis 1. Juli:** Besuch bei Pelitar und Beginn einer kurzen Lehre...

Ich lerne „Blitz“ von Pelitar, der sich als unangenehmer, arroganter Lehrmeister herausstellt. Dem lernt inzwischen in der Burg des Barons Schwertkampf und amüsiert sich prächtig.

**2. Juli:** Wir treffen auf „Babté“, eine Reiterin aus dem Süden (Wüstenvolk), die Nachts von einer Riesenratte angegriffen wird. Wir helfen ihr und lernen uns kennen. Sie begleitet uns ins Gasthaus, da sie eh gerade „einen Job“ sucht.

**3. Juli:** Der Hauptmann der Wache („Gellpass“) bringt uns zum Baron: Die Ratte wurde gefunden und die Fischer im Dorf beschwerten sich über eine Rattenplage, es wurde sogar ein Kind von einer grossen Ratte angegriffen.

Einkaufen und Fischer besuchen: Ein 14-jähriger Junge wurde von einer grossen Ratte angegriffen und liegt im Fieber, weil sich seine Wunde entzündet hat. Sandorian behandelt die Wunde, Babte heilt magisch und wir geben der Mutter noch Behandlungstipps. Die Ratten kommen nur nachts und scheint so als könnten sie vom verfallenen Wachhaus kommen. Die gehen rein und finden Untote im Keller, die wir nach einem harten Kampf besiegen. Keine Spur von Ratten.

Wir stöbern in den Räumen unter dem Wachhaus weiter. Bei einem Kampf mit weiteren Untoten verliert Sandorian seine rechte Hand. Nach dem Kampf suchen wir \*schnell\* Dualton auf und er hilft mit Heilung (Regeneration der Hand in einer Woche) Wie treffen auf „Michael“ einer Dose mit Schwert. Mit Ihm gehen wir nochmals runter und Räumen. In den Kämpfen haben auch fast alle anderen (dank magischer Heilung nur vorübergehend) verkrüppelte rechte Arme.

In der Woche bis zum 10. Juli erholen wir uns (v.a. Sandorian wegen der Regeneration) und kaufen ein. Dualton möchte als Dank kein Geld sondern 1 Monat „Bauarbeit“ und ggf. einen Initiierten.

**11. Juli:** Es geht wieder runter. In weiteren Höhlen finden wir Ratten. Wir säubern das ganze Höhlensystem und bringen die Ratten als Beweis mit nach oben. Der Baron rückt mit 6 Wachen an, beseitigt alles und zückt dann einen Steckbrief von Dem und Silvia!

(Später Nm) Michael und Babté werden ins Wirts-

haus geschickt - der Baron will sich nur mit Dem und Sandorian über den Steckbrief unterhalten. Dem erzählt ihm die wahre Geschichte. Da Grellus nicht viel von dem Aussteller des Steckbriefs (Der dicke Karl) hält und da Dualton für uns bürgt wird sich Grellus in Bezug auf unsere Anwesenheit in Sorglam blind und taub stellen. Er kann uns vorläufig nicht aktiv helfen / schützen, aber wenn wir es schaffen ein Jahr und einen Tag unentdeckt in Sorglam zu bleiben gewährt er uns das Bürgerrecht Sorglams und stellt uns damit gewissermaßen unter seinen Schutz. Wir dürfen auch das Wachhaus behalten und darin leben.

Beim Kriegsrat im Wirtshaus stösst „Martin“, ein muskulöser, von Narben übersäter Mensch mit einer großen Axt zu uns. Wir nehmen auch ihn mit und richten uns notdürftig im Wachhaus ein.

**12. Juli (So):** Wir putzen das Haus, richten uns ein. Bei der gründlichen Durchsuchung des Kellers entdecken wir noch einige Geheimtüren, Fallen und Schätze. Die Fischer helfen uns das Haus zu reparieren und zum Dank gibts abends ein Fest.

**13. Juli (Mo):** Wir helfen für ein Monat Dualton auf seiner Baustelle. Ein Teil arbeitet und lernt beim Maurer Mattes Brühl, der andere Teil beim Zimmermann Gregor. In unserer Freizeit nutzen wir unsere neuen Kenntnisse um das Wachhaus weiter herzurichten.

**13. August (Mi):** Wir bereiten uns auf einen erneuten Ausflug zur Ruine vor (Einkaufen, Zauberkäufen, usw.).

**14. August (Do):** Wir machen einen Abstecher zum „Hohen Herrn“ und treffen dabei an einem Lagerfeuer einen Einzelgänger namens „Tolwa“. Er ist ein Magier auf der Suche nach einem Lehrmeister. Er wirkt sehr gehetzt, da er sich alleine in der Wildnis etwas unwohl fühlt. Wir leisten ihm nachts Gesellschaft (:) und erhalten als Dank einen Lichtzauber.

**15. August (Fr):** Wir kommen bis zum Fuss der Knochenhügels und lassen unseren Proviant und sonstigen Krempel unten liegen. Da wir lieber bei Tageslicht „angreifen“ lagern wir auch nochmal hier.

**16. August (Sa):** Im Hof der Burgruine treffen wir auf zwei Riesenorks und entschliessen uns spontan sie anzugreifen. Überraschenderweise siegen wir ohne Verlust. Als wir gerade mit einer der Leichen abhauen wollen, bemerken wir, dass sich weitere Orks im Gebäude verschanzt haben und wohl min. 2 Zauberer dabei sind die uns mit Sprüchen angreifen. Todesmutig (oder völlig irre?) stürmen wir das Gebäude und treffen erst mal auf vier „normale“ Nordschildorks, einen weiteren Rie-

senork und diverse größtenteils schwangere Orkweiber. Bei dem anschliessenden Kampf kommen v.a. die Orkfrauen dank Martin z.T. sehr unschön ums Leben. Nachdem auch dieser Kampf für uns siegreich endet wollen wir uns mit der Beute zurück ziehen, werden aber im letzten Raum auf dem Weg zum Ausgang von Geistern angegriffen! Dem verliert gegen seinen Geist und wird besessen von uns weggeschleift.

### **Ergänzend SL:**

Am Abend Nachtlager in einem Wäldchen. Überfall von zwei Assasinen, die Dem entführen wollen. Einer der Beiden kann fliehen.

**17.8. So:** Ankunft in Sorglam, Dem wird gegen 400p von Almax von seiner Besessenheit durch den Geist geheilt.

**18.8. Mo:** Ver- und Einkaufen. Bekommen 1000p für die Klärung der Burg versprochen. Teekränzchen Sandorian und Felwin (Elfendame, Frau von Almax)

**19.8. Di:** Noch etwas einkaufen. Halbfelfe taucht nachts auf und übernachtet.

**20.8. Mi:** Aufbruch zur Burg

**21.8. Do:** Zur Burg hoch, Treffen auf in Eisenplatte gerüsteten schwarzen Orkkrieger und zwei Schamanen, die ihre Geister auf die Gruppe loslassen. Dem verliert seinen rechten Arm und sein Dämonenschwert, mit dem der Häuptling und ein Schamane flüchten. Finden Zuchtwolfen Tasch'na'nog. Dieser kommt mit ihnen zurück nach Sorglam, nachdem er die Kinder niedergemetzelt hat.

**22.8. Fr:** Rückreise, Abends Ankunft in Sorglam, Dualton heilt Dem's Arm.

**23.8. Sa:** Michael verlässt die Gruppe, Königssohn wird immer noch vermisst, 1000p werden für Michael aufgehoben.

**24.8. So:** Fauler Sonntag

**25.8. Mo:** Diverse Erledigungen, Faulenzen, Bildung. Silvia taucht auf.

**26.8. Di:** Ausflüge

**27.8. Mi:** Markttag

**28.8. Do:**

**29.8. Fr:**

**30.8. Sa:** Bote von Grellus wegen der Verhandlung der Orkfrau

**1.9. So:** In Aufzeichnung 31.8., den gibt es nach dem Abgleich aber nicht mehr!!! Ändern!!! Verhandlung der Orkfrau und Hinrichtung. Ausflug zu

den Kieselhügeln, wo Babté einen Geist besiegt.

**2.9. Mo:** Überfall

**3.9. Di:**

**4.9. Mi:** Abends zurück

**5.9. Do:** Michael wird verhaftet und verschleppt. Michael macht Silvia einen Heiratsantrag und gibt sich als Königssohn zu erkennen. Steckbrief wird widerrufen und Karl der Dicke wird abgesetzt.

**6.9. Fr:** Ankunft in Tarmin Gu, Raphael (Michael) organisiert Armheilung.

**7.9. Sa:** Dem's Arm wächst nach.

**8.9. So:**

**9.9. Mo:** Mit diesem Tag ist die Verschiebung um einen Tag nach vorne wieder aufgehoben!!! Alle weiteren Tagebucheintragungen stimmen vom Datum her wieder, nicht aber vom angegebenen Wochentag. Alle in Tarmin Gu.

**10.9. Di:** Feiern

**11.9. Mi:** Martin ist bei Fritz Schlachterer und erfährt, dass er offiziell für Tod erklärt wurde. Locinda trifft in Wirtshaus im Hafenviertel alten Bekannten.

**12.9. Do:** Abenteuergruppe bekommen Standardausrüstung geschenkt.

**13.9. Fr:** Arm von Dem ist fertig geheilt. Weißlich mit kleinen bläulichen Adern überzogen

**14.9. Sa:** Babté trifft auf Seraphne, die ihr von „Babté's Gefolge“ berichtet und dem Dorf Selenara.

**15.9. So:** Locinda verlässt die Gruppe. Gruppe geht zurück nach Sorglam und wird auf dem Weg von der Ork-Wegelagerer-Gruppe unter der Führung von Krellus aufgehalten. Sie beginnen den Kampf und besiegen die Orks ohne grössere Probleme. Krellus ergibt sich der Gruppe und wird frei gelassen nachdem er seine Kleidung abgelegt und 500p gezahlt hat.

Besuch des Barons mit dem Hinweis auf Steuerschulden der Gruppe, welche am 1.10. einkassiert werden sollen (insgesamt 2200p).

Abends Gelage mit Dualton und seinen 12 Mönchen (3 Priester, 8 Initiierte). Tasch na Nog gibt bekannt, dass er Chilger-Initiierte werden will. Die Initiierung findet am heiligen Tag Chilgers, dem 1.10. statt.

**16.9. Mo:** Leichtes Nieselwetter. Abenteuergruppe verkauft Ausrüstungen an den Schmied und nimmt 10000p ein (Davon müssen am 1.10. dann wieder 10% an den Baron gehen.)

**17.9. Di:** Starker Regenfall, grauer, dunkler Himmel. Babté beim Druiden: Durch Prüfung gefallen. Dem und Martin sind in Tarmin Gu. Babté muss schreiben lernen.

**18.9. Mi:** Diesig. Babté lernt lesen/schreiben. Dem kauft drei MP-Matrizen und ein Armouring-Enchantment. Martin im Rotlichtviertel. Sandorian beim Zauberer.

**19.9. Do:** Sandorian bekommt Panzerverzauberung (Kopf) und baut Rüstungsstände. Babté lernt lesen. Dem bekommt Panzerverzauberung auf die Brust. Martin kauft Stahl-Streitaxt, Scharfklänge +9, Eldril-Normannenschild und ein Adler-Tattoo.

**20.9. Fr:** Dem kauft eine MP-Matrix (6MP). Babté lernt lesen. Sandorian bei Falwin, der Frau des Druiden zum Tee trinken. Dem und Martin abends daheim.

**21.9. Sa:** Checks auswerten. Babté lernt lesen. Martin kauft Esel Schnucki. Sandorian in der Bücherei.

**22.9. So:** Rüstung für Tasch na Nog wird von Babté gekauft. Babté lernt lesen.

**23.9. Mo:** -

**24.9. Di:** Übernachtung am Fuße der Xerbal Berge mit Amos und Tasch na Nog

**25.9. Mi:** Heisser Tag. Gegen Mittag am Wald. Durchsuchen der Hütte.

**26.9. Do:** Warmer Tag. Mittag im anderen Wald. Babté's Sattel bleibt unauffindbar. Nachtlager am Fuße des Kahlen Hügels.

**27.9. Fr:** Mittag zurück in Sorglam, schöner Tag. Bericht beim Baron. Früher Nachmittag: Aufbruch nach Tarmin Gu (1p pro Tag für Pferde). Sandorian geht in den Wald.

**28.9. Sa:** Raffael's Geheimdienst wird nach Babté's Sattel suchen. Babté trifft Halim 1.5 Jahre.

**29.9. So:** Sonniger Tag. Einkäufe in Tarmin Gu. Sandorian in der Bücherei (lernen).

**30.9. Mo:** Sonniger Tag. Kommen gegen Mittag wieder zurück. Babté macht sich einen Stall. Sandorian lernt. Dem übt Reiten. Martin angelt.

**1.10. Di:** Initiierung von Tasch na Nog (Dreimalige Fanfaren, Erde aufs Haupt, hellbraunes, bernsteinfarbenes Leuchten, als Initiierte Verbindung mit Chilger aufnehmen, ist von ihnen selbst nicht nachvollziehbar, sie spüren nur die Verbindung und Nähe zu ihrem Gott, danach rauschedes Volksfest, Geschenke für die Initiierten, Anhänger

für Tasch na Nog - siehe kleine Nebenplots). Tasch verspricht nach einer Woche nach der Gruppe zu suchen.

**2.10. Mi:** Wachen kommen wegen der Steuer (1000p). Aufbruch zum Knochenhügel. Nachtlager: Angriff von drei Ogern einer entkommt und alarmiert die Ogersippe. Verfolgung durch 20 Oger und ca. 20 Wölfe.

**3.10. Do:** Kommen vormittag in der Burg an. Ausruhen im obersten Raum bis Nachmittag. Treffen auf Schreckgespenst. Weitere Kämpfe mit Skeletten und Zombies. Treffen auf eine nackte, hässliche Hexe (Drude Carmen), die mit einem Zweihänder bewaffnet ist und einen Schatten (Elementar) bei sich hat. Martin wird von ihr verzaubert und kämpft auf ihrer Seite und schießt die Abenteurer reihenweise über den Haufen. Drude löst sich nach ihrem Tod auf.

Finden das Tagebuch von Carmen Wergeburt, aus dem hervorgeht, dass sie schon über 300 Jahre auf diesem Hügel ihr Unwesen treibt. Vor sechs Jahren kamen die Nordschildorks und sie ging mit ihnen einen Pakt ein. Die Orks züchteten hier die Wollorks. Zusammen wollten sie Sorglam überrennen. Aus den Aufzeichnungen geht auch hervor, dass sie schon einmal Tod war, aber nach einem Tag schon wieder auferstand.

Nach dieser Info, sucht die Gruppe sofort weiter nach der Quelle der Macht der Drude. Nach weiteren sehr harten Kämpfen zieht sich die Gruppe zurück an die Oberfläche, wo die Sonne gerade aufgeht.

**4.10. Fr:** \*\*\*hier mit Sandorians handgeschriebenen Tagebuch fortfahren\*\*\*

**5.10. Sa:**

**6.10. So:**

**22.10. Di:** Dem verliert 80% seines linken Arms durch einen kritischen Fehler von Babté im Kampf. Arm ist am 19.12.33 wieder geheilt.

**23.10. Mi:** Dualton verlässt die Burg mit seinen Initierten und zieht mit der Hälfte der Schätze Richtung Sorglam. Drei Priester haben sich zu Ernalda bekannt (Hoirag, Selmon, Thorben) und bleiben in der Burg.

**27.10. So:** Grellus trifft mit 5 Wachleuten (Gelpas, Relkin, Ashfor, Marcus, Brilman) in der Burg ein und fordert 10% der Beute als Steuern. Er hat schon Boten nach Tarmin Gu zu König geschickt. Grellus bietet den Abenteurern an auf die Burg aufzupassen.

**28.10. Mo:** Die Gruppe zieht mit dem Wagen von Grellus los um in Tarmin Gu die Ware zu verkaufen. Sie werden auf dem Weg von 4 Ogern über-

fallen.

**29.10. Di:** Abends in Sorglam, Übernachten im Haus

**1.11. Do:** Abends in Tarmin Gu, Treffen im Palast ein, Unterhaltung mit Michael Perengar

**2.11. bis 9.11. Fr:** Verkaufen und Einkaufen, Checks auswerten. Verdächtige Person beobachten den Verkauf und Kauf von Waffen und Rüstungen.

**2.11. Fr:** Michael stellt der Gruppe den Besatzungstrupp der Burg vor: 10 Soldaten (davon haben 7 eine Frau/Freundin dabei, insgesamt 4 Kinder dabei), Durchschnittliches Alter der Soldaten: 25 Jahre. Waffen und Ausrüstung: langes Kettenhemd, Stahlbrustplatte und einen Schaller als Helm, Hellebarde, mittlere Armbrust, Langschwert. Der Hausmeister Bertrand Albrecht ist ein spindeldürrer Mann mit wallendem braunen Haar, einem Spitzbart und einen gedrehten Schnauzbart. Er hat stechende dunkelgraue Augen und steckt in einer gotischen Vollplatte aus Stahl. Er ist 45 Jahre alt und hat schon ein Fort und eine Burg betreut. Hausmeister wurde so ausgewählt, dass er als Lehrer für „höfisches Benehmen“/Etiquette (bis 50%), Tanzen (bis 30%), Schach (bis 30%), Tjost (bis 90%) fungieren kann. Die Abenteurer werden von Michael angehalten, sich doch den Lehren zu unterziehen bis zur Hochzeit.

**4.11. So:** Dem geht ins Bordell.

**5.11. Mo:** Dem und schwarze gekleidete Frau in der Nacht.

**9.11. Fr:** Dem und die schwarz gekleidete Frau vom 5.11. in der Nacht.

**10.11. Sa:** Dem beim Hofmagier und Traumdeuter. Verhandlungen mit Robert dem Baumeister. Robert ist am Dienstag den 13.11. abreisebereit.

**12.11. Mo:** Treffen Sandorian, Dem und Elvan Sternstein. Er kostet 5p pro Tag und 25p bei größeren Gesteinsformarbeiten. Sein Wissen gibt er für die bekannten Tarife für Lehrer an Sandorian weiter. Ein Koch kostet 8p pro Tag. Er übernimmt die Planung mit der Stadt Sorglam für den Nachschub. Sandorian kauft Silberarmreif (2500p).

**1.11. bis 13.11. Babté:** Babté geht zur Botenstation um einen Boten zu finden, der in ihre Heimat reitet. Nachdem Sie dort keinen Reiter findet, sucht Sie den „stinkende Fisch“, eine billige Abenteurerkneipe im Hafenviertel von Tarmin Gu. Sie gibt Frederick Gottseigeert, dem Wirt des „stinkenden Fisches“ 50p, damit er jedem Nomade erzählt, dass Babté in Sorglam zu finden ist. In der Abenteurerkneipe „Schwert und Degen“ lässt

Sie einen Aushang am schwarzen Brett anbringen. Nachdem sich auf den Aushang eine Woche lang kein Interessent meldet, spricht Sie in der Kneipe einen Waldläufer an. Jonas Peßler verspricht ihr 8 Monate lang das Dorf ihres Gefolges suchen.

**13.11. Di:** Es kalter, grauer Tag mit etwas Schneeregen. Die Abenteurer werden von Michael und Silvia auf dem Palasthof verabschiedet. Sie brechen mit einem Soldaten- und einem Arbeitertrupp auf. Des weiteren befindet sich noch ein guter Koch bei der Truppe und ein Elb (Elvan Sternstein). Der Trupp von 10 Soldaten wird von Bertrand Albrecht angeführt. Es sind außerdem bei diesem Trupp noch 7 Frauen/Freundinnen und 4 Kinder dabei. Der Arbeitertrupp unter Robert der Baumeister besteht aus 3 Gesellen, 30 Handwerkern, die 18 Frauen und 24 Kinder mitbringen. Unter den Handwerkern befinden sich mindestens ein Zimmerer, ein Steinmetz und ein Schmied.

Michael teilt Babté mit, dass ihr Sattel zwar in der Stadt gesichtet wurde, aber nicht mehr aufgetaucht ist.

Übernachten im Dorf Aichau auf einem Drittel des Weges zwischen Tarmin Gu und Sorglam. Das Wirtshaus ist ein einfaches strohgedecktes Haus. Nachts werden die Helden von 5 Dieben ausgeraubt, bemerken dies aber. Drei der Diebe bringen sie zur Strecke und einer wird von Babté bewusstlos geschlagen. Der letzte Dieb entkommt mit dem Magierstab von Sandorian. Die Helden stellen eine kleine Rabentätowierung an der Innenseite des rechten Oberarms bei jedem der Diebe fest.

**14.11. Mi, Nacht:** Bewußtloser wird in Wirtsraum geschleift. Der Gefangene wird mit Wasser übergossen und draußen auf einem Stuhl festgebunden sitzen gelassen. Nach kurzer Zeit wird er wieder in die Wirtsstube zurückgebracht.

**14.11. Mi:** Mitte des Vormittags setzt starker Schneefall ein. Vormittag geht Sandorian Kräuter suchen und hat die Kräuter bis Mittag gefunden. Babté spricht mit dem Major Domus um ihn mit der ganzen Truppe zur Burg zu schicken und was die Truppe dort machen soll. Die Prämie für Grelus wird dem Major Domus mitgegeben. Der Trupp zieht am späten Vormittag los. Mitte des Nachmittags kommt eine Abordnung von 11 Leuten. Der Anführer der Truppe reitet mit einer weißen Fahne vor dem Trupp von schwer gepanzerten Soldaten. Die Soldaten führen eine Lanze und sind mit Brigandinen und einem Schaller ausgerüstet. Der Anführer der Truppe trägt einen gotischen Harnisch und ein Stechschwert. Die Stimme des Anführers klingt Blechern durch die Schlitze des Schallers. Er will seinen Mann zurückhaben und

bietet der Gruppe den Stab an. Gegen Dolche bekommen Helden die Information, wie sie mit der Organisation Kontakt (Hermendel Mörtelrührer im „schwarzen Schwan“) aufnehmen können. Er hat von Babtés Sattel gehört. Er befindet sich irgendwo auf dem Weg nach Süden. Gruppe verbringt die Nacht noch einmal im Wirtshaus.

**15.11. Do:** Eine leichte Schneedecke liegt, es ist noch immer sehr kalt und dicke Flocken Schnee fallen. Helden brechen auf nach Sorglam. Abends sind sie in Sorglam und treffen auf den Trupp der dort Besorgungen macht. Babté geht zu Almax. Danach feiern die Helden mit Dualton und Taschna Nog in den Abend.

**16.11. Fr:** Eine dicke Schneedecke liegt, es ist noch kälter geworden. Es schneit noch immer. Sandorian, Dem und Babté bestellen sich Winterkleidung. Aufbrechen zur Burg. Übernachtung auf dem Weg.

**17.11. Sa:** Es hat zu schneien aufgehört und es setzt Tauwetter ein. Weitere Übernachtung auf dem Weg.

**18.11. So:** Kein Niederschlag heute und die Temperatur ist gemäßigt. Hinterhalt durch Oger und Wölfe. Ziehen sich zurück, sobald sie den Trupp sehen. Ankommen an der Burg. Einladung für Grellus den Jahreswechsel auf der Burg zu verbringen.

**8.12. Sa:** Elvan Sternsteins Geburtstag

**19.12. Mi:** Dems Arm ist wieder geheilt

**22.12. Sa:** Dem und schwarze gekleidete Frau in der Nacht. Danach Vision von Ork auf Weg mit 50 weiteren Orks.

**23.12. So:** Babté überredet den Soldaten Lukas Pleuer mit ihr zu schlafen.

**24.12. Mo:** Der Soldat Reiner Sigwein (AU 15) ist dagegen gerne bereit Babté jede Nacht Gesellschaft zu leisten.

**30.12. So:** Grellus, Dualton und Taschna Nog kommen mit Anhang zum Jahreswechsel auf die Burg.

**2.1. Di:** Aufbruch nach Tarmin Gu

**6.1. Sa:** Ankunft nach Tarmin Gu. Abendessen mit Michael.

**7.1. So:** Es schneit wie verrückt und ist eiskalt.

Hochheiliger Tag des Artor. Über den Mittag ist die Messe im Dom von Artor. Der Dom ist wie die Heiligtümer der beiden anderen Götter eine gotische Kathedrale, die über das größte Rundfenster der Stadt verfügt. Das Rundfenster zeigt

das Rundsymboldes Artor. Das Licht in der Kathedrale wirkt als befände man sich in einer Eislandschaft. Weiß getünchte Wände verstärkt Eindruck. Während der Messe ist der Dom und der Platz vor dem Dom mit Anhängern von Artor gefüllt. Nach dem Segen stimmen die Anhänger ein Kriegslied an. Ein bläulich-weißes Leuchten umgibt nun jeden von ihnen.

Danach beginnt ein dreitägiges Fest. In diesen Tagen steht die Stadt Kopf. Alle Artoranhänger sind in dieser Zeit ziemlich betrunken.

Bei den Festivitäten im Schloss, zu denen auch Dem und Babté anwesend sind, bemerken beide eine braun gekleidete, schmutzige Gestalt, die den Raum betritt. Die Gestalt wirkt wie ein Waldläufer. Sie geht schnurstraks auf Raffael zu. Dem versucht sie aufzuhalten. Sei entpuppt sich als Informant von Raffael. Babtés Sattel wurde in Andermark gesichtet. Der Händler Marvin Meilenstein hat den Sattel verkauft.

Dem leiht sich von Raffael ein Pferd, um damit nach Andermark zu reiten.

**8.1. Mo:** Es gibt keinen Niederschlag und ist aber immer noch sehr kalt. Babté und Dem brechen in der Früh auf.

Abends sind sie in Torlim. Dem hat in der Nacht eine Begegnung mit einer der überirdisch gut aussehenden Frauen.

**9.1. Di:** Abends sind sie in Sungo. Dem hat in der Nacht eine Begegnung mit einer der überirdisch gut aussehenden Frauen.

**10.1. Mi:** Abends sind sie in Farsil. Dem hat in der Nacht eine Vision von einem Flug über die Burg der Helden in einem ausgebautem Zustand.

**11.1. Do:** Abends sind sie in Gungo. Dem hat in der Nacht eine Begegnung mit einer der überirdisch gut aussehenden Frauen.

**12.1. Fr:** Abends sind sie in Arkham. In dem Wirtshaus, in dem Dem und Babté absteigen lernen sie Ian Andreasson kennen, einen Querflöte spielenden Halbfelfen-Barden. Er erzählt unter anderem die Geschichte vom Eichkönig. Dem hat in der Nacht eine Vision von einem Überfall durch drei Wegelagerer, bei dem Ian erschossen wird.

**13.1. Sa:** Beim Aufbruch nach Andermark erzählt Dem von seiner Vision, worauf Ian die Gruppe auch gleich wieder verlässt. In Andermark eingetroffen, kommen die Helden im Gasthaus „Zum fetten Schinken“ unter.

**14.1. So:** Auf dem Markt verkauft Dem die erbeuteten Waffen. Von Marvin Meilenstein bekommen sie die Information, dass Babtés Sattel an den glei-

chen Jüngling verkauft wurde, der den Speer an ihn verkauft hat. Der Bursche soll im Badehaus zu finden sein. Dem findet dort Raidri vor und fragt ihn aus.

Treffen Weibel und den feinen Burkhardt auf einer Waldlichtung. Martin den sie in Andermark aufgegabelt haben, erschießt gleich mal den langen Stippen. Deshalb bricht Hals-über-Kopf auf um in Dreiseen nach dem Sattel zu suchen.

**15.1. Mo.:** Treffen am abend in Eichelkamp ein und übernachten in der Herberge Hund und Katze. Babte geht abends noch einmal Üben.

**16.1. Di.:** Überfall von drei Orks. Übernachten in Tenkingsesch auf dem Gutshof des Junkers Bernhard, der dem Freiherr von Eichelkamp untergeben ist.

**17.1. Mi.:** Treffen auf Adelgesellschaft, die überfallen wurden von einer Räubergruppe, bei der auch ein Elf war. Gehen zurück zu Junker Bernhard und lagern alles ein was auf Reichtum schließen lässt. Wenn die Helden innerhalb von einem Jahr nicht mehr zurück kommen, wird er ihre Pferde und Ausrüstung verkaufen. Dems Sachen kann er schon nach einem Monat verkaufen. Übernachtung in Achternholt.

**18.1. Do.:** Am Vormittag eintreffen in Eglingsfenn. In Eglingsfenn werden sie von Bauern mit Knüppeln aufgehalten, die sie für Räuber halten. Es stellt sich heraus, dass der feine Burkhardt die Dorfbevölkerung gegen die Helden aufgewiegelt hat. Gruppe geht wieder zurück nach Tenkingsesch, um ihre Gegenstände abzuholen. Nach Einbruch der Dunkelheit werden sie von Riesenkäfer angegriffen. Nachdem sie weitergehen, treffen sie nach einer weiteren Stunde Weg in Tenkingsesch ein.

Bleiben noch weitere zwei Tage um sich etwas auszuruhen (Checks).

**21.1. So. bis 23.1. Di.:** Martin geht alleine in den Wald um noch nach Hölzern zu sehen, wie er angibt. Die anderen sollen ruhig ohne ihn weiterziehen. Er wird später wieder zur GRuppe stoßen. Die Helden versuchen zu Fuß durch den Wald bis nach Dreiseenbroich zu kommen, verlaufen sich dabei tierisch und finden anschließend wieder nach Tenkingsesch zurück.

**24.1. Mi.:** Eintreffen in Achternholt.

**25.1. Do.:** Gehen an Eglingsfenn vorbei und übernachten neben dem Sumpf. Dort finden sie die Moorleiche einer jungen Frau (Koscha). Als ein Geist umherwandelt treffen Dem und Babté auf Jeren Irsei, einen Hochelf, der auch dem Geist gefolgt ist. Nachdem Babté Jeren von der Frau im

Moor erzählt hat, schafft er es die Aufmerksamkeit des Geistes auf sich zu lenken und kann ihn schließlich erlösen. Der Adelige Duran kam vor über 50 Jahren bei dem Versuch um, seine Geliebte im Moor zu finden. Koscha wollte damals eine Abkürzung durch das Moor zu ihrem Liebsten finden, kam vom Weg ab und ertrank.

Dem's Version: Unterwegs fanden wir eine Moorleiche, einen Hochelfen Warlock Messerspezialisten und einen Geist. Der Hochelf beraubte die Moorleiche um deren Amulet und brach wohl den einen oder anderen Finger dabei ab. Der Geist heulte um sein Schicksal und suchte sein Geliebte. Während Babte und Dem taktisch klug nichts taten (Babte schlug vor, die Leiche dem Geist zu zeigen, aber sie tat es nicht und Dem sind Moorleichen zuwider), scheuchte der Hochelf den Geist zur Leiche. Glücklicherweise sah die vertrocknete Leiche genauso aus wie seine verschwundene Liebe (muss wohl ein Nekrophiler gewesen sein) und er war erlöst und die Moorleiche versank im Sumpf (mit Amulet, war eh nichts wert).

**26.1. Fr.:** Die Gruppe trifft in Thuranax ein. Meister Krück, der Vogt der Ansiedlung, provoziert die Helden und wird in der daraus folgenden Auseinandersetzung von Jeren versteinert. Die Helden packen ihre Sachen zusammen und verlassen das Dorf noch in der Nacht. Jeren nimmt dafür das Reitpferd des Vogts an sich. In der Nacht kann Babté den Meldeläufer, einen einfachen Bauern, aufhalten. Dem überzeugt den Meldeläufer, dass er die Statue nur mit einer Flüssigkeit einzureiben braucht und dann wird der Vogt in einer Woche wieder. Er gibt ihm dazu ein Stück Stoff und eine Flasche Wein mit.

Dem's Version: Wir nahmen den Hochelfen dann mit („He looks trustworthy!“) und kamen in ein kleines Kaff in dem wir nächtigen wollten. Dummerweise gab es da einen Vogt, der ziemlich unfreundlich zu uns war. Hätte er doch mal jemanden gefragt, der vorher zu uns unfreundlich war - sofern er einen findet. Naja, Babte nahm es persönlich und der Vogt und sie gingen vor die Kneipe um sich zu prügeln. Erstmal mit den Fäusten. Der Vogt landete sogar den ersten Treffer. Babte revanchierte sich und der Vogt zog seine Waffen. Babte zog ihren Krummsäbel und es wurde gekämpft. Nachdem der Vogt Babte wieder leicht verletzen kann, wird sie tatsächlich richtig sauer und heizt ihm richtig ein, bis er blutend mit aufgeschlitzten Unterleib im Dreck liegt. Dem, um seine Reputation und Chancen in den Adelsstand gehoben zu werden, besorgt, heilt den Vogt (Babte heilt auch ein bißchen).

Wieder auf den Beinen ist der Vogt „not amused“

und ein paar der zwanzig Bauern grabschen nach Babte und halten sie an den Armen. Dem will dem ein Ende bereiten und wird auch von zwei Bauern gegriffen. Der Hochelf hält sich im Hintergrund und überlegt was zu tun ist. Babte und Dem versuchen sich loszureissen was nicht richtig gelingt.

Unser neuer bester Freund, der Hochelf, macht dann doch noch was - zuerst zaubert er eine Aschenwand hoch und verhindert, daß die Bauern ihn angehen, dann wirft er dem Vogt ein Wurfmesser an die Birne. Das irritiert den Vogt, aber er sieht den Elfen nicht. Derweil kann Dem sich mit einer spektakulären Aktion befreien (ein Rückwärtssalto mit Hilfe des Knies eines Bauern, eine 02 sorgt da für Freude!). Der Elf nimmt dann seine Basilikgiftdarts und wirft dem Vogt noch zwei davon an den Kopp. Einer kann den Vogt tatsächlich vergiften und da steht er nun wie aus Stein gemeißelt da.

Tja, die Bauern lassen ab und verdrücken sich langsam und wir stehen um den versteinerten Vogt. Dem regt sich mit roter Birne ziemlich auf, weil diese Aktion garantiert noch Folgen haben wird. Der König von Sergolar wird sich garantiert nicht so einfach einen Vogt unter dem Hintern wegdaten lassen. Wir packen also unsere Sachen und machen uns nach Dreiseenbroich auf. Wir warten aber auf dem Weg auf den Bauern, der die Nachricht an den König überbringen soll. Der Bauer kommt tatsächlich und nach ein bißchen hin und her kann Dem ihn überzeugen (wieder eine 02, wie praktisch) die Statue vom Vogt eine Woche mit Rotwein einzureiben, um ihn wieder aufzuwecken.

**27.1. Sa.:** Es wird ein Bogen um das Dorf Seggenhorst gemacht und das Lager wieder im Wald aufgeschlagen.

**28.1. So.:** Abends trifft die Gruppe endlich in dem Dorf Dreiseenbroich ein. Jeren sattelt das Pferd ab und schickt es weg, danach versteckt er den Sattel im Wald. Martin schlägt sich ziemlich abgebrochen ins Dorf. Helden treffen so wieder aufeinander. Hatte im Wald Begegnungen mit Riesenkäfern und Goblins und ist an einem Köhler vorbeigekommen. Arnbrecht, der Wirt des Dorfes, klärt die Helden über den Verbleib des Freiherrn auf. Babte vergnügt sich mit dem Haushofmeister Gosthelm und fragt ihn dabei aus. Dem hat wieder einmal ein nächtliches Intermezzo.

**29.1. Mo.:** 6m hoher Eichenkönig trifft auf die Helden. Martin kommt knapp mit dem Leben davon. Helden folgen dem Eichenkönig bis zum Opferplatz. Gehen zurück zum Dorf und sind 2h vor dem Abschluss von Jerens Beschwörungsrituals wieder im Dorf. Jeren lässt Erdelementar nach Wert-

gegenstände suchen und spendet die gefundenen 7 Penny Chilger. Martin und Dem horchen den Dorfschulzen Osgar aus, während Babte sich wieder mit Gosthelm vergnügt. Dem bekommt in der Nacht wieder Besuch.

**30.1. Di.:** Gruppe geht zum Köhler um dann dort ein Feuelementar zu beschwören. Gruppe trifft auf die Goblinschamanin Morka. Beschwörung des Feuelementar schlägt fehl.

**1.2. Mi.:** Beschwörung des Feuelementars klappt.

**2.2. Do.:** Aufbruch in Richtung der Ruine. Öffnen den Geheimgang zu der Burg, den sie mit Hilfe von Morka gefunden haben. Kampieren dort noch um die Elementare abzuwarten. Es ist später Nachmittag.

Dems Plan zur Erstürmung der Anlage: Zuerst stellen wir Martin defaultmässig als base-camper auf, der mit Multimissle rult und headshots rausburstet. Die beiden Elementare gehen auf eine Ownage Tour mitten durch die Base und dissen die n00bz. Babte und ich chargen um die corner und fraggen die opfor die noch stehen. Ködl castet f1r3b4llz bis er oom ist. Der Rest wird mit den 5w0rd5 gebashed. Das phatte lewt wird geshared. ph34r Our 5k!11z!!!1!!

Was dann wirklich geschah: Jeren lies sein Erdelementar den Gang ausscouten, was eine ganze Stunde dauerte. In dieser Zeit haben die anderen sich näher an das Gehöft herangeschlichen um nachzusehen, wie viele Gegner dort wohl auf sie warten würden. Insgesamt waren ca. 20 Räuber und 60 Goblins zu sehen. Zurück am Geheimgang fanden die Helden, dass der Gang wohl eindeutig zu lang sei, um ihn die ganze Länge hindurchzukrabbeln. Also lies man sich von dem Erdelementar ein Durchstiegsloch näher am Turm in den Geheimgang erzeugen. Mit einem Seil liesen sich Jeren und Dem in den Gang hinunter und folgten ihm, bis er an einem senkrechten Schacht endete. Diesen kletterten sie hinauf und fanden sich in einem Keller wieder, der nur durch eine Falltüre nach oben und eine weitere Türe zu verlassen war.

Jeren kundschaftete mit Hilfe seiner Elementarwesen aus, ob sich hinter der Türe etwas verbarg. Er entdeckte zwei Gefangene. Den vermissten Adeligen aus Dreiseenbroich und Katarina Klauenbusch, eine Gehilfin einer örtlich ansässigen Kräuterkundigen. Endlich kamen auch Morka, Babté und Martin nach. Martin, der als letzter versuchte den Schacht hinauf zu klettern, stürzte bei dem Versuch ab und landete mit einem lauten Platsch im Wasser am Grunde des Schachts. Das

alarmierte die Leute im Zimmer darüber. Sie wurden im anschließenden Kampf schnell überwunden.

Zwei Stockwerke darüber stieß man dann noch auf zwei schlafende Räuber, die durch einen ungeschickten Schleichversuch von Babté geweckt wurden, aber dann gar nicht mehr dazu kamen, noch groß zu schreien, weil man ihnen flux den Schädel spaltete. Im Zimmer nach diesen beiden fand Babté endlich ihren lange gesuchten Nomadensattel und Morka ihre Zauberkeule, mit der sie das Ritual des Magiers stören wollte.

Martin, der unterdessen auch in diesem Stockwerk angelangt war, wollte gleich noch auf das Dach des Turmes schauen. Er öffnete die Falltüre und wurde so von einem Räuber überrascht, der neben der Falltüre Wache stand. Martin konnte ihn nach kurzem heftigen Gefecht nieder ringen, so dass der Wächter nicht dazu kam in sein Signalhorn zu stoßen.

Mit den erbeuteten Dingen ging es nun wieder durch den Tunnel zurück und danach zum Opferplatz. Um den Opferstein war ein Pentagramm in den Waldboden gezeichnet worden, an dessen Spitze der Magier sein Ritual vollführen wollte. Auf der gegenüberliegenden Seite stand der Ent in einer Art Trance. Um den Ritualplatz zu bewachen hatten sich neun Räuber mit gespannten schweren Armbrüsten aufgestellt. Morka schnappte sich Martin als Schutz und zerrte ihn mit auf den Platz. Die Räuber versuchten ihn mit ihren Armbrüsten das Leben schwer zu machen, aber Martin stand wie eine Wand zwischen ihnen und Morka. Katarina zauberte einen Verletzten nach dem anderen auf die herumstehenden Räuber und Jeren lies einen Feuerball auf den Elfenmagier los, der dessen Kleidung vollständig verbrannte. Dieser lies sich aber nicht weiter beirren. Deshalb hetzte er sein Feuerelementar und nachdem das auch nichts ausrichten konnte auch noch sein Erdelementar auf den Magier. Vorher lies er noch eine Steinwand hinter dem Magier erscheinen, die auf ihn fallen sollte. Einer seiner Leibwächter reagierte aber so blitzschnell, dass er der Wand in die andere Richtung einen Schubs gab und diese dem Magier nichts anhaben konnte. Nachdem dann aber auch noch Dem diesen Leibwächter den Gar ausmachte und das Feuerelementar sich um den anderen kümmerte, stand der Magier alsbald ohne Schutz da und wurde bis zum Kopf von der Erde aufgenommen. Jetzt setzte ihm auch Dem zu und verletzt ihn dermaßen, dass er nun doch noch den Zauber abbrechen musste und ein magisches Artefakt zu Hilfe nahm um mit einem Teleport zu entfliehen. Babté nietete inzwischen mit ihrem Bogen einen nach dem anderen um. Auf einmal hörte

Morka mit ihrem Ritual auf und bedeutete Martin, dass sie nun fertig sei. Weißer Rauch stieg aus den Poren des Ents auf und der Dämon verzog sich. Der Ent, wieder bei klarem Bewußtsein, war ziemlich in Rage und rächte sich an den noch übrig gebliebenen Räufern.

Nachdem alles vorüber war, erneuerten der Adelige und der Ent ihr Bündnis. Der Adelige versprach den Helden beistand bei dem Problem mit Meister Krück und bot ihnen außerdem eine Kate und ein Stück Land an. Vom Ent bekamen sie zwei Kernstäbe einer Steineiche.

**3.2. + 4.2. Fr. + Sa:** Helden bleiben noch kurz in Dreiseenbroich um sich von den Anstrengungen zu erholen.

**5.2. So.:** Die Gruppe bricht Sonntag vormittag auf. Machen Bogen um das Dorf Seggenhorst und lagern wieder im Wald. In der Nacht hat Dem eine Vision von einem roten Auge, dass über der Gruppe schwebt.

**6.2. Mo.:** Es ist ein kalter trockener Tag. Die Gruppe geht nach Thurax. Helden lassen das Dorf hinter sich und rasten im Wald. In der Nacht verliert Dem viele seiner Sprüche.

**7.2. Di.:** Es ist kalt und es gibt Schneeregen. Helden lagern hinter Achternholt. Die Gruppe hört ein Weinen im Wald. Jeren geht dem Weinen nach und findet den kleinen Jungen Alrik, der sich im Wald verlaufen hat. Martin bringt Alrik zurück nach Achternholt. Auf dem Weg zurück wird Martin magisch angegriffen und verliert einige Sprüche. Gehen in der Nacht weiter bis nach Tenkingsesch, wo sie in der Frühe eintreffen.

**8.2. Mi.:** Ein Stück außerhalb des Ortes lagert die Gruppe wieder. Die Gruppe schläft bis nachmittag. Danach gehen sie weiter und sucht sich ein leeres Gehöft. Babté betritt das Haupthaus und wird von einem Geist angegriffen. Nachdem sie ihn knapp besiegt, macht sie in dem offenen Kamin ein Feuer und die Gruppe bleibt die Nacht in dem verfallenen Haus. Babté wird magisch angegriffen und verliert einige Sprüche.

**9.2. Do.:** Es schneit und ist sehr kalt. Helden ziehen weiter bis nach Eichelkamp. Kehren ein in die Herberge *Hund und Katze* und übernachten dort im Schlafsaal. Werden dort wieder magisch angegriffen und verlieren viele Sprüche.

**10.2. Fr.:** Ziehen weiter auf dem Weg nach Andermark. Werden auf dem Weg von 5 Räufern überfallen. Außerdem greift dann auch noch der Elfenmagier mittels projektiertem Sinn und Blitzen an. Nachdem Jeren den Ausgangspunkt der Blitze auf magischem Wege sehen kann, greifen sie den Ma-

gier an und können ihn dermaßen treffen, dass er durch einen Aufschrei seinen wirklichen Standort preisgibt. Nachdem der Großteil der Gruppe auf diesen Standort zustürmt, ergreift der Magier die Flucht.

Nachdem sich die Helden wieder geheilt haben, ziehen sie nun am frühen Nachmittag weiter nach Andermark. Die Helden kommt gegen abend in Andermark an. Es ist schon etwas dunkel. Nach Bestechung der Wachen wird die Gruppe in Andermark eingelassen. Sie kehren in das noble Gasthaus *Zum fetten Schinken* ein. Dem macht sich in der Nacht noch einmal auf, um die Anschläge am Brett vor dem Zeughaus zu lesen. Dort wird mit einem Steckbrief ein junger Krimineller namens Raidi gesucht. Als Dem die an zwei Nägel hängenden Reste eines Steckbriefes betrachtet, ergänzt sich dieser wieder in roter Schrift auf blauem Papier. Es ist dort von einer Bande von sechs Orks zu lesen, die die Straße zwischen Andermark und Arkham unsicher machen. Auf ihre Köpfe ist eine Belohnung von 500p ausgesetzt. Jeren betrachtet währenddessen die Gäste auf magische Weise und stellt dabei auch fest, dass die Wände des Gasthauses ebenso eine magische Aura besitzen. Nachdem Dem am Boden vor dem Anschlagbrett aufwacht und ein Mann über ihn gebeugt seine Wange tätschelt, fragt er im Zeughaus beim diensthabenden Soldaten noch einmal nach dem Steckbrief. Dieser bestätigt ihm den gelesenen Inhalt. Nachdem er das Vorgefallene seinen Begleitern in der Schankstube unterbreitet, machen sich Martin, Jeren, Dem und Katarina noch einmal auf den Weg zum Zeughaus um den Soldaten dort noch genauere Fragen über die Orks zu stellen. So erfahren sie über deren Kampftaktiken, Bewaffnung und Ausrüstung. Wieder zurück im Gasthaus fragt Dem den Wirt nach einer Karawane, die Andermark morgen nach Arkham verlässt. Der Wirt verweist ihn an einen fetten Mann mit Glatze der im Schankraum in einer Ecke sitzt. Im Gespräch mit diesem stellt sich heraus, dass er schon über sieben schwer gerüstete Männer verfügt, die seine Karawane beschützen und deshalb keinen Bedarf an weiteren Schutz mehr hat. Er bietet der Gruppe aber an, sie bei einer Entlohnung von einem Penny pro Person mit nach Arkham zu nehmen.

In der Nacht träumt Dem von dem Magierelf, der ihnen so übel mitgespielt hat. Er sieht diesen, wie er von den sechs Orks überfallen wird und er mit einem mächtigem Blitz einen der Orks tötet.

**11.2. Sa.:** Am nächsten Tag ist das Wetter unverändert. Kein Niederschlag, aber die Kälte kriecht in die Knochen. Die Gruppe kommt im Morgengrauen zum Tor von Andermark, wo sich die

Karawane auf den Weg nach Arkham vorbereitet. Sie besteht auf drei Planwagen, die jeweils von einem Kutscher gefahren werden. Ebenso sitzt auf jedem Kutschbock ein Soldat mit einer schweren Armbrust. Vier weitere berittene Soldaten flankieren die Karawane. Der fette Händler überprüft noch einmal alle Wagen. Dann setzt sich die Karawane in Bewegung. Die Gruppe folgt der Karawane in einigem Abstand.

Am frühen Nachmittag wird die Gruppe dann überfallen. Feuerpfeile schießen aus dem Wald. Jeren geht mit einem schweren Treffer im Unterleib zu Boden, Katarina wird im Bein verletzt. Kurz nach dem Pfeilhagel treten fünf Orks aus dem Wald hervor. Im danach folgenden Kampf verrutscht Dems Helm derart, dass er ihn sich lieber gleich vom Kopf reißt, als zu versuchen ihn wieder zurecht zu rücken. Babté, die immer noch auf dem Pferd sitzt, wendet ihr Pferd um ein freies Schußfeld auf den Ork zu haben, der sie angreift. Ein Schuss, und der Ork geht mit einem durchbohrten Brustkorb zu Boden. Einem zweiten Ork schießt sie gleich darauf ins Bein, so dass auch dieser zu Boden geht. Nun wendet sie sich den beiden Orks zu, die Dem bedrohen und schießt auch dort einen von beiden in ein Bein. Ein weiterer, der zu Boden geht. In der Zwischenzeit hat Jeren all seine Lebenskräfte zusammen genommen, um sich selbst zu heilen. Als er sich umsieht, steht neben ihm ein Ork, der ihm aber den Rücken zuwendet, weil er sich eigentlich mit dem hinter einem Turmschild verbarrikadierten Martin auseinander setzen wollte. Martin wurde aber kurz vorher von einem heftigen Blitz getroffen und liegt nun schon blutend am Boden. Der Ork vor Jeren schreit dem jenseits von Martin stehenden zweiten Ork etwas zu. Jeren hat nun also zwei Orks neben sich und hinter sich die Quelle eines mächtigen Blitzes. Noch liegend zieht er daher einen seiner Versteinerungsdarts und wirft ihm den vor ihm stehenden Ork von hinten in die ungeschützte Kniekehle. Dieser ist sofort versteinert. Nun springt er auf und nimmt den nun versteinerten Ork gleich als Deckung für die Angriffe des zweiten Orks. Katarina, die mit einem Beinschuss zu Boden ging, zieht schnell ihr Schild über sich um sich zu schützen. Sie versucht sich zunächst auf magischem Wege zu schützen und zu heilen. Danach kauert sie sich hinter ihr Schild auf den Weg und versucht einen Überblick über die Lage zu bekommen. Sie greift einen der Orks magisch an und fügt ihm eine Wunde zu. Jerens zweiter Ork wird von einem Pfeil, der von Babtés Langbogen abgeschossen wurde getroffen und geht zu Boden. Jeren nutzt die Chance und gibt der Statue des versteinerten Orks einen Schubs in die richtige Richtung. Leider verfehlt diese den am Boden liegenden Ork nur knapp und landet mit einem

lauten Platsch im Schlamm der Straße. Ein weiterer Blitz kommt aus dem nichts hinter der Gruppe geschossen und trifft Babté in den Unterleib. Diese kann den Treffer aber wegstecken und reitet nun auf die Quelle der Blitze zu. Jeren wechselt zu seiner magischen Sicht und sieht den Ausgangspunkt der Blitze – eine Projektion des Elfenmagiers. Er versucht dies den anderen mitzuteilen und rennt auf den Punkt zu, will mit seinem magischen Wurfmesser den Elfen wieder durch den Punkt treffen. Kurz bevor er ihn erreicht, bricht die Projektion in sich zusammen und der Punkt ist verschwunden. Auf der anderen Seite der Gruppe hört nun Dem irgend etwas durch den Wald brechen. Wut staut sich in ihm auf. Er würde zu gerne diesen Magier vor sich haben. Jeren beobachtet, wie Dems Haut blutrot wird. Seine Ohren sehen etwas anders aus. Kantiger, rauher irgendwie. Als er ihm das zuruft und Dem sich daraufhin, nachdem er den vor sich liegenden Ork noch den Schädel gespalten hat, ihm zuwendet, sieht Jeren außerdem, dass Dems Kopf wutverzerrt aussieht und wie eingefroren wirkt. Seine Augen ähneln nun Schlangenaugen und seine Zähne sind seltsam spitz. In all dem Trubel wechselt Katarina die Straßenseite um Martin zu Hilfe zu eilen. Babté versucht dem Elfenmagier nachzustellen, gibt es aber bald wieder auf. Als sie auf dem Rückweg Dem erblickt, hält sie ihn mit ihrem Bogen in Schach. Martin kommt hinzu und tut das gleiche. In der Zwischenzeit hat Jeren einen großen Stein vom Flußufer herüber hüpfen lassen, über den noch lebenden am Boden liegenden Ork herfallen lässt. Als Dem sich wieder beruhigt hat, nimmt er wieder seine normale Gestalt an.

Jeren sammelt nun die Köpfe der Orks ein und steckt sie in Säcke, die er im Gebüsch neben der Straße findet. Babté reitet derweil die Straße in beiden Richtungen entlang um den Leichnam des sechsten Orks zu finden. Als sie ihn findet, nimmt sie auch dessen Kopf mit. Die Gruppe lagert an der Stelle des Überfalls, während Dem und Babté zurück nach Andermark reiten, um die Belohnung für das Beseitigen des Orkproblems zu kassieren. Zurück an der Lagerstelle, machen sie dort auch für die Nacht Rast.

**12.2. So.:** An diesem kalten, aber trockenen Tag kann die Gruppe gut Strecke machen und erreicht an der Abenddämmerung Arkham. In Arkham sucht Dem, der hier aufgewachsen ist, sofort den Hafen auf. Seine erste Anlaufstelle, ein Kapitän eines kleinen Küstenseglers, ergibt schon den gewünschten Erfolg. Eine Fahrt nach Tarmin Gu. Morgen in der Früh soll der Segler schon ablegen. Der Deal ist schnell gemacht und die Gruppe bezieht Quartier auf dem Segler. Babté vermach

bei dieser Gelegenheit Katarina ein Kristall, damit sie aus diesem Kraft für ihre Zauber schöpfen kann und nicht ihre eigenen Kräfte in Anspruch nehmen muss.

Dem nutzt die Gelegenheit in Arkham zu sein, um einen alten Freund aufzusuchen. Harkam Fels-hintern ist ein Nordschildzweig, der in der Nähe von Dems früheren Daheim seine Schmiede hat. Harkam will Dem zunächst gar nicht erkennen, aber nachdem ihm dieser etwas auf die Sprünge hilft, wird er herzlichst empfangen. Dem bietet dem Zwerg auch an, auf die Burg der Gruppe zu kommen und dort zu arbeiten. Harkam kann Dem dann noch die Auskunft geben, wo der Händler der Karawane zu finden ist. Angeblich steigt er immer im Gasthaus *Zur goldenen Schwinge* ab. Dem holt sich vom Schiff Martin als Verstärkung und geht mit ihm zu diesem Wirtshaus. Nachdem der Händler dort schon ins Bett gegangen ist und der Wirt nicht gewillt ist, ihn zu holen oder dessen Zimmernummer ohne weiteres preis zu geben, hinterlassen sie ihm die Nachricht, dass er sich ja nicht mehr in Ramek blicken lassen soll. Danach gehen sie zurück auf das Schiff.

**13.2. Mo.:** Der Küstensegler legt im Morgengrauen bei leichtem Schneefall ab. Am Abend geht er in der Nähe der Küste vor Anker.

**14.2. Di.:** Die Gruppe trifft gegen Mittag in Tarmin Gu ein. Von der Küste aus ist vor allem der steil abfallende Palastberg das Hauptaugenmerk. Die Hafenanlage zieht sich wie ein dünnes Band um den Berg. Eine halbkreisförmige Mauer umrahmt die Hafenanlage und schützt vor direkten Angriffen von der Seeseite her.

Sobald die Gruppe an Land ist, machen sie sich auf den Weg, um mit Raffael zu sprechen. Der ist über die Vorkommnisse schon unterrichtet und es wird vereinbart, dass ein Bote zu den göttlichen Sechs geschickt wird, um dort die Erdwarlocks um Hilfe zu bitten, Meister Krück wieder aus seiner Versteinerung zu befreien. Die beteiligten Helden wird das Unternehmen 2000p kosten. Jeren verkauft das Zauberbuch des Elfenmagiers für 2500p an die Hofmagier.

Es wird ein Brief an die Burg geschickt, dass dort die Bezahlung der Leute geregelt wird.

**18.2. Sa.:** Die Gruppe kommt in Sorglam an und Dem geht zu Baron Grellus um sich mit ihm zu unterhalten. Von Ihm erfährt er, dass mehrere Pilgergruppen durch Sorglam durchgekommen sind und das es weiterhin Probleme mit den Ogern und im verbotenen Wald gibt.

Babté spricht eine Fischerfamilie an, ob sie in ihrem Haus in Sorglam umsonst wohnen wollen und

dafür den Zustand des Hauses erhalten. Die Fischer haben sich Zeit ausgebeten um sich das zu überlegen.

Während Babté und Dem derart beschäftigt sind, erzählt Jeren den Kindern von Sorglam Geschichten.

**19.2. So.:** Auf dem Weg zu ihrer Burg trifft die Gruppe auf zehn Pilger in braunen Kutten. Der erste dieser Gruppe trägt einen Stab mit einer kleinen Axt darauf vorne weg. Sie sind unterwegs auf dem Weg zur Burg.

**20.2. Mo.:** Die Gruppe trifft auf der Burg ein. Die Löcher in der Mauer sind zu, aber im Innenhof der Burg erwartet sie ein Zeltmeer. Der Hausmeier kassiert 10% der Tempeleinnahmen. Am Abend gibt es ein großes Abendessen mit Bob, dem Hausmeier, Sandorian, Elvan und dem Oberpriester. Jeren stattet dem Heiligtum einen Besuch ab.

**21.2. Di.:** Jeren betritt die Geisterebene durch den Spiegel unter der Burg. Nachdem Jeren kurz die Geisterebene durch den Spiegel besucht hat, geht er in den Tempel Ernaldas um für seine Warklock-Sprüche zu beten und meditieren. In der Zwischenzeit versucht sich Dem mit den Räumlichkeiten auf der Burg wieder vertraut zu machen. Babté macht einen Rundgang bei den Wachen um sich nach deren Befinden und Ausbildung zu erkundigen. Als sie in dem Wachraum über dem Burgtor steht, macht sie einer der wachhabenden Soldaten auf eine Gruppe von vier Personen aufmerksam, die sich der Burg nähern. In diesem Moment betritt auch Dem den Wachraum. Zusammen verlassen Sie diesen dann und nehmen einen Platz neben dem Burgtor ein, um die Ankommenden zu beobachten.

Der Anführer der Gruppe ist ein in Schuppenpanzer und Hornerhelm gekleideter Krieger, der zwei Schwerter auf dem Rücken überkreuzt trägt, ein weiteres an der Seite, einen Gurt mit Messern über der Brust und einen Speer, der ihm auch als Wanderstab dient. Der, der neben ihm durch das Tor tritt, ist ein hochgewachsener gutaussehender Mann, der eine braune Kutte unter seinem langen Kettenhemd trägt. An der Seite führt er einen Streitkolben. Nach diesen beiden tritt ein Magier mit spitzen Hut und Robe durch das Tor, der einen Felltornisterrucksack auf dem Rücken trägt. Zusammen mit ihm kommt auch noch ein mit Kurzbogen und Kurzsword bewaffneter, in Leder gekleideter an. Sie stellen sich als Abenteurergruppe vor, die zum Burgherrn wollen um einen Auftrag zu bekommen. Dem und Babté geben sich nun zu erkennen. Es stellt sich heraus, dass der Anführer Herrvor heißt. Der braungekleidete ist ein Prie-

ster des Chilger, der auf den Namen Werenlein Vogelsteiner hört. Der Zauberer nennt sich Jörn Wild und der in Leder gekleidete Carsten Messerer. Nach einem kurzen Gespräch bietet ihnen Dem und Babté an, für einen Sold von 64p pro Tag den Wald unterhalb der Burg auszukundschaften. Babté lädt sie auch noch zum Abendessen ein. Beim Abendessen stellt sich auch heraus, dass die Gruppe heute schon unten im Wald war, drei Skelette gesehen hat und zwei schon erlegte. Die Gruppe steht noch am Anfang ihrer Abenteurerkarriere und ist um diesen Auftrag sehr dankbar.

In der Nacht wird Jeren, der unten in den Gemächern der Priester schläft von einer zarten weiblichen Stimme gerufen. Als er dem Rufen folgt, steht er bald darauf vor dem Spiegel in die Geisterwelt. Als er auch seinen Kopf hinter den Spiegel steckt, hört er zudem ein Weinen und Schluchzen wie von einem Kind. Diesem Weinen folgt er und entdeckt ein kleines Erdelementar, das sich selbst Trennvon nennt. Es erzählt ihm, dass sein Papa in der realen Welt schon seit längerem ist und dass es ziemlich verzweifelt auf ihn wartet. Sein Papa heißt Bossle. Trennvon bittet Jeren, ihm doch seinen Papa zu suchen. Nachdem Jeren ihm versprochen hat, dass er sein möglichstes tun wird, begleitet Trennvon Jeren auf seinem Weg in der Geisterwelt. Jeren folgt nun dem Rufen der weiblichen Stimme. Es führt ihn in einen kreisrunden Talkessel, in dem ein quadratisches Getreidefeld wächst. In der Mitte des Getreidefeldes ist ein kleiner Hügel, auf dem ein kleiner griechischer Tempel steht. Lehmpfade führen aus allen vier Himmelsrichtungen zu diesem Tempel. Das Rufen scheint von dort her zu kommen. Als Jeren zu dem Tempel kommt, wird er zunächst von zwei Erdelementaren aufgehalten, die ihn aber dann passieren lassen.

Als Jeren den Tempel betritt sieht er vor sich eine leicht durchscheinende weibliche Gestalt schweben, die ihm den Rücken zudreht. Als er sie anspricht, dreht sie sich um und er kann beobachten, wie sich ihre Züge in elfische Züge wandeln. So dass er nun vor einer wunderschönen elfischen Frau steht, die sich als Ernalda vorstellt. Sie gibt ihm den Auftrag, ihren Leuten ihr Zeichen zu bringen. Dazu überreicht sie ihm drei Lederbänder. Er soll mit einem Lederband um den Hals wieder von der Burg aus durch den Spiegel treten. Jeren kann nicht umhin, sie zu fragen, was denn für ihn dabei raus springt. Worauf sie ihm sagt, dass er sich darum keine Sorgen machen soll. Danach wird Jeren wieder vor die Tür geschickt. Trennvon bringt ihn wieder sicher zurück zum Spiegel. Nachdem Jeren durch ihn hindurch getreten ist, legt er sich das Lederband an und tritt abermals durch den Spie-

gel. Er steht nun auf dem oberen Ende einer Treppe, die nach unten in die Dunkelheit führt. Er geht nun zurück in die Burg und will Dem wecken. Als er die Treppe zu Dem hinauf geht, stolpert er über die letzte Treppenstufe und bekommt gerade noch mit, dass sich irgendwas aus dem Staub macht. Nachdem Dem und Babté wach sind, erzählt er ihnen, was ihm passiert ist. Sie beschließen, der Sache am nächsten Tag nach zu gehen.

**22.2. Mi.:** Alle drei haben sich nun vor dem Spiegel eingefunden und legen sich die Lederbänder um. Sie treten durch den Spiegel, und stehen am oberen Ende der Treppe. Als sie den Fuß der Treppe erreichen und in den quer dazu verlaufenden Gang treten, schälen sich zwei riesige humanoide Erdelementare aus der gegenüberliegenden Wand. Jeren unterhält sich kurz mit ihnen und findet heraus, dass das eine der Erdelementare Bossible ist. Sie wurden hier von der Göttin selbst platziert, um keinen durchzulassen, der sich nicht als würdig erweist, sie zu überwinden. Die Helden besiegen die Erdelementare und wenden sich nach rechts. Sie kommen in einen kleinen Raum in dessen Mitte ein steinerner Tisch steht. Im Hintergrund an der Wand sind Töpfe und Werkzeug zu sehen. Auf dem Boden liegen drei Skelette, die natürlich sofort zu Leben erwachen, als sie den Raum betreten. Nachdem die Skelette zerstört wurden, untersucht Jeren den Raum auf magische Art und erkennt ein magisches Skalpell von großer Schärfe. In der gleichen Zeit findet Dem im Gang, aus dem sie gekommen sind noch eine Geheimtür. Bevor sie die aber nehmen, sehen sie noch einmal kurz in den anderen Raum, nur um festzustellen, dass er dem, in dem sie eben erst waren recht gleich. Tisch, Krüge und drei Skellette. Nur etwas magisches ist nicht zu erkennen. Also betreten sie den Raum vorerst einmal nicht, um nicht die Skellette zu wecken und nehmen lieber die Geheimtür.

Hinter der Geheimtür befindet sich ein langer Gang, der wie sich herausstellt, mit Fallen gespickt ist. Erst trifft Dem eine riesige Axt, die aus der Decke schwingt, mitten in der Brust. Danach ist die Gruppe etwas vorsichtiger und entdeckt eine weitere Druckplatte. Diese lösen sie mit einem Schild eines Skelettes aus, dass sie aus der Ferne darauf werfen. Ein Dutzend Armbrustbolzen prasseln an die Wände. Die Platten vor der Tür am Ende des Ganges sehen auch komisch aus. Als wären sie aus Ton. Nachdem sie mit etwas schweren darauf schlagen, zerbricht die Platte und setzt ein Giftgas frei, dem sie gerade noch so entkommen.

Nach der Tür biegt der Gang nach rechts ab und führt die Gruppe in einen großen Raum, in dessen Mitte ein doppelstöckiger Brunnen steht. Der untere Teil ist aus Stein gehauen und der obere Teil

besteht aus einer goldenen Schale, die auf einer goldenen Säule in dem Steinbrunnen steht. Aus der goldenen Schale fließt frisches, kühles Wasser in einem nicht enden wollenden Strom. In dem Raum sind noch alte, kaputte Betten zu sehen. Es sieht so aus, als hätte er früher einmal als Schlafraum gedient.

Dem findet nun genauso zielsicher, wie beim ersten Mal in alter Grabräuber-Manier, in dem Gang eine weitere Geheimtür. Sie führt die Gruppe in einen weiteren großen Saal, in dem auf einem Podest am Ende ein steinerner Sarkophag steht. Der Deckel des Sarkophags zeigt einen Krieger mit Hörnerhelm. Als sie den Deckel berühren, wird er von innen heraus aufgeworfen und kracht gegen die Wand. Eine mit Kettenhemd und Hörnerhelm geschützte Mumie steigt aus ihrem Grab und greift die Gruppe mit ihrem zweihändig geführten Schlachtkolben an. Der Kampf wogt hin und her und wird schließlich von Jeren beendet, der den Boden unter der Mumie zu Schlamm werden lässt. Dadurch stürzt die Mumie zusammen mit dem zu Schlamm gewordenen Boden ihres Sarkophages auf eine darunter liegende Wendeltreppe und bleibt regungslos liegen.

Die Gruppe nimmt die entdeckte Wendeltreppe weiter in die Tiefe. Unten angekommen, treten sie in einen Raum, in dem Bäume und Wiese sowie etwas Getreide wächst. In der rechten hinteren Ecke des Raumes ist ein Bett aus Laub und Stroh aufgeschüttet. Ein kleines Bächlein rinnt durch diesen Raum. Nachdem sich jeder auf das Bett gelegt hat und sich danach wieder frisch fühlt. Suchen Sie den Raum nach weiteren Geheimtüren ab. Dem findet eine Geheimtüre, aber kann sie nicht öffnen. Mit dem Skalpell fahren sie nun den Umriss der Tür nach. Nachdem sie keinen Weg finden können, versucht Jeren durch Meditation zu der Göttin Kontakt aufzunehmen und kniet sich deshalb vor die Tür. Als er so dakniet, fällt im ein kleiner Schlitz in der Tür auf. In diesen Schlitz führen sie nun das Skalpell ein und drehen es wie einen Schlüssel. Das Skalpell bricht dabei ab, aber irgendein Mechanismus wurde damit ausgelöst, der die Tür öffnet.

Hinter der Tür befindet sich ein quadratischer Raum, der in ein seltsames Licht gehüllt ist. In der Mitte des Raumes schwebt ein Stein, auf dem das Kreissymbol Ernalda eingraviert ist. Das Kreissymbol findet sich auch im Fußboden des Raumes wieder. Um den Stein, schweben drei lederne Fetzen, die alle die Rune Ernalda zeigen. Ein Quadrat. Jeren stellt bald fest, dass er die ledernen Fetzen aus der Luft greifen kann, der Stein aber unverrückbar in der Mitte bleibt. Die Lederfetzen geben ihm das Gefühl, dass er sich mit ih-

nen einlassen soll. Also legt er sich auf das Bett im Vorraum und versucht sich auf die Rune einzulassen. Nachdem er sich dann die Rune auf den Arm legt, verschmilzt diese mit seinem Arm. Er ist nun mit dieser Rune verbunden. Durch diese Verbindung fühlt er sich auf einmal stärker denn jemals zuvor. Auch kennt er nun den Zauberspruch um einen Geist herbeizurufen, der ihn noch stärker werden lassen kann. Dem versucht nun das gleiche mit seiner Rune und kann auch sie integrieren. Nachdem Babté mit solchen Tätowierungen schon schlechte Erfahrungen gemacht hat, verzichtet sie darauf, auch einen Lederfetzen zu nehmen. Daraufhin versucht Jeren sie zu integrieren, schafft es aber nicht. Dem dagegen ist erfolgreich. Als Jeren nun erneut versucht, den Stein zu nehmen, gelingt ihm dies. Er spürt, dass mit dem Stein prinzipiell das gleiche gemacht werden könnte, wie mit den ledernen Fetzen, nur dass dieser viel stärker ist, als die kleinen Runen, die sie eben integriert haben. Dermaßen gestärkt kehren die Helden zurück und machen auf dem Rückweg auch noch schnell die drei restlichen Skelette nieder aus einem der Anfangsräume. Jeren bringt das Kreissymbol zu den Priestern Ernalda.

Als Jeren dann noch einmal durch den Spiegel treten will, merkt er, dass er sich nun entscheiden kann, welchen Weg er gehen will. Will er auf die Geisterebene oder auf die Treppe zum Heiligtum. Er entscheidet sich für die Geisterebene und wird recht herzlich von Bossle und seinem Sohn begrüßt, die sich herzlich bei ihm für die Hilfe bedanken. Jeren sucht noch einmal den Tempel auf, kann Ernalda aber nicht finden.

**23.2. Do.:** An diesem regnerischen Tag bricht die Gruppe auf um nach Tarmin Gu zu reisen. Sie wollen dort rechtzeitig zu der Hochzeit eintreffen. In Tarmin Gu treffen die Helden am Montag ein.

**27.2. Mo.:** Dem, Babté und Jeren bestellen sich bei einem örtlichen Schneider Gewänder für die Hochzeit. Diese werden am Samstag aber erst fertig sein. Jeren will sich sein Gewand noch mit einem Illusionszauber belegen lassen, um noch interessanter zu wirken.

**1.3. Fr. und 2.3. Sa.:** Babté, Dem und Jeren nehmen an verschiedenen Disziplinen des Bauernturnieres teil. Hervorzuheben ist, dass es Dem schafft im Hindernislauf und im Weitsprung den ersten Platz zu belegen. Aber auch Jeren und Babté schlagen sich so tapfer, dass es allen Helden möglich ist an dem letzten Kombinations-Reit-Hauptwettbewerb teilzunehmen, der mit 200 GS dotiert ist. Dieser wird aber erst am Sonntag getragen. Jeren schaffte es mit dem verlohrenen Wettschwimmen so viel Aufmerksamkeit der

Weiblichkeit auf sich zu ziehen, dass er die erneute Niederlage im Hindernislauf gut verkraften konnte.

## 3 Handlungsstränge

### 3.1 Kleine Nebenplots

#### 3.1.1 Riesenratten in Sorglam

Falls die Abenteurer nicht von selbst drauf kommen, das alte Wachhaus zu untersuchen: Der Baron Grellus lässt Sie holen und bittet Sie den Rattenfall näher zu untersuchen.

#### 3.1.2 Hilfe beim Klosterbau in Sorglam

Dualton verlangt als Bezahlung für die Regeneration des Arms von Dem den Mitbau am Kloster für einen Monat und versucht bei zumindest einem der Abenteurer einen Übertritt zu Chilger zu bewirken.

Während dem Bau am Kloster können die Abenteurer den Zimmermann (Haus 13) Gregor Zimmer (schlank, 180cm, 75kg, 34 Jahre, braune lange Haare, Schnauzbart, wettergegerbte Haut) und den Maurer (Haus 4) Mattes Brühl (stämmig, 180cm, 55 Jahre, graues Haar mit Vollbart, gutmütig) kennen lernen.

Die Arbeit am Bau zählt als Lernen des Handwerks Maurer. Jedem Abenteurer werden 200 h Ausbildung in diesem Handwerk gegeben. Danach wird 1W6-2 zur Steigerung des Wertes gewürfelt.

#### 3.1.3 Initiierung zum Chilger-Kult

Die Chilgermesse wird am heiligen Tag 1.10. in der halbfertigen Kirche in Sorglam abgehalten. Zu Beginn der Initiierung ertönen drei mal Fanfaren. Dualton legt jedem zu Initiierenden Erde aufs Haupt. Die betroffenen Personen werden mit hellbraunem, bernsteinfarbenem Leuchten umgeben. Das ist die nach aussen sichtbare Wirkung, wenn die Personen die Verbindung mit Chilger herstellen (=Manaopfer). Das Leuchten ist von ihnen selbst nicht nachvollziehbar, sie spüren nur die Verbindung und Nähe zu ihrem Gott. Danach geht die Zeremonie in ein rauschedes Volksfest über. Den neuen Initiierten werden dabei von ihren Freunden Geschenke überreicht.

### 3.1.4 Hinrichtung der Orkfrau

Charaktere werden eingeladen bei der Verhandlung der Orkfrau anwesend zu sein. Ihr wird vorgeworfen an einem Komplott gegen die Stadt beteiligt gewesen zu sein und die falschen Götter angebetet zu haben. Die Verhandlung wird schnell und in Östlich geführt. Die Orkfrau versteht nichts. Sie wird zum Tode durch den Strick verurteilt. Im Hof des Schlosses wird sie dann hingerichtet. Der Henker fragt vor ihrer Hinrichtung noch, ob jemand gewillt ist die Orkfrau durch Heirat von ihrem Schicksal zu erlösen.

### 3.1.5 Bemos-Tee

#### Almax Frau und der Tee

Sandorian wird von Almax Frau zum Tee eingeladen. Sie eröffnet ihm, dass Sie starkes Interesse an Bemos-Tee hätte. Dieser Tee lässt Elfen ihre vorhergehenden Erfahrungen in Sachen Sex vergessen und gibt ihnen somit die Möglichkeit ihre Sexualität neu zu entdecken.

#### Aufpasser für Almax Sohn

Sandorian bringt den Tee vorbei und wird dann von ihr gebeten den Sohn doch auf eine Reise für ein paar Tage mitzunehmen, damit sie den Tee auch ausgiebig genießen können. Er muss ihr versprechen gut auf ihn aufzupassen. Ihr Sohn ist ein heißblütiger Tollpatsch, der von einer gefährlichen Situation in die nächste stolpert.

#### Locinda und der Tee

Versucht den Tee mit Locinda. Doppelte Wirkung (menschlich und elfische) für Locinda.

### 3.1.6 Babté's alter Bekannter

Babté trifft einen alten Bekannten. Er ist Karawannenwächter, heißt Bephalamé und ist mit einer Karawane auf Durchzug. Er ist 27 Jahre alt, 167cm groß, hat eine schlanke Statur, ist ein bisschen Macho, hat lange schwarze Haare und einen Vollbart. Er bietet ihr an, doch mit dem Handelszug mitzukommen nach Turentrutz. Er ist aus dem gleichen Gebiet wie Babté und versteht aber ihre Position.

Der Handelszug wird von den Orkräubern überfallen und Bephalamé stirbt bei dem Überfall. Je nachdem, wie sich Babté entschieden hat muss hier weitergemacht werden.

### 3.1.7 Martin und Kerstain

Heilerin trifft in Sorglam ein. Sie ist vom Konvent der Taube. Sie hat Interesse an Martin.

### 3.1.8 Martin für Tod erklärt

Bei der Rückmeldung bei dem Herrn der Wache = Oberster Offizier Fritz Schlachterer stellt sich heraus, dass Martins Dienstzeit mit dem Jahre 33 eigentlich schon abgelaufen ist. Er ist als Tod gemeldet und sein Name steht auf einem Denkmal im Thorfinn Pass. Seinen Eltern wurde für seinen Tod Ausgleichszahlungen in Höhe eines Jahresgehaltes ausbezahlt (3000p). Wenn er wieder unter den lebenden weilen will und seine Personenukunde braucht, müssen Ausgleichszahlungen zurückgezahlt werden, der Denkmalsname muss entfernt werden und dies von einem Offizier bestätigt werden, dann wird die Personenukunde wieder ausgestellt. Ansonsten bleibt ihm nur die Jahr-und-Tag-Regelung um eine neue Personenukunde zu bekommen. Eltern von Martin sind Peter und Marta Koglbaur aus Wilbur.

## 3.2 Karl der Dicke

#### Dem's Kopfgeld

Sandorian und Dem werden vom Adeligen (Grellus) zur Rede gestellt. Er hat Wachen in großer Zahl bei sich. Dem wird ein Steckbrief gezeigt mit seinem Gesicht und seiner Beschreibung. Baron Karl der Dicke sucht ihn auf diesem Steckbrief, der an alle Städte in Ramek verschickt wurde nach Dem. Belohnung ist 1000p tot oder lebendig. Er zeigt ihnen auch einen zweiten Steckbrief von Silvia, wenn sie ihn von Dem's Unschuld, bzw. dem Irrwitz von Karl überzeugen können.

Wenn Grellus schon den Nutzen der Beiden gesehen hat, bietet er ihnen Unterschlupf an. Wenn sie es schaffen 1 Jahr und 1 Tag in Sorglam zu leben und der Gemeinschaft von Nutzen sind, stehen sie ab dann unter seinem persönlichen Schutz. Sie könnten sich das verfallene Haus wieder herrichten und darin wohnen (Ratten und Untote)

#### Assasinenzwischenfall

Zwei Assasinen (schwarze Kleidung, Dolche mit Gift) überraschen Dem.

### 3.3 Der entlaufene Königssohn

#### 3.3.1 Treffen mit Michael Perengar

Abenteurer treffen auf Michael Perengar (Alter 23), einen schwächlichen, jungen Söldner. Er hat eine Glatze und einen blonden Dreitage-Bart. Er ist 1,80m groß und von durchtrainierter Statur. In Wahrheit handelt es sich um den verlorenen Königssohn, der verkleidet durch das Land reist. Er würde den Abenteurern gegen einen gerechten Teil der Beute helfen, die Burg auf dem Knochenhügel einzunehmen. Er trägt eine zusammengestöpselte Plattenrüstung. Schaller, Brustplatte und Schoß sind aus blank poliertem Eisen gefertigt, wogegen die Gliedmaßen noch aus altem grünspanigem Bronze bestehen. Er will nach und nach seine Rüstung aufbessern, aber derzeit hat er für ein weiteres Teil kein Geld mehr. Michael trägt ein Bastardschwert und ein Wappenschild bei sich. Außerdem besitzt er eine Armbrust und eine Lanze. Er reitet ein braunes Kavalleriepferd. Irgendwann fragt er nach dem Grund der Gruppe hier zu bleiben und nicht weiter zuziehen. Er sollte von Dem von dessen Verbindung zu Silvia erfahren, muss aber nicht, da Silvia ihm das auch später erzählen kann.

#### MICHAEL PERENGAR

	Nor.		Wert
ST:	17	Bew.:	3
KO:	9	LP:	11
GR:	12	AP:	26
IN:	16		
MA:	18	SCH:	+1W4
GE:	11	Ge-Kl:	3
AU:	16	Gr-Kl:	2

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	8	4
Linkes Bein	5-8	4-6	8	4
Unterleib	9-11	7-10	12	4
Brust	12	11-15	12	5
Rechter Arm	13-15	16-17	8	3
Linker Arm	16-18	18-19	8	3
Kopf	19-20	20	12	4

Waffe	SR	AT/PA%	Schaden	RS
Faust, R	8	52/28	1W3+1W4	(3)
Dolch, R	8	36/18	1W4+2+1W4	8
Bstrdschw., 1H R	7	100/28	1W10+1+ +1W4+7	18
Lanze(ber.)	5	46/-	1W10+1+ +1W4+3W6	10
Armbrust, schw.	3	42/8	2W6+2	10
Wappen- schild, L	8	18/74	1W6+1W4	12

**Fertigkeiten:** Klettern 43%, Reiten 64%, Rhetorik 50%, Handwerk: Steinbearbeitung 30%, Menschenkunde 35%, Schätzen 27%, Weltkunde 35%, Brettspiele 77%, Zeremonie 28%

**Sprachen (Spr./LS):** Östlich 67/14%, Wolfisch 29/0%

**Magie:** Animismus (90% - BL): Heilen I, Verletzen (1); Göttlich (Artor): (3x) Blitz 1

**Rüstung:** Zusammengestückelte Plattenrüstung aus Bronze und Stahlplatten. Schaller, Brustplatte und Schoß sind aus Stahl, Arm- und Beinzeug aus Bronze.

**Besondere Gegenstände:** Kavalariepferd, Sattel, Zaumzeug, Bastardschwert und Dolch aus Stahl, Anhänger mit Kristall (6 MP Matrix), Heiltrank (1W6+2), 696p

**Anmerkungen:** Wenn Michael Perengar auf Abenteuerreisen geht, hat er folgende Sprüche auf sich zaubern lassen: Lebenshaut, Zauberresistenz 7, Geisterresistenz 7, Schadensverstärkung 7 auf Bastardschwert, Beschleunigen 4 (-2 GE-Klassen, Maximale Bewegung 7). Jeder dieser Sprüche hält mindestens einen Monat.

#### 3.3.2 Meldung: Königssohn verschwunden

Der Königssohn (Raffael von Ramek) von Ramek ist verschwunden. Nachdem die Tochter des Königs (Rufus Karmann el Ademi) von Sur zu Besuch kam um mit ihm verheiratet zu werden, hat der König das Weite gesucht. Hargor und Marlist müssen deshalb nun die Geschäfte des Reiches wieder führen. Die Beziehungen zwischen den Königreichen sind nun angespannt. Der Königssohn wird verzweifelt gesucht.

#### 3.3.3 Michael und Babté

Interesse von Michael an Babté verschwindet, sobald er erfährt, dass Babté unfruchtbar ist.

#### 3.3.4 Michael zieht weiter

Nachdem die Schlacht um den Kahlen Hügel entschieden ist. Zieht Michael weiter. Michael soll nur bevor Silvia auftaucht einmal mit den Abenteurern unterwegs gewesen sein und sich mit ihnen angefreundet haben. Er ist ein sehr unkomplizierter, umgänglicher und sympathischer Kerl, den die Beiden (Dem und Sandorian) ins Herz schließen sollten.

### 3.3.5 Eintreffen von Silvia

Silvia, die frühere Freundin von Dem trifft in Sorglam ein. Es soll sich herausstellen, dass Dem und Silvia gute Freunde sein können, aber in wichtigen Punkten nicht übereinstimmen. Dem kann Silvia nur als Busenfreundin sehen, aber eine Beziehung klappt nicht. Vielleicht haben sie sogar Sex miteinander und stellen es erst danach fest. Dem stellt in dem Fall fest, dass das, was er sich über die Jahre mit ihr so vorgestellt hat gar nicht zutrifft. Zwickt und zwackt halt immer dann, wenn Dem es so macht, wie er es sich erträumt hat. Mal ist er zu grob und mal zu sanft.

Silvia stellt das gleiche fest und möchte Dem deshalb als Freund haben aber nicht als Geliebten. Sie haben eine innige, liebevolle Beziehung, die aber eher freundschaftlicher Natur ist. Sie können trotzdem noch sporadisch Sex haben.

#### SILVIA

##### Kurzbeschreibung:

19 Jahre, braunhaarig, grüne Augen, flachbrüstig, gut gebaut, nette Erscheinung

	Nor.		Wert
ST:	9	Bew.:	3
KO:	12	LP:	12
GR:	11	AP:	21
IN:	16		
MA:	12	SCH:	-
GE:	18	Ge-Kl:	2
AU:	16	Gr-Kl:	2

Trefferzone	NK	FK	RS	TP
Rechtes Bein	1-4	1-3	0	4
Linkes Bein	5-8	4-6	0	4
Unterleib	9-11	7-10	0	4
Brust	12	11-15	0	5
Rechter Arm	13-15	16-17	0	3
Linker Arm	16-18	18-19	0	3
Kopf	19-20	20	0	4

Waffe, SR, AT%, PA%, Schaden, RS

##### Fähigkeiten:

Gewandtheit/Parade(+7):  
 Handhabung/Angriff(+14):  
 Heimlichkeit(+5):  
 Kommunikation(+10):  
 Wahrnehmung(+8):  
 Wissen(+6):

### 3.3.6 Königswachen suchen Königssohn

Königswachen in Sorglam, die den Königssohn suchen. Kundgebung vor dem Schloss zu der alle Einwohner gebeten werden. Beschreibung: Gepflegte Erscheinung, blondes, lockiges, schulterlanges Haar, 23 Jahre, schlank. (vielleicht Telegraphie-Bild)

### 3.3.7 Michael ist wieder da

Michael ist wieder in Sorglam. Michael lernt Silvia kennen und beide fangen das flirten an. Da Michael um die Verbindung von Dem und Silvia weis, holt er sich bei ihm auch den Freibrief für die Beziehung.

### 3.3.8 Festnahme von Michael

Michael wurde von der Wache des Königs abgeführt, die in der Frühe ins Gasthaus kamen. Sie haben nur nach Michael Perengar gefragt, der Wirt als Königstreuer hat ihnen das Zimmer gezeigt und sie haben den wild um sich schlagenden Michael abgeführt. Silvia ist am Boden zerstört und will losziehen um ihn zu befreien.

### 3.3.9 Michael/Raffael gibt sich zu erkennen

Bei der Befreiung: Bevor jemand zu Schaden kommt, gibt Michael sich als Königssohn zu erkennen. Er muss sich seinen Aufgaben im Königshaus wieder stellen. Er macht Silvia mit einem Kniefall den Heiratsantrag. Silvia willigt Tränen überströmt ein.

### 3.3.10 Am Hof zu Tarmin Gu

Klärung, Empörung und Ernüchterung am Hof in Ramek. Schließlich akzeptieren die Eltern aber die Entscheidung ihres Sohnes und willigen in die Hochzeit ein.

## 3.4 Disch Karun's Schwert

### Orkanführer und das Dämonenschwert

Orkanführer erkennt das Dämonenschwert, deutet darauf und versucht es mit Hilfe seiner Schamanen an sich zu bringen. Nötigenfalls trennt er Dem's Arm ab. Der Orkanführer flieht mit dem Hauptschamanen, sobald er das Dämonenschwert hat um eine neue Armee aufzubauen.

**Dem's Visionen von Disch Karun's Schwert**

Teil 1: Vision vom schwarzen Ork: Höhle, Nordschildorks, blutige Bresche, killt einen Ork, Schwert drei-viertel rot.

Teil 2: Sieht den Ork einen anderen Ork erschlagen, Schwert wird Blutrot, Ork windet sich wie im Geisterkampf, Ork wachsen gebogene Hörner.

**3.5 Dem's Visionen****Vision von Locindas Tod**

Sobald Dem die Stufen zum Orkanführer sieht, erinnert er sich an einen Traum in der letzten Nacht, dass Locinda durch fünf Speere am anderen Ende der Treppe getötet wird. Einer der Speere fährt ihr direkt durch den Kopf, die anderen schlagen auf der Brust (2) auf dem rechten Arm und dem linken Bein ein. Bis auf dem im Kopf verblassen danach alle Speere.

**Vision des Todes von Babté's Freund**

Vision während des Tages, wacht auf und weiß, dass ehemaliger Freund (Karawanenwächter) von Babté gestorben ist durch einen Orkpfel durch den Schädel.

**Vision vom Tod Locindas**

Sieht Tod von Nahestehenden (Locinda am Lager bei den Orks).

**Vision von Disch Karun's Schwert**

Siehe Disch Karun's Schwert.

**3.6 Zauberspruch - Formen von lebendem Holz****Hinweis auf einen alten Zauberspruch**

Sandorian findet ein Buch, in dem ein Zauberspruch beschrieben wird, mit dem lebendes Holz geformt werden kann. Dieser Spruch wird von den Ents gehütet.

**3.7 Babté's Animismusunterricht****Almax Unterrichtsangebot**

Almax, der Druide des Dorfes besucht Babté und erzählt ihr, dass die Geister ihn gebeten haben, sie zu unterrichten. Die Geister haben Interesse daran, dass Babté dem Animismus treu bleibt. Er gibt ihr den Hinweis, möglichst jeden Gegner zunächst mit Hilfe der Geister anzugreifen. Almax wird sie, sobald sie sich darauf einlässt, mit den normalen üblichen Geschenken, unterrichten. Auch weitere Dienste gibt er ihr dann verbilligt.

**Lernen des ersten Zaubers von Almax**

Fokus wird mit Almax entwickelt. Dann muss sie die Senke in den Kieselhügeln aufsuchen und eine Nacht in einer bestimmten Höhle verbringen. Der Zaubergeist wird sich in der Nacht dann nähern, sich zu erkennen geben und den Geisterkampf einleiten.

**Ausbildung bei Almax**

Muss ausgebildet werden um die Grundfähigkeiten eines Schamanen besser zu können.

**3.8 Babté's Gefolge****3.8.1 Treffen auf Seraphne**

Seraphne, eine kleine (172cm, 55kg, 20 Jahre) Nomadin von sehr schlanker Statur mit schwarzen, Po-langen Haaren, dunkelbraunen Augen und den weiten wallenden Gewändern der Nomaden trifft Babté. Sie ist bewaffnet mit Krumschwert und Kurzbogen und reitet auf einem schwarzen Hengst. Als sie Babté's Namen erfährt, vergewissert sie sich noch einmal („Bist Du DIE Babté, die vor nicht allzu langer Zeit im Streit von der Sippe gegangen ist?“) und fällt dann vor ihr auf den Boden. Sie erzählt Babté, dass sich eine zweite Sippe gebildet hat, die sich „Babté's Gefolge“ (Hält sich im Dorf Selenara auf.) nennt. Sie sind davon überzeugt, dass die Zeit für einen Umbruch gekommen ist. Die meisten der Sippe sind wie Babté ausgezogen und haben als Erkennungszeichen einen schwarzen Hengst mit weißer Bluse (entweder als Tätowierung oder als Schmuckstück).