

Das Abenteuer beginnt am 22. Feuermund (Ingerimm) 1022 BF.
[2023-02-21]

Rosarion Barax Sohn Brief an Platina (2023-03-21)

Klamm am Senkwald den 27. Feuermund, 1022 nach
Bosparans Fall

Verehrte Meisterin Platina Tochter der Pyrite

*Ich hoffe dieser Brief findet Euch wohlauf. Möge
Angroschs Feuer immer hell in Euch brennen.*

*Wenige Tage nur sind vergangen seit ich von Euch
scheiden musste, doch schon drängt mich der Sinn Euch
zu schreiben. Mit meinen Gefährten der Baronin und
Schwertgesellin Arjena Desidera Fernandez samt
Hündchen Fenja und der Gelehrten Zoe Winterkalt zogen
wir aus um merkwürdigen Vorkommnissen um
Wolfsangriffe und Gerüchten über dunkle Pläne der Orks
nachzugehen.*

*Unterwegs stießen zu uns bald auch der tapfere
Hundeführer Sordolax, Thalax Sohn und der wehrhafte
Kuwin, Niemandes Sohn begleitet von zwei treuen
Hunden, ausgesandt die Vorkommnisse zu untersuchen.*

...

*Am 26. Feuermund, dem zweiten Tag unserer Suche kam
es schließlich zu dem bereits befürchteten Angriff. Ein
Rudel Silberwölfe, wohl zehn Tiere stark, hatte sich
unbemerkt genähert und zögerte nicht uns zu
bestürmen. Umzingelt und ohne Deckung blieb uns nur
eiserner Kampfeswille wollten wir hier bestehen. Die
Baronin aus dem Süden stellte ihre Fechtkunst unter
Beweis und glänzte mit ihren eleganten Paraden mit
scharfem Schwert und mächtigem Schild. Die gelehrte
Zoe Winterkalt brillierte mit ihrem edlen Bogen. Kuwin
machte mit seinem Speer seiner Ambosszwergischen
Sippe alle Ehre indem er sich sogleich den Bestien
entgegenwarf und bis zuletzt keinen Finger breit wich.
Auch der Hundeführer Sordolax - obgleich nur mit einem
Dolch bewaffnet - erwehrte sich tapfer mit seinen
Hunden. Wir mussten allesamt hässliche Bisse der
reißenden Ungeheuer ertragen, doch wichen wir nicht
und konnten schließlich triumphieren. Die
bedauernswerte Frau Winterkalt traf es am härtesten,
schwer verletzt überlebte sie den Angriff der Raubtiere
nur knapp und musste zu Boden gehen. Doch auch ich
steckte neun Bisse ein und konnte mich kaum noch auf
den Beinen halten. Keiner der Gefährten kam
unbeschadet davon. Wir streckten schließlich sechs der
zehn Bestien nieder und nachdem der größte und
wildeste Untier erlegt war, suchte der Rest des Rudels
endlich das Weite.*

*Ich lege Euch einen Reißzahn des Scheusals bei, zum
Beweis das ich nicht fabuliere.*

*Nachdem wir unsere Wunden versorgt und ein
brauchbares Lager für die Nacht gefunden hatten, fand
die tapfere Arjena nahebei den Bau des Rudels mit 3
Welpen. Wir überlegten was zu tun sei, doch die
großherzige Arjena entschied die Jungtiere leben zu
lassen und später kehrten dann tatsächlich auch zwei
Wölfe zurück zum Bau, während wir einen weiteren
verendet fanden.*

*Arjena und Sordolax - weniger geschwächt als wir
anderen - erkundeten sogar noch die Umgebung und
fanden ein paar heilende Kräuter. Blätter der Holbeere
waren es wohl, doch anders als die gelehrte Frau
Winterkalt verstehe ich nichts von solcherlei Dingen, sie
halfen uns jedoch sehr. Besonders da die Zauberin -
gebeutelt durch ihre Wunden – nur schwerlich ihre
vielfältige Heilkunst nutzen konnte.*

*So erholt zogen wir langsam weiter durch die Klamm in
Richtung Senkwald, wo wir am Abend des 27.
Feuermundes noch einmal rasteten. Arjena schalt mich
ob meiner allzu ungestümen Kampfweise die mir so
viele Wunden eingetragen hatte und sicherlich viele
hässliche Narben auf meinen Armen zurücklassen wird.
Obschon meine Kampfeslust vom Angrosch gefälligen
Feuer in meinem Herzen herrührt das die Großlinge
schwerlich verstehen werden und ich die Narben mit
Stolz tragen werde, wollte ich doch den Rat meiner
kampferfahrenen Gefährtin nicht abschlagen und Kuwin
und ich vergnügten uns ein wenig mit Waffenspiel bevor
wir uns zur Ruhe legten.*

*Bei meiner Nachtwache bemerkte ich dass die Baronin
sich im Schlafe wälzte und murmelte, nicht nur wie es bei
Menschen üblich ist, sondern weit schlimmer. Sie
erzählte mir von einem magischen Amulett dass sie
trage und in der eine Art Geist lebe der sie fortwährend
quält. Merkwürdig wie wenig die Kurzlebigen von
solchem Zauberwerk lassen können obschon sie wohl
manche Gefahr bergen.*

*Solcherlei Drachenwerk erfüllt mich natürlich mit Sorge -
nicht zuletzt um meine treuen Gefährten selbst - doch es
scheint dass sie noch viele nicht offenbarte Geheimnisse
bergen und bin festen Willens nicht zu weichen oder
mich schrecken zu lassen.*

*Meine Wunden beginnen sich endlich zu schließen und
morgen werden wir frischen Mutes in den Senkwald
aufbrechen um den Orks auf die Schliche zu kommen.
Diesen Brief werde ich Euch baldmöglichst zukommen
lassen.*

*Angroschs Segen wünscht Euch Euer treu ergebener
Rosarion, Barax Sohn*

*der sich schon danach sehnt eines Tags wieder mit zarter
Stimme Blümchen gerufen zu werden.*

Rosarion und die fünf Drachentöter

Fünf zogen aus um zu Helden zu wachsen
sie wussten nicht um des Übels Ort.

Der Drache wollt ihre Knochen knacksen
und wartet listig in seinem Hort.

Jene aus der Fremde die führt mit dem Schwert,
zu Unrecht verfolgt und verborgen sie reist,
doch trotz aller Unbill die Schwachen sie ehrt
und sorgt für das Hündchen das Fenja heißt.

Zoe gelehrt und kühl wie der Winter
mit Blitz und Pfeil und magischer Ranke,
der Drache ward blind und tobte nicht minder
doch hielt ihn der Zauber in enger Schranke.

Auch Kuwim der Feste und Sardolax ohne Reue
taten ihrn Teil mit zwergischer Treue.

Rosarion der den Todesstoß tat,
sein Schwert säte eine blutige Saat.
Traf Schuppen und Leib und den schrecklichen Schweif
und fällte den wütenden Drachen sogleich.

Sie fanden den Hort und ahnten nichts,
denn der Drache war listig und tarnte sich.
Doch furchtlose Tat gegen furchtbare Macht
den Sieg errang und die Bestie erlag.

Rosarion brachte den Schädel dar,
zur Zierde der Liebsten vor Zwergenschar.

Rosarion der den Todesstoß tat,
sein Schwert säte eine blutige Saat.
Traf Schuppen und Leib und den schrecklichen Schweif
und fällte den wütenden Drachen sogleich.

So ernten sie Ehre, der Drache ist tot,
drum trinket zur Freude und ganz ohne Not.

Antwortbrief aus Koschim bzgl. Arjenas Anfrage

Habe die Anfrage zwei Mal gelesen, keine Ahnung, was
das Meiste bedeuten soll. Ein Thursis Scaevolla ist hier
nicht bekannt.

Das Angebot, ein Werkstück von Hargaschs Sohn
zurückzugeben, nehmen wir aber dankbar und demütig
an. Seid willkommen in Koschim, Zwergenfreundin.

Zur Prüfung des Werkstücks bitte bei Dobsche Eisenbart
auf dem Schmiedemarkt einfinden.

Wie erbeten, wird Zugang zur Bibliothek gewährt. Zu
diesem Zweck in der Zentralen Halle bei Laurax Linoschs
Sohn einfinden. Etwaige Informationen bezüglich
Harbaschs Schmiede ebenfalls hier hinterlegen.

Vanada Jornas Tochter

Brief in Miras Arbeitszimmer (Rogolan)

*Mein guter Freund Pogolosch,
angesichts der unersetzlichen Arbeit, die die
Priesterschaft in Koschim für unser aller Wohl leistet,
scheint es nur angemessen, diese erneut mit einer
bescheidenen Spende zu würdigen. Eure getreuen Tharin
und Thurin werden in den nächsten Tagen zwei
Smaragde aus dem Schliff von Igelne Iridines Tochter
mitbekommen, wie sie dieser Tage nicht mehr zu
bekommen sind.*

*Auch möchte ich meine Freude und meinen Dank
ausdrücken, dass es euch gelungen ist, Adbrags Sohn
den verrückten Kopf zurecht zu rücken. Unsere Familie
gehört zu den glühendsten Unterstützern des
Bergkönigreichs, aber auch wir können nicht all unseren
Nachwuchs dieser vermaledeiten Echse entgegenwerfen.
Vor allem, solange es keinen echten, neuen Plan gibt, wie
gegen sie vorzugehen wäre.*

Mira Mutolas Tochter für die koschimer Mirschag-Sippe

Die 5 Passierscheine

Alaric Sturmbrecher†

Elsbeth Wiesenfeld

Elise Weber alias „die Klinge“ (entkommen)

Adelar Falkenrath†

Gunnar Eichenwaldt (gefangen)

Zettel von Josold

Ein tapferes Herz und eine feste Hand sind ein wahrer
Schatz – und zweifellos gebühren dir beide. Doch zu
häufig galten zuletzt deine Schritte Löwin und Schmied,
zu selten geworden der Tanz im Schatten. Nun denn, ein
Vogel ist's, der nun dein Geschick fordert, wenn du
bereit bist, dich nicht vollends abzuwenden. Ein Vogel –
kein wilder, doch ein kostbarer, sanft gefasst in Metall
und verborgen vom Hausherrn selbst. Zum Bankett wird
er sein Versteck verlassen, zur Freude des Ehrengastes
präsentiert, um danach wieder dorthin zurück zu
kehren. Nimm ihn dir und sei gewiss, dass es sich lohnt.
Was einem treuen Löwen und einem standhaften
Schmied vielleicht verborgen bliebe, ist einem Fuchs
stets ein verlockend Kleinod. Ein Preis dafür sei dir
gewiss.

Brief von Domedna, Schatoras Tochter an Rosarion

Liebster Bruder Rosarion,

ich hoffe, dieser Brief erreicht dich in guter Gesundheit und frohem Gemüt, so strahlend und unbeugsam wie das Erz in unseren Minen. Es ist schon eine Weile her, seit wir das letzte Mal voneinander gehört haben, und ich vermute, deine Ausbildung hat dich weit von unseren heimischen Hallen geführt.

Die Kunde deines heldenhaften Sieges über den Geißel des Kosch hat selbst die tiefsten und entferntesten Ecken aller Lande erreicht. und deine Tat hat nicht nur deinen Namen in die Annalen unserer Geschichte eingraviert, sondern sicherlich auch einen beträchtlichen Schatz in deine Hände gelegt. Wie stolz Vater gewesen wäre, dies zu erleben, und wie mein und Mutters Herz vor Stolz schwillt, wenn wir deinen Namen hören!

Diese Nachricht hat in mir ein Feuer der Hoffnung entfacht, und so wende ich mich nun mit einer Bitte an dich, die mir sehr am Herzen liegt. Wie Du weißt, habe ich immer davon geträumt, mein Wissen und meine Fähigkeiten zu erweitern, um über das reine Handwerk hinauszuwachsen. Mein größter Wunsch ist es, die Kunst des Schreibens zu meistern, eine Fertigkeit, die in unserem Volk selten, aber von unschätzbarem Wert ist. Nach langem Suchen und einigen Rückschlägen habe ich die Zusage der gepriesenen Schreiberin Wilimai Weidenheide in Beilunk erhalten, unter ihrer Anleitung zu studieren. Diese Gelegenheit ist einmalig und könnte das Tor zu einer Zukunft sein, von der ich bisher nur zu träumen wagte. Jedoch steht ein Berg vor mir, den ich allein nicht überwinden kann – die Kosten für meine Ausbildung. Es ist mir nicht leichtgefallen, diesen Brief zu schreiben und dich um Hilfe zu bitten, doch in meinem Herzen weiß ich, dass du die Bedeutung von Träumen und das Streben nach einem höheren Ziel verstehst. Wärest du bereit, mir den Betrag von 20 Dukaten beizusteuern, der für den Beginn meiner Ausbildung bei Wilimai nötig ist?

Ich vertraue darauf, dass du meine Bitte verstehst und erwägst, mir in dieser entscheidenden Phase meines Lebens beizustehen. Unabhängig von deiner Entscheidung wirst du stets meinen tiefsten Respekt und meine unerschütterliche Liebe haben. Ich freue mich darauf, bald von dir zu hören und hoffe, dass wir uns wiedersehen können, um unsere Erfolge und Träume miteinander zu teilen.

In geschwisterlicher Liebe, deine Domedna

Brief von Rosarion an Domedna, Schatoras Tochter

Teuerstes Schwesterlein,

es tut so gut zu hören dass der Funke Angroschs heiß glühend in Dir brennt und Du Dich entschlossen hast einen ebenso schwierigen wie ungewöhnlichen Weg zu gehen und Dichterin zu werden. Natürlich hoffe ich mit Dir dass Du nicht nur großartige Kunstfertigkeit erreichen kannst, sondern auch den damit einher gehenden verdienten Ruhm erlangen wirst.

Die Eleganz Deiner Zeilen und die geschickten Bauchpinseleien meiner Eitelkeit zeigen mir die vortrefflichen Aussichten Deiner Entscheidung. Wie süß klingen mir deine Schmeicheleien im Ohr und wie bereitwillig machen sie mich dir die gewünschte Unterstützung zu gewähren. Mögen alle Deine Leser so tief von Deinen Werken berührt werden wie Dein Dir ergebenes Brüderchen es schon jetzt von deinem Brief ist.

Was mich selbst und meine Taten angeht, stehen die Dinge nicht ganz so rosig wie du es beschrieben hast. Zwar habe ich in kurzer Zeit eine gewisse lokale Bekanntheit erreichen können, aber dies auch nur weil ich mich überall als selbstloser und hilfsbereiter Freund gezeigt habe. Meine doch so einträglichen Phex-gefälligen Fähigkeiten mussten dahinter leider zurückstehen. Zudem rinnt der materielle Erfolg meiner Taten mir nur allzu schnell durch die Finger, so dass ich mich jetzt wohl wieder mehr um mein Gewerk denn meine Lust auf Ruhm und Abenteuer kümmern muss. Aber sei frohgemut, dein Brüderchen wird seinen Weg wohl finden, du kennst ja meine Strebsamkeit und unerschütterliche Zuversicht.

Außerdem habe ich zwei fähige Großling-Gefährten gefunden, eine adlige Schwertmeisterin aus Almada und eine Zauberkundige mit allerlei unheimlichen Talenten. Beide haben schon eine größere Vertrautheit im Bestehen von gefährlichen Wagnissen erreicht, aber ich lerne eifrig.

Zu guter Letzt habe ich begonnen eine stolze Angroschna zu umwerben - ihres Zeichens Schmiedemeisterin in der Pfortenburg. Sollte mir Angrosch einen ersten Erfolg und damit mehr Hoffnung in diesem meinem Streben gewähren, werde ich Mutter und Dir mehr berichten, aber ich fürchte wir sind noch weit entfernt den Bund von Feuer und Erz zu schließen.

*Grüße mir die liebe Mutter und den teuren Bruder und möge Euer aller Funke lang und hell glühen
Sei umarmt und geküsst*

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn

Brief von Rosarions Schwester Domedna an ihn

Bruder, mein Fels, mein treuer Hort,
dein Herz schlägt stark, in Tat und Wort.
Mein Traum, so fern, so kühn, so weit,
ward erhellt durch deine Freundlichkeit.
Drum trag dies Zeichen, klein und fein,
geschmiedet, um dein Talisman zu sein.
Feder und Hammer, getrennt durch die Zeit,
so hoff ich doch, dass uns bald Einigkeit freut.

Anbei liegt ein silberner Anhänger (Schmiedehammer)
der das Gegenstück zu ihrem Anhänger (Feder) ist.

Mit einem schwarzen Raben gesiegelt

Mein guter treuer Alrik, einmal mehr muss ich dein
Engagement für unsere Sache wie auch deine
Wortgewandtheit bei übertriebenen Schmeicheleien
loben. Das Bankett ist eine ausgezeichnete Idee, nicht
nur als Tarnung, sondern auch als Gelegenheit. In deiner
Grafschaft, wie im gesamten Kosch, mag es nicht allzu
viele einflussreiche Personen geben, doch es gibt sie.
Und es wäre klug, mit geringem Risiko auszuloten, wer
sich für unsere Sache gewinnen ließe, sei es aus
Überzeugung oder durch andere Mittel. Ich werde
selbstverständlich persönlich anwesend sein, ersuche
dich jedoch, dies ohne allzu großes Aufsehen zu
handhaben. Je weniger Aufmerksamkeit meine
Anwesenheit in höheren Kreisen erregt, desto besser für
uns.

Mit freundschaftlich liebevollen Grüßen WW

Gefunden in Geheimfach im Arbeitszimmer des Grafen;
Gelesen, kopiert und dagelassen, 2024-02-04

Es spricht für eure Finesse, euch in dieser Sache direkt
an mich zu wenden, Graf. Auch wenn dieses Artefakt
sicher keinen Nutzen mehr hat, da sein Erschaffer und
seine Armee längst tot sind, kann es in meinen Händen
eine mächtige Waffe sein. Hargaschs Sohn ist eine
schillernde Persönlichkeit, die hier im Kosch selbst
Hochkönig Angbarosch überstrahlt. Könnte ich eines
seiner Meisterwerke als Erbstück meiner Familie
gefunden haben, würde mir das die Legitimität
verschaffen, nach der auch ihr trachtet. Seien wir in
dieser Sache Geschwister im Geiste und tun was möglich
ist, um einander zu helfen. Ich habe eine ziemlich
genaue Vorstellung, was aus Hluthars Rüstung geworden
ist und werde meine Bemühungen verdoppeln, sie für
euch zu finden. Anbei ein Abschrieb der einzigen Notiz,
die ich finden konnte sowie das ORIGINAL von
Harbaschs Brief. Behandelt es entsprechend.

Rogmadra Vanada groschna Jorna

Anbei liegen ein Abschrieb und eine sehr alte Notiz

Abschrieb Es ekelt mich, die anderen im Krieg
zurückgelassen zu haben. Aber Väterchen mag mir
verzeihen, was hätte ich tun sollen? Wenn Harbasch
höchstselbst mir den Auftrag erteilt, die Laterne zu
seiner Werkstatt zurück zu bringen, wird er hoffentlich
einen guten Grund dafür gehabt haben? Doch ändert
das nichts daran, dass sie jetzt beinahe alle tot sind und
ich nicht bei ihnen war.

Notiz Du mein lieber Kunthul hast die wichtigste
Aufgabe von uns allen. Überleben! Da du die Laterne
hoffentlich bereits in Sicherheit gebracht hast, ist es nun
an dir und deinen Erben, dafür zu sorgen, dass das
Wissen um sie nicht verloren geht. Ich weiß noch nicht
wie, aber falls der Dreizehnhörnte seinen Eid nicht
bricht, wird sie irgendwann den Weg in die richtigen
Hände finden und uns retten.

In einer anderen Handschrift darunter gekritzelt: Es tut
mir leid

Gefunden in Geheimfach im Arbeitszimmer des Grafen;
Gelesen, kopiert und dagelassen

Fels-Inschrift in Richtung Garzjla-Vronn

Vergeblich müht sich des Sterblichen Verstand.
Was kein Herz und keine Zunge fassen kann,
das vermag allein das Auge der Ewigen zu sehen.
Beuge dich ihrer Macht und Weisheit,
denn nur sie kann dich zur Antwort führen.
Ich bin der Anfang, der kein Ende kennt.
Ich bin das Ende, das nie begann.
Wer mich benennt, hat mich verloren.
Wer mich sucht, bleibt ewig blind.
Sag, wer bin ich?
Zeit (oder Tod)

21. Ingerimm

Bevor wir Mutosch aufsuchen, spricht Magister Balthusius nochmal mit Arjena über Etoscha. Er sei nicht sonderlich begeistert davon, dass sie das Haus in eine Festung verwandelt. Wir schauen auch nochmal bei Lena vorbei, die für Arjena den Brief (an Arjenas Vater) schicken soll. Außerdem spricht Arjena sie nochmal auf Arthur an und versucht sie dazu ermuntern, die Beziehung auch in dieser schwierigen Phase nicht fallen zu lassen. Daraufhin verlassen wir die beiden und verabschieden uns am Eingang auch von Etoscha. Jene macht auch keinen Hehl daraus, von wem sie sich hier verabschiedet und nennt dabei laut Arjenas Namen.

Nun besuchen wir Mutosch, den wir mitten in einer Predigt antreffen. Wir warten etwas, merken aber bald, dass die Predigt so schnell kein Ende finden wird. Somit gehen wir in einer kleinen „Pause“, in der das zu schmiedende Metall wieder erhitzt wird, auf Mutosch zu und bitten ihn um eine kleine Unterredung. Dem stimmt er zu und wir erzählen ihm die Situation unter Gratenfels in Ambrossim. Diese Neuigkeit kann er kaum glauben, aber er wir überreden ihn, sich die Situation dort unten einmal mit eigenen Augen anzuschauen. Kaum sind wir dort unten angekommen, springt der Geweihte auf einen erhöhten Sockel und hält eine Rede, die mit der Ernennung der dort lebenden Zwerge zu „Söhnen und Töchtern der Treue“ schließt.

Nachdem wir also die Verantwortung über dieses Volk Mutosch übergeben haben, beginnen wir unsere Vorbereitung für den Weg nach Koschim. Mit Ausrüstung und Proviant beginnen wir unseren Weg nach Twergentrutz und da wir jetzt mehrere Wochen von der Bildfläche verschwunden waren, hoffen wir auch keinen Patrouillen von Bannstrahlern auf der Reichsstraße zu begegnen. Es zeigt sich allerdings, dass wir damit Unrecht haben und laufen schnurstracks in eine solche Truppe von Praios-Anhängern. Dem Anschein nach sind sie nicht mehr die fittesten, trotzdem scheinen wir bei ihnen doch so viel Aufmerksamkeit zu erregen, dass einer der Geweihten auf uns zutritt und mich fragt, was man uns beiden merkwürdig finden könnte. Da neben mir die gesuchteste Person des Kosch stand und ich die Männer und Frauen des Ordens nicht direkt darauf aufmerksam machen wollte, kam ich mit der doch recht ehrlichen Ausrede, dass ich ja eine Gelehrte bin und meine Kleidung in dieser Hinsicht vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig ist. Er droht mir noch Konsequenzen an, aber er hat zu unserem Glück keine große Lust sich zu diesem jetzigen Zeitpunkt weiter mit uns zu beschäftigen. Also können wir unseren Weg fortsetzen und kommen unbehelligt in Twergentrutz an.

Mit der Ankunft in der Stadt beginnt Arjena wieder den Illusionstrank zu verwenden, um ihr Aussehen meinem anzunähern. Wir fragen einen herumstehenden Passanten, ob er uns den Weg zu jemanden zeigen kann, der uns unsere Fragen zur zwergischen Geschichte beantworten kann. Die Antwort ist, dass wir uns am besten an einen der alten Priester in Koschim wenden sollten. Wir versuchen also erst mal in die Pfortenburg zu kommen, die Koschim von Twergentrutz trennt. Am Tor der Burg werden wir von Wachen nach allerhand Informationen gefragt. Der Name Schwarza Faust beginnt überraschenderweise ihr Interesse zu wecken und wir werden sofort mit ihrem Vorgesetzten in Kontakt gebracht, welcher wiederum nach allen Informationen fragt und uns dann zum Kommandanten der Burg bringt. Hier beginnt das Spiel wieder von vorne, aber der Kommandant zieht sofort die Verbindung zwischen der gesuchten Baronstochter und der Person, die hier vor ihm steht. Allerdings scheint ihn das weniger zu interessieren und so lässt er Arjena die komplette Geschichte zu Garzjla-Vronn, Schwarza Faust und Harbasch erzählen. Entweder glaubt er uns unser Anliegen oder er erfreut sich einfach nur an unserer Fähigkeit, mehrere zwergische Namen zu einer halbwegs sinnvollen Geschichte zu verbinden. Jedenfalls dürfen wir unser Anliegen zu Papier bringen und verspricht es an die Verantwortlichen für den Einlass nach Koschim zu übermitteln. Auch an dem außergewöhnlichen Schild von Arjena hat der Kommandant Interesse und bietet Arjena an, dass sich die Festungsschmiedin dem Schild mal annehmen kann.

Somit treten wir raus auf den Hof der Burg. Dort sehen wir auch die Festungsschmiedin Platina, die allerdings von einer Traube Angroschim umringt ist. Allerdings kommt einer der Hilfgesellen auf uns zu und nimmt uns den Schild ab. Er bringt ihn Platina, die uns gleich selbst sehen will. So erzählt Arjena der interessierten Schmieden, wie sie an den Schild gekommen war. Außerdem lässt Platina sonst auch alles stehen und liegen, um die Reparatur des Schildes vorzunehmen. Da wir nicht vorhaben, die Stadt zu verlassen, bevor Arjena ihr Schild wiedererlangt, suchen wir uns eine Herberge in Twergentrutz. Wir kommen in „der verbogenen Gabel“ unter und hören uns in unserer freien Zeit um, ob wir nicht Hinweise auf den Verbleib des „Herz des Berges“ finden können. Allerdings gibt es in der Umgebung viele Höhlen und keine Orks, somit kommen wir keinen Schritt weiter. Wir erfahren aber immerhin, dass die Pfortenburg „Angrosch-gesegnet“ sei, was auch immer das heißen mag.

22. Ingerimm

Am nächsten Tag begeben wir uns wieder auf den Hof der Pfortenburg. Dort preist ein gewisser Krysoxax Kendraschs Sohn seine Waffen an, die anscheinend

durch eine Legierung mit Illumium genug leuchten, um im Dunkeln den Weg zu finden. Das zieht auch Arjena in seinen Bann, die sich einer tiefer gehenden Beratung zu diesem Thema unterzieht, aber feststellen muss, dass ihr das nötige Kleingeld fehlt. Allerdings kommt da auch der Hilfsgehilfe von Platina auf uns zu und stellt sich uns erst mal als Rosarion Barax Sohn vor, um Arjena dann dringend davon abzuraten, eine Waffe aus einer so weichen Legierung zu kaufen. Wir holen somit Arjenas Schild von Platina ab und werden dann von Rosarion auf einen Wein in der Schenke des Pfortenburg eingeladen. Dort stellen wir uns dann alle gegenseitig vor und tauschen uns über die Zukunftspläne aus und so kommt es, dass Rosarion uns seine Begleitung anbietet. In Anbetracht der Tatsache, dass wir zwei mit der jetzigen Situation eigentlich total überfordert sind, nehmen wir diese Hilfe auch gerne an. Außerdem weiß Rosarion auch jemanden, dem man mal zu der Geschichte mit dem „Herz des Berges“ befragen könnte. Ein gewisser Hesandor von Leuenfurt soll angeblich seine Ohren überall haben und eventuell auch etwas dazu wissen. Allerdings scheint er auch nur bis zu einem gewissen Grad vertrauenswürdig zu sein, weswegen wir möglichst das Herz an sich nicht erwähnen sollten.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-03-07

25. Ingerimm

Unser Mittagessen in der Taverne der Pfortenburg kam zu einem Ende und wir verabredeten uns zum Sammeln von Informationen vom Magier von Leuenfurt in der Zerbrochenen Gabel. Da der Magier scheinbar in zwielichtigeren Kreisen verkehrte, würde ich nicht bei der Befragung selbst mitmischen, sondern mich nur an einem Tisch in der Nähe aufhalten, um die beiden anderen nicht in Schwierigkeiten zu bringen falls doch etwas schief gehen sollte und um trotzdem mithören zu können. Bis zum Abend erkundeten wir noch ein wenig Twergentrutz.

Zoe und Rosarion trafen sich vor der Schänke und warteten dann auf den Magier. Zoe versuchte das Würfelspiel zu erlernen und entlohnte ihren zwergischen „Lehrmeister“ mit einer Vielzahl an verlorenen Runden ihrerseits, während sich Rosarion im Hintergrund hielt. Ich trieb mich draußen etwas herum und einige Zeit nachdem der Magier eingetreten war begab ich mich dann auch in die Schänke und setzte mich zu ein paar Angroschim, die grade aßen und las halbherzig in meinem Hundeausbildungsbuch herum während ich das Gespräch der anderen verfolgte. Natürlich ließ sich Hesandor es sich nicht nehmen, Zoe währen des Gesprächs weiter zum Würfelspiel zu bewegen um sie auszunehmen. Außerdem versuchte er sie abzufüllen und auszuhorchen. Glücklicherweise war Zoe dann doch trinkfester als er und schaffte es gut ihre Zunge im Zaum zu halten. Sie bekam heraus, dass er der Sohn von

Landadligen aus Weiden war der für sein Projekt, der Forschung an den physischen Unterschieden der Völker vor allem im Bezug auf die Langlebigkeit, vor einem Jahr nach Twergentrutz gekommen war. Zoe erzählte ihm, dass sie Schülerin von Domaris von Atall war und dass sie für ihre Meisterin Informationen über die Orks, die ihren Turm angegriffen hatten sammeln sollte.

Ob diese damit Rachepläne verfolgte oder etwas anderes ließ Zoe offen. Zuerst gab ihr Hesandor nur eher allgemeinere Informationen, wie dass es durchaus schmiedebegabte Orks gebe, die Gravesch anbeteten, der Ingerimm oder Angrosch recht ähnlich, wenn nicht sogar identisch sei. Aber damit erzählte er uns nichts Neues. Orks seinen in der Nähe auf jeden Fall nicht gesichtet worden. Etwas später gelang es Zoe aber ihm zu entlocken, dass es Wildtierangriffe auf der Straße südlich von Twergentrutz gegeben hatte. Diese schien der Kommandant möglicherweise mit Orks in Verbindung zu bringen.

Der Abend klang aus und wir machten uns für unseren gemeinsamen Aufbruch am nächsten Tag (26. Ingerimm) bereit, um dieser Spur nachzugehen. Auf dem Weg erfuhren wir, dass es wohl in der Nähe des östlich gelegenen Trutzwalds zu diesen Angriffen gekommen war und dabei eine Karawane von Wölfen angefallen worden sei. Jetzt wo wir wussten, wo wir suchen mussten, fanden wir Stiefelspuren von der Straße in den Wald, denen wir folgten. Zuerst stießen wir auf einige Pilze mit Wirkung gegen Gifte und anschließend auf die Dame, die sie pflückte. Sie war die Alchemistin von Twergentrutz und scheinbar hatte sie sich häufig mit Kagine in den Haaren, die magische Behandlung von Wunden entschieden ablehnte. Mir kam die Frau seltsam bekannt vor, ich konnte aber nicht zuordnen woher. Sie war misstrauisch, als wir ihr von unserem Plan die Orks und Wölfe zu jagen erzählten, als sie jedoch merkte, dass wir nicht an ihr interessiert waren erzählte sie uns, dass bereits zwei Zwerge vom Kommandanten losgeschickt worden waren, um den Vorfall zu untersuchen. Ich grübelte, ob sie eine Hexe sein könnte und deswegen so misstrauisch war aber ich sah weder ein Tier, noch einen Stab oder Besen.

Wir gingen in die Richtung, die sie uns wies und fanden bald den Hundeführer Sordolax Thalax' Sohn mit seinen beiden großen pelzigen Freunden Sein Begleiter, der etwas übervorsichtige und grummelige Kuwim Niemands Sohn war vollständig in Kette und mittlerweile auch Buschwerk gekleidet und trug einen schweren Speer. Sordolax erkannte meinen Schild sofort und damit auch mich. Als ihm von der Intrige erzählt wurde, wegen der ich gesucht wurde, machte er auf wenig Aufhebens darum und nahm einfach die Hilfe an, die wir ihm anboten. Er meinte außerdem, dass etwas ähnliches schon vor knapp 30 Jahren schon mal passiert sei und

damals wirklich Orks die Wildtiere aus ihrem Lebensraum verdrängt hatten. Es könne also gut sein, dass wir es nicht nur mit einem Rudel sondern vielleicht auch mit mehreren zu tun bekommen würden. Wenn wir Glück hätten wären es nur einfache Gramwölfe, die sich leicht verjagen lassen, falls wir Pech hätten könnte es sich aber auch um Silberwölfe handeln, die deutlich stärker und weniger leicht zu vertreiben seien. Wohl bewusst wie knapp Ovarth vor einigen Wochen dem Berglöwen entkommen war, quartierte ich Fenja in meiner Umhängetasche ein. In meinen Rücken würde ich ohnehin nichts lassen wollen, daher war dort wohl der sicherste Platz in diesem Wald. Sordolax und Rosarion führten uns während Kuwim und ich die klimpernde Nachhut bildeten. Und so bewegten wir uns nach Süden weiter bis es daran ging ein Nachtlager zu errichten. Rosarion flickte Kuwims Kettenhemd und am nächsten Morgen ging es weiter bis wir silberfarbenes Fell zwischen den Baumstämmen aufblitzen sahen.

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-03-21

27. Feuermond (Ingerimm) 1022 BF

Klamm am Senkwald den 27. Feuermond, 1022 nach Bosparans Fall

Verehrte Meisterin Platina Tochter der Pyrite

Ich hoffe dieser Brief findet Euch wohlauf. Möge Angroschs Feuer immer hell in Euch brennen.

Wenige Tage nur sind vergangen seit ich von Euch scheiden musste, doch schon drängt mich der Sinn Euch zu schreiben. Mit meinen Gefährten der Baronin und Schwertgesellin Arjena Desidera Fernandez samt Hündchen Fenja und der Gelehrten Zoe Winterkalt zogen wir aus um merkwürdigen Vorkommnissen um Wolfsangriffe und Gerüchten über dunkle Pläne der Orks nachzugehen.

Unterwegs stießen zu uns bald auch der tapfere Hundeführer Sordolax, Thalax Sohn und der wehrhafte Kuwim, Niemands Sohn begleitet von zwei treuen Hunden, ausgesandt die Vorkommnisse zu untersuchen.

Am 26. Feuermond, dem zweiten Tag unserer Suche kam es schließlich zu dem bereits befürchteten Angriff. Ein Rudel Silberwölfe, wohl zehn Tiere stark, hatte sich unbemerkt genähert und zögerte nicht uns zu bestürmen. Umzingelt und ohne Deckung blieb uns nur eiserner Kampfeswille wollten wir hier bestehen. Die Baronin aus dem Süden stellte ihre Fechtkunst unter Beweis und glänzte mit ihren eleganten Paraden mit scharfem Schwert und mächtigem Schild. Die gelehrte Zoe Winterkalt brillierte mit ihrem edlen Bogen. Kuwim machte mit seinem Speer seiner Ambosszwegischen Sippe alle Ehre indem er sich sogleich den Bestien entgegenwarf und bis zuletzt keinen Finger breit wich. Auch der Hundeführer Sordolax - obgleich nur mit einem

Dolch bewaffnet - erwehrte sich tapfer mit seinen Hunden. Wir mussten allesamt häßliche Bisse der reissenden Ungeheuer ertragen, doch wichen wir nicht und konnten schließlich triumphieren. Die bedauernswerte Frau Winterkalt traf es am härtesten, schwer verletzt überlebte sie den Angriff der Raubtiere nur knapp und musste zu Boden gehen. Doch auch ich steckte neun Bisse ein und konnte mich kaum noch auf den Beinen halten. Keiner der Gefährten kam unbeschadet davon. Wir streckten schließlich sechs der zehn Bestien nieder und nachdem der größte und wildeste Untier erlegt war, suchte der Rest des Rudels endlich das Weite.

Ich lege Euch einen Reißzahn des Scheusals bei, zum Beweis das ich nicht fabuliere.

Nachdem wir unsere Wunden versorgt und ein brauchbares Lager für die Nacht gefunden hatten, fand die tapfere Arjena nahebei den Bau des Rudels mit 3 Welpen. Wir überlegten was zu tun sei, doch die großherzige Arjena entschied die Jungtiere leben zu lassen und später kehrten dann tatsächlich auch zwei Wölfe zurück zum Bau, während wir einen weiteren verendet fanden.

Arjena und Sordolax - weniger geschwächt als wir anderen - erkundeten sogar noch die Umgebung und fanden ein paar heilende Kräuter. Blätter der Holbeere waren es wohl, doch anders als die gelehrte Frau Winterkalt verstehe ich nichts von solcherlei Dingen, sie halfen uns jedoch sehr. Besonders da die Zauberin - gebeutelt durch ihre Wunden – nur schwerlich ihre vielfältige Heilkunst nutzen konnte.

So erholt zogen wir langsam weiter durch die Klamm in Richtung Senkwald, wo wir am Abend des 27. Feuermondes noch einmal rasteten. Arjena schalt mich ob meiner allzu ungestümen Kampfesweise die mir so viele Wunden eingetragen hatte und sicherlich viele hässliche Narben auf meinen Armen zurücklassen wird. Obschon meine Kampfeslust vom Angrosch gefälligen Feuer in meinem Herzen herrührt das die Großlinge schwerlich verstehen werden und ich die Narben mit Stolz tragen werde, wollte ich doch den Rat meiner kampferfahrenen Gefährtin nicht abschlagen und Kuwim und ich vergnügten uns ein wenig mit Waffenspiel bevor wir uns zur Ruhe legten.

Bei meiner Nachtwache bemerkte ich dass die Baronin sich im Schläfe wälzte und murmelte, nicht nur wie es bei Menschen üblich ist, sondern weit schlimmer. Sie erzählte mir von einem magischen Amulett dass sie trage und in der eine Art Geist lebe der sie fortwährend quält. Merkwürdig wie wenig die Kurzlebigen von solchem Zauberwerk lassen können obschon sie wohl manche Gefahr bergen.

Solcherlei Drachenwerk erfüllt mich natürlich mit Sorge - nicht zuletzt um meine treuen Gefährten selbst - doch es scheint dass sie noch viele nicht offenbarte Geheimnisse bergen und bin festen Willens nicht zu weichen oder mich schrecken zu lassen.

Meine Wunden beginnen sich endlich zu schließen und morgen werden wir frischen Mutes in den Senkwald aufbrechen um den Orks auf die Schliche zu kommen. Diesen Brief werde ich Euch baldmöglichst zukommen lassen.

Angroschs Segen wünscht Euch Euer treu ergebener
Rosarion, Barax Sohn

der sich schon danach sehnt eines Tags wieder mit
zarter Stimme Blümchen gerufen zu werden.

Zoe Winterkalt — 2023-04-25

29. Ingerimm

Die Verletzungen von Arjena und Rosarion entzündeten sich. Ich schaue sie mir an, kann aber nicht mehr machen, als die Wunden nochmal zu waschen und zu kühlen. Arjena möchte solche Wunden und schlimmeres zukünftig vermeiden und spricht uns auf den vergangenen Kampf an. Sie möchte, dass wir kommunizierte Strategien bzw. ihre Befehle ernst nehmen und befolgen. Bei unserem kommenden Kampf gegen die Orks, das ist uns klar, können wir nicht wieder wie aufgeschreckte Hühner über das Feld laufen, außer wir wollen diesen Kampf verlieren. Die Orks sind besser gerüstet, werden ein grundlegendes Verständnis vom koordinierten Kampf haben und können uns auch über den Fernkampf Schaden zufügen.

Nun ist es Zeit diesem Kampf näherzukommen. Dazu erklimmen wir den Rand der Schlucht, um uns einen Überblick zu verschaffen. Auch wenn der Weg etwas beschwerlich ist, bewegen wir uns auf dem Rand der Schlucht weiter in Richtung des Waldes, der aus der Ferne schon zu erkennen war. Am Abend erreichen wir auch den Rand des Waldes. Uns fällt eine baumlose Stelle im Wald auf, die sich eventuell als Lager für die Orks eignen würde. Da es allerdings schon dunkel wird, verstecken wir uns auf den Hängen und errichten unser Nachtlager.

30. Ingerimm

Am Morgen beginnen Arjena, Rosarion und ich, die Schlucht hinunter zu gehen und eine erste Erkundungstour in den Wald zu wagen. Die vermeintliche Lichtung stellt sich als recht sumpfiges Gebiet heraus, in denen wir auch Spuren von Lebewesen entdecken, denen wir folgen und die später auf etwas härterem Grund, einen Trampelpfad bilden. Mit dieser Erkenntnis kehren wir zu Sordolax und Kuwim zurück. Dort besprechen wir unser weiteres Vorgehen und einigen uns darauf, dass wir den Fährten folgen.

Entsprechend begeben wir uns alle auf den Weg und finden am Ende der Spuren einer Senke, hinter der ein Hang liegt. Wir vermuten, dass die Orks auf ebendiesem Hang ein Lager haben könnten und entscheiden uns, nicht direkt darauf zuzulaufen, sondern weiter nördlich den Hang zu erklimmen und somit seitlich das Gefahrengbiet zu betreten. Allerdings finden wir den Hang erst mal leer vor und auch in der Senke ist oberflächlich niemand zu sehen. Die Senke ist umgeben von Einzelteilen, die von Wägen und Karren stammen könnten, sowie vielen Pfeilen und Bögen. Außerdem finden wir eine staubige Treppe, die einen natürlichen Weg zum Boden der Senke darstellt. Wir gehen diese Treppe hinunter und landen in einer Höhle. Auf der rechten Seite befindet sich eine Metaltür mit einem filigranen Schloss und am Ende der linken Seite ist ein Durchgang, in dem verräterisch Gold glitzert. Während Rosarion sich das Schloss anschaut, wenden sich Arjena und ich dem Gold zu. Ich als erstes gehe in den Gang hinein und plötzlich fällt eine ganze Menge Geröll herunter. Geistesgewand springe ich nach vorne und Arjena zurück, sodass keiner von uns unter der Steinmenge begraben liegt. Allerdings bin ich jetzt in der Dunkelheit eingesperrt.

Von draußen höre ich, wie ein Höhlendrache sich durch das offene Dach des Raumes begibt und meine Begleiter angreift. Auch wenn der erfahrene Kuwim eigentlich Verstärkung holen möchte, schlagen die vier auf den Drachen ein. Ich versuche derweil, mich zumindest ein wenig wieder freizuschaufeln.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-05-09

Auch wenn Kuwim Zoe bereits aufgegeben hatte, so hatten wir das nicht. Eine direkte Auseinandersetzung mit dem Drachen würde nicht gut ausgehen aber wenn wir ihn hinaus locken könnten um Zoe um Zoe zu befreien würde das ja bereits ausreichen. Rosarion würde versuchen durch die Deckenöffnung das Untier an möglichst unangenehmen Stellen mit Bolzen zu spicken um es aus der Höhle zu bringen und uns für einen Rückzug oder auch möglichen Kampf einen Vorteil herauszuschlagen. Während dessen würden Kuwim und ich Zoe ausgraben. Danach könnten wir uns zurückziehen. Noch bevor wir so richtig losgelegt hatten zuckte der Drache zusammen und drehte sich zu Zoe in ihrem Steinhafen herum. Ich schepperte Schwert und Schild heftig zusammen um ihn von Zoe abzulenken damit er sie nicht gleich im Steinhafen bei lebendigen Leib röstete. Dabei entdeckte er aber auch Rosario am Deckenloch und machte sich daran nach oben zu klettern und die Verfolgung aufzunehmen. Ich hechtete zu Zoe hinüber, die dem Drachen lieber noch einen magischen Arschtritt verpasste statt mitzuhelfen während Kuwim das selbe mit seinem Speer versuchte. Nach einer gefühlt viel zu langen Zeit hatte ich Zoe aus

ihrem steinernen Gefängnis befreit. Von oben hörte ich Schaben, Kratzen und Poltern und ein Blick die Treppe hinauf zeigte, dass es dort vorerst keinen Ausgang mehr geben würde. Rosarion, der seine Arbeit als Lockvogel gut überstanden hatte machte sich daran die Zwergentür zu öffnen während wir uns für die Rückkehr des Drachen bereithielten.

Er schaffte es, jedoch war das dahinter wohl kaum der Fluchtweg auf den wir gehofft hatten sondern eher so etwas wie eine zwergische Besenkammer in die jemand allerhand Ausrüstung geworfen hatte. Bis auf ein paar Handschuhe aus Toschkiril waren alle anderen Ausrüstungsgegenstände der Zeit zum Opfer gefallen. Kurz darauf rumpelte es von oben und der Drache verdunkelte das Deckenloch und sprang wieder in die Höhle hinunter. Er spie noch einige male Feuer in den Gang aber wir waren weit genug hinten im Gang um nicht allzu viel davon abzubekommen. Uns einfach freizugraben würde alleine nicht viel nützen, da der Drache viel schneller den Gang zuschütten konnte als wir ihn freibekämen. Sordolax würde mit seinen Hunden und Fenja im hinteren Teil des Gangs bleiben und dort schon mal versuchen einen Gang für den Notfall freizulegen während wir anderen uns mit dem Drachen beschäftigen würden. Der Drache würde am besten am Hals zu treffen sein wobei sich in Reichweite seines Mauls aufzuhalten auch recht riskant war. Ich versuchte so gut es ging die Angriffe des Drachen auf mich zu ziehen und Zoe hatte einen Ranken beschworen, die ihn bei Bewegungen behinderten. Zu unserem Glück traf der Drache uns selten, denn wenn er zubiss oder er jemanden richtig mit einem Schwanzschlag erwischte wurde es sehr ungemütlich wie fast jeder von uns über Kurz oder lang am eigenen Leib erfahren musste. Aber auch wir fügten dem Ungetüm ordentlich Wunden zu und Zoe schaffte es sogar ihm einen Pfeil ins Auge zu schießen. Wir waren alle am Rand der Erschöpfung als das Untier in die Knie ging und mit einem lauten Krachen auf dem Boden aufschlug. Wir hatten es geschafft!

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-06-13

Nach dem Sieg gegen den Höhlendrachen hieß es erst mal ausruhen und Pläne schmieden. Zoe hatte es wieder am schwersten getroffen und sie nutzte ihre Heilkunst und Einbeerensaft um sich und auch Arjena und Rosarion wieder etwas aufzupäppeln.

Am nächsten morgen erkundeten wir den Rest des alten Zwergenstollens in der Hoffnung Schätze zu finden aber wir fanden nur einige leere Räume mit einer Silbernadel mit Smaragd und einen langen Gang zu einer Art Ausguck.

Danach diskutierten wir lange wie wir weiter vorgehen sollten. Rosarion wollte unbedingt den Drachenschädel

sofort mitnehmen um ihn Platina präsentieren zu können, aber stellte sich als zu schwer heraus. Außerdem verfügte keiner von uns über die Fähigkeit einen Drachen fachgerecht zu zerlegen. Zuguterletzt hatte Kuwim sich schon durch den Hals des Drachen gemetzgert und auch den Karfunkel gefunden. Wir beschlossen ihn Zoe zu überlassen da sie als Magierin den größten Nutzen daraus ziehen könnte.

Schließlich musste Rosarion nachgeben und Fenja und die fünf Gefährten zogen zurück zur Pfortenburg. Unterwegs fanden wir zwischen Senkwald und Trutzwald einige Spuren von Holzeinschlag und auch ein leeres Lager mit glimmendem Feuer, Tierknochen, 2 Schlafstätten und Fußspuren.

Bald tauchten auch die Bewohner auf, 2 Orks bewaffnet mit Axt, Kurzsword und Bornlandsäbel, die wir aber überraschen konnten. Kuwim und Arjena warfen sich geschickt auf sie und verletzt und auf dem Boden gaben sie schnell auf.

Nach kurzer Diskussion entschied unsere Anführerin Arjena die Orks freizulassen, was insbesondere Kuwim mit Grummeln quittierte.

Auf dem letzten Stück Weg zur Pfortenburg plante Rosarion ein großes Fest das er zu Ehren der Drachentöter in der Burg geben wollte. Arjena und Zoe schienen wenig begeistert und Rosarion musste Arjena zusichern ihre Anonymität zu wahren und Zoes Beitrag zum Kampf weniger auf den Bogentreffer ins Auge des Drachen und mehr auf ihre Magiefähigkeiten zurückzuführen.

Angekommen wurden wir als Drachentöter sofort eingelassen und zur Hauptfrau Kagine und von dieser zum Kommandanten Dwarasch geführt.

Hier verhandelte hauptsächlich Rosarion um die Drachenbeute, wobei er auf den Drachenschädel bestand, das Recht von Zoe den Karfunkel öffentlich zu zerstören und sonst nur 50 Dukaten als

Lohn für die 3 Gefährten. Allerdings würde die Pfortenburg selbst das Fest zu Ehren der Drachentöter ausrichten und auch den Bergkönig einladen.

Arjena fragte dann noch vorsichtig nach dem Herz des Berges und tatsächlich führte Dwarasch uns durch lange Gänge und geheime Türen in großen Raum mit allerlei kostbaren und seltenen Schätzen, darunter ein melonengroßer Kristall, der das Herz des Berges von Mysrael sein könnte.

Natürlich fragten wir ob es möglich wäre dass wir ihn zurückbrächten, aber Dwarash meinte in einer so wichtigen Angelegenheit brauche er die Zustimmung seiner drei Hauptleute.

3. Rahja – 10. Rahja

Wir verbringen die Woche in der Pfortenburg. Nächtigen und köstigen tun wir im „tropfendem Zapfhahn“ und am Tage gehen wir verschiedenen Tätigkeiten nach.

Rosarion repariert in der Schmiede seine neuen Handschuhe. Ich übe mich am Verzaubern von Pfeilen und beschäftige mich mit meinen Studien. Arjena übt mit Fenja und verschiedenen Zwergen. Außerdem fordert Kagine, eine der Hauptmänner, einen Zweikampf bis zum ersten Treffer. Diesen Zweikampf gewinnt Arjena mit dem eher unüblichen Manöver, ihren Schild nach der Gegnerin zu werfen. Danach ist Kagine sichtlich verärgert, unklar ob aufgrund des verlorenen Kampfs oder des Kampfverhaltens ihrer Gegnerin.

Außerdem suchen wir in der Zeit zwei Händler auf, die sich mit der Herstellung von alchemistisch verbesserten Lederarbeiten beschäftigen. Der Zwerg Farruk ist erfahrener Lederarbeiter und die ältere Dame Waltrude Gänsestiege ist Alchemistin. Zusammen experimentieren sie seit vielen Jahren an der Kombination des Lederhandwerks mit der Alchemie und haben eine Werkstatt in Angbar. Sie zeigen uns ihre Auslage, allerdings sind die Kleidungsstücke nicht in dem preislichen Rahmen, den wir uns leisten könnten. Im Gegensatz zur Adligen Alejandriel Quellentanz, die ein komplettes Rüstungsset gekauft hatte. Rosarion interessiert sich unterdessen dafür, ob sich auch Metallrüstungen dafür eignen würden, auf diese Weise verbessert zu werden und vereinbart mit ihnen, dass er sie irgendwann mit genügend Dukaten in Angbar aufsuchen wird, um als Plattner Experimente durchzuführen.

Bevor das Fest zu unseren Ehren stattfindet, wollen wir zumindest schon mal mit zwei Hauptmännern gesprochen haben: Tlutasch und Ukko. Den ersten Besuch statten wir Tlutasch Thorams Sohn ab. Er erzählt uns, dass er für die schwere Verteidigungsmaschinerie der Burg zuständig ist. Wir erklären ihm die Situation mit dem Herz des Berges und er stimmt uns auch sofort zu, dass der Stein wieder zurückgebracht werden sollte. Eventuell liegt dies auch an der Tatsache, dass sein Sohn zusammen mit Arjena an der Koschwacht gegen die Orks gekämpft hatte und Arjenas wahrer Ruf ihr vorausgeeilt war.

Danach besuchen wir Ukko, der allerdings nicht so leicht von unserem Plan zu überzeugen ist, was vermutlich auch seiner Verantwortung für die Mauern und ihrer leichten Verteidigung zuzuschreiben ist. Deswegen schätzt er die Fähigkeiten des Bergkristalls, gibt uns aber trotzdem eine Chance. Wenn wir ihr uns für ihn bei seiner Angeboteten Platina erkunden, was Ukko denn bieten muss, damit sie ihn erwählt, dann würde er sich die Angelegenheit mit dem Stein nochmal überlegen.

10. Rahja

Am 10. Rahja begannen die Feierlichkeiten zur Drachentötung und der Angrosch-Tempel war mit mehr Angroschim gefüllt als sich üblicherweise in der Pfortenburg aufhielten. Die Priesterin Borascha Burinas Tochter begann die Zeremonie. Leider konnte sie sich nicht verkneifen die Mutter der Weisheit, sowie Zoes Zunft zu beleidigen. Zoe nahm es jedoch recht gelassen hin, war es ja ihr Wunsch gewesen ihre Beziehung zu den Angroschim zu verbessern. Vor dem Zerschlagen des Karfunkels ließ Rosarion das von ihm verfasste Epos vortragen und wenn auch wenn es wortgewaltig war, hätte ich mir doch gewünscht, dass er ebenso viel Finesse beim Auslassen problematischer Details gezeigt hätte. Anschließend begannen die lauten Rufe nach dem Tod des Drachen und Zoe zerschlug den Karfunkel. Ein helles Licht durchflutete kurz den Raum, und unter lautem Jubeln und Rufen pilgerten alle hinaus. Dort fand die Übergabe des Drachenschädels an Platina statt, die zumindest etwas beeindruckt wirkte. Gut gelaunt ging es danach mit allen in den Tropfenden Zapfhahn und nach und nach gesellten sich auch zu meinem Leidwesen mehr Menschen von außerhalb hinzu und natürlich gab es auch darunter welche, die mich erkannten. Auch Kommandant Dwarasch hatte ordentlich dem Bier zugesprochen und Rosarion rang ihm die Aussage ab, dass ich jetzt als Drachentöterin mehr unter dem Schutz der Angroschim stehen sollte.

Am nächsten Morgen versuchte ich die Dinge mit Kagine zu bereinigen und ihre Zustimmung für das Zurückgeben des Herzens des Berges zu erhalten. Ich entschuldigte mich für den vielleicht nicht so rechtmäßigen Sieg bei unserem letzten Duell und bot ihr Revanche an. Anschließend kamen wir auf das Thema des Herzens des Berges zu sprechen und ich erfuhr von ihr die politischen Zusammenhänge. Sie (Sippe des Bergkönigs) und der Kommandant (Sippe des Gurtarosch) entstammten rivalisierenden Sippen und wenn Dwarasch das Herz des Berges zurückgäbe würde er damit die Pfortenburg schwächen und dem Bergkönig einen Angriffspunkt liefern. Ich versuchte an ihren Sinn für Recht und Ehre zu appellieren aber letztendlich schlug sie mich mit meinen eigenen Waffen. Die ihr angebotene Revanche verwandelte sie in ein Gottesurteil, das über den Verbleib des Steins entscheiden sollte. An drei aufeinanderfolgenden Tagen würden wir Duelle austragen und derjenige gewinnen, der beim Gegner drei Treffer landen konnte. Ich wusste, dass das Duell nicht ausgeglichen sein würde aber mir war nicht bewusst wie stark meine Gegnerin wirklich war. Aber einmal zugestimmt hätte ich mich weder gewusst wie ich aus dieser Abmachung wieder herauskomme, noch hätte ich das wirklich gewollt.

Als ich Zoe und Rosarion davon erzählte meinten sie, dass Kagine vermutlich nie wirklich in Erwägung gezogen hätte ihre Zustimmung zu gewähren. Ein anderer Teil in mir glaubte immer noch, dass wenn ich nur bewies, dass ich nur das Rechte tun wollte und dies mit genügend Entschlossenheit tat, Kagine es anerkennen würde und sich vielleicht selbst dazu entschließen würde den schwierigen aber richtigen Weg zu gehen. Kagine wirkte für mich auf jeden Fall nicht so, als ob sie mir unser erstes Duell noch weiter nachtrug. Zoe und Rosarion erkundeten, bereits voraussehend, dass ich verlieren würde, andere Möglichkeiten und suchten deswegen Hesandor von Leuenfurt auf bei dem Kagine scheinbar Spielschulden hatte. Rosarion wollte Zoe überreden ein wenig ihre weiblichen Reize bei von Leuenfurt spielen zu lassen, um ein gutes Druckmittel gegen Kagine zu finden, was jedoch bei Zoe auf wenig Gegenliebe stieß. Meine Versuche sie aufzuhalten waren eher halbherzig da ich versuchte mich vorzubereiten, damit es vielleicht überhaupt nicht erst nötig wurde. Es war zwar unwahrscheinlich aber vielleicht könnte ich Kagine ja doch besiegen... Eine knappe Stunde und eine ordentliche Platzwunde am Bein später war ich mir sicher, dass dies keine Lösung sein würde. Nach dem Kampf versorgte Zoe meine Wunden und die beiden erzählten mir, dass Kanine bei von Leuenfurt 18 Dukaten Spielschulden hatte und er sie gegen Kazines Blut erlassen würde. Dieses bräuchte er für seine Forschungen zur Langlebigkeit der Angroschim. Während Zoe kein Problem darin sah ihm das Blut zu geben, war Rosarion schon eher besorgt.

Ich hielt es für unwahrscheinlich, dass ich Kagine überhaupt im Kampf einen Kratzer zufügen würde können, dass genug Blut floss um es aufzufangen und auf zu analysieren war quasi ohnehin unmöglich und es ihr auf irgendeinem anderen Weg abzunehmen stand außer Frage. Das nächste Duell endete fast noch ernüchternder als das vorherige. Später kam Rosarion wieder vorbei und meinte er habe Kazines Spielschulden mit dem Erlös seiner Kettenhandschuhe beglichen, da er es für wichtig halte, dass sie keine Schulden bei Hesandor habe, da er Interesse an ihrem Blut gezeigt habe. Zoe war anschließend recht schlecht auf Rosarion zu sprechen, weil er ihren Kollegen verpiffen hatte und auch wenn die Absichten des Magiers vielleicht wirklich grundsätzlich gut waren, war ich doch diesem Magier recht misstrauisch gegenüber. Er hatte Zoe beim Spielen ordentlich ausgenommen und wirkte auch sonst mindestens ebenso sehr Phex wie Hesinde zugewandt. Dass er sein eigenes Haus beinahe abgefackelt hätte hielt ich aber auch eher für ein Versehen als eine ernsthafte Bedrohung. Letztendlich hatte Rosarion Kagine nichts erzählt was nicht stimmte oder seine eigene Meinung war. Vor allem seit die Hexen mich wegen meinem Blut jagten schien es mir ein sinnvoller

Gedanke nichts von seinem eigenen einfach so wegzugeben.

Wir kamen auf meine Familienverhältnisse zu sprechen und ich erzählte, dass mein Vater und ich im Streit auseinandergeschieden waren. Mit meinen beiden älteren Brüdern Alessandro und Martiano und meiner jüngeren Miliana würde ich wahrscheinlich nie den Titel erben aber solange ich mein Leben halbwegs selbstbestimmt leben kann ist mir das recht.

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-07-31

12. Brautmond 1022 BF

Nach Arjenas zweiter Niederlage gegen Kagine überlegen wir gemeinsam was wir noch tun können. Arjenas Brief an den Bergkönig ist seit 2 Wochen unbeantwortet. Viel fällt uns nicht ein. Arjena geht wegen Ukkos Anliegen zu Platina und beginnt ein Gespräch über Liebesdinge. Sie fragt vorsichtig ob Platina sich schon einen Kreis an Heiratskandidaten überlegt hat oder ob sie vielleicht Druck von ihrer Familie bekommt, so wie Arjena selbst in der Vergangenheit. Aber Platina sagt nur dass sie über diese Dinge nicht sprechen will.

Der schmierige Hesandor von Leuenfurt bietet Rosarion einen neuen zwielichtigen Auftrag an: für 12 Dukaten soll Rosarion Zugangsbefehle für 5 namentlich erwähnte Großlinge in das Wachhaus schmuggeln, so dass sie das Koschim selbst betreten dürfen. Hesandor ist offenbar nur Zwischenvermittler für diesen Auftrag. Rosarion nimmt an und verspricht die Sache zu erledigen. Am nächsten morgen spioniert er aber Hesandors Haus aus und beobachtet ihn wie er offenbar mit seinem Rotholzstab seine Haustür beim Verlassen magisch sichert. Die Fenster scheinen nur durch Ledervorhänge versperrt. Er fragt Zoe um Rat, aber diese kann nichts Bestimmtes über die Sicherung oder Hesandors Brosche sagen und äußert Bedenken – alles wie immer also.

Nachts erwacht Arjena als die Erscheinung aus dem Medaillon sich wieder meldet und begeistert über den blutigen Drachenkampf ist. Sie regt Arjena an Kagine durch Beweglichkeit und List zu besiegen, da diese langsam, schwer und unbeweglich sei. Sie meint außerdem Arjena solle Ziegenfraß essen so wie ihre vorherige Trägerin, damit sie öfter erscheinen könne.

Am nächsten Mittag besiegt Arjena tatsächlich knapp in ihrem letzten Duellkampf Kagine indem sie versucht sich hinter sie zu bewegen oder außer Reichweite zu bleiben. Am Schluss liegt Kagine im Staub und Rosarion und einige andere jubeln. Kagine scheint es sportlich zu nehmen und Arjena gibt sogar ein Bier aus. Platina repariert Arjenas Schwert und Rosarion hilft in der Schmiede. Platina murren zwar viel aber lässt dann doch gegenüber Rosarion durchblicken dass weitere

Drachenköpfe sich vor der Schmiede gut machen würden. Rosarion bleibt zurückhaltend.

Während Zoe Arjena mit „Ruhe Körper, ruhe Geist“ pflegt, spricht Rosarion mit Kagine um entweder den Bergkönig besuchen zu können oder eine beschleunigte Antwort auf den Brief zu erreichen. Doch Kagine bleibt bürokratisch. Immerhin erfährt er dass die Frau des Bergkönigs Vanada Tochter der Jorna viele Angelegenheiten für den Bergkönig erledigt.

Am 14. Brautmond gehen die Gefährten gemeinsam auf den Marktplatz zur Alchimistin Ysinthe um zu erfahren was mit Ziegenfraß gemeint sein könnte, leider erfolglos.

Zoe Winterkalt — 2023-08-15

14. Rahja

Rosarion erzählt uns von seiner Unterhaltung mit Platina. Ihm gegenüber hat sie allerdings nicht wirklich verlauten lassen, wie man ihr Herz erobern könnte. Außerdem erzählt er uns von den Einlassbriefen, die er unter die offiziellen Dokumente der Pfortenburg schmuggeln soll und die auf folgende fünf Personen ausgestellt sind:

- Alarik Sturmreiter
- Elsbeth Wiesenfeld
- Elise Weber
- Adelah Falkenrad
- Gunnar Eichenwaldt

Rosarion überredet uns, dass er Kagine den Vorschlag macht, die Personen nach Koschim reinzulassen. Dort sollten sie dann heimlich beobachtet werden. Und als Beobachter würden wir uns dann anbieten.

Damit begibt sich Rosarion auch gleich in Richtung Kagine. Sie geht grundsätzlich auf den Vorschlag ein, ist aber nicht dazu berechtigt, eine solche Entscheidung zu treffen. Der Zutritt nach Koschim für Großlinge darf nur von drei Personen gewährt werden: Dem Bergkönig, seiner Gemahlin und Abrax Sohn, dem Kommandant der Wache von Koschim. Kagine möchte aber zumindest mal mit Dwarasch darüber reden.

Arjena versucht währenddessen ein Mittagessen mit Platina zu arrangieren und beobachtet dazu die Schmiede. Zu einem günstigen Zeitpunkt, wo allgemein wenig los ist, bringt sie der Schmiedin etwas zu essen und verstrickt sie, in der daraus entstehenden Pause, in ein Gespräch. Arjena bringt dadurch in Erfahrung, dass sich Platina anspruchsvollere Arbeit wünscht. Vor allem würde sie sich gerne an einer legendären Meisterarbeit versuchen, für die sie allerdings eine gewisse Menge des sehr kostbaren Metalls Titanium bräuchte. Mit diesen Erkenntnissen gehen Arjena und ich zu Ukko und teilen diese mit ihm. Er zweifelt zwar den Wert dieser Informationen an, aber gibt uns dann doch das Einverständnis, seinen Teil der Abmachung mit dem

Bergkristall zu erfüllen. Trotzdem möchte er noch weitere Informationen zu Platina im Austausch dafür.

15. Rahja

Rosarion führt unterdessen seine Besuche fort und kehrt dabei bei Hesandor ein. Ihm erzählt er, dass Kagine ihn auf dem Kieker hat. Außerdem teilt er Hesandor mit, dass er sich selbst eher als Informant sieht, als ein wirklicher Gauner und der Magister ohne ihn gefährlich lebt, weil nur Rosarion ihn warnen kann, wenn die Situation brenzlich wird. Der Magister wirkt davon nicht sonderlich beeindruckt.

16. Rahja

Ein Wachsoldat teilt uns mit, dass der Kommandant der Pfortenburg uns erwartet. Wie wir bei der Ankunft feststellen, sind auch die drei Hauptmänner anwesend. Tlutasch und Ukko geben ihre Zustimmung für die Zurückgabe des Bergkristalls. Kagine verlangt allerdings Arjenas Schild im Austausch dafür. Arjena lehnt dieses Angebot entschieden ab. Damit bleibt das Herz des Berges in der Pfortenburg.

Im Anschluss bereden wir allein mit dem Kommandanten die Situation mit den Personen, die nach Koschim gelangen sollen. Er glaubt nicht, dass er eine Erlaubnis für den Einlass der Personen bekommt und schlägt vor, sie einfach für ein paar Tage im tropfenden Zapfhahn unterzubringen. Dort könnte man sie beobachten und die nötigen Informationen aus den Personen herausbekommen.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-08-29

16. Rahja

Am Mittag besprachen wir, wie wir versuchen würden Informationen aus den Leuten herausbekommen wollten, die sich nach Koschim einschleusen lassen wollten. Wir einigten uns darauf, dass wir nicht alle zusammen in Erscheinung treten wollten. Zum einen sollte das weniger bedrohlich wirken, zum anderen würden wir damit hoffentlich etwas Flexibilität haben um falls nötig einen zweiten Versuch haben oder ein unbekanntes Gesicht, dass sie im Auge behalten konnte. Außerdem sollten Zoe und ich erstmals als hoffentlich etwas vertrauenerweckendere Menschen die Vorhut bilden während Rosarion der Trumpf in der Hinterhand bleiben sollte.

Eine Woche lang geschah nichts und wir gingen unseren Interessen nach. Nach einer Woche teilte uns der Kommandant jedoch mit, dass Adelah Falkenrad eingetroffen sei, jedoch nicht wie ursprünglich beschlossen im Zapfhahn nächtigte, sondern in einem heruntergekommenen Gasthaus namens Bergschänke in der Stadt. Außerdem Erhielt ich die Einladung nach Koschim für mich und mein Gefolge (siehe Antwortbrief von Vanada Jornas Tochter). Da der Kommandant

meinte dass diese erst mal auf unbegrenzte Zeit gelte, wollten wir uns erst mal dem Neuankömmling widmen.

Wir teilten uns also wie besprochen auf und Rosarion zog bald von dannen. Er wollte nochmal Hesandors Haus unter die Lupe nehmen und konnte dort einen Ausschnitt eines Handels mit Koschbasalt mithören bis man ihm auf die Schliche kam. Wie sich später herausstellen sollte hatte sich Reinald außerhalb des Hauses verborgen während Josold und Hesandor drinnen Geschäfte machen. Dieser hatte Rosarion mit einem geworfenen Schlafgift betäubt. Rosarion hatte zwar noch flüchten wollen, hatte es aber nicht mehr in Sicherheit geschafft. Hesandor hatte ihn dann aufgelesen und ihn in seinem Bett das Nachlassen des Gifts abwarten lassen. Jedoch war Rosarion bereits um einige Dukaten, einen Kamm und ein Fläschchen erleichtert worden.

Zoe und ich sprachen noch einige Details zu unserer Geschichte, die wir Adelah auftischen wollten ab und kleideten uns etwas angemessener für die Schänke. Wir einigten uns darauf, dass ich vorgehen und ihn ausfindig machen sollte und Zoe später hereinkommen würde und ihn mit einem Freundschaftszauber zu belegen, während sie noch etwas Abstand hatte. So sollte er nicht direkt mitbekommen, dass sie gezaubert hatte. Leider war das Gasthaus recht gut besucht und die Zeichnung von Adelah passte auf eine gute Hand voll Gäste. Den Gastwirt, Ilaos den Zyklopen, gleich nach ihm zu befragen hielt ich für zu riskant. Gut dass man hier Probleme bekam, wenn man zu offensichtlich nach jemandem fragte.

Auch wenn ich nicht wusste welcher der richtige Adelah war, konnte ich immerhin einige ausschließen und versuchte dann vorsichtig bei den anderen nachzuhaken. So konnte ich immerhin zwei weitere ausschließen, denn einer schien offensichtlich von hier zu kommen und der andere hatte sich nur zu einem Handel mit den vor der Stadt lagernden Zahori hier getroffen. Dann kam aber bereits Zoe zur Tür rein. Vielleicht würden wir zu zweit mehr Erfolg haben und so setzen wir uns an einen Tisch, aßen zu Abend und beredeten leise das weitere Vorgehen.

Währenddessen kam ein weiterer Adelah-Kandidat zur Tür herein, der bald auch Interesse an uns zeigte und später eine von uns als Begleitung für den Abend haben wollte. Zoe meinte es wäre für sie leichter mit einer einzelnen aufdringlichen Person zurechtzukommen als den anderen Adelah-Kandidaten, der mit seiner Reisegruppe unterwegs war, auszuhorchen. Daher überließ ich Zoe den Herrn an der Theke, der uns bereits zuvor ein Bier spendiert hatten nachdem sie ihren Zauber auf ihn beendet hatte und ich gesellte mich später zu den Würflern am Tisch neben der Reisegruppe

und behielt Zoe etwas im Auge. Sie schien sich angeregt mit ihm zu unterhalten. Die Gruppe diskutierte zwar, ob es sich rentiere nach Koschim Einlass zu erhalten, aber die fünf waren wohl nicht die fünf für die Einlass erschwindelt werden sollte, denn sie hatten eine Frau zu wenig und einen Mann zu viel dabei.

Daher beobachtete ich weiter das Zoes Gespräch aus der Ferne bis es mir wie Schuppen von den Augen fiel. Der Kerl mit dem Zoe sprach und der mir grade zuprostete war Josold. Als sie sich anschickten nach draußen zu gehen schloss ich bald zu ihnen auf.

Etwas zuvor tischte Zoe Josold die Geschichte über den geplanten Verkauf des Armreifs nach Koschim auf. Vermutlich durch den Freundschaftszauber getrieben gewährte er zwei Fragen, die er wahrheitsgemäß beantworten würde, da die Sache mit den Käfern in Gratenfels ja doch etwas größer ausgefallen sein. Damit brachte er Zoe, die immer noch keine Ahnung hatte, mit wem sie da redete, etwas aus dem Konzept. <<Was genau hatte Zoe gefragt?>> Er ließ durchblicken, dass er Adelah Falkenrat war. Als ich ihm nach dem fragte, was er dort vorhatte war er deutlich einsilbiger. Er und Josold hatten noch kein Ziel dort und wollte nur austesten, ob es grundsätzlich möglich sei. Er verstand, dass wir nach seiner Tarnidentität gesucht hatten und ahnte, dass er in Schwierigkeiten kommen konnte, was ich bestätigte. Mein Ziel sei es dabei aber vor allem dafür zu sorgen, dass niemand mit üblen Plänen Einlass nach Koschim erhielt. Daraufhin meinte er, das er für die anderen drei, denen er ebenfalls Zugang verschafft hatte, keine Garantie abgeben würde. Anschließend gingen wir unserer Wege.

Rosarion erwachte später und bediente sich erst mal an Hesandors Wein-Luke bevor er übel gelaunt wegen des Fehlens seiner Sachen mit Hesandor aneinander geriet, der vehement abstritt damit etwas zu tun zu haben. Schließlich machte sich Rosarion auf den Rückweg zum Zapfhahn wo wir einander am nächsten Morgen auf den neusten Stand brachte. Ich klärte ihn auch auf, mit wem er da aneinandergeraten war, denn Josold hatte bereits bei unserem Gespräch entsprechende Andeutungen gemacht. Ich erklärte, dass ich ihn bereits von Gratenfels kenne und einen gewissen Respekt dafür habe was er dort für die im Südwestviertel wohnenden Leute tut. Woraufhin wir ihn nochmal nach Josold suchen wollten, damit sich Rosarion mit ihm aussöhnen konnte. Da Josold bereits vor kurzem abgereist war begaben sich die anderen auf eine Verfolgung auf die Straße. Erst spät am Tag kamen sie mit einem Gläschen erhandelten Schlafgifts wieder zurück und Rosarion wirkte deutlich besser gelaunt. Abgesehen davon war eine Nachricht eingetroffen, dass Gunnar Eichenwald und Elise Weber im Zapfhahn eingetroffen waren.

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-09-19

17. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Abends treffen sich die drei Gefährten im Tropfenden Zapfhahn und besprechen in Arjenas Zimmer was zu tun ist. Soll die Wirtin Krine Wackerstrunk nach den beiden Verdächtigen befragt werden, gar Zoes Magie zum Einsatz kommen? Es wird entschieden dass Zoe und Arjena im Schankraum warten ob die beiden sich sehen lassen, während Rosarion in die Schmiede zurückkehren will. Als er jedoch das Gasthaus verlässt hört er ein leises Hämmern und erblickt mit seinen scharfen Augen eine Frau, die aus einem Fenster im Obergeschoss kleine Eisenanker in die Außenmauer des Gasthofes einschlägt, die an dieser Stelle fast bis zum Mauerkrone der großen Befestigungsmauer der Pfortenburg reicht. Rosarion geht trotzdem weiter zur Schmiede um zu schlafen.

18. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Am nächsten morgen frühstückt Zoe im Schankraum während Arjena noch in ihrem Zimmer schläft. Zwei Großlinge die zumindest Rosarion für die Verdächtigen hält frühstücken ebenfalls. Ein großer Mann und eine gebräunte Frau mit kurzen roten Haaren, Wollkleid und Wollschal, die albernisch aussieht. Daher geht Rosarion an Zoe vorbei und gibt ihr nur ein Zeichen, damit er ihr außerhalb des Schankraums die Neuigkeit erzählen kann. Zoe kehrt in den Schankraum zurück, während Rosarion zu Arjena aufs Zimmer geht und sie bittet an die Zimmertüre der Verdächtigen zu klopfen um das Zimmer gegebenenfalls untersuchen zu können. Tatsächlich meldet sich niemand, also beginnt Rosarion das Schloss zu knacken. Allerdings ist es geschäftig im Gasthof als sie Schritte hört versucht Arjena Fenja zum Laut geben zu bringen, als Warnung für Rosarion. Fenja gehorcht zunächst nicht, so dass Arjena sanfte Gewalt anwenden muss um sie zum Jaulen zu bringen. Schließlich kann aber Rosarion das Zimmer untersuchen, findet aber neben den 7 Eisenankern in der Außenmauer im Abstand von einem halben Schritt nur eine Kleidertruhe mit schlecht riechender, eng anliegender Lederkleidung.

Nach dem Frühstück treffen die drei Gefährten vor dem Gasthof und besprechen was zu tun ist, während die Verdächtigen sich offenbar wieder in ihrem Zimmer verkrochen haben. Zoe schlägt vor die Eisenanker teilweise zu lösen, was Rosarion am nächsten morgen auch umsetzen will. Arjena will Fenja trainieren zuverlässiger Laut zu geben.

Rosarion geht erst mal 6 Wachteleier, eine Pastete und einen exzellenten Wein für 5 Dukaten einkaufen und besucht dann Hesandor um sich mit ihm zu versöhnen. Hesandor ist zunächst misstrauisch, kann aber nach dem Genuss des guten Weines Rosarions Charme doch nicht widerstehen.

Zoe besorgt sich unterdessen außerhalb der Pfortenburg etwas Erde und mischt sie vor der Zimmertür der Verdächtigen mit Wasser um eine Schlammpfütze zu erzeugen. Dann wartet sie erneut vor dem Gasthof. Tatsächlich kommt der große Mann nach einiger Zeit heraus und verlässt die Pfortenburg durch das Haupttor. Als Zoe zum Gang vor der Zimmertür zurückkehrt, wischt gerade jemand den Schlamm auf.

Währenddessen versucht Rosarion sich eine Erlaubnis zu besorgen um nachts die Mauerkrone der Pfortenburg selbst bewachen zu können. Platina ist wiederum unkooperativ und verweist auf den Kommandanten, dieser will das wieder mal nicht allein entscheiden und schickt ihn zu Ukko, der offenbar schon die Frage empörend findet und irgendwas mit Kindermädchen faselt. Er lässt Rosarion sogar bewachen und stapft empört zum Kommandanten, der ihm offenbar doch einen direkten Befehl gibt. Ukko beschließt äußerst aufgebracht, Rosarion die ganze Nacht persönlich zu bewachen. Rosarion sehnt sich zutiefst danach die ganze Zwergenbürokratie im Drachenfeuer brennen zu sehen.

Tatsächlich wacht Rosarion die ganze Nacht auf der Mauer mit Ukko an seiner Seite, bemerkt aber nichts, obwohl er einmal so ein komisches Gefühl hat.

19. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Früh am morgen treffen sich die drei Gefährten und beschließen jetzt aggressiver vorzugehen und die Verdächtigen direkt anzusprechen. Rosarion geht aber erst mal schlafen.

Zoe Winterkalt — 2023-10-13

19. Rahja 1022 BF

Wir haben uns entschieden die beiden Personen direkt zu konfrontieren. Dafür warten wir in der Gaststube des Tropfenden Zapfhahns, wo die beiden auch recht bald erscheinen. Arjena beginnt ein Gespräch mit ihnen und erfährt so, dass es sich tatsächlich um Gunnar Eichenwaldt und Elise Weber handelt, die auf dem Weg nach Koschim sind. Außerdem geben sie an, dass es nicht ihre erste Reise in das Zwergenkönigreich sei. Arjena erkennt die männliche Person als einen der Händler an der Zollstation, bevor der Angriff der Orks stattgefunden hatte. Ich mache mich währenddessen auf ins obere Geschoss, wecke Rosarion und zusammen beginnen wir einen zweiten Einbruch in das Zimmer der Verdächtigen. Diesmal schaut er sich nochmal gründlicher um und findet so zehn Dukaten in Silbertalern und einen daumengroßen Saphir. Außerdem manipuliert er zwei Sprossen der provisorischen Leiter am Dachstuhl, um eine eventuelle Flucht zu erschweren. Danach begeben wir uns wieder nach unten in den Schankraum und schließe mich dem Gespräch mit Gunnar und Elise an, nachdem ich den wesentlich gesprächigeren Gunnar mit einem Bannbaladin

versehen hatte. Allerdings können wir aus den beiden keine weiteren verwertbaren Informationen rausholen.

Mittlerweile zweifeln wir daran, ob wir mit dieser Methode noch weitere Informationen aus den verdächtigen Personen herausbekommen. Deswegen möchten wir Kagine darum bitten, die beiden festnehmen zu lassen und uns dann ein erstes Verhör zu ermöglichen. So gehen Arjena und ich zur Hauptfrau, berichten ihr und bekommen auch das Zugeständnis, dass wir uns erhofft hatten. Allerdings müssten wir noch die Elise Weber finden, die das Gasthaus verlassen hatte. So machten wir uns auf die Suche nach ihr, da sie laut Kagine die Pfortenburg nicht verlassen hatte. Rosarion berichtet aus irgendeinem Grund, während wir mit der Hauptfrau reden, dieselben Informationen dem Kommandanten.

Wir können Elise Weber nicht finden, bis Kagine ihren Trupp von Soldaten zusammengetrommelt hat, der zumindest erst mal Gunnar im Gasthaus festnimmt. Kurz darauf wird in der Burg Alarm geschlagen und alle Anwesenden versammeln sich im Freien auf dem Platz. Kagine verlässt mit einer Truppe die Pfortenburg und es wird klar, dass jemand von der Mauer gesprungen ist. Der Kommandant kommt bald auf uns zu und fragt uns, ob wir wüssten, was gerade los ist. Wir teilen mit ihm unser Wissen und gehen dann zu Gunnar, den wir gefesselt und geknebelt im Kerker vorfinden. Da nun das Zimmer von Gunnar und Elise im Gasthaus leer ist, sucht es Rosarion nun nochmal auf. Er nimmt es diesmal komplett auseinander und findet tatsächlich an der Außenseite unter dem Fenstersims einen Beutel mit Dolchen und Phiolen. Diesen bringt er zur Aufbewahrung erst mal in die Schmiede.

Kagine kommt mit ihrer Truppe erfolglos vom Ausflug zurück und klärt uns erst mal über die Flucht von Elise Weber auf. Die Verdächtige sei zu dem Zeitpunkt der Verhaftung von Gunnar auf der Burgmauer im Gespräch mit Ukko gewesen und wäre daraufhin von der Mauer gesprungen. Sie sei aber „nicht richtig gefallen“. So statuten wir dem Hauptmann einen Besuch ab, der mit seiner nicht vorhandenen Vorsicht die Flucht von Elise ermöglicht hatte. Er versucht damit herauszureden, dass er sich von der Dame sehr geschmeichelt gefühlt hätte. Damit haben wir nur noch ein Verdächtigen zur Hand, dessen Intensive Befragung inklusive Blick in die Gedanken wir dann auch sogleich beginnen.

Verhör

Was wollt ihr in Koschim?

Antwort: Keine

Gedanken: Eine Stimme die sagt: Wir brauchen Ausrüstung und Waffen. Wo besser als bei den Wühlschraten?

Warum hatten sie mit den Orks gehandelt und von wem stammt dieser Auftrag?

Antwort: Keine

Gedanken: Er sieht eine Lieferung an die Orks. „Hier ein Geschenk vom Propheten“ sagt ein Mann zu einem Ork.

Was ist in den Phiolen und wozu wolltet ihr sie verwenden?

Antwort: Keine

Gedanken: Frau in sehr enger Lederkluft mit Dolchen und Messern steht neben einem älteren Mann bekleidet mit einer Robe.

Woher kennst du deine Begleiterin?

Antwort: Keine

Gedanken: Wieder die Frau in der Lederkluft neben dem älteren Mann mit Robe. Sie ist athletisch und hat rote Haare.

Welche Magiebegabte kennst du?

Antwort: Keine

Gedanken: Zuerst verwirrt, dann wieder der Mann in der Robe.

Was wollte die Begleiterin über die Festungsanlagen herausfinden?

Antwort: Keine

Gedanken: Er sieht Elise und fragt sie, warum sie draußen war. Es bestehe die Gefahr, dass die Baronstochter ihn erkenne. Sie antwortet: Es geht ihn nicht nichts an. Der Prophet teilt nicht alle Herzensangelegenheiten mit ihm. (Er ist wütend).

Wohin würde sich eure Begleiterin flüchten?

Antwort: Es sei ihm egal

Gedanken: Er bekommt von Elise die Trittstufen am Gasthaus gezeigt.

Was ist Elsbeth Wiesenkind's Aufgabe?

Antwort: Keine

Gedanken: Er denkt an eine Menge Frauen, aber kann dem Namen keine zuordnen.

Was weißt du über Thursis Scaevolla?

Antwort: Er ist irritiert

Gedanken: Er sehe ich nichts, dann spricht eine Stimme: Seit die Baronstochter das Interesse an Thursis Höhle verloren hat, kann ich weiter daran arbeiten, die Seelen mir untertan zu machen.

Wo trifft ihr euch mit eurem magischen Auftraggeber?

Antwort: Er fährt mit der Hand an den Ort, wo sein Geldbeutel normalerweise wäre

Gedanken: Er ist sehr weit oben und schaut über ein Geländer in ein grünes bewachsenes Tal umgeben von Berghängen. Über ihm knarzt etwas, wie z.B. eine Winde (laut Arjena Algortons Burg)

Welche magischen Fähigkeiten hat eure Begleiterin?

Antwort: Keine

Gedanken: Ich sehe nichts

Arjena Desidera Fernandez — 2023-10-31

19. Rahja 1022 BF

Es war spät am 19. Rahja aber wir besprachen die Ereignisse des Tages mit dem Kommandant und seinen Hauptleuten, auch wenn ich mir noch nicht über die Auswirkungen dessen was wir herausgefunden hatten klar war. Wir erzählten, dass einer, wenn auch nicht der einzige ihrer Gründe, war in größerem Maß Waffen einzukaufen um sie an die Orks zu übergeben. Dass es aber wahrscheinlich war, dass Elise aber noch einen weiteren uns und ihrem Gefährten unbekannten Auftrag hatte. Wir erzählten von den gefundenen Phiolen und bekamen die Empfehlung diese Zur Analyse zu Ysinthe zu bringen. Ich erklärte weiterhin, dass der Auftraggeber der beiden derjenige war, der den Angriff auf die Zollfeste befohlen hatte und mir all diese Schwierigkeiten der letzten Zeit bereitete. Was die Motive der beiden anging waren die Zwerge nur allzu schnell dabei ein Attentat auf mich zu vermuten und sprachen kein Wort über mögliche zwergische Zielpersonen. Auch berichteten wir, dass Elsbeth Wiesenkind aller Wahrscheinlichkeit nach nichts mit den beiden anderen zu tun haben würde. Die Zwerge wirkten von den Informationen eher enttäuscht auf wenn ich das Gefühl hatte, dass wir einige wichtige Informationen bekommen hatten.

20. Rahja 1022 BF

Nach einer weiteren unspektakulären Mauerwache um zu sehen ob Elise vielleicht doch noch mal wiederkam um ihre Ausrüstung zu holen, brachten wir die Phiolen am nächsten Morgen zu Ysinthe zur Analyse. Nach einem Gespräch über die gestrige Unruhe erklärte erzählte sie uns, dass sie gehört habe, dass es einen hexischen Trank gab mit dem man vielleicht so etwas wie das merkwürdige Fallen Elises herbeiführen konnte. Für den stolzen Preis von fünf Dukaten beauftragten wir sie mit der Analyse, die aber ein paar Tage in Anspruch nehmen würde. Anschließend holten Rosarion und ich noch den Nachtschlaf nach und Zoe wollte Hesandor nochmal ein wenig aushorchen und prüfen, ob er in die Sache verstrickt war.

Nach dem Genuss von besonders starkem Wein erzählte Zoe so ziemlich alles, was sich am gestrigen Tag ereignet hatte Hesandor, während sie im Gegenzug ein paar Beteuerungen erhielt, dass er Elise und Gunnar nicht kenne und er den Nihilogravo Zauber garnicht und den Motoricus nur auf einem Niveau beherrschte, das für eine solche Aktion nicht ausreichte. Natürlich fragte er, ob er denn mit Ärger zu rechnen hatte und kam über dieses Thema auch auf Rosarion und dessen Verbindungen zum Führungspersonal der Pfortenburg zu

sprechen. Des weiteren fragte Hesandor sie auch aus, wie meine Meinung zu ihm war und was ich denn eigentlich in Koschim vorhatte. In Zoes vom Alkohol vernebeltem Kopf schienen die Zusammenhänge wohl etwas nebulös geworden zu sein oder sie konnte sich für einen kurzen Moment mehr zusammenreißen, denn „Nachforschungen zu ihrem Schild“ war doch etwas weit ab von unseren eigentlichen Zielen in Koschim.

Nachdem wir hier in der Pfortenburg erstmal alles soweit es halt möglich war geklärt hatten, wollten wir uns auf nach Koschim hinein machen. Während Zoe noch ihren Rausch ausschließ erzählte ich Rosarion die spärlichen Informationen die mir im Zusammenhang mit Koschim untergekommen waren. So hatten wir vor einiger Zeit von Josold erzählt bekommen, dass der Graf beim koschimer Bergkönig Fragen über den Verbleib von Hlûthars Rüstung gestellt hatte. Hlûthar war ein legendärer Held der Rondrakirche und gehörte einst dem Herrschergeschlecht der Gegend. Ich war zumindest neugierig, was der Graf mit diesem Stück vorhatte. Ging es hierbei wirklich nur seine Legitimation und wenn was hatte er getan, dass er sich auf diese Art absichern musste? Ansonsten merkte ich noch an, dass es möglich war, dass im Berg ein Purpurdrachen (beherrscht Illusionsmagie) sein Unwesen trieb. Zumindest hatte Magister Eichholz soetwas mal vor einigen Jahren vermutet.

Als wir aufbruchsbereit waren bestand Rosarion darauf durch die großen Türen eingelassen zu werden und so betraten wir das schummrige Licht des Berges. Lautes Klackern und Rattern war quasi allgegenwärtig, da die Zwerge ein ausgeklügeltes System zur Beförderung von Wahren durch an einer riesigen Kette eingehakten Lorenwagen hatten, das nach Koschim hinein führte. Es war eine ordentliche Strecke, die wir in der Düsternis hinter uns brachten. Als ich die Fackeln verbraucht hatte holte ich Garzj'Lavronn heraus um uns zumindest ein wenig den Weg zu erhellen. Doch was ich auch tat erleuchtete die Laterne die Weg hinter mir mehr als vor mir. Auch die schwachen schwarzen und roten Adern, die durch die auf und in den Wänden sichtbar waren waren etwas seltsam (Das war während der Spielrunde untergegangen) . Wir wurden vor Koschim nochmal grob geprüft wie unsere Einstellung zu Drachen, Magie und Gold waren, dann wurden wir eingelassen.

Das erste was uns ins Auge stach und was auch Rosarion zu verwundern schien war eine große ovale Höhle in der ein sehr flacher See ruhte und in dem Kristalle in vielen Farben schimmerten während Zwerge auf Matten im Wasser lagen. Man erklärte uns, dass dies der Skifft Smerna, der Quartzlichtsee, sei. Ein Ort der Ruhe und des Entspannens. Wir fragten uns zu einer Herberge durch und kamen in die große Halle. Auch wenn das Wort hatte bei uns üblicherweise mit viel offenem Platz

in Verbindung gebracht wurde, war es hier eher eine Vielzahl an mal mehr und mal weniger großen Gängen, die an aus dem Stein gehauenen Häusern angeschlossen waren. Zwischen durch zog sich ein gut abgesperrter und mit Brücken überspannter Fluss. Die wenigen Menschen, die man hier sah waren häufig aus den unterschiedlichsten Gebieten Aventuriens. Rosarion und ich stiegen in einem der besseren Gasthäuser ab, während Zoe etwas ihren Geldbeutel schonte. Als wir uns frischgemacht und geruht hatten machten wir uns zur Bibliothek auf, die neben dem Richterhaus, dem Sitz des Bergkönigs, lag. Der Zwerg den wir aufsuchen sollten, Laurax Linoschs Sohn, fanden wir auch sogleich. Da wir ihm nicht angekündigt worden waren schilderte ich, dass wir nach Informationen über die Magierkriege und deren Beendigung im Besonderen interessieren, sowie den Kampf gegen Algorthon und welche Strategie dort verwendet worden war. Leider berichtete uns Laurasch, dass ein Großteil des Wissen verlorengegangen sei und sie es ich teilweise von anderen Orten wiederbeschafft hatten.

Das war zwar enttäuschend, erklärte aber warum es hier eine bunte Mischung aus Büchern, Pergamentrollen, Stein- und Metalltafeln gab. Immerhin würde das den Vorteil haben, dass viele der Informationen auch in Garethi zur Verfügung standen. Bezüglich Taktiken sollte könnte ich mich jedoch auch nochmal an Laurax Bruder Laurox wenden, der auf diesem Gebiet bewandeter war. Laurax erzählte uns was er aus dem Kopf noch über den Magierkrieg wusste bevor wir uns an die Recherche machen würden. So hatte der Krieg zwischen einer Allianz aus Koschzwerge und Menschen des Kaiserreichs gegen Algorthons Armee bestehend aus Menschen, magischen Monstern, Dämonen und Orks gewütet. Ich hakte noch ein wenig nach wie es seiner Meinung nach zum Fall von Ambrossim während dieses Krieges kam. Er meinte nur, dass es eine verlorene Schlacht war, konnte oder wollte aber keine Details dazu beisteuern.

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-10-31

22. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Nach unserer ersten Nacht im Koschim beschlossen Arjena und Rosarion in eine günstigere Unterkunft zu wechseln und so quartierten wir uns zu dritt im kleinen Zimmer von Zoes Herberge für nur ein Silber pro Nacht für alle ein.

Wir berieten noch einmal unsere Pläne und gingen dann frisch ans Werk mit unseren Nachforschungen in der Bibliothek. Arjena und Rosarion kamen ganz gut voran während Zoe angesichts der Fülle des Materials etwas unkonzentriert wirkte. Wir fanden die folgenden Quellen.

Kriegszug

Arthogroschs Sohn (Bergkönig Aswodosch Arthogroschs

Sohn) kam aus den Tiefen unserer Heimat nicht mehr hervor. Harbasch kam von seinem Kriegszug nicht zurück. Wem sollen wir jetzt folgen? Angrosch hilf uns. Wir sind ein verlorenes Volk ohne Führung und ohne Heimat.

Burg Koschwacht

Beinahe alle uns bekannten Befestigungen des Zauberers sind gefallen, selbst diese angroschverfluchte Burg Koschwacht auf dem Wasser. Nach zwei Tagen Beschuss durch unsere Katapulte stand nur noch der Turm und die Löwenpriesterin und einige Großlinge schwammen hinüber, um auch die letzten daraus zu vertreiben. Bei einer Festung irgendwo im Süden gab es angeblich massive Probleme und der Angriff kam völlig zum Stillstand. Vermutlich ist das der Ort, an dem sich der Wühlschrat eingegraben hat.

Boronlästerliche Kreaturen

Bericht eines Soldaten: Uns ist verboten worden, Fragen zu stellen. Dennoch machen Gerüchte die Runde, dass Harbasch und die Großfürstin von Wladiwalsch (Magistra magna Großfürstin Nadjescha von Wladiwalsach) in den letzten Wochen an einer Waffe arbeiteten, mit der wir diese boronlästerlichen Kreaturen endlich überwinden können.

Letzte Aufgabe der Angroschim

Mein mutiger, starker Sohn, wie sehr ich unsere Streitereien vermisste. Ich hoffe, dass Brandans Funke höchstselbst sich zu dir gesellt und deinen Verstand herausfordert, auf dass er nicht abgestumpft sei, wenn ich dir folge. Doch jetzt ist meine Aufgabe der Niedergang dieses Zauberers und aller, die ihm folgen. Ich beginne zu befürchten, dass das die letzte Aufgabe für unser Volk im Kosch wird, doch ich merke, dass es mir immer weniger ausmacht. Irgendwo wird immer in irgendeiner Höhle oder einem Stollen eine Hand voll Angroschim überleben und unseren geheiligten Krieg (gegen die Geschuppten) fortführen. Selbst die Hilfe von anderen Zauberern, ob wild oder gezähmt ist mir mittlerweile nur recht und ich werde jeden Vorteil nutzen, meine Ehre mit jedem noch so schmutzigen Trick beschmutzen, wenn ich Algorthon damit besiegen kann. Bitte verurteile mich nicht.

Grauen des Zauberers

Bericht von Feuerhüter Ebraschim Engraschims Sohn (unbekannt):

Ich kann mir kaum vorstellen, welches Grauen dieser Zauberer heraufbeschworen hat, dass es selbst einige der standfestesten Angroschim die ich kenne, oder eher gekannt habe, so zugerichtet hat. Und damit meine ich wahrlich keine körperlichen Wunden. Hätte nie gedacht, dass ich mich mal über die Anwesenheit, von einem dieser gruseligen Rabenpriester freuen würde, aber nur er kann den am schlimmsten mitgenommenen helfen.

Bei ihnen bleibt nur noch, ihren Verstand vor den Erinnerungen zu retten, indem man sie gewaltsam entfernt, wie auch immer er das anstellt. Auf jeden Fall scheint es, als ob das Ganze jetzt endlich ein Ende gefunden hat. Nachdem die Leiche des Zauberers nicht gefunden wurde, hatten noch alle befürchtet, was niemand sich getraut hat auszusprechen, jedoch ist seitdem nichts mehr geschehen.

Laterne

Aufzeichnungen von einem Kunthul Kuwims Sohn (unbekannt): Es ekelt mich, die anderen im Krieg zurückgelassen zu haben. Aber Väterchen mag mir verzeihen, was hätte ich tun sollen? Wenn Harbasch höchstselbst mir den Auftrag erteilt, die Laterne zu seiner Werkstatt zurück zu bringen, wird er hoffentlich einen guten Grund dafür gehabt haben? Doch ändert das nichts daran, dass sie jetzt beinahe alle tot sind und ich nicht bei ihnen war.

Koschims Archiv

Das ein oder andere Gerücht über die beinahe legendäre Griesgrämigkeit von Balums Sohn (Balasch Schwarzfaust) hatte ich auch schon gehört und ja... stimmt. Ein launischerer Geselle ist mir ja selten begegnet. Und von 'erschieße nicht den Boten' hat er auch noch nichts gehört... Als ob ich persönlich Schuld an jeder fehlenden Information des Archivs sei. Lediglich einmal habe ich ihn lächeln sehen und das war, als er gerade die Werkstatt des armen Bartram in Beschlag genommen hatte, der arme wusste nicht wie ihm geschah, und anfang die Esse auf Temperatur zu bringen.

*Bericht von Laurox Linoschs Sohn
(Bibliothekar in Koschim)*

23. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Zoe hatte bemerkt, dass Laurox der Bibliothekar, oder auch sein Bruder Laurax oder Lorax oder LoroX immer wieder auf Bücher in einem verschlossenen Schrank zugegriffen hatten. Auf Nachfrage sagte er aber nur dass es sich um ebenso vertrauliche wie aktuelle offizielle Dokumente handele.

Nach mehreren Tagen Bücherwälzen berieten wir uns also abermals, diesmal in einer ruhigen Ecke des Versammlungsplatzes. Sollten wir vielleicht jene südliche Feste nahe Dunkelheim aufsuchen in der offenbar die letzte Schlacht geschlagen worden war? Arjena wandte jedoch ein dass dort zuletzt zumindest ein Dämon und eine Abteilung von Goblins wachten. Und war Domaris überhaupt vertrauenswürdig? Sollten wir den Hüter des Feuers über die Fähigkeiten der Lampe befragen? War sie die Waffe mit der Algorton besiegt worden war? Aber sie war bei der letzten Schlacht ja im Koschim. Andererseits muss sie mindestens eine Seele beherbergen da sie den Golem angetrieben hat. Ist Scaevolla vielleicht Algorton? Weiß er wo das Seelengefängnis ist? Wissen es die Hexen? War

Scaevolla selbst dort eingeschlossen? War Harbaschs Stein vielleicht die Lösung und könnte Zoe ihn befragen? Rosario schlug auch vor ihn mit der Laterne dem Hüter des Feuers zu zeigen.

Wir fragten einen der Laurox Brüder – den Experten für Kriegsstrategie – und er erzählte das wie bei jedem langen Krieg der entscheidende Faktor der Durchhaltewille angesichts der Schrecken und seelischen Wunden gewesen sei und die entscheidende ‚Waffe‘ wohl ein die Kampfmoral steigerndes Symbol gewesen sein müsse.

Balasch Schwarzfaust hätte damals unwirsch nach Büchern über die Geistermagie der Echsenvölker im Süden gefragt. Den Bergkönig Gilemon hätte er schon Monate nicht mehr gesehen, dabei hätte dieser früher immer jede Wirtshausschlägerei mitgenommen. Allenfalls Artos Adbraks Sohn, der Kommandant der Stadtwache könnte uns vielleicht inoffiziell Zugang zu Gilemon verschaffen.

Zwei Phänomene die wir hier im Koschim bei der Laterne beobachtet hatten beschäftigten uns. Zum einen schien die Laterne stärker nach Süden als nach Norden zu leuchten und zum anderen zeigte sie seltsame rote und schwarze Adern im Fels, aber nur im rohen Fels und nicht auf Zwischenwänden. Wir versuchten vergeblich die Richtung näher zu bestimmen und kamen durch ein ärmeres Viertel zu den Pilzgärten in der Nähe der Kriegsschule der Ehre. Hier befragten wir eine Wachsoldatin nach einem Geoden der uns vielleicht mehr über die Adern sagen kann. Merkwürdigerweise schickte sie uns zu einer gewissen Stannate, die 1 ½ Stunden westlich zu finden sei. Wir nahmen die Treppe am Transportaufzug und wanderten los. Dabei sahen wir Loren, viele Balken tragende Angroschim und bewunderten die allgegenwärtigen Rinnen, wohl ein ausgeklügeltes Entwässerungssystem dass nur ein wahrer Meister erdacht haben konnte.

Schließlich kamen wir an einer Großbaustelle an: Unmengen an Material, ein Gewimmel von Zwergenarbeitern und unübersehbar eine laut herumkommandierende Angroscha, die viel zu beschäftigt schien um uns zu helfen. Rosario versuchte wieder einmal seinen Charme und seine gepflegte Wohlgestalt einzusetzen, aber mit mäßigem Erfolg. Schließlich befahl sie einem verdutzten Arbeiter eine Lore auszuschütten und formte sodann durch Handauflegen über mehrere Minuten aus dem Erz einen Ball, der sich wie von selbst zu bewegen schien. Uns befahl sie der Kugel zu folgen und die Glutlinge – wohl eine Art Riesenassel – zu beseitigen. Nun denn, wir gehorchten kommentarlos. Rosario besorgte noch schnell ein paar Handschuhe da die Asseln wohl bei Berührung auf der Haut brannten.

Dem Ball folgend quetschten wir uns durch einen niedrigen Gang bis zu einer glatten Felswand. Hier zerfloss der Ball und schien ein Loch in der Wand zu erzeugen, so dass wir weitergehen konnten. In den Seitenwänden sahen wir seltsame Ausbuchtungen deren Zweck wir nicht verstanden.

Zoe Winterkalt — 2023-11-14

25. Rahja 1022 BF

Wir befinden uns auf dem Weg zu den Glutlingen. Im Gang, kurz bevor sich dieser für eine Schlucht in einen größeren Raum öffnet, versucht Arjena Fenja zum Bleiben zu animieren. Ein Unterfangen, welches anscheinend zum Scheitern verurteilt ist, denn Fenja folgt ihrem Frauchen auf den Fuß. Angekommen in ebendieser Schlucht, entdecken wir auf der anderen Seite die Asseln, deren Auslöschung unser Auftrag ist. Da sie sich momentan noch nicht an unserer Anwesenheit stören, entfremden wir eine der Bohlen, die zur Überquerung der Schlucht gedacht sind, ihres Zweckes und nutzen sie, um Fenja im Gang einzusperren.

Wir beginnen den Kampf damit, dass ich einen Sims an der rechten Seite des Raums erkletterte und Rosarion zusammen mit mir einen synchronen Eröffnungsschuss auf die Asseln abfeuert. Schnell verlagert sich der Kampf, sodass Arjena und Rosarion im Nahkampf die Brücke über die Schlucht verteidigen, während ich meine Position nutze, um im mit Fernkampfangriffen die Glutlinge auszuschalten. Im Gegensatz zu uns können die Asseln allerdings auch senkrechte Wände überwinden und so befinde ich mich auch bald im Nahkampf mit einer unserer Gegner. Ich weiche zurück, Arjena beschützt mich und bald ist das erste Dutzend Glutlinge besiegt. Wir verschnaufen kurz und ich kümmere mich währenddessen um die angefallenen Wunden.

Wir wagen uns nun über die Brücke der Schlucht und entdecken im Gang auf der anderen Seite wiederum Asseln. Wir erproben den bewährten synchronen Eröffnungsschuss ein zweites Mal. Diesmal setzen uns die Glutlinge deutlich härter zu, was einerseits an der schlechteren Positionierung und andererseits an den Asseln liegt, die ihren Artgenossen zur Hilfe kommen. Trotzdem bekommen wir die meisten davon klein, sodass sich zum Ende des Kampfes die letzten beiden Glutlinge auf den Weg zur Fenja machen, die noch immer im Gang vor dem Raum auf der anderen Seite der Schlucht wartet. Doch auch die beiden töten wir, bevor sie Fenja erreichen können.

Nun sind die Räume und Gänge frei von den Glutlingen und wir schauen uns die Räumlichkeiten einmal an. Dabei fällt uns auf, dass im Schein von Garzj' Lavronn die Erzadern rötlich schimmern, so wie das Schimmern, welches wir schon die ganze Zeit in Koschim

wahrgenommen hatten. Damit wird uns klar, dass diese Laterne verrät, wo im Gestein die Erzadern verlaufen. Wir beginnen unseren Rückweg zu Stannarte, der wir von unserem Erfolg bei der Glutlingsvernichtung berichten. Bevor wir jedoch ihren Weisungen zur Abholung der Belohnung Folge leisten, erzählt Arjena ihr von dem eigentlichen Grund, warum wir sie aufgesucht hatten: Für Information zu Garzj' Lavronn. Stannarke erkennt die Laterne und nennt sie auch „Licht der Erleuchtung“. Ihr Zweck sei das Aufzeigen der Erzadern im Fels und stellte einen der Gründe dar, warum sich die Zwerge im Kosch niederließen. Unserer Idee, dass Garzj' Lavronn tatsächlich als Waffe gegen Algorton verwendet worden war, schließt sie sich dagegen nicht an. Maximal sei sie zur Steigerung der Moral mit in die Schlacht getragen worden. Außerdem erfahren wir von ihr, dass sie zu der Zeit als Scaevolla sein Unwesen trieb, im engeren Kontakt mit den Hexen des Koschs war. Einige dieser Hexen hätten zu jener Zeit versucht Greifax' Leiden zu heilen, u.a. eine in Gratenfels ansässige Hexe. Danach sei aber im Koschim begonnen worden, die neue Mine zu eröffnen und seitdem war sie nicht mehr an der Oberfläche.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-12-17

Dem Hinweis folgend, dass der Kommandant der Stadtwache Arthag Adbrags Sohn mit dem Bergkönig befreundet sei und man daher über ihn vielleicht an ein paar Informationen kommen könnte, suchten wir die Stadtwache auf. Wir wollten uns ja ohnehin noch das Töten der Glutlinge für Stannate von ihm vergüten lassen. Als wir im Gebäude der Wache ankamen war der Kommandant aber bereits im Gespräch mit der Frau des Bergkönigs Vanada Jornas Tochter und dem Hochgeweihten. Auch wenn wir nichts von dem Gespräch mitanhören konnten, wirkten alle drei nicht sehr glücklich miteinander. Schließlich trat uns der Kommandant alleine gegenüber, nachdem die anderen beiden mit zwei Novizen im Schlepptau sich in Richtung Richterhaus aufgemacht hatten.

Für einen Angroschim war er ungewöhnlich fleißig dabei mir Komplimente zu machen, noch bevor wir überhaupt unsere Namen und unser Anliegen genannt hatten. Er war sichtlich wenig erfreut darüber, dass die Gruppe die eigentlich hätte unsere Aufgabe erledigen sollen wohl abhandengekommen war. Da wir wenig Ahnung hatten wie viel die Beseitigung der Glutlinge wirklich wert war ließen wir uns stattdessen von ihm für den nächsten Tag zum Trinken einladen.

In der Zwischenzeit statteten wir Sordolax' Hundeschule, die quasi aus dem gesamten Anwesen seiner Sippe, den Tardach, bestand, einen Besuch ab. Insgesamt war es dort sehr leer und Sordolax erzählte uns, dass es nur noch recht wenige seiner Sippe gab. Dies sein auch der

Grund warum er eigentlich hier sei, da er sich um das Sippenoberhaupt kümmerte, bei dem sich die Spuren des Alters deutlich bemerkbar machten. Zuvor hatte er draußen eine Hundezucht geleitet. Ich sprach mit ihm, dass ich Fenja gerne etwas trainieren lassen würde und er stimmte zu ihr Training nach den Drachentagen zu beginnen. Das Training würde ungefähr drei Wochen in Anspruch nehmen, allerdings sei es dabei notwendig sie in der Zeit nicht zu sehen. Schweren Herzens stimmte ich zu. Es gab einfach Dinge in Fenjas Ausbildung die ich nicht selbst leisten können würde und die Gelegenheit war zu günstig um sie verstreichen zu lassen. Mir kam das Wappen der Sippe merkwürdig vertraut vor und etwas später erkannte ich es als eines aus Ambrossim wieder. Vielleicht würden sich eines Tages ein paar entfernte Verwandte von dort der Sippe hier hinzugesellen, aber es war weder an mir dies zu erzählen noch wollte ich unsichere Hoffnungen schüren.

Anschließend gingen wir zur Metallurgin Doppsche Eisenbart um sie einen Blick auf Garzj' Lavronn werfen zu lassen, wie Vanada es in ihrem Brief erwähnt hatte. Doppsche war dabei eine Rüstung mit der magiehemmenden Wirkung von Koschbasalt zu bauen, die in ihrer Werkstatt stand, war aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden und ratlos, wie sie die Probleme bei deren Benutzung und Fertigung umgehen könnte. Wir versuchten uns irgendwie einzubringen und erzählten auch von Waltrude Gänsesteig und Farruk mit den verbesserten Lederrüstungen, jedoch scheinbar ohne hilfreich zu sein. Als wir erzählten, dass wir von Vanada hergeschickt worden seien war sie zuerst wenig begeistert aber spätestens nachdem sie Garzj' Lavronn identifiziert hatte war ihre Laune wieder deutlich besser. Während sie den Effekt Erzadern zu sehen erkannte, war ihr das Leuchten in eine bestimmte Richtung neu. Sie vermutete, dass es vielleicht die Richtung eines besonders wichtigen Vorkommens möglicherweise Endurium oder Titanium anzeigte. Eigentlich nur um das Material des Armreifs zu bestimmen, zeigten wir ihr den Armreif, den wir in Ambrossim gefunden hatten. Sie erkannte ihn als ein weiteres von Harbaschs Werken, das Angrasch Mortum oder auch Angroschs heilige Härte und gefertigt aus Toschkrl, wieder, den er als Schutz seinem ältesten Sohn mitgegeben gegeben hatte.

Weiterhin erwähnte Doppsche, dass Harbasch bevor er sein Leben gänzlich Angrosch gewidmet hatte ebenfalls Metallurge war, und zwar ein außergewöhnlich guter. Rosarion zeigt großes Interesse von Doppsche zu lernen und sie stimmte zu dass er nach den Drachentagen anfangen könne und spannte mich gleich mit ein. Wir überlegten wie wir am besten herausbekamen wie Angrasch Mortum funktioniere und kamen zu dem Schluss, dass jemanden der den Armreif trug anzugreifen durchaus gefährlich sein könnte. Da Zoe

bisher am wenigsten Schutz hatte begann sie ihn zu tragen.

Da wir noch ein wenig Zeit bis zum Tavernenbesuch übrig hatten, suchten wir den Schmied auf über den wir während unserer Recherchen gestolpert waren und zu dem Schwarzfaust außergewöhnlich gut gelaunt aufgebrochen war um seine Schmiede in Beschlag zu nehmen. Vielleicht hatte er ja noch irgendetwas herausgefunden bezüglich der Geister oder Scaevolla, das uns weiterhelfen konnte oder dem wir zumindest nachgehen könnten. Jedoch hatte ich bereits eine Vermutung was an jenem Tag in Bartrams Schmiede stattgefunden hatte. Nach einer kurzen Unterhaltung mit Bartrams Sohn vor dem Geschäft erhärtete sich mein Verdacht: Er hatte an jenem Tag den Schild für meinen Vater geschmiedet. Leider konnte uns der Sohn aber auch nicht beliebig weiterhelfen und so versuchten wir uns bei dem bereits etwas in die Tage gekommenen Bartram, der vermutlich einen weiteren seiner Söhne beim Betreiben einer Art zwergischen Druckerpresse beaufsichtigte. Die Presse schien jedoch statt Papier zu färben Kupferplatten zu prägen und wurde nach seinen Angaben fast ausschließlich von den Angroschtempeln außerhalb verwendet um identische Abschriften anzufertigen.

Abends Gingen wir zu unserer Verabredung in die Eisenpicke und wie Arthag bereits vermutet hatte war er etwas später dran. Sein Freund Auro Atoschs Sohn, der Leiter der Akademie, den er ebenfalls einladen wollte war aber bereits da und dieser lud uns ein im neuen Jahr dort zu trainieren. Wir erfuhren, dass er Vanadas Vater war, was Arthags Ablehnung ihr gegenüber allenfalls geringfügig schmälerte. Während diverser Krüge mit alkoholischen Getränken an unseren Tisch fanden und beobachteten wir, dass beide Angroschim hier gern gesehene Gäste und Gesellschaft waren. Arthag behandelten die meisten schlichtweg wie einen der ihren, während sie Auro eher mit freundlichem Respekt begegneten. Wir steuerten das Gespräch ein wenig auf den Bergkönig und scheinbar waren sie früher häufiger mal zusammen unterwegs gewesen, mittlerweile sorgten aber diverse Problemchen dafür, dass Gillemon sehr beschäftigt sei. Um was für Problemchen es sich dabei handelte konnten wir aber auch nach einigen Krügen mehr nicht aus ihnen herausbekommen jedoch bot ich unsere Hilfe an. Schließlich brauchte es für manche Dinge mal einen Außenseiter. Was die Krüge aber durchaus bewirkten war, dass Arthag es nicht bei Schmeicheleien beließ. Den Reaktionen der anderen Gäste zufolge schien das jedoch für ihn wohl üblich zu sein. Ich ging darauf jedoch nicht ein und es blieb bei einem gemütlichen Tavernenabend.

Die namenlosen Tage verbrachten wir zurückgezogen, wie die meisten anderen auch.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2023-12-19

1. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Die namenlosen Tage sind endlich verstrichen und Arjena bringt verabredungsgemäß Fenja zu Sordolax in die Hundeschule. Dann arbeiten Arjena und Rosarion 2 Tage bei der Metallurgin Dobsche Eisenbart die mittels etwas Endurium und Drachenblut sowie Kupfer und Zinn als Zutaten Eisen zu Schwarzstahl für Ischabax Ingraschs Sohn – der mit dem Druck in Kupferplatten - verarbeitet. Rosarion schaut sich einiges ab und bietet sich auch an Dobsche bei Tests ihrer experimentellen antimagischen Koschbasalt-Plattenrüstung als Versuchsperson zur Verfügung zu stehen. Wir erfahren noch dass der Emulgator für das Drachenblut von einem Angroschim genannt der Pilzkundige geliefert wurde, der wohl ein kompetenter Amateur der Alchimie ist.

Derweil versucht Zoe ihren "großen Stein" mit Zauberkraft zu füllen und es scheint auch einigermaßen zu gelingen. Danach begibt sie sich auf die Reise zu Ysinthe in Twergentrutz um die Analyseergebnisse der 3 sichergestellten Fläschchen abzuholen. Ysinthe eröffnet ihr dass die graue Flüssigkeit Kukris, ein verbotenes Waffengift ist und die klare Flüssigkeit das Gegenmittel.

Kukris wird aus der Mirhamer Seidenliane hergestellt, die auch ganz legal gehandelt wird. Außerdem enthält diese Kukrisprobe Schwefelwasser dass wahrscheinlich aus Gratenfels stammt. Beide Substanzen sind sehr schwer herzustellen und das Gift ist höchst gesetzwidrig. Zoe übernachtet in der Pfortenburg und nimmt die 2 übriggebliebenen Fläschchen Kukris und das Gegengift mit ins Koschim, wo alle drei Gefährten übereinkommen das Analyseergebnis und das Gift dem Kommandanten der Pfortenburg anzubieten.

3. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Gesagt, getan, der Kommandant bezahlt Arjena widerwillig nur 4 von 5 Dukaten und will wieder mal nichts damit zu tun haben. Rosarion wäscht sicherheitshalber die 3 Wurfmesser sauber macht sich ein paar Krähenfüße und Zoe untersucht den Saphir auf Magie und findet sie auch. Was hatten die Eindringlinge geplant? Sollten die Hexen der schwarzen Kröte dahinterstecken?

Die Laterne zeigt immer noch nach Südwesten, aber wir beschließen diese Spur zunächst nicht zu verfolgen sondern in den Koschim zurückzukehren.

Als wir am Kristallsee vorbeikommen tritt eine ärmlich aussehende Angroscha auf Rosarion zu und bittet ihn zur Seite. Yterbia, Xagulnes Tochter, bittet um Rosarions Hilfe in einer Herzensangelegenheit. Ihr sei das Brautgeschenk für die Hochzeit ihres Sohnes Beryt, Ulgaschs Sohn mit Ferrlika, Zanlikas Tochter gestohlen

worden. Sie habe den kostbaren Armreif von der Kunstschmiedin abgeholt, aber im Stollen haben ein Gruppe Bergarbeiter die Stützpfeiler trugen sie angerempelt und sie habe das Kästchen mit dem Geschenk fallen gelassen und trotz großer Anstrengungen und Nachfragen bei den Arbeitern nicht wiederfinden können. Ohne das Geschenk sei aber die Hochzeit gefährdet, ja sie vermutet sogar dass die Sippe der Braut den Diebstahl organisiert haben könnte um die Vermählung zu sabotieren. Sie kann keine Belohnung anbieten außer evtl. einen Freundschaftsdienst des sogenannten Pilzkundigen. Rosarion stimmt enthusiastisch zu nachdem er seine Gefährtinnen um Einverständnis gebeten hat. Die Gefährten kommen überein dass Großlinge in einer Sippenangelegenheit unter Zwergen eher stören könnten und so macht sich Rosarion auf den Weg in die tiefsten Stollen des Koschim, während Zoe und Arjena sich zu der Kunstschmiedin Igelne Iridines Tochter aufmachen die das Brautgeschenk hergestellt hatte.

Rosarion kauft Tafelwein und Käse als Gastgeschenk und macht sich auf den Weg zu der Familie des Bräutigams in den West Drei Minenkomplex. Dort erfährt er dass sie ursprünglich aus Tosch Mur stammen und zur dortigen Tschagroschem Sippe gehören, aber nach Koschim ausgewandert sind. Ihr Urgroßvater schloss sich damals Gilemon an. In den Augen der Mirschag Sippe der Braut wertet sie diese Herkunft aber anscheinend ab. Yterbia bat den Pilzkundigen um Hilfe und erhielt ein Wahrheitsserum, das uns vielleicht helfen mag. Der Bräutigam Beryt Ulgaschs Sohn ist ein armer aber durchaus solider Bergarbeiter der Rosarion versichert Ferrlika werde ihn auch ohne das Brautgeschenk wollen.

Währenddessen erfahren die Gefährtinnen bei der ebenso angesehenen und reichen wie eingebildeten Kunstschmiedin dass sie mit Bartram Thorams Sohn von der Mirschag Sippe über das Brautgeschenk gesprochen hatte, sie spekuliert aber dass Yterbia so unvorsichtig gewesen sein mag das Kästchen unverhüllt zu tragen, wodurch es jedem als kostbares und begehrtes Meisterstück aus ihrer Hand erkennbar war.

Zoe Winterkalt — 2024-01-21

3. Praios 1023 BF

Rosarion besucht den „Pilzkundigen“ in seiner Behausung, in der er eine kleine, ordentliche Pilzzucht verwaltet. Der Pilzkundige, der sich als Hornitax Greifax Sohn vorstellt, möchte Rosarion zuerst aufgrund seines Standes abweisen. Doch dieser kann ihn davon überzeugen, dass er von Beryts Familie geschickt wurde und er seine Hilfe bräuchte, um die Geschehnisse bezüglich des gestohlenen Brautgeschenks aufzuklären. Hornitax kann ihm zwar keine Anhaltspunkte dafür geben, wer für den Diebstahl verantwortlich sein könnte, aber er kann Rosarion zumindest an Bufuk

Niemandes Sohn verweisen, der als eine Art Hehler in der Stadt agiert und eventuell mehr mitbekommen haben könnte. Er übergibt Rosarion das Wahrheitsserum und dann unterhalten sich die beiden noch über Herkunft und Handwerk von Hornitax und seiner Sippe. Der Pilzkundige erklärt ihm, dass die Angroschim seiner Sippe früher Schmiede waren und von ihren Angroschax unterstützt wurden. Aus diesem Grund kennt er sich auch mit den Substanzen zur Herstellung von Schwarzstahl aus. Außerdem erzählt er, dass seine Sippe Hlûthars Rüstung geschmiedet hätte und er wieder nach Koschim gezogen wäre, um diese in den Sippenbesitz zu bringen und den angeschlagenen Ruf der Sippe wieder ein wenig aufzupolieren. Jedoch habe er die Rüstung nicht finden können und äußert die Vermutung, dass die Gargolax-Sippe diese unter Verschluss halten könnte.

Rosarion stößt wieder zu uns und wir suchen die Gilde der Schlotfeger auf, um Ferlika ausfindig zu machen. Dort sagt uns Alberix Alricks Sohn, wo wir Ferlika finden können und wir suchen sie sogleich auf. Sie erkennt Rosarion als denjenigen, der Platina einen Drachenschädel geschenkt hat. Wir sprechen sie auf Beryts Pläne an und sie gibt zu, dass ihre Familie eine Heirat mit Beryt ganz sicher nicht gutheißen werde. Sie hofft allerdings, dass Beryt und seine Sippe ihre Familie mit vielen Geschenken und Brautwerbung umstimmen könnten, denkt aber auch darüber nach, falls diese Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt sein sollten, einfach harte Tatsachen zu schaffen.

Wir versuchen nun als nächsten Schritt, Bufuk zu finden. Wie befolgen dazu die Ratschläge des Pilzkundigen, fragen an öffentlichen Orten nach ihm und nach mehreren Stunden Herumfragerei findet er dann uns. Verhüllt und versteckt fragt er uns, warum wir nach ihm suchen. Rosarion erklärt ihm, dass er wissen möchte, wer den Diebstahl des Brautgeschenks beauftragt hat. Die beiden einigen sich auf einen Geldbetrag, die diese Information kosten soll und so erzählt Bufuk, dass der Dieb das Schmuckstück bei der Mirschag-Sippe abgeben habe. Rosarion wird allerdings gröber und zwingt Bufuk zu einer Preisgabe weiterer Informationen, unter anderem auch der Identität des Diebs: der Dieb war Bufuk selbst. Rosarion lässt ihn daraufhin in Ruhe, bezahlt ihn und wir geben diese Informationen an den Auftragsgeber weiter.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-01-23

4. Praios 1023 BF

Wir machten uns auf zu Beryt um ihm von den herausgefundenen Einzelheiten des Diebstahls zu berichten und fanden ihn bei der Arbeit tief in einem verdammt staubigen engen Stollen. Wir berichteten und schlugen vor Ferlika in die Situation einzuweißen. Der Plan mit dem wir und auch Beryt sich am besten anfreunden konnten war, den Armreif mit Ferlikas Hilfe

wiederzubekommen und ihn Beryt wie ursprünglich geplant Ferlika als Brautwerbungsgeschenk vor aller Augen geben zu lassen. Beryt meinte, dass er damit Einfluss auf die Matriachin Mira ausüben zu können, damit sie die Vermählung eher zulassen würde. Für uns war dieser Plan auch weniger problematisch, da wir mit Ferlikas Unterstützung rechnen konnten. Also brachen wir zu Ferlika auf und holten auf dem Weg noch eine Skizze des Armreifs bei Igelne ab, damit Ferlika den Armreif auch erkennen würde und auch ein wenig um klarzumachen, dass wir ihr keinen Bären aufbanden.

Ferlika nahm die Situation grundsätzlich gut auf, fand es aber untypisch für Mira sich mit solchem Gesindel herumzutreiben. Da wir nach unseren Informationen damit rechnen mussten, dass Mira entweder noch im Besitz des Schmuckstücks war oder sich um dessen Entsorgung gekümmert haben musste, erzählte uns Ferlika einige Ideen, wo wir mit unserer Suche anfangen könnten:

- Im Lagerhaus ihrer Sippe gibt es einen Teil in dem üblicherweise nur die Ältesten Zutritt haben. Ferlika glaubt sich aber hier Zutritt verschaffen zu können.
- Abgegeben zur Opferung im Angroschtempel. Ihre beiden Zwillingsvettern sind dort Priester.
- Mira hat 3 verschlossene Räume sehr weit hinten in der Sippenbehausung.

Wir einigten uns darauf, dass Ferlika das Lagerhaus prüfen würde und wir uns im Angroschtempel umhören würden. Falls wir dort nichts fänden würden wir es mit der letzten und riskantesten Möglichkeit versuchen.

Im Angroschtempel fanden wir heraus, dass die Zwillinge die beiden Schatten des Hochgeweihten waren und wir redeten mit einem, dass vermutlich ein Werkstück zur Opferung abgegeben wurde, das nicht geopfert werden sollte. Er fragte bei einem anderen Priester nach ob der Armreif abgegeben oder geopfert wurde, was er jedoch nicht sei. Er versicherte uns weiterhin, dass sicher niemand hier etwas stehlen und dann opfern würde, als wir ihn baten, falls sich der Armreif doch noch finden würde, uns eine Nachricht im Gasthaus zu hinterlassen. Als wir schon fast draußen waren bekamen wir noch mit, dass der Hochgeweihte den Priester heranwinkte und mit ihm möglicherweise über uns sprach.

Am 6. Praios trafen wir uns wieder wie verabredet mit Ferlika. Sie hatte zwar im Lagerhaus ebenfalls nichts gefunden, jedoch war sie über die Holzschachtel mit Igelnes Zeichen, in der der Armreif wahrscheinlich verstaut worden war, gestolpert. Diese hatte sie im Müll bei den spielenden Kinder ihrer Sippe gefunden. Wir wollten zwar helfen aber uns alle nichts ernsthaftes zu Schulden kommen lassen. Wir schmiedeten folgenden

Plan, der umgesetzt werden sollte wenn Mira mal für einige Zeit die Sippenbehausung verließ.

Ferlika würde Rosarion zu sich einladen und die beiden würden ein wenig verliebt tun in der Hoffnung, dass die Sippenmitglieder ihnen ein wenig Privatsphäre im Studienzimmer vor Miras Räumlichkeiten geben würden. Zusätzlich sollte ein gutes Fässchen Ferdoker in der Küche ihnen etwas mehr ungestörte Zeit verschaffen. Rosarion würde die Türen aufschließen und Ferlika würde die Zimmer durchsuchen und wenn möglich den Armreif an sich bringen.

Während wir warteten versuchten Rosarion und Zoe Dobsche zu helfen, indem sie die Koschbasaltrüstung testeten. Eine präzise Möglichkeit dies zu tun hatten sie aber nicht gefunden und so war das vorläufige Ergebnis mehr schmerzhaft als aussagekräftig.

In der Zwischenzeit fragte ich mich herum und trieb das Fässchen Ferdoker für unseren Plan auf.

Bereits am nächsten Tag (7. Praios) sollte es soweit sein, dass unser Plan in die Tat umgesetzt werden sollte.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-02-08

7. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Nachdem wir noch einmal über unsere weiteren Pläne diskutiert haben, warten wir am nächsten Tag in der Nähe der Mirschag Residenz darauf dass die Matriarchin Mira ausgeht. Um nicht aufzufallen machen wir ein paar Waffenübungen und schließlich taucht die Matriarchin zusammen mit einer älteren Zwergin und einem jungen Burschen auf. Sie stutzt und spricht Arjena kurz an, aber dann gehen die 3 weiter. Ferlika holt nun Rosarion in die Residenz, während Zoe und Arjena draußen Schmiere stehen. Ein junge Angroscha auf einer Bank vor der Residenz lässt uns passieren und drinnen platziert Rosarion das Fässchen Ferdoker auf dem Tisch in der Halle. Diese hängt voller Erinnerungsstücke der Mirschag Sippe, u.a. zerbrochene Waffen und der Schädel eines Höhlendrachen. Nachdem Ferlika geschickt den Zwergenkindern aufgetragen hat die Anwesenheit eines gefüllten Fässchens Ferdokers im ganzen Gebäude bekannt zu machen, führt sie Rosarion durch die labyrinthische Residenz bis zur geräumigen Studierstube.

Rosarion gelingt es den dort lesenden jungen Angrosch-Geweihten mit dem Hinweis auf das Ferdoker abzuwimmeln und obwohl Ferlika sehr nervös wirkt beginnt er das Schloss zu Miras Privaträumen zu knacken. Dies gelingt problemlos und Ferlika macht sich daran das Armband zu suchen während Rosarion sich scheinheilig ein Buch in altem Angram nimmt und Interesse heuchelt. Schon taucht auch ein steinalter Zwerg namens Tuva auf, dem Rosarion allerdings entgegentritt und in ein Gespräch über alte Zeiten zu verwickeln sucht. Dies gelingt zwar nur teilweise, aber

Tuva scheint etwas senil zu sein und lässt sich schließlich von Rosarion zum Fässchen führen.

Als Rosarion eilig in die Studierstube zurückkehrt, findet er Ferlika, die zwar das Armband an sich genommen hat, aber auch ziemlich ängstlich und etwas blass um die Nase zu sein scheint. Als er versuchen will die Tür wieder zu verschließen, bemerkt er einen offenen Brief auf Miras Schreibtisch:

Brief in Miras Arbeitszimmer (Rogolan)

Mein guter Freund Pogolosch,

angesichts der unersetzlichen Arbeit, die die Priesterschaft in Koschim für unser aller Wohl leistet, scheint es nur angemessen, diese erneut mit einer bescheidenen Spende zu würdigen. Eure getreuen Tharin und Thurin werden in den nächsten Tagen zwei Smaragde aus dem Schliff von Igelne Iridines Tochter mitbekommen, wie sie dieser Tage nicht mehr zu bekommen sind.

Auch möchte ich meine Freude und meinen Dank ausdrücken, dass es euch gelungen ist, Adbrags Sohn den verrückten Kopf zurecht zu rücken. Unsere Familie gehört zu den glühendsten Unterstützern des Bergkönigreichs, aber auch wir können nicht all unseren Nachwuchs dieser vermaledeiten Echse entgegenwerfen. Vor allem, solange es keinen echten, neuen Plan gibt, wie gegen sie vorzugehen wäre.

Mira Mutolas Tochter für die koschimer Mirschag-Sippe

Rosarion liest den Brief, lässt ihn aber liegen und verschließt nur schnell die Tür. Allerdings bemerkt er dann das Ferlika ohnmächtig auf den Stuhl sitzt und ein Blutstropfen an einer Fingerspitze deutet auf eine Verletzung oder gar Vergiftung hin. Eilig nimmt er das Armband an sich und trägt Ferlika zurück in die große Halle, wo sich sofort die gesamte Sippe einzufinden scheint. Rosarion berichtet nur, das Ferlika plötzlich in Ohnmacht gefallen sei und bittet darum seine heilkundigen Gefährtinnen holen zu dürfen. Dies geschieht auch und während Zoe sich um Ferlika kümmert, wirft der alte Tuva alle unbeteiligten hinaus und gibt Zoe sogar ein Fläschchen mit einem nicht identifizierbaren Heilmittel. Zoe wird gestattet Heilmagie zu wirken und sie gibt Ferlika auch einen Teil des Fläschchens zu trinken und reibt sie mit dem Rest ein, aber Ferlika bleibt noch bewusstlos. Also bringen wir sie in ein Bett und bleiben noch 2 Stündchen bei ihr bis sie schließlich, noch immer benommen, erwacht. Wir verabschieden uns höflich und bringen Beryt und seiner Familie die gute Kunde. Sie bedanken sich überschwänglich und feiern uns ein wenig als die Helden die wir sind.

10. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Die Tschagroschem Sippe hat sich zu einem offiziellen

Besuch bei den Mirschags eingefunden und die 3 Gefährten sind ebenfalls dabei. In der Halle versammeln sich alle und Beryt gibt Ferlika das Armband als Brautwerbegeschenk. Zwar ist die Stimmung etwas eisig, aber zumindest Rosarion ruft „Bravo“ und klatscht begeistert in die Hände. Der Konflikt ist zwar noch nicht ausgestanden, aber die erste Runde geht an die Partei der Liebe.

Die 3 Gefährten aber bereiten sich schon auf einen Waffengang gegen die Orks vor.

Zoe Winterkalt — 2024-03-04

7. – 10. Praios 1023 BF

Neben unseren anderen Aktionen, tätigen wir auch diverse Geschäfte, um uns auf unseren geplanten Zug gegen die Orks bei Scaevollas Gefängnis vorzubereiten.

10. Praios 1023 BF

Unser Weg beginnt mit dem Aufstieg aus Koschim und so kommen wir gegen Abend in der Pfortenburg an. Dort stattet Rosarion Platina einen Besuch ab. Sie erzählt von Rosarions Konkurrent Ukko, der ihr Titanium als Brautgeschenk überreichen wollte, doch Platina habe abgelehnt. Sie begründet ihre Entscheidung damit, dass zum einen mit einem Brautgeschenk dieser Größe eine gewisse Art von Verpflichtung mit einherginge, für die sie nicht bereit sei und zum anderen sie jemanden bevorzugen würde, der die Welt bereits gesehen hat und sich dann bei ihr niederlässt. So erklärt sich dann auch, dass Ukko seine Tätigkeit als Hauptmann niederlegt hat. Damit hinterlässt er in der Wache der Pfortenburg etwas Unsicherheit, ob er diese Entscheidung überhaupt treffen darf und wenn ja, wie damit umgegangen wird und wer der Nachfolger ist. Nach dem Gespräch mit Platina besucht Rosarion auch noch Kuwim, um uns etwas Unterstützung gegen die Orks zu sichern. Er kann ihn jedoch nicht davon überzeugen, mit uns zu gehen und wir verlassen die Pfortenburg in der Dunkelheit der Nacht zu dritt. Zu Rast kommen wir am Waldrand abseits des Weges.

11. Praios 1023 BF

Wir beschreiten den uns bekannten Weg nach Süden und kümmern uns um unsere Vorräte. In der Nacht besucht Arjena im Schlaf wieder die Traumwelt, was sich durch einen unruhigen Schlaf bemerkbar macht, den Rosarion bei seiner Nachtwache auch bemerkt. Die Traumgestalt greift auch dieses Mal Arjena an, lässt aber gleichzeitig auch eine Illusion von zwei Personen entstehen, die eine Unterhaltung miteinander führen. Die kleinere, männliche Gestalt fragt die größere, weibliche Person, wie sie mit dem Mangel an Disziplin überhaupt Zauber wirken kann. Die angesprochene Person erwidert, dass der Wunsch ihn umzubringen, ungemein helfe. Darauf antwortet der männliche Part, sie solle sich auf die inneren Energien konzentrieren und wie mit einem Krug aus ihrem Inneren schöpfen. Das

Kraut könne diesen Vorgang nur erleichtern. Die weibliche Person scheint dieses Kraut jedoch nicht zu mögen und gibt ihm die Bezeichnung „Ziegenfraß“.

12. Praios 1023 BF

Am nächsten Morgen erzählt Arjena von ihrem Traumausflug und wir sind uns relativ sicher, dass es sich bei den beiden Person um den Schöpfer und die Meisterin handelt. Aus dem Gespräch der beiden schließe ich, der Begriff „Ziegenfraß“ ist höchstwahrscheinlich abwertend für Thonnys verwendet worden und das Gespräch beschreibt das Ritual der Astralen Meditation.

Die Jagd an diesem Tag ist wesentlich erfolgreicher und wir können uns zumindest für ein paar Tage mit Wildschwein eindecken. Das ist auch gut so, da wir mit dem Aufstieg in die höheren Ebenen beginnen. Wir arbeiten uns vorwärts Richtung Süden und kommen so vier Tage später auf der anderen Seite der Bergkette an. Da wir nun an Wassermangel leiden, entscheiden wir uns den direkten Weg zu der nächsten Wasserquelle zu nehmen. Das bedeutet gleichzeitig auch, dass wir zwei Schluchten überwinden müssen. Die beiden anderen meistern diese Herausforderung, ich muss jedoch runtergelassen und wieder hochgezogen werden, da mir schlichtweg die Körperkraft fehlt, solche Höhen zu überwinden.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-01-23

17. Praios 1023 BF

Unsere erhöhte Position nutzend versuchten wir uns zu orientieren wo wir auf das Lager der Orks und Goblins gestoßen waren. Wir wählten die Richtung in der die Vegetation zunahm, da das Lager in einer etwas weniger öden Gegend gewesen war und wir sowieso unsere Vorräte aufstocken mussten.

Beim aufstocken unserer Vorräte um Wasser und etwas Bergziegenfleisch kam uns ein alter felliger und ziemlich übellauniger Bekannter in die Quere. Der Berglöwe gut erkennbar an der Wunde, die wir ihm beigebracht hatten, hatte uns bei unserer letzten Reise hierher bereits angegriffen und sah in uns auch diesmal eine schmackhafte Beute. Einige blaue Flecke, einen ordentlichen Kratzer und einen Pfeil in meinem Hintern später hatte wir eine Fleischration, die uns einige Tage ausreichen würde und hatten auch unsere Schläuche wieder aufgefüllt. Zoe versorgte unsere Wunden und so zogen wir weiter und fanden gegen Abend nicht nur einen etwas geschützten Platz sondern auch die die Schlucht mit dem Lager in einiger Entfernung.

18. Praios 1023 BF

Am nächsten Morgen spähten wir von der Klippe über dem Lager die Aktivitäten dort aus. Dort lagerten immer noch mindestens 6 Schwarzpelze und nochmal ebenso viele Rotpelze. Abgesehen vom Anführer waren die

meisten in eher in Lederfetzen als in Lederrüstungen gekleidet. Dieser hatte immerhin eine halbwegs solide wirkende Lederrüstung an. Die Orks waren zumeist mit Säbeln ausgerüstet, die Goblins mit Kurzbögen und zumindest einige trugen auch Jagdmesser. Auf beiden Seiten der Schlucht hielten Goblins ungefähr auf gleicher Höhe Ausschau. Einige Goblins gingen am Vormittag den Geräuschen nach zu urteilen Schweine füttern. Aus unserer bisherigen Erfahrung handelte es sich dabei eher um ihre Wildschwein-Reittiere als um Viehzucht.

Wir zogen uns zurück und schmiedeten Pläne und Rosarion erholte sich noch etwas von seinen Wunden. Schlussendlich wollten wir die Späher gezielt ausschalten um das Überraschungsmoment gegen ihre Überzahl geltend zu machen. Zusätzlich wollten wir Feuer bei den was das angeht sehr schreckhaften Wildscheinen zu legen um für Ablenkung zu sorgen und die Anzahl der Orks und Goblins hoffentlich weiter auszudünnen. Aus der erhöhten Position sollte es Zoe und Rosarion gelingen auch vielleicht ein paar Gegner zu verwunden bis sie den Weg zu uns kamen. Auf diesem Weg sollten zusätzlich Krähenfüße ausgelegt werden um Ankommende auszubremsen. Zoe würde ihre magischen Fähigkeiten zur Erzeugung von Nebel nach Bedarf einsetzen.

In der Abenddämmerung begannen wir unseren Plan in die Tat umzusetzen. Leider überlebte dieser Plan die Begegnung mit der Realität sehr schlecht. Das Ausschalten des ersten Spähers verlief deutlich weniger lautlos als erhofft und das ganze Lager rührte sich. Meine Anweisung nach Möglichkeit alle aus dem Lager zu locken damit wir das Zelt durchsuchen können schien zwar erst mal aufzugehen jedoch befürchte ich der Anführer hatte nur zu gut verstanden was ich mit meinen Gefährten beredete und wusste, dass sich im Zelt nichts verwertbares finden lassen würde.

Ein paar Orks und Goblins waren zurückgeblieben und hatten hinter den Stufen Deckung gesucht. Während ich aufpasste, dass sie nicht Rosarion in den Rücken fallen während dieser sich mit der im Zelt verbliebenen Orkin einen üblen Kampf lieferte und anschließend das Zelt durchsuchte. Erst als ich mitsuchte fanden wir wieder einen im Boden verscharreten Edelstein. Sehr wahrscheinlich ist er von der selben Machart, wie der den wir bei Elise Weber Sachen gefunden hatten und ich befürchte er wird uns genauso nützlich sein wie dieser.

Zoe schaffte es nicht wirklich den Goblin auf der anderen Seite zu treffen, geschweige denn die nun größtenteils verstreut den Hang zu unserer Position heraufstürmende Truppe auszudünnen, die jetzt langsam wieder in Sicht kamen. Rosarion, der bereits recht mitgenommen aussah und ich waren beide noch

auf der Stufe mit dem Zelt einige Schritte tiefer. Was für ein schöner Schlamassel...

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-03-20

18. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Durch viele kleinere Treffer verletzt beiße ich die Zähne zusammen und klettere gemeinsam mit Arjena hinauf zu Zoe, die bereits die erste Welle der Angreifer erwartet: zwei Orks und ein Goblin. Zoe entschließt sich aber zunächst den Goblin auf der anderen Seite des Tals auszuschalten und dies gelingt ihr auch mit einem gezielten allerdings nichttödlichen Treffer.

Wir haben Glück und die erste Welle tritt in der Dämmerung in die ausgelegten Krähenfüße während Zoe sie beschießt und alle drei humpeln ab.

Arjena raunt mir zu die Phiole mit Lähmungsgift im entscheidenden Moment auf den Anführer zu werfen und gleichzeitig ihr Bescheid zu geben.

Die zweite Welle besteht aus 5 Orks inklusive dem Anführer und 4 Goblins. Sie teilen sich auf um die Krähenfüße teilweise zu umgehen und zwei der Goblins beginnen zu schießen.

Obwohl die Orks Arjena bereits fast eingezingelt haben und die Übermacht erdrückend scheint beginnt für uns eine Glückssträhne: der Schuss eines Goblins trifft versehentlich einen der anderen und ich schieße dem Anführer einen Bolzen in die Brust, wodurch er zusammenbricht. Allerdings erhebt er sich wieder im Tairach-gefälligen Bluttausch und greift erneut an.

Wenige Sekunden später ist Arjena umringt von Feinden aber jetzt werfe ich die Phiole und drei oder vier der Orks inklusive des Anführers werden von dem Lähmungsgift umnebelt während Arjena kurz die Luft anhält. Zudem bricht dem einzig verbliebenen Goblin-Schützen der Bogen und er stürmt jetzt mit einem Dolch gegen Zoe.

Jetzt stehen ich und Arjena jeweils zwei Orks entgegen indes Zoe sich des Goblins erwehrt. Arjena und ich müssen einiges einstecken, aber wir teilen auch aus und bestehen noch, wenn ich auch schwer aus vielen Treffern blute.

Als die Orks uns besonders heftig bestürmen nutzt Arjena den Moment uns rasch "Lauft!" zuzurufen und sich überraschend zurückzuziehen, so dass der Ansturm der Orks weitgehend ins Leere läuft.

Wir schaffen es uns etwas abzusetzen, dann aber sehen wir dass uns nur noch der angeschlagene Anführer, ein weiterer Ork und der Dolch-Goblin folgen.

Also drehen wir um und greifen erneut an. Jetzt sind wir zahlengleich und die Feinde verzweifeln. Nur der

Anführer in seinem Blutrausch tobt noch bis Arjena ihn umwirft und niederringt. Sieg!

Wir nicken uns kurz zu und derweil Arjena den Anführer entwaffnet, gehen Zoe und ich zurück um die fallen gelassenen Bogen und Armbrust zu holen und die drei betäubt daliegenden Orks zu erlösen.

Leider haben die Schwarzpelze kaum Plunder zu bieten, allerdings hat der Anführer ein Schwert von kostbarem und dämonischem Aussehen und Arm- und Bein-Schienen aus Leder.

Wir versuchen zwar zuerst den Anführer zum Nachtlager in einer nahegelegenen Höhle zu tragen, aber meine Kräfte versagen und wir müssen mitten in der Ebene unser Lager errichten. Immerhin wendet Zoe ihre gesamte Zauberkraft auf um das Leben des todgeweihten Orks noch etwas zu verlängern und ihn dann mit Zauberunterstützung zu verhören.

Zoe sieht dass er seine Befehle von einer Art Trugbild des Al'Gorton in braunem Gewand empfangen hat und der Kristall durch Anrufen des Namens des Magiers aktiviert werden kann. Außerdem sollte er Arjena unbedingt lebend fangen - wohl weil er jemand aus ihrer Blutlinie benötigt. Als das kurze Verhör beendet ist, geben wir dem Ork den Gnadenstoß und legen uns zur Ruhe, die wir so dringend benötigen.

19. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Am morgen beschließen wir das feindliche Lager erneut anzugreifen, da nicht mehr viele Feinde übrig sein können. Zoe schaltet mit einem Schuss den verbliebenen Späher aus und wir sehen das noch ein unverletzter Ork und eine Schar von Orkfrauen und Goblins mit Reitsäuen verblieben ist. Allerdings beginnen sie sofort einen geordneten Rückzug durch das Tal anzutreten, und nach ein paar Schüssen sind sie außer Reichweite, da wir sie nicht verfolgen.

Stattdessen durchsuchen wir das Lager und machen es uns in ihrem großen Zelt mit einem Bierfass gemütlich.

Zoe Winterkalt — 2024-04-02

20. Praios 1023 BF

Die Stille unserer Rast hüllt uns in eine friedliche Sicherheit, bevor wir in der Dämmerung den Pfad zur Höhle beschreiten. Arjena betritt zuerst die Höhle, während wir außen wachen. Sie findet die Höhle unverändert vor und gibt uns das Zeichen, ihrem Vorstoß zu folgen. Drinnen setzt sie die Sturmlaterne Garzjla-Vronn in das Seelengefängnis, ein Akt, der die darin gefangenen Seelen aufwirbelt. Eine einzige Seele, deren Stimme uns bereits vertraut ist, kommt näher und fleht um ihre Freiheit. Doch wir sind uns einig, dass wir die Seelen noch nicht freilassen wollen, da wir noch keine Idee davon haben, wie wir sie endgültig loswerden können.

22. Praios 1023 BF

Nach zwei Tagen der Wanderung erreichen wir Kammhütten. Zwischen all den ankommenden Händler entdecken wir Kulmann Rabe, den Arjena nach einem Brief von ihrem Vater fragt. Der Büttel des Dorfes teilt ihr jedoch mit, dass ein derartiger Brief für sie nicht angekommen sei. Wir versichern zudem noch, dass wir in seinem Dorf keine Unruhe stiften werden. In der „Lüsternen Liebfelderin“ werden wir von Isidar bedient, die uns nach unserem Vorhaben in Kammhütten und Arjena nach der Abmachung mit ihr fragt.

Später am Abend erscheint auch Rajanis. Sie fragt uns nach Mara und Arjena versucht ihr zu erklären, dass die Unterhaltung in einer ruhigeren Umgebung besser aufgehoben sei. In der Scheune neben dem Gasthaus erklären wir ihr die Situation um Mara. Nachdem sie nun weiß, warum Mara nicht mehr bei uns ist, möchte sie wissen, wer denn jetzt Rosarion ist und ob sie ihm trauen kann. Rosarion stellt sich ihr vor und erklärt ihr auch, dass sie ihm vertrauen könne, doch das hält sie nicht davon ab, Arjena wegen der Offenheit gegenüber dem Zwerg zu tadeln.

Weiterhin erzählt uns Rajanis von den Zwistigkeiten zwischen den Zwiebelbauern vor dem Dorf und dem zerstören Osttor von Gratenfels, dass den Trebuchet-Einschießversuchen des dort stationierten Zwergenbataillons zum Opfer gefallen war. Arjena spricht sie auch noch auf die „Schwarze Kröte“ an, allerdings scheint es laut Rajanis momentan keine akuten Pläne zu geben, etwas gegen diese Schwesternschaft zu tun. Sie hofft, dass sich diese Angelegenheit von selbst klärt.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-04-16

22.-23. Praios 1023 BF

Wir blieben vom Abend des 22. Praios bis zum Morgen des 24. in Kammhütten und waren bei Rajanis in der Liebfelderin zu Gast. Wir hörten über die Orks oder Ungeheuer, die bei den Leuten vom Rübenhof Unterschlupf gefunden hatten mehrfach vom Dorfgeschwätz, aber es schien auch keiner eine ernsthafte Bedrohung von dort zu erwarten. Von daher mischten wir uns nicht ein. Ich gab mein Kettenhemd zur Reparatur bei Loscho und stockte nochmal unseren Vorrat an Kettenhemd-Notfallreparaturmaterial auf. Am 23. trudelte ein Brief von Rosarions Schwester ein, in dem sie herzerweichend um finanzielle Unterstützung bei ihrer Ausbildung als Schreiberin bat. Rosarion wollte dieser Bitte nachkommen und schnallte den Gürtel in den folgenden Tagen deutlich enger und versuchte bei Loscho seinen Geldbeutel wieder etwas aufzubessern. Zoe stockte derweil unser Verbandsmaterial im Perainetempel wieder auf und stellte dabei fest, dass Dietlinde und ihre Mutter Perdia, obwohl sie augenscheinlich sich mit der Heilung Kranker

beschäftigten, sehr unterschiedliche Ansichten darin hatten wer dafür verantwortlich war, dass es den Patienten wieder besser ging. Dietlinde hatte einen deutlich wissenschaftlicheren Ansatz während Perdia ihrem Amt entsprechend auf die Hilfe der Götter zählte.

Ich befragte Loscho noch etwas zu Gunther und Eslam und zumindest bei Eslam war sich Loscho sicher, dass er keine Familie mehr in der Gegend hatte (also auch keine Tante in Paßweiser, wie man uns glauben machen wollte). Als ich vom Tod seiner Frau und seines Kindes hörte und dass er seitdem mit den Hunden außerhalb des Dorfs in etwas das kaum mehr als ein Schuppen war wohnte, schnürte es mir das Herz zusammen. Das Leben hatte ihm wahrlich übel mitgespielt.

Bei Gunthers Familie hingegen stammte auf jeden Fall ein Teil nicht aus dem Kosch, bei der anderen Hälfte war sich Loscho nicht sicher.

24. Praios 1023 BF

Am Morgen des 24. brachen wir sehr früh auf um noch am selben Tag in Paßweiser anzukommen, keinen Tag zu früh wie sich herausstellte, denn die Tavernengäste begannen darüber zu tuscheln ob ich vielleicht die Gesuchte war. Mein Schwert hatte mich wohl verraten. Zoe wurde direkt bei unserem Eintreffen in Paßweiser von Emma in Gedanken begrüßt als wir dort eintrafen. Die Wirtin Korja erkannte uns ebenfalls wieder. Interessantes gab es in Paßweiser wenig.

25. Praios 1023 BF

Am Morgen des 25. Praios gingen wir zusammen in den Dorftempel und besuchten den Praiosgeweihten Bosper Praiodan. Er war neugierig was meine Gefährten anging und stellte ihnen unter einigen Scherzen diverse Fragen. Unter anderem nach ihrer Meinung zu meinen Handlungen und meinte, dass ich meine Sorgen mit ihnen teilen sollte. Ich erzählte ihm, was wir über die widersprüchlichen Aussagen gefunden hatten und auch er war sich sicher, dass Eslam und Gunther selbst mir erstmal nichts übles wollten. Er ging jedoch davon aus, dass es der Graf sei, der mich loswerden wollte. Auch wenn das sicher nicht falsch war schilderte ich ihm aber, dass ich noch eine weitere Gruppe Feinde hatte, die vermutlich für die eigentliche Tat gesorgt hatten und der Graf wahrscheinlich nur Nutznießer der Umstände war. Bosper kannte den jungen Kommandanten der Bannstrahler Eugenius Hadenfels, der den Fall untersucht hatte, und hatte mit ihm gesprochen. Er hatte darauf wohl eingesehen, dass er Zeit und Ressourcen für die Verfolgung der falschen Person verbrauchte und dann seine Suche eingestellt. Außerdem merkte Bosper an, dass wir mit Geschenken drei unterschiedlicher Götter unterwegs waren. Während Garzj' Lavronn, der Armreif von Harbaschs Sohn und der Leuchtestein als Werk Angroschs und

Elbrechts Dolch ans Geschenk Rondras recht einfach zu erkennen oder bekannt waren, fiel es uns deutlich schwerer den Gegenstand der dritten Gottheit zu finden. Bosper erlöste und von der Wühlerei durch unsere Taschen und meinte, dass der Ring aus Magister Eichholz Rätsel eine Gabe Hesindes sei. Außerdem meinte er, dass das Schwert des Orkanführers nicht Tairach geweiht sei sondern von magischer Natur sei. Als wir ihn fragten, ob er eine Ahnung hatte wie Harbaschs Armreif vielleicht zu verwenden sei, meinte er nur, dass es so schwer wahrscheinlich nicht sei. Vielleicht schreien und auf die Brust hauen oder so. Wir brachten den blinden Geweihten wieder zurück und fühlten und zumindest ein wenig erleuchtet.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-04-30

25. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Mittags ging Rosario zum Paßweiser Schmied Uxor, Sohn der Ferlika um nach Arbeit zu fragen. Er bereitete gerade den Bau einer Rohrleitung vom Berg ins Dorf zur Versorgung mit Schmelzwasser vor und gab Rosario wie auch Arjena je 2 Silber für Arbeit bis zum nächsten Nachmittag.

Währenddessen besuchte Zoe Emma in ihrer Hütte und erzählte ihr von den Erlebnissen in Gratenfels und Ambrossim, sowie vom Schicksal Maras und Ovarths. Emma ermahnte Zoe sich nicht leichtfertig das Recht zu töten anzumaßen und fragte sie ob Angrosch ihr wohl dankbar sei.

26. Sonnenmond (Praios) 1023 BF

Nachdem die Arbeit für Paßweisers Schmelzwasserleitung beendet war und Zoe noch etwas die Bücher studiert hatte, brachen die Gefährten am Nachmittag des 25. auf zur Gabelschänke, wo sie sich trennen wollten. Arjena wollte nach Twergentruz gehen um Fenja abzuholen und Zoe und Rosario wollten in der Zollstation ihrer Arbeit nachgehen um sich weiterzubilden und hoffentlich Geld zu verdienen.

Noch etliche Stunden von der Gabelschänke entfernt rasteten wir am Rande der Reichsstraße mit einem kleinen Feuer, als plötzlich ein Fremder auftauchte, der sich als Alrik Färber von der Färberei Meerblau aus Havena vorstellte und vorgab ohne bestimmten Grund nach Gareth zu reisen. Treuherzig boten wir ihm einen Platz an unserem Feuer an und er revanchierte sich indem er uns einen scheußlich riechenden Fusel anbot, von dem Zoe und Arjena sogar einen Schluck tranken.

Schließlich legten wir uns zum Schlaf nieder und Arjena hatte die erste Wache. Ich schlief traumlos, wie es sich für ein Angroschkind gehört, doch erwachte ich plötzlich und sah einen Mann über mir stehen, der gerade zum Schlag mit dem Säbelknauf gegen meinen Kopf ansetzte. Mir gelang es ihn niederzuwerfen, selbst aufzustehen und mein Schwert zu ziehen aber dann sah ich vier

Bewaffnete, darunter natürlich jener „Alrik“. Meine Gefährtinnen schliefen – offenbar betäubt. Die Schurken verlangten, ich sollte meine Waffe niederlegen und mich an einen Baum fesseln lassen, dann werde mir nichts geschehen. Offenbar wollten sie Arjena entführen. Ich überlegte schnell welche Möglichkeiten sich mir noch boten. Alle vier überwinden konnte ich alleine nicht, aber vielleicht meine Handlungsfähigkeit und Freiheit erhalten. Ich steckte also mein Schwert in die Scheide um die Situation zu entspannen und lief dann plötzlich los in den Wald. Drei der Gauner versuchten mich zu verfolgen, aber nach einiger Zeit war mir nur noch einer, von den anderen Muji genannt, auf den Fersen. Er allein holte mich schließlich ein, ich aber zog mein Schwert und ging ihn, wie es meine Art ist, mutig und hart an. Er verletzte mich zwar aber ich erwischte ihn heftig und er wandte sich zur Flucht.

Nach dem Kampf schlich ich zurück zum Feuer und sah aus der Entfernung wie er mit den anderen abzog. Leider konnte ich die Richtung nicht erkennen. Also weckte ich Zoe und sie heilte mich, bevor wir beschlossen den Entführern zu folgen. Leider konnten wir in der Nacht keine Spuren finden und so beschlossen wir auf gut Glück in Richtung Gabelschänke zu laufen. Nach mehrstündigem Marsch kamen wir an der Schänke an, holten den Wirt aus dem Schlaf und baten ihn um Hinweise zu der Entführung, aber er hatte nichts bemerkt. Wir waren schon dabei weiter zu ziehen, als ein junger südländisch aussehender Mann auf einem Pferd zu uns aufschloss und fragte wen wir denn suchten. Ich gab eine Beschreibung und er forderte uns auf ihm in Gegenrichtung zu folgen, offenbar wusste er mehr als wir, blieb aber wortkarg und nannte nicht einmal seinen Namen. Mithin wanderten wir so schnell wir konnten mit dem Reiter wieder zurück nach Süden um Arjena zu befreien. Ich fluchte mir währenddessen leise in den Bart ob unseres unverzeihlichen Leichtsinns und unserer sträflichen Achtlosigkeit.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-05-14 26.-28. Praios 1023 BF

Der unbekannte Fremde starrte wachsam vom Rücken seines Pferdes in die Dunkelheit, während Zoe und Rosarion ihr Bestes gaben, ihm den Greifenpaß entlang in Richtung Paßweiser zu folgen. Der Fremde fragte, wie Arjena ihnen überhaupt abhandengekommen war, und sie erzählten wahrheitsgemäß die Geschichte. Es lag nahe, dass der Verletzte und die gefangene Arjena dafür gesorgt hatten, dass die Entführer noch nicht durch Paßweiser gereist waren, und dass man sie mit etwas Glück rechtzeitig aufhalten konnte.

Unterdessen stellte ich mich nach meinem Erwachen schlafend, um Informationen sammeln zu können. Der jüngere der beiden Männer im Lager, mit einem Bogen als Waffe, schlief, während ein Älterer mit einem

grazilen Schwert Wache hielt. Später kamen noch zwei weitere Kerle hinzu, darunter „Alrik Färber“, der anscheinend eher Alrigo heißt, und ein schwer verletzter dunkelhäutiger Mann. Auch diese beiden gingen schlafen. Ein Wagen, auf dem ich einige meiner Sachen sah, aber keine Ausrüstung der anderen, stand ebenfalls im Lager. Vermutlich hatte sich mindestens einer meiner Gefährten zur Wehr gesetzt. Da die anderen Entführer keine Blutspuren aufwiesen, war es wahrscheinlich, dass Zoe und Rosarion den Angriff halbwegs überstanden hatten. Mit dieser Hoffnung sprach ich den wachenden Kerl an und versuchte, ihn einzuschüchtern.

Sie hätten gut daran getan, keinen meiner Begleiter zu ermorden, da sie jetzt noch die Gelegenheit hätten, heil aus der Sache herauszukommen. In seiner Ehre gekränkt, bestätigte mir der Wächter, dass sie nie vorhatten, jemanden von uns zu ermorden. Ich versuchte, mir meine Erleichterung über die Bestätigung meines Verdachts nicht anmerken zu lassen. Gleichzeitig meinte er jedoch, dass meine Gefährten wegen ihrer Unterzahl keine Bedrohung darstellten und dass sie das Lager ohnehin nicht finden würden. Ich schürte weiter die Bedenken meines Bewachers und meinte, dass sich durchaus Gegenstände bei mir befänden, die man aufspüren konnte. Das entsprach zwar vermutlich der Wahrheit, wenn man ein Praiosgeweihter war, aber Zoe würde das vermutlich nichts nützen. Auch hoffte ich, dass das Amulett, das immer noch um meinen Hals hing, vielleicht ähnlich hilfreich sein würde wie damals, als wir Mara suchten. Auf jeden Fall hatte ich meinen Wächter anscheinend genug eingeschüchtert, dass er den Kopf der Bande, Alrigo, aufweckte und herbrachte. Er war beunruhigt, dass man mich wirklich aufspüren konnte, und wollte mich drängen, preiszugeben, um welchen Gegenstand es sich handle. Er war nicht bereit, die ganze Wagenladung zurückzulassen, wollte aber auch sich und seine Gefährten keinem erneuten Kampfisiko aussetzen. Ich drohte ihm, dass diejenigen, die hinter mir her waren, vermutlich kein Problem damit hätten, Mitwisser aus dem Weg zu räumen. Somit würde auch Alrigo seine Truppe einem beachtlichen Risiko aussetzen. Wenn wir uns hingegen zusammentäten und den Auftraggeber am Übergabeort überraschten...

Er unterbrach mich fast schon gut gelaunt, dass ich mir zu viele Sorgen machte und dass es noch eine gute Wegstrecke bis zur Abgabe sei, aber meine Freunde mich dort vermutlich später einsammeln könnten. Irritiert versuchte ich, seine Worte einzuschätzen. Während ich ihn musterte, fiel mir auf, dass ich hier im Kosch noch nie so viele Leute aus der Nähe meiner Heimat auf einem Fleck gesehen hatte. Sollte etwa mein Vater...? Alrigo bestätigte meinen Verdacht, auch wenn er den Namen meines Vaters nicht preisgab. Er hatte den Auftrag erhalten, mich mit meiner gesamten Habe bei meinem Vater abzuliefern, und bot mir an, mich

gegen 15 Dukaten freizukaufen. Wenn es wirklich nicht anders ging, würde das Geld wohl gerade so reichen, aber dann könnte ich das Geld für Fenjas Ausbildung nicht zurückzahlen. Alrigo wollte immer noch wissen, welcher Gegenstand aufgespürt werden konnte, und ich sagte, dass meine Freunde keinen davon aufspüren könnten und ich ihn zuvor getäuscht hatte. Er wirkte halbwegs beruhigt. Ich würde warten und schauen, ob meine Freunde es schafften, mich zu befreien. Ich würde versuchen, noch etwas Schlaf zu bekommen und gegen Abend, wenn man es besser sehen würde, das Amulett zu aktivieren. Als Alrigo am späten Nachmittag mit dem dunkelhäutigen Mann losging, um dessen Wunden zu versorgen, wurde mir klar, dass wir nicht weit von Paßweiser entfernt waren. Vielleicht würde man dort das Licht sehen oder vielleicht sah Emma es, erkannte es wieder und würde herkommen, sodass ich sie mit den Informationen zu Zoe und Rosarion schicken konnte. Ich sprach laut „Quinn Gerstenbauer“ und dachte an ein strahlendes Licht über den Baumwipfeln. Das Licht erschien, deutlich näher an mir, als es mir lieb gewesen wäre, aber dafür so gleißend hell wie die Praiosscheibe selbst.

Rosarion beharrte darauf, den Namen des Fremden zu erfahren, und so erzählte der Mann, dass er Arjenas Bruder Martiano sei. Er war hergekommen, weil er von Elwene, Arjenas Freundin aus Kindheitstagen, die am Hof von Arjenas Vater lebte, von Arjenas anstehender Entführung gehört hatte. Arjena sollte wegen des Ärgers mit dem Grafen und der Praioskirche zurückgeholt werden. Zoe und Rosarion versuchten klarzustellen, dass diese Probleme von einer dritten Partei rund um einen mächtigen alten Magier herrührten. Sie überlegten, wie man Arjenas Aufenthaltsort ausfindig machen könnte, und Zoe kam die Idee, Emma um Hilfe zu bitten, da sie Beziehungen zwischen Wesen und Dingen wahrnehmen konnte. So quälten sich Zoe und Rosarion weiter in Richtung Paßweiser, wo Zoe Emma benachrichtigte und die Gruppe einige Meilen später mit ihr traf. Emma versuchte, Arjena ausfindig zu machen, aber außer dass sie in der Nähe war, konnte sie nichts sagen, da Zoes Verbindung zu Arjena noch nicht stark war. Sie empfahl jedoch, Meister Fichte um Rat zu fragen, wenn es darum ging, jemanden im Wald zu finden. Außerdem tadelte Emma Zoe dafür, sich so überanstrengt zu haben, und hüllte sie in einen magischen und scheinbar besonders guten Schlaf. Auch Rosarion ruhte sich ein wenig aus. Nach einiger Zeit weckte Martiano beide wieder, wobei es bei Zoe deutlich schwerer war, und sie trennten sich. Martiano würde bei Meister Uxor in der Schmiede den Weg bewachen, während Zoe und Rosarion zu Meister Fichte wollten. Zoe und Rosarion sahen nach einiger Zeit ein gleißendes Licht im Wald und näherten sich neugierig.

Laute Rufe eines meiner Entführer drangen durch den Wald, während sie geblendet und verwirrt umherstolpten. Einer erwog, mir einen Schlag mit der Waffe zu versetzen, wurde aber von seinem Kumpanen aufgehalten. Dann hörte ich die Stimmen meiner Freunde, und meine Fesseln lockerten sich. Ich konnte kaum fassen, wie gut der Plan funktioniert hatte. Nach Zoes erstem Bogenschuss ins Bein des Jüngeren ergab sich dieser. Der andere versuchte abzuhaufen, wurde aber schnell aufgehalten. Als Alrigo später zurückkam, war das Licht bereits erloschen, seine beiden Gefährten waren zusammengetrieben, und ich war wieder ausgerüstet. Er gab schnell klein bei, und wir ließen ihn ziehen, nachdem Rosarion ihn um die Anzahlung meines Vaters erleichtert hatte und Zoe die Pfeilwunde des Jüngeren verarztet hatte.

Wir kehrten nach Paßweiser zurück, und bereits auf dem Weg berichteten Zoe und Rosarion mir, dass mein Bruder hier war und ihnen geholfen hatte, mich zu finden. Ich grinste bis über beide Ohren, als wir uns in Uxors Schmiede umarmten und erzählten, was passiert war. Ganz wurde ich den Verdacht nicht los, dass Martiano vielleicht lieber gesehen hätte, wenn ich wieder in die Heimat gekommen wäre. Er meinte, dass es unwahrscheinlich sei, dass Vater einfach so aufgeben würde, und auch ich hielt das für unwahrscheinlich. Martiano wollte so schnell wie möglich wieder aufbrechen, und ich erklärte ihm kurz, in welcher Gefahr er sich hier befand, und dass er niemandem seinen Namen nennen solle. Dann machte er sich auf die Reise, und ich hoffte, dass der stibitzte namenlose Gaul aus dem Stall seines Schwiegervaters ihn sicher nach Hause bringen würde. Wir kehrten die Nacht noch einmal im Gasthaus und in der Schmiede ein und brachen am nächsten Tag auf, um uns an der Gabelschenke zu trennen. Ich würde mich einem Trupp Angroschim anschließen, die nach Twergentrutz unterwegs waren, und Zoe und Rosarion machten sich auf den Weg in Richtung Zollstation.

29. Praios 1023 BF

Am 29. Praios kamen Zoe und Rosarion an der Zollstation an und machten sich auf den Weg zu Domaris Turm. Malina öffnete gut gelaunt und mit frischem Gebäck die Tür und hieß sie willkommen. Deutlich weniger überschwänglich war Domaris Gruß an Zoe. Sie ließ sich nicht blicken, machte aber klar, dass sie erwartete, dass Zoe öfter hier sein sollte. Während sich Zoe in die Bibliothek setzte, machten sich Rosarion und Malina auf ins „Dorf“. Selbst Malina hatte von dem verschenkten Drachenschädel gehört und so plauderten sie bis sie die Schmiede von Ingram Ischabrax Sohn erreichten.

29. Praios 1023 BF

Bei der Zollstation findet Rosarion bei Ingram sowohl Arbeit als auch Unterkunft. Rosarion erhält den Auftrag, aus dem Schwarzstahl von Domaris einen Plattenpanzer für Leutnant Fran herzustellen. Zudem nutzt er die Dienste der Beilunker Reiter, um Briefe an seine Schwester und an die Magiergilde zu senden.

Während ich mich mit Domaris unterhalte, erkundigt sie sich nach meinen Erkenntnissen über die toten Achaz und den Bergkristall. Ich teile ihr meine Erkenntnisse mit und erzähle ihr von meinen Vorhaben.

Rosarion besucht Leutnant Fran in der Taverne der Zollstation. Sie unterhalten sich über die Herkunft des Schwarzstahls, wobei Fran anmerkt, dass die Magierin den Wert eines beständigen Leutnants erkannt habe. Rosarion nimmt Maß von Fran mithilfe eines Leinenhemds und beginnt in der darauffolgenden Woche, Teile der Brustrüstung zu schmieden.

In der Zwischenzeit führe ich erfolgreich das Ritual der Ewigen Flamme durch und durchsuche die Bibliothek nach Hinweisen zum Hesinde-geweihten Ring. Dabei finde ich Aufzeichnungen darüber, wie Magister Eichholz den Ring erhält, jedoch nicht, wofür. Der letzte Satz des Rätsels ist auch die Aussage der Hesinde-Hohepriesterin bei der Übergabe des Rings.

Arjena befindet sich auf dem Weg nach Twergentrutz. Unterwegs versucht sie, den Armreif zu aktivieren, indem sie Worte auf Rogolan spricht und am Lagerfeuer meditiert. Ihr fällt auf, dass der Armreif das Licht des Feuers auffällig reflektiert. Ein hellhöriger Angroscho hilft ihr beim Ausprobieren des Armreifs, und Arjena schafft es, das Artefakt auszulösen: Ihr Unterarm und der untere Teil des Oberarms werden für kurze Zeit hart wie Stein.

In Twergentrutz trifft Arjena auf Kagine. Kagine fragt nach dem Ausgang mit den Orks, und Arjena gibt darüber Auskunft. Sie erfragt Tipps zur Erweiterung ihrer Rüstung, und die beiden vereinbaren, noch einmal gegeneinander anzutreten. Kagine fragt auch, ob Arjena ihre Meinung zum Tausch des Herzens des Berges gegen ihr Schild geändert habe, was Arjena verneint.

Arjena holt Fenja in Koschim ab und bezahlt für die überzähligen Tage. Danach kehrt sie nach Twergentrutz zurück und kauft bei der Alchemistin Ysinthe Tonnies ein, die ihr mitteilt, dass eine Anwendung bei Arjena keinen Sinn ergibt.

6. Rondra

Anschließend kommt sie zur Zollstation, wo sie sich mit Leutnant Fran über die Orks in der Gegend, die getöteten Feinde und ob Magiekundige dabei waren, unterhält. Arjena erklärt, warum sie hier ist, und Fran

erzählt ihr, wo sie Rosarion finden kann. Arjena und Rosarion unterhalten sich über Domaris, wobei Arjena erwähnt, dass sie bei Domaris nicht sonderlich beliebt ist. Zum Abendessen treffen sie sich im Magierturm und begegnen dort zunächst Malina. Gemeinsam besuchen wir Domaris, die besonderes Interesse an Rosarions Schwert zeigt. Wir folgen ihr in den Keller des Turms, wo ein Altar mit Runen steht, die einen Zusammenhang mit den Astrallinien andeuten. Rosarion legt das Schwert auf den Arbeitstisch.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-06-11

6. Hitzemond (Rondra) 1023 BF

Domaris schaut sich das Schwert genau an und als wir fragen was sie herausgefunden hat erklärt sie uns umständlich und voller eigenartiger Begriffe dass es magisch ist. Ich verstehe nur Bosparano: Oculus Astralis, Cantus Cristallinus, Arcanovis etc pp.

Jedenfalls sei das alles nichts Besonderes für sie, nur ein mittels des Kristalls an das Schwert gebundenes niederes Feuerelementar. Wir sollen selbst herausfinden was es eigentlich tut und ihr dann das Schwert bringen damit sie den Stein abmalen kann.

Dann spricht Domaris noch Zoe auf das Herz des Berges an: wenn wir das eigentliche Herz des Berges nicht beschaffen können, solle Zoe eben eine Art Ersatz-Erzelementar für den Berg erschaffen, das täte es auch und es könnte dankbar und sehr nützlich für Domaris sein. Sie würde uns sogar durch die Wildnis zum Berg begleiten - sicherlich ein großes Opfer für eine verwöhnte Gelehrte wie sie. Allerdings müsste Zoe dazu einen Teil ihrer Astralkraft opfern und es gebe keine Erfolgsgarantie. Merkwürdigerweise scheint Zoe diesen Vorschlag ernsthaft in Betracht zu ziehen.

Eine dritte Möglichkeit sei es für einen sehr hohen Preis ein Elementar in Kunchom zu kaufen. Ich bleibe höflich und wir verabschieden uns.

Draußen besprechen wir unsere nächsten Schritte: Da Arjena herausgefunden hat dass der Armreif einen Schutz-Zauber beinhaltet und daher ein wertvolles magisches Artefakt ist, könnten wir versuchen es statt des Schildes gegen das Herz des Berges einzutauschen. Allerdings spricht dagegen dass Dwarasch das Schild vor allem als Familienerbstück betrachtet und daher den Armreif vielleicht nicht akzeptieren würde.

Zoe meint sie könnte aber nachhelfen indem sie mit Zaubermacht allerlei Schabernack in der Pfortenburg anrichten könnte, folgend wir Dwarasch davon überzeugen dass das Herz der Verursacher ist und er es leichter herausgibt. Mit gefällt der Vorschlag ganz gut aber Arjena lehnt ihn völlig ab.

Ohne greifbares Ergebnis der Diskussion gehen wir zum Seeufer um die Magie des Schwertes zu erproben: Ich

zerschneide zuerst eine Strohgarbe, köpfe dann ein Suppenhuhn und schlage sogar eher zärtlich auf Arjena ein - natürlich mit ihrem Einverständnis. Leider passiert dabei nicht ungewöhnliches. Selbst als ich das Schwert mit meinem Blut einreibe ändert sich nichts. Erst als ich mit voller Wucht auf Arjenas Schild haue stiebt plötzlich ein Funkenregen in Richtung des Schlages und blendet Arjena. Immerhin etwas, wenn ich auch Angst um die Bruchfestigkeit der Konstruktion habe. Ich bringe das Schwert danach Domaris für ihre Studien.

Während ich jeden Tag weiter eifrig Frans Brustharnisch schmiede und mir das Stück - trotz eines kleinen Rückschlags - auch sehr gut gelingt, verbringt Zoe ihre Zeit in Domaris Turm um besser zaubern zu lernen und trainiert abends ein bisschen mit Arjena den Stabkampf. Aber Arjena scheint sich tagsüber zu langweilen und bittet daher Domaris darum sich mittels ihrer Bibliothek in Alchemie zu bilden. Domaris fordert als Gegenleistung ihr Bärenknochenleim und Basaltsalmanderschwänze zu bringen. Daher gehen wir Sonntags gemeinsam auf einen Jagdausflug. Arjena hat bereits einen Salamander mittels einer Vogelei-in-der-Dose-Falle gefangen und auch ein paar Bärenspuren im Wald gefunden. Also ziehen wir los und finden auch bald den Braunbären, der sich unbekümmert auf dem Waldboden rollt.

Wir umzingeln ihn, aber er scheint mich zu bemerken so dass Zoe und ich vorzeitig auf ihn schießen. Von Zoes Pfeil getroffen flieht er in Richtung Arjena, die ihn zwei mal mit dem Schwert erwischt, während Zoe weiter schießt und ich auf Arjena zulaufe. Der Bär aber ergreift die Flucht und nur Arjena vermag ihm zu folgen. Als Zoe und ich zu ihr aufschließen können hat sie Meister Petz schon erlegt und wir beginnen unser blutiges Werk um Knochen und Fleisch zu ernten. Zuhause kocht Malina für Domaris den Leim und uns eine Bärenatzensuppe.

Schließlich ist Frans Harnisch fertig und Domaris erscheint erstaunlicherweise höchstpersönlich in einem prachtvollen aber unheimlich wirkenden Zaubergewand in der Zollstation. Fran probiert die Rüstung an, die natürlich perfekt sitzt und Dwarusch, der Bruder des Kommandanten der Pfortenburg prüft die Qualität und befindet sie für sehr gut. Frech bietet Domaris nur 8 Dukaten für das edle Stück und meint mich mit Beschimpfungen wie Dorfschmied einschüchtern zu können. Immerhin kann ich schlussendlich 10 Dukaten für die Rüstung und damit 5 Dukaten für mich aus der reichen Zauberin heraus leiern.

So verabschieden wir uns und wollen nach Süden ziehen um dem Licht der Laterne zu folgen und endlich dieser Spur bis zu ihrer Quelle nachzugehen. Vor der Zollstation treffen wir noch einen gewissen Garwin Treublatt, der mit allerlei alchemistischen Substanzen und Ikanaria-Schmetterlingen handelt.

Am dritten Tag unserer Reise ertönt plötzlich eine Stimme aus Zoes Rucksack: ein gewisser Al'Gorton fragt nach Arjena. Manchmal wünscht' ich mir ich sei ein schlichter Ambosszwerg der tagaus tagein nur ganz gewöhnliche Steine verprügelt.

Zoe Winterkalt — 2024-06-25

21.-22. Rondra

Nachdem wir ausführlich diskutiert haben, welchen Nutzen die Kommunikationssaphire haben könnten, entscheiden wir uns, sie zu vergraben. So verstecken wir die Saphire im Bach und übernachten in Paßweiser.

23.-24. Rondra

Zwei Tage später kehrt Arjena in die Traumwelt der Amulett-Elfe zurück. Die Elfe verurteilt Arjenas Nutzung des Amuletts und ist überzeugt, dass Arjena unfähig ist und völlig anders handeln sollte. Trotz dieser harschen Kritik beschließt Arjena, das Ziegenfraß auszuprobieren.

Während Rosario Wache hält, entdeckt er ein glühendes Etwas und zeigt es Arjena. Es scheint, als würde ein Vulkan ausbrechen. Nachdem sich der Vulkan wieder beruhigt hat, sieht Arjena ein Licht den Vulkan hinauf wandern. Wir beschließen, die Person mit dem Licht aufzusuchen, doch auf dem Weg fällt uns ein zweites Licht auf.

An der Felsspalte angekommen, bemerken wir, dass Licht aus ihr austritt. Vorsichtig betreten wir den Vulkan durch die Felsspalte. Im Inneren des Vulkans sehen wir mehrere Lava-Becken und in einem dieser Becken bemerkt Arjena eine ungewöhnlich geordnete Bewegung. Rosario beginnt nach Metallerzen zu suchen und findet eine schwarz-leuchtende Masse. Um an die Masse zu gelangen, seilt er sich über ein Lava-Flüsschen und hackt die Masse in kleinere Teile. Plötzlich bemerken wir eine langsame, merkwürdige Flamme, die auf uns zukommt.

Die Flamme nimmt Arjenas Form an und mustert sie, während Rosario den Rucksack mit den Metallgesteinen zu Arjena hinüberschleudert. Doch auch auf Rosario kommt eine Flamme in seiner Gestalt zu. Als der Rucksack bei Arjena ankommt, flammt das Elementar auf und detoniert in einer Flammenwelle, die sie erfasst. Rosario besprüht sich und sein Elementar mit Rosenwasser, was zumindest zu einem kleinen sichtbaren Effekt führt. Ich flüchte währenddessen mit Fenja nach draußen und auch Rosario versucht, die Flucht anzutreten. Er wirft den Haken über die Schlucht und springt, doch nach einem ungeschickten Sprung sorgt Arjena dafür, dass er nicht in die Lava taumelt.

Arjena wird von einem Feuerball getroffen und erleidet enorme Verbrennungen. Einen weiteren Feuerball fängt sie mit ihrem Schild ab. Ich kehre ohne Fenja in den Vulkan zurück und geleite die beiden bei ihrer Flucht.

Im Lager kümmere ich mich um Arjenas Verletzungen und flicke sie wieder zusammen.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-09-07

25.-26. Rondra 1023 BF

Nach unserer wenig erfreulichen Auseinandersetzung mit den Feuerelementaren am Vortag überlegten wir, ob und wie wir es angehen konnten das zurückgelassene Enduriumerz zu holen. Wir einigten uns darauf dass wir nicht versuchen würden die Elementare zu töten (sofern das überhaupt möglich war) sondern sie nur abzulenken um die Erzbrocken aus der Höhle zu holen. Mit Zoe als Späherin, Rosario als Läufer und mit mir als Abschirmer funktionierte das auch ohne Probleme und wir zogen wenig später mit unseren erbeuteten Erzbrocken weiter in Richtung Algortons Burg.

Gegen Abend sahen wir von unserer leicht erhöhten Rast-Position in noch einiger Entfernung eine größere Gruppe in unsere Richtung ziehen. Wir waren die Nacht über vorsichtig und am nächsten Morgen (26. Rondra) versuchten wir herauszufinden um wen es sich dabei handelte und was sie vorhatten. Die Gruppe bestand aus 13 Orks, 2 Menschen und 2 gefesselten Zwergen und sie zog von Norden in Richtung Burg im Süden. Wir überlegten wo sie herkamen und ob uns das vielleicht wichtige Informationen liefern würde aber entschieden uns dann doch sie zu verfolgen und wenn sich eine Gelegenheit bieten sollte die Zwerge zu befreien.

Am Abend spähte Rosario das Lager aus:

- 3 Orks, die scheinbar einem anderen Stamm angehörten (ihre Kleidung unterschied sich von den anderen) trafen sich abseits des Lagers für eine Besprechung. Darunter war ein Ork der stark nach Kräutern roch
- Die Orks hatten einen abgedeckten Käfig mit dem sie herumspielten und ihre Kumpane mit was sich darin befand hypnotisierten indem sie die Abdeckung etwas in ihrer Richtung lüfteten.
- Die Menschen und die gefangenen Zwergen waren etwas abseits in einem großen Zelt untergebracht. Der Eingang in Richtung Lager war offen und wurde von einem Ork bewacht
- Die Orks schliefen in einer Vielzahl unterschiedlicher mäßig guter Zelte
- Mindestens eine Wache patrouillierte um das Lager
- Eine laute menschliche Stimme mahnte die Orks, dass sie etwas nicht töten oder verlieren sollten, sonst würde die Klinge ihnen die Schwänze abschneiden

Zurück im Lager besprachen wir uns. Wir hatten die starke Vermutung, dass es sich bei dem Ding im Käfig um einen oder mehrere Ikanaria-Schmetterling handelte. Das Terrain würde uns nicht ausreichend Vorteil

verschaffen können um es mit 15 Kämpfern aufzunehmen selbst wenn wir vielleicht durch die Gefangenen Zwerge unterstützt wurden. Daher wurden die Schmetterlinge und Zoes Fähigkeit für eine natürlich wirkende Ablenkung durch Nebel zu sorgen, zum Kern der Strategie. Der Plan sah zwei Stufen vor eine heimliche Beschaffung des Schmetterlingskäfigs während der Nacht wo hoffentlich nur wenige Orks wach sein würden. Gefolgt von einem Rückzug und der Prüfung ob unsere Annahme richtig war und besser auch einer kurzen Prüfung ob wir sie bei Nacht überhaupt auf diese Art verwenden konnten. Falls der Diebstahl bemerkt worden sein sollte würde das auf jeden Fall für einiges an Ablenkung sorgen, besser wäre es aber wenn wir möglichst unbemerkt die Zwerge durch die Zeltrückwand befreien könnten und die Wache mit dem Schmetterling betäuben könnten. Wenn die Zeit es zuließ würden wir noch versuchen Informationen zu sammeln und die Menschen erledigen.

Unseren anschließenden Rückzug sollten wir jedoch noch ein wenig planen.

Rosario Drachentöter, Barax Sohn — 2024-07-23

27. Hitzemond (Rondra) 1023 BF

Es ist nach Mitternacht vom 26. auf den 27.

Sonnenmond. Nachdem wir unseren Plan noch einmal erwogen und verfeinert haben, geht es endlich los. Ich schleiche mich in die Nähe des Ikanaria-Käfigs beim Lagerfeuer und warte bis sich alle Orks schlafen gelegt haben. Zoe zaubert einen komplizierten Nebel rund um das Lagerfeuer herbei der geschickterweise in der Höhe von Ork-Köpfen besonders dicht ist, so dass ich es tatsächlich schaffe den großen Käfig voller flatternder Schmetterlinge unbemerkt zu stehlen und mich in der Nähe des Hauptzeltes mit Arjena und Zoe zu treffen.

Da die vielen Schmetterlinge zu geräuschvoll sind, fange ich einen aus dem Käfig und stecke ihn in meine Öllampe. Arjena will aber erst noch ausprobieren ob er auch die gewünschte Wirkung hat und schaut ihn testweise an. Danach kann sie ihren Blick selbständig wieder abwenden, guckt aber wie ein Hügelzweig nach dem dritten Bier. Daraufhin beschließen wir lieber auf Nummer sicher zu gehen und die Orkwache mit einem Schnitt durch die Kehle zu töten.

Ich schneide das Zelt auf und schleiche mich von hinten an die Wache während Arjena mich mit dem Öllampen-Schmetterling deckt und sich um die gefangenen Zwerge kümmert und Zoe draußen mit Bogen und Käfig Wache hält. Tatsächlich gelingt es mir den Ork zu töten, aber ich erhasche einen kurzen Blick auf den Schmetterling und einer der beiden schlafenden Menschen im Zelt beginnt aufzuwachen, also springe ich und stoße ihm mein Schwert durch den Hals. Dies weckt auch den zweiten und es kommt zu einem kurzen Kampf, den ich aber

schließlich doch ohne allzu viel Geräusch gewinne. Während Arjena den zweiten Zwerg befreit, bemerke ich einen Zettel bei einem der einfach gekleideten toten Menschen. Die beiden Zwerge bekommen einen Dolch und die Axt des toten Orks und wir schleichen uns alle unbemerkt aus dem Lager. So gut hat bisher noch keiner unserer Pläne funktioniert.

Schnell bewegen wir uns jetzt durch die Nacht nach Norden um Abstand zu den Orks aufzubauen. Die beiden befreiten Hügelzwerge stellen sich als Doro und Duglim Spitzhack vor, Bergleute und Erntehelfer aus dem Ferdokschen. Sie wissen nicht warum sie überhaupt entführt wurden, aber einer der beiden hat Schwierigkeiten mitzukommen und erzählt von einem Tritt in die Brust durch einen Ork. Zoe nimmt sich ein paar Minuten um ihn magisch zu behandeln und danach geht es ihm besser.

Der Zettel aus dem Zelt liest sich:

Fredon

bisher haben wir nicht gefunden guten Weg Öl beim Bankett in Grafenresidenz einzumischen. Solang Bosjew wartet auf Lieferant von Ikanaria du besorge Information und finde am besten sicheren Zugang mit guter Fluchtmöglichkeit bei Scheitern für mich.

Lange nach Mitternacht kommen wir zu dem Felsüberhang unter dem wir uns schon einmal versteckt hatten und rasten dort. Zoe hält Wache, schläft aber vor Erschöpfung ein und weckt uns am frühen morgen als ein schreiender Falke und 3 Orks in wenigen Schritten Entfernung auftauchen. Wir greifen zu unseren Waffen und einer schleudert einen Wurfspeer auf Arjena. Ich rufe noch „Wollt ihr Leben oder Sterben?“ aber sie laufen weg und wir hinterher.

Nach kurzer Verfolgungsjagd schafft es Arjena einen niederzuwerfen und ich halte ihn mit dem Schert in Schach ohne ihn zu verletzen. Die anderen beiden, der nach Kräutern riechende Stabträger und ein ähnlich gekleideter Ork mit Säbel warten abermals wenige Schritt entfernt. Der am Boden liegende Ork versucht aber zu entkommen und ich strecke ihn nach kurzem Kampf endgültig nieder. Währenddessen versucht Arjena mit den anderen Beiden zu reden. Sie heißen Shurda und Orezzar, gehören zum Orichai Stamm und wollen nicht getötet werden, aber wir sollen ihnen die Ikanarias geben. Als ich zur Armbrust greife, versuchen sie abermals zu fliehen, aber wir überwältigen sie und bringen sie in unser Lager.

Die ganze Zeit über kreist allerdings der Falke weit über uns und Zoe konnte ihn auch mit ihrem Bogen nicht erreichen.

Arjena verhört Orezzar ausgiebig und sehr geschickt. Er berichtet dass der „Prophet“ Springer (d.h. Goblins),

Gräber (d.h. Zwerge), große Fresser (d.h. Oger), Baumzauberer (wie den Falken) und 3 bis 5 oder mehr Orks versklavt hat aber seine direkte Herrin „die Klinge“ ist, die Frau die uns in der Pfortenburg entwischen konnte. Er und sein Stamm wurden durch Walduch in den Kosch gebracht, aber hier alle bis auf ihn und seinen Gefährten getötet. Er scheint nicht gerade begeistert von seinen Herren zu sein, besonders als ich sage dass wir planen den Propheten zu töten. Auch sei er Anhänger des Peraine-ähnlichen Orkgottes Rikai. Er will nicht getötet werden und hat Angst hier im Kosch allein gelassen und damit leichtes Opfer der Menschen oder Zwerge zu werden. Wir beschließen sie an Händen gefesselt erst mal mitzunehmen.

Die zwei Hügelinge beschreiben uns noch den Tunnel durch das Gebirge im Norden, aber wir beschließen lieber den Weg nach Nordosten zurückzugehen.

Zu guter Letzt erledigt Zoe noch mit ihrer gesamten Drachenkraft den Falken am Himmel auch wenn ihr dies Erschöpfung und Kopfschmerz bringt.

Zoe Winterkalt — 2024-09-03

27. Rondra 1023 BF

Das Wetter ist leicht regnerisch, als wir uns zur Mittagszeit nach einem Rastplatz umsehen. Die Zwerge und Orks in unserer Gruppe sind erschöpft und brauchen dringend eine Pause. Wir wenden uns an Orezzar, den Ork mit dem Stab, und fragen ihn, ob er vielleicht Kräuter dabei hat, die uns helfen könnten. Orezzar kann uns nur ein Aufputschkraut anbieten. Wir haben an dem Tag noch einen langen Marsch vor uns, weswegen wir uns alle für eine Stunde schlafen legen.

Nach dieser kurzen Rast setzen wir unsere Reise fort. Nach etwas mehr als einer Stunde trägt Arjena den erschöpften Doro, und als die Dämmerung einsetzt, richten wir unser Lager ein. Zoe und Rosario gehen auf die Jagd, während Rosario das Lager mit Krähenfüßen absichert, die er in Richtung auslegt, aus der wir gekommen waren. Während die anderen sich ausruhen, übernehme ich die Wache. Während meiner Schicht bemerke ich ein seltsames Licht, das auf uns zukommt, aber plötzlich wieder verschwindet. Ich wecke Rosario und erzähle ihm davon, aber auch er kann das Licht, trotz besserer Sicht in der Dunkelheit, nicht sehen.

Plötzlich bricht ein ungewöhnlich kalter Sturm über unser Lager herein. Wir fragen Orezzar, ob er jemanden kennt, der solch einen Sturm heraufbeschwören könnte. Er erzählt uns von einem Baumzauberer, einem dunklen und felligen Wesen, dessen Kopf verborgen ist, und sogar Elise Weber habe Respekt vor ihm. Trotz des Sturms setzen wir unsere Rast fort. Kurze Zeit später kommt der Sturm jedoch erneut auf, und Arjena, der der Sturm mittlerweile zu viel wird, schnappt sich eine

Laterne und entfernt sich vom Lager, um den Sturm abzulenken.

Der Sturm lässt nach und Arjena kehrt zurück. Wir versuchen erneut zu schlafen, während Arjena die Wache übernimmt. Doch plötzlich werden wir überfallen. Die Wache wird niedergeschlagen und von Orks umzingelt, während Elise Weber sich den Käfig mit den Ikanaria-Schmetterlingen geschnappt hat. Sie nimmt Doro als lebendiger Schutzschild. Rosarion und ich spannen unsere Waffen und legen auf Elise an. Sie will jedoch keinen Kampf und wir einigen uns darauf, dass sie die Schmetterlinge behalten darf. Bevor sie jedoch geht, vergiftet sie Doro. Zum Glück haben wir das Gegengift, das Elise zuvor in der Pfortenburg zurückgelassen hat, und können es ihm verabreichen.

28. Rondra 1023 BF

Wir verbringen den Tag mit Rasten, Jagen und Erholung. Bei der Jagd erlegen wir einen Ziegenbock, was für eine willkommene Mahlzeit sorgt.

29. Rondra 1023 BF

Wir setzen unsere Reise fort und erreichen schließlich den geheimen Pass, dessen exakten Ort uns die Zwerge gezeigt haben. Der Weg führt uns durch einen etwa 250 Schritt langen Tunnel. Wir finden keine Spuren, die darauf hindeuten, dass der Pass seit der letzten bekannten Durchquerung von jemand anderem genutzt wurde. Als wir den Tunnel verlassen, kommen wir südöstlich der Zollstation heraus. Hier lassen wir schließlich die beiden Orks frei. Rosarion gibt ihnen vier Silberstücke und wir geben ihnen zum Abschied einige Ratschläge, unter anderem wie sie nach Havena gelangen könnten.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-09-17

29. Rondra 1023 BF

Es war bereits Nachmittag als wir von der Bergflanke mit dem Tunnel aufbrachen. Doro und Duglim wollten erneut mehr über uns und unsere Beziehung zu der Klinge und dem Baummagier wissen. So richtig zufrieden gestellt wirkten sie auch nach dem Großteil der Wahrheit nicht, aber zumindest fragten sie auch nicht weiter nach. Sie waren uns ja schon dankbar für ihre Rettung, auch wenn sie nicht so recht wussten wie sie sich erkenntlich zeigen könnten. Schlussendlich einigten wir uns darauf, dass wir als Gäste auf dem Hof ihrer Familie südlich von Ferdok immer willkommen sein würden. Wir sollten einfach nur nach Aro Spitzhack fragen.

Wir kamen kurz nach Mitternacht in der Zollstation an und fielen in unsere Betten.

30. Rondra 1023 BF

Am 30. Rondra brachen Doro und Duglim kurz nach dem Aufstehen in Richtung Greifenpaß auf, Rosarion ging zu

Ingram in die Schmiede in der Hoffnung das Erz einschmelzen zu können, konnte aber lediglich etwas mitarbeiten. Trotzdem war der andere Zwerg natürlich neugierig wo wir das Erz herhatten und war etwas enttäuscht, dass es keine Ader war sondern nur einige Stellen, die durch die Explosion an die Oberfläche gekommen waren.

Zoe und ich gingen derweil zu Domaris und versuchten Informationen über die Ikanaria Schmetterlinge und die Festlichkeiten in Gratenfels herauszufinden.

Grundsätzlich schien die Wirkung von Ikanarias sowohl im unverarbeiteten Zustand als auch im verarbeiteten mit einer eher unpräzisen Beeinflussung und Kontrolle von Gedanken zu tun zu haben.

- **Roh:** starke Faszination
- **Mengbilla Öl:** jemanden gewogen machen. Bei den Mengen an Schmetterlingen könnte man aber sehr viele Personen damit beeinflussen. Recht fortgeschrittene Alchemie
- **Gerüchte:** können Menschen um den Verstand bringen

Die Schmetterlinge fühlen sich von Magie angezogen und zumindest laut Marlina benötigen sie kein Futtern. Außerdem könnte es sein, dass ihre Art auf irgendeine magische Weise gezüchtet wurde. Außerdem sie haben sich aus dem Norden verbreitet.

Als wir mit Domaris redeten, bat sie uns auch um einen Botengang nach Gratenfels zu Magister Balthusius. Wir sollten einen geschliffenen Kristall mitnehmen, bei dem ihr ein Durchbruch gelungen war. Es war möglich mit ihm magische Effekte zu verstärken wobei man dafür ihre Dauer reduzierte (Linseneffekt). Der Schliff war sehr ähnlich dem des Kommunikationskristalls, den wir ihr kurzzeitig mal überlassen hatten und beide waren Rosarion unbekannt.

Außerdem fragten wir Marlina ein wenig zu den Feierlichkeiten in Gratenfels aus und erhielten sogar die eigentlich für Domaris gedachte Einladung von ihr. Das Bankett sollte am 13. Efferd im Fürstenpalast stattfinden und auch ein Ehrengast aus Albernica sollte dabei sein.

Immerhin hatten wir noch ein paar Tage Zeit und so entschieden wir uns noch kurz in Paßweiser vorbeizugehen, um die Kommunikationskugeln auf dem Weg zu holen und das Erz einzuschmelzen. Uxor hatte seine wahre Freude daran und stellte bereitwillig Ressourcen und Arbeitskraft zur Verfügung, sodass am Ende ein Stein Endurium übrig blieb. Nach getaner Arbeit lief Rosarion auch Tirsula über den Weg, die sichtlich enttäuscht davon war, dass Rosarion sich bereits für Platina entschieden hatte. Zoe und ich waren dabei zu überlegen wie wir am geschicktesten das Gespräch mit Algorton durch die Kommunikationskugeln

führen sollten und welche Sicherheitsmaßnahmen wir treffen konnten. Anschließend stimmten wir uns noch mit Rosarion ab.

Am nächsten Tag machten wir uns auf den Rückweg und holten die Kugeln ab, suchten uns ein ruhiges Fleckchen und aktivierten eine davon. Zoe und Rosarion hielten sich versteckt und still aber in Hörweite. Es erschien ein größeres durchscheinendes Bild des Manns der dank unserer unfreiwilligen Mithilfe aus der Feenwelt entkommen war. Er stellte sich als Convocatus Algorton von Perricum vor, auch wenn die Akademie ihn wohl sicher nicht mehr als ihren Gildenratsvorsteher ansehen würde.

Er fragte mehrfach, ob jemand weiteres zuhörte, aber ich verneinte. Schließlich meinte er, dass er das Gefühl habe, dass ich gegen ihn arbeite und warum ich das täte. Er führt aus warum das gänzlich unsinnig sei und dass wir doch eigentlich ähnliches erreichen wollten. Wie er sich gegen die Unterdrückung der Magier durch die Kirche zur Wehr gesetzt hatte und dieses Unrecht auch jetzt wieder angefangen habe sich auszubreiten. Dass die Zwerge in ihrer Inakzeptanz gegenüber Magie ihn angegriffen hatten, obwohl sie jahrelange Partner im Koschbasalthandel waren und die Zerstörung ihrer Stadt Ambrosim nur ein gerechtfertigter Gegenschlag war. Er sei bei all dem Zuflucht für magisch Begabte, wie den Herr des verlorenen Wissens, gewesen mit denen er sich verbündet hatte. Auch sei die Gratenfelser Oberschicht nur mäßig loyal ihren Bürgern gegenüber und er wünsche dies zu ändern. Die Frage danach wie er das tun würde ignorierte er aber. Außerdem wolle er das Unrecht, dass der Nacheiferer seines Wissens in der Geisterhöhle begangen hatte wieder richten. Dazu müsste er noch nicht mal mehr anwesend sein. Wie genau das ablaufen würde hielt er sich aber offen.

Er meinte, dass die Anschuldigungen wegen Nekromantie nur an mir hängen geblieben waren, weil der Graf mich nicht leiden könnte. Die Gerüchte sollten mich lediglich zur Höhle locken. Ich sagte ihm, ich Bedenkzeit brauche. Er meinte die Kugel könne noch ein weiteres mal auf diese Weise verwendet werden und ich könne ihn gerne in der Festung besuchen kommen. Dann brach die Verbindung nach ungefähr 10 Minuten Gesprächsdauer ab.

Wir warteten noch etwas an bevor wir uns in Abwesenheit der Kugeln besprachen.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-10-01

2. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Nach Arjenas Gespräch mit Al'Gorton besprechen wir wie wir ihn einschätzen.

Zoe sieht seine Argumente als teilweise berechtigt an, da das Macht-Gleichgewicht zwischen Magiern und Praios-Kirche sich immer mehr in Richtung der

letzteren verschiebe. Arjena sieht das nicht ganz so, aber will Al'Gorton auch nicht gleich als Todfeind sehen.

Rosarion dagegen sieht ihn als rücksichtslosen Machtmenschen, der ohne Skrupel alle Macht an sich reißen will und die reale Korruption im Mittelreich nur als Vorwand benutzt um Bündnisgenossen zu erlangen.

Wir beschließen dass wir Domaris nicht recht vertrauen, aber uns zumindest mit Magister Balthusius beraten wollen.

5. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Also geht es direkt nach Gratenfels, wo wir am 5. Efferd ankommen. Vor dem Stadttor fallen ein paar Zwerge bei Ausbesserungsarbeiten an Straße und Haupttor auf, die meinen die Zerstörungen seien durch Fehler beim Zielschießen mit einem Trebuchet entstanden.

Wir beschließen uns zu trennen und uns im "Goldenen Grashüpfer" am Marktplatz zu treffen. Zoe geht als erste mit Fenja durchs Tor und wird auch nicht aufgehalten. Sie erkundigt sich zuerst in der edlen Schneiderei Schlehwein nach standesgemäßer Kleidung und kommt dann im "Silberlöffel" unter.

Rosarion stellt sich als Plattner und Graveur auf Arbeitssuche vor und wird gleich an Woks, Woroks Sohn am Marktplatz verwiesen. Allerdings insistiert die Wache auf einer Durchsuchung auf verzollbare Güter und findet leider das Endurium. Rosarion deklariert es aber als billiges schwarzes Wismut und muss so nur einen Heller Zoll bezahlen. Bei Woks fragt er um Arbeit und wird seiner Gesellin Resi Schmied vorgestellt. Die Großlingsfrau will Rosarion unterrichten und sofort beginnen. Ein kleines Großlings-Mädchen namens Doro fragt Rosarion naseweis ob er ihr den nächsten Drachenschatz schenken mag und Rosarion will es in Betracht ziehen.

Arjena versucht es am Südtor, wobei sie ihr Äußeres verwandelt hat, wird aber ob ihres auffälligen Schildes von der Wache aufgehalten. Glücklicherweise rettet sie im letzten Moment eine alte Bekannte, die Rondra-Geweihte Mirika, die ihren guten Leumund versichert. Mirika bringt sie sogleich zum Rondra-Tempel, wo sie auch Rondreich begrüßt, dann quartiert sie sich bei Magister Balthusius ein.

Am Abend treffen sich die drei Gefährten bei Magister Balthusius und seiner betrubten Tochter Lena. Die Zwergin Etoscha Niemandstochter hält Wacht über das von einer Holzpalisade umgebene Anwesen.

Bathusius ist ein alter Mann mit zerzausten Haar und wirrem Geist. Zoe gibt ihm den Kristall von Domaris und zeigt ihm auch den redenden Kristall und erzählt von Al'Gorton und der Klinge. Er reagiert verhalten und kann uns kaum etwas Neues sagen. Allerdings sagt es dass das aus Ikarantias gewonnene Mengbiller Öl Personen für

maximal einen Tag beeinflussbar macht, die Beeinflussung selbst aber dauerhaft anhalten kann. Ein Gegenmittel gibt es nicht außer baldiges Erbrechen nach der Einnahme. Er berichtet auch dass er zum Fest eingeladen sei, aber wohl nicht hingehen werde.

Über Lena erfahren wir dass sie unglücklich ist weil ihr Geliebter, der ehemalige Hauptmann der Wache in Ungnade gefallen ist. Da wir überlegen wie wir weitere Informationen und Zugang zum Fest erhalten können, werden wir noch auf unseren alten Bekannten Josold, Anka die Alchimistin und die Köchin der Schneiderei Schlehwein, eine gewisse Malina verwiesen. Letztere mag uns Kontakte zu der fürstlichen Küche vermitteln.

Zoe Winterkalt — 2024-10-29

5. Efferd 1023 BF

Rosarion und Arjena besuchen am Abend Josold im Südwestviertel. Im Gegensatz zu früheren Besuchen bemerken sie, dass viele Bewohner des Viertels krank sind. Die beiden klopfen an die Tür des zweistöckigen Gebäudes, die Josold ihnen kurz drauf öffnet. Er versichert, nichts in die Stadt geschmuggelt zu haben, das wie ein Öl wirken könnte. Auf die Nachfrage Rosarions gibt Josold zu, Bosjew zu kennen und gelegentlich geschäftlichen Kontakt mit ihm zu pflegen. Außerdem berichtet er, dass der Brunnen des Viertels durch die Erweiterung der Schwefelquellen vergiftet wird. Rosarion und Arjena fragen ihn nach einem Weg, um am Bankett teilzunehmen. Josold erwähnt Rondrika Gloriosa Gallahan, eine Ritterin der Grafengarde, die in Wahrheit eine Greifax ist. Er erklärt, dass die Grafenresidenz eine Festung mit drei Zugängen ist: zwei Haupteingänge und einen Gesindeeingang im Norden, dessen Küche Fenster hat, die jedoch schwer zu erreichen sind. Eventuell könnten sie sich aber auch als Hilfskräfte anwerben lassen. Josold erwähnt, dass ihm sein Fälscher abhandengekommen ist und er sich freuen würde, wenn dieser aus dem Gefängnis der Stadtwache befreit würde. Beim Verlassen des Hauses bemerken Rosarion und Arjena einen Trupp zwielichtiger Personen, der sie verfolgt. Schnell verlassen die beiden das Viertel.

Währenddessen kehre ich zum Silberlöffel zurück. Dort melden sich eine wohlhabende Frau und ein Mann im Gasthaus an. Ich beobachte den Schankraum am Abend und erfahre, dass anscheinend Bannstrahler auf dem Weg nach Tannfurt sind, da dort eine Hexe verbannt wurde. Die Nacht verbringt Rosarion in Wox' Schmiede und Arjena im Rondra-Tempel.

Zettel von Josold

Ein tapferes Herz und eine feste Hand sind ein wahrer Schatz – und zweifellos gebühren dir beide. Doch zu häufig galten zuletzt deine Schritte Löwin und Schmied, zu selten geworden der Tanz im Schatten. Nun denn, ein Vogel ist's, der nun dein Geschick fordert, wenn du

bereit bist, dich nicht vollends abzuwenden. Ein Vogel – kein wilder, doch ein kostbarer, sanft gefasst in Metall und verborgen vom Hausherrn selbst. Zum Bankett wird er sein Versteck verlassen, zur Freude des Ehrengastes präsentiert, um danach wieder dorthin zurück zu kehren. Nimm ihn dir und sei gewiss, dass es sich lohnt. Was einem treuen Löwen und einem standhaften Schmied vielleicht verborgen bliebe, ist einem Fuchs stets ein verlockend Kleinod. Ein Preis dafür sei dir gewiss.

6. Efferd 1023 BF

Den Tag beginnt Rosarion mit der Arbeit in der Schmiede. Er befragt die Gesellin nach der ungewöhnlichen Situation und erfährt, dass ihr Vater gestorben ist, was sie in tiefe Trauer gestürzt und letztlich dazu gezwungen hat, die Schmiede zu verkaufen. Wox hat die Schmiede übernommen und betrachtet die Gesellin anscheinend als Teil des Inventars. Der Händler Topasch Brummkloß, der in der Stadt Schwarzstahl verkauft, wäre möglicherweise zu einem Tausch gegen Endurium bereit.

Wir treffen uns alle zur Mittagszeit in der Schmiede. Arjena führt uns zum Rondra-Tempel für einen Übungskampf, wo Mirica sie bereits erwartet. Rondreich sitzt auf einer Bank, und Mirica sucht neben Arjena noch einen weiteren Kämpfer. Rosarion meldet sich schnell, aber auch ich verkünde ein Interesse an einem Trainingskampf. Diesen Trainingskampf übernimmt dann Mirica persönlich. Einmal werde ich von mir selbst entwaffnet und ein weiteres Mal von ihr, ohne eine echte Chance gegen Mirica zu haben. Danach kommen Lareco Camee von der Vinsalter Stadtwache, der auf Fortbildungsreise ist, und die Halbelfe Anion, die ihre Pilgerreise absolviert und eine gutbezahlte Anstellung anstrebt, in den Tempel. Rosarion tritt gegen Anion an und verliert in einem recht ausgeglichenen Kampf. Arjena hingegen besiegt Lareco, der daraufhin den Tempel verlässt. Mirica lädt die beiden Gewinner zu Trainingseinheiten in den nächsten Tagen ein.

Nach dem Verlassen des Tempels versorge ich die beiden Angeschlagenen. Rosarion möchte weiterarbeiten, wird jedoch in der Schmiede von Resi weggeschickt. Ich begeben mich zur Grafenresidenz und erkläre der Wache mein Interesse, am Bankett teilzunehmen. Die Wache versichert mir auf merkwürdige Weise, dass dies weitergeleitet wird und ich in den nächsten Tagen einen Brief im Silberlöffel erhalten werde.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-11-12

6. Efferd 1023 BF

Während sich Rosarion nach unserem Training die nötige Ruhe gönnte brachen Zoe und ich zu Artho's Haus auf. Mittlerweile wohnte dort eine fremde Frau und Artho

war zu einer Verwandten in die Baronie Westwald im Westen gezogen, wie wir im Laufe des Abends zusammengetragen hatten. Dies erklärte auch die niedergeschlagene Stimmung seiner ehemaligen Verlobten Lena.

Wir gingen weiter zum Waisenhaus um Urjelke zu warnen, dass sie am Tag des Banketts vermutlich etwas magisches passieren könnte, dass man möglicherweise ihnen zur Last legen würde. Urjelke meinte darauf, dass sie sich dann an diesem Tag alle bei Ulinai Bäckerin aufhalten würden um deren Backstube im Südwesten wieder aufzubauen. Für Rosarions Bemühungen sich auf dem Bankett als Bediensteter anstellen zu lassen erhielten wir die Information, dass Marlina (Köchin bei Ranaya Schlehwein) bei der jetzigen Küchenmeisterin des Grafen ihr Handwerk gelernt hatte (so wie auch Lena).

Mara ging es wieder etwas besser wobei der Verlust von Ovarth immernoch tiefe Spuren zurückgelassen hatte. Urjelke schickte sie häufig mit den Kindern los sich in der Stadt nützlich zu machen, wie wir es schon damals beim Ingrimtempel getan haben. Sie setzten diese fort und zumindest die meisten Bürger nahmen es mit Wohlwollen auf. Auch schien Selrik von der gratenfelser Stadtwache ein tieferes Interesse an ihr zu haben, ob dies aber je auf wirklicher Gegenseitigkeit beruhen können würde hielt Urjelke für fraglich. Der Kaufmann Habersack wenig begeistert davon, dass Mara jetzt neben ihm im Waisenhaus wohnte. Hatten wir doch einen seiner Geschäftspartner und Freunde des Mordes an dessen Schwiegereltern, den Sperlings überführt. Außerdem hatten Habersack und der Graf zumindest eine gewisse Kenntnis von der Situation (siehe Schriftstücke Gratenfels). Calomel war durch einen Eid, den sein Vater im Namen seiner Familie an Schlehwein Senior geleistet hatte auch an Alonso Schlehwein gebunden gewesen. In seinem Auftrag hatte er mit seinen magischen Fähigkeiten zwei ortsfremde Thorwalern weißgemacht, dass die Sperlings Hranngar-Anhänger waren. Diese hatten die Sperlings dann als sie von einer Reise nach Gratenfels zurückkamen des Nächstens ermordet. Es ist unklar wie viel Habersack, Schlehwein und der Graf über unsere Informationen wissen, aber die Feindseligkeit könnte durchaus daher kommen, dass sie Angst haben, dass wir noch mehr aufdecken würden. Immerhin sind die magischen Möglichkeiten der Hexen nicht zu unterschätzen und je mehr sie in der Gesellschaft akzeptiert wurden, desto schwerer würde es für den Graf werden und dessen Freunde werden gegen sie vorzugehen.

Das Waisenhaus besuchte mittlerweile eine weitere Hexe, der Zoe am Tag zuvor aufgefallen war wie sie einer der Wachen des Grafen schöne Augen machte. Ihr Name war Junivera und sie stammte ursprünglich aus Tannfurt.

Allerdings musste sie von dort fliehen, da ein Fischer sie als Hexe erkannt hatte und man sie dort töten wollte und mittlerweile auch für tot hielt. Sie war sehr mitfühlend mit Mara fragte mich ob sie Mara ein selbstverfasstes Lied zu Ehren ihres Bands mit Ovarth vorsingen sollte und gab uns eine Kostprobe ihres Könnens.

7. Efferd 1023 BF

Am 7. Efferd machten wir uns gemeinsam auf zu Ranaya Schlehwein von der wir freundlich begrüßt wurden. Ich teilte ihr mit was sich beim Bankett ereignen könnte. Sie war überaus neugierig und hilfsbereit auch wenn sie anmerkte, dass sie sich beim Grafen nicht noch unbeliebt machen sollte.

Wir kamen kurz auf Vermis Kuttelsieder zu sprechen, der mittlerweile neuer Hauptmann der Stadtwache war. Vermis hatte damals auch irgendwie zur Vertuschung des Mordes an den Sperlings beigetragen. In einer Notiz an eine Verwandte, die wir in seiner Wohnung gefunden hatten gab er zu an einer Großen Ungerechtigkeit teilgehabt zu haben und wollte Gratenfels verlassen (siehe Schriftstücke Gratenfels).

Ihre Kontakte zu Habersacks Frau Gertje und der Frau Travegunde des Stadtverwesers Perval Theuermehl halfen ihr zu einem gewissen Einblick in die Gästeliste des Banketts:

- * Rotho Aurentian vom Eberstamm, Ziehsohn des Grafen
- * Goswin Goldfried von Dunkelstein, Baron von Dunkelstein
- * Bonar Kühnwig von Silberfuchs, Baron von Schwertleihe. Hat einen Verwandten, der Ritter in der Grafengarde ist.
- * Vertreter der ansässigen Kirchen: Praios (Praiolinde von Fuchsberg), Rondra (Mirika Kämpferherz), Ingerimm (Mutolosch Sohn des Murok)
- * Kaufmann Habersack
- * Kaufmann Flößler
- * Herr Alonso Schlehwein (auch wenn der wohl kaum für diesen Anlass freigelassen würde)
- * Magistra Domaris von Atall
- * Magister Balthasar Balthusius
- * Vertreter des Hauses Störrebrandt

Wer der Ehrengast aus Albernaria war wusste aber auch sie (noch) nicht.

Wir teilten ihr mit, dass wir gerne Zoe mit auf die Gästeliste bekämen und Ranaya war guter Dinge dies hinzubekommen. Und auch mit der passenden Garderobe für Zoe würde sie uns helfen. Des Weiteren ließen wir uns noch von Malina einige Hinweise geben wie wir mit ihrer Ehemaligen Lehrmeisterin Bohima am besten Kontakt für Rosarions neue Anstellung treten können.

Während Zoe also zur Schneiderei aufbrach um sich vermessen zu lassen, ging Rosarion zum Gesindeeingang der Grafenresidenz und verabredete sich mit Bohima, die sich als Angroschna im gesetzten Alter herausstellte. Zufrieden mit der Vorabprüfung ihres neuen Arbeiters führte sie Rosarion in die Burg und ließ ihm die Örtlichkeiten zeigen.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2024-11-26

7. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Es ist Abend. Zoe setzt ihre Recherche fort und lernt neue Drachenkräfte während Arjena im Rondratempel hilft. Rosarion wird durch den Gesindebereich geführt, die fast das ganze Erdgeschoss der Grafenresidenz umfassen und teilweise leerstehen. Dann muss er eine Unmenge Teig kneten. Es sind sechs Leute in der Küche, also kommt er nicht so einfach weg, aber als er fertig ist muss er dringend mal und erkundet den 1. Stock der ungünstigerweise nur über die breite Haupttreppe erreichbar zu sein scheint.

Er horcht an Türen und untersucht Schlösser, die sich als recht einfach herausstellen. Den Hauptsaal findet er aber nicht. Plötzlich kommt eine gestrenge Frau mittleren Alters, die Kammerdienerin Travhild und fragt was er hier zu suchen habe. Rosarion erfindet irgendeine Ausrede, aber sie traut ihm nicht und besteht darauf ihn zur Bohima zurückzubegleiten. Die schilt ihn fast so zärtlich wie es Platina immer getan hatte und empfiehlt ihm die Anrede "liebe Frau Bohima" zu verwenden, was er sich gründlich einprägt. Er soll sehr früh am nächsten morgen eine Fleischlieferung in Empfang nehmen. Rosarion besorgt sich vorsorglich eine Bienenwachskerze sowie Material um Dietriche anzupassen.

8. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Arjena und Zoe frühstücken gemütlich im Silberlöffel, während Rosarion bereits im Dienst ist und auf die Lieferung wartet. Dabei lernt er die Halbfelfe Elira Grünblatt kennen, die sich um den gräflichen Garten kümmert. Sie wirkt ebenso weltfremd wie herzallerliebste, auch wenn Rosarion nicht versteht ob sie jetzt hier arbeitet oder zur Familie gehört.

Schließlich kommt die Lieferung, aber überraschenderweise nicht etwa ein Wagen voll Fleisch sondern 2 Ochsen. Bei Bohima nachgefragt soll er die Ochsen in Ragnas Fleischerei gegen Fleisch eintauschen.

Rosarion kennt sich zwar mit erzzwergischem Starrsinn aus, aber nicht mit Ochsen. Die tun so gar nicht was sie sollen und zerstreuen sich stattdessen auf dem Marktplatz. Vor Verzweiflung ruft Rosarion laut nach Hilfe und Arjena und Zoe unterbrechen auch ihr Frühstück um zu helfen. Arjena schafft es auch die Ochsen zu beruhigen, aber da taucht auch ein gewisser Hauptmann Kuttelsieder von der Stadtwache auf um die

Ursache des Unfriedens festzustellen. Arjena duckt sich zwischen die Ochsen und nimmt einen Schluck des Tranks und wir alle üben uns wieder einmal im Umgang mit wenig begnadeten Autoritäten.

Während Rosarion endlich bei Ragna die Ochsen gegen 200 Stein abgehangenes Fleisch umtauscht und es mit einem Handkarren mühsam zur Grafenresidenz karrt, sehen Zoe und Arjena eine vierspännige Kutsche eskortiert von zwei gerüsteten Rittern vom Westtor zur Residenz fahren. Einer der Ritter trägt als Wappen einen grünen Baum und Berg auf der traditionellen Plattenrüstung, der andere einen schwarzen Raben mit ausgebreiteten Flügeln und auf der Kutsche ist ein Krug auf Schild zu sehen. Letzteres steht für Travin von Falkwiesen, einen ehemaligen Gefährten des Schwertkönigs.

Rosarion schleppt unterdessen das Fleisch in den Keller. Außer dem Kühlraum mit einem Eishaufen findet er auch einen wohl lange verschütteten Gang abwärts und einen Lagerraum in dem der Lagermeister arbeitet, der ihm erzählt das sich hier unten auch das Gefängnis und die Schatzkammer befinden. Natürlich erkundet Rosarion weiter und findet am Ende eines dunklen Ganges eine verschlossene Gittertür. Er ruft laut und tatsächlich kommt ein Wachmann zur Tür, der offenbar so gelangweilt ist, dass er in ein munteres Schwätzchen einstimmt. Im Gefängnis sitzt Alonso Schlehwein, ein Kaufmann der wegen Anstiftung zum Mord verurteilt wurde, hier im Gefängnis aber auf Geheiß des Grafen fürstlich bedient wird. Der Mörder sei auch nie gefasst worden. Der Gang führt außer zum Gefängnis weiter zum Kasernenbereich. Rosarion verspricht bald einmal wiederzukommen und verabschiedet sich freundlich.

Zoe und Arjena besuchen währenddessen Anka die Alchimistin, werden dort aber zunächst von ihrer Enkelin, ebenfalls Anka genannt, begrüßt. Sie fragen nach der Wirkung und möglichen Gegenmitteln von Mengbiller Öl und auch nach seinem Geschmack und Geruch. Die Enkelin holt schließlich doch ihre Großmutter Anka als Expertin herbei, die erklärt dass das Öl nicht rieche und nur einen leicht säuerlichen Geschmack habe, der aber vermischt mit Alkohol kaum mehr zu schmecken sei. Immerhin sei das Öl nur von geübten Meistern in guter Qualität herstellbar, derer sie im Kosch nur zwei kenne, sie selbst und Ysinthe in Twergentruz. Der Händler Garwin Treublatt sei derjenige der hier auch größere Mengen Ikanarias liefern könnte, sie sei selbst gute Kundin.

Sie plauschen noch ein wenig und erfahren dass die junge Anka eigentlich Jolande heißt, es aber Gründe gebe sie nicht so zu nennen. Arjena bittet schließlich das Alchimie-Labor benutzen zu dürfen, was ihr auch gewährt wird. Allerdings verlangt Anka als Gegenleistung

für ihre Informationen und die Alchimie-Ausbildung eine Haare von Perval Theuermehl, den Stadtverweser des Grafen.

Zoe Winterkalt — 2024-12-10

8. Efferd 1023 BF

Nach dem Einlagern des Fleisches erhält Rosarion für den restlichen Tag frei. Beim Verlassen der Grafenresidenz trifft Rosarion auf dem Markt dann auf Arjena und mich. Wir nutzen die Gelegenheit, um unsere bisherigen Erkenntnisse auszutauschen. Während wir diskutieren, stößt Doro zu uns und mischt sich unvermittelt in unser Gespräch ein. Dabei verrät sie uns, dass der Graf vom Dach des Silberlöffels aus beobachtet werden kann.

Rosarion entschließt sich, die freie Zeit zu nutzen und in der Schmiede zu arbeiten. Arjena und ich machen uns derweil auf den Weg ins Südwest-Viertel zu Josold. Dort schildert er uns, dass die Verkleidung von Arjena einen erheblichen Aufwand erfordern wird. Arjena bietet ihm im Gegenzug ihre Hilfe an, um den Grafen wegen der Schwefelquellen zu erpressen. Josold gibt uns zudem einige Tipps: Arjenas Haare könnten gefärbt und geglättet werden – alternativ könnte sie einfach so unangenehm riechen, dass man sich ihr nicht nähern möchte. Arjena entscheidet sich für die erste Variante und lässt ihre Haare färben und glätten. Gleichzeitig wird ihre Haut aufgehellte, um den Effekt zu verstärken.

Im Anschluss bringt Josold uns zu Bosco. Dieser zeigt sich wenig begeistert von den Zwergen im Keller, die offenbar regelmäßig Lebensmittel vom Angrosch-Geweihten geliefert bekommen, ohne diese mit Boscos Schützlingen zu teilen. Als Arjena nach dem Auftraggeber für die Grube (also den Mord an Arjena) fragt, beschreibt Bosco die Person als groß und schlank mit einer schönen Stimme. Der Auftraggeber war zudem hochwertig gekleidet und vermutlich männlich. Bosco berichtet außerdem, dass er ihm vor dem „Krummen Kelch“ aufgelauert hat. Er kann allerdings keine Namen nennen.

Nach dem Treffen mit Bosco verlässt Arjena die Stadt, verkleidet als meine Schwester, und kehrt wenig später mit ihrem neuen Aussehen zurück. Währenddessen gibt Wox Rosarion einige handwerkliche Ratschläge, und Rosarion bietet Resi an, sie bei ihrer angestrebten Meisterschaft zu unterstützen. Resi scheint bereits einen Plan zu haben: Rosarion könnte Mutosch bitten, Resi die Meisterschaft im Angroschtempel ablegen zu lassen.

Am Abend besprechen wir uns in meinem Zimmer. Dabei stellen wir jedoch fest, dass wir belauscht werden. Rosarion versucht, den Spion bei der Flucht aufzuhalten, scheitert jedoch. Wir erkennen lediglich, dass die Spionin groß und dünn war und rötlich-braunes Haar hatte. Nach diesem Vorfall schleichen wir uns auf das

Dach des Silberlöffels, wo wir unsere Optionen für das Bankett diskutieren.

Während unserer Beobachtungen sehen wir, wie eine Person die Residenz verlässt und Richtung Westen geht. Die Gestalt wirkt groß und breit. Arjena und Rosarion folgen ihr heimlich, während ich den direkten Weg wähle und die Gelegenheit nutze, einen Blick auf die Person zu werfen: Es ist Travin von Falkwiesen, der ehemalige Gefährte des Schwertkönigs. Travin betritt den „Krummen Kelch“ im Südwesten der Stadt. Arjena und Rosarion folgen ihm ins Gasthaus und setzen sich an einen Tisch, bemüht, sich unauffällig zu verhalten, während ich draußen warte.

Arjena Desidera Fernandez — 2025-01-07

8. Efferd 1023 BF

Abends saßen Rosarion und ich noch im Krummen Kelch und behielten Travin von Falkwiesen im Auge während Zoe sich außerhalb der Schenke verborgen hielt. Relativ bald saß er dann auch an unserem Tisch und zockte uns beim Spielen ab. Sein Ziel schien wohl darin zu bestehen mich möglichst schnell abzufüllen und abzuschleppen. Fürs erste ließ ich ihn in dem Glauben, dass das Erfolg haben könnte und Rosarion entlockte ihm einige Informationen. Er war ursprünglich Söldner und zur Verteidigung des Reiches gegen die Orks gerufen worden. Dort schien er neben diversen zweifelhaften Leuten wohl auch irgendwelche Adligen gefunden zu haben und zum Ritter ernannt worden sein. In der Gesellschaft der hohen Herrschaften fühle er sich aber nach eigener Aussage nicht so richtig wohl und schätze die Gesellschaft der einfachen Leute mehr. Seine Geschichte wirkte soweit ehrlich und daher ließen wir ihn dann auch in Ruhe während er am nächsten Tisch sein Glück versuchte.

Wir machten uns gemeinsam auf den Weg zu Mutosch in den Tempel. Zu Zoes und meiner Freude hatte Sedine, Tochter der Treue sich entschieden Ambrossim zu verlassen und bei Mutosch in die Lehre zu gehen. Er schien zwar immer noch dabei zu sein sie zu einer „richtigen“ Angroschna zu machen aber er wirkte doch recht zufrieden. Ich fragte wie es den restlichen Angroschim dort unten gehe und wir kamen auf die fehlende Aufgabe zu sprechen. Ich erklärte, dass dieses Thema doch noch nicht so richtig durchgestanden sei und auch wenn Mutosch mich für verrückt hielt schien er mir doch genug zu vertrauen um meine Aussage nicht gänzlich abzutun. Er würde den Ambrossimern sagen, dass ich ihre Unterstützung brauchen könne, machte jedoch auf den Vorschlag lieber Tuff zu fragen ob seine Armbrustschützen ein paar wachsame Augen haben könnten.

Ich befragte Mutosch zu möglichen Lösungen für Probleme mit dem Brunnenwasser im Südwestviertel. Er

meinte, dass ein Abdichten der Becken durch ein paar koschimer Wasserkunst-Zwerge das Problem wohl lösen könne. Die seien jedoch weder günstig noch das es das Problem schnell beheben würde. Zoe meinte, dass wenn es nur darum gehe die Becken dicht zu bekommen, das auch mit Magie funktionieren würde sofern man des passenden Zaubers mächtig war. Wo wir so jemanden auftreiben sollten war aber unklar. Ansonsten machte Mutolosch den Vorschlag mal mit dem Inhaber der Quellen zu reden, ob man das Brunnenwasser aufbereiten könne sodass es nicht mehr so schädlich wäre.

Rosarion fragte Mutolosch ob Resi ihr Meisterstück im Tempel schmieden dürfe und obwohl Mutolosch da etwas an Ärger auf sich zukommen sah erlaubte er es wenn dieses Stück anschließend gespendet werden würde und Rosario dürfe ebenfalls ein Werkstück dort anfertigen.

Wir verabschiedeten uns und verließen den Tempel nur um erneut auf Travin zu stoßen der über den Marktplatz torkelte. Kurzerhand brachten Rosario und ich ihn zum Tor der Grafenresidenz wobei ihn einer Haarsträhne entledigte. Vielleicht wäre das ja ein angemessener Ersatz für Anka... Der Wächter erkannte Travin nicht direkt aber Travhild, die Kammerdienerin des Grafen, die dazu gerufen wurde bestätigte, dass er ein Gast sei. In dem Gespräch bekam Rosario mit, dass Travin mit der einer Baronin, einer Dame „von Elenvina“ angereist war. Rosario und Travhild brachten Travin zu den sehr geräumigen Zimmern im 2. Stock für die Travhild einen Schlüssel hatte. Rosario versicherte Travhild seine Verschwiegenheit zu dieser skandalösen Situation gegen zusätzlichen Lohn. Anschließend konnte Rosario noch ein wenig das Stockwerk auskundschaften. Das 2. Obergeschoss ging über die gesamte Breite des Hauses (auch über die Garnison) und in der Mitte gab es eine Treppe, die durch eine Grafenwache gesichert wurde.

Ich verabedete mich für den nächsten Tag mit Zoe um mit ihr die Grundlagen der Etikette fürs Bankett durchzugehen und verzog mich anschließend in den Grashüpfen. Für Zoe wurde im Gasthaus die Nachricht hinterlegt, dass sich Stadtverweser Theuermehl zur Mittagsstunde am nächsten Tag einfinden würde um ihr Gesuch auf Einladung zu prüfen.

9. Efferd 1023 BF

Meine Versuche Zoe die höfischen Kleinigkeiten zu vermitteln war leider nur mäßig erfolgreich aber hoffentlich würde es reichen um sie halbwegs durch die Veranstaltung zu bringen.

Zoes Treffen mit Perval Theuermehl hingegen war deutlich erfolgreicher. Dieser schien recht erfreut darüber eine Magierin gefunden zu haben, die sich der Gesellschaft nicht gänzlich verwehrte oder scheinbar

sogar Interesse daran haben sollte mitzumischen. Er ließ selbst eine Möglichkeit auf ein Amt als gräfliche Hofmagierin kurz anklingen bevor er sich ehrerbietig verabschiedete.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-01-22

9. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Wer hat uns beschatten lassen? Wie können wir die Pläne AL'Gortons vereiteln? Uns fehlen die großen Ideen und wir trippeln mit kleinen Schritten weiter.

Arjena und Zoe gehen zu Tuff, Sohn des Tlutasch, dem Hauptmann der in Gratenfels stationierten kaiserlichen Armbruster. Sie erwischen ihn beim ungerüsteten Training in der Garnison und bitten ihn, in der Nacht des Empfangs Personen die über die Mauer zu fliehen versuchen möglichst lebendig festzusetzen und falls der Magie mächtig in Eisen zu legen. Tuff erzählt noch einmal die Geschichte von dem Troll der nachts an das Stadttor geklopft hatte, dann aber wieder abgezogen sei.

Danach bewirbt Arjena sich als Mera Kesselflicker bei Nonika, der obersten Kammerdienerin des Grafen um eine Dienstbotenstelle. Diese reicht sie an Elma Sauer weiter um Arjena in die Gegebenheiten einzuführen. Elma erweist sich als sehr redselig und zeigt ihr nicht nur das 1. und 2. Obergeschoss sondern klatscht auch dass Nonika dabei ist Travhild auszustecken, zumal diese gelegentlich Frauen auf ihrem Zimmer empfangen, was der Graf gar nicht schätze. Im 1. Obergeschoss ist eine adlige horasische Bardin untergebracht. Weiters ist der geheime Ehrengast die Tochter von Raidri Conchobair und Isora von Elenvina, die Edle Rhianna von Elenvina, Baronin von Westwald aber eigentlich aus Winhall. Ansonsten lästert sie auch noch über das mädchenhafte Aussehen von Kaiser Hal.

Zoe fällt nochmals das edle Paar auf, das sich ebenfalls im Silberlöffel einquartiert hat. Sie studiert wieder ihre Bücher, bekommt aber bald Besuch von Univera. Diese fragt nach Zoes Meinung über Stadt und Leute und Zauberer anderer Traditionen. Dann erzählt sie von ihren schlimmen Erfahrungen aus ihrem Heimatort Tannfurt, in dem sie eine glückliche Kindheit verbrachte, dann aber ausgestoßen worden sei, weil sie als Hexe bekannt wurde. Sie erhofft sich, dass Zauberer aller Art in Aventurien mehr Achtung erfahren. Das Schicksal des Grafen ist ihr ganz gleich, da er nur von denen geschätzt werde, denen er Profit bringe.

Rosarion nutzt eine morgendliche Lieferung von Honig aus Honingen, Wacholder aus dem Farindelwald und irgendwelchem Grünzeug in offenen Fässern aus Albernia, um sein Schwert in die Grafenresidenz zu schmuggeln. Außerdem trägt er ab jetzt sein Seidenseil aufgewickelt unter dem Wams um auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Als er mitbekommt wie ein gräflicher Wachmann einen jungen Burschen

bittet einen Brief beim Schlehwein Anwesen abzugeben übernimmt er diese Aufgabe. Der Brief ist von Alonso Schlehwein an seine Frau und diese beklagt dass er sie immer um Bezahlung seiner Schulden bitte.

10. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Als Rosarion am nächsten Morgen Meldung über den zugestellten Brief machen will, ergibt es sich dass der Wachmann Lorik von Finsterbach im Zellentrakt Dienst tut. Dort, in der Nähe der gräflichen Schatzkammer, ist nicht nur Alonso Schlehwein in 4 Zellen untergebracht, sondern auch eine ebenso hübsche wie wortgewandte Zwergin namens Fekoscha. Sie stellt sich als unschuldige Tochter eines Bergkönigs vor und bittet Rosarion flehentlich sie zu befreien oder ihr wenigstens das kleine Ledertäschchen aus einer nahen Truhe zu bringen. Offenbar hatte sie versucht die Schatzkammer des Grafen auszurauben und wurde jetzt bis zu ihrer Hinrichtung festgehalten in der Hoffnung eine Information von ihr zu bekommen. Rosarion ist äußert angetan vom phexischen Charme der Angroschna und verspricht nach einer Lösung zu suchen, weist aber auch darauf hin dass er bereits vergeben ist. Arjena erklärt ihm später dass der Graf nach der Lex Zwergia eine Verdächtige an das betreffende Bergkönigreich überstellen müsse, aber das ist für Rosarion nur ein weiterer Grund Fekoscha am Abend des Festes zu befreien.

Dem Wachmann Lorik von Finsterbach bringt er sogleich Mett, Brot und Wein und beschließt dies die nächsten Tage fortzusetzen.

Zoe holt unterdessen ihr neues Kleid in der Schneiderei ab und ist ganz angetan von der auffälligen Unauffälligkeit des Stücks, da es sich durchaus auch für weniger festliche Gelegenheiten eignet.

Zoe Winterkalt — 2025-02-04

10. Efferd 1023 BF

Rosarion möchte die Zwergendame Fekoscha aus dem Gefängnis der Grafenresidenz befreien. Dafür bittet er Frau Schlehwein um Wein für ihren Mann, um Zugang zum Gefängnis zu bekommen. Arjena hingegen plant, in das Arbeitszimmer des Grafen einzubrechen, und Rosarion hat zugesagt, ihr dabei zu helfen.

Frau Schlehwein gibt Rosarion den Wein mit – einen säuerlichen, den ihr Mann nicht besonders mag. Rosarion geht damit zum Gefängnis, übergibt den Wein der Wache für Alonso Schlehwein und nutzt die Gelegenheit, um Fekoscha einen Schlüssel für die Zwischentür und eine Ledersocke zuzustecken. Fekoscha erzählt ihm, dass es in der Schatzkammer etwas Geheimes geben soll, das von einem Zauber geschützt ist. Dieser Zauber kann angeblich durch ein gezeichnetes „A“ auf der Wand deaktiviert werden. Sie erklärt auch, dass die Tür mit einem Keil an der Aufhängung hoch

gebockt werden kann, um das Schloss leichter zu knacken, und dass die Fallen durch das Drehen einer Fackel deaktiviert werden können.

Als ich in mein Zimmer zurückkehre, finde ich einen Brief vor, der mich davor warnt, noch länger in der Stadt zu bleiben. Ich mache mich auf den Weg ins Waisenhaus und treffe dabei auf Josold, der mir eine Spende für das Waisenhaus in die Hand drückt. Im Waisenhaus begegne ich Mara, die mir erzählt, dass Vermis Kuttelsieder Sellrik nach Arjena und Fenja ausgefragt hat – in den Tagen, als Arjena in der Stadt aufgetaucht war.

Ulrielke und ich unterhalten uns über die junge Hexe Junivera, die seit etwa einer Woche in der Stadt ist. Sie ist in letzter Zeit verbitterter geworden. Ulrielke plant, sie am Tag des Banketts einzuladen, um sie aus den Geschehnissen herauszuhalten. Außerdem wirft sie einen Blick auf den Inhalt von Josolds Spende und ist außerordentlich überrascht, denn die Summe ist deutlich höher als das, was er sonst üblicherweise vorbeibringt. Leise macht sich in ihr die Sorge breit, dass Josold in etwas verwickelt sein könnte, das ihm Probleme bereiten wird.

Arjena schaut sich in der Grafenresidenz um und belauscht ein Gespräch zwischen Habersack und dem Grafen. Sie hört, dass sie die Laterne – vermutlich Garzjla-Vronn – gegen die Rüstung – vermutlich Hluthars – tauschen wollen. Außerdem sprechen sie davon, unter dem Waisenhaus zu suchen, sind sich aber nicht sicher, ob die „Fernandez Göre“ dort bereits gesucht hat.

Arjena holt Rosarion aus der Küche ab, wo er sich unter den Gästen aufhält, und sorgt dafür, dass das Personal auf der Ebene des Arbeitszimmers verschwindet. Rosarion knackt das Schloss des Arbeitszimmers, und Arjena betritt den Raum. Sie entriegelt das Geheimversteck und findet einen Vogel-Kettenanhänger sowie zwei Briefe. Während sie den ersten Brief liest, kehren der Graf und Habersack zurück. Arjena versteckt sich hinter einem Vorhang und belauscht ihr Gespräch. Sie sprechen über die Westwälderin, die anscheinend bereits jetzt das Sagen in der Baronie hat, da der Baron sehr krank ist. Der Graf scheint sich Hoffnungen zu machen, sie eines Tages heiraten zu können, falls sie Witwe würde. Nachdem die beiden den Raum wieder verlassen und die Tür abschließen, liest Arjena den zweiten Brief und macht Kopien beider Schreiben.

Um zu fliehen, springt Arjena aus dem Fenster, landet auf der Mauer und klettert über einen Baum hinunter. Dort trifft sie auf Elira Grünblatt, die sie fragt, was sie in dem Baum gemacht habe. Arjena wäscht sich im Waschraum, nimmt etwas von dem schlechten Heiltrank und gibt vor, sich unwohl zu fühlen, um frei zu bekommen.

10. Efferd 1023 BF

Der Schwadenbeutel landete in Zoes Zimmer und hüllte uns alle innerhalb kürzester Zeit in beißenden Rauch. Bevor ich ihn aus den Augen verlor, sprintete Rosario zur Tür, und das Geräusch legte nahe, dass er mit voller Wucht dagegen gerannt war und dabei auch irgendeine Frau erwischt hatte. Außerdem hörte ich in der Nähe der Tür noch einen männlichen Angreifer. Ich hastete zum Fenster, wo sicherlich noch jemand sein musste, und konnte mich gerade noch aus dem Weg retten, bevor ein Ork mit ordentlichem Schwung scheinbar vom Dach aus ins Zimmer sprang. Er ignorierte mich und ging sofort auf Zoe los, die er mit seinem Messer schwer verletzte.

Da ich unbewaffnet direkt aus der Burg des Grafen kam, blieb mir nur eine Möglichkeit, wenn wir den Kampf zügig unter Kontrolle bringen wollten. Ich sprach die Worte, die wütend in meiner Kehle grollten, und während ich noch merkte, wie sich meine Hand in lebendigen Stein verwandelte, drosch ich auf den Ork ein, um ihn von der blutenden Zoe abzulenken. Ich war mir nicht sicher, ob sie noch einen Angriff dieser Art überleben würde. Erleichtert atmete ich auf, als sich der Ork zu mir umdrehte. Er wollte mich aus dem Fenster drängen und hinunterstürzen, doch es gelang ihm nicht. Als er merkte, dass er nicht gewinnen konnte, flüchtete er aus dem Fenster und kletterte an einem Seil zum Dach hinauf. Ich war zwar geübt im Klettern, aber er war so flink wie ein Eichhörnchen.

Als ich schließlich auch aufs Dach gelangte, war er bereits fast über eine Leiter zu einem anderen Haus balanciert. Doch ich erreichte die Leiter gerade noch rechtzeitig, und er schaffte es nur knapp, sich an der Dachkante festzuhalten. Da ich keine Chance hatte, ihn zu erreichen, sobald er erst auf dem Dach war, bewarf ich ihn mit dem Erstbesten, was ich hatte, meinen Schuhen. Einer traf sein Ziel, und er stürzte in die Tiefe, wo er unsanft auf dem Boden aufprallte. Er war mit ziemlicher Sicherheit zu seinen Göttern gegangen.

Im Haus kämpften Rosario und Fenja mit dem Mann. Auch Rosario fing sich eine ordentliche Wunde ein, aber sie konnten ihn ausschalten, bevor die Frau, die sich wieder von der Tür befreit hatte, Rosario ernsthaft Schaden zufügen konnte. Dann flüchtete auch sie, lief jedoch direkt der Stadtwache in die Arme, die der Gastwirt gerufen hatte.

Ich kam erst vom Dach herunter, als die anderen beiden gerade dabei waren, in Richtung Peraine-Tempel aufzubrechen, während Zoe sich den Magen aus dem Leib kotzte. Daher befragte Vermis mich. Er schien mir nicht so recht zu glauben. Ich untersuchte die Leichen der beiden Angreifer, fand aber nichts wirklich Interessantes. Also machte ich mich mit Fenja und Zoes

gesamtem Besitz auf den Weg zum Peraine-Tempel, der sich im Nordwesten in einer verlassenen Garnison befand. Schließlich konnte ich nicht alles unbeaufsichtigt in einem aufgebrochenen Zimmer zurücklassen.

Auf dem Weg traf ich wieder auf Vermis, der ebenfalls auf dem Weg zu Zoe war und sichtlich erstaunt darüber, dass ich nicht auf Nimmerwiedersehen verschwunden war.

Die Geweihte Branwen Farindelbaum hatte es im abergläubischen Gratenfels besonders schwer, denn die meisten Leute standen ihr wegen ihres an den Feenwald erinnernden Nachnamens eher misstrauisch gegenüber. Die Garnison war höchst spärlich eingerichtet. Vermis stellte auch Zoe Fragen, warum sie angegriffen worden sein könnte und ob der Hund, Fenja, zu ihr gehörte. Er stimmte zu, dass wir die in die Garnison gebrachte Angreiferin befragen durften, und bot zudem die Hilfe einer Alchemistin an.

Nachdem er gegangen war, erklärte Branwen uns, dass sie eigentlich nur zu Besuch in Gratenfels sei, weil sie meinte, die Stadt hätte ihre Hilfe nötig. Sie hatte den Grafen wohl so lange bequatscht, bis dieser froh war, sie irgendwie loszuwerden. Im Gegenzug hatte sie das Recht erhalten, in der Garnison zu bleiben.

11. Efferd 1023 BF

Am nächsten Vormittag, als wir dann nicht mehr Zoes Aufmerksamkeit mit dem Eimer teilen mussten, redeten wir zuerst über unsere nächtlichen Angreifer, kamen aber zu keinem klaren Schluss. Es wäre unwahrscheinlich, dass Algorton Zoe einfach umbringen lassen würde, ohne vorher noch einen Versuch zu unternehmen, sie zu überzeugen. Genauso musste auch Graf Custodias eigentlich davon ausgehen, dass Zoe sich seiner geheimen Sache anschließen könnte. Vielleicht war die Situation lediglich außer Kontrolle geraten, und Zoe sollte ursprünglich nur entführt werden, vielleicht weil man sie nicht als skrupellos genug eingeschätzt hatte, um sich ohne äußere Motivation für ihre Pläne einspannen zu lassen.

Auch war es auffällig, wie schnell Vermis dabei war, das Geschehene als Raubüberfall durch Leute aus dem Südwestviertel darzustellen. Wir entschlossen uns, dass es nicht schaden konnte, unsere Angreiferin zu verhören, auch wenn dabei vermutlich Leute von der Stadtwache anwesend sein würden.

Außerdem teilte ich Zoe und Rosario mit, welche Briefe ich beim Grafen gefunden hatte, und dass zusätzlich ein Vogelanhänger in einem Geheimfach gelegen hatte. Während Rosario vor allem an dem Brief an Vanada, Yornas Tochter, der selbst betitelten Bergkönigin, interessiert war, erwähnte er auch, dass er einen Auftrag

von einem unbekannten Absender erhalten hatte, nämlich einen besonderen Vogel des Grafen zu stehlen.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-03-04

11. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Noch am morgen gehen wir gemeinsam los um die Angreiferin zu verhören. In dem kleinen Kerker sitzen nur Rainald und Lita, eine sehr heruntergekommene junge Frau. Sie stellt sich als kleines Licht aus dem Umkreis von Bosco heraus. Sie hat sich zusammen mit ihrem Bekannten Vlad von einer mysteriösen Frau anheuern lassen um für 1 Dukaten eine Frau im Löffel zu "erschrecken". Davon dass Zoe eine Magierin ist und der Halbork gleichzeitig durchs Fenster angriff wussten sie nichts. Die Beschreibung der mysteriösen Frau als klein und mit fremdländischem Akzent passt auf die "Klinge". Wir sind uns schnell einig dass Zoe wohl entführt werden sollte und die beiden mehr als Ablenkung angeheuert wurden. Wir regen daher an Lita einfach freizulassen. Zoe bittet außerdem darum zum Schutz in der Grafenresidenz unterzukommen.

Dann geht Rosario zur Arbeit während Arjena und Zoe sich zur Schwefelquelle aufmachen um zu klären was gegen die Krankheitsfälle im Südwestviertel zu tun ist. Unterwegs treffen sie auf ein Dutzend Straßenkinder die Zoe anbetteln. Zoe gibt ihnen 3 Kreuzer und kann gerade noch verhindern dass sie die Summe selbständig etwas aufstocken. An der Quelle kauft Zoe zunächst einen Schank mittleres Schwefelwasser für 4 Silber um dann nach dem Verantwortlichen zu fragen. Bragomir Fink der Alchimist arbeitet in seinem Labor in einem solchen Schwefelgestank dass Zoe würgen muss. In einem kleinen Nebenraum erklärt er dann wie die Quelle betrieben wird und lässt zwischen den Zeilen erahnen dass er mit Anka der Alchimistin verbandelt ist oder war. Er berichtet auch dass in letzter Zeit scharfkantige Chitinpartikel im Brunnen gefunden wurden. Neben dem Schwefelwasser wird im Sommer durch Verdunstung auch reiner Schwefel erzeugt und verkauft. Vor einem Jahr wurde dieses Geschäft durch eine Erweiterung ausgebaut. Gefragt wie man Schwefel aus Trinkwasser herausbekommt zählt er mehrere Möglichkeiten auf: von ausgasen lassen, filtern, über Turbulenz ausfällen oder destillieren. Aber auch durch Beigabe von Eisenspänen und Sand kann Wasser gereinigt werden. Das hört sich am realistischsten an und Arjena und Zoe machen sich zugleich zu Mutolosch auf um ihn um Hilfe zu bitten. Sie platzen aber mitten in einen Gottesdienst hinein und als Mutolosch sich freut dass sie endlich einmal vorbeikommen um Angrosch zu ehren statt immer nur um Hilfe zu bitten sind sie zu verlegen um genau dies zu tun.

Währenddessen kommt eine junge Frau - die Bardin Baligur, offenbar Gast des Grafen - zu Rosario in die Küche und bittet ihn, ihr ein Fass Wein aufs Zimmer zu

bringen. Die liebe Frau Bohima interveniert und gesteht nur eine Schüssel zu, die Rosario im Keller mit 2 Schank Wein füllen soll. Rosario tut dies, fügt noch einen guten Schuss Brantwein hinzu und bringt der Frau die Schüssel auf ihr Zimmer im 1. Stock. Dort ist es einigermaßen unordentlich, die Dame unzureichend bekleidet und sie klagt über Langeweile und akuten Männermangel. Rosario erwähnt lobend den Ritter Travin von Falkwiesen und erklärt sich bereit ein baldiges Treffen auf ihrem Zimmer zu arrangieren. Also geht er zum Ritter, berichtet ihm anschaulich von der sich bietenden Gelegenheit und wird von Travin sogar noch mit 5 Silber losgeschickt um etwas Wein zu holen. Rosario entscheidet dass Baligur auch mit 2 Flaschen billigem Wein zu 5 Hellern glücklich werden wird und handelt entsprechend.

Als Nächstes geht Rosario in den Kerker wo Lorik wieder Fekoscha und Herrn Schlehwein bewacht. Glücklicherweise muss er kurz ein dringendes körperliches Bedürfnis befriedigen und so hat Rosario Gelegenheit Fekoschas Ledermäppchen aus der Truhe zu nehmen und ihr zu geben. Sie bedankt sich mit einem Schmatzer auf die Nase.

Zoe erfährt von Vermis dass sie zwar ein Zimmer in der Grafenresidenz erhält, aber erst nach dem Bankett und so kommt sie bei Branwen unter. Vermis berichtet er habe herausgefunden dass der Halbork der Anführer des Angriffs war und das Ziel entweder ein Meuchelmord oder motiviert durch Abneigung gegen Magie und Zoe bedankt sich höflich für die "sehr gute Arbeit".

Während Rosario zu seiner anderen Arbeit in der Schmiede wechselt tritt Arjena ihren Dienst als Hausmädchen an. Nonika erklärt ihr den Ablauf des Festes. Arjena wird nicht als Tischdiener eingesetzt sondern Hilfsdienste erledigen. Im ersten Teil des Festes werden sich die Gäste frei bewegen und an einigen Tischen mit Häppchen und Getränken versorgen lassen, danach folgt das gemeinsame Essen mit Bedienung durch Tischdiener sowie einer Ansprache des Grafen und gegebenenfalls des Stadtverwesers. Und im letzten Teil sind die Gäste wieder frei sich zwanglos zu unterhalten.

Während ihres Dienstes trifft Arjena ebenfalls Falkwiesen als dieser zerzaust und zerkratzt von der Bardin zurückkehrt und bietet ihm Hilfe an. Spät in der Nacht sieht sie eine kleine Frau die Treppe zum Erdgeschoss hinuntergehen und folgt ihr in sicherem Abstand. Draußen tippt die Frau der Torwache nur leicht auf die Schulter und wird anstandslos herausgelassen. Arjena merkt sich das Aussehen der Wachfrau und erkennt die mysteriöse Frau als "Elise Weber" genannt "die Klinge", nur diesmal in elegantes Kleid und ebensolche Schuhe gekleidet. Arjena fragt bei der

ebenfalls Dienst tuenden Kammerdienerin Tora Pluck nach und erfährt dass Travhild des Öfteren nachts Damenbesuch erhält, so auch diesmal. Arjena schöpft Verdacht, dass die Klinge Travhild den Schlüsselbund entwendet haben könnte und beschließt einige Zeit später bei Travhild zu berichten sie habe ein Klopfen aus dem Arbeitszimmer des Grafen gehört. Diese reagiert sofort, schließt mit ihrem Schlüsselbund das Arbeitszimmer auf und durchsucht es sehr gründlich auf Spuren. Alarmiert fragt sie nachher ob Arjena auch vor 3 Tagen etwas bemerkt habe und weist sie an die Augen offen zu halten. Für Hinweise könne sie den doppelten oder sogar dreifachen Lohn erhalten.

12. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Als Arjena morgens nach der Arbeit auf den Marktplatz tritt, hört sie 3 Stadtwachen über ein merkwürdiges Ereignis an der Südpforte rätseln. Nachts sei ein Schaben zu hören gewesen und nun liegt ein großer Findling draußen an der Stadtmauer. Schleifspuren gebe es auch. So wird es wohl wieder nichts werden mit einem Tag wohlverdienter Ruhe vor dem Bankett.

Zoe Winterkalt — 2025-03-25

12. Efferd 1023 BF

Vor der Stadtmauer liegen mehrere Steine, ein großer Findling ruht auf den anderen, zugleich aber auch an die Mauer gelehnt. Noch seltsamer sind die unregelmäßigen Spuren, die von diesem Stein in den Wald führen. Wir folgen ihnen und stoßen nach etwa fünfhundert Schritten auf ein Felsenmeer. Neben den rätselhaften Schleifspuren entdecken wir auch menschliche Fußabdrücke, doch diese sind kaum zu erkennen. Nach kurzer Diskussion sind wir uns einig: Wir haben keine Ahnung, wie oder warum diese Steine zur Stadtmauer gelangt sind.

Zurück an der Mauer beginnen wir, die Steine beiseite zu räumen, doch plötzlich erwacht der Steinhaufen zum Leben. Er sammelt seine Gesteinsbrocken wieder ein und erstarrt dann erneut an der Mauer. Dies melden wir der Stadtwache. Vermis Kuttelsieder meint nur, ich solle mich als Magierin darum kümmern, und er werde das Armbrustschützenbataillon verständigen, damit sie den Steinhaufen kleinhacken und wegschaffen.

Wir nehmen Stellung vor dem Erzelementar, unschlüssig, wie wir mit dem Wesen verfahren sollen. Doch dann trifft das Bataillon ein und beginnt sofort, auf den Steinbrocken einzuhacken. Der Elementar wehrt sich und mit einem Mal wird alles Metall magisch zu Boden gezogen. Die Zwerge, bis auf der leicht gerüstete Rosarion, sind an den Erdboden gefesselt, und der Elementar versucht, sie zu zertrampeln. Wir drei stürzen uns in den Kampf. Arjena lenkt die Aufmerksamkeit des Wesens auf sich, und während es ihr folgt, verliert es bei jedem Zusammenprall mit Bäumen an Masse. Rosarion

und ich befreien derweil die Zwerge aus ihren Rüstungen, ehe wir uns wieder dem Elementar zuwenden. Durch eine geschickte Falle bringen wir ihn schließlich zu Fall, und wir zerschlagen ihn, bis sein letzter Lebensfunke erlischt.

Zurück in der Stadt berichten Arjena und ich Vermis von den Geschehnissen. Er erkennt sie und will wissen, was wirklich vorgefallen ist. Wir geben ihm eine knappe Zusammenfassung.

Am Abend erhält Rosarion einen Brief seiner Schwester samt einem kunstvoll verzierten Schmiedehammer als Anhänger. Arjena hingegen hat wieder einen Traum. Sie kämpft wieder gegen Ijurielle. Die Elfe lobt Arjena für den Kampf im Rondratempel, deutet aber an, dort nicht regeneriert zu haben. Außerdem schlägt sie vor, den Grafen herauszufordern. Arjena beendet diesen Traum, indem sie mit zwei guten Angriffen der Elfe schwer zusetzt.

13. Efferd 1023 BF

Rosarion und Arjena begeben sich zur Grafenresidenz, um am Bankett als Personal teilzunehmen. Ich gehe als Gast. Der Graf begrüßt mich wie die meisten Anwesenden, nur die Ankunft von Rhianna ui Lanval von Elenvina zu Westwald – der Westwälderin – wird mit besonderer Pracht zelebriert.

Ich mische mich in ein Gespräch zwischen Praiolinde und Ranaya Schlehwein. Praiolinde fragt spitz, warum Frau Schlehwein ihren Halbfellen als Diener behalten habe, nachdem dieser ihrem Mann geholfen hatte. Die Antwort ist ebenso spöttisch: Nun wisse sie ja, wie sie mit ihm umzugehen habe. Dann wendet sich Praiolinde an mich und fragt, ob Magie nicht besser auf Adel und Klerus beschränkt werden solle. In dieses Gespräch klinkt sich die Westwälderin ein und wir diskutieren über die verschiedenen Säulen der Macht, die im Mittelreich eine Rolle spielen.

Als sich das Gespräch auflöst, nähert sich der Stadtverweser. Ein Mann scheint unserem Dialog zu lauschen, ohne sich jedoch einzumischen. Wir sprechen über Loyalität zum Kaiserreich, den Thron und Domaris' Treue – doch dann bemerkt Arjena, wie der Unbekannte einen Kristall hält und Magie auf mich zu wirken versucht. Sie unterbricht seine Sichtlinie und warnt mich.

Ich gehe auf den Mann zu, der sich als Gerbald aus Barnhusen vorstellt. Doch bevor ich mehr erfahre, mischt sich die Stoorrebrand ein. Er sei ihr Rechtsberater, er ist aber erstmals für diese Reise an ihrer Seite. Das Gespräch ist kurz und meine folgende Unterhaltung mit Gerbald selbst bringt leider keine nennenswerten Erkenntnisse.

13. Efferd 1023 BF

Vom Rand des Geschehens im Ballsaal aus beobachte ich Algorton in der Gestalt des Gerbald aus Barnhusen. Dieser hält sich aufmerksam im Hintergrund an der Seite der jungen Stoorrebrandt und hat seinerseits ein wachsames und durchaus recht geübtes Auge auf die Anwesenden, verhält sich aber für den Moment ansonsten unauffällig.

Während Baron Gosswin von Twergentrutz seinem Ruf eigentlich lieber in Ruhe gelassen zu werden alle Ehre macht fliegt der Baron Silberfuchs von Schwertleihe förmlich von Gespräch zu Gespräch. Zoe findet sich bald darauf im Gespräch mit der Bardin Baligur, die ihr die unterhaltsamen Vorzüge des Verteilens von Gerüchten näherbringen möchte. Glücklicherweise hält sich Zoes Interesse am Verbreiten von Unwahrheiten recht in Grenzen.

Bald darauf muss die Tafel hergerichtet und die Speisen aufgetragen werden während die Herrschaften zur Ruhe kommen und der recht knappen Ansprache des Grafen lauschen. Zoe hat an der Tafel neben Algorton in seiner Maskerade Platz gefunden und beginnt nach dem ersten Gang mit ihm zu plaudern. Zoe erzählt ihm auf die Frage wie es sie denn her verschlagen hätte, dass Domaris sich ihrer angenommen hat. Zoe lässt ihm gegenüber anklingen, dass Domaris selbst nicht gern unter Leuten ist und sie Zoe einen großen Teil der Außenkorrespondenzen für sie übernehmen lässt, so wie dieses Bankett.

Außerdem fragt Algorton sie nach ihrer Beziehung zum Grafen und den anderen Anwesenden. Zoe antwortet wahrheitsgemäß, dass sie ihn heute zum ersten mal in Person erlebe und auch die meisten anderen hier wenn dann eher flüchtig kenne.

Rosarion sieht wie Travhild den Punsch nach oben bringen will und versucht ihr bei dessen Transport zu helfen, wird aber einsilbig abgewiegelt, da sie angeblich Probleme mit der Stimme hat. Travhild bringt den Punsch allerdings nicht in den Bankettsaal sondern in den Seitenraum und wirkt etwas durch den Wind. Als Rosario sie wenig später mit einem Trunk für ihre streikende Stimme aufsucht verschwindet sie in ihrem Zimmer und Rosario beobachtet durchs Schlüsselloch wie sie sich wieder etwas sammelt und etwas trinkt.

Das Bankett geht weiter und etwas später geht Travhild erneut in den Seitenraum und schließt ab. Dann verlassen nach und nach einige der Gäste den Saal und gehen in den scheinbar mittlerweile offenen Nebenraum. Über kurz oder lang finden sich folgende Persönlichkeiten dort ein:

- Graf Alrik Custodias

- Baron Dunkelstein
- Baronin Rhianna ui Lanval von Elenvina
- Ritter Travin von Falkwiesen
- ein weiterer Ritter Rhianna's
- Rotho Aurentian vom Eberstamm, Ziehsohn des Grafen
- Gillo Habersack
- ein breitschultriger Kerl, der mit Herrn Habersack bekannt scheint
- Stadtverweser Perval Theuermehl

Ich habe bereits wieder meinen Platz im Flur vor dem Seitenraum eingenommen. Kurz verschwand der Graf in seinem Arbeitszimmer und gesellte sich dann zu den anderen im Nebenzimmer. Als scheinbar alle erwarteten Gäste eingetroffen waren begann Rhianna mit einer Rede. Etwas später stolperte Travhild aus dem Zimmer und versucht aus der Grafenresidenz zu entkommen. Rosario und ich setzen ihr nach und etwas später folgt uns auch Zoe. Algorton ist zu diesem Zeitpunkt noch im Bankettsaal.

Wir setzen allesamt Travhild oder vielmehr der Klinge, als die wir sie identifiziert haben, hinterher. Die Grafenwache, die das Tor bewacht lässt sie trotz Zuruf sie aufzuhalten entkommen und so beginnt eine Hetzjagd kreuz und quer durch das Südviertel von Gratenfels. Als wir nahe des Tors sind versucht sie den Steinelementar zu befehligen das Tor zu öffnen, jedoch muss sie bald fluchend feststellen, dass von dieser Seite keine Hilfe mehr zu erwarten ist. Sie wirkt einen merkwürdigen Zauber, der Dinge nahezu fliegen lässt und wir setzen die Verfolgung über die Häuserdächer fort. Als sie über die Stadtmauer entkommen will durchtrennen Tufts Armbrustler das Seil des Wurfhakens und sie muss sich dem Kampf stellen. Jedoch sind es mittlerweile zwei Frauen, die einander sehr ähnlich sahen eine mit Messern, eine mit einem Besen.

Rosarion nimmt sich die mit den Messern vor, Zoe und ich versuchen uns mit der Besenschwingerin. Beide scheinen keine Einbildung zu sein, sehr wohl aber der Ork der hinter Zoe aufgetaucht war und vor dem ich sie zu schützen suchte. Rosario war derzeit verbissen im Kampf mit der Messerstecherin und hatte auch schon einige übel blutende Piekser abbekommen. Gemeinsam schafften wir es schlussendlich sie zu besiegen bevor sie jemand mit dem zuletzt gezogenen vergifteten Dolch verletzen konnte. Doch als Rosario ihr den Todesstoß geben wollte hinderte ich ihn daran. Ich fesselte sie nahm ihr alles was sie bei sich getragen hatte ab. Die Frau mit dem Besen versuchte nun mit diesem über die Mauer zu verschwinden, scheiterte dabei jedoch kläglich

als ihr Besen Reißaus nahm. Es war Junivera die uns entgegentaumelte. Ich verpasste ihr eine schallende Ohrfeige und fuhr sie an, ob sie eigentlich wüsste für wen sie da arbeite. Sie war verwirrt und wütend, da sie uns als die angreifenden Übeltäter ansah. Wir unterbrachen unser Gespräch als Hauptmann Tuff angetrabt kam. Wir klärten kurz, dass wir das hier unter Kontrolle hätten und er seine Leute wieder mitnehmen könne. Er war recht dankbar sich aus der Situation heraushalten zu können.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-04-29

14. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Es ist gegen Mitternacht als wir kurz besprechen wie wir weiter vorgehen sollen. Junivera zeigt sich leider völlig uneinsichtig, beschuldigt uns und fordert uns auf sie und die Klinge – die sie als Sikiyn kennt – freizulassen. Arjena wird richtig ungehalten und böse, will sie aber trotzdem zum Waisenhaus bringen statt zur Stadtwache. Zoe und Rosario bringen die Klinge zur Stadtwache. Wir haben unter uns vereinbart, dass wir behaupten die aus der Grafenresidenz entflohenen Frauen sei uns entwischt, wir hätten aber die Klinge als Giftmischerin und Auftraggeberin des Anschlags auf Zoe gefangen. Wir übergeben sie also der Wachfrau Gundel und kündigen an, am nächsten Tag zu berichten und Beweise vorzulegen. Sicherheitshalber bitten wir einen gewissen Mankov sich um ihre Wunden zu kümmern.

Als Arjena Junivera bei Urjelke Peschelei im Waisenhaus abgibt besprechen sie noch einmal Juniveras Worte. Diese hatte von Abscheulichkeiten gesprochen, die der Graf begangen hätte und derer wir uns nun mitschuldig gemacht hätten. Vermutlich war der Wahn von Baldur Greifax von Haldan Custodias, dem Vater des jetzigen Grafen, mitverursacht worden um den Grafentitel zu erlangen.

Wir treffen uns wieder am Tor der Grafenresidenz, wo Rosario den blutverschmierten Zweihänder zurückgibt, den er zuletzt als Krücke benutzt hatte. Die unfähige Wachfrau zeigt sich wenig dankbar und der bald erscheinende Stadtverweser Herr Theuermehl zeigt sich sogar feindlich gegenüber Rosario, den er nicht einmal mehr in die Grafenresidenz einlassen will. Travhild schlafe im Übrigen und alles sei in bester Ordnung, abgesehen von Rosarios Schwertdiebstahl und der Flucht einer Gefangenen, ob Rosario auch damit etwas zu tun habe? Immerhin trägt die Halbfelie Elira Grünblatt mit ein paar Angbarer Birnen zur kurzzeitigen Entspannung der Situation bei. Rosario beschließt, dass er für heute genug Ärger und Starrsinn gehabt hat und geht schlafen.

Zoe wird als Gast des Grafen immerhin besser behandelt und bittet nach Travhild sehen zu dürfen. Diese lebt immerhin, schläft aber unnatürlich tief und ihr fehlen ein

paar Haarsträhnen. Arjena schaut sich noch in den Festräumen um. Diese sind aber verlassen aber im Nebenraum des Festsaals finden sich nur noch Reste des Punsches, die sie mitnimmt.

Am nächsten morgen geht Rosario als erstes zu Bohima in die Grafenresidenz um seinen letzten Tageslohn abzuholen und sich zu verabschieden. Zu seiner Überraschung findet er eine schimpfende Bohima vor, die beklagt dass sie nach 50-jährigem treuen Dienst ohne Grund oder Anlass gerade fristlos entlassen wurde. Rosario ist entsetzt und wünscht ihr alles Gute. Dann nimmt er noch sein verstecktes Schwert mit, in der Ahnung auf absehbare Zeit nicht hierher zurückkommen zu können.

Als nächstes treffen wir und bei Magister Balthusius, wo Zoe ihm den gelben Stein zeigt den die Klinge für ihren spektakulären Sprung benutzt hatte. Es ist ein wertvoller und sehr kunstvoll geschliffener Topaz der mit 2 bis 3 Ladungen eines Nihilo Gravo Zaubers aufgeladen wurde. Interessanterweise auf eine Art und Weise die heute nicht oder nicht mehr bekannt ist. Ansonsten erfahren wir noch dass die Auswirkungen von Mengbiller Öl keineswegs unausweichlich sind und durch Intelligenz, Willenskraft oder Überzeugung gebrochen werden können. Weiterhin sei es töricht von den Angroschim Drachenkarfunkel zu zerstören, wo doch die modernen Magier fast sicher wären, dass da nichts passieren kann.

Während Zoe sich darauf vorbereitet die gefangene und noch schlafende Klinge mit ihrer Drachenkraft auszuforschen, kümmert Rosario sich endlich darum sein Endurium gegen Schwarzstahl umzutauschen, um für Arjena einen Schaller (3,5 Stein), für Resi das Material für ein Rapier als Meisterstück (3,5 Stein) und für sich selbst Plattenhandschuhe (1,5 Stein) fertigen zu können. Er geht daher zu Flößler aber dort angekommen belauscht er zunächst ein Gespräch zwischen dem Händler und Herrn Theuermehl. Offenbar will Theuermehl dass Flößler einen Diamanten von 1000 Dukaten verkauft und einen regelmäßigen Abnehmer findet der nicht zwergisch ist. Rosario vermutet sogleich dass es um die Finanzierung von Algortons finsternen Plänen geht, da Flößler auch beim Bankett war. Er wartet bis der Gast gegangen ist und tritt dann ein um über den angestrebten Tausch zu verhandeln. Leider scheint Flößler jedoch nur daran interessiert zu sein Rosario über den Tisch zu ziehen und die Koschimer aus dem Markt für Endurium zu drängen, so dass dieser sich ohne viel Umschweife verabschiedet und geht.

Frustriert fragt Rosario Resi und Doro nach geeigneten Schwarzstahl-Händlern. Begeistert bietet die kleine Doro an ihre Kontakte spielen zu lassen und alles zu arrangieren: Rosario soll nur zuerst bei der Bäckerin Ulinai Honigkuchen kaufen und dann zu Topasch

Brummkloß auf dem Markt kommen. Bei der Bäckerei angekommen findet er Ulinai wie sie das teilweise abgebrannte Gebäude mit ein paar Waisenkindern wieder aufbaut. Die stämmige Bäckerin scheint aber nicht daran interessiert zu sein viel zu erklären sondern macht lieber Andeutungen über ihre Verehrer und deren brennende Leidenschaften. Immerhin verkauft sie Rosarion 2 Honigkuchen – die besten im ganzen Kosch. So ausgerüstet findet Rosarion Brummkloß auf dem Markt und bemerkt dessen angesengten Bart. Einen Honigkuchen ärmer beginnen die Verhandlungen und Brummkloß sichert zu binnen 7 Tagen die ersten 3,5 von insgesamt 8,5 Stein liefern zu können. Rosarion willigt ein nicht ohne zu bereuen sich darum nicht schon bei Ankunft in Gratenfels gekümmert zu haben.

Zoe Winterkalt — 2025-05-13

14. Efferd 1023 BF

Der Tag beginnen wir mit einem Besuch in der Wachstube von Gratenfels, wo wir mit Vermis Kuttelsieder sprechen. Bei der Untersuchung der Gefangenen, die Klinge, stelle ich fest, dass sie keine magischen Gegenstände mehr bei sich trägt. Interessanterweise erhalte ich von Vermis das Versprechen, dass er wegschauen würde, wenn ich meine magischen Fähigkeiten einsetze, um mehr Informationen von ihr zu erhalten.

Vor dieser erneuten Befragung besuchen wir Anka, um Traumwandlertränke zu erwerben. Ihre Forderungen sind erwartet ungewöhnlich: Tränen eines schlafenden Kindes und Speichel entweder eines Borongeweiheten oder einer echten Elfe. Nach erfolgreichem Handel kehren wir in die Wachstube zurück, um die Träume der Klinge zu erkunden.

Erster Traum

Wir finden uns als sechs- bis siebenjährige Kinder mit südaventurischem Aussehen wieder. In einer Reihe stehen zusammen mit anderen Kindern vor einem Tisch, an dem ein Mann mit Turban und weiter Kleidung sitzt. Auf dem Tisch liegen mattschwarze Steine mit weißen Maserungen. Unter den Kindern erkenne ich eines mit rötlichen Haaren und blasser Haut – zweifellos die Klinge in jüngeren Jahren. Zwei bewaffnete Männer mit Krummsäbeln flankieren den Eingang.

Der Turbanmann stellt Fragen, auf die die Kinder einstudiert antworten. Unter anderen antworten sie auf die Frage, wem sie denn dienen würden, die Antwort: "Wir dienen dem Stein." Wir versuchen, ihre Antworten nachzuahmen. Als ein Kind bei der Ausführung eines Befehls kurz zögert, wird es sofort bestraft.

Zweiter Traum

Die Umgebung wechselt zu einer sandigen Kuppel, deren Luft nach Blut riecht. Wir sind nun etwas älter, etwa zehn Kinder insgesamt. Eine Stimme verkündet:

"Nur zwei dürfen essen." Daraufhin bricht ein Kampf unter den Kindern aus. Rosarion und Arjena werden attackiert, während ich mich auf das rothaarige Kind konzentriere. Obwohl es meinen Fixierungsversuchen zunächst widersteht, gelingt es mir schließlich, und ich flüstere ihr zu: "Du dienst Algorton."

Dritter Traum

Wir befinden uns nun in einem prächtigen Raum mit Wandteppichen und einem großen Tisch, diesmal in bornländischer Gestalt. Die Klinge sitzt am Tisch und fragt mich nach dem Auftrag des Propheten. Da ich keine Antwort weiß, weiche ich aus. Sie verlässt den Raum und konfrontiert Algorton, der mit zahlreichen Edelsteinen behangen ist. In einem Becken liegt ein einzelner Edelstein neben Fichtenzapfen.

Algorton erteilt den Auftrag, das "Herz des Berges" zu beschaffen, wobei die Zwerge nicht alarmiert werden dürfen. Die Klinge soll Begleitung zur Pfortenburg erhalten – jemanden mit einer separaten Mission.

Vierter Traum

Die Szene zeigt einen prunkvollen Pavillon mit Musik. Als Wachen stehen Arjena und ich neben einem Thron, auf dem Rosarion sitzt. Eine rothaarige Frau nähert sich tanzend, versucht dann jedoch, Rosarion mit einer Haarnadel anzugreifen. Arjena vereitelt diesen Versuch. Die Klinge versucht zu schreien, allerdings wird dies durch einen gezielten Schlag auf die Kehle der Dame unterbrochen. Sie droht uns, dass sie die Respektlosigkeit gegenüber Iben Rashaman rächen will.

Fünfter Traum

Wir befinden uns auf einem Schiff im Hafen. Ein Mann betritt das Deck, übergibt einem bornländischen Händler einen Stein und befiehlt der Klinge zu folgen. Als Rosarion dem Händler den Stein entreißt und ihn ins Wasser wirft, stürzt sich die Klinge auf ihn, und beide fallen über Bord.

Rückkehr in die Realität

Plötzlich stehen wir wieder in der Wachstube. Die Klinge ist sichtlich erregt und will wissen, was ich mit ihren Träumen gemacht habe. Sie erklärt, sie gehöre demjenigen, der den "Stein der Verpflichtung" besitzt, und diene dem Panther-Gott Kor mit unerschütterlicher Loyalität. Ihren wahren Namen gibt sie als "Messer im Dunkeln" an.

Im anschließenden Gespräch, dass ich ohne die beiden anderen mit ihr führe, erfahre ich wenig Neues, außer dass sie sich selbst als Algortons beste Waffe betrachtet. Vermis bestätigt, dass ihre Hinrichtung bevorsteht, sofern der Graf dies anordnet. Mittags auf dem Markt laufen uns noch Frau Stoerrebrandt und Gerbald aus Barnhusen über den Weg.

14. Efferd 1023 BF

Am Mittag des 14. Efferd, nachdem wir die junge Stoorrebrandt und ihren Begleiter Gerbald aus Barnhusen bei ihren Reisevorbereitungen beobachtet hatten, suchten wir uns ein ruhigeres Plätzchen, um über unsere Pläne in Bezug auf Algorton zu sprechen. Wir hatten erfahren, dass er es auf das Herz des Berges abgesehen hatte – offenbar aus dringendem Bedarf. Zoe vermutete, es gehe ihm vor allem um Ansehen und Einfluss, während ich für möglich hielt, dass er an der magischen Kraft des Herzens interessiert sei. Vielleicht war er ausgebrannt oder hatte anderweitig seinen Astralkörper verloren und versuchte nun, diesen zu ersetzen. Einig waren wir uns jedenfalls darin, dass wir verhindern mussten, dass das Herz in seine Hände fiel. Wenn uns nichts besseres einfällt würde ich meinen Schild dafür opfern.

Falls seine bevorstehende Reise ihn tatsächlich nach Koschim führen sollte, würden auch wir in diese Richtung aufbrechen, um das Schlimmste zu verhindern. Natürlich wäre es gefährlich, ihm so nahe zu kommen, während man gleichzeitig versuchte, seine Pläne zu vereiteln. Doch im Moment waren wir uns nicht einmal sicher, mit wem wir es überhaupt zu tun hatten. Zoe zweifelte daran, dass es sich bei Gerbald überhaupt um Algorton handelte – vielleicht war er nur ein weiterer Gefolgsmann des Magiers.

Auf dem Marktplatz hatte sich eine Menschentraube versammelt: Ein Darsteller für den heiligen Kupperus wurde für das St.-Kupperus-Fest gesucht, und Woks bemühte sich eifrig um diese Rolle. Inmitten des Trubels beobachteten wir, wie „Algorbald“ dem Wachmann Mankow an der Wachstube Geld und einen Brief übergab, bevor er sich wieder entfernte. Kurz darauf erfuhren Rosarion und Zoe, dass es sich bei der Zahlung wohl um eine Gebühr für die eilige Zustellung eines Briefs an ein Handelshaus in Havena handelte – also immerhin kein Bestechungsgeld, um die Klinge verschwinden zu lassen.

Ich verfolgte „Algorbald“ von der Wachstube bis zum Gasthaus Zum Silberlöffel, wo wir uns später wieder zusammenfanden. Zoe wollte sich dort niederlassen, um im Gespräch herauszufinden, ob es sich bei dem Mann um den gefährlichen Magier oder doch eher um den Rechtsberater des Fräulein Stoorrebrandt handelte. Der Herr kehrte erst am Abend in die Schankstube zurück, unterhielt sich dann aber bereitwillig mit Zoe über ihre Forschungen, über die Magie der Angroschim sowie über Familienplanung in Handelshäusern und unter Magiermögulen des Südens.

Rosarion versuchte derweil sein Glück im Praiostempel, traf dort jedoch nur auf Praioline von Fuchsberg. Zwar

zeigte sie sich seinem ungewöhnlichen Anliegen gegenüber halbwegs aufgeschlossen, jedoch ließ sie keinerlei Bereitschaft erkennen, Sikiyn durch eine Aufhebung oder Lockerung des Vertrags eine neue Chance zu geben. Praios sei zwar kein Freund des Khor, doch der Sachverhalt sei in ihren Augen keine weitere Aufregung wert. Sikiyn habe schlichtweg versagt, sei vom rechten Weg abgekommen und dem Bösen anheimgefallen – und müsse dementsprechend gerichtet werden.

Als Rosarion auf ihre Nachfrage hin offenbarte, mithilfe alchemistischer Mittel in Sikiyns Träume eingedrungen zu sein, warf sie ihm vor, einen Frevel gegen Boron begangen zu haben. Rosarion gelobte Buße und begab sich zum Boronsanger nördlich der Stadt, wo er einige Münzen opferte – zu einer Wortspende jedoch konnte er sich nicht durchringen.

Zoe und ich begaben uns noch zu den Schwefelquellen, um eine Analyse der übrig gebliebenen Punschreste in Auftrag zu geben. Da Zoes Magen erneut rebellierte, übergab ich Bragomir Fink die Phiole. Zunächst versuchte er, den Auftrag abzulehnen, doch als ich erwähnte, dass es sich um eine Angelegenheit der Grafenresidenz handle, nahm er die Probe widerspruchslos entgegen. Auf die Frage nach der zu erwartenden Substanz erklärte ich ihm, dass es sich möglicherweise um Mengbilla-Öl handelte, und wies ihn eindringlich an, mit größter Diskretion vorzugehen.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-06-10

14. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Am Nachmittag treffen wir uns und besprechen die weiteren Schritte. Mein Vorschlag einen Überfall auf Algorton zu provozieren um herauszufinden ob er noch Drachenkräfte hat trifft auf wenig Gegenliebe. Arjena erzählt von einer wahrscheinlich verlassenen Ork-Festung im Berg des gestohlenen Herzens und dass es dort auch eine Schatzkammer gibt.

Wir gehen zum Waisenhaus wo eine Riesen-Koschröte die Kinder beaufsichtigt – die Eltern können sich ja schlecht beschweren. Junivera scheint bisher uneinsichtig, aber Urjelke bittet um mehr Zeit. Sie erwähnt Wilbur Harfner, der mehr über die Hintergründe des plötzlichen Charakterwechsels von Baldur Greifax und seiner Absetzung wissen könnte.

Dann besuchen wir Josold, wo uns der kleine Oto Drachentöter öffnet und mir den wertvollen Tipp gibt Drachen in ihre ungeschützten Nasenlöcher zu stechen. Josold und wir tauschen einige Informationen aus und er nimmt mir das Versprechen ab mit Hilfe eines von ihm bestellten Experten eines Tages in die Schatzkammer des Grafen einzubrechen. Er erzählt dass es eine geheime Gruppe um den Reichskanzler Answin von Rabenmund gibt, die gegen Kaiser Hal intrigiert und den Raben als

Zeichen verwendet. Außerdem sei die selbsternannte Bergkönigin Vanada im Briefkontakt mit dem Grafen auch wenn sie sich gegenseitig nicht trauen würden. Arjena berichtet noch von den Möglichkeiten die Schwefelvergiftung zu beseitigen doch dann begeben wir uns zur Ruhe.

In der Nacht lassen mich Geräusche aufschrecken und ich verfolge eine Gestalt die über die Dächer in den Dachboden des Silberlöffel einsteigt. Ich kann Fekoscha stellen, die mit einem Bündel Papiere in einer Mappe mit dem Siegel des Grafen eilig zu entschwinden versucht. Sie lädt mich ein sie alsbald in Felsbuchten zu besuchen und läuft von dannen.

15. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Wir frühstücken zusammen im Silberlöffel und sehen wie Algorton, die Storrebrandt, ein Gerüsteter sowie ein weiterer Mann mit einem Eselskarren nach Westen aus der Stadt ziehen. Während wir selbst nach Felsbuchten aufbrechen. Wir treffen dort auf Wilbur Harfner und seinen Sohn Vitus der uns weitere Informationen gibt. Er fragt besorgt nach Bohima als ich ihre Entlassung erwähne und sagt dass er den Briefwechsel des Grafen mit Answin erbeuten konnte – dieser aber keinen ausreichenden Grund für eine Anklage enthalte. Der metallene Rabe aber sei vielleicht hinreichend. Auf meine Frage nach dem Bergkönig antwortet er dieser sei seit einem Jahr nicht gesehen worden und Gerüchten zu Folge auf einer Drachenhatz. Als wir aufbrechen winkt mir die liebe Fekoscha vom Fenster aus Lebewohl.

16. Regenmond (Efferd) 1023 BF

Zurück in Gratenfels besuchen wir kurz Bragomir Fink der uns zu unserem Leidwesen berichtet, dass der Punsch zwar Mengbilla-Öl enthalten habe, das Wurfmesser der Klinge jedoch nur mit dem nicht gebannten Mandragora vergiftet war. Entsetzt schauen wir uns an: dies lässt unsere Anklage der Klinge zusammenbrechen. Wir beschließen, dass Zoe die Sache auslöfeln muss, indem sie mit Theuermehl oder dem Grafen redet.

Zoe Winterkalt — 2025-06-24

16. Efferd 1023 BF

Ich suche Herrn Theuermehl in seinem funktionalen Arbeitszimmer auf. Ich erläutere ihm die besorgniserregenden Verhältnisse, insbesondere die Zugabe des Mengbilla-Öls in den Punsch. Zu meiner Enttäuschung sieht er darin jedoch kein Problem. Nun bleibt uns nur die Hoffnung, dass die Klinge aufgrund des Überfalls auf mich dennoch hingerichtet wird – ein schwacher Trost angesichts der Umstände.

Am Nachmittag brechen wir zur Pfortenburg auf. Unterwegs begegnen wir mehreren Patrouillen, die von

verschwundenen Reisenden berichten. Wir setzen unseren Weg unbeirrt fort.

21. Efferd 1023 BF

Ohne weitere Vorkommnisse erreichen wir Twergentruz. Am Tor der Pfortenburg werden wir erkannt und man lässt uns passieren. Nur Arjena muss sich erklären, da sie mit ihrem veränderten Aussehen von den Wachmännern nicht erkannt wird. Auf dem Innenhof beschwert sich Platina bei Krysopax Kendraschs Sohn über dessen minderwertige Auslage, wonach ich mich dem Händler widme und mich bezüglich seiner leuchtenden Waffen beraten lasse. Außerdem gebe ich ihm ein paar Hinwiese, wie er mit ein paar geschäftlichen Anpassungen eine bessere Kundschaft anziehen kann.

Rosarion sucht Platina auf und sie erzählt ihm von seinem ärgsten Widersacher, Ukko, der sich einer Drachentötertruppe angeschlossen haben soll. Angeblich hat er auch bereits zwei Drachen erlegt.

Auf dem Marktplatz spricht uns Kagine an. Ich analysiere für sie einen Edelstein, den sie einem Händler abgenommen hat. Dieser stammt ursprünglich von einer auffälligen Dame, deren Abstammung eindeutig nicht im Kosch zu verorten ist. Arjena deutet bei Kagine an, dass sie das Schild gegen den Bergkristall eintauschen will. Kagine gibt ihr zudem das Einverständnis, sie dafür auch im Schildkampf zu unterweisen.

Später werden wir zum Kommandanten begleitet. Arjena vollzieht den Tausch: Das Schild gegen das Herz des Berges. Rosario zeigt bei der Berührung seltsam heimatliche Gefühle, weswegen wir uns sicher fühlen, dass dieser Kristall wirklich das gesuchte Herz ist. Arjena darf sich im Anschluss ein neues Schild aus der Waffenkammer aussuchen.

In der Taverne werden wir vor der Reise noch einmal bewirtet und treffen auf Bohima Wackerstrunk. Sie erzählt uns, dass die Taverne ihrer Tochter gehört und wir erzählen ihr im Gegenzug von Wilbur Harfners lieben Worten, über die sie sich sichtlich freut. Mit gestärktem Magen brechen wir schließlich zur alten Orkfeste auf.

22. Efferd 1023 BF

Am vereinbarten Bachlauf treffen wir auf Dwarusch – wenn auch mit einigen Stunden Verzögerung. Gemeinsam setzen wir unseren Weg in Richtung des Berges mit der Orkfeste fort. Doch je weiter wir vordringen, desto stiller wird der Wald. Wir merken wie sich ein großes Wesen durch die Bäume bewegt. Offensichtlich der Baumdrache, dessen Begegnung wir schon bei unserer ersten Reise hierhin gemacht haben.

Wir nehmen bessere Positionen ein und dann greift der Drache auch schon aus dem Schutz der dichten Baumkronen herab an. Er führt sehr langsame Sturzflüge

aus, bei denen er seinen Gegner erst verbrennt und sie dann mit den Klauen attackiert. Doch durch geschickte Koordination gelingt es uns, das Wesen zu besiegen, ohne uns ernsthaft zu verletzen. Na ja, fast. Rosario wird von dem toten Baumdrachen noch ernsthaft erwischt, was einmal mehr beweist, dass sein strategisches Denken sich oft auf „Ausholen und Zuschlagen“ beschränkt.

Arjena Desidera Fernandez — 2025-07-08

22. Efferd 1023 BF

Der Baumdrache war erledigt – endlich. Rosario und ich machten uns gleich daran, das Biest in seine brauchbaren Einzelteile zu zerlegen. Der Kopf sollte an Doro gehen, mit der Rosario offenbar irgendeinen Absprache hatte. Andere Leute bringen Damen Blumen, Rosario scheint's eher mit Drachenschädeln zu halten. Ich zapfte noch ein bisschen Blut ab, nahm ein paar Klauen und Schuppen mit – kann man vielleicht mal für alchemistische Spielereien gebrauchen. Während wir also so am Basteln waren, meinte Zoe, dass Baumdrachen wohl ihre Horte in besonders auffälligen Bäumen anlegen. Also zogen wir los, als die Arbeit getan war, und suchten nach eben so einem Prachtbaum.

Kurz vor Sonnenuntergang wurden wir fündig. Das Ding ragte ordentlich in den Himmel. Da Rosario vom Kampf noch etwas mitgenommen war, kletterte ich allein hinauf. Der Schatz war... na ja, überschaubar: ein paar Münzen, ein versilbertes Diadem, ein paar hübsche eiserne Haarnadeln und eine exotische silberne Haarbürste. Nichts, wofür man ein Lied schreiben würde – aber besser als nichts.

23. Efferd 1023 BF

Am nächsten Morgen stapften wir bei Regen weiter in Richtung Myzraels Ruine. Unterwegs warfen wir noch einen kurzen Blick in die Goblinhöhle, nur zur Sicherheit, aber alles ruhig. Gegen Abend erreichten wir schließlich die Ruine. Mit dem Herz des Berges in Händen betraten wir den Raum mit dem Thron. Myzrael fragte, ob wir gekommen seien, das Herz zurückzubringen und ob wir jene bestraft hätten, die es vor ihr versteckt hatten. Wir bejahten das Erste, und ich erklärte ihr, dass bei Letzterem keine böse Absicht im Spiel gewesen sei – es also auch keinen Grund für Strafe gegeben hätte.

Sie wies uns an, das Herz ganz nach unten zu bringen. Anfangs ging es noch durch alte Stollen, aber je weiter wir kamen, desto enger und geradliniger wurde der Weg. Direkt durch den Fels getrieben. Wasser war eingedrungen, und an einer Stelle mussten wir sogar tauchen. Kurz danach kamen wir an einer Ader heißen Bergbluts vorbei. Sah gefährlich aus und war es auch. Ganz am Ende des Ganges legten wir das Herz ab. Kaum war es an seinem Platz, begann der ganze Gang zu beben und sich von dort aus zu verschließen. Wir

rannten los, wurden von Spritzern des heißen Bergbluts getroffen und hetzten durch die Gänge, bis wir endlich wieder auf die alten Stollen trafen. Erst dort verschlossen sich die Gänge nicht mehr und wir kamen wieder zu Atem.

Langsamer stiegen wir nach oben. Wo vorher alles in Trümmern lag, war nun wieder Ordnung. Die Räume glänzten in altem Glanz. Als wir den Thronsaal erreichten, war der Thron zerbrochen. Myzrael bedankte sich und sagte, sie könne nun erkennen, was geopfert worden war. Zum Dank wollte sie uns etwas übergeben: ein Fragment von Graveschs Hammer. Offenbar jenem, mit dem er einst gegen andere hohe Wesen gekämpft hatte. Meinte sie etwa die Zwölfe? Wenn ja, hatten wir davon noch nie gehört. Ein leuchtendes Stück Metall, kaum größer als ein Pfefferkorn, hob sich langsam aus dem Boden. Niemand von uns konnte sagen, was das für ein Material war. Im angrenzenden Raum mit den Belohnungen fanden wir noch einige Eisen- und Silberbarren. Auch nicht schlecht.

24. Efferd 1023 BF

Wir übernachteten in der Ruine, und am nächsten Morgen erzählte Dwarusch, dass er durch das Metallstück den Hammer Angroschs lauter „hörte“. Rosario konnte das zwar nicht direkt bestätigen, wollte aber die örtliche Schmiede für ein Gebet nutzen und sich näher mit dem Metall befassen. Da Zoes Dolch bei der Flucht durch das heiße Bergblut zerstört worden war, schmiedeten Rosario und Dwarusch gemeinsam einen neuen. Währenddessen sorgten Zoe und ich für die Verpflegung.

Sechs Tage vergingen so. Rosario meinte schließlich, das Metallstück verstärke seine Verbindung zu Angrosch und jeder Angroschim würde sich glücklich schätzen, es in der Nähe der Esse zu haben. Zoe hatte in der Zeit per Selbstversuch herausgefunden, dass die Silberbürste ein Artefakt war: Sie veränderte Haarfarbe und -form. Dauerhaft. Die neue Farbe wuchs sich höchstens wieder raus.

30. Efferd 1023 BF

Dann entschieden wir uns, vorerst getrennte Wege zu gehen: Zoe und Rosario wollten direkt nach Gratenfels zurückkehren, damit Rosario dort mit seinen Schmiedearbeiten beginnen konnte. Ich dagegen würde mit Dwarusch zur Pfortenburg reisen, um meine Unterweisung bei Kagine zu beginnen, und später nachkommen.

4. Travia 1023 BF

Vier Tage später kamen Rosario und Zoe in Gratenfels an. Nur um zu erfahren, dass Topasch Brummklos den Schwarzstahl noch nicht in die Stadt gebracht hatte. Der Grund: Angroschim mussten plötzlich doppelt so viel Zoll

zahlen. Entweder also neue Abmachung oder ein anderer Weg für die Barren müsste her.

Die lagen derzeit gut versteckt außerhalb der Stadt. Rosarion und Zoe überlegten, sie selbst über die weniger gut bewachte Stadtmauer zu bringen, am besten bei Branwens verfallener Festung. Die zeigte sich zwar gesprächsbereit, wollte aber ihren Kopf nicht für etwas hinhalten, das sie nichts anging und damit ihre Bleibe in Gratenfels riskieren. Also war Josold die nächste Anlaufstelle. Der nahm sogar weniger als der ursprüngliche Zoll. Und so kamen die Barren schließlich doch in die Stadt und die Schmiedearbeiten konnten beginnen.

Doros Augen strahlten als sie nicht nur ein Diadem sondern auch noch einen Drachenschädel (wenn auch einen kleinen) bekam. Sie war glücklich, dass Rosarion ihren Handel nicht einfach als Scherz mit einem Kind abgetan hatte.

In Arjenas neuer Schaller ist innen eingraviert: "Mortom Mox Dorna" (Schutz der edlen Freundin - Härte-Mut-Freundin) dazu Rosarions Schmiedezeichen (eine Rose).

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-07-22

4. Weinmond (Travia) 1023 BF

Zoe nutzt die Zeit in Gratenfels zum Studium und liest dicke Bücher mit verklausulierten Begriffen über Stabzauber und Ritualmagie. Sie erfährt dass vom Armbrust-Regiment neuerdings Pacht verlangt wird. Außerdem erhält sie einen mysteriösen Zettel „Ihr schuldet mir noch etwas. A.“.

Die Klinge und Lita sitzen nach wie vor in der Zelle auch wenn die Beweislage zu wünschen übrig lässt. Wir beschließen nicht weiter einzugreifen.

In der Pfortenburg hat Herdra Brumklos den Wettbewerb zur Nachfolge von Ukko gewonnen. Arjena übt unter Anleitung von Kagine den Schildkampf und fragt im Koschim Dobsche Eisenbart nach dem Metall des Splitters, erfährt aber nur dass er mit ihren Mitteln weder schmelzbar noch verformbar ist. Auf dem Weg nach Gratenfels sammelt sie noch Eidechsenchwänze und lässt sich von Emma reichlich Elfenspeichel spenden.

8. Weinmond (Travia) 1023 BF

Mutolosch ist sehr zufrieden mit Rosarions Arbeit, und so beginnt Rosarion gleich die Arbeit an einem Paar Panzerhandschuhen für sich selbst während Resi etwas verunsichert den Angrosch-Tempel betritt und ihr Meisterstück zu schmieden beginnt. Zwölf Tage brauchen die beiden aber dann hält Rosarion stark verzierte Handschuhe mit 0,27 Rüstungsschutz in den Händen und Resi zeigt ihr verschnörkeltes Rapier zur Begutachtung. Mutolosch und Rosarion sind sich einig dass Resi den Titel verdient Mutolosch opfert das Rapier

Angrosch – es versinkt im Boden des Tempels. Abends gibt es eine große Feier in Woks Schmiede. Resi will in Woks Schmiede bleiben und Doro wird von allen drei Gefährten ermahnt fleißiger zu lernen. Rosarion verspricht ihr ein Buch über Drachenlegenden in Rogolan, sobald sie Sprache, Schrift sowie Rechnen ausreichend beherrscht.

9. Weinmond (Travia) 1023 BF

Als Arjena am nächsten morgen aufwacht sieht sie Fenja nass in einer Pfütze frischen Wassers liegen. Außerdem ist sie unruhig und heult in Richtung Norden. Wir Gefährten drehen mit ihr eine Runde um die Residenz und dann sogar um ganz Gratenfels, aber wir bemerken nicht besonderes und Fenja beruhigt sich wieder.

Wir gehen zu Mutolosch und um nach Graveschs Hammersplitter zu fragen. Mutulosch ist sehr erstaunt aber kann uns auch nicht wesentlich weiterhelfen, außer dass er bestätigt dass es kein unheiliger Gegenstand sondern Angrosch-gefällig ist. Er verweist aber auf die Zyklopen - als die älteren Kinder Angroschs - und Bergkönig Arombolosch, Angroschgeweihter und der höchstgeachtete Schmied unter allen noch lebenden Angroschim.

Zoe Winterkalt — 2025-08-05

9. Travia 1023 BF

Wir besprechen unsere Pläne und gehen dann zum Waisenhaus. Dort schlagen wir Schwester Urielkle einen Gruselabend vor, um an die Tränen der schlafenden Kinder zu gelangen. Sie ist dankbar für den Vorschlag, da sie so selbst einmal zur Ruhe kommt.

Anschließend zeigen wir Rosarion Harbaschs Schmiede. Das Zugangswort „Dorangrasch“ (zwerghisch für „Freund“) funktioniert noch. Wir sehen uns gründlich um, und Rosarion entdeckt mehrere Schubladen. Während eine davon Werkzeug enthält, bleibt eine andere verschlossen.

Wir dekorieren den Keller für den Abend. Als die Runde zusammenkommt, erzähle ich die erste Gruselgeschichte. Währenddessen kommt Junivera herunter und flüstert Arjena zu, sie wisse, auf welcher Seite sie stehe und zu welchen Mitteln sie greifen würde. Danach erzählen auch Rosarion, Arjena und auch Junivera weitere Gruselgeschichten. Nachdem sich alle schlafen legen, trägt unser Plan Früchte und wir sammeln die benötigten Kindertränen.

10. Travia 1023 BF

Arjena stellt Junivera zur Rede und kann sie immerhin noch einmal zum Nachdenken bewegen. Unterdessen hängt das Kind Esther nun völlig verzaubert an Rosarion. Wir gehen zu Anka, um unseren Teil der Vereinbarung zu erfüllen. Sie zeigt sich erfreut über zuverlässige Handelspartner und gewährt Arjena Zugang zu ihrer „Küche“.

Ich versuche, an ein Haar von Theuermehl zu gelangen. Mein erster Versuch, unbemerkt in sein Arbeitszimmer zu gelangen, scheitert an einem Schloss. Stattdessen überzeuge ich ihn, dass es für ihn vorteilhaft wäre, wenn ich sein Haar auf meinen Reisen besäße, damit ich mit ihm über längere Strecken kommunizieren könne. Rosario spricht derweil mit Mutolosch und erhält die Erlaubnis, in Harbaschs Schmiede zu arbeiten, unter der Bedingung, keine Aufmerksamkeit auf sie zu lenken.

11. Travia 1023 BF

Fenja ist verschwunden und Arjena hat ein sonderbares Lied im Kopf.

Wo Quelle flüstert, Herz nicht weint,
Wo Freundschaft glitzert, keiner meint,
dass Trennung sei für alle Zeit –
komm leise nur... es ist so weit.

Erneut findet sich ein nasser Fleck in ihrem Zimmer. Wir verfolgen Fenjas Spuren vom Gasthaus bis zum Boronsanger. Dort treffen wir eine Person, die das Lied summt. Auf Arjenas Frage nach dem Hund kann die Person keinen Aufenthaltsort nennen, deutet aber auf die Stelle, an der der Blutbesenbach durch ein Gitter in der Stadtmauer von Gratenfels fließt.

Wir folgen dem Bachlauf Richtung Quelle und richten abends ein Lager ein. In der Nacht werden wir von einer plötzlichen Flutwelle überrascht, die das Lager überschwemmt und meinen Mantel mitreißt. Mit Hilfe von Magie kann ich ihn jedoch wiederfinden.

Arjena Desidera Fernandez — 2025-09-02

12. Travia 1023 BF

Es war mitten in der Nacht und unser Lagerplatz war pitschnass, nachdem er von dieser sicher nicht auf natürlichem Wege entstandenen Welle geflutet worden war. Wir suchten die nähere Umgebung ab, aber wir fanden niemanden. Schlussendlich schliefen wir weiter, während Rosario Wache hielt. Sobald das erste Licht es zuließ untersuchten wir die Umgebung auf Spuren. Ich konnte zwar Spuren ausmachen, die wahrscheinlich Fenja gehört hatten, jedoch keine Spuren eines Menschen. Ich hatte Algortons Baumzauberer im Verdacht, der uns schon mal auf eine sehr ähnliche Art eine sehr unangenehme Nacht beschert hatte. Und mit Tieren oder zumindest Vögeln schien er ja auch irgendwie kommunizieren zu können. Für Rosario schien das auch halbwegs einleuchtend zu klingen, Zoe hingegen hielt es eher für wahrscheinlich, dass es sich um jemanden oder etwas anderes handle.

Wir marschierten den Tag lang bis zum frühen Abend den Bachlauf entlang und erreichten eine Stelle, an der das Wasser aus einer breiten Felsspalte kam. Die Spalte ging ins Dunkel, aber sie war breit genug als dass wir hindurchpassten und so gingen wir vorsichtig ins Innere. Wir folgten dem Bachlauf durch einen schmalen Gang

der schließlich in eine Grotte mit einem Quellteich mündete. Im Schein des durch ein größeres Loch in der Decke einfallenden Lichts konnte ich auf der anderen Seite Fenja hinter einer fast schon gläsern wirkenden Mauer erkennen... und Ovarth? Was bei den Göttern ging hier vor? Hatte man ihn damals gezielt von Mara weg gerufen und so ihr Band gebrochen? Und wo war dieser Druide? Wo war der Hinterhalt, die Drohung, die Verhandlung? Ich rief sie beide aber sie schienen mich hinter der Barriere nicht hören oder auch nur sehen zu können. Eine Art Wassergeist erhob sich aus der Mitte der Quelle. Sie hieß uns schroff zu gehen. Fenja benötigte uns nicht und ich würde nur Leid über sie bringen. Wie konnte sich dieses Wesen erdreisten, Fenja einzusperren und mir sagen ich würde ihr Leid bringen?

Einige Augenblicke später wurde ich ruhiger. Zoe hatte richtig gelegen. Es war keine Falle Algortons oder seiner Schergen. Dieses Wesen wollte scheinbar wirklich nur Gutes für Fenja, es verstand nur nicht, dass ich dazugehörte. Sie verschloss sich jedoch meinen Worten und sendete drei Wassergestalten zu uns, die uns bedrohten. Nun gut, dann würde es wohl fürs Erste auf einen Schlagabtausch hinauslaufen. Die Wasserwesen waren nicht die geschicktesten Kämpfer, aber da sie sich vollständig auf den Angriff fokussierten waren sie trotzdem ernsthafte Gegner. Der Wassergeist schwebte derweil in der Mitte des Sees und schickte ab und an mal eine größere Welle in unsere Richtung, jedoch ohne nennenswerten Erfolg. Darüber hinaus versuchte sie uns am Boden festzufrieren, was ihr auch bei Rosario gelang, jedoch kurz darauf von einem Zauber Zoes unterbrochen wurde. Nachdem wir herausgefunden hatten, dass die Wasserelementare einen harten Kern hatten, den es zu treffen galt, wurden wir sie deutlich schneller los. Rosario hatte wie üblich heftig eingesteckt und es fiel mir nicht schwer, in seinem Gesicht zu lesen, dass er möglichst bald vom sich wehrenden Wasser weg wollte. Verübeln konnte ich es ihm nicht, aber gleichzeitig waren wir an einem Punkt, an dem ich wieder genug Luft hatte, um Verhandlungen zu führen. Ich wusste immer noch nicht wirklich den Grund, warum sie dachte, ich würde Fenja schlecht behandeln. Daher stocherte ich noch etwas weiter. Schließlich meinte sie, dass ich Fenja von Ovarth fernhalten würde und ich sie somit dem Schmerz der Trauer aussetzte. Na endlich! Das war doch hoffentlich der Punkt, dessen Erklärung diese Auseinandersetzung beenden konnte. Ich machte ihr klar, dass Fenjas Herz nicht nur an Ovarth hing, sondern auch an mir und solange wir nicht zu dritt unterwegs wären, sie immer irgendwen vermissen würde.

Über kurz oder lang beruhigte sich der Wassergeist so weit, dass sie darüber in Ruhe nachdenken wollte und so folgten wir ihrer Bitte und rasteten draußen.

13. Travia 1023 BF

Als wir am nächsten Tag wieder in die Grotte kamen, war der Wassergeist deutlich ruhiger und freundlicher. Sie meinte, sie habe mit Fenja gesprochen, die meine Erklärungen wohl weitestgehend bestätigt habe. Sie stellte sich als Irija vor und sie sei die Herrin der Quelle. Scheinbar hatte sie keine allzu gute Meinung von den Gratenfelsen, die gierig ihr Wasser nahmen und verschmutzten und hatte darauf abgeleitet, dass Menschen grundsätzlich selbstsüchtige, unangenehme Wesen seien und dass das auch auf mich zutreffen müsste. Sie ließ die Barriere schmelzen und nicht nur Fenja, sondern auch Ovarth begrüßten mich stürmisch. Als es Zeit für den Abschied war, machte Irija Fenja ein Geschenk. Wasser aus ihrer Quelle mit dem sie auf der spiegelnden Oberfläche kurz Ovarth sehen können würde, solange er bei Irija blieb. Ich war mir sicher Fenja würde es lieben. So machten wir uns vereint wieder auf den Weg in Richtung Gratenfels.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn — 2025-09-16

13. Weinmond (Travia) 1023 BF

An einem regnerischen Morgen machen wir uns also auf nach Gratenfels und Rosarion sehnt sich sehr nach einem Bett um seine Wunden auszukurieren. Unterwegs reden wir darüber, wie wir in Algortons 80 Schritt hohe Feste eindringen können, aber keine richtig gute Idee springt uns in den Kopf. Zoe findet verwundert einen Packen merkwürdige Zettel mit gelehrtem Geschwafel in ihrem Rucksack. Tatsächlich schaffen wir es bis Abend zum Boron-Tempel vor der Stadt, wo aber nur noch ein alter Geweihter den Anger säubert. Unterkunft gewährt er uns nicht, aber er lässt uns in die Stadt – mit einem Lächeln welches Arjena an Josold erinnert. Sollte hier vielleicht irgendwo der Phex-Schrein von Gratenfels zu finden sein?

14. Weinmond (Travia) 1023 BF

Die nächsten zwei Tage arbeiten wir unabhängig voneinander an Vorbereitungen. Zoe scheut keine Kosten reichlich Vorräte und Ausrüstung einzukaufen: ein 10 Schank Fass Angbarer, eine Auelfen-Zeltplane, Seile, Thonnys und 2 Woll-Gugeln sowie Proviant, Zwiebeln und Honigkuchen für 10 Tage.

Arjena geht zu Anka um Theuermehls Haare gegen alchemistische Zutaten für Unverwundbarkeits-Tränke zu tauschen. Nach langem hin und her bekommt sie 3 Joruga-Wurzeln, einen Tipp wo sie günstig Steineichen-Harz kaufen kann und die Erlaubnis weiter im Labor zu arbeiten. Also beginnt sie ihre anstrengende Arbeit.

Ich bekomme von Urielke die Erlaubnis regelmäßig in Harbaschs Schmiede zu arbeiten, wenn ich nur die Kinder nichts merken lasse. Allerdings habe ich peinlicher weise das Passwort **Dorangrasch** vergessen und muss bei Arjena nachfragen. Mit **Dorangrasch** und

einem Funken in den entstehenden Spalt kann ich die Werkstatt betreten. Ich werde mir **Dorangrasch** künftig besser merken.

Ich mache mich ans Werk einen Schlüssel für die bereits geöffnete Lade anzufertigen. Es ist kompliziert und ich brauche den ganzen Tag, kann aber den Mechanismus entschlüsseln: nach einer Vierteldrehung muss der Schlüssel ein Stück zurückgezogen werden um einen zweiten Mechanismus zu öffnen. Auch die verschlossene Lade lässt sich damit öffnen und ich finde einen Stapel Unterlagen mit Skizzen und Konstruktionsplänen. Nach gründlicher Durchsicht gibt es zwei wichtige Pläne die ich ansatzweise verstehe: eine Methode stark verbessertes Kettengeflecht herzustellen sowie die Zeichnung einer Art Geschoss-Armbrust, deren Herstellung aber meine jetzigen Fähigkeiten weit übersteigt. Flammende Begeisterung erfasst mich und vor dem Einschlafen plane ich bereits wie ich meine Handwerkskunst vervollkommen kann, um diese Meisterwerke dereinst herzustellen.

18. Weinmond (Travia) 1023 BF

Nachdem wir am 16. aus Gratenfels aufbrechen um endlich Algortons Feste auszukundschaften gehen wir morgens am 18. von der Passstation den Pfad hoch zu dem verborgenen Tunnel. Zu unserer Beunruhigung finden wir Spuren von Karren und vielen Füßen, sowie kurz vor dem Tunneleingang Blutspuren neben dem Weg, die zu einem tödlich verletzten Wolf führen. Ein Jagdpfeil steckt tief in seiner Schulter und er droht zu verbluten.

Zoe Winterkalt — 2025-08-05

18. Travia 1023 BF

Ich befasse mich mit der Pfeilwunde des Wolfes. Während Arjena das Tier festhält, appliziere ich einen heilenden Balsam. Trotz Arjenas Mühen fangen wir uns bei den besonders schmerzhaften Teilen der Behandlung einige Kratzer ein. Nach der Heilung spüre ich, dass der Wolf mir etwas mitteilen will. Durch einen kleinen Zauber kann ich Fragmente seiner Gedanken erfassen: eine tiefe Angst vor roten Tieren mit Dornen, der stechende Schmerz einer solchen Verletzung und das Bild eines flackernden Leuchtens in deren Lagern.

Diesem Hinweis folgen wir. Zuerst verfolgen wir die Blutspur des Wolfes zurück zu einer größeren Lache, dann die Fährte des Jägers. Sie führt uns zu einem Lager mit zwei Goblins. Unsere Taktik ist einfach: Rosarion nähert sich von von der Gegenseite, während Arjena und ich uns im Hinterhalt bereithalten. Als der wache Goblin Rosarion erblickt und angreifen will, treffen ihn Rosarions Bolzen und mein Pfeil gleichzeitig und er fällt um. Sein schlafender Gefährte wird im Aufwachen von uns überwältigt.

Bei der Untersuchung des Lagers stellen wir fest, dass dieser Ort für die Überwachung des Durchgangs kaum von strategischem Wert ist. Doch dann entdeckt Arjena eine Leiter, die auf einen höheren Felsen führt. Rosario findet einen bemerkenswert geschliffenen Rosenquarz unter dem Nachtlager der Kreaturen – wahrscheinlich einer der magischen Artefakte Algortons. Oben auf dem Felsen angelangt, folgen wir dem Pfad und finden tatsächlich den eigentlichen Wachtposten, der den Durchgang im Auge behält. Arjena überwältigt ihn und beendet seine Wache für immer.

In der einsetzenden Dämmerung durchqueren wir den Tunnel und suchen uns auf der anderen Seite einen Platz zum Rasten.

19. Travia 1023 BF

Bei meiner morgendlichen Astralen Meditation zeigt Arjena Interesse und bittet um Unterweisung. Ich bin sehr skeptisch, ob ihre astralkörperlose Art für diese Disziplin geeignet ist, versuche mich aber an einer Erklärung der Grundlagen. Den Rest des Tages wandern wir weiter in Richtung Festung.

20. Travia 1023 BF

In der letzten Nachtwache sieht Arjena ein fernes, flackerndes Licht. Arjena bemerkt zudem, dass Garzja-Vronn nicht direkt in Richtung Algortons Turm zeigt. Wir gehen in Richtung des entdeckten Lichts und stoßen auf ein Lager, dem wir uns lautlos zu nähern versuchen. Der Anblick eines pinkelnden Kriegers ist das wenig Erhebliche, das wir zu Gesicht bekommen, bevor ein Hund im Lager laut zu kläffen beginnt. Wir ziehen uns erschrocken zurück und beschließen, auf ihren Aufbruch zu warten. Tatsächlich brechen sie bald auf und bewegen sich in Richtung des von uns passierten Tunnels.

Ihr verlassener Platz bietet keine nennenswerten Hinweise. Auf unserem weiteren Weg schlägt Fenja plötzlich an und läuft davon. Arjena kann sie zurückrufen, doch als wir ihr folgen, geraten wir in einen Hinterhalt.

Der Kampf verläuft günstig. Meine Nebelwand isoliert ihre Bogenschützen, während Rosario, Arjena und Fenja die Nahkämpfer schnell besiegen. Der Zwerg stirbt, ein anderer flieht, aber wir holen ihn noch ein. Unsere Befragung der Gefangenen ergibt, dass es Söldner sind. Am Eingang des Tals sind sie auf einen Mann mit tiefsitzender Kapuze gestoßen. Sie wurden in Angbar angeworben und sollen hier jemanden namens Kuras treffen, der sie losschickte, um uns aufzuspüren.

Arjena Desidera Fernandez — 2025-10-21

20. Travia 1023 BF

Die drei gefangenen Söldner legen dar, dass sie im Auftrag von dem, den wir vermutlich als Baumzauberer kennen, gehandelt haben. Für stattlichen Sold von 10

Dukaten sofort und weiteren 50, wenn sie mein Blut oder eine lebendige Zoe abliefern, hatten sie es mit uns aufgenommen. Sie schworen uns bei Khor, dass sie uns in Frieden lassen würden, wir sie nie wieder sehen müssten, und sie uns einen Großteil ihres Solds überlassen würden, wenn wir sie ziehen lassen würden. Auch sei noch eine Goblinhorde wohl mit einer ähnlichen Aufgabe beauftragt worden. Schlussendlich ließen wir uns auf den Handel ein. Als wir uns gerade einige geworden waren, verdunkelte sich der Himmel der Lichtung und lautes Schlagen von Schwingen dröhnte in unseren Ohren, als ein Drache auf der Lichtung landete. Wir schlugen uns rasch ins Unterholz. Wo um alles auf Dere kam, denn jetzt auf einmal das Vieh her. Es schien sich wohl um einen jungen Purpurnorm zu handeln. Mit seinen 5 Schritten von Schnauze bis Schwanzspitze stand er unserem vor einigen Monden getöteten Höhlendrachen nicht viel nach. Zuerst dachte ich es müsse sich um eine Ablenkung von einem von Algortons Schergen handeln und wäre kein echter Drache. Nachdem dieser aber in Windeseile den toten Angroschim verputzt hatte und uns scheinbar gewittert hatte und Feuer in unsere Richtung spie zogen wir uns Hals über Kopf zurück. War das Vieh auch noch so dämlich, war es doch groß genug, um uns in unserem angeschlagenen Zustand sicher zu den Göttern zu befördern. Glücklicherweise verlor er schnell das Interesse uns durchs Unterholz zu verfolgen und flog schließlich davon.

Wir holten die Söldner auf dem Weg zu ihrem Lager ein. Sie waren ebenfalls vor dem Drachen geflohen und wollten jetzt noch mehr denn je weg. Rosario nahm ihnen bis auf ein paar Münzen, die sie über den Pass bringen sollten, alles Gold ab und wir nahmen noch eine Karte der Gegend mit Markierungen, die vielleicht so etwas wie magische Grenzübergänge waren an uns. Dann trennten sich unsere Wege. Wir hatten kaum eine kurze Stärkung zu uns genommen als Hörner erschallten und wir in der Ferne die Goblins auf ihren Wildschweinen heran preschen sahen. Wir eilten, uns möglichst hinter Felsen haltend, auf eine Steilwand zu und kletterten diese hinauf während die Goblins noch unsere Fährte. Sie würden sich sicher bald einen anderen Weg zu uns hinauf suchen, aber da wollten wir schon nicht mehr hier sein. Wir durchquerten eine Schlucht, die auf unserem Weg lang und sie hoffentlich erneut ausbremsen würde. Bald führte unser Weg uns in ein Moor, in dem Zoe einige Pflanzen zusammengesucht hatte, die unseren Geruch verschleiern sollten. So präpariert schlugen wir, zum Leidwesen Zoes, den Weg durch einen schwefeligen Nebel ein und suchten uns dann ziemlich erschöpft ein verstecktes Nachtlager.

21. Travia 1023 BF

Uns schien niemand gefolgt zu sein oder zumindest

hatten sie uns noch nicht eingeholt. Wir fanden einen Tunnel durch den Berg. Der Weg dort im Dunkeln war trügerisch. Irgendetwas löste sich und Rosario schlitterte in eine Spalte, aus der wir ihn nach Stunden der Kraftanstrengung endlich befreiten. Wir hatten bisher nichts von den Goblins gehört und so suchten wir uns einen sichereren Platz in den Gängen und ruhten uns dort aus.

22. Travia 1023 BF

Wir entdeckten einen anderen Ausgang und standen an einer Weide mit Bergziegen. Immerhin waren wir weit weg und an einem Ort, an dem uns hoffentlich keiner suchte. Wir beschlossen, dass wir noch einen weiteren Tag bei Ziegen-Spieß in der Höhle bleiben würden, um die größten Wunden heilen zu lassen.

23. Travia 1023 BF

Am nächsten Tag brachen wir bei starkem Regen und Sturm zur Grenze auf, um diese vorsichtig an einem Übergang zu durchschreiten. Zwar unangenehm, aber so würden uns zumindest auch potenzielle Beobachter schlecht finden können. Wir fanden zwar die Wegmarken für den Übergang, konnten uns aber nicht wirklich einen Reim darauf machen, was sie bewirken sollten. Anschließend bewegten wir uns in die Richtung, die Garzja-Vronn uns wies. Wir kamen an einer Steilwand an. Dort befand sich eine Tafel im Boden mit folgender Inschrift in Garethi und Kusliker Zeichen:

Vergeblich müht sich des Sterblichen Verstand.

*Was kein Herz und keine Zunge fassen kann,
das vermag allein das Auge der Ewigen zu sehen.*

*Beuge dich ihrer Macht und Weisheit, denn nur sie kann
dich zur Antwort führen.*

Ich bin der Anfang, der kein Ende kennt.

Ich bin das Ende, das nie begann.

Wer mich benennt, hat mich verloren.

Wer mich sucht, bleibt ewig blind.

Sag, wer bin ich?

Wenn man vor der Tafel kniet, kann man im Stein Risse sehen, die ein Abbild von Angrosch und Hesinde darstellen.

Rosario Drachentöter, Barax Sohn — 2025-11-11

23. Weinmond (Travia) 1023 BF

An einem kühlen aber windstillen Nachmittag stehen wir vor der Inschrift und rätseln. Ich probiere es mit "Zeit" und "Tod", aber nichts passiert. Dann meint Arjena nicht die Inschrift selbst sondern die Tatsache dass sie zwar uns Zutritt verschaffen soll, nicht aber Algorton wäre entscheidend und spricht "Hilfe". Schon erscheint links ein Spalt im Fels.

Wir zerren und drücken und schließlich legen wir einen Eingang frei, mit einer Treppe die zu einem Loch im Boden führt. Arjena geht voraus und alsbald stehen wir

in einem länglichen Raum der wie ein Abschnitt eines unterirdischen Flusses aussieht. An der einen Seite ein Satinav-Siegel das mit feinen Linien aus rotem Arkanium mit einem leeren Podest verbunden ist. Immerhin passt Garzja-Vronn genau in eine Vertiefung darin. Nachdem ich einige hilflose Versuche ohne Rücksicht auf meine Autorität unternommen habe hört Zoe endlich auf uns nur fragend anzuschauen und beginnt einen Zauber zu wirken.

In diesem Moment strömt eine Flut von Farben und Chaos aus der Satinav-Glyphe und formt allerlei Bilder vor meinen Augen. Ich sehe den alten Kaiser Rohal, Borbarad und viele andere längst vergangene Gestalten. Dann endet es plötzlich und ich liege mit brummendem Schädel mit dem Gesicht im Dreck und höre Angroschs Hammerschlag.

Frühling 603 BF (Harbasch)

Ich höre eine mir unbekannte Frauenstimme sagen „Mist, schon wieder nicht geklappt.“, versuche mich aufzurichten und meine Stimme unter Kontrolle zu bekommen. „Seid begrüßt schöne Frau. Ich bin Rosario Drachentöter und wer seid ihr?“ Meine Stimme klingt sehr anders. Ich sehe eine leicht bekleidete Frau die mich verwirrt anschaut. „Was meint ihr, ist das ein Spiel, Kommandant?“ Neben mir liegen noch zwei weitere Frauen im Dreck, diese aber gerüstet. Als ich an mir herabschaue sehe ich dass ich eine prächtige Plattenrüstung, einen Kriegshammer und einen Schmiedehammer trage. Und vor allem einen ganz beachtlichen grauen Bart, wie er einem Bergkönig zur Ehre gereichen würde. Ich wecke die beiden bewusstlosen Frauen und frage sie ob sie Zoe oder Arjena sind. Wie sich herausstellt steckt Arjena im Körper einer Rondra-Geweihten, während Zoe sich in eine hochgestellte bornländische Zauberin verwandelt hat. Nach einigen Fragen und verwirrten Antworten stellt sich heraus, dass Zoe im Körper der Großfürstin Nadescha von Wladiwalsch erwacht ist und Arjena in dem von Prailala Ferian de la Camtore, während ich selbst keinen Geringeren als den legendären Harbasch, Hargaschs Sohn darstelle, Kommandant der zwergischen Truppen im Kampf gegen Algorton. Wir befinden uns im Frühling des Jahres 603 nach Bosparans Fall und sind in der gleichen Höhle in der Zoe eben noch die Glyphe ausgelöst hatte. Die leicht bekleidete Frau ist Iora, offenbar eine Hexe die bei einer Art Ritual geholfen hat und uns jetzt immerzu fragt ob wir etwas Wichtiges erfahren hätten.

Offenbar hatten Harbasch und seine engsten Gefährten in äußerster Not eine Art Zeittor gebaut, mit dem wir aus der Zukunft hierher geschleudert wurden – in der Hoffnung dass wir den entscheidenden Beitrag liefern können um das Schlachtenglück des Feldzugs doch noch zu wenden.

Wir beruhigen Iora, alles sei in Ordnung und gehen los zum nahe gelegenen Heerlager unserer Truppen. Dabei spüre ich sowohl mein Alter von 280 Jahren in den Kien, aber auch die unglaubliche Kraft und Fertigkeit des heldenhaften Harbasch. Das Lager bietet einen traurigen Anblick. Die Soldaten sehen abgekämpft, müde und niedergeschlagen aus. Iora gibt Nadjescha ein Märchenbuch über den Kosch. Aber noch bevor wir etwas unternehmen können ziehen plötzlich dunkle Wolken und ein dichter Nebel auf. Die Kämpfer scheinen zu wissen was jetzt kommt und richten sich auf, aber einige fliehen und einer beginnt sogar zu schluchzen. Iora läuft zu ihm, ritzt seinen Arm und beginnt aus seinem Blut ein Pentagramm auf den Boden zu zeichnen. Wir lassen sie gewähren, als plötzlich schimmernde durchsichtige Gestalten durch das Lager zu schweben beginnen und ich einen Druck auf der Brust verspüre. Um meiner Rolle als Kommandant Harbasch gerecht zu werden stimme ich ein Kriegslied an, doch bei den ersten Worten scheint meine Stimme vor Verzweiflung zu brechen. Da spüre ich eine feste Löwenpranke auf meiner Schulter, als Praiala mir Mut zuspricht. Meine Stimme festigt sich und immerhin einige der Soldaten stimmen mit ein.

Dann hören wir ein lautes Gerumpel und Waffenklirren vom anderen Ende des Lagers. Sofort rufe ich zum Angriff und wir drei Gefährten stürmen voran. Wir sehen wie eine Armee von hunderten von Käfern aus einer Bodenspalte strömt und versucht Zwerge und Menschen unter den Grund zu ziehen. Ich springe mit einem gewaltigen Satz ins dichteste Zentrum und haue mit meinem Kriegshammer mit immer härteren Schlägen zu. Währenddessen konzentriert sich Nadjescha und bald beginnen die Käfer sich kurzzeitig gegenseitig anzugreifen. Dies verschafft uns wertvolle Momente um uns zu sammeln und in geschlossener Formation die Käfer in die Bodenspalte zurückzutreiben. Und schon bringen auch Zwergen-Sappeure Geröll heran um sie zu verschließen.

Es ist bereits Abend und wir müssen uns dringend ein Bild von der Lage machen. Im Zelt der Großfürstin finden wir Karten und bald trifft auch Goswin von Anselbach, ein Großlings-Offizier ein. Wir haben vor kurzem Algortons Feste versucht zu erstürmen, wurden aber nach Anfangserfolgen an der Felsnadel selbst zurückgeschlagen. Der Nachschub aus dem Norden bleibt aus und unsere Truppen sind demoralisiert. Der Feind dagegen harrt um die Feste herum aus und benutzt Käferangriffe um uns zu schwächen.