

Was geschah vor dem 22. Feuermond (Ingerimm) 1022 BF [2023-02-21]?

Mara Peresen — 2018-06-23

Der Tag begann seltsam.

Ich wollte gerade durch das Garethor in die Stadt gehen, als uns die Tore vor der Nase zugeschlagen wurde. Grund waren drei Personen, die ebenfalls auf das Tor zugingen. Es handelte sich um eine Kriegerin, einen Kessler und einen Elfen. Diese wurden von dem obersten Dienstwachhabenden begrüßt und erst dann öffnete sich das Tor wieder.

Sie wurden mit schallendem Applaus empfangen.

Einer der Zuschauer konnte mir sagen, dass sie wohl in einem Kampf gegen Orks siegreich waren. Der Kessler und der Elf (erwachsen sind sie viel imposanter denn als Kind¹) haben sich aber gleich verdrückt.

Die Frau wurde später auch von Malina ins Waisenhaus gebracht. Sie wirkte etwas resigniert. Ich beobachtete sie heimlich, während ich Teewasser aufsetzte. Dabei fiel mir auch wieder ihr Ring auf - ein großer, klobiger Siegelring. Er sah aus wie ein Ziegenbock auf Hinterläufen, zwei gekreuzte Säbel darunter umrankt von Blumen. Er wirkte sehr filigran und kostbar.

Malina bittet sie um Hilfe bei dem Geld- und Nachbarproblem des Waisenhauses. Der Nachbar, Habersack, möchte das Haus kaufen. Da dies aber ausgeschlagen wurde, versucht er nun mit allen Mitteln, dem Waisenhaus zu schaden. Ich bot an, mit Frau Arjena den Grashüpfer zu besuchen und eventuell Etzel Gashupp zu besuchen. Die Damen wollten ihr eigentliches Thema weiter besprechen.

Arjena möchte aber noch einen verletzten Freund besuchen und verlässt die Hütte anschließend.

Nach dem Gespräch gehe ich in den Grashüpfer, um die Ohren aufzusperren. Auf dem Weg dorthin laufe ich Arjena in die Arme. Gemeinsam betreten wir das Gasthaus und werden wärmstens vom Wirt empfangen. Ich mime den Leibwächter, nachdem sie laut vorgestellt wird und begleite sie. Da sie sofort von neugierigen Zuhörern bedrängt wurde, hielt ich es für das Beste, weiter auf ihre Sicherheit bedacht zu sein. Mit bedauern lehnte ich das Bier ab und nahm hinter ihrem Stuhl Stellung.

Als wir schließlich auf das Zimmer gingen, klärten wir die Situation erst mal auf. Wir einigten uns darauf, dass ich vorerst als Leibwächterin auftrete. Wir unterhielten uns noch, sie erzählte von einem magischen Stein, als es klopfte.

Ein Zwerg namens Bombur stellte sich vor. Arjena hatte wohl bereits Kontakt mit ihm. Er hielt uns zu einem Handel an, dass wir uns gegenseitig bei unseren Problemen helfen. Meiner Einschätzung nach scheint er ein recht ehrliches Kerlchen zu sein. Er bot uns einen Vertrag über die Verschwiegenheit über entsprechende Informationen an und nach einer kurzen Berichtigung unterzeichneten wir.

Der kleine Mann scheint sich auf die Beschaffung von Informationen spezialisiert zu haben. Er schlug vor, im Interesse eines Handels bei Herrn Habersack vorzusprechen, aber ganz überzeugt waren wir beide noch nicht so recht. Sollten wir ihn als Handelsberater mitnehmen, sollten wir ihn Grobasch, Sohn des Gromgur nennen.

Damit endete der Tag so seltsam, wie er begann.

Nachts:

Dämmrig, grau... ein Schatten, weiblich raucht auf. Sie ist elfisch und manifestiert sich. Sie schaut mich an und ruft "sie soll mich zurückbringen!" Nach sehr kurzer Diskussion schnitt sie mit ihren Schwertern durch mich durch. Ich habe noch nie etwas so Beängstigendes erlebt. Nachdem ich hochgeschreckt bin und mit Arjena darüber gesprochen habe, erfuhr ich auch, dass sie Kontakt zu Jahna hatte und ihre Eule sie zu einer Feenpforte geführt hatte.

Ich konnte die aufwallenden Gefühle nicht mehr zurückhalten und verfluchte den Tölpel, der für ihren Tod verantwortlich ist und ging vor die Tür. Ich kühlte erst ab und weckte dann Urjelke, um zu fragen, ob sie eine Möglichkeit kennt, eine Feenpforte zu finden.

Damit schloss sich die Nacht der Seltsamkeit des Tages an.

(Die Einträge entsprechen den Einträgen in meinem Buch und sind bewusst an manchen Stellen unvollständig oder, wie in der Nacht, etwas konfus, um den Charakter der Schriften an die Gegebenheiten der Schreiberin anzupassen.)

Arjena Desidera Fernandez — 2018-07-06

Wir hatten uns also darauf geeinigt am nächsten Tag bei Herrn Habersack vorstellig zu werden und sofern wir übereinkommen einen Handel über Bernstein und Perlen abzuschließen. Glücklicherweise hatte Bombur auch einen Abnehmer dafür, denn so gern ich auch einige Schmuckstücke daraus fertigen ließe, reichte das Geld in meiner Börse allenfalls für das Notwendigste.

Nach dem Gespräch sah Bombur beim Verlassen des Gasthauses einige von den Kindern des Waisenhauses in etwas Abstand vor der Taverne spielen und manche vermutlich auch betteln. Gestohlen scheinen sie aber zumindest zu diesem Zeitpunkt nichts zu haben.

Als Mara mitten in der Nacht bei Urielke im Waisenhaus aufschlug erfuhr sie von dieser, dass diese die Feenwelt bisher für ein Märchen gehalten hatte. Sie konnte Mara aber insofern weiterhelfen, dass diese gerne in Märchen thematisiert wird und sich mit etwas Glück vielleicht dort Informationen finden lassen würden.

Nachdem Mara Urielke verlassen hatte und ins Gasthaus zurückgekehrt war, sah sie eine bucklige verhüllte Gestalt, die aus Herr Habersacks Anwesen kam. Sie folgte dieser unauffällig und in nördliche Richtung. Sie mimte die Reisende und im Vorbeigehen erkannte sie, dass er spitze Ohren hatte. Anschließend wurde sie ihrerseits von der Gestalt über das Garethor, den Markt, wo sie sich mit Kleidung für eine Dienstmagd eindeckte, und bis in die Nähe der Schenke verfolgt, wo die Gestalt dann aber in einer Seitengasse verschwand.

Mara stieß erst am Morgen wieder zu mir. Sie schien wohl schon in der Zwischenzeit wieder auf dem Zimmer gewesen zu sein, denn sie hatte einen Zettel hinterlassen, dass sie einer Gestalt folge. Auf meine neugierige Frage erzählte sie mir davon, hatte aber Lorion im Verdacht, weil ihr wohl irgendjemand gesagt hatte, dass er der einzige Elf hier sei. Sie musste Carlomel gesehen haben und nicht Lorion. Ich verteidigte ihn und erzählte ihr, dass ich Lorion ohnehin suchen wollte. Was Carlomel allerdings im Nordviertel gewollt haben könnte ist weiterhin unklar.

Außerdem hatte Mara beschlossen, in Zukunft als meine Magd aufzutreten (daher wohl auch die Kleidung, sie bei ihrer Rückkehr über dem Arm trug) um weniger Aufsehen zu erregen. Zuerst zweifelte ich daran, ob sie das könne, da sie auf mich eher wie eine Kriegerin statt einer Magd wirkte, aber kurze Zeit später hatte, sie ihr Äußeres erstaunlich akkurat an das einer Magd angepasst und meinte recht wagemutig auf meine Frage hin, dass sie wohl früher in so etwas schon getan habe. Noch immer etwas perplex schickte ich sie erst mal Frühstück holen.

Mara hörte im Schankraum mit, dass es angeblich wieder zu einem Diebstahl gekommen sei. Zumindest behauptete ein Trunkenbold, dass ihm Geld abhandengekommen sei, und dementsprechend wettete Etzel Grashupp den jungen Wachsoldaten an, dass sie nichts dagegen unternähmen. Der Wachsoldat wies Etzel auf die sehr dürftige Beweislage hin, was dessen Laune nicht verbesserte. Mara bestellte Essen und nutzte das Wasser holen aus um der Köchin und einem der Mädchen ein paar Informationen über die Situation zu entlocken. Vor allem die Köchin war dem Waisenhaus positiv gegenüber eingestellt und bedauerte, die übriggebliebenen Essen nicht an die Kinder weitergeben zu können. Mara bat die Köchin, das

Frühstück etwas üppiger ausfallen zu lassen, damit noch einige Reste übrigbleiben würden.

Als Mara wieder ins Zimmer kam schien sie fröhlich und als sich mir ihre Idee offenbarte, dass ich öffentlich Etzel bitten sollte, die übriggebliebenen Speisen an das Waisenhaus zu geben. Gesagt, getan. Erwartungsgemäß war Etzel sehr unglücklich bis wütend über diese unfreiwillige Spende aber ich besänftigte ihn fürs Erste damit, dass ich am Abend wieder seine Einnahmen mit der sechszwanzigsten Wiederholung der Geschichte über die Orkschlacht an der Zollstation aufbessern würde.

So machten wir uns zu zweit auf den Weg zu Magister Balthusius, wobei sich dieser aufdringliche Bombur, in einer zugegebenermaßen guten Verkleidung, ebenfalls an unsere Fersen heftete. Der Magister begrüßte uns und erzählte mir, dass Lorion hier gewesen aber dann wieder verschwunden sei. Glücklicherweise hatte er den Kristall zurückgelassen, auf den der Magister erwartungsgemäß mit nahezu kindlicher Neugier reagierte und ihn sofort untersuchte und allerlei Fragen dazu stellte. Während dessen wollte ich mich für den Besuch bei Herrn Habersack herrichten, wobei sich auch hier dieser vorlaute Zwerg einmischen musste. Hätte er mich nicht dadurch unter Druck gesetzt, dass er schon so früh zu uns gestoßen wäre hätte ich auch noch Zeit für ein Bad gehabt, nachdem ich meine Kleidung abgeholt hätte... Mara schien derweil besonders gebannt von einigen Büchern, die der Magister ihr gegeben hatte. Des Weiteren hatte der Magister 2 Briefe für mich entgegengenommen, der eine von Lorion, der andere nannte keinen Absender.

Der Magister übersetzte mir Lorions Brief, der in elfischer Sprache geschrieben war sinngemäß als „Ich konnte das Lied zusammen mit Euch beinahe hören. Aber auch nur beinahe. Daher gehe ich fort“ übersetzen. Eine kurze Woge der Enttäuschung und des Bedauerns schwappte über mich aber ich hatte schon länger vermutet, dass der Elf über kurz oder lang wieder gehen würde. Ich hätte ihm gerne persönlich lebe wohl gesagt, aber vielleicht wollte er auch genau dies vermeiden, als er mich beim Betreten der Stadt bereits verlassen hatte. Neben dem Brief hatte er mir noch hübsch gefertigte Lederarmschienen als Andenken hinterlassen. Ich weiß zwar nicht, ob es dreierlei Bräuche bei Elfen die gleiche Bedeutung haben, aber ich schätze diese Geste trotzdem.

Der zweite Brief war eher ominöser Natur. Es betraf wieder die Schmugglerangelegenheiten. Jemand, der lieber unerkannt bleiben wollte, wollte sich in der nächsten Nacht vor den Stadtmauern mit mir und gegebenenfalls Begleitern treffen. Sowohl Bombur als

auch Mara hielten es für keine gute Idee nachdem ich ihnen den Brief gezeigt hatte.

Mara fand unter unzähligen Märchen und Sagen über Feen eine, die sich auf die Region des Koschs bezog und mit den zuvor von Urielke erwähnten Monolithen in Zusammenhang stand von denen es angeblich drei in dieser Region geben sollte. Nach dieser Geschichte sollte es einem Menschenkind einmal in seinem Leben möglich sein die Feenwelt zu betreten. Dazu benötigt man das herzhafteste Lachen eines Menschenkindes, den Blütenkranz einer frisch verliebten Braut, Sieben Tropfen Morgentau und einen in das silberne Licht des Madamal getauchten Bergkristall.

Als die ärgste Neugier aller Beteiligten besänftigt war, Magister Balthusius bestätigte Domaris Analyse des Kristalls, dass es ein normaler Kraftspeicher war und wiederum doch nicht, weil er nicht so reagieren sollte, und der Zwerg mit meinem Äußeren zufrieden war (als ob ich mich nicht selbst baden und herrichten könnte...), beschlossen wir aufzubrechen. Auch wenn mir nicht wohl bei der Sache war, ließen wir den Kristall erst mal beim Magister, aber ich versprach regelmäßig vorbeizuschauen, ob alles in Ordnung sei.

Yulfivee — 2018-07-08

Hübsche Idee, einen hohen Grad an Vollständigkeit zu erreichen, indem alle Dinge, die Arjena nicht mitbekommen hat, als neutraler Beobachter ergänzt werden.

Arjena Desidera Fernandez — 2018-07-22

Anmeldung für ein Treffen mit Herr Habersack am selben Tag für ca 2 Std später durch Mara. Wir sollten ein wenig Wartezeit vor Ort mit einplanen.

Bombur war nicht glücklich wie die Anmeldung gelaufen war

Vom Verwalter in Empfang genommen und in die Bibliothek gebracht

Haus-Einrichtung: nostrisch

1. Angestellter. Auch aus Nostria hergezogen

Unbewachtes Warten in der Bibliothek

Arjena: Terminbuch besagt, ein Termin abgesagt wurde um Platz für uns zu machen

Bombur: Geheimtür mit Schloss unter Buchrücken versucht dieses aufzubekommen

Eintreffen von Herr Habersack

Dieser hat es sehr eilig einen Brief der auf dem Tisch in der Bibliothek lag wegzupacken

Bombur wird kommt nicht mehr dazu das Schloss final zu öffnen. Dietriche steckten recht auffällig im Schloss.

Dietriche finden ihren Weg in Arjenas Taschen

Unterhaltungen, Schmeicheln

Nostria, Habersacks geliebte Heimat

Almada, Arjenas Heimat

Mara macht sich bei Habersack beliebt

Zeigt Interesse/ stimmt ihm zu

Präsentiert sich

Nostrische Küche: Heringskuchen zum Tee

Bombur: Bestellt sich bei schwerhöriger Köchin Grünkohleintopf stattdessen, inspiziert das Haus und klaut Perlen

Mara langt gut zu und bestellt Nachschlag

Verhandlungen und Chaos stiften

Bombur: klärt Qualität, Lieferung, Preis etc

Begutachtung der Ware draußen, nervt Habersack mit pingeliger Untersuchung der Ware

Arjena: Begutachtung der viel gelobten Dekoration im Haus, Frau Schlehwein ist zu Besuch bei Frau Habersack, Plaudern mit dem Pferdeknecht über Auslauf und Gesundheit der Tiere

Mara: Untersuchen des zu Beginn von Habersack versteckten Briefs

Relikte unterhalb des Waisenhauses

Möglicherweise Verkauf an Bergkönig

Abschluss

Vertragsunterzeichnung

Mara: tut als ob sie nicht lesen könne, bekommt das Buch geschenkt

Gerne ergänzen, ich hab das hier nur Notfall halber zusammen geklumpert und häufig fehlen mit vor allem Namen. Vielleicht hat die ja noch wer wo

Mara Peresen — 2018-08-31

Wir beschlossen, dass wir vor Torschluss wieder raus vor die Stadt gehen. Somit können wir pünktlich zu dem Treffen auf der Waldlichtung kommen. Die Nacht werden wir dann auch draußen verbringen. Ich werde wieder von Mira zurück zu Mara wechseln.

Der Zwerg möchte die Nacht darauf noch mal bei Habersack auftauchen. Die Lichtung soll südlich der Oststraße (1/2 Wegstunde) sein. Ich kenne diese Lichtung - sie ist von Büschen und Brombeeren umringt

und birgt zwei ineinander verwachsene Bäume in der Südecke.

Die Tore schließen etwa zur 8./9. Stunde. Im Grashüpfer geht es heiß her - eine Gruppe Holzarbeiter und Lesla sitzen da und feiern. Endlich werde ich von Mira wieder zu Mara. Mit Proviant, den wir im Waisenhaus größtenteils "liegen lassen", geht es ans Stadttor und dann hinaus.

Es war ganz schnell klar: Die Lichtung wurde präpariert. Eine 3x3-Schritt Grube hat sich unter Stäben und Dreck versteckt.

Nachdem ich endlich auf einen Baum gelangt bin, habe ich meine Stellung zur Beobachtung der Lichtung gezogen. Wir hatten bald Stimmen gehört und hielten es für das Beste, das Ganze zu beobachten.

Sechs Menschen und ein Zwerg betraten die Lichter. Wir schnappten folgende Namen auf:

Raimundo, Nasir, Abu, Knoll, Itoscha, Bosko und Tateo. Die Namen konnte ich mir jedenfalls merken.

Schließlich, nachdem die Söldner versucht haben, die Grube wieder zu schließen (ohne sichtlichen Erfolg), kam Bombur zu der Truppe und suchte nach Orks. Er nahm die Zwergin als Begleitung mit zum Weg. Die Truppe bewaffnete sich mit Fackeln und Keulen. Ich versuchte, mir ihre Gesichter so gut es ging zu merken (Probe mit 1 über geschafft).

Es wurde über jemanden namens "Alter Kuttel" geredet. Der Name kam mir bekannt vor. Vermis Kuttelsieder hatte häufiger Leute gegen Geld durch das Südtor gelassen, obwohl es bereits geschlossen war. Außerdem gab es Gerüchte, dass er mit den Mördern von den Eltern Schlehwein zusammen hing. Angeblich hat er den Mord beobachtet.

Nachdem wir den Gaunern noch ein wenig lauschten, erfuhren wir, dass "jemand" (wer könnte es anderes sein als unser Liebling Habersack?!) ein Kopfgeld auf Arjena ausgesetzt hat.

Tja, während ich dies hier nun schreibe, haben wir uns in meine kleine Hütte in der Nähe zurück gezogen. Ich habe versucht, das kleine Haus so bequem wie möglich für meine Gäste herzurichten, allerdings scheint Bombur nicht viel davon zu halten und benimmt sich unmöglich.

Wir gingen zu Bett - oder zu Boden, je nach dem.

Nachdem mir mitten in der Nacht die Schattengestalt mein Abendessen ausgetrieben hat, sagte sie, dass sie nicht weiß, wie man ins Feenreich kommt. Sie rammte mir, mal wieder, ihr Schwert in die Brust und verschwand. Nachdem ich begriffen habe, dass meine Zettelbriefe wohl funktioniert haben, legte ich gleich zwei Neue hinein.

Danach habe ich das Amulett an mich genommen und umgehängt.

Ich werde diese Bürde auf mich nehmen.

Abschließend haben wir versucht, Itoscha an Meister Balthusius zu vermitteln. Graf Custodias meldete derweil an, Arjena treffen zu wollen.

Die weiteren Notizen gingen in einem feuchten Fleck, das womöglich von verschüttetem Tee kommen könnte, unter.

Seikre — 2018-09-14

- Wir wurden vom Verwalter der Stadt "eingeladen" ihm zu folgen -> der Baron möchte mit Arjena sprechen
- Festung deutlich besser bewacht als die Stadtmauern
- innere Tore überraschend schlecht gesichert
- Wir werden in ein Zimmer geführt
- Prunk und Überschuss -> da will uns jemand beeindrucken
- wir bekommen nicht mal Zeit uns umzusehen und werden direkt zum Baron gebracht -> plumpe Taktik -> eventuell leicht zu manipulieren
- Der Baron macht Arjena ein Angebot auf eine Anstellung als Hauptfrau der Wache -> er will sie unter Kontrolle bringen, aber das Angebot ist gut
- Arjena ist nicht begeistert und Mara auch nicht, sie sehen wieder mal nicht das große ganze, typisch
- Wir verschaffen uns etwas Zeit und sehen uns im Zimmer um
- Anscheinend wusste der Baron von der Sache mit dem Schlägern im Wald -> eigentlich ein Grund mehr ihn sich vorerst vom Hals zu halten
- Wir finden einen schlecht versteckten Tresor -> leider ist die Zeit zu knapp
- Ich kann Arjena leider nicht überzeugen das Angebot anzunehmen -> zumindest besitzt sie einen starken Willen und lässt sich nicht leicht manipulieren -> vertrauenswürdig
- Sie hat scheinbar noch Verpflichtungen beim Rondra Tempel -> Es kann sicher nicht schaden sich mal umzuhören
- jedenfalls hat sie es geschafft das der Baron uns jetzt noch mehr stören wird -> und der Trottel sagt uns das auch noch ins Gesicht. Vielleicht sollte ich mir doch nicht so viele Gedanken um ihn machen
- Wir besuchen einen Freund(?) von Arjena, scheinbar den momentanen Hauptmann
- Arjena plaudert erst mal fröhlich drauf los, naja soll sie machen. Sie weiß nichts von Relevanz
- Wir wissen jetzt mehr von dem was wir vorher schon wussten -> naja sollen sie machen
- der Hauptmann zieht jetzt also zum Magier, das Haus wird ganz schön voll. Ich weiß noch nicht ob mir das gefällt.
- Die nächsten Ziele sind jedenfalls klar. Ohne irgend

eine Form von Einfluss werden wir hier nicht weit kommen.

Arjena Desidera Fernandez — 2018-12-08

Während wir Vermis Haus durchsuchten war Bombur mal wieder alleine unterwegs in Richtung Angrosch-Tempel und wurde beim Vorbeigehen am Praiostempel von einer übereifrigen Praiospriesterin mit 2 weiteren bewaffneten Praiosdienern im Schlepptau mit klingelnder Nervigkeit quasi zum Spenden genötigt. Die Priesterin war noch recht jung (ca 25, blond und hochgewachsen. Ein der beiden Begleiter war mit einem goldenen schweren Harnisch mit weißem Schild gerüstet und trug einen Zweihänder, der andere trug eine goldene Brustplatte, war ansonsten aber komplett in Leder gerüstet und war mit einem Kurzsword bewaffnet. Auch seine Rüstung zeigte das Zeichen des weißen Schilds.

Bombur streift etwas später über den Markt und sieht wie der Zwerg am Bierverkaufsstand deutlich besser der Hartnäckigkeit der zuvor gesehenen Praiospriesterin standhält uns sie obendrein beleidigt. Nach einigen hitzig gewechselten Worten sucht sich die Praiotin andere Opfer und Bombur kauft sich erst mal ein Fässchen Bier. Im Tempel sagt er Etoscha Bescheid, dass Magister Balthusius sie bei sich aufnehmen wird. Außerdem fragt er Etoscha nach Bosco und bekommt erzählt, dass die meisten ihm folgen weil sie müssen und nicht wirklich loyal ihm gegenüber sind. Nach ihrer Schätzung sind es unter 25 Leute, die wirklich hinter Bosco stehen.

Unterdessen nahmen Mara und ich uns Vermis Haus vor und versuchten irgendetwas zu finden was uns Anhaltspunkte liefern könnte welche Machenschaften hier in Gratenfels vor sich gingen. Wir nahmen das spärlich möblierte Zimmer gründlich auseinander und fanden zwei Auffälligkeiten. In Vermis Kleidung befand sich ein Brief an eine Tante Zekla, in dem er dieser berichtete, dass er großen Mist gebaut habe, jedoch nichts genaueres. Unter dem Bett befand sich unter dem Holzboden ein Geheimfach, das aber leider leer war. Alles in allem eine karge Ausbeute und so machten wir uns auf den Weg zurück ins Gasthaus.

Mit Bomburs neuen Errungenschaft macht sich dieser auf den Weg ins Südwestviertel um noch mehr über Bosco zu erfahren und sucht dazu Josold auf. Dieser stellte sich zuerst schlafen, ließ sich dann aber doch dazu herab mit Bombur zu handeln. Er bietet Bombur Informationen zum einfachen Einbruch bei Schlehwein an, wenn dieser ihm ein bestimmtes Bild (Zwei tanzende Rosen im Mondschein von Daria Vindest) aus dessen Sammlung mitgehen lässt. Bombur ließ Josold noch den Hinweis zukommen, dass Habersack demnächst mit einer großen Bernsteinlieferung unterwegs sein sollte

und wie viel Gesinde und bewaffnete sich üblicherweise auf dem Anwesen befanden.

Anschließend wollte Bombur wieder zum Rest der Gruppe stoßen und fragte die nächstbeste Wache nach Vermis Haus, der es ziemlich merkwürdig vorkam, dass er nach dem Haus eines Toten fragte und wurde nach diversen Ausflüchten und einem Fluchtversuch auf die Wache gebracht. Selrick ließ ihn letztendlich gehen, nachdem Bombur munter drauflos plauderte, dass er sich dort quasi mit der Baronin verabredet hatte.

Mara und ich sahen auf dem Weg zum Gasthaus eine große Menschentraube vor dem Waisenhaus stehen und uns schwante Übles. Eine Praiospriesterin und zwei gerüstete Praiosdiener (die selben, denen Bombur zuvor begegnet war) bestanden darauf das Haus auf schädliche Magie zu durchsuchen. Angeblich sollen einige Nachbarn unheilige Gesänge oder Rituale mitbekommen haben. Die Kinder waren verängstigt und auch Miss Peschelei sah nicht gut aus. Ich hatte ja bereits bei Rubina mitbekommen, dass in der Stadt mit Hexen nicht sehr freundlich umgesprungen wurde und beobachtet die Szenerie fürs erste, wollte ich es doch auf keinen Fall verschlimmern. Als dann jedoch einer der Bewaffneten mit dem Schwert Urjelke und ein Kind, das etwas aufmüppig war, bedrohte floss aber ach meine Zurückhaltung dahin. Sowohl die Priesterin als auch ich versuchten den Mann, der ansonsten im Affekt Urjelke verletzt oder gar getötet hätte zurückzuhalten. Glücklicherweise hielt er ein und ließ sich von den Worten der Priesterin zur Vernunft bringen. Nachdem die direkte Gefahr gebannt war versuchte ich die Priesterin, die hier scheinbar die Autorität besaß vernünftig zu stimmen. Sie schien den Verdächtigungen meiner Meinung nach etwas zu viel Glauben zu schenken. Was wissen übliche Bürger schon gute von schlechter Magie zu unterscheiden? Ich würde mir das nicht so einfach zutrauen... Ich erklärte der Priesterin, dass es hier in letzter Zeit häufiger mal zu Nachbarschaftsstreitereien gekommen sein, dass man vielleicht manches nicht überinterpretieren sollte und fragte wer diese Behauptungen überhaupt aufstellte, Ich redete auf sie ein, dass die Waisenhausbewohner gute ehrliche Menschen seien und lediglich vom Pech gezeichnet sind.

Mein Reden schien sie jedoch größtenteils unberührt zu lassen. Bombur, stieß zu uns und stellte sich als Angroschgeweihter vor, sah aber nicht aus wie einer, und machte wage Andeutungen, dass ich mich gern mit interessanten (bei ihm klang das eher nach Leuten mit fragwürdiger Herkunft und Gesinnung) Leuten einlasse. An oberster Stelle sollte er sich da wohl selbst nennen, meine anderen Freunde und Gefährten sind in ihrem Handeln häufig deutlich nobler als diese ränkeschmiedenden Adligen von Gratenfels... Die

Durchsuchung des Hauses lässt sich nicht aufhalten und hoffentlich liefert sie die Anschuldigungen entkräftigende Ergebnisse. Bombur bietet seine Hilfe bei der Durchsuchung an und verschwindet im Haus.

Mara versuchte während des Gesprächs der Priesterin mit Arjena Informationen via Zauber zu sammeln und stellte fest, dass diese durchaus etwas auf Arjenas Worte gab und dass Habersack und der Gastwirt natürlich hinter der Hexenjagd steckten. Außerdem erzählte Miss Peschelei Mara angstvoll, dass sich noch der Hexenbesen der älteren im Haus befand. Mara versuchte daraufhin sich unauffällig aus der Menge zu lösen und ins Haus zu kommen.

Bombur sprach sich mit den beiden das Haus durchkämmenden Praioten ab und übernahm das Filzen des Kellers, weil es gefährlich sein mit Fackeln zu lange im unbelüfteten Keller zu sein und er als Zwerg dort auch ohne Licht gut sehen könne. Auch Mara machte sich auf in den Keller, um dort nach dem Besen zu suchen und so trafen beide aufeinander. Der Keller mit viel Gerümpel voll gestellt, hatte einen Strohaufen und eine Wand, die mit allerlei Schriftzeichen aus alten Tagen (es handelte sich um einen von Zwergen gebauten Keller, und einigen Kritzeleien der Kinder übersät war. Mara fand den Besen und wollte sich so lange im Haus verstecken bis die Praioten wieder verschwanden. Diese kamen aber noch mal kurz runter in den Keller um Bombur hinterher zu kontrollieren. Es hätte ja doch sein können, dass er sie austrickste oder schlichtweg etwas übersah. Die Praiosdiener hielten kurze Zeit die Kinderkritzeleien für böse Zeichen an den Wänden, jedoch konnte Bombur sie von deren Harmlosigkeit überzeugen und glücklicherweise ging die Stichprobe des Heuhaufens in dem Mara sich versteckt hatte relativ glimpflich aus.

Einer von den Waisenjungen kam zu mir und gab zu etwas von einem der Gäste des Grashüpfers gestohlen zu haben und fühlte sich wegen des Diebstahls schuldig.

Nach einer ganzen Weile warten, ein Großteil der Menschentraube hatte sich wieder aufgelöst kamen Bombur und die beiden Praioten wieder nach draußen. Diese hatten abgesehen von der merkwürdigen Wand noch eine kleine Kiste mit angeblich bösartiger Magie in Urjelkes Schlafzimmer entdeckt. Diese beteuerte jedoch, dass sie diese noch nie gesehen habe. Ich konnte die Praiospriesterin dazu bewegen ihre Aussage mit Hilfe ihres Gottes zu prüfen und zum Glück aller Bewohner des Waisenhauses stimmte die Aussage. Ich legte der Priesterin noch nahe, dieses Artefakt von fachkundiger und neutraler Stelle, zum Beispiel Magister Balthusius, prüfen zu lassen und die Praioten zogen fürs erste von Dannen.

Urjelke bat uns noch ins Waisenhaus um sich bei uns zu bedanken und auch Anka war mittlerweile dazugestoßen. Sobald wir im Waisenhaus waren klärte Anka auf was es mit der Kiste auf sich hatte und entschuldigte sich bei Urjelke. Anka hatte wohl einige magische Dinge hergestellt, die die ungeteilte Aufmerksamkeit einer bestimmten Person an die Rahjagefälligkeit des Benutzers dieses Dings zu binden. Es war wohl definitiv ein Zauber der eigennützigeren Sorte jedoch erschien es mir vom Vergleich zu dem was man üblicherweise unter schwarzer Magie vorstellte recht harmlos. Letztendlich gab es auch genügend herkömmliche Mittel und den oder die Angebetete von den eigenen Vorzügen kurzfristig zu überzeugen. Ich werde allerdings ein Auge auf Anka haben. Vielleicht ist das ja nicht das Einzige was sie an übler Magie nutzt.

Bombur überredete die Hexen dazu, dass einige Angroschgeweihte sich die Schriften im Keller ansehen durften, solange sie dem Waisenhaus nicht zu sehr zur Last fielen, da es sich um wertvolle Informationen handeln könnte und die Kirche möglicherweise ein Interesse an diesen haben würden und ihnen das auch entsprechend vergüten werde.

Mara Peresen — 2019-01-11

Bombur überrascht immer wieder. Er hat mit einem nicht näher bezeichneten "Freund" einen Handel abgeschlossen. Er bekam einen Schlüssel für das Anwesen von Schlehwein und soll im Gegenzug ein Bild von irgendwelchen Rosen "besorgen".

Nach etwas unterkühlten Worten trennen sich die Wege von Bombur und uns - mal wieder. Der Angroschtempel würde rufen.

Langsam stößt der vorlaute Zwerg Arjena und mir etwas sauer auf. Mit seiner Geheimniskrämerei ist er nicht gerade jemand, dem ich, Vertrag hin oder her, alle meine Geheimnisse anvertrauen will. Er wirkt, als würde er eh nur mit uns agieren, weil ihm leider keine nützlicheren oder ansprechenderen Personen über den Weg gelaufen sind, was mich persönlich langsam etwas zur Weißglut bringt. Aber ich bleibe ruhig. Auch wenn ich ihm manchmal am liebsten gewisse Körperteile in ungeahnte Längen ziehen mag, wenn er mal wieder redet ohne nachzudenken oder uns unwissend wie die Idioten im Dunkeln stehen lässt.

Naja, ich schweife ab.

Arjena und ich gehen in den Grashüpfer, wo Riella uns sogleich in die Küche einlädt, oder sollte ich sagen, sie drängte uns förmlich?

Offenbar war Habersack gestern da, um Etzel zu fragen, ob er auch "die Gesänge aus dem Waisenhaus" gehört habe. Auch eine Möglichkeit, um jemandem klarzumachen, was er zu glauben und zu sagen hat. Ich

bedanke mich bei Riella für das "Rezept", während ich die Küche verlasse und setze mich in den Schankraum. Sobald Arjena und ich den Raum betreten hatten, waren die Gespräche augenblicklich verebbt, und auch jetzt, wo wir aus der Küche traten, war der zwanghafte Themenwechsel zum Greifen spürbar.

Arjena beschloss, sich noch ein wenig frisch zu machen, während es vorzog, es mir im Schankraum bequem zu machen. Ich lausche den Gesprächen, die nun, wie durch Zauberhand, wieder zu ihrem ursprünglichem Thema wechselten - natürlich: Das Waisenhaus und die Geschehnisse mit den Praioten.

Einige murmelten, dass die Praioskirche sicherlich sehr sauer sein wird, wenn sie herausfindet, wer die Gerüchte und die Hetze gestreut hat. Andere wiederum waren sich sicher, dass das bei dem Gesinde, das dort lebte, ja klar war. Doch oftmals hörte ich auch die Hochachtung für Arjena raus. Besonders ihre Aussage "Nur dem schulde ich Loyalität, der auch ich sie erweise" hat Anklang gefunden.

Jedem im Raum war allerdings klar, dass Etzel und Habersack hinter den Anschuldigungen stecken mussten.

(An der Stelle frage ich mich unweigerlich, wieso die Leute überhaupt noch hierher kommen, wenn sie solches Verhalten nicht gutheißen? Vielleicht wollen sie mehr herausfinden?)

Nachdem ich einige Komplimente über Arjena habe fallen lassen, endet mein Vortrag über Nächstenliebe dazu, dass mein Diskussionspartner von seiner festgefahrenen Meinung, jeder sei sich selbst der Nächste und man habe keine Hilfe verdient, wenn die Götter der Meinung seien, dass man ein schlimmes Schicksal verdient habe, insofern abweichte, dass er am Ende sehr betreten dreinblickte und ging, um seine Mama zu besuchen.

Dazu sei gesagt, dass einer meiner Hauptargumente tatsächlich der war, dass eine Mutter nur aus Nächstenliebe das Kind, dass sie mühsam aus dem Leib gepresst hatte, am Leben hielt, es fütterte und umsorgte, anstatt es in der Gosse liegen zu lassen.

Derweil bei Bombur:

Bombur ist derweil auf dem Weg zum Tempel. Dort angekommen berichtet er dem hiesigen Geweihten, der ihn erst wegen seiner unterlassenen, versprochenen Hilfe rundmachte, was wir im Keller von Urjelke gefunden haben. Der Geweihte berichtet, dass es Hinweise gibt, dass Ambrosim, die ehemalige Stadt der Zwerge die vor Gratenfels hier gestanden hat, absichtlich verschüttet wurde.

Er sagt außerdem, dass er sich drum kümmert, dass sich Geweihte darum kümmern.

Schließlich packt er Kohle und Papier ein und die Zwerge machen sich auf den Weg zu Urjelkes Waisenhaus.

Unterwegs kommt ihnen Praiolinde entgegen, die sich allerdings ihren mahnenden Blick für Andere aufspart, als sie den Geweihten entdeckt.

Zurück im Grashüpfer:

Als Arjena wieder in die Schankstube hinunterkommt, wechselt das Thema wieder, als hätte man einen Schalter umgelegt. Die verhaltene Ablenkung hält allerdings nicht allzu lange, schon bald spricht sie jemand an und fragt nach den Geschehnissen.

Bevor Arjena viel berichten konnte, kam auch Bombur in den Grashüpfer.

Dann folgte wieder einer der Momente, in dem ich gerne ausgetestet habe, wie lange es dauert, bis die hochgelobte Flamme im Inneren eines Zwergs braucht, um unter Wasser gedrückt zu erlöschen.

Allen ernstes fragte er die Leute, ob sie nicht ins Waisenhaus mitkommen möchten, um zu helfen, einem Geheimnis auf den Grund zu gehen. Es war nicht seine genaue Wortwahl, an die kann ich mich nicht mehr erinnern. Ich war zu beschäftigt, ihm nicht auf der Stelle das Maul zu stopfen und verpasste ihm einen heftigen Tritt. Es reichte, um ihn soweit zur Besinnung zu bringen, dass er anführte, es gehe um historisch relevante Dinge.

Das ließ zum Glück das Interesse der Schankgäste abrupt abebben. Ich hätte nicht gewusst, wie ich es Urjelke erklären sollte, dass auf einmal die halbe Stadt in ihrem Keller saß, wo wir doch versprochen hatten, das Ganze vertraulich zu behandeln. Ich kann nur hoffen, dass dieser Vorfall dazu führt, dass die Menschen hier den Eindruck bekommen, dass alles absolut nichts zu bedeuten hat und alles auf langweiliges, historisches Zeug zurückzuführen sei. Hoffe ich. Inständig.

Im Waisenhaus werden die Kinder gerade zu Bett gebracht. Mit einer Mahnung, dass wir nicht zu laut sein sollen, lässt Urjelke uns schließlich, inklusive des Angroschgeweihten, den sie offenbar besser kennt, in den Keller und wir malen das Fresko ab.

Das Bild, das sich daraus ergibt ist keinesfalls eine Karte, wie ich aus meinen wenigen, schlecht erkennbaren Abdrücken geschlossen hatte. Vielmehr zeigt das Fresko den Großen Schmied, also Angrosch (oder Ingerimm, wie wir ihn kennen) vor seinen Kindern, den Zwergen. Er hält einen Hammer und eine Flamme.

Die Ereignisse, die dann folgten, verschwammen etwas in der Reihenfolge, da ich so aufgereggt und im Entdeckerfieber war. Wir fanden schließlich heraus, dass

das Wort "**Dorangrasch**", was auf Zwergisch so viel wie "Freund" heißt, einen kleinen Behälter in der Wand öffnete. Einem Geistesblitz folgend legte ich die Fackel in das Fach und fragte nach einem Hammer - Bombur jedenfalls holte die Fackel verärgert wieder raus, legte Hammer und seine kleine Laterne hinein (was der Unterschied zur Fackel war, wusste ich nun nicht, es war schließlich auch nur eine Flamme) und wie durch Zauberhand öffnete sich ein Durchgang.

Der Angroschgeweihte lobte Bombur daraufhin für seinen Einfallsreichtum und ignorierte völlig die Tatsache, dass ich es war, die des Rätsels Lösung hatte. Aber nun gut, ärgern bringt uns nicht weiter und die Vorahnung von einem Abenteuer entfleuchte der neugeschaffenen Öffnung wie der Duft frischer Zimtschnecken. Ich wäre am liebsten direkt hineingestürzt und auf Entdeckungsreise gegangen, aber ich sah ein, dass es gefährlich war, sich unvorbereitet ins Abenteuer zu stürzen.

Ich erfuhr schließlich etwas über einen Harbasch, der Hauptbeteiligter am Bau einer Waffe gegen einen Algorton war. Dieser wiederum war ein mächtiger Dämonenmeister aus dem Kosch.

Diese Waffe hieß Garjzla-vonn, was so viel wie Licht der Erleuchtung hieß. In der anderen Zwergensprache hieß es einfach nur Grutzbratzn, was wenig ansprechend und noch weniger abenteuerverheißend klang. Zwerge haben einfach keinen Sinn für Wohlklang und Sprache.

Der Name der Waffe brachte mich jedoch auf einen anderen Gedanken - hastig fragte ich nochmal nach dem Namen und der Aussprache - ich dachte sofort an das Amulett, das mir noch immer Rätsel - und schlaflose Nächte aufgab. Dort stand schließlich etwas wie "wenn du Licht benötigst, sprich meinen Namen"

Ich machte mich eine ganze Weile damit lächerlich, den Namen auszusprechen, mit Amulett, ohne Amulett, stehend, sitzend, singend, brüllend, flüsternd... es half nichts. Es passierte rein gar nix.

Verzweifelt und der festen Überzeugung, dass es einen Zusammenhang geben musste, steckte ich einen weiteren Zettel in das Amulett: "Bist du Garjzla-vonn"?

Schließlich verabredeten wir uns, in 18 Stunden den Abstieg in den geheimen Gang zu wagen, während wir den Zugang wieder auf gleichem Wege schlossen, wie wir ihn öffneten - nur dass wir die Gegenstände aus dem Fach nahmen, anstatt sie hineinzulegen.

Später bat Bombur noch um Aufschub, da er dringend noch in Schlehweins Anwesen einsteigen wollte.

Arjena derweil erzählte eine Geschichte aus der Feenwelt, wo sie das Amulett mitgenommen hatten. Es wäre möglich gewesen, dass ein mächtiger Magier, der

als Frosch verzaubert in dem Teich gelebt hatte, in dem auch das Amulett gelegen hatte, aus der Feenwelt entkommen ist, als sie dort herauskamen. Dieser könnte sich in Algortons alter Feste breitgemacht haben. Zumindest ist dort irgendwas, aber selbst Magistra Domaris, die wohl in solchen Dingen bewandert ist, hat dort nichts entdecken können. Ich bin da skeptisch und gehe stark davon aus, dass dort etwas sein muss, wenn das schon alles so mysteriös und geheimnisvoll ist.

Schließlich warf ich noch in den Raum, den leuchtenden Stein mitzunehmen, der Arjena so zugetan ist, aber alle anderen sind der Überzeugung, dass dieser bei Magister Balthusius besser aufgehoben ist.

Ich gehe jede Wette ein, dass wir nochmal wiederkommen, nur um diesen seltsamen Stein zu holen.

Schweren Herzens schieben wir unseren Aufbruch nach Ambrosim also auf.

Wir leeren Schlehwein das Haus und schauen, ob wir noch etwas nützliches herausfinden können, bevor es endlich so weit ist.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-01-25

Als ich am nächsten Tag erwachte überprüfte ich in Vorbereitung auf unsere Expedition nach Ambrosim meine Ausrüstung. Dazu war ich schon eine ganze Weile nicht mehr gekommen und ich hatte sie in letzter Zeit ja doch intensiver genutzt als nur zu Übungskämpfen. Nach einem kurzen Überblick stellte ich fest, dass mein Reitersäbel wohl die meiste Aufmerksamkeit benötigte. Die Schneide war schon ein wenig schartig und ließ die nötige Schärfe missen und so begann ich ihr etwas mit dem Schleifstein zu Leibe zu rücken. Mara schlief derweil noch und stand erst kurz vor Abschluss meiner Arbeiten auf und wollte trainieren gehen. Da ich ohnehin ja schon seit Tagen aufschob zum Rondratempel zu gehen und ich nach Bomburs erbetenem Aufschub vom Vortag heute wohl einen freien Tag haben sollte, fragte ich ob sie mich dorthin begleiten wolle. Ich wusste zwar nicht ganz was Mirica erwartete, wenn ich im Tempel die Stellung halten sollte aber für ein Übungskämpfchen mit Mara würde bestimmt Zeit sein, schließlich war ich ohnehin schon neugierig wie sie sich im Kampf mit dieser doch recht ungewöhnlichen Waffe machen würde.

Bombur hielt derweil Zwiesprache mit Phex und versuchte diesen für seinen, oder strenggenommen irgendwie unseren Raubzug positiv gewogen zu stimmen, denn schließlich erfülle er damit die Aufgabe, die ihm auferlegt wurde.

Als wir am Rondratempel ankamen und diesen betraten fielen uns zuerst zwei bewusstlose und etwas lädierte Zwerge auf, die auf dem Boden lagen. Bei genauerer Begutachtung jener, lebendig und nicht ausgeraubt,

flogen uns kleine Ausrüstungsteile entgegen, denen wir auch überrascht wie wir waren nicht ausweichen konnten. Wie hatte ich diese Lektion nur vergessen können... den Tempel zu betreten war wohl gleichbedeutend mit einer Einwilligung zu einem freundschaftlichen Kampf und ab hier siegte derjenige der sein Können und seine Listigkeit besser einzusetzen wusste. Ich wurde von einer mir unbekanntem Stimme angefahren, ich sei zu spät und hätte irgendwelchen Jungs hinterhergeschaut(?) Noch immer verwirrt sahen wir wie sich ein alter Mann jedoch mit der Statur eines Kämpfers hinter einer Statue hervortrat. Er forderte Mara und mich auf gegeneinander zu kämpfen und testete unsere Konzentration, indem er etwas in unseren Kampf eingriff. Er schien nicht sehr zufrieden ^^ und im Befehlstone scheuchte er uns nach oben und immer noch recht perplex folgte ich, die ähnlich irritierte Mara hinter mir. Ich meinte mich daran zu erinnern, dass Mirica davon gesprochen hatte, dass sie zu zweit im Tempel waren und die befehlsgewohnte Stimme duldet auch kein Zögern. Oben angekommen kamen wir in einen Trainingsraum mit diversen Gewichten und einigen zackigen Anweisungen folgend begannen wir zu trainieren. Der Geweihte schien mich mit irgendjemand zu verwechseln, zumindest referenzierte er immer wieder meinen Trainingsstand, den er weder wissen konnte noch, dass er den Tatsachen entsprach. Kurz darauf wurde dann auch klar, dass er mich für Mirica hielt, es erschien mir jedoch nicht zielführend jetzt eine Diskussion von Zaun zu brechen, wer ich nun eigentlich war, und mich in seinen Augen noch vor dem Training zu drücken. Von der echten Mirica war weit und breit keine Spur, im Tempel nichts los also konnte ich auch getrost etwas die Gelegenheit nutzen.

Bombur war nach dem Gespräch mit Phex in bester Diebeslaune und zuversichtlich, dass jetzt genau der richtige Zeitpunkt sei um Schlehwein um sein Hab und Gut zu erleichtern. Er verkaufte die von Habersack gestohlenen Perlen und Bernstein an einen zwergischen Kunstschmied und nahm noch einem wohlhabenden Töchterchen auf dem Marktplatz ihr Geld ab als sie abgelenkt war und suchte Arjena und Mara.

Als wir das Krafttraining beendet hatten und der Geweihte uns für Übungskämpfe nach unten schickte wirkte er kurz darauf plötzlich wie ausgetauscht. Der herrische Draufgänger wirkte plötzlich deutlich älter, gebrechlicher und auch ähnlich verwirrt wie wir. Er stellte sich als Rondraich Eisenfold vor und meinte, dass er uns wohl nur noch theoretisch Dinge beibringen könnte, da er zu sehr in die Jahre gekommen sei. Er bestätigte Maras Frage nach Gedächtnisaussetzern und langsam begann alles ein wenig klarer zu werden. Wir begannen erneut einen Übungskampf, diesmal mit hölzernen Übungsschwertern. Ich kämpfte erneut ohne

Schild, um Mara, die ohne ihre Axt etwas ungeschickt wirkte, mehr Chance zu geben. Rondraich stoppte uns und riet mir mehr Kreativität beim Kampf zu zeigen. Es sei so als ob ich einstudierte Tanzschritte vorführte. Er hatte recht, meine Bewegungen waren in der Tat einstudiert, mir wurde es jedoch früher besonders nahegelegt mit einem so sauberen Stil zu kämpfen. Wir kämpften weiter wechselten aber zu unserer üblichen Bewaffnung und kurze Zeit später mischte Rondraich als Gegner in unserem Kampf mit. Er schaffte es mühelos jedem unserer Angriffe zu entgehen, als ob er unsere Gedanken lesen könne. Selbst ein Angriff von hinten von Mara und eigentlich recht gut angetäuschter und umgeleiteter Hieb meinerseits konnten daran nichts ändern.

Anschließend ging es erneut zum Krafttraining, an dessen Ende auch Bombur zu uns stieß. Er schien irgendwie aufgekratzt und wollte unbedingt jetzt zu Schlehwein. Rondraich, mittlerweile wieder der ältere, empfahl uns noch ein Bad zur Entspannung der Muskeln zu nehmen und so schleppten Mara und ich Wasser zur Badestelle und schickten Bombur los uns Wechselkleidung zu holen.

Bombur ließ es sich natürlich nicht entgehen unsere Habe etwas genauer zu untersuchen. Aus Maras in fremdländischen Runen geschriebenen Tagebuch malte er nur die Skizze der Elfe ab, die Mara in ihren Träumen immer wieder sah. Ebenso sah er auch Arjenas äußerst lückenhaftes Reisetagebuch durch.

Als wir mit Baden fertig waren und grade aufbrechen wollten kam noch Mirica hinzu, die scheinbar die ganze Zeit in ihrem Zimmer gewesen war. Sie schien erfreut uns zu sehen und schien kein Problem zu haben wie der Tag verlaufen war. Auf Nachfrage ob Rondraichs Zustand normal (in diesem Fall wohl besser „in diesem Maße bekannt“) bestätigte die Tempelwächterin und meinte er habe einen heftigen Streich gegen den Kopf eingesteckt und seitdem spiele ihm sein Gedächtnis immer wieder Streiche. Er vergesse Dinge und glaube längst vergangene Dinge wären Wirklichkeit.

Bombur blies zur Eile und so verabschiedeten wir uns von Geweihten, luden unsere Wäsche und Maras Axt im Grashüpfer ab und gingen zu Schlehweins Anwesen. Auf dem Weg erläuterte Bombur uns den phänomenalen Plan, auf den er gekommen war und wegen dem es eine gute Idee sei genau jetzt das Vorhaben in die Tat umzusetzen. Er war so einfach und merkwürdig, dass ich den zuerst dachte, er habe einen über den Durst getrunken, dem schien aber nicht so. „Ihr lenkt Schlehwein ab, ich gehe mit dem Schlüssel durchs Haupttor und walte meines Amtes“. Mara brachte den Vorschlag, dass ich Schlehwein zur Ablenkung bitten könnte ein Kind des Waisenhauses als Magd oder Knecht

aufzunehmen und so nahmen wir das ganze dann doch in Angriff, nur um auch nach erneutem Nachbohren vom Torwächter am hohen vergoldeten Zaun des Anwesens abgewiesen zu werden, denn der Herr habe zu viel zu tun. Bombur schien sehr frustriert als wir wieder abzogen, aber noch war ja nichts Schlimmes passiert. Er hätte vielleicht nicht sein Gesicht am Tor zeigen sollen, aber letztendlich ging es doch ohnehin darum nicht gesehen zu werden.

Seikre — 2019-02-08

So stehen Sie also vor dem Anwesen.

Bombur ist immer noch aufgekratzt und seine beiden Begleiterinnen sind soweit es ihn betrifft auch keine Hilfe.

Arjena bemerkt ein kleines rotbraunes Tier welches unruhig über den Zaun hüpfte.

Ob es jetzt ein Hund, eine Katze oder ein Kaninchen ist, ist Bombur eigentlich egal.

In seinem Zustand würde jedoch so ziemlich alles als ein Zeichen deuten und die Neugier der Damen ist scheinbar auch geweckt.

Man sieht sich nochmal um und nach einigem hin und her erbartet sich Mara und lässt die Wache am Tor einschlafen.

Das Tor ist offen und Bombur muss feststellen das Josold ihm scheinbar nur den Schlüssel zum Tor, aber nicht den zum Anwesen gegeben hat.

Das hätte sich dann eigentlich auch schenken können.

Das Schloss wird geknackt und so stehen die 3 an einem sonnigen Nachmittag im schlehwinschen Anwesen.

Bombur hatte erwartet, dass Arjena sich hier auskennt, schließlich wurde ihm gesagt sie sei schon mal hier gewesen. Er muss jedoch mit Bedauern feststellen, dass diese scheinbar auch nur den Eingangsbereich des Gebäudes betreten hat.

Links scheint sich die Küche zu befinden und weil es sonst nur die Treppe nach oben geht, wird sich erst mal in den Raum zur rechten geflüchtet.

Dieser ist dankenswerter weise auch der gesuchte „Ballsaal“ und so macht sich Bombur ans Werk und rollt eines der geschmacklosen Bilder zusammen die hier ausgestellt sind. (Wie sich später herausstellt ist es natürlich nicht das weswegen er hier ist.)

nachdem die Luft rein ist geht es dann die Treppe hoch.

Dort flüchten sie sich auf den Balkon.

Sie weichen den Bewohnern des Hauses aus und erkunden weiter das Obergeschoss. Verwüsten eine spartanische Schlafstube die scheinbar, so glauben sie

einem bestimmten Halbfelfen gehört und Mara kann ein Gespräch der Dame des Hauses mit ihrer Magd belauschen. Diese scheint verzweifelt und hofft wohl auf die Hilfe der Baronin.

Nachdem alle Bewohnen sich zum Abendessen im Untergeschoss versammelt haben (und dabei dankenswerter Weise nicht den Ballsaal betreten haben,) wollen Bombur und Arjena sich daran machen das Arbeitszimmer auf den Kopf zu stellen. Bombur fällt jedoch fast durch eine Falltür in den Darunter liegenden Ballsaal, kann aber von Arjena und Mara gerettet werden.

Mara hinterlässt eine Nachricht für die Dame des Hauses und entschließt sich im Vorzimmer Wache zu stehen.

Im Arbeitszimmer finden die beiden anderen derweil wenig interessantes ein paar Briefe über Geschäftsangelegenheiten, aber sonst nichts wichtiges.

Scheinbar besitzt der Schreibtisch jedoch ein Geheimfach.

Derweil taucht das Tierchen wieder auf und diesmal hat es scheinbar seinen im Schlepptau welche einen sehr strengen Geruch nach Gurken von sich gibt.

Dieser und Mara werfen sich seltsame Blicke zu und bewerfen sich mit Sachen, bis das Tier, welches scheinbar ein Eichhörnchen ist vermittelt.

Es stellt sich heraus das es sich bei diesem Gesellen um einen anderen Dieb handelt dem Josold den zweiten Schlüssel fürs Haus gegeben hat.

Auch er ist hinter dem Gemälde her, das Bombur bereits abreise bereit zurechtgelegt hat. (wie gesagt das falsche) Im Austausch für die Mithilfe würden sie sich das Gemälde teilen und versuchen sie zu zweit den Schreibtisch zu öffnen.

Aber selbst das gelingt nicht und so gibt Bombur frustriert auf und überlässt den Damen das Feld während er den Fluchtweg vorbereitet.

Mara und Arjena schaffen es dann tatsächlich das Ding zu öffnen.

In dem Geheimfach finden sich Handelsunterlagen, die gesuchten Schriftstücke und ein Beutel mit umgerechnet etwa 25 Dukaten.

Die 4 schnappen sich alles und machen sich schleunigst durch das Fenster aus dem Staub.

Auf der Straße sorgt Mara noch für Ablenkung und sie erreichen ohne Probleme Josolds Haus.

Dieser scheint von der ganzen Sache mehr belustigt zu sein als alle anderen und bietet an zu einem späteren Zeitpunkt einen anderen Gefallen statt des Gemäldes einzufordern.

Damit trennen sich die Wege aller Beteiligten.

Mara nimmt jedoch noch einmal das Eichhörnchen mit.

Zurück im Tempel bekommt Bombur einen Brief zugestellt, in dem sein Bruder die frohe Nachricht des Bernsteinwegens entgegen nimmt.

Da er ihn nicht hängen lassen kann, geht es für Bombur noch einmal zurück zu Josold um die vorhergehende Abmachung zumindest etwas herunter zu handeln.

Derweil versucht Mara noch einmal zum Anwesen zu gehen, muss aber feststellen dass die Stadtwache mittlerweile alles abgeriegelt hat.

Unverrichteter Dinge kehrt sie zum Grashüpfer zurück.

In der Nacht erscheint ihr erneut die Elfe, welche scheinbar bereit ist im Zweikampf mit ihr ein Gespräch zu führen.

Leider ist sie deutlich besser als Mara und so wacht diese kurz danach schreiend auf.

Kann jedoch ihr Wissen noch mit Arjena teilen.

(Ich weiß leider nicht mehr den exakten Inhalt des Traumes. Das müsste nachgetragen werden.)

Yulivee — 2019-03-10

Traum

Der bereits bekannte Schemen der Elfe mit den zwei Schwertern fordert Mara mit eindeutiger Geste und den Worten "Wer nicht kämpft Mara... der hat schon verloren" zum Kampf.

Nach einem kurzen Schlagabtausch offenbart der Schemen "Ich bin l'juriell und ich wurde gestohlen", um Mara kurz darauf mit einem schwer parierbaren Angriff über die Wupper und ins unangenehme (wenngleich bekannte) Reich von Schmerz, Übelkeit, Schwindel und Wachsein zu befördern.

Mara Peresen — 2019-03-15

Am nächsten Morgen bringe ich erst mal Pip zu Mi zurück, wie versprochen.

Offenbar nahm Pip es mir übel, dass ich ihn mir so lange "ausgeliehen" habe. Danach ging ich zurück zum Grashüpfer. Schließlich wollen wir unsere Errungenschaften sichten.

Bombur kam dann auch und erzählte, was er in den Aufzeichnungen fand. Am Interessantesten war die Stelle "...Urvater Herbosch zur Ehre bewahrt im Aranglagorum", ansonsten gab es einen Hinweis auf die Werkstatt von einem Harbasch. Sie ist ein Bezugspunkt

50 Khardruz Axtstiele östlich des Zugang des Keleth Nalar, Spiegellauf. Das muss ein Fluss oder Bach sein. Davon abgesehen gab es Informationen zu dem Zugang in Urjelkes Keller. Aber die haben wir ja bereits selbst herausgefunden.

Wir sprechen uns ab, heute aufzubrechen. Bis Mittag besorgen wir letzte Dinge und gehen dann nach Ambrosim.

Arjena berichtet, dass Itoscha derweil eine Festung aus dem Anwesen von Meister Balthusius macht. Schließlich holt sie den Leuchtstein.

Dabei berichtet der Magister von dem Kästchen, das die Praioten zu ihm zur Analyse gebracht haben. Er erklärt Arjena von Arkanogenese - wenn man Gegenstände mit einem Zauber verbinden will, braucht man das. Wie das bei den Puppen ist, versteht er nicht. Was er weiß ist, dass es ein Kontrollzauber sein muss. Er beschreibt es als ungefährlich, "wie eine Kutsche ohne Pferd".

Bezüglich des Steins ist er sich fast sicher, dass er eine Symbiose aus karmalem und magischem Werken ist. Das ist aber nicht möglich - das wird seit Rohal versucht.

Vielleicht ist es ein Wunder?

Dann geht es endlich los! Wir betreten Ambrosim.

Zuerst springt uns ein Tisch ins Auge. Darauf reflektiert die leuchtende Metallwand dahinter. 3 Schmiedeöfen zieren die Wand, in der Mitte ist eine Säule mit blauen Kristallen. Ansonsten ist ein Teil eingestürzt. Dort sammelt sich Wasser. Auf dem Tisch liegen Metallreste, die korrodiert sind. Zwischen Tisch und Esse spannen sich Ketten. Diese dienen dazu, Werkstücke zu bewegen. Auf der anderen Seite sind 3 Rüstungsständer, auf eine ein unfertiges Kettenhemd. In der Ecke ist ein ... Bett?

Nebenan ist eine Art Regal aus dem Stein gehauen. Zurück am Tisch sind verschiedene Schubladen (1x Messing, 1x Kupfer, 1x Stahl, 1x Zwergenstahl). Die Kupfer- und Zwergenstahlade sind verschlossen.

Gefüllt ist eine mit etwas Organischem. Bei der einen Schublade erwacht die Säule zum Leben und fixiert mich. Wir kämpfen eine ganze Weile, bei der Bombur und ich sowie Arjenas Schild eine abbekommen. Dabei hat Bombur eine Vision von den letzten Momenten der Schmiede, die er Hargrims Werkstatt nennt.

Dabei fällt ihm wieder dieses Wort ein - **Aranglogorum**. Als er das rief - er versuchte es vorher mit Garzlavronn - erstarrte die Steinsäule und begrüßt uns als Gäste von Ambrosim.

Wir haben einige Fragen über Garzlavronn beantwortet bekommen und er kann die Tür wieder öffnen. Daraufhin kam der Angroschgeweihte Mutolosch rein und übersetzte für uns noch einige Fragen und

Antworten, da Bomburs Angram nicht sonderlich gut war. Damit endete unser erster Ausflug in die Alte Zwergenstadt.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-03-29

Nachdem wir zusammen mit Mutolosch einiges über Aranglagorum in Erfahrung gebracht hatten, fing Bombur an dem anderen Zwerg mehr darüber zu erzählen, wie wir überhaupt den Eingang nach Ambrozim und Garzjla-Vronn gefunden hatten und dass wir die Aufzeichnungen aus dem Haus Schlehweins wieder zurückgeholt hatten. Ich hatte das Gefühl, dass so halb wie Bombur die Geschichte erzählte es den Angroschgeweihten misstrauisch stimmen musste. Daher ergänzte ich den Bericht darum, dass wir den begründeten Verdacht hatten, dass Schlehwein mit Garzjla-Vronn nichts Gutes vorhatte und dass er mit Habersack und scheinbar auch dem Grafen unter einer Decke steckte. Auch dass sie den Bewohnern des Waisenhauses üble Dinge anhängten, um dann in Ruhe selbst nach Ambrozim eindringen zu können, erwähnte ich. Selbst jetzt konnte es sein, dass Habersack mit seinen unterirdischen Lagertunneln nach Ambrozim eindrang und vielleicht sogar aus Versehen in den abgeriegelten Teil... Mutolosch hielt zwar ein Eindringen von außen für höchst unwahrscheinlich, aber Vorsicht schadet schließlich nie. Mutolosch reagierte auf die Neuigkeiten unerfreut aber tatkräftig und wollte als ersten Punkt die Habersackschen Tunnel in Augenschein nehmen und verließ uns.

Bombur schien von der einen Schublade am Zwergentisch fasziniert und meinte sie unbedingt aufbrechen zu müssen, auch nachdem uns Aranglagorum darauf hingewiesen hatte, dass wir nicht berechtigt seien den Inhalt zu sehen. Zähneknirschend stimmten wir zu, dass er trotzdem die Schublade öffnen könne und brachten uns in Sicherheit. In der Schublade fand Bombur eine Vielzahl an Werkzeugen, schmuggelte jedoch nur einen Hammer hinaus, nachdem der Golem uns am Gehen mit allen gehindert hatte.

Wir überdachten nochmal das Risiko Garzjla-Vronn hier zu lassen und Aranglagorum bestätigte unseren Verdacht, dass er ohne das Artefakt „sterben“ würde. So beschlossen wir es in seiner Obhut zu lassen, nachdem wir geprüft hatten, dass nur wir als Besitzer angesehen wurden.

Wir warnten Miss Peschelei, dass sie lieber aufpassen sollte die Kinder nicht im Keller spielen zu lassen auch wenn es unwahrscheinlich war, dass ein Kind von selbst auf die Idee käme den Mechanismus zu öffnen. Hier hielten wir unsere Ausführungen aber eher wagen, auch um sie nicht noch mehr in Gefahr zu bringen.

Zurück im Grashüpfer trafen wir Artho, der mittlerweile wieder auf den Beinen war. Er wollte mit mir unter vier

Augen sprechen und so ließ ich Mara Geschichten über Fjarninger Götter erzählend zurück und wir gingen nach draußen. Artho erzählte mir, dass die beiden Thorwaler hingerichtet worden waren und, dass dies auf Geheiß des Grafen hin beschleunigt und der übliche Prozess übersprungen worden war. Ich erzählte Artho, dass ich auch Mutolosch eingeweiht hatte, was ihn jedoch wenig erfreute, da Mutolosch doch immer recht tatkräftig zur Sache schritt. Auch gab mir Artho einen Brief von meiner Familie mit.

Mara und ich fanden anschließend Bombur in unserem Zimmer im Grashüpfer, der sich durch Schlehweins Unterlagen wühlte. Das Geschäftsbuch offenbarte, dass er Geld für einige Geschäfte abzwackte. Die Einträge waren jeweils mit einigen Buchstaben betitelt. Die größten Beträge gingen an WW, weitere an Jos, VK und SW. Ansonsten gab es noch einen Posten „Sonstige“. Wir folgerten, dass Jos für Josold stehen musste und VK wahrscheinlich für Vermis Kuttelsieder.

Das mit dem Josold zur Rede stellen hat sich erledigt. Eigentlich weiß Arjena was da los war, nur die olle Kitty hats verpeilt.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-04-19

- Mutolosch hat mit Habersack über den Ausbau dessen Fischkellers gesprochen und es keine gute Idee wäre diesen auszubauen (vor allem nicht durch unqualifizierte Arbeiter)
- Mutolosch hat wohl auch das ein oder andere Wort mit Etzel über dessen Verhalten gegenüber dem Waisenhaus gesprochen. Etzel bat Arjena Mutolosch eine Entschuldigung zu überbringen
- Mutolosch bekam 2 der Waisenkinder (Marika und Kefa) für die Ausbesserungen am Dach vermittelt.
- Mara bietet ihre Arbeitskraft Mutolosch an, der im Gegenzug ihre Axt "reparieren" (neuer Kopf, alter Stiel) soll.
- Arjena hilft auch etwas beim Dachbau mit.
- Bombur und Mara sehen Karlomel und folgen ihm in Richtung Schneiderei "Sperling" verlieren ihn aber bei der Verfolgung
- Bombur fragt Josold über das Kürzel "WW" aus Schlehweins geheimen Geschäftsbuch aus (nicht ohne diesem dessen interessanten Inhalt mitzuteilen) und wird an den Zwergenschmied am Marktplatz verwiesen. Weiterhin bringt er in Erfahrung, dass Herr Hafner in Felsbuchten (kleines Dorf südlich von Gratenfels) im großen Haus wohnt.
- Mara kommt auf die Idee, dass "WW" auch für Westwälderin und "SW" für Stadtwache stehen könnte.

Mara Peresen — 2019-06-01

Zwei Wochen. Zwei verdammte Wochen hat es gedauert, bis das vermaledeite Dach endlich repariert war.

Natürlich hält ein Zwerg auch nichts von normalen Schindeln oder Strohdächern - nein. Stein. Natürlich musste es Stein sein. Ich werde das kleine Volk wohl nie richtig verstehen, auch wenn sie durchaus interessante Genossen sind, die eine völlig andere Weltanschauung haben.

Meine Mitstreiter musste ich auch öfter motivieren, die kräftezehrende Aufgabe zu erfüllen, aber es gibt nur wenig, was die Androhung eines Fluchs nicht richten würde.

Aber ich sollte von vorne anfangen. Als wir gerade eine besonders schwere Steinplatte festgemacht und uns eine wohlverdiente Pause gegönnt hatten, kam ein glatzköpfiger Zwerg mit losem Bart mit dem klangvollen Namen "Meuerle" auf mich zu und fragte nach Bombur. Den hatte ich tatsächlich schon länger nicht mehr gesehen und konnte ihm keine Auskunft geben, wo er sich befände. Da er aber erwähnte, dass es um den Bernstein gehen würde, schickte ich ihn kurzerhand zu Arjena in den Rondratempel. Ich war sogar so freundlich, ihn auf eventuelle Wurfgeschosse und Kampfaufforderungen aufmerksam zu machen. Ich spreche da schließlich aus Erfahrung.

Im Tempel fand er dann auch tatsächlich Arjena, die mit ihm redete und sich mit ihm für den kommenden Tag im Grashüpfer verabredete. Bis dahin wollte sie versuchen, Bombur ausfindig zu machen, den sie bei Josolt vermutete.

Dorthin begleitete ich sie dann auch - wer weiß, was der Mob mit ihr machen würde, wenn sie allein dahin ginge? Nein, das kommt gar nicht in Frage.

Was wir nicht wussten: während wir unsere Zeit bei Josolt verbrachten - wartend, wohlgemerkt, traf Bombur Meuerle zufällig im Grashüpfer. Zwerge sind wohl aus Prinzip nie dort, wo man sie vermutet.

Sie machten ein Lieferdatum für den 12. Phex in Angbar aus.

Schließlich gingen die zwei Wochen endlich um und nicht nur das Dach war repariert und neu, Mutolosch hielt Wort und reparierte meine Axt. Er gab sich viel Mühe und sie war tatsächlich wunderschön. Ein echtes Meisterwerk, das musste ich zugeben.

Arjena bekam ebenfalls eine kleine Belohnung, da auch sie ab und an ausgeholfen hatte: eine von Mutolosch selbstgezeichnete Karte vom Kosch.

Bombur tauchte ebenfalls auf. Er machte den Eindruck, als wolle er aufbrechen. Ohne uns. Er sagte etwas davon, in 20 Jahren das Garzlavronn holen zu wollen und nun wäre alles erledigt, er wisse nur noch nicht so genau, wohin er gehen will.

Damit wir nicht allzu unnützlich herumstanden, gingen wir noch ein paar Dingen nach.

So prüften wir, ob sich der Schmied nicht hinter WW verstecken könnte. Es war tatsächlich die Schmiede, an der ich auch schon war.

Der Zwerg, der uns begrüßte hatte einen geflochtenen Bart, rote Haare und wirkte allein durch sein gepflegtes Äußeres so anders als jeder Zwerg, den ich jemals in meinem Leben gesehen hatte - und davon gab es allein hier in Gratenfels enorm viele. Unter seiner Schmiedeschürze blitzten gut gepflegte, hochwertige Kleidungsstücke hervor.

Er stellte sich als Wox, Worox Sohn vor - WW.

In der Werkstatt hinter ihm war hämmern zu hören, er arbeitete also offenbar auch nicht selbst, sondern hatte Angestellte.

Er war mir hochgradig suspekt. Dennoch mussten wir einsehen, dass unsere Befragung keinerlei Anhaltspunkte hervorbrachte, ob er nun WW sei oder nicht. Er stellte sich nichts wissend und wir müssen davon ausgehen, dass er die Wahrheit sagt.

Die Auslage war mit allerlei Waffen und Rüstungsteilen bestückt. Es gab zum Beispiel sehr kunstvolle Stahlarmschienen mit dem Gratenfelser Wappen, einem roten Turm.

Auch Werkzeuge und Alltagsgegenstände waren darunter, die sahen im Vergleich zu den Waffen wie Massenware aus, fast schon schlampig.

Viekl interessanter als die Waren war ein kleines Mädchen, das sich als Doro vorstellte und mit Arjena im Gespräch erzählte, dass ihre Mama, Resi, Lehrling des Schmieds ist und die meisten Sachen hier schmiedet. Sie erzählt außerdem, dass diese Stücke viel besser sind als die, die Wox macht. Inwieweit das kindlicher Stolz oder die Wahrheit ist, kann ich allerdings beim besten Willen nicht beurteilen.

Doro hat noch allerlei andere interessante Dinge zu berichten. So erzählt sie, dass sie ganz viele Leute kennt, dass Wox mittlerweile sein Eisen woanders kauft und nicht mehr bei Topasch. Er kaufe jetzt bei einem anderen Händler, der neben "dem Elf" in der Straße am Angroschtempel rein wohnt. Sie weiß aber nur, dass er groß ist und eine tiefe Stimme hat.

Mit Doro machen wir noch einen kurzen Gang über den Markt, sie stellt uns einen Zuckerbäcker vor, bei dem wir ein wenig Kuchen kaufen und anschließend lernen wir Topasch kennen. Ihm fehlt der halbe Bart, was seine Knollnase noch stärker betont.

Bombur kauft ihm für Mutolosch eine Geode ab, während Topasch von Doro erfährt, dass Wox nun einen

anderen Lieferanten hat, von dem er annimmt, dass es Borian Flößler ist, ein Großling, dessen Lieferant ein sogenannter Hafner (den Namen kennen wir ja schon, das ist Mi's Auftraggeber) aus dem Süden von Gratenfels ist.

Borian hat sich durch seine günstigen Preise viel Konkurrenz vom Hals geschafft, was auch der Grund ist, wieso Resi bei Wox arbeiten muss, da sie ihre eigene Schmiede aufgeben musste.

Zu Arjenas Freude erkennt Topasch das Material ihres Schildes und fragt sie aus, wer sie sei und wo sie das Schild her hat.

Er erklärt, dass Schwarzstahl zu 1/250stel mit Endurium versetzter Stahl ist. Das Schild, das Arjena besitzt, besteht mindestens zu einem Drittel aus dem extrem teuren und seltenen Material besteht, was seinen Wert unglaublich erhöht.

Auch kann er uns sagen, dass ein Balasch Schwarzfaust das Schild hergestellt hat - das Wappen in der Mitte ist seines. Balasch war vor Mutolosch Bewahrer des Angroschtempels hier und ist seit knapp 10 Jahren tot. Arjena wiederum behauptet, das Wappen sei das Wappen ihrer Familie. Offenbar hängt an der Sache mehr dran, als wir ahnen und wir werden sehen, ob wir mehr darüber herausfinden können.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-06-14

Ich hatte schon länger nicht mehr so über den Durst getrunken, aber manche Nachrichten ließen sich auch nur mit einem ordentlichen Schluck gut verdauen. Wir wachten mit ziemlich dicken Schädeln vor den Stadtmauern auf der Wiese auf. Vermutlich hatte uns die rufende Stadtwache geweckt. Die Tore würden jetzt schließen. Mara und ich schleppten uns zu den Toren. Bombur und seine Sachen waren nirgends zu sehen. Er hatte den Alkohol bestimmt besser vertragen und hatte sich mit uns Schlafenden gelangweilt. Er würde uns auch bestimmt nicht vermissen, wenn wir noch ein wenig trainierten und so torkelten wir zum Rondra-Tempel.

Wieso ist mein Bett so hart und kalt? Warum tut mir alles weh und was macht eigentlich die Statue mit dem Schwert über unseren Köpfen? Langsam dämmerte uns wo wir waren und dass wir schleunigst von hier verschwinden sollten, wenn wir nicht noch ein paar Blaue flecken mehr für unsere blauen Flecken haben wollten. So schlichen wir uns aus dem Tempel. Die frische Luft klärte etwas unsere Köpfe und so fanden wir recht gut den Weg zum Grashüpfer, einem Katerfrühstück und unseren himmlisch weichen Betten.

Nachdem wir noch ein paar Stündchen Schlaf nachgeholt hatten, überlegten wir uns wie wir Frau Schlehwein helfen konnten. Wir hatten sie jetzt schon einige Zeit im Unklaren gelassen und wir sollten uns mal

darum kümmern. Wir hätten die Möglichkeit über Maras Bekannte Malina ihr eine Botschaft zu senden, nur gab es bisher noch nichts Hilfreiches mitzuteilen. Mara schlug vor, Frau Schlehwein in einer Nacht-und-Nebel-Aktion aus dem Haus zu holen und mit ihr zu flüchten, aber das wäre weder in ihrem Sinne noch vermutlich in unserem. Am Ende hieße es vielleicht noch wir hätten sie entführt. Wir entschlossen uns daher mal Herrn Harfner unter die Lupe zu nehmen, da dieser Name mittlerweile bei unseren Nachforschungen rund um diese Sache schon häufiger mal gefallen war. Wir wollten erst am nächsten Tag nach Felsbuchten aufbrechen, da wir noch vor der Nacht dort ankommen wollten. Ich holte Fenja ab, ich hatte sie ja schon viel zu lange nicht mehr gesehen geschweige denn mit ihr üben können, und traf mich mit Mara im Waisenhaus, wo Fenja auch freudig empfangen wurde.

Miss Peschelei war offensichtlich auch mit Herr Hafner (dem alten Wilbur) bekannt, schätzte ihn aber als guten und freundlichen Menschen ein. Entweder ist er sehr geschickt seinen Ruf als braver Mann zu halten oder er ist nicht nach wem wir suchen. Außerdem konnte sie uns sagen, dass ihm die Felder um Felsbuchten gehören und dass er einen Sohn namens Vitus hat. Vielleicht ist er es ja, der in die zwielichtigeren Dinge verstrickt ist.

In der Nacht hatte Mara wieder ihre Alpträume (siehe amulett-aus-der-feenwelt 3)

Bombur hatte sich im Verlauf des Tages nicht wieder blicken lassen, wie schon häufiger die Tage. Er hatte ja aber auch schon anklingen lassen, dass er uns bald verlassen wolle und so brachen wir am nächsten Morgen zu zweit nach Felsbuchten auf, nachdem ich mich noch bei Mirika für ein paar Tage abgemeldet hatte. Es war hübsches Wetter und wir kamen gut auf dem Waldweg voran, der Weg war denkbar simpel „immer den Waldweg lang“. Mara bemerkte etwas im Wald, das sich nach einiger Zeit und einer rasanten Verfolgungsjagd als Carlomel herausstellte. Dieser elende Kerl hatte uns wieder bespitzelt. Er schien wohl Mara verzaubert zu haben, denn ihr Sinneswandel zu Carlomels bester Freundin kam ziemlich spontan und unerwartet. Mir gelang es Carlomel mit einem stumpfen Schlag schlafen zu schicken und Mara zu fesseln. Anschließend redete ich auf Mara ein und versuchte sie wieder zur Besinnung zu bringen.

Einige Zeit und ein paar Ohrfeigen später hatte sie wieder einen klaren Verstand und Carlomel war ebenfalls wieder wach. Er wirkte trotz seiner Lage sehr gefasst und als wir versuchten Antworten aus ihm zu bekommen. Mara meinte sie könne ihn durch irgendetwas, das für mich nach einer Art magischen Folter klang, dazu zwingen zu reden. Dieses Vorgehen lehnte ich jedoch ab, was sie zu meiner Beruhigung

klaglos hinnahm. Während des weiteren Gesprächs verriet er, dass ihn ein Versprechen binde und wir von ihm nichts erfahren würden. Wir hakten weiter nach. Nach und nach bekamen wir aus ihm heraus, dass er und sein Vater von irgendwelchen Menschen misshandelt wurden und sein Vater scheinbar dabei auch getötet wurde. Der Vater vom jetzigen Schlehwein, Albin, ihm damals geholfen hätte und Carlomel ihm ein Versprechen über lebenslange Loyalität der Familie gegenüber gegeben hatte. Leider sei der jüngere Schlehwein, moralisch ganz anders als sein Vater und so quäle er sich mit einem Versprechen, das sich gegen ihn gewandt hat. Eine wirklich traurige Geschichte. Ich werde im Praisos-Tempel nachfragen, ob es eine Möglichkeit gibt dieses Versprechen zu lockern oder vielleicht ganz zu lösen. Außerdem sah man in der Vision, die er uns zu teil werden ließ noch wie er zwei am Boden liegende Menschen entkleidete und das Pflanzen von Rosensträuchern in aufgewühlter Erde. Carlomel war während unserer Unterhaltung scheinbar erblindet, vielleicht war das schon eine negative Auswirkung des Elfen-Versprechens, das ihn auf magische Weise bestrafte, weil er uns diese Dinge verriet? Wir brachten den armen Kerl auf den Waldweg zurück, von dem aus er meinte, selbst nach Hause zu finden. Vielleicht würde er so Schlehwein weniger nützlich sein und so zumindest teilweise von seinen unmoralischen Aufgaben entbunden.

Mara Peresen — 2019-07-05

Wir erreichen Felsbuchten.

Als wir einen Mann ansprechen, Wilbur, wendet dieser sich ab. Eine Frau, die sich als Danja Harfner vorstellt, geht auf uns zu und fragt uns nach unserem Begehrt. Sie ist die Frau von Vitus Harfner. Dieser reagiert sehr offensichtlich auf Arjenas Namen, aber mir ist nicht ersichtlich, in welche Richtung diese Reaktion geht.

Er bringt uns schließlich persönlich zu seinem Vater.

Dieser lebt in einem opulenten Haus, das mit Stützpfählern in den Fluss gebaut wurde. Es hat drei Stockwerke, ist an einen Stall und eine Koppel angeschlossen und wirkt riesig.

Dank der Schneeschmelze befindet sich die Treppe nach oben selbst knietief im Wasser.

Vor der Eingangstür steht eine Wache, die ihren Job gut macht. Ordentlich gekleidet, ruhig, aber bestimmt steht er da. Menlo ist sein Name, wie wir von Vitus erfahren. Ich muss meine Axt schweren Herzens vor der Türe lassen, aber ich werfe Menlo noch einen drohenden Blick zu, sollte er sie auch nur anfassen.

Innerhalb des Hauses werden wir in einen großen Raum geführt, in die schließlich auch Wilbur kam

Wilbur ist eine imposante Erscheinung – trotz des erhöhten Alters geht er aufrecht in seiner roten Robe. Eine Brosche zierte seine Brust: ein Greif auf rotem Turm. Ganz offenbar das Wappen von Gratenfels.

Was uns dann doch überrascht hat, war Wilburs Frage, ob Arjena gekommen sei, um ihn zu töten. Nachdem wir unsere Überraschung überwunden und die Frage verneint hatten, berichtete sie, was sie herführte und Wilbur schien sich offensichtlich über die Zufälle zu amüsieren.

Mit einem Blick in seine Gedanken konnte ich erkennen, wie Elbrecht, gut in Form, drahtig, mit Dolch an seiner Seite in Stoff- und Lederkleidung damals aussah. Dann sah ich ihn erneut mit einem alten Zwerg, offenbar Schwarzfaust. Man sieht Vitus gehen, der Blick schweift über Felder, man sieht Danja.

Noch kann ich nicht viel mit der Information anfangen, doch das sollte sich bald ändern, als Wilbur uns auf die Terrasse bittet.

Glücklicherweise ist meine Axt noch da und ich bin zufrieden. Wir setzen uns an einen Tisch und Wilbur erzählt von damals.

Schwarzfaust hatte offenbar Langeweile in seinem Leben gehabt und gab seinen Posten als Angrosch-Hochgeweihter von Gratenfels ab, suchte Abenteuer und landete im Gasthaus zum Schwarzen Keiler. Dort hat er sich ordentlich dem Bier hingegeben, bis er schließlich keines mehr bekam. Gefrustet beschloss er, sich in den Keller zu schleichen und sich selbst zu bedienen. Angrosch leitete ihn allerdings vom Bier weg zu einer Mauer, die er kurzerhand aufhebelte und zu graben begann. Dort stieß er direkt auf eine Mine – Überreste der alten Zwergenfestung Ambrosim, wie wir selbst vor kurzem erst eine entdeckten.

Währenddessen war Graf Baldur Greifax mit Soldaten unterwegs, um Gerüchten aus dem Osten nachzugehen. Dabei ging es um bössartige Magie.

Als er schließlich zurück kommt, freut er sich sehr über den Minenfund. Nun war genug Gold da, um Gratenfels zu dem zu machen, wie wir es heute kennen. Die Minenarbeiter standen unter Aufsicht von Schwarzfaust, der sich seiner neuen Aufgabe erfreute.

Der Graf war jedoch seit der Rückkehr von seiner Expedition irgendwie anders. Seine Gestik und Mimik hatte sich verändert, Gratenfels wurde zu einer Festung ausgebaut, wofür unverhältnismäßig viel von dem Minengold drauf ging. Er stellte ein Söldnerheer auf, die Minenarbeiten wurden nun auch mit Goblins und Orks fortgeführt und jeder, der unbequeme Fragen stellte landete ebenfalls in den Minen.

Schwarzfaust war davon nicht begeistert und als er seinem Missmut Ausdruck verlieh, landete er selbst ebenfalls als Sklave in den Minen. Auch Elbrecht, Alonso Fernandez, der Vater von Arjena wurden wegen Ärger in der Stadt in die Minen gesteckt. Die drei mobilisierten letzten Endes andere Gefangene, sie töteten eine Menge Orks und Goblins und flohen nach Koschim.

Elbrecht, der den Graf ursprünglich kannte wusste mehr über das veränderte Verhalten zu sagen.

Auf der Expedition ging der Graf für einen Tag im dichten Wald zwischen Dunkelhain und Passweiser verloren und war von seinen Soldaten getrennt. Angeblich habe er sich nur verlaufen, als er wieder zu den anderen fand. Doch er verhielt sich anders. Sie reisten sofort nach Koschim ab. Die Vermutung lag nahe, dass an diesem Tag irgendetwas passiert ist. Vielleicht wurde er verhext?

Zu dieser Zeit ist auch der Schild von Mirjam entstanden. Die drei, also Schwarzfaust, Elbrecht und Alonso verschwanden in den Süden, von wo aus sie mit Achaz wiederkamen. Es gab einen Aufstand gegen Baldur. Das Heer minimierte sich, weil es nicht bezahlt wurde, der andere Teil desertierte. Wilburs Frau floh auf sein Anraten und starb in Honingen.

Es kam fast zum Bürgerkrieg. Schließlich erfuhren wir auch von der wahren Herkunft von Wilbur: er war der Sohn von Baldur Greifax – also der legitime Graf von Gratenfels! Das war mal eine Neuigkeit. Allerdings wollte er damit nichts zu tun haben, da er nicht nur um sein eigenes Leben fürchtete, sondern auch das seiner Familie.

Die Geschichte endete damit, dass Kaiser Reto mit einem Bataillon auftauchte und den bisherigen Stadtverweser Alrik Custodias als Graf von Gratenfels einsetzte. Damit wurde Custodias geadelt, ähnlich wie Arjenas Vater, der sich in den Süden abgesetzt hatte. Baldur wiederum wurde nackt, verschrammt und sehr tot im Wald aufgefunden.

Wilburs Verknüpfung mit der ganzen Sache: er war da, als alles passierte, doch er grollt niemanden. Seine Familie und er pflegen mehr Kontakt zu den Zwergen als zu den Menschen (Koschim, Twergentrutz und Angbar sind Haupthandelsziele). Er verkauft Sachen an die Stadt, hauptsächlich Pastinaken und Erze durch die Zwerge sowie einfaches Handwerkszeug. Als seinen Geschäftspartner nennt er Herrn Flößler, er kann sich allerdings nicht erklären, wieso dieser so günstig sein soll. Zwerge werden garstig, wenn das Geschäft schlecht läuft. Er selbst hat keinen Kontakt zu Flößler direkt. Es kommen immer zwei Burschen, die die Waren liefern. Ansonsten hält er Kontakt zu Mutolosch, Urjelke und Mi, der als Laufbursche seines Sohnes Vitus fungiert.

Nach diesem Brocken an Informationen machen wir uns schließlich auf ins Gasthaus. Auf dem Weg dahin kommen wir an einer großen Statue in der Mitte des Dorfplatzes vorbei, die Baldur Greifax zeigt.

Das Gasthaus selbst bestand aus einem windschiefen Haus, dessen Schornstein in Wellen aufgebaut war. Es hatte den klangvollen Namen „Landunter“. Gespräche und warmes Licht drang nach draußen, was uns wie eine Einladung vorkam. Als wir den Raum betraten, verstummten kurz die Gespräche, und wir fragten Grimmo Bernsen, den Wirt nach einem Schlafplatz. Arjena bekam das Schlafzimmer und ich begnügte mich mit dem Boden. Mit einem Pastinakeneintopf und Bachforelle im Bauch legten wir uns schlafen. Der nächste Tag begann, wie er aufgehört hatte: mit Essen. Maisbrot, Bohnen, Pastinaken, Zwiebeln und Lauch waren Hauptbestandteile unseres Frühstücks und wir ließen es uns gut schmecken.

Auf dem Weg zurück nach Gratenfels ließen wir uns noch ein paar Gedanken durch den Kopf gehen, fragten noch ein wenig nach und bekamen weitere Informationen zusammen.

Die Zwerge aus Twergentrutz waren die Verbindung nach Koschim – das wiederum wurde gemeinschaftlich verwaltet durch das Bergkönigreich und der Grafschaft, was es so kein zweites Mal gab.

Die beiden Burschen von Flößer, die die Waren holten, waren Josold und Reinald, also die Leute, mit denen auch Bombur mehr als genug zusammenhing. Diese schafften die Waren meist noch in der Nacht nach Gratenfels.

In Gratenfels angekommen, wollte Arjena schließlich endlich in den Praiostempel gehen, was sie bereits eine Weile vor sich herschob. Ich bevorzugte es, mich derweil in Ankas Laden herumzutreiben, bis Arjena wieder aus dem Haus des Sonnengottes herauskam.

In Ankas Laden war allerdings nur ihre Enkelin, Anka selbst sei über Nacht weg.

Was Arjena derweil im Praiostempel erlebte:

Die Hochgeweihte Ylena Lichterfeld hält den Gottesdienst ab. Danach wendet sich Arjena ihr für ein Gespräch zu. Sie erzählt von Calomel und Schwehwein, fragt vorsichtig nach der Wirksamkeit des Eides und infolgedessen bittet Ylena sie, Klage gegen Calomel und Schlehwein einzureichen. Wir bringen schließlich alle Dokumente zum Tempel, nachdem wir Kopien angefertigt haben. Schließlich kommen 8 Bannstrahler und ein Anführer der Bannstrahler, die uns einen ordentlichen Schrecken einjagen.

Auf dem Weg zurück zum Gasthaus spüre ich einen Schauer über meinen Rücken laufen und ein Jucken, als

würde mir etwas im Nacken sitzen. Ich spüre etwas magisches, doch ehe ich es erkennen kann, werfe ich mich schützend auf Arjena, bevor es sie anfallen kann.

Etwas kaltes, dunkles und schattenhaftes landet auf meinem Rücken. Ein schwarzer Rabe aus Schatten bringt eine kurze, prägnante Botschaft: Gefahr, Gefängnis, Tod!

Wir warten nicht ab. Wir gehen sofort zum Waisenhaus, wo ich Urjelke davor warne und sie bitte, gut aufzupassen. So viele Bannstrahler auf einmal in der Stadt bedeutete nichts gutes – schon gar nicht für Hexen.

Anschließend packen wir in aller Eile unsere Sachen und flüchten aus der Stadt – direkt über das Südtor. Dort helfen uns die Zwerge, die Arjena wiedererkennen und spontan eine Andacht an ihre Toten halten, die in der Orkschlacht, an der Arjena maßgeblich beteiligt war, gedenken. Mit einem Heidenlärm (Äxte werden auf Schilde geschlagen) beschäftigen sie sich intensiv ihren gefallenen Brüdern und „vergessen“ einfach, auf uns zu achten. Wir nutzen die Gunst der Stunde und fliehen über die Mauer.

Unser Ziel ist klar: wir flüchten in den Wald und da Arjena die Vermutung hat, dass der Vogel von Domaris kommt, werden wir genau dorthin flüchten. Wir schlagen uns mühsam durch den Wald – meine Kenntnisse in der Wildnis, die ich mir die letzten Monate angeeignet habe, helfen natürlich, aber dennoch kommen wir mehr schlecht als recht voran. Einmal wurden wir fast von den Praioten, die uns die ganze Zeit dicht auf den Fersen hingen, geschnappt, doch mit einem kleinen Trick konnte ich sie gegen imaginäre Bären ins Feld schicken, was sie eine Weile abgelenkt hat. Es reichte, um weiter zu fliehen. Wir wechseln die Waldseite über die Straße, wo wir besser voran kommen, da es hier felsiger ist.

Hunger, Kälte und unglaubliche Erschöpfung zwingt uns schließlich in die Knie. Mehr tot als lebendig kommt eine helfende Hand, mit der wir nicht gerechnet haben: Calomel. Der Halbelf ist unser Retter in der Not, der uns mit Decken, Essen und Informationen versorgt.

Er beruhigt uns insofern, dass die Praioten unsere Fährte verloren zu haben scheinen und erzählt uns, was währenddessen passiert ist. Mit der gleichen Methode, mit der er uns schonmal an seinen Erinnerungen hat teilhaben lassen, zeigt er uns die Verhandlung.

Es wird ein Wahrheitszauber angewendet, nach dem nach hitziger Diskussion und Calomels Falschaussagen eine Prüfung nötig schien. Schlehwein gesteht schließlich alles. Calomel dient nun Frau Schlehwein, die sichtlich froh über die Wendung war.

Schließlich verließ uns Calomel wieder und wünschte uns viel Erfolg.

Gestärkt und endlich wieder bei Kräften zogen wir weiter. Bis wir erneut aufgegebelt wurden. Dieses Mal jedoch von einer jungen Waldläuferin, über die wir bald mehr erfahren sollten.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-08-17

Aber Mirjam braucht doch zu ihrem 2-Hand Hammer gar kein Schild! Und wer ist diese Mirjam?

Yulivee — 2019-08-17

Ergänzung der Raben-Nachricht: Kommt auf direktem Weg zu mir, meidet die Kirche und die Straße

Arjena Desidera Fernandez — 2019-08-18

In der Nacht des 21. Phex auf unser Flucht wurde ich von Mara geweckt. Zu meiner Überraschung stand dort jedoch eine weitere Gestalt am Feuer. Mara schien vorsichtig aber nicht panisch und ich erkundigte mich erst mal nach der Situation und nehme unseren nächtlichen Besucher in Augenschein. Sie sieht wie eine Waldläuferin aus, ist wohl aber eine Akademiemagierin aus Donnerbach mit Namen Zoe Winterkalt. Sie gab an von Magistra Domaris geschickt worden zu sein uns abzuholen und suchte zu unserer Verwunderung nicht nur nach mir sondern auch nach Lorion und Rubina, die zumindest zum Teil bekannter weise nicht mehr mit uns reisten. Da wir ohnehin Domaris, wie in ihrer Nachricht gewünscht, aufsuchen wollten (nach so vielen Tagen in der Wildnis hätte ohnehin kein Weg an einem anständigen Bett vorbei geführt) und das scheinbar auch Zoes Ziel war uns einzusammeln und dort hin zu bringen, schien sie erst mal keine großartige Bedrohung, solange sie uns nicht wieder verließ. Unser Ziel sei noch eine Tagesreise weg meinte sie. Mara und ich wachten abwechselnd und behielten Zoe gut im Auge. Wache halten war schon lange nicht mehr so schwergefallen und es erforderte einigen Erfindungsreichtum, um wach zu bleiben. Am nächsten Morgen brachen wir auf Zoe und Mara suchten gemeinsam den Weg, waren sich aber nicht immer einig, aber immerhin schien sie uns nicht absichtlich in die Irre zu führen.

Am späten Nachmittag kamen wir an einer Lichtung mit vielen kleinen Setzlingen und irgendwas schien die anderen beiden zu irritieren. Wir gingen weiter über die Lichtung und plötzlich bewegte sich ein Baum auf uns zu. Mara und ich machten uns sofort kampfbereit und kurz darauf war das Ungetüm auch schon über uns. Zoe bemerkte, dass es ein Waldschrat sei und wir ruhig bleiben und unsere Waffen wegstecken sollten. Ganz geheuer war uns nicht, wir ließen aber immerhin Axt und Schild sinken. Plötzlich überbrückte der Waldschrat mit nur wenigen Schritten die Distanz und Mara sprang vor mich. Er hatte die ganze Zeit über Mara mit den Augen seines Wurzelgesichts fixiert und möglicherweise

sie als die weniger gut geschützte ausgemacht. Energisch schob ich mich mit dem Schild vor sie. Bereits ich würde Probleme haben dieses riesige Ding mit dem Schild zu parieren (ganz ähnlich wie den Golem) aber ich hatte zumindest eine Chance. Mit tiefer Stimme begann der Waldschrat auf recht verschwurbelte Weise etwas zu erzählen, das nach etwas Interpretation auf „Wir mögen keine Zwerge weil sie uns weh tun“ zusammenfassen lässt. Das Ding schien wohl zu denken wir seien Zwerge, immerhin trug Mara eine Axt und mein Schild war immerhin auf von einem Zwergen geschmiedet. Für einen knapp fünf Schritt hohen Baum möchte zwischen einem Menschen und einem Zwerg nicht viel Unterschied sein. Um seinen Verdacht zu entkräftigen entledigte sich Mara ihrer Fellkleidung und Waffe und forderte den Baum auf noch einmal gut hinzusehen. Als er sie mit seinen Astarmen hochhob machte ich mich bereit sie notfalls freizukämpfen aber nach einer Weise setzte er sie scheinbar zufrieden wieder ab und ließ uns unserer Wege ziehen.

Ich ging Fenja suchen, die sich wohl beim für den Kampf bereit machen losgerissen hatte und anschließend gingen wir im großen Bogen um die Lichtung herum und stießen auf das Ostufer des Sees wo es auch recht sumpfig war. Wir gingen zum nördlichen Seeufer, wo Zoe ein Boot liegen gelassen hatte und setzen auf die Insel über.

Auf dem Weg zu Domaris Turm gab es immer wieder Säulen aus aufeinandergestapelten Steinen bei der wir vermuteten, dass es irgendeine magische Bewandnis habe. Der Turmkeller war auf merkwürdige Weise repariert worden. Es sah aus als ob der Stein des Bodens die Öffnung zugewachsen habe. Wir gingen hinein und wurden freudig von Marlina empfangen, die uns schon erwartet hatte. Domaris erklärte uns sie würde am nächsten Morgen mit uns reden, wenn wir wieder halbwegs aufnahmefähig wären und so wurden wir dank Marlinas Hilfe zu satten sauberen ausgeruhten Menschen.

Domaris führte am nächsten Tag(23. Phex) aus, dass unsere gesamte Reisegruppe, die damals zu Algortons Feste aufgebrochen war Rubina(Hexe), Lorion(Elf), Boron-Geweihter (wir haben alle seinen Namen vergessen oder er hat ihn uns nie gesagt. Wie typisch... in Zukunft nur noch „der Boroni“), Saphira (Rubinas Katze), Fenja (mein Hund) und ich von Reich, den Gilden und der Kirche gesucht würden. Wir sollen in Kammhütten gesehen worden sein, wie wir Leichen aus den Friedhofgräbern erhoben haben sollen, welche anschließend der Bevölkerung in Kammhütten und Passweiser Ärger bereitet haben.

Kirche: Legt das wiedererwecken der Leichen dem Boroni zur Last

Gilde: Weil eine wilde Magierin (Hexe) in den Vorfall verstrickt ist. Vorwurf etwas mit Dämonen getan zu haben.

Reich: Die sind für alle zuständig, für die es keine explizite Zuständigkeit gibt -> Lorion und ich

Der Boroni und der Swafgard (ein späterer Reisegefährte, der mit Lorion und mir unterwegs war), der mit diesem unterwegs war wurden in Angbar in Gewahrsam genommen.

Ich war zwar schon mal in den beiden Dörfern auf der Durchreise nach Gratenfels, aber noch nie mit meinen erst in Gratenfels gefundenen Gefährten. Daher will uns wohl jemand etwas anhängen. Auf die Frage wer es sein könnte und welche Motive es geben könnte war ich eher unsicher. Man beschuldigt ja nicht jeden Tag einen Magier, der seit ca 600 Jahren tot ist und den man möglicherweise aus der Feenwelt geholt hat und der dann nachdem wir die dort ansässige Chimären erschaffende Hexe losgeworden sind(nicht ganz beabsichtigt ist sie den felsigen Steilhang der Burg heruntergefallen weil sie sich nicht mehr auf dem Besen halten konnte), sich dort eingeknistet hat. Ich erzählte ihr auch von der Waffe, die angeblich von den vereinten Zwergen und Koschern gegen Algorton damals eingesetzt worden war und die unser Geweihter Bombur in göttlichem (sagte er zumindest so) Auftrag gesucht hatte weil sie wieder benötigt würde. Domaris wies mich darauf hin, dass alles keine stichhaltigen Beweise seien aber zumindest meinte sie das es nach Rohals Theorien nicht völlig ausgeschlossen sei, dass die Zeit in der Feenwelt anders vergeht. Domaris erklärte uns weiterhin, dass wir den großen Leuchtestein, der auf mich reagiert vorerst bei ihr lassen sollen, da er eine Fährte für die Bannstrahler hinterlässt. Sie ist sich sicher, dass das für sie zu keinen Problemen führt.

Ich müsste zwar eigentlich meinen ehemaligen Kameraden zu Hilfe eilen jedoch würde das nur dafür sorgen, dass auch ich gefangengenommen werde und ihnen kein Stück nutzen. Daher muss ich erst denjenigen finden, der uns das alles anhängt, um hoffentlich rechtzeitig noch alle vor einem Prozess und dessen Folgen zu bewahren. In die alte Festung zu gehen ist zwar sehr riskant aber der einzige Weg aktuell erkenntliche Weg, der mir bleibt. Ich formulierte meine Ziele extra so, dass sich Mara nicht verpflichtet fühlen muss mir zu helfen, sie sucht schließlich keiner und eine Rückkehr ist ungewiss, jedoch äußert sie sofort, dass sie mitkommen wird. Auf der einen Seite stimmt ihre Loyalität mich glücklich, aber es grämt mich auch, dass ich sie in solche Gefahr bringen muss.

Lauf klopfend und rufend macht sich unten ein unerwarteter Gast mit Frans Stimme bemerkbar. Es sei etwas Wichtiges, nicht das was sie denke und er ließe

sich auf keinen Fall abwimmeln (der genaue Wortlaut war irgendwie ungeschickter und erinnerte ironischer Weise an einen Mann, der unter dem Balkon seiner Liebsten steht und ihre Gunst erfleht. Ähnlich so mancher Ballade aus meiner Heimat). Domaris wirkt davon ein etwas aus der Fassung. Kurz darauf stand er im Raum(er ist mittlerweile um eine Narbe im Gesicht reicher und ein Ohr ärmer) und erzählte, dass seine Leute eine kleine Schar Goblins gefunden und aus ihnen herausgequetscht hätten, dass im Norden es eine ganze Höhle von ihnen gibt und dass sie ihre Schamanin aus dem Osten hier her geführt hatte weil der Prophet Mailam Rekdai (oder so was in der Art) sie gerufen hat. Auf dem Weg hätten sie dann Algorton getroffen, der sich ihnen als neuer Herr angeschlossen habe. Dieser Algorton sei aber ein Ork und er und die Schamanin können wohl auch irgendwie zaubern und daher brauche er irgendeine Form von magischem Schutz.

Vielleicht lässt sich durch die Goblins mehr über die Feste und die Zusammenhänge zwischen den Algortons herausfinden. Schließlich ist gute Vorbereitung notwendig wenn man Gegen einen Gegner antreten will, dessen Fähigkeiten einem unbekannt sind und der sich auch noch in einer wohl befestigten Behausung niedergelassen hat. Sogar Zoe stimmt auf Maras Frage hin zu sich der Truppe zum erkunden der Goblinhöhlen anzuschließen und Fran bestätigt, dass er ebenfalls dabei ist. Die anderen, die mitkommen sind Dwarusch, T...(irgendwas) und Silli. Wir treffen uns bei der Flussmündung. Die Frage was Kristallomantie ist (Algorton ist laut Geschichtsschreibung ein Kristallomant, daher die Frage) lässt meinen Kopf vor unklaren Begrifflichkeiten und Beispiele rauchen. Die beiden Magisch begabten sind interessiert aber auch teils verwirrt.

Zoe Winterkalt — 2019-09-06

23. Phex 1021 BF

Ich hatte mich entschlossen den beiden und dem Hauptmann der örtlichen Wache Fran bei der Suche nach den Goblins und dem Ork behilflich zu sein. Mara, Arjena und ich hatten am frühen Morgen auf die andere Seite des Flusses übergesetzt. Das Wetter dieses Tages war von Schneeregen und Windstößen gezeichnet, sodass sich Mara dazu entschloss, im nahegelegenen Nadelwald einen Unterschlupf zu bauen, der uns aber auch nur mehr schlecht als Recht vor der Kälte der Umgebung schützte.

Da Arjena von verschiedenen Kreisen aktiv gesucht wird, gaben wir unser Lager allerdings relativ schnell wieder auf und bewegten uns tiefer in den Wald hinein. Mara nutzte die Wanderung, um unsere Vorräte (Malina hatte uns schon große Mengen an Brot und Kuchen mitgegeben) um Pilze zu erweitern. Des Abends begaben wir uns aber wieder in Richtung unseres

Unterschlupfs und begaben uns, aufgrund der Tatsache, dass eine Person Wache halten musste, abwechselnd zu Bette.

24. Phex 1021 BF

Wir begannen den sonnigen Tag mit einem Frühstück und brachen daraufhin auf, um Fran an dem ausgemachten Ort zu treffen. Fran erschien gerüstet, mit Kurzschwert, und mit ein paar kräftigen Gestalten, die er uns auch zugleich vorstellte:

- Sigiswild (auch Siggie genannt), ein ordentlicher Kerl mit Kurzschwert und Lederwams.
- Dwarusch, ein Zwerg mit einer Axt und einem dicken Kettenhemd
- Tabuk, ein Zwerg mit einer Armbrust und einem leichteren Kettenhemd

Nach der kleinen Vorstellung fiel uns mit einem Blick auf den See auf, dass Domaris mit unserem(!?) Boot über den See rudert. Als sie dann endlich bei uns angekommen war, begann Fran auch gleich Domaris um Begleitung oder wenigstens um einen Gegenstand zum Schutz vor Magie zu bitten. Sie schien sich über Frans mangelndes Wissen zu amüsieren und gab ihm aber daraufhin ein kleines Fläschchen mit einer Flüssigkeit. Domaris erläuterte, dass wir die Flüssigkeit auf den Boden schmeißen sollten, falls wir in einen Kampf mit einem Magier verwickelt werden, da es die Kontrolle beim Wirken stören würde. Sie gab uns zusätzlich den Auftrag, von unserer Unternehmung noch etwas Rotwildhorn und Spinnendorn mitzubringen und erwähnte, dass sie schon etwas über den Stein (den Mara und Arjena mitgeschleppt, aber dann bei Domaris im Turm zurückgelassen hatten) herausgefunden hätte, sie es uns aber erst nach unserem Unterfangen erzählen möchte. Auf meine Frage, ob und wie sie uns über Gefahren bei ihrem Turm warnen könnte, sprach sie vom „Nuntiovolò“.

Wir verabschiedeten uns von Domaris und begannen unsere Reise mit einem langen Fußmarsch entlang des Baches. Während unseres Marsches tauschten Dwarusch und Mara ihre Äxte zur gegenseitigen Begutachtung und machten, wie ich später erfuhr, über Tabuk als Übersetzer ein Training für den Abend aus.

Gegen Abend trafen wir auf eine merkwürdige Lichtung. Eine kreisrunde Grube zierte die Mitte der Lichtung und auf der Wiese lagen lauter kopfgroße Findlinge. Die Fläche, an der die Lichtung an einen See grenzte, war relativ flach, sodass ich mir dort durchaus eine Anlegestelle vorstellen kann. Außerdem fühlte sich die Lichtung ungewöhnlich warm an. Auch Mara schien der Anblick dieser Lichtung nicht zu gefallen und wir entschieden wieder weiter in den Wald zu gehen und dort ein Lager aufzumachen.

Gesagt getan und wir begannen unser Abendessen zu verspeisen. Für Fenja gab es dank Dwarusch Haxe und wir drei aßen die mitgebrachten Brote. Währenddessen unterhielt sich Fran mit Ayena über die Umstände und Hintergründe der Verfolgung. Nach dem Essen begeben sich Dwarusch und Mara zu dem verabredeten Trainingskampf. Dwarusch beendet den Kampf mit einem unerwarteten Stoß seiner Axt in die Bauchgrube von Mara, allerdings auch mit einer kleinen Delle in der Schulterpartie seines Kettenhemdes. Mara hat allerdings alle Mühen, ihr Abendessen weiter in ihrem Magen zu behalten.

Nach diesem spektakulären Ereignis begaben sich die anderen in ihre Matten. Tarok und ich hielten für den ersten Teil der Nacht Wache. Der Schlaf von Mara schien allerdings von Träumen und oder ähnlichen geprägt zu sein, denn sie wälzte sich an ihrem Platz hin und her.

Mara träumte von einem Treffen mit einem Phantom. Sie kämpfte gegen es und konnte die Angriffe des Phantoms abwehren. So begann eine Unterhaltung zwischen den Beiden (siehe siehe mara-vs-amulett).

25. Phex 1021 BF

Bevor wir den nächsten sonnigen Tag mit einem Frühstück begannen, sprach Mara mit Arjena über die Träume der vorherigen Nacht.

Mara Peresen — 2019-10-11

25. Phex 1021 BF

Wir gehen gen Westen, weg vom Bach. Der Wald wird dichter und während sich mein Kopf immer wieder in alle Richtungen dreht, habe ich doch das Gefühl, vor lauter Bäumen den Wald nicht zu sehen. Immer wieder beschleicht mich der Gedanke, dass hier vielleicht auch einer dieser Baumriesen sein könnte. Da der, den wir getroffen haben, gar nicht gut auf das kleine Volk zu sprechen ist, mache ich mir durchaus Gedanken darüber, wie wir uns erklären sollen, sollten wir auf einen treffen.

Je weiter wir vordringen, umso dichter wird nicht nur der Wald, sondern auch das Unterholz, was insbesondere Dwarusch gar nicht gefällt. Er macht seinem Zorn immer wieder Luft, indem er eine Schneise der Verwüstung hinter sich hinterlässt. Immer wieder ballen sich seine kleinen, wulstigen Fäuste vor Wut, wenn ein Ast sich wagt, ihm in den Weg zu wachsen. Seine Stiefel hinterlassen tiefe Furchen auf dem Waldboden und sein Kettenhemd ist durchsetzt von Grünzeug, das nicht schnell genug ausweichen konnte. Würde es Waldzwerge geben, müssten sie wohl genauso aussehen, nur mit weniger Grimm und Missmut im Gesicht.

Schließlich beschließen wir, uns zur Orientierung auf einen der Bäume zu begeben, um uns einen Überblick zu verschaffen. Dwarusch war es, der als Erstes

mehrmals (erfolglos) versuchte, einen Baum zu erklimmen, was ich, mit Verlaub eher als Baummisshandlung beschreiben würde. Er versuchte, sich selbst mit Gewalt an der schlanken Gestalt eines Stammes hochzuwuchten, während er ihn nahezu schälte. Seine Panzerung und das Kettenhemd gruben sich tief in die weiche Rinde und er hinterließ tiefe Furchen, ehe er schließlich aufgab. Auch Mirjam versuchte es vergeblich.

Kopfschüttelnd dachte ich mir, dass es ja nicht so schwer sein kann und versuchte es ebenso. Zu meiner Überraschung war ich etwas außer Übung, wie ich feststellen musste. Nur dank eines gut gezielten Bolzen von Dwarusch zum Dank schaffte ich es nach oben, da mir an einem gewissen Punkt ein letzter Haltegriff fehlte.

Von oben konnte ich schließlich eine grobe Orientierung gewinnen. Wir waren ein wenig abgedriftet und ich korrigierte unseren Kurs minimal.

Auf dem Weg nach unten fiel mir noch etwas anderes in den Blick: Spuren.

Kleine, schwere keilförmige Spuren wie von einer Wildsau sowie menschenähnliche, lederbeschuhete Abdrücke zogen eine Spur durch den Wald. Der Schrittabstand war etwas kürzer als bei einem Menschen, was auf kürzere Beine hinwies. Womöglich hatten wir unsere Goblins gefunden?

Die Spuren zogen in die entgegengesetzte Richtung, in die wir mussten und wir entschieden per Abstimmung, was wir tun sollten.

Fünf waren dafür, den Spuren zu folgen, zwei dagegen. Demnach war es beschlossene Sache und wir verfolgten die Spuren, die keine zwei Tage alt sein konnten. Schließlich trafen wir auf eine kleine Lagerstätte, dessen Kohlen noch warm waren.

Ich schärfte meine Sinne, horchte in die Wildnis und lief ein wenig voraus. Ein starker Tiergeruch kam mir entgegen, das Plätschern des Baches drang an mein Ohr und dann... später, als ich weitergelaufen war, roch ich noch etwas, das mir auf den ersten Riecher gar nicht ungewöhnlich vorkam, mich aber, sobald es stärker wurde, alarmierte: Brandgeruch.

Die Anderen holend berichtete ich von meinen Ereignissen und wir gingen gemeinsam weiter. Wir trugen auf eine Lichtung, die von Brandspuren gezeichnet war. Es sah aus, als hätte jemand einen Feuerstrahl über die Lichtung gejagt. In der Mitte lag ein undefinierter Haufen von Knochen und blutigen Überresten, die sich als halber Goblin entpuppte. Die Zwerge waren sich schon beim Betreten der Lichtung sicher, dass es sich um einen Baumdrachen handeln

musste, der hier am Werk war. Ich hatte noch nie einen (oder dessen Wirken) gesehen, noch wusste ich wie er roch (daran wollten die Zwerge ihn erkannt haben), also mussten wir ihrem Urteil vertrauen und schauten uns mit erhöhter Vorsicht um. Wahrscheinlich würde der Drache die Sau oder weitere Goblins jagen, war die Vermutung.

Da wir von mindestens zwei Goblins ausgingen, machten wir uns ebenfalls auf die Suche nach verbliebenen Opfern.

Wir schlugen uns durch den Wald, folgten diversen Fahrten, immer auf der Hut. Schließlich kesselten wir einen der Grünhäute am Fuße eines großen Baumes ein. Er war verletzt und ängstlich, doch wir konnten zumindest ein paar Antworten aus ihm herausbekommen.

Das Wesen konnte uns bestätigen, dass sie aus dem Osten kamen und eine Entität namens Mailam Rekdai ihr Gott ist. Algorton sei dessen Priester oder Prophet.

Er bot uns einen Tauschhandel gegen sein Leben an: seine Beute. Es handelte sich um ein mageres, abgerissenes Karnickel, das er sich über die Schulter geworfen hatte, doch wir machten ihm einen Gegenvorschlag. Er dürfe seine Beute behalten UND sein Leben, wenn er uns dafür zu Algorton führt. Er lehnte ab.

Zoe nutzte die Gelegenheit, um einen Blick in den Goblirkopf zu werfen und konnte einige Informationen daraus hervorziehen, nachdem wir ihm gezielt an bestimmte Dinge denken ließen.

So erfuhren wir, dass das Lager in einer Köhle war. Davor war eine große Wiesenfläche mit vereinzelt Bäumen, rechts ging es steil herunter. Dort war auch ein Weg, der zu einer Höhle oder Ähnlichem führte, wo ein großes, braunes Wesen herausgesprungen war. Vielleicht war es der Drache gewesen?

Außerdem erfuhren wir, dass es in der Höhle dunkel war, der Geruch von Schweinen, Schweiß und Rauch füllte ihn aus. Felle waren auf dem Boden ausgebreitet, am Eingang war ein Pferch mit ihren Reitschweinen. Die Goblins schliefen auf den Fellen und wärmten sich am Feuer, während Algorton als Einziger ein Ork war. Er war riesengroß, spärlich bekleidet und trug einen Bärenkopf auf der Schulter. Er war beeindruckend, ebenso sein riesiges Gehänge, das die Goblins schon fast zu verehren schienen. Algortons Gesicht war dünn behaart. Alles in Allem war er wesentlich imposanter und kräftiger als drei Goblins zusammen. Das lag mitunter auch an der Stahlwaffe, die er sein Eigen nannte. Es musste sich um ein Schwert oder einen Säbel handeln.

Wir erfuhren außerdem einige Goblinnamen: Grum, Borster, Kungar, Wutz.

In einem der Bäume vor der Höhle versteckten sich Wachen. Ansonsten konnten wir in der kurzen Zeit nicht viel herausfinden und Dwarusch beendete das Leben des Goblins.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-10-25

Nachdem wir jetzt etwas besser wussten was das Goblinlager war, das uns erwartete besprachen wir das weitere Vorgehen. Wir wollten versuchen uns vorsichtig dem Lager zu nähern ohne dass die Goblins es mitbekamen und sie in der Nacht überraschen. Es bestand von Anfang an die Gefahr, dass sie von unserer Anwesenheit Wind bekamen, bevor wir ihr Lager gefunden hatten aber das Risiko hatten wir so oder so. Wir gingen also noch ein Stück weiter nach Westen und schlugen noch im Wald an einem Bachlauf unser Lager auf. Mara übte erneut mit Dwarusch den Umgang mit ihrer Axt und zuerst sah es auch recht gut für sie aus, nach den ersten Erfolgen ließ jedoch ihre Konzentration nach und sie erhielt von Dwarusch eine deftige Abreibung.

Anschließend weihten wir Zoe in die bisherige Geschichte des Amuletts ein auch in der Hoffnung sie könne vielleicht noch etwas nützliches zur Lösung dieses Rätsels beitragen, dem sich Mara so verpflichtet fühlt. Zoe meinte es könne sich bei den recht schnell nachlassenden Schmerzen, die die Elfe Mara beibringt, um eine Form von Illusionsmagie handeln, was sich auch mit der Ausrichtung der Akademie, die uns Magister Balthusius genannt hatte decken würde. Dort sollen sogar angeblich Kobolde unterrichten, die ja ebenfalls Feenwesen sind und damit vermutlich auch Zugang zu jener Welt haben, in der ich das Amulett gefunden habe. Möglicherweise werden uns unsere Wege wohl gen Osten führen sobald ich mich wieder frei bewegen kann.

Die Nacht ging ruhig von statten und der nächste Morgen begrüßte uns regnerisch. Nach noch einiger Zeit Fußmarsch kamen wir an den Rand des Waldes und jenseits dessen lag ein Streifen offene Wiese bis die Hügelausläufer begannen. Nachdem wir wieder Spuren eines Wildschweins gefunden hatten folgten wir ihnen im Schutz des Waldes nach Norden und versuchten durch den Regenschleier Einzelheiten am Hang auszumachen. Wir fanden eine in den Stein gehauene Schräge, die man wohl mit einem kleinen Karren hätte passieren können. Für meinen Geschmack wirkte das wenig goblinisch, doch vielleicht hatten sie sich ja auch irgendwo eingenistet und die ursprünglichen Ansässigen vertrieben. Mara bot sich recht schnell dafür an die Situation auszukundschaften und verschwand in den Süden wo sie überwiegend geschützt vor Blicken die Ebene überqueren konnte. Fran, Sigg, Tabuk und ich

folgten ihr während Zoe und Dwarusch zurückblieben. Falls es brenzlig wurde wollten wir Mara zu Hilfe eilen und so beobachteten wir ihren schwierigen Aufstieg. Als wir von unserer Position aus einen Goblin-Späher im Baum entdeckten, in dessen Sichtbereich Mara nichtsahnend kommen würde machte ich mich auf den Weg zu den anderen beiden, um Bescheid zu sagen, dass wir wohl doch früher losschlagen müssten als erhofft.

Ein weiterer Goblin war inzwischen in Zoe und Dwaruschs Richtung unterwegs, der jedoch von beiden ausgeschaltet wurde. Bei den beiden angekommen erklärte ich, dass Mara vermutlich in Bedrängnis sei und wir eingreifen müssten. Mir wurde erst jetzt so richtig bewusst, dass von der Position der anderen aus zwar alles besser einzusehen war, jedoch ein Angriff außer vielleicht von Tabuk massiv nachteilig war. Daher eilten wir kurzer Hand zu dritt zur Rampe als ein wildes Gekrächzte ausbrach und es unruhig wurde.

Mara entledigt sich in der Zwischenzeit mit Hilfe ihrer Krähen des im Baum sitzenden Spähers.

Auf dem Weg die Rampe hoch kommt uns ein panisches Wildschwein entgegen, das von einer Krähe zugerichtet wurde, was aber kein gesteigertes Interesse an uns hat und am Oberen Rampenende zeigt sich kurz ein Goblin, der dann aber verschwindet. Kurz zögernd, ob etwas auf dem nicht einsehbaren Überhang auf uns lauern könnte, siegt auch hier wieder die Sorge um Mara und so stimme ich kurz mit den anderen beiden ab, dass wir schnell an dem Überhang vorbei nach oben laufen werden. Ich habe Dwaruschs Erwiderung zwar kaum verstanden schon stürmt er vor dem Zeichen die Rampe hinauf und wir folgen. Oben angekommen erstreckt sich eine kleine Hochwiese den Berg entlang und gegenüber ist ein Eingang in den Hügel. Mara steht unversehrt an die Wand des Berges gedrängt versteckt. Um nicht in direkter Sicht und Schusslinie zur Höhle zu stehen und um sich besprechen zu können eilten wir ebenfalls an die Bergwand nur um von Mara bedeuert zu bekommen, dass wir uns auf die andere Seite stellen sollen. Als sie vehementer gestikuliert kommen wir ihrer Aufforderung nach. Dwarusch will die Höhle stürmen, was ich ihm versuche auszureden. Weder sehen wir etwas noch sind wir vollzählig. Als ein unverständlicher Schwall roher Worte aus dem Inneren kommt redet Dwarusch von Herausforderung und wirkt als ob er jeden Wimpernschlag nach drinnen rennen würde. Da scheinbar sowohl Mara als auch Dwarusch darauf aus sind die Höhle jetzt anzugehen versuche ich den anderen zu signalisieren, herzukommen.

Nach einer von viel gegenseitigen Verständnisproblemen geprägten Diskussion mit Dwarusch schlägt dessen Tatendrang plötzlich ins Gegenteil um und er drängt uns zur Flucht vor großer Gefahr und weist uns an ihm zu

folgen als er wieder die Rampe hinunterläuft. Was bei den Niederhöhlen soll denn dieses Verhalten? Warum muss dieser Zwerg nur unsere einzige Möglichkeit sein mit dem Ork und den Goblins zu reden, der die Geduld eines durstigen Zechers hat und der diese scheinbar nicht früh genug wieder zu ihren Göttern schicken kann... In dieser reduzierten Zahl ist es aber auch nur noch riskant auf Verstärkung zu warten und so treten auch Mara Zoe und ich den Rückzug an. Auf der Rampe kommen uns Fran und die anderen entgegen, die natürlich ähnlich verwirrt sind wie wir. Tabuk übersetzt, dass Dwarusch nichts von meiner Handhabe der Situation hält. Wir vertagen eine ausführlichere Diskussion auf nach einem geordneten Rückzug und so schlagen wir tiefer im Wald wieder unser Lager auf.

Natürlich ist es nicht sinnvoll ohne Lichtquelle in die Höhlen zu gehen, wenn man nichts sieht, aber das hatte ich ja auch nicht vor! Und ja es ist kein Überraschungsangriff mehr, wenn man zu lange wartet aber das war ja auch eine Rettungsmission. Nur dass Mara diese überhaupt nicht gebraucht hatte... Der Überraschungsvorteil war dahin, jetzt konnten sie sich sogar vorbereiten und letztendlich war es mein Verschulden. Fran forderte, dass ich mich mit Dwarusch aussöhnte und auch wenn ich seine Argumente verstehen konnte, hatte ich dennoch das Gefühl, dass er es mir unnötig schwer gemacht hatte und dass er sich selbst als Anführer vorschlug passte auch zu gut. Ich war froh, als Zoe den Einwand brachte, es wäre nicht sinnvoll einen Kommandanten zu haben, den nur eine Person verstünde. Aber ja ... Fran hatte doch eigentlich das Kommando, schließlich hatten wir uns doch auch darauf verständigt. Und ich war ihm einfach dazwischengefahren... in problematischeren Situationen konnte so etwas Menschenleben kosten... Kaum ein Jahr aus Don Talfans Schule heraus und ich begehe solche gravierenden Fehler... eine Schande

Wir besprachen in großer Runde eine mögliche Strategie, mit der wir unseren Nachteil vielleicht doch noch etwas ausbügeln konnten. Wir wollten sie ausräuchern. Tabuk sollte Feuer machen, und Zoe, die wiederum von mir gedeckt wurde, sollte Feuerschutz geben.

Für genaueren Plan der Aufstellung siehe Planungsfoto (@Mara Peresen) :

Zoe Winterkalt — 2019-11-08

26. Phex 1021 BF

Es war feucht, windig und damit verdammt kühl. Nach unserem gescheiterten Angriff begannen wir in großer Runde eine Planung für einen weiteren Angriff auf die Höhle der Goblins. Inmitten der Planung verließen uns Mara und Arjena, um die Höhle zu erkunden. So warteten wir Verbliebenen auf die Ankunft der beiden,

die dann auch nach einiger Zeit, und im Falle von Mara ziemlich durchnässt, wieder zurückkamen.

Mara erzählte dann von ihren Entdeckungen: Sie habe viele Goblins entlang des Plateaus gesehen und am Ende dieser Ebene habe sie geführt durch ein merkwürdiges Klopfen einen Balkon gefunden. Ein Eingang führe zu diesem Balkon und auch Fenster, oder auch Schießscharten, seien in der Trennwand angebracht. Beim Lunzen durch den Eingang sei ihr eine Statue mit einem Hammer in der rechten und einer Flamme in der linken Hand aufgefallen. Die Art der Kreatur hätte sie nicht feststellen können, jedoch sei es weder Mensch noch Zwerg gewesen.

Daraufhin klärt Dwarusch, wie immer über Tabuk, uns über die Herkunft des „orkischen“ Heiligtums auf. Wir fassen einen Plan, der das Erklettern des Berghanges zum Ende des Plateaus beinhaltet. Da Mara ein wenig durchgefroren war, wärmte Siggi sie vorher nochmal auf Befehl von Fran auf. Der Aufstieg zehrte stark an meinen Kräften, aber mithilfe der anderen gelang auch mir der Aufstieg. Oben ankommen bemerkte die Vorhut bestehend aus Mara, Arjena, Fran und mir, dass dort zwei Goblins mit Spitzhacken am Arbeiten waren. Die beiden konnten wir einigermaßen überrumpeln und durften so im Schein des Feuers einen Blick auf die Fortschritte der goblischen Arbeit erhaschen: Eine glatte Wand und darin ein verwaschener Kreis mit geschliffenen Diamanten.

Arjena Desidera Fernandez — 2019-12-06

Wir bereiteten alles für unser Vordringen ins Innere des Vermutlich-Heiligtum vor. Die Goblins warfen wir den Hang hinunter, die Kampfspuren überdeckten wir mit Schutt und Tabuk und Dwarusch bezogen Wache auf dem Wehrgang. Vor uns spannte sich ein Raum mit einer ungefähr fünf Schritt hohen vergoldeten Statue der Orkvariante von Angrosch, Gravesch. Beim Vordringen verselbständigte sich Fenja, die neugierig und laut kläffend eine Kreatur verschreckte, welche sich später als Wühler oder auch Wühlschrat herausstellen sollte, bevor sie sich einfangen ließ. Wir entschlossen uns nach und nach den Ort zu erkunden, und fanden im ersten Raum eine Schmiede und Stoffwaren mit dem unter dem Wehrgang ausgegrabenen Edelsteinsymbol. Den zweiten Gang übersprangen wir nachdem er nach unten führte. Im dritten Raum waren mehr Wühlschrate, der sich aber auch zurückzog, sodass man auch den Thron, viele verstreute Kristallscherben und das Skelett eines Magiers am Boden, sowie an den Wänden vereinzelt noch Kristalle in Fassungen sehen konnte. Vorsichtig untersuchten wir den Magier und den Thron. Vorsichtig untersuchten wir Skelett und Thron. In letzteren war das Symbol für Erde eingearbeitet. Als Mara den Thron berührte polterte eine grollende Stimme durch den Raum, alles bebte leicht und uns

beschlich ein Gefühl von Gefahr. Sie nannte uns Fleischlinge und fragte ob wir machtvoll genug seien, um sie zu befreien.

Bei der Auftragsklärung mit unserem potenziellen Auftraggeber ergaben sich folgende Dinge:

- Namen: Myzrael (kaltblüter) = ?, Var-iamamandra (elfisch) = gutherzige Wächterin, Aikar Gravesch (orkisch) = Abgesandter(nach eigenen Angaben) des Gravesch, Arax Okosch (zwerghisch, Tabuk und Dwarusch aber nicht als vergebener Titel bekannt) = Wächter des Kosch

- Art: Berg oder Geist des Berges (nach eigenen Angaben)

- Ihr Auftrag: Ort vor Zeit, Feind und Verfall zu schützen

- Zustand: geschwächt aber nicht machtlos, hätte nach eigenen Angaben aber nicht den Magier töten können.

Timeline(in vor x Jahren):

- 496: Orks (Ologai) siedeln sich in ihr an und verehren Gravesch und sehen sie als Abgesandte ihres Gottes an. Sie lehrt ihnen das Arbeiten mit Erz und Stein. Sie nimmt sie als ihre Kinder an.

- 432: Orks graben ihr Herz aus und stahlen es was sie stark geschwächt hat. In diesem Zustand hat der Prophet sie mit mächtiger Magie gefesselt und an den Thron gebunden, der ihr Gefängnis darstellt.

Pläne nach der Freilassung: Vernichtung der Orks. Nach Gespräch mit Mara: Willst du nicht einfach nur, dass sie nicht mehr hier sind? -Ja...

- 200: Das Herz ist zurück im Stein, aber nicht tief. Sie kann es spüren

- 197: Letzter Kontakt mit jemandem zur Hilfe für Befreiung

Auftrag:

Sie aus ihrem Gefängnis befreien.

Von ihr vorgeschlagene Möglichkeiten:

- Thron zerstören (hier scheint man wohl große Macht zu benötigen)

oder

- Herz zurückholen (Zwerge: jeder Größere Berg hat ein solches), damit sie sich selbst befreien kann: Liegt in Richtung ihrer weißgekrönten Bergsgeschwister (Zwerge: möglicherweise die bei Koschim) und der Aufgehenden Himmelsflamme, im Boden aber nicht tief. Makeloser reiner, weißer Bergkristall, ca Elle groß, mit Eigenschaft Schutz vor Verfall und Macht über Stein in den richtigen Händen

Mara hat versprochen, dass wir ihr mitteilen werden, wenn wir uns entschieden haben, ob wir den Auftrag annehmen.

Sonstiges:

- Wir haben ihr versprochen den Ork zu töten.

- Der Ork ist nicht in den Heiligtums-Anlagen. Diese umfassen Schmiede, Schlafstätten, Bergbau und Verhüttung

Arjena Desidera Fernandez — 2019-12-15

Wir stießen wieder draußen zu den anderen und Tabuk beichtete uns, dass ein Goblinspäher vorbeigekommen sei, er ihn verfehlt habe und dieser flüchten konnte. Daraufhin haben wir zügig den Abstieg begonnen um uns erst mal in ungefährlicherer Lage besprechen zu können. Im Wald besprachen Mara, Zoe und ich uns nochmal allein. Der Kristall, den wir bei Domaris gelassen hatten, ähnelte dem beschriebenen zwar in einiger Hinsicht, schien aber nicht das Objekt der Begierde dieser des Wesens zu sein. Mara schien ein starkes Bedürfnis ihr zu helfen, Zoe schien noch keinen Entschluss gefasst zu haben und auch in mir gab es widerstreitende Gefühle. Es wäre wohl grundsätzlich das Richtige einer gefangenen Entität zu helfen, nur drohte diese sobald sie frei war damit sich vieler Orks zu entledigen. Zwar hatte ich auch bereits gegen Orks gekämpft, diese waren sich aber des möglichen Ausgangs des Kampfes bewusst und hätten wohl auch fliehen können und dann wäre es meine Entscheidung. Diese Möglichkeit in die Hand einer unbekanntem Wesenheit zu legen, die man selbst nicht wieder aufhalten kann und löste in mir aber große Abneigung aus. Es war noch nicht lange her und verursachte momentan möglicherweise große Probleme für mich und andere, dass ich jemanden unbewusst aus seinem Gefängnis entlassen hatte.

Wir erzählten den anderen was im Heiligtum geschehen war und Tabuk sprach sich klar dafür aus dem Berg sein Herz wiederzubringen, denn ein Berg sollte nicht ohne eines sein. Dwarusch hatte noch Fragen, die er dem Wesen gerne stellen wollte. Den Menschen schien der Schreck noch in den Knochen zu sitzen. Eines war aber klar: zuerst würden wir uns um die Goblins und den Ork kümmern.

Mara Peresen — 2019-12-30

27. Phex 1021 BF

Die Nacht war noch immer feucht und kühl, aber das hielt uns nicht davon ab, finale Pläne zu schmieden, wie wir vorgehen wollten. Zuerst wollten wir uns um die Goblins kümmern, dann Myzrael.

Die Goblins wollten wir in drei Gruppen angreifen.

- Arjena und ich bilden die Vorhut, wir stürmen vor und lenken die Angriffe auf uns.
- Dwarusch, Sigi, Fran sollten uns auf etwa 200 Schritt folgen.
- Tarbuk und Zoe würden die Nachhut bilden und uns Feuerschutz geben.

Wie geplant stürmen wir los, ich pumpe das Meiste meiner geistigen Kraft in zwei Zauber, die dafür sorgen, dass ich schneller und besser geschützt bin. Arjena hat ein Schild, aber ich bin ein gefundenes Fressen für jeden Bogenschützen. Die sehen das auch genau so und glücklicherweise prallen die Pfeile an mir ab, die mich treffen.

Sobald ich die Position eines Angreifers ausgemacht hatte, rief ich die Information nach hinten, um unsere Mitstreiter zu warnen.

Was wir nicht mitbekamen: Dwarusch bekam einen Pfeil in die Schulter, als er einen der Goblins aus dem Baum rütteln wollte und Zoe wurde so schwer getroffen, dass sie es beinahe nicht geschafft hätte. Tarbuk kümmerte sich notdürftig um sie, ansonsten konnte sie nicht viel ausrichten.

Arjena und ich waren derweil oben angekommen und ich provozierte den Ork, damit er rauskam. Ich rief "Prophet von Mailam Rekdai, komm raus!", als das keinen Effekt zeigte, warf ich ein "Seit wann verstecken sich Orks wie Kaninchen?", was offenbar mehr Effekt zeigte.

Mit einer Druckwelle wurden Schmutz, Gestank und alles, was dem Wind nicht standhalten konnte, nach draußen geweht - mir und allen, die in der Nähe des Eingangs standen, entgegen. Erst daraufhin trauten sich die Biester raus.

Eine Handvoll Goblins, davon eine, die offenbar magisch begabt war und der Ork lieferten sich ein kleines Kämpfchen mit uns. Zu meiner Überraschung kamen Steine von oben, die ich erst für eine Illusion der Goblinhexe hielt.

Dank Arjenas schnellen Sprung konnte sie mich vor der Steinlawine schützen, sodass ich nur geringfügige Schäden davontrug. Sie bekam dafür einige Steine ab, was mir ein schlechtes Gewissen besorgte.

Danach war ich so im Kampfgewühl drin, dass ich mit meiner Axt blutig wütete. Dwarusch kämpfte mit dem Ork, was ein sehr ausgewogener Kampf zu sein schien. Arjena und ich kümmern uns mit unseren Nahkampfaffen um Goblins, Tarbuk unterstützt uns mit seiner Armbrust.

Immer mal wieder kommt eine neue Lawine von oben, aber wir schaffen es, uns nicht nochmal treffen zu lassen.

Schließlich liegen alle Gegner tot auf dem Boden und ihr Blut sickert in den kahlen Grund. Arjena und Dwarusch gehen in die Höhle und kundschaften dort aus. Sie finden vier weibliche Goblins, teilweise mit Kindern, sechs Wildschweinen in den Gehegen und ein fast totes Bärenjunges.

Außerdem erkannten wir eine opulente Schlafstätte des Orks, wo er sich offenbar auch vergnügt hat. An der Feuerstelle lagen abgezogene Kadaver, die sich nach näherer Betrachtung als tote Bären herausstellten. An der einen Wand war eine verwitterte Wandbemalung, die bei konzentrierter Betrachtung ebenfalls den Edelstein zeigte, der Myrzaels Tempel schmückt.

Sie beschließen, dass es das Beste für die Goblins wären, wenn sie den Vorfall nicht überleben, da sie sich nur schwer selbst versorgen können. Dwarusch beginnt sein Werk, auch Arjena macht sich bereit. Aber ihr Herz lässt es nicht zu, dass sie ein unschuldiges Wesen tötet und so nimmt sie die Goblinfrau unversehrt mit hinaus. Das sorgt zwar für einige Diskussionen, besonders zwischen Fran und Arjena, die grundverschiedene Ansichten darüber haben. Dwarusch schien bereits mit einem Kopfschütteln sein Unverständnis genügend zum Ausdruck gebracht zu haben.

Währenddessen versucht sich Zoe draußen selbst zu heilen. Doch die Verletzung hat ihr so sehr zugesetzt, dass sie genau das Gegenteil erreichte. Das Blut floss aus ihrem Bein wie aus einer Bergquelle, im gleichen Atemzug wurde ihre Haut immer fahler.

Sofort kümmerte ich mich so gut es ging um sie, versuchte, die Wunde abzubinden und die Blutung aufzuhalten. Ich ging in die Höhle, wo zu diesem Zeitpunkt noch keine Goblins hingerichtet worden waren.

Ich berichtete von Zoe und dass wir etwas brauchen, womit man ein Feuer machen konnte, um Wasser heiß zu machen. Ich opferte einen großen Teil meiner Kräuter, um sie am Leben zu halten. Ich wusste nicht viel über Heilkunst, aber besser als das, was die junge Zauberin da getrieben hat, war es allemal.

Außerdem entdeckte ich das verwaarloste, fast tote Bärenjunge, das ich mir sofort wie ein Kind zur Brust nahm. Sobald Zoe versorgt war, versuchte ich die Verletzungen des Bären so gut es ging zu versorgen, reinigte das Auge, das von einer Entzündung zerfressen war und versuchte vergeblich, die Lebensgeister des Tieres zu wecken. Doch selbst meine innigsten Gebete an Frunu konnten nichts ausrichten. Naja, es hätte mir klar sein müssen, was sein Credo doch klar, dass nur derjenige überlebt, der stark genug ist. Ich gab trotzdem nicht auf und kümmerte mich weiter um das arme Tier und hoffte auf ein Wunder.

Schließlich brach langsam der Tag an, auch Zoe wachte langsam auf und sah wieder wesentlich frischer aus. Sie war es schließlich, die ihre Heilkunst dazu einsetzte, das Bärenjunge zu heilen, so gut sie konnte. Wäre es wieder schief gegangen, hätte das Tier wenigstens ein seliges Ende gefunden, so aber schien es zu neuem Leben zu

erwachen, begann zu fressen und war gleich wieder munterer. Ich dankte Frunu in einem stummen Gebet und überlegte, wie ich weiter mit dem Bären verfahren sollte.

Sicherlich war mir klar, dass es sich um ein wildes Tier handelte, das ich schwerlich an mich binden konnte. Ich würde es dem Schicksal überlassen. Fürs Erste leihte ich mir später vor dem Schlafengehen von Arjena Fenjas Leine, da der kleine Fellmops, kaum dass er wieder Lebensenergie hatte, nur Blödsinn im Bärenschädel hatte.

Meine letzten Kräuter gingen schlussendlich dafür drauf, dass ich auch Dwarusch' Schusswunde an der Schulter versorgte. Ich fummelte die Pfeilspitze in einer unglaublichen Geduldprobe aus dem Kettenhemd heraus.

Wir gingen zu unserem Lagerplatz zurück, an dem auch noch Fenja wartete, die ich total vergessen hatte. Zu unserer und ihrer Sicherheit hatten wir sie festgebunden, was sie Arjena ziemlich übel nahm und sich lautstark beschwerte. [Danach auch hatte ich mir erst die Leine geliehen, selbstredend.]

Am Ende des Mittags waren alle meine Kräuter aufgebraucht, mein Kopf explodierte, weil ich meine komplette geistige Energie aufgebraucht hatte, aber ich hatte meine Kumpanen versorgt, es ging allen gut, die Mission, den Ork zu töten haben wir erfolgreich erfüllt und zudem habe ich meinem Gott noch einen Dienst getan, indem ich einem seiner Kinder das Leben gerettet habe.

Mehr als erschöpft sank ich schließlich am Lager zusammen und schlief den Schlaf der Gerechten.

Zoe Winterkalt — 2020-01-03

27. Phex 1021 BF

Nach der Angelegenheit mit den Goblins mussten wir uns erst mal ausruhen. Dem Bärenjunge ging es anscheinend wieder besser, er und Fenja verstanden sich auf Anhieb und Arjena hat für die beiden Stöckchen geworfen. Fran und Arjena unterhielten sich über die Goblinfrau, die nach der Meinung von Fran nicht mit in die Zivilisation genommen werden kann. Arjena bringt es aber weiterhin nicht übers Herz der Goblinfrau das gleiche Schicksal zukommen zu lassen, wie wir es heute mit den anderen ihrer Art getan hatten und Mara begann auch damit, unsere Vorräte mit ihr zu teilen.

Schließlich zogen Fran, Tabuk und Siggie mit unserm Lager zu dem alten Platz am Bächlein um, während wir in die Höhle gingen, um nochmal mit Myzrael zu „sprechen“. Dwarusch versteht sich anscheinend gut mit Myzrael und wir treffen letztendlich die Abmachung, dass wir nach dem Stein Ausschau halten. Danach

gingen auch wir ins Lager am Bach und legten uns schlafen.

28. Phex 1021 BF

Der heutige Tag begann mit einem leichten Regen. Wir tauschen uns mit den anderen über die Szene in Höhle aus und begannen dann mit dem Aufbruch zurück zur Grenzstation. Da Mara beim Pflegen der Wunden die Kräuter ausgegangen sind, suchten sie und ich während des Marsches nach frischen Kräutern, während Arjena die restliche Gruppe führte. Überraschenderweise verirrt sich Mara beim Sammeln der Kräuter. Wir schlugen am Ende des Tages unser Lager am Bachlauf auf. Dort fand uns letztendlich auch Mara, allerdings war sie verwundet und sah ein wenig angebrannt aus. Sie erzählte, dass sie sich verirrt hatte und dabei auf den Baumdrachen gestoßen sei. Nachdem ich ihre Wunden behandelt hatte, legten auch wir uns zur Ruhe.

29. Phex 1021 BF

Wir folgten weiter dem Bach, bis mich Domaris kontaktierte. Mara und Arjena sollten mit ihrer Rückkehr noch warten. Wir drei verabschiedeten uns also von Fran und seinen Männern, die sich nun ohne uns auf den Weg zur Zollstation machten. Wir errichteten ein Lager in größer Entfernung zum See, sodass wir möglichst nicht gefunden werden konnten. Für uns hieß es warten, somit hatte ich genug Zeit, um die Geschehnisse der letzten Tage zu dokumentieren. Nachdem sich Mara wieder mit der Goblinfrau beschäftigt hatte, gesellte sie sich zu Arjena, die gerade dabei war mit Fenja zu trainieren. Mara begann somit auch mit Ovar, dem Bärenjungen, zu trainieren – Es stellte sich heraus, dass Ovar gerne Stöckchen holt.

30. Phex 1021 BF

Am Morgen wurden wir von Geräuschen geweckt. Nachdem ich an die Verursacher herangeschlichen war, stellte sich heraus, dass es sich um Malina und Effel handelt. Sie erzählten uns von dem Abzug der Geißler und einer riesigen Kröte im See. Somit kehrten wir zu Domaris zurück und übergeben ihr den Spinnendorn. Dabei gab sie zum Ausdruck, dass ihr das Hirschhorn fehlt und sie am Abend mit uns in der Bibliothek reden möchte.

Wir begaben uns daraufhin zu der Kröte, die sich anscheinend Quintus nennt. Er übergibt Mara eine persönliche Nachricht, dessen Inhalt auch sie uns nicht mitteilt. Sie erzählt uns nur, dass sie die nächste Nacht weg müsse.

Während die anderen zu Domaris Turm zurückkehrten und ein Bad nahmen, kaufte ich Lederreste und Pfeile für uns ein. Ich begab mich dann auch zurück zum Turm und holte mein Bad nach. Am Abend trafen wir uns mit Domaris in ihrer Bibliothek. Wir erzählten von den Geschehnissen an der Goblinhöhle. Sie philosophierte

daraufhin über den Bergdiamanten und den Kristall, den sie in dem Keller des Turms lagerte. Schlussendlich erzählte sie dann von Herrn Eichholz, den Vor-Vorbesitzer des Turms, der nach ihrer Annahme diesen Kristall in den Keller des Gebäudes gebracht hatte. Zuletzt hat uns das Gespräch dann zu dem Amulett von Mara geführt und Domaris schreckte nicht davor zurück, über die Möglichkeiten der Wirkweise des Amuletts nachzudenken und uns eine Lektion über Astralenergie zu erteilen.

Arjena Desidera Fernandez — 2020-01-31

Am Morgen des 1. Peraine verkroch sich Zoe in die Bibliothek um ihre Heilfähigkeiten zu verbessern und ich übte Kommandos mit Fenja, als Mara sich mit ihrem schlafenden Bären auf die angekündigte Reise machte. Einige Zeit später wurde Zoe von Domaris zum Jagen des Rotwilds gescheucht. Ich wollte ihr ohnehin den Vorschlag machen, das Verpasste nachzuholen und bot ihr an mitzukommen. So stießen wir auch bald auf eine erfolgversprechende Fährte und Zoe erlegte einen Hirsch, den ich etwas leidlich seines Geweihs und einer Flanke entledigte. Der Weg zurück lief unspektakulär ab und Domaris meinte wir hätten viel zu viel Geweih mitgebracht. Dieser Frau konnte man es aber auch nicht recht machen... Etwas später kam sie mit einem Fläschchen Flüssigkeit an, von dem sie sagte, dass es ein Trank sein, der mein Aussehen für ein paar Stundengläser dem von Zoe annähern würde und somit eine Tarnung für mich wäre.

Mara flog mit Zwischenstopps um den Bären wieder ins Land der Träume zu schicken, in Richtung Steinkreis-Lichtung aka Hexennacht-Treffpunkt. Dort war bisher ob der frühen Stunde noch sehr wenig los und sie füllte erst mal wieder ihre Heilkräutervorräte und übte danach etwas mit Orvar und anschließend wurde es auch auf der Lichtung voller. Es wurden Abschreckungsmaßnahmen gegen Außenstehende aktiviert und das Lager hergerichtet. Nach und nach füllt sich die Lichtung und als alle versammelt sind werden die Einzelheiten vom Tod der Oberhexe Jana dargelegt. Rubina erzählt, dass sie eine gewisse Mitschuld trägt, da bei der Rettung Janas vor Yala Sintelfinks Fluch die dunkelheiner Dörfler unbeabsichtigt gegen die kranke Jana aufgestachelt wurden und sie Feuer an ihr Haus legten worin sie umkam.

Da der Zirkel eine neue Oberhexe benötigt sollte nun eine neue gewählt werden. Abgesehen von Urielke und Anka stellte sich auch Rubina zur Wahl auf, da sie einen ominösen Brief von einer „Königin der schwarzen Kröte“ bekommen hatte, die das Missgeschick um Janas Tod wohl als Rubinass versuch an die Macht zu kommen verstanden hatte und nun Kontakt zu ihr suchte. Da Rubina noch sehr jung war sollte sie die Oberhexe ihres Zirkels unterstützen. Nach einigem Hin und Her

bezüglich der Wahl wurde Urielke als alleinige Oberhexe gewählt und der freudigere Teil der Hexennacht sollte beginnen. Während sich die einen miteinander und den hypnotisierten Holzfällern vergnügten versuchten andere ihr Wissen zu verteilen oder zu verbreitern. Hierzu gab es Kurse mit Wissenswertem über Vertraute, Geisterbeschwörung, Kochalchemie und Rache nehmen. Mara besuchte erstere beiden Kurse und gab sich anschließend der Zweisamkeit mit Malina hin.

Diverse Hexen:

- Urielke Peschelei mit Kröte Quintus, Leiterin de Gratenfelser Waisenhauses, neue Oberhexe
- Die schöne Anka mit gestreifter Schlange Zisel
- Ylwa Nordländerin mit Eule, alt, grau, kommt aus dem Norden, trägt Frunu-Anhänger
- Danje Hafner, Vitus Hafners Frau
- Peraindis, Danjes Mutter
- Malina, Köchin bei den Schlehweins (Gratenfels, zumindest bevor Herr Schlehwein verhaftet wurde)
- Zitrine Fassreiterin, Zwergin, nicht magisch
- Junivera Wilde, verpeilte Junghexe
- Ulinai, Bäckerin, Alchemistin
- Rahyanis Castellani, Inhaberin des Gasthauses „Die lüsterne Liebfelderin“
- Isida, Schankmagd in der lüsterne Liebfelderin
- Janah, kürzlich verstorbene Oberhexe, sehr gemäßigte Einstellung
- Sudora, Oberhexe vor Janah, schlimmere Version von Anka
- Lenija Sternensee, Oberhexe vom Angbarer See, sehr gemäßigte Einstellung
- Rubina, Junghexe von Angbarer See

@Mara Peresen Bitte nicht vergessen mit uns über das mit Urielke gesprochene zu reden oder es hier zu verschriftlichen

Arjena Desidera Fernandez — 2020-02-12

2. Peraine 1021 BF

Während Maras Abwesenheit trainierte ich mit Feenja, kümmerte mich um mein geschundenes Schwert und vertrieb mir anschließend die Langeweile damit auf den Burgüberresten herumzuklettern. Unterdessen war Zoe wieder in der Bibliothek verschwunden, wo sie von Domaris angesprochen wurde, ob sie nicht ebenfalls ein wissenschaftliches Interesse an dem Herz des Berges habe und ob man es sich nicht mal für ein paar Monate oder Jahre zu Studienzwecken "ausleihen" könnte. Zoe traf eine etwas zurückhaltende Zusage.

Als am Abend Mara wieder zu uns gestoßen war und wir gemeinsam mit Marlina aßen, war diese besorgt, ob an der "Algorton ist wieder da"-Geschichte etwas dran sein könnte vor allem, weil sie in dessen altem Zuhause wohnten. Domaris sei aber wohl der Meinung, dass es sich nicht um den Echten handele, sondern vielmehr um

einen Nacheiferer aus der schwarzen Gilde. Darüber hinaus seien Domaris und Magister Balthusius wohl, die die am besten über Algorton und dessen Magie (Kristallomantie) bescheid wissen und man sich daher wohl nicht so große Sorgen machen müsste.

Am Abend und nächsten Morgen (3. Peraine) trafen wir Pläne für unsere Abreise. Wir wollten überwiegend durch den Wald reisen und nur wo es nötig war auf der Straße reisen. Da hierfür Maras Magd-Kleidung, die sie mir zur Verschleierung wer ich war leihen wollte, nur wenig geeignet war, sollte Kleidung gekauft werden, die zum Bild eines Lastenschleppers passte, der mit seiner Herrin, der Magierin Zoe und deren Leibwächterin unterwegs war. Als Reiseziel hatten wir Kammhütten angepeilt um dort in Erfahrung zu bringen was es mit der vermeintlichen Grabschändung, die ich und meine früheren Reisegefährten begangen haben sollte auf sich hat.

Mara und Zoe gingen zum Einkaufen von Vorräten und Kleidung in die Zollstation. Nach einem Ruffel der Gastwirtin warum Zoe nun jemanden brauche um für sich sprechen zu lassen erhielten die beiden auch unseren Proviant. Nach einiger Wartezeit in der mit einem der Wachleute geplauscht wurde und leichten Verständigungsproblemen mit dem Schneiderwarenhändler wurde Hemd und Hose in guter Qualität und eine schäbige Wollmütze mit Fellteilen gekauft.

Wir packten zusammen und machten uns für die Abreise bereit.

Mara Peresen — 2020-03-13

3. Peraine 1021 BF

Nachdem Arjenas Haare zu einem tiefschwarz gefärbt wurden und sie mit ihrer neuen Verkleidung die Aufgabe einer Trägerin der Hohen Dame Winterkalt degradiert wurde, suchten wir für mich noch eine Lederrüstung. Das stellte sich aber als schwerer heraus als gedacht, was dazu führte, dass ich das Angebot von Ettel, der noch immer mit seiner Angel am Wasser saß annahm und das Kettenhemd bekam, das er uns tags davor angeboten hatte.

Ich ließ als Dank ein Silberstück da, ehe wir uns endlich auf den Weg machten.

Auf unserem Weg ließen wir die Gabelschenke hinter uns, da wir noch nicht bei den offensichtlichen Haltepunkten rasten wollten. Nicht allzulange später kam uns ein wildgewordenes, gepanzertes und unbemanntes Pferd entgegen, das mit Panik in den Augen an uns vorbei raste. Ein wenig weiter sahen wir eine große Gestalt vor uns aufragen, die auf der Straße kauerte. Etwas unförmiges war auf dem Rücken zu erkennen.

Während wir uns Gedanken darüber machten, welche Art von Monster wir vor uns haben, stellte sich heraus, dass es sich nicht etwa um einen Oger, wie befürchtet, handelte, sondern um einen Troll, der uns seine Waren anbieten wollte.

Der Troll nannte sich selbst Bröckel und brüllte uns stolz seinen Werbespruch entgegen "BRÖCKEL HABEN HAT WAS KUNDEN BRAUCHEN!" - mit einer Wolke stinkigem Atem und einem Leuchten in den Augen, das dem Zauberspruch von Zoe Konkurrenz machen konnte.

Das Unförmige Etwas auf dem Rücken des Ungeheuers stellte sich als ein Sacktuch heraus, in dem er all seine Waren gebündelt hatte. Sehr vorsichtig und erstaunlich fingerfertig für ein Wesen seiner Ausmaße breitete er ein Sammelsurium an filigran geschnitzten Figuren, zwei dutzend Hufeisen, diversen Ästen und Steinen, viel Plunder und sogar einem Buch an.

Meinen Kamm und ein Fell tauschte ich gegen das Buch sowie die Schnitzfigur eines Bären ein, die Bröckel nach eigener Aussage selbst geschnitzt hatte, gemeinsam mit den zahlreichen anderen Figuren.

Noch verwunderlicher als seine unglaubliche Kunstfertigkeit war die Tatsache, dass das Amulett bzw. Ijuriell stark auf das Buch reagierte, als ich es in die Hand nahm und die Inschrift, der Name Quinn Gerstenbauer, las.

Auch meine Mitreisenden tauschten Habseligkeiten - Arjena tauschte Duftöl gegen ein geschnitztes Pferd und auch Zoe erwarb eine geschnitzte Figur (habe versäumt, hier genaueres zu notieren).

Anschließend machten wir uns Gedanken darüber, über was Bröckel geschaut hatte, als wir ihn fanden und blickten auf eine regungslose Gestalt mit Flügelhelm, Plattenrüstung. Nachdem wir den ansonsten unscheinbaren Mittelreicher um die 30 Sommer aufgeweckt hatten, stellte er sich als Parzalon von Streitzig vor und erwartete unseren endlosen Dank für seine Heldentaten. Wir sind etwas verwirrt, da wir keine Ahnung haben, für was das weiße Pferd auf blauem Grund steht, das seine stolz geschwellte Brust zierte. Offenbar ist er nur ein aufgeblasener Adliger, der zu viel Geld für eine glänzende Rüstung überhatte. Zwischendrin erzählte er, dass er eine Gruppe Leute suche - ein Edler, eine Magd mit Katze, ein Elf, ein abtrünniger Rabenpriester. Die Gruppe sei wohl der Grabschänderei angeklagt.

Wir verwiesen ihn auf sein Pferd, das gen Taverne galoppiert ist und suchten uns ein Lager am Straßenrand.

Verzweifelt versuchte ich während meiner Wache, Ijuriell per Geisterruf, den ich von der Nordhexe gelernt

hatte, zu mir zu rufen - allerdings ohne Erfolg. Danach erschien sie allerdings von selbst und erzählte mir ein wenig was.

Quinn ist der Schöpfer und er gehört zur Herrin, die Ijuriell heißt (also wie sie?!). Sie mag den Schöpfer allerdings nicht. Hat er eventuell das Amulett weggeworfen?

Zoe erwacht schließlich, weil sie ein trauriges Elfenlied hört - womöglich vom Geist des Amulettes? Da es von uns niemand hört, ist sie die einzige, die sich darüber Gedanken macht.

Mara Peresen — 2020-03-27

4. Peraine 1021 BF

Wir reisen schließlich weiter. Auf dem Weg trainiere ich Ovar weiter. Wir unterhielten uns unterwegs mit einem Wandersmann mit Karren, der keine Zwerge mag. Er erzählte, dass sie Gratenfels mit einem Trebuchet beschossen hatten. Außerdem glaubt er zu wissen, dass Domaris eine Vampirin sei laut Wirt Glitzinger.

Wir entdecken außerdem einen Kopernikus-Schrein am Wegesrand. Kopernikus sei wohl ein Lokalheiliger, der liegend bzw. schlafend und kugelrund mit Robe, Schlange und Rabe dargestellt wird.

Gegen Nachmittag erreichen wir ein Örtchen, das links vom Grafenpass von einer Mauer mit eingeschlagener Treppe umarmt wird. Wasser tropft am ausgewaschenen Stein entlang.

Rechts befindet sich das Dort Passweiser, das auf der Steigung gebaut wurde und durch viele Treppchen charakteristisch untermalt wird.

Höher gelegen erkennt man ein größeres Haus mit auffällig großer Schüssel aus Metall davor. Außerdem ist ein niedriges Gebäude zu erkennen, das starken Qualm erzeugt. Vielleicht eine Schmiede?

Vor dem großen Gebäude hat sich eine Menschenansammlung gebildet, die um einen verletzten Mann herumsteht und debattiert.

Der Verletzte heißt Gishelm und im Gespräch stellte sich heraus, dass er offenbar von einer Spinne in der Mine gebissen und vergiftet wurde.

Zoe versuchte, die Vergiftung mit einem Klarum Purum zu beseitigen, das klappte aber nicht. Ich half mit meinem Hexenspeichel ein wenig nach, doch auf Dauer würde das auch nicht helfen.

In der Mine angekommen fand ich zielsicher die erste Falle - trotz Warnung. Doch durch die Hilfe der Kameraden war ich schnell wieder heraus.

Wir stiegen weiter in die Mine herab, begleitet von dem schummrigen Leuchten von hellen Pilzen an den Wänden, die wir neugierig musterten.

Was würde uns hier erwarten?

Arjena Desidera Fernandez — 2020-07-04

Ich würd noch unsere Decknamen mit aufnehmen sonst sind die weg bis wir weiterspielen. Meiner war Rahjani.

Außerdem sind wir nicht grundlos in die Miene sondern weil es dort noch potentielle weitere Spinnenopfer gab. Arjena hatte sich bisher im Hintergrund gehalten und ein alter Herr der gut möglich ein Praiospriester sein könnte (aus den Augenwinkeln heraus hatte sie nir die Hände in der üblichen Geste gesehen) hatte sie von hinten angesprochen und ihr einen verbalen kleinen Schubs gegeben, dass sie helfen solle und er sie nicht verraten werde. Vielleicht hatte die Gratenfelser Hochgeweihte Arjenas Unschuld was die Anklage gegen sie angeht erkannt und ihn kontaktiert?

Mara Peresen — 6/23/2020-06-23

Joa, dass wir nicht grundlos rein sind, davon ging ich aus, hab ich aber tatsächlich nicht näher ausgeführt. Mein Deckname war ... ähh ... ergänze ich noch. Steht auf dem Papier, denke ich.

Das mit dem eventuellen Praiospriester ging an mir vorbei, glaube ich.

Arjena Desidera Fernandez — 2020-06-23

Sollen doch keine Anschuldigungen sondern Ergänzungen sein

Mara Peresen — 2020-06-23

Hab ich auch so nicht aufgenommen

Zoe Winterkalt — 2020-06-23

4. Peraine 1021 BF

Im Schein der hellen Pilze und mit Fackeln bewaffnet, begaben wir uns durch einen Gang die Mine hinab. Der Gang bahnte sich geometrisch perfekt, flache und schräge Flächen abwechselnd, wendeltreppenartig den Weg tief in das Gestein. Abgestützt wurde er mit Metallstreben und zudem folgten ähnliche Streben dem Lauf des Ganges. Wir folgten also jenem Gang, bis in mir ein plötzliches Gefühl der Angst emporkam, welches sich jedoch irgendwie fremd anfühlte. Plötzlich fiel eine grüne, glatte Smaragdspinne von der Decke genau auf Mara, verletzte sie und bedrohte uns mit ihren acht Beinen und vier Greifern. Ich erledigte die giftige Spinne durch einen sauberen Schuss mit meinem Bogen, bevor die Spinne uns weiteren Schaden zufügen konnte. Das Gefühl der Angst, dass sich zuvor in mein Bewusstsein gebohrt hatte, war nun so schnell verschwunden, wie es gekommen war und ich fragte meine Begleiter, ob sie ein ähnliches Gefühl wahrgenommen hatten. Mara und Arjena hatten es jedoch nicht verspürt und ich begann

mich wieder mit der Spinne bzw. ihrem Leichnam zu befassen. Beim Versuch den Spinnenkadaver zu untersuchen, öffnete sich jedoch eine Falltür unter meinen Füßen und ich fiel samt Spinne ein gutes Stück hinab. Ich versuchte mich in der Dunkelheit zu orientieren, aber mir misslang mein Flim Flam kläglich. (Das Wirken von Magie ist in solch stressigen Situationen doch wesentlich schwieriger als in der Ruhe der Akadmie.) Ich bekam aber mit, wie Mara die Falltür über mir wieder öffnete und die beiden versuchten, mich mit einem Seil aus dem Loch wieder herauszuholen. Doch Mara verlor dabei das Gleichgewicht und landete krachend neben mir auf dem Boden. Nun ohne Hoffnung von oben gerettet zu werden, entzündete Mara eine Fackel und wir fanden uns in einem weiteren Minengang wieder.

Ich begann also zuerst einmal die Spinne zu untersuchen, kann aber nichts Besonderes feststellen. Mit dieser Erkenntnis begannen wir unsere Erkundungen der Minengänge und markierten unseren Weg durch die Vielzahl von Gängen und Abzweigungen mit Maras Kreide, sodass wir zumindest ein wenig Orientierung dort unten hatten. Nach kurzer Zeit jedoch geht es Mara schlechter und sie ist kurz vor der Bewusstlosigkeit. Mir war klar, dass es sich um die Symptome des Spinnengiftes handelt, aber ich schaffe es nicht, ihr Blut zu entgiften. Ich schleppe sie also einen kurzen Weg mit, lege sie dann aber letztendlich neben dem Spinnenkadaver ab und fahre mit der Erkundung der Gänge alleine fort. Ich finde mehrere Stellen, an denen sich der Gang in kleinere Hohlräume öffnet, die nicht so ordentlich gehauen wurden, wie der Rest der Gänge. Ansonsten blieb aber meine Suche nach dem Ausgang erst mal erfolglos und ich begab mich zurück zu Mara. Der ging es mittlerweile besser und wir begannen gemeinsam, kurz unterbrochen von einer weiteren Smaragdspinne, die Gänge der Mine zu erkunden und fanden letztendlich den Ausgang in den Wendelgang, dem wir zu Anfang gefolgt waren.

Währenddessen machte sich Arjena alleine auf den Weg weiter herunter, um die vermissten Bergleute zu finden. Sie durchquerte dabei eine Holztür und überlegte sich kurz, ob sie nicht eine Fackel in der Tür so verkeilen soll, dass sie nicht zufällt, entscheidet sich letztendlich aber dagegen. Auf ihrem Weg kommt sie schließlich an einer Wand vorbei, an der zwei Pflanzen – die eine blau-grün, die andere lila-rot – gewachsen waren. Im Irrglauben, die Berührung sei völlig ungefährlich, fasste sie eine der Pflanzen mit ihrer Schwerthand an. Arjena wusste jedoch nicht, dass es sich um Efferdsmoos und Feuermoos handelte, die bei Berührung eine stark ätzende Flüssigkeit absonderten, die nur durch die Anwendung des jeweils anderen Mooses neutralisiert werden konnte. Somit verätzte sie sich die Hand und mit

dem Versuch, die Schmerzen mit Speichel zu lindern, verstärkte sie den Effekt nur. Unfähig ihre rechte Hand noch sinnvoll zu nutzen, begab sie sich weiter die Gänge hinab, bis sie auf Stimmen anderer Menschen traf. Und auch Spinnen. Arjena fasste sich jedoch ein Herz und sprintete auf die Smaragdspinnen zu, sprang über die auf dem Boden krabbelnde Spinne und lief in die Richtung der Stimmen davon. Sie folgte weiter den Minengängen bis dieser von Spinnweben versperrt wurde und eine weitere Ansammlung von Spinnen im Weg stand. Hier nutze Arjena das Feuer ihrer Fackel, um sich einen Weg durch die Spinnen, die offensichtlich Angst vor dem Feuer hatten und die Spinnennetze zu brennen. Sie flüchtete sich damit zu den Menschen, deren Stimmen sie zuvor vernommen hatte.

Hier fand Arjena vier Minenarbeiter, drei Männer und eine Frau, die sich mittels Kisten verbarrikiert hatten. Sie stellten sich gegenseitig vor und dabei stellte sich heraus, dass eine Person namens Feljan vermisst wird. Er sei beim Durchbruch der Bergarbeiter von der Mine in die Höhlen der Spinnen abhandengekommen.

Mara und ich liefen den Wendelgang hinunter und trafen auf die Stelle mit den beiden Moosen an der Wand der Mine. Wir begannen über Rufe mit Arjena zu kommunizieren und sie bat uns ein wenig vom Feuermoos mitzunehmen. Beim vorsichtigen Abkratzen des Mooses klärte ich auch Mara über die Wirkung der beiden Pflanzen auf, empfand aber währenddessen wieder diese fremde Angst. Ich ahnte mittlerweile, dass die Angst von den Spinnen ausging und so konnten wir uns auf einen Kampf vorbereiten. Dazu verstreute Mara die Flüssigkeit der Moose auf dem Boden vor uns und wir stellten uns dem Kampf mit den Spinnen. Dabei kam es aber leider zu Komplikationen. Zum einem schien mir die Spinne, den Angriffen von Mara auszuweichen, noch bevor Mara ihre Attacke wirklich durchführte. Zum anderen schoss ich Mara in dem Gemenge einen Pfeil in den Oberschenkel, der den Kampf für Mara nicht einfacher gestaltete. Zu unserem Glück begannen Arjena und die Bergleute von ihrer Seite einen Weg durch die Spinnen zu bahnen. Mara schlug der ansonsten sehr geschickt ausweichenden Spinne auch irgendwann drei Beine ab, Arjena haute ihr Schild (mangels einer funktionierenden Schwerthand) auf den Kopf einer Spinne und ich machte den ganzen Kleinspinnen mit einem Fulminictus Donnerkeil den Garaus. Somit retten wir uns doch noch irgendwie aus der Situation und begannen wenig später, unsere Wunden zu lecken. Ich nutze das zuvor abgekratzte Feuermoos, um die weitere Verätzung von Arjenas Hand zu stoppen und heilte, nachdem ein freundlicher Herr den Pfeil aus Maras Bein gezogen hatte, auch die Wunde. Kurz drauf durchriss ein weiblicher Schmerzensschrei die stickige Luft der Mine und wir beschlossen gemeinsam mit den

Minenarbeitern, dass wir uns nun beeilen mussten, um die beiden vermissten Personen zu finden.

Arjena Desidera Fernandez — 2020-07-21

Nachdem Zoe Maras Wunden geheilt hatte machten wir uns zusammen mit Torben und Maselrich auf, um Felian und Nitti zu suchen. Tita sollte am Eingang warten und auf den bewusstlosen Wilbörn aufpassen. Ohne Probleme erreichten wir das was scheinbar das Nest der Spinnen war und hinter einem Hügel aus Schutt lag. Wir bahnten uns unseren Weg durch die zurückweichenden Spinnen und fanden schließlich Nitti und Felian. Die Spinnen hatten Nitti übel zugerichtet. Sie war grade noch am Leben, was fast nicht möglich schien, da ihr große Teile des Gesichts und anderer Stellen fehlten. Zoe meinte, dass das selbst ihre magischen Möglichkeiten überstieg und Maselrich erlöste sie von ihren Schmerzen. Felian lag eingesponnen unter ihr und war bewusstlos vom Spinnengift, legte aber noch. Wir beschlossen beide zügig nach draußen zu bringen und Felian hoffentlich noch zu retten. Auf dem Weg aus dem Nest griffen dann die Spinnen an. Etliche kleinere, einige mittelgroße und eine riesige Spinne schienen uns wohl als ihr Abendessen auserkoren zu haben. Mutig stellten wir uns unseren Feinden entgegen und vielleicht war es genau das, was die Göttin bewog uns beizustehen, denn wir konnten uns ohne weitere Verluste aus dieser vertrackten Situation freikämpfen. Eilig brachten wir Felian und Nitti nach oben und dort kamen uns mit Bögen bewaffnete Kämpfer entgegen, die alle ein silbernes Dachs-Abzeichen trugen. Sie schienen in die Geschehnisse eingeweiht zu sein und nachdem sie mitbekamen, dass Felian vielleicht noch zu retten sei, brachten sie ihn schleunigst ins Dorf.

Möglicherweise sei die Waldfrau und Heilerin dort und könne ihm helfen. Leider war sie dort nicht und so versuchten wir die Waldfrau auf eigene Faust zu suchen. Den erstbesten Anhaltspunkt lieferte uns der örtliche Tratsch von einem komisch merkwürdigen Wald. Von den Erzählungen her handelte es sich vielleicht um eine Hexe, die sich dort vielleicht ein vor ärgerlichen Dorfbewohnern sicheres Plätzchen eingerichtet hatte. Da Eile geboten war flog Mara allein die Heilerin suchen, während ich erst mal meine geschundene Hand vom Höhlendreck befreien wollte. Die Schmiedin, eine freundliche Zwergin, verarztete sie sogar mit Kräutern und Umschlägen. Als Maras Rückkehr schon ein Weilchen überfällig war machten wir uns mit Fackeln auf den Weg sie zu suchen.

Unterdessen bei Mara: Sie findet eine von Eichen umsäumte Lichtung (im Nadelwald), mit einem großen Obelisk mit eingravierten Bildern von Blumen und diversen Fabelwesen. Mara identifiziert dies als Feenort und will sich zurückziehen als ihre magischen Kräfte versagen, sodass sie nicht mehr weiterfliegen kann.

Außerhalb der Lichtung wirkt es angsteinflößend und schaurig und verzweifelt sucht Mara nach einem Ausweg. Als sie sich zum Ruhen hinlegt taucht Ijurielle, der Elfenschemen aus dem Amulett, wieder auf und motiviert sie auf etwas schroffe Art weiterzumachen. Sie stellt Mara ein leuchtendes Licht zur Seite und teilt ihre magische Kraft mit ihr. Mara stellt sich erneut dem schaurigen Wald und findet kurz darauf eine Fallgrube, in die sie abstürzt. Kurz darauf taucht eine Elfe auf, die Mara aus ihrer Wildfalle helfen will, doch Mara ist zu geschwächt und als sie ihr erzählt, warum sie hier ist verschwindet die Elfe rasch und lässt Mara allein in der Grube zurück.

Arjena Desidera Fernandez — 8/4/2020-08-04

Nur die Mutter des Schmieds

Arjena Desidera Fernandez — 2020-08-04

5. Peraine 1021 BF, früh morgens

Wir fanden den merkwürdigen Wald, der uns regelmäßig Schauer über den Rücken fahren ließ. Feenja wurde zunehmend unruhiger während Ovar von Zoe getragen schlief. Nach einiger Zeit entdeckten wir nicht im Wald, kein Feuer sondern magisch wie Zoe vermutet. Eine Elfe huschte schnell wie der Wind an uns vorbei, rief uns zu wir sollen weiter zum Licht gehen und war im nächsten Liedschlag auch schon wieder verschwunden. Der Wald wirkte in der Richtung mächtig bedrohlich aber wir ließen uns nicht von unserem Weg abbringen und entdeckten Mara in einer Fallgrube schlafend. Als wir sie aufweckten und von dort befreiten nahm Ovar Reiß aus und das Drama damit seinen Lauf. Wir suchten Ovar kreuz und quer wurden aber nicht fündig. Doch Mara war fest entschlossen nicht ohne ihren Bären von hier fortzugehen und immerhin hatte sie die Nacht ein wenig schlafen können. So teilten wir uns unterschiedlichen Spuren folgend auf. Zoe blieb bei mir während Mara allein weitersuchte. Auf der Fährte schlug Feenja an und da das mehr Anhaltszeichen war als wir bisher hatten folgten wir der neuen Spur bis zu einem verlassenen Unterschlupf unter einer Felskante. Diverse größere abgenagte Knochen zeigten, dass hier in letzter Zeit größere fleischfressende Tiere gewesen sein mussten, doch auch nach einer Suche im groben Umkreis wurden wir nicht fündig, erkannten jedoch die Gegend nahe der Miene wieder und begaben uns dann erschöpft und durchgefroren ins Gasthaus. Dort erführen wir, dass die Heilerin noch rechtzeitig gekommen war und der Zustand der Verletzten nicht mehr problematisch war. Direkt darauf fielen wir in unsere Betten.

Als wir am Nachmittag erwachten und Mara immer noch nicht wieder im Dorf angekommen war, baten wir die Mienenarbeiter um Hilfe bei der Suche im Wald und wenig später suchte das halbe Dorf nach Mara, die schlafend, ordentlich zerkratzt und halb erfroren nach

einer Weile gefunden und in die Jagdhütte(alles hübsch mit Fellen und Trophäen eingerichtet) der „Dachse“ gebracht und von Zoe fachkundig versorgt wurde (Dank der vielen Zuschauer könnte Mara hier wohl jetzt einige Verehrer mehr haben) . Ovar hatte auch hierbei keiner gesehen also ging ich nochmal zum Unterschlupf, den wir heute Morgen gefunden hatten und fand dort einen großen Bären mit 3 Kleinen, die aber alle etwas größer waren als Ovar. Gut möglich, dass Feenja lediglich etwas Ovar-ähnliches (Bär) gewittert hatte, war sie doch bei weitem kein ausgebildeter Jagd- oder Fährtenhund. Ich legte trotzdem den mitgebrachten Fisch in einiger Entfernung ab, falls sie sich doch nicht geirrt haben sollte und er noch irgendwo hier herumstreunte. Danach Ich ging ins Dorf zurück und stieß dort auf den alten blinden Praios-Geweihten, der mich gestern schon angesprochen und meine Identität gekannt hatte. Wir gingen in das etwas baufällige Haus vor dem er gesessen hatte und das sich als Tempel aller(!) Zwölfe entpuppte. Er kannte meinen Vater und das wohl mehr als nur flüchtig, denn er schloss anhand des früheren Verhaltens meines Vaters darauf, dass ich mir den Gegenstand der fälschlichen Anklage, die gegen mich erhoben wurde, wohl selbst untersuchen würde.

Er meinte er hätte selbst versucht dem ganzen nachzugehen, wäre aber zu keinem klaren Ergebnis gekommen. Er erwähnte dabei einen jungen Kerl namens Gunter der wohl irgendwas gesehen hätte oder glaubt gesehen zu haben. Der Geweihte machte die Annahme, dass es ein Manöver von Graf Alrik Custodias sei, der sich durch meine Anwesenheit und Beliebtheit in Gratenfels bedroht sieht und seine Stellung dort aufs ärgste verteidigt. Schließlich waren der Aufstieg meines und seines Vaters stark miteinander verknüpft dadurch, dass unter anderem Vater den alten verrückten Grafen absetzte und Custodias Senior als deren Nachfolger eingesetzt wurde, woraufhin dieser Vater als Belohnung Valenca zukommen ließ.

@Mara Peresen Den Teil mit deinem Gott und deiner Prügung überlass ich dir mal.

Mara Peresen — 2020-08-18

Ergänzung von Mara:

Die Wege der Götter sind unergründlich. So war es wohl im Sinne Frunus, dass der heutige Tag ein Tag voller Prüfungen sein sollte.

Nachdem wir die Spinnen mit mehr Glück als Verstand besiegt hatten und ohne Pause, Schlaf oder gar einen Moment der Ruhe der nächsten Aufgabe entgegenrannten, lernte ich meine Grenzen kennen - und das, was danach kam.

Da die Heilerin im 'komischen' Teil des Waldes lebte und ich mit meinem Fluggerät wohl am schnellsten dort sein würde, schwang ich mich also auf meinen Stab und

düste los. Es war schon überraschend genug, dass ich ohne große Probleme vorwärts gekommen bin, bin ich doch nicht gerade als die beste Fliegerin bekannt. Dennoch fand ich eine Lichtung inmitten des 'komischen Waldes' und landete. Ich war völlig fertig. Der peitschende, kalte Wind hatte ebenso an meinen kaum noch vorhandenen Kräften gezehrt wie die hohe Konzentration, die erforderlich war um nicht gleich vom Holz zu fallen, wenn ich gleichzeitig mit meinen Katzenaugen etwas erkennen wollte.

Völlig entkräftet sank ich auf der Lichtung nieder, die an sich beeindruckend genug war. Es gab einen großen Stein in der Mitte, der mit nackten Elfen, Pilzen und allem Möglichen anderen Kram verziert war. Mein Kopf dröhnte, weil ich mich nicht nur körperlich total verausgabt hatte und die Erinnerung an den Moment verblasste, kaum dass ich ihm gewahr wurde. Mir war klar, dass dies wohl einer dieser Feenorte sein musste, aber als ich den Kreis verlassen wollte, schlug mir die ganze 'Komischkeit' des restlichen Waldes entgegen.

"Dreh um, geh fort, du bist nicht erwünscht" schrie mir der Wald wortlos entgegen, und ohne dass ich es bewusst wahrnahm, stolperte ich auf die Lichtung zurück.

Was sollte ich tun? Was konnte ich tun? Eine Verzweiflung machte sich in meiner Magengrube breit, die lediglich von einem Gefühl übermalt wurde: endlose Erschöpfung.

Ich warf das Kettenhemd von mir, bewusst an den Rand der Lichtung, da ich etwaige Feenwesen nicht mit Metall gefährden wollte und sank gegen einen der Steine. Ohne die schwere, metallene Last auf meinen Schultern atmete es sich gleich ein wenig leichter und ich fühlte mich nicht mehr so erdrückt und eingeengt. Der Gedanke, dass das Kleine Volk den ganzen Tag - gerne!! - mit den Dingen rumlief, war verstörend und für mich absolut nicht nachvollziehbar. Während ich noch versuchte, meine Gedanken zu klären und einen kurzen Moment der Ruhe genoss, musste ich eingeschlafen sein.

Zu meiner Verwunderung weckte mich meine Schattenelfen'freundin' aus dem Amulett - lange kann ich jedenfalls nicht geschlafen haben. Vielleicht ein paar Minuten?

Sie gab mir einen mentalen Arschtritt, dass ich gefälligst meinen fetten Hintern hochbewegen und weitergehen soll. Zu meiner Überraschung tat sie zwei sehr untypische Dinge: Sie gab mir einen kleinen Teil meiner geistigen Kraft zurück und malträtierte mich nicht mit ihren Dolchen, sondern ließ mich so aus ihrer Welt gleiten. Als ich die Augen öffnete, wurde mir eine dritte Überraschung zuteil: eine kleine Praiosscheibe schwebte

über mir (auch wenn ich kaum glauben sollte, dass dieses Licht auch nur IRGENDWAS mit Praios gemein hatte). Jedenfalls erhellte die Leuchtkugel alles um mich herum und ich fasste neuen Mut. Ich war noch immer erschöpft und am Ende, aber die Zuversicht sorgte dafür, dass ich einen Fuß vor den Anderen setzte.

Ich stellte mich der 'Komischkeit' des Waldes und ignorierte die unausgesprochene Forderung, zu verschwinden. Im Gegenteil, ich wandte meine Schritte immer genau dort hin, wo es am schlimmsten war. Schließlich gelangte ich zu etwas Ähnlichem wie eine kleine Lichtung - der Boden war allerdings irgendwie seltsam. Mein Denkapparat war so sehr damit beschäftigt, die Unfreundlichkeit der Umgebung zu ignorieren und die Müdigkeit zu verdrängen, dass ich erst dann merkte, was mit dem Boden nicht stimmte, als ich hindurchbrach.

Vor Schreck blieb mir beinahe das Herz stehen. Wie konnte ich so dumm und unvorsichtig sein? Ich ärgerte mich so sehr über mich selbst, als ich mich umschaute. Es handelte sich offenbar um etwas wie eine Fallgrube, die etwa zwei Schritt tief war. Tief genug, dass ich, entkräftet wie ich war, nicht allein hinauskam.

Noch während ich darüber brütete, wie ich aus der Grube herauskommen sollte, erschien ein Gesicht über dem Rand. Bei Satuaris und Frunu, Rettung!

Ich stellte nur zu schnell fest, dass das nicht der Fall war.

Offensichtlich handelte es sich um eine Elfe, die feststellte, dass ich offensichtlich kein Wild war und mich fragte, was ich denn dann in ihrer Wildfalle zu suchen hatte. Ich versuchte ihr zu erklären, dass ich sicherlich nicht freiwillig hier war und was mich überhaupt hierher geführt hatte. Das hätte ich besser erst angesprochen, nachdem ich aus der Grube freigekommen wäre, denn sobald ich erwähnte, dass die Dorfbewohner eine Heilerin brauchten, war das Gesicht verschwunden und ich saß erneut allein, aber immerhin mit viel Licht, in der Grube fest. Ich wartete noch einige Minuten vergebens, ob das Gesicht nochmal auftauchen und mir aushelfen würde, doch vergebens. Noch während ich wartete, übermannte mich erneut die Müdigkeit und ich sank in einen borongefälligen Schlaf ... zumindest für eine Stunde oder so.

Ich erwachte von Rufen in völliger Dunkelheit. Offenbar hatte sich meine persönliche Praiosscheibe wieder aufgelöst oder war von dannen gezogen - keine Ahnung. Noch während meine Sinne versuchten, an die richtige Stelle zu rücken und zu tun, wofür sie da waren, glaubte ich, meinen eigenen Namen zu hören - und mir wohlbekannt Stimmen. Arjena und Zoe riefen nach mir und ich erkannte, dass erneut jemand an der Grube war. Fackelschein schlug mir entgegen und ich erkannte die

beiden - samt ängstlichem Wimmern von Fenja und dem unzufriedenen Quäken von Ovarth, der wenig glücklich damit schien, hier in diesem Teil des Waldes abgesetzt und aus dem Schlaf gerissen zu werden.

Meine Gefährten halfen mir glücklicherweise aus der Grube und gaben mir meine Ausrüstung zurück - doch dann bemerkten wir alle, dass Ovarth derweil Fersengeld gegeben hatte. Der kleine Bär war verängstigt und wollte nur eines: hier weg. So gut ich das auch nachvollziehen konnte, wallte die nackte Panik in mir hoch. Ovarth war nicht nur ein Geschenk Frunus, ich sah es als meine göttliche Pflicht, den Bären zu beschützen. Blindlings rannte ich los und suchte den Kleinen. Der Morgen begann zu grauen und noch immer suchten wir. Schließlich kamen Arjena und die halb schlafende Zoe zu mir, um mir zu sagen, dass sie ein Bett aufsuchen wollten, um später weiter zu suchen.

Ich ließ sie ziehen. Ich wollte, nein, ich DURFTE nicht versagen. Ich würde nicht das Gesicht vor dem mir gewählten Gott verlieren, dem ich schwor, alle seine Prüfungen auf mich zu nehmen und entweder zu obsiegen oder bei dem Versuch zu sterben.

Die Panik, zu versagen beherrschte mich. Ich bin mir nun, da ich diese Zeilen schreibe, dessen bewusst. Und doch würde ich immer wieder genauso handeln.

Frunu ist ein Gott der Unbarmherzigkeit. Er schenkt nichts und er lobt nicht. Er prüft und prüft und prüft, wiegt den Wert seiner Krieger immer wieder erneut auf, um seine Krieger immer weiter zu stärken, bis sie eines Tages in die eisigen Hallen kommen, um auf den Tag zu warten, an dem Angara ihre gefrorenen Körper taut, ihre Herzen erneut entflammt, um sie in die letzte Schlacht zu führen.

In Ovarth sah ich nicht nur eine Aufgabe, ich sah eine Anerkennung meiner Fähigkeiten als Skuldur, sah die Verbindung meiner geistigen Mutter Satuarja und der Möglichkeit, eine Vertrautenbindung mit Ovarth einzugehen, was ich in so wenigen Nächten tun wollte, wenn der nächste Vollmond bereit steht. Das Herz rutschte mir also gehörig in die Hose, als mir all dies mit einem Schlag bewusst wurde und blind schlug ich mich, von Verzweiflung und Angst geführt, durch den Wald. Wahrscheinlich waren es genau diese beiden Eigenschaften, die mir verwehrten, den kleinen Bären zu finden. Beides sind Eigenschaften, die Frunu nicht schätzt.

Ich wusste, dass ich mich nicht zu seiner Zufriedenheit schlug. Daher richtete ich all meine Gedanken an einen Gott, der auf Gebete nichts gab und der sich selten um seine Gläubigen kümmerte. Ich fiel auf die Knie und richtete meine Worte an Frunu, während sich meine Hände um den Bärenanhänger schlossen, den mir vor

gefühlten Ewigkeiten der Mann geschenkt hat, dem ich mein Herz im Gegenzug schenkte.

"Frunu, herra kalda og íss, herra prófrauna, villibjörn norðursins, bilun mín á ekki skilið fyrirgefningu, né bið ég þig um að fyrirgefa því. Heimska mín fékk mig til að trúá því að ég gæti náð tökum á öllu því sem þú gefur mér og samt mistókst ég í svo einföldu verkefni að varðveita og vernda óvart sem þú gafst mér. Gefðu mér enga miskunn. Ég sver þig við að ég mun halda áfram að reyna að finna Ovarth eða ég dey að reyna. Hvað sem kemur kann ég að takast á við þá áskorun að bæta fyrir misgjörð mína.", betete ich leise.

Übersetzung:

Frunu, Herr der Kälte und des Eises, Herr der Prüfungen, wilder Bär des Nordens, mein Versagen verdient keine Vergebung, noch erbitte ich diese von dir. Meine Torheit ließ mich glauben, dass ich alles meistern kann, was du mir aufgibst und doch scheiterte ich an einer so simplen Aufgabe, wie die Überraschung, die du mir schenkest zu bewahren und zu beschützen. Schenke mir keine Gnade. Ich schwöre dir, dass ich weiterhin versuchen werde, Ovarth zu finden oder bei dem Versuch sterbe. Was auch immer kommen mag, ich werde mich der Herausforderung stellen, um meinen Frevel wieder gut zu machen.

Mir schien, als hörte der Eisige meine Worte, denn zur Strafe für meine Schwäche stellte er mich direkt einer weiteren Prüfung - eine, die um ein Haar mein Ende bedeutet hätte.

Während ich bereits seit Stunden durch das Unterholz gefallen war und blind vor Sorge irgendwelchen Spuren folgte, die ich kaum lesen konnte, hörte ich, kaum das ich mein Gebet beendet hatte, tatsächlich das Röhren eines Bären - doch war mir sofort klar, dass es sich nicht um das Baby-röhren von Ovarth handelte sondern das weniger gut gelaunte Brummen eines ausgewachsenen Exemplares. Noch als ich mich umschaute, erblickte ich das Vieh. Er war größer als ich und sichtlich unzufrieden mit meiner Anwesenheit. Die Aufgabe war klar. Auch wenn ich wusste, dass dies ganz sicher mein Ende wäre und Frunu meine Torheit und Unfähigkeit mit einem Tod im Kampf besiegeln wollte, sammelte ich den winzigen Rest meiner verbliebenen Kräfte und nahm die göttliche Herausforderung mit einer Verbeugung in Richtung des Bären, immerhin das heilige Tier meines Gottes, an.

Der Bär antwortete mit einer Drohung und setzte zum Angriff an.

Ich hatte einen klaren Vorteil: weniger Masse, die ich herumschwingen musste. Im Gegenzug war mir aber auch klar: ein Treffer VON dieser Masse und ich wäre Geschichte. Sofort dachte ich an all die Lektionen, die ich im Laufe meiner Kriegerlaufbahn gelernt hatte. Unter

Anderem fiel mir auf die Lektion meiner Schattenele: beeindrucke den Gegner mit deinem Mut und deiner Kraft. Etwas sagte mir, nicht ohne schmunzelnden Unterton, dass dies hier nicht funktionieren würde. Ich musste mich also voll und ganz auf meinen Vorteil der Agilität verlassen. Da auch meine magische Kraft völlig erschöpft war, ging es in diesem Kampf durch und durch nur um eines: meine kriegerischen Fähigkeiten! Frunu meinte es also ernst. Ich wusste, dass ich einige Vorteile herausholen könnte, wenn ich im Vollbesitz meiner geistigen Kraft gewesen wäre, daher war dieser Kampf umso wichtiger für mich, meinen Glauben und vielleicht sogar meinen Gott.

Der Kampf dauerte Jahre. Zumindest fühlte es sich so an. Immer wieder schaffte ich es wie durch Zauberhand (oder einer gehören Portion Glück), den gefährlichen Pranken im letzten Moment auszuweichen. Nur einmal streiften mich die Krallen des Biests, die aber nichts im Vergleich dazu wären, wenn mich die komplette Kraft des Schlages getroffen hätte. Vor jedem Angriff des Ungeheuers dachte ich: das war es. Nun kommt der finale Schlag. Doch mein Training ließ mich nicht im Stich und all die Dinge, die ich mir so hart erarbeitet und erlernt habe, schienen mit meinen Instinkten verwoben zu sein. Jeder Sprung saß, jeder Schlag mit meiner Axt traf und schließlich gab der Bär auf. Ich wusste selbst nicht, wie mir geschah, doch das Vieh brach den Kampf ab und brüllte mir noch wütend entgegen, ehe es sich trollte. Ich brüllte hinterher, ein animalisch klingendes, kampfgeprägtes Brüllen, das für den Bären wohl als Drohung aufgenommen wurde, denn er ging schneller, trotz der stark blutenden Flanke und den zahlreichen Verletzungen. Noch während ich ihm hinterhersah und noch nicht ganz realisierte, dass der Kampf vorbei war und ich noch lebte, verschwamm die Welt vor meinen Augen, Dunkelheit machte sich breit und die Welt kehrte den Grund zuoberst.

Alle meine Kräfte hatten mich endgültig verlassen. Kaum dass die Hitze des Berserkers in meinem Blut abflachte, sank ich dort zusammen, wo ich stand.

Zumindest diese Prüfung hatte ich für Frunu geschlagen und ich hoffte, dass er es zumindest zur Kenntnis genommen hatte. Nun blieb mir nur noch eines: Ovarth finden. Und ich wusste, tief in meinem Herzen: auch das konnte ich schaffen, wenn ich mich nicht mehr von Schwäche leiten ließ.

Zoe Winterkalt — 2020-08-18

5. Peraine 1021 BF

Nach dem anstrengenden Tag legte ich mich erst mal in das warme Bett der Taverne. Währenddessen unterhielt sich Arjena noch mit Bosper, dem Praios-Geweihten. Sie tauschten ein paar Worte über Arjenas Anklage aus und unterhielten sich über Magister Balthusius. Danach

machte sie sich auf den Weg in die Taverne in der sie ein paar angeheiterte Bewohner des Dorfes antraf („angeheitert“:= zwei Personen lagen schlafend auf dem Tisch). Sie wurde dazu aufgefordert, die Geschichte von der Miene zu erzählen und so tat sie dies. Die Anwesenden baten Arjena daraufhin, die Dorfbewohner beim Ausmerzen der restlichen Spinne in der Miene auch noch zu unterstützen. Doch danach übermannte auch Arjena die Müdigkeit und sie begab sich in das ihr zugewiesene Bett in der Taverne.

Mara erwacht in der Jagdhütte, in der ich mich um ihre Wunden gekümmert hatte, bewacht von einer gerade schlafenden Person. Sie war nach den ganzen Strapazen noch immer schwach, schaute sich aber trotzdem auf der Suche nach ihrer Kleidung in der Jagdhütte um, die sie nass, aber zum Trocknen aufgehängt vorfindet. Bei ihrer Rückkehr in das Zimmer, in dem sie gelegen hatte, wird sie von ihrer Wache begrüßt, die sich dann als Venatoris Infantis Falk vorstellt. Sie unterhielten sich über die Suche nach Ovarth und dem Kampf mit dem richtigen Bären, während Mara etwas kräutiges Brot vom Vortag vertilgt. Danach machte Falk sich auf, uns Bescheid zu sagen, dass Mara wieder wach ist.

Wir wachten gegen Nachmittag auch auf und verspeisen eine Kleinigkeit. Anschließend machten wir uns auf den Weg zur Jagdhütte, trafen dabei zuerst einen Mann mit einem erstaunlich gut dressierten Esel vor der Taverne und dann Falk, der von der erwachten Mara berichtete. In der Jagdhütte angekommen, erkundigten wir uns zuerst über Gesundheitszustand und schmiedeten dann Pläne für die Rettung Ovarth. Da Mara noch keine trockene Kleidung besaß, legte sie sich jedoch wieder hin. Arjena und ich machten uns derweil auf den Weg zu der Bärenhöhle im Wald und entdeckten dort erstaunlich viele Jungbären bei der Mutter. Leider lenkte Fenjas aufgeregtes Bellen das Interesse der Bärenmutter und eines kleinen, uns gut bekannten, Jungbären in unsere Richtung. Arjena schlichtete den Streit zwischen kleinem Hund und großem Bär, während ich schnell das Weite suchte. Mit bekanntem Aufenthaltsort Ovarth machten wir uns auf den Weg zurück zur Taverne und zur ersten richtigen Mahlzeit in diesem Dorf. Während ich genüsslich meine Suppe verknuste, unterbricht Arjena ihre Mahlzeit um mit dem Eselbändiger Edo Brettschneider zu reden. Er erzählte ihr von seiner Tätigkeit und Arjena erklärte ihrerseits die Situation mit Ovarth. Allerdings hatte er keine Idee, wie wir Bärenjunges von Bärenmutter trennen könnten. Wir begaben uns also wieder zur Jagdhütte und Mara und fasten schlussendlich den Plan, das Gift der Mienenspinnen zu nutzen, um die große Bärin zu betäuben (Während dieser Besprechung hatte ich wieder diese Melodie im Kopf).

Um das Gift für den Betäubungspfeil zu bekommen, mussten wir wieder in die Miene. Diesmal begleiteten uns vier Dachse: Maserich, Uxerc und Igrimma, angeführt von Venatoris Primus Merodan. Diesmal war der Ausflug in die Miene weniger anstrengend. Wir erschlugen erst ein paar Spinnen und Spinneneier und dann versuchte ich mithilfe von Experimenten an Arjena herauszufinden, welches das richtige Gift für die Jagd nach der Bärenmutter war. Mit dem richtigen Gift in der Tasche verließen wir wieder die Höhle. Ich reduzierte die giftige Flüssigkeit über einem Feuer und dickte es etwas mit Fett an, um danach einen speziellen dünnen und mehrere normale Jagdpfeile damit zu präparieren.

Vorbereitetet schlichen wir uns dann vor die Bärenhöhle, in der zu diesem Zeitpunkt keine Bären zu finden waren. Wir warteten also auf die Rückkehr der Bären, die auch bald zurück zu ihrem Lagerplatz kamen. Ich jagte gezielt zwei Pfeile in die Bärenmutter, die allerdings fast unbeeindruckt noch versucht Arjena anzugreifen. Jedoch fängt das Gift schnell an zu wirken und sie legt sich schlafend zu Boden.

Mara Peresen — 2020-09-29

Der Abend fing für mich erst richtig an. Wir machten in der Taverne Halt, da ich gerne noch ein paar Stunden geschlafen hätte, bevor es richtig losgeht. Die Vorfreude kribbelte mir in den Fingern, aber ich versuchte, mich nicht vollends von dem Gefühl übermannen zu lassen und legte mich mit Ovarth schlafen.

Einige Stunden vor Mitternacht weckte mich Arjena und wir machten uns fertig. Sofort war ich wieder Feuer und Flamme und ein warmes Gefühl machte sich in meinem Bauch breit. Endlich, endlich würde ich, sofern Satuarria mir Hold war, eine Bindung mit Ovarth eingehen können. Auf dem Weg nach draußen durch die Gaststube wurden wir noch von Dorfbewohnern angehalten, sie fanden den Zeitpunkt ausgezeichnet, um ein Pläuschen über Geschichten zu halten. Dabei kam vor allem heraus, dass Falk ebenfalls den handelnden Troll getroffen hatte. Wie hieß er noch gleich? Zottel? Brockel? Irgendwas in der Art. Zu jedem anderen Zeitpunkt hätte ich mit Freuden weiter geredet und erzählt, aber jetzt gab es Anderes zu tun!

Es dauerte eine Weile, bis wir uns höflich aber bestimmt loseisen konnten. Dann ging es los. Es galt, den perfekten Platz zu finden! Wie findet man den? Genau, immer der Nase, oder in dem Fall, dem Gefühl nach! Ich achtete weder auf den Weg noch die Richtung, ehe ich spürte, dass wir uns dem komischen Wald näherten. Genau, die Lichtung! Das musste der richtige Ort sein!

Nach einer Weile fanden wir den Platz sogar ohne Zwischenfälle. Erneut fiel die Komischkeit des Waldes sofort ab, sobald wir die Lichtung betreten hatten und

die Schönheit des Ortes ließ mich erschauern. Eine fantastische Wahl!

Noch immer stand der Hinkelstein aus Granit in der Mitte der kreisrunden, mit Laubbäumen gesäumten Lichtung. Noch immer waren die verwitterten, aber noch erkennbaren Gravuren von Nymphen, Dryaden, Einhörnern, Wichteln und anderen Fabelwesen übersät. Ich genoss die Frische, aber angenehme Luft und bereitete mich vor. Zoe und Arjena warteten am Rand der Lichtung.

Dann kann es beginnen. Ich habe keine Ahnung, wie das vonstatten gehen wird und ich war mir auch nicht ganz sicher, wie ich anfangen sollte, aber eines wusste ich: erst mal die Kleider auf. Ich wollte das Licht des Madamals auf meiner Haut spüren, meine nackten Füße mit dem warmen, starken Leib Sumus verbunden wissen und die Nähe von Ovarth spüren.

Mir war klar, dass mir das seltsame Blicke einbrachte, aber ich muss gestehen, dass ich zu dem Zeitpunkt gar nicht darauf achtete. Meine Aufmerksamkeit galt ganz und gar Ovarth. Der blickte mich mit seinen wunderschönen Teddyaugen an und wusste nichts mit der Situation anzufangen. Ich versuchte mich auf ihn einzustimmen, begann zu summen und zu brummen, versuchte, Ovarths Wesen immer mehr und mehr in meine Weise mit einzuweben, so wie ich unsere Geister miteinander zu verweben gedachte. Ich konzentrierte mich so sehr auf die Zermonie, dass ich das alles ein wenig wie im Schlaf erlebte. Es war, als würde Mutter Satuarria mich leiten, mein Herz und meinen Geist führen und zusammenfügen, was zusammengehört.

So dauerte es nicht lange und ich spürte einen nassen Nasenkuss von meinem kleinen Pelzfreund und sein wacher Blick traf den meinen. Das Herz schwoll mir über vor Freude und Liebe. Es hatte geklappt! Ich vergrub meine Freudentränen tief im Fell Ovarths, ebenso wie einen unglaublichen Freudenschrei. Schließlich murmelte ich meinem Bären eine Liebesbekundung ins Ohr und mir schien, als würde er dieses Gefühl und meine Freude teilen.

Ich war völlig aus dem Häuschen. Freudestrahlend gesellte ich mich mit Ovarth zu den anderen, freundlich mit ihm schwatzend.

Selbstredend erntete ich entsprechend fragende Blicke, doch ich erklärte kurz, was passiert war.

Ich weiß nicht, ob sie wirklich verstanden haben, was ich versucht habe, zu erklären, aber zur Not würde ich es zu einem anderen Zeitpunkt nochmal erklären.

Zurück im Gasthaus saß Ingrimma noch immer in der Schankstube mit einem Bärenhunger machte ich mich über eine späte Mahlzeit und einen Humpen Bier her -

Zoe und Arjena waren deutlich zurückhaltender, aber ich hatte auch gefühlt eine Ewigkeit nichts Richtiges mehr gegessen oder getrunken.

Das Ergebnis meines Schlingens: ich war innerhalb kürzester Zeit blau von dem starken Zwergenbier und bekam nur noch schleierhaft mit, dass Ingrimma überhaupt nichts von Zauberei und Magie hielt.

Der Nächste Tag begann mit einem Restkater und Edo, dem Tiertrainer. Kaum waren wir in der Schankstube, ließ der freundliche Mann nicht lange auf sich warten und wir stimmten zu, mit ihm die Tiere zu trainieren.

Da ich wusste, dass Ovarth mittlerweile klüger war, als er es hätte sein dürfen, versuchte ich ihm zu erklären, dass er sich, besonders wenn Fremde dabei sind, immer mal unerzogen benehmen soll, damit nicht auffällt, wie klug er ist. Ich erklärte, dass es gefährlich wäre, wenn jemand herausfindet, wie wir zueinander stehen und dass er kein gewöhnlicher Bär ist.

Edo bemerkte natürlich trotzdem, dass mit Ovarth etwas nicht ganz kosher war (und das, obwohl er ja hier aus dem Kosch ist!). Er fragte nach der Vergangenheit des Tieres und war zufrieden damit, dass Ovarth eine schwere Kindheit hatte und sich deshalb manchmal seltsam verhält.

Bei Edo lernten wir viel über den Umgang mit Tieren.

- * Man solle jede Gelegenheit zum Training nutzen, denn jedes Nicht-Training ist ein Training in die falsche Richtung.

- * Respekt ist das A und O - wenn man von seinem Tier welchen erhalten möchte, muss man auch dem Tier Respekt entgegenbringen!

- * Jedes Tier ist individuell. Was macht dieses Tier einzigartig? Dem sollte man sich bewusst sein.

- * Eine Beschäftigung für das Tier ist wichtig, um Probleme auszuschließen. Gelangweilte Tiere sind Problemtiere.

- * Man sieht es, wenn sich ein Tier wohl fühlt!

- * Die Stimmlage ist wichtiger als das gesagte Wort

- * Jedes Tier sucht Schutz und Sicherheit

Dies waren nur die wichtigsten Lektionen, die uns Edo mit auf den Weg gegeben hat und seine Erfolge sprechen für ihn. Arjena konnte mit Fenja viel dazulernen und der süße, lebhaftes Hund hatte seine sichtliche Freude an der Aufmerksamkeit und den Spielen. Sie schien sich auch sehr darüber zu freuen, dass Ovarth wieder da war.

Zoe, die aus Ermangelung eines Tieres derweil anderweitig unterwegs war, entdeckte unter anderem ein paar Einbeeren im Wald, die uns sicherlich noch nützen werden.

Ihr Weg führt sie dann in die Stadt, wo sie insbesondere die Anschlagtafel genauer in Augenschein nimmt. Dort findet sie neben einigen lustigen bis ernststen Notizen der Dorfbewohner auch einen Steckbrief, der aktiv nach Arjena und ihren ehemaligen Reisegefährten sucht.

Als wir uns schließlich wieder alle zusammenfanden, beschlossen wir, endlich der Sache mit der Nekromantie auf den Grund zu gehen und suchten den ziemlich überwachsenen Boronsanger auf.

Der Boronsanger war überschaubar. In der vorderen Reihe fanden sich ein geöffnetes Doppelgrab mit den Namen Gonzalo und Idra, ein Grab einer namenlosen Zauberin mit einer Inschrift (Was der Rabe hortet, ist meist klein, doch wenn er geht, dann sei es dein), ein geöffnetes Grab von Gerig, dessen Geschichten immer die Besten waren, ein Doppelgrab mit einem Sarg und dem Namen Thalionmel.

In der hinteren Reihe waren die Gräber unangetastet. Dort fanden wir neben einem kleinen und zwei großen Gräbern auch das frische Grab von Netty Spinnentöterin, die ihren Liebsten vor den Spinnen gerettet hatte und dabei selbst ihr Leben gab. Wir ehrten sie von Herzen, wobei wir aber bemerkten, dass wir dabei beobachtet wurden. In der kleinen Hütte, die auf dem Boronsanger stand und offensichtlich vom Boronswart bewohnt wurde, war die Neugierde fast greifbar. Da wir sowieso Fragen bezüglich der geöffneten Gräber hatten, beschlossen wir, in die Offensive zu gehen und ihn einfach anzusprechen.

Zoe wurde, als unsere Herrin, vorgeschickt.

Der Totengräber stellte sich als Gunther vor und wusste zu berichten, dass aus Kammhütten ein Hirte namens Eslam nach seiner Tante schauen wollte und feststellte, dass dort ebenfalls Tote von der Baronstochter gestohlen wurden. Er bedauerte, dass er den Boden nicht schützen könne wie sein Vater, da er keine Weihe erhalten hat.

Gunther berichtete außerdem von den Geschehnissen der Nacht, von seiner Furcht, die ihn lähmte, als er die schrecklichen Taten und Gerrig, der als Leichnam an ihm vorbei schwankte mit ansehen musste.

Bei der Frage, ob er sich sicher sei, dass es sich um die Baronstochter Arjena handele, sagte er, dass er sich nicht sicher sei, aber man sagt ja, dass sie es gewesen sei. Die Beschreibung der Person passte aber (glücklicherweise?) in keinster Weise auf Arjena. Die Frau, die als einzig lebendige Person die Leichen erhob, hatte eine ordentliche, stämmige Figur (Mit dem Fingerzeig auf Mirjam "also nicht so eine Bohnenstange wie sie?" verneinte er vehement), und keine weiteren Gefährten dabei gehabt.

Die Überreste von Gerrig, der von Uxor und Bosper erlegt wurde, liegen verbrannt hinter dem Haus von Gunther.

Edos Eltern und Ditas Mutter befinden sich unter den verschwundenen Leichnamen.

Wir bedanken uns bei Gunther und hoffen, nicht zu viel Aufmerksamkeit auf uns gelenkt zu haben durch unsere vielen Fragen. Aber immerhin wissen wir jetzt ein wenig mehr als vorher.

Arjena Desidera Fernandez — 2020-10-13

6. Peraine 1021 BF

Es war kühl und windig als wir vom Boronsanger zurück zum Gasthaus kamen. Dort trafen wir auf den ersten Neuankömmling seit uns, einen Händler mit Pferdekarren, der ebenfalls einkehrte. In einem kurzen Gespräch sagte er sei in Richtung Gratenfels unterwegs, als wir dann später mit Korja schwatzten erzählte uns diese aber, dass er aus Dunkelhain kommend in Richtung Angbar unterwegs sei (genau die andere Richtung). Außerdem käme er wohl aus Nostris und handle mit Meeresgütern. Als wir uns auf dem Weg in unsere Zimmer machten, um uns zu beraten stellten wir fest, dass noch eine weitere Person sich ebenfalls im Gasthaus eingemietet hatte. Auf unserem Zimmer angekommen legten wir fest, dass wir am nächsten Tag weiterreisen wollten, zwar würden wir nicht vor Mittag aufbrechen, da Mara und ich noch unser mit Edo vereinbartes Training fortführen wollten. Als es zum wohin ging wirkten sowohl Mara als auch Zoe etwas unschlüssig und so holte ich meine Gedankenstütz-Karte heraus auf der ich versucht hatte die Geschehnisse zu verschriftlichen. An einigen Stellen kamen Fragen auf zu Punkten die noch nicht jeder von uns mit erlegt hatte und so begann eine ausführliche Erklärung, der Austausch von Informationen und das Grübeln über Zusammenhänge. Zum Beispiel kam die Idee auf, ob der Leuchtestein vielleicht ein Herz des Berges sei und, ob eventuell auch andere Astralspeicher in Domaris Keller ähnlicher Art waren.

Mara berichtete uns, dass sie bei ihrem neuerlichen Alleingang auf Rubina gestoßen war, die zusammen mit ihrer Mentorin gegen die Schwesternschaft der schwarzen Kröte vorgehen wollten. Diese sollten eigentlich von den Praioten wegen Dämonenbeschwörung zerschlagen worden sein, hatten sich aber scheinbar wieder erholt und Nachfolger gefunden. Als aktuelles Ziel setzen wir uns Kammhütten, da dort scheinbar die erste Boronsangerschändung stattgefunden hatte und die Information, dass angeblich meine Gruppe das getan haben soll ins Rollen gekommen ist. Der Boronsangerwächter hier hatte nur aus den Berichten seine eigenen Schlüsse aus dem was er gesehen hatte gezogen.

In der Nacht stahl sich Domaris in meine Träume und teilte mir Informationen über die Stimme aus dem Leuchtestein, die Eichholz damals gehört hatte, sehr hektisch mit und ließ auch keine Nachfragen zu. Da ich sowieso meine Gefährten geweckt hatte als ich von Domaris aus dem Traum aufgeweckt wurde versuchten wir gemeinsam ihre Worte zu entschlüsseln. Die Stimme gehörte Magistra <füge hochtrabenden Titel hier ein> Nadiescha von Vladiwalsch (oder so ähnlich), Schwester des Hugo von Vladiwalsch. Sie habe ca 600 BF zur Zeit der Magierkriege gelebt, die die Folge von einer magischen Katastrophe „Überschreitung der kritischen Masse“ weswegen ein Großteil der Personen in leitenden Positionen der Magiergilden gestorben waren und aus dem darauf folgenden Chaos entstand. Sie war wohl als Hauptmann eingesetzt worden als die Menschen und Angroschim gegen Algorton vorgingen und ihn besiegten. (sehr wahrscheinlich wegen ihres magischen Wissens).

7. Peraine 1021 BF

Als wir am nächsten Morgen noch mit Edo trainierten ging Zoe in den Wald und versuchte die Elfe zu finden. Ihre Reise führte sie zum gruseligen Wald und nachdem sie in sein Zentrum vorgedrungen war, änderte sich auch dessen Ausstrahlung und sie konnte das Lied der Elfe vernehmen. Die große weißhaarige und in weißes Leder gekleidete Elfe begrüßte Zoe herzlich und führte sie zu ihrer Sippe. Diese war eher unüblicherer Natur, ein Rudel flauschiger Häschen (allesamt benamst) und einer riesigen magischen Fichte. Von anderen Elfen war weit und breit keine Spur zu entdecken. Es lagen nur diverse Werkzeuge und Bögen nicht-elfischer Machart am Lichtungsrand herum. Nachdem die Elfe ihre Sippe vorgestellt hatte berichtete sie, dass Meister Fichte von einem Mann mit brauner Robe und Kristallkugel schlimm verletzt worden war und seine Kinder (Fichtenzapfen) wegen ihren magischen Eigenschaften gestohlen wurden. Da sie nicht lange von hier wegkönnne, die sie ihre Sippe versorgen muss beauftragte sie Zoe nach einer "jungen nicht mehr so jungen Frau mit einer sehr gescheitern sprechenden Eule Rohal" zu suchen, die ihr bei der Heilung des Baums vielleicht helfen könne. Sie erwähnte, dass sie bereits versucht hatte ihn mit Honig zu heilen, worauf sie auf Nachfragen Zoes ihr diese Technik zeigte. Auch ermunterte sie Zoe, dass diese eines Tages vielleicht ihr eigenes Lied finden würde oder falls sie wolle, Teil ihres Lieds werden könne. Nachdem die Elfe sich kurz zum Wasserholen verabschiedet hatte brach Zoe wieder in Richtung Dorf auf.

Zoe Winterkalt — 2020-10-27

7. Peraine 1021 BF

Endlich reisen wir aus Passweiser ab. Ein kühler Wind weht uns um die Ohren, als wir die Taverne verlassen.

Kaum sind wir aus der Tür, da kommt auch schon Feljan auf uns zu. Er drückt uns seine tiefste Dankbarkeit aus und will seine Schuld, da er nicht viel besitzt, bei nächster Gelegenheit bei uns begleichen. Wir ziehen weiter durchs Dorf und kommen an der Schmiede vorbei. Dort steht der Besitzer der Schmiede, der Zwerg Uxor, und sucht auch das Gespräch mit uns. Er meint, dass es an ihm sei, uns für die Taten in der Miene zu belohnen und wir sollen deswegen Solevei aufsuchen. Wir dürften sie nach Ringen fragen, die wir als Belohnung für unsere Taten bekämen. Außerdem redet Mara noch mit ihm über die Herzen von Bergen. Allerdings weiß Uxor auch nicht so viel, da sein Volk das Gestein respektiert und niemals nach dem Herzen eines Berges suchen würde. Aber wir könnten die Herren der Erde seines Volkes aufsuchen, wenn wir auf der Suche nach Informationen seien. Alternativ könnten wir auch einen Angrosh-Geweihten fragen, der könnte allerdings derartige Fragen falsch auffassen. Wir beenden das Gespräch und suchen die beiden Schmuckmacherinnen Solevei und Tirsula auf. Solevei drängt sich sofort Arjena mit Fragen nach Almada bzw. Valenca auf. Sie erzählt auch, dass ihre Familie dort einst ein Weingut ihr Eigen genannt hätte, bis sie es aufgrund von Schulden an den Baron abgeben habe müssen. Arjena erzählt ihrerseits, dass auch ihre Familie Wein anbaue, sie diese aber verlassen hatte und deswegen auch nichts Aktuelles aus der Region erzählen könne.

Nachdem Solevei auch Tirsula dazugeholt hat, sucht sich jeder von uns ein Schmuckstück aus dem Angebot der beiden aus:

- Mara: Kette mit Moosachat in Kupferfassung und Lederband
- Zoe: Silberamulett mit einem Bergkristall
- Arjena: Silberamulett mit Rosenquarz

Wir bedanken uns und verlassen daraufhin Passweiser mit dem Ziel Kammhütten. Auf dem Weg erzähle ich die Geschichte von der Elfe mit dem Baum vom Vormittag, bis uns eine Patrouille anhält. Sie fordert uns auf die Waffen niederzulegen, aber nachdem wir ihnen diesen Wunsch verweigert hatten, verlassen sie uns enttäuscht, weil wir keine verängstigte Reaktion gezeigt hatten. Wir diskutierten danach also unsere gegenwärtige Lage und entschlossen uns dann, doch wieder umzudrehen und die Elfe nochmals gemeinsam zu besuchen. Wir durchqueren also den seltsamen Wald und gelangen so auf die Lichtung der Elfe.

Die Elfe begrüßt uns und wir teilen ihr zuerst die schlechten Nachrichten über den Tod von Jana und Rohal mit, die sie erst nicht wahrhaben möchte, dann anscheinend aber doch akzeptiert. Sie bemerkt die entstandene besondere Verbindung zwischen Owart

und Mara und erklärt uns wie sie die emotionalen Verbindungen von Lebewesen zu anderen Lebewesen, Orten oder Objekten sehen kann: Gelbe Bindungen ständen für ehrliche Zuneigung, scharlachrot für Hass oder Rache, rosarot für Liebe und Erotik, lila für Furcht oder Erniedrigung, blau für Anerkennung und Dankbarkeit, sowie orange für Sehnsucht. Die sehr sprunghafte Aufmerksamkeit der Elfe wird schon bald auf den Bogen auf meinem Rücken gelenkt, den sie sogleich mit den ihrigen vergleicht. Danach fragt Mara nach den Knochen und Schädeln in der Grube bei der Lichtung und die Elfe erzählt die Geschichte von einigen Personen, denen sie nicht mehr helfen konnte und die dann gestorben sind. Außerdem fragt Mara noch nach dem Zeitpunkt, zu dem die Zapfen des Baumes geklaut und der Baum selbst angezündet wurde. Die Elfe meint, diese Tat wäre vor 11 Tagen geschehen. Danach erzählt uns die Elfe ihre Geschichte:

In ihrer Sippe ist es üblich gewesen, dass sich alle 10 Jahre eine Elfe in die menschliche Zivilisation begibt und dort ein ganzes Jahr lang Erfahrungen sammelt. Sie war eine dieser ausgesuchten Elfen und begab sich also nach Grangor. Sie half dort den Menschen und schloss Freundschaften. Nach einem Jahr wollte sie zu ihrer Sippe zurückkehren, allerdings wurde sie von ihr abgelehnt, weil sie zu menschlich geworden sei und die Werte der Elfen nicht mehr leben würde. In die Stadt zurück wollte sie nicht und so begab sie sich auf Wanderschaft. Sie traf auf das Zwergenvolk, stoß dort aber auch auf Ablehnung und fand letztendlich Zuflucht bei Jana und ihrer Eule Rohal. Sie lernte dort die medizinische Behandlung von Menschen an den nahegelegenen Dörflern. Irgendwann brach sie auf, um ihr eigenes Dorf zu finden, dessen Bewohner sie unterstützen konnte: Passweiser. Den Dörflern half sie, bis Pauro und Bosper ihr mitteilten, dass ihr Anblick die Menschen verstöre. Seitdem tarnte sie sich als alte, menschliche Frau, wenn sie die Bewohner des Dorfes behandelte.

Mara Peresen — 2020-11-10

07. Peraine 1021 BF abends; abnehmender Mond

Es geht die Debatte weiter, inwiefern der Feenquell helfen kann. Zoe sieht das Märchenbuch als wissenschaftliche Abhandlung, offenbar kennt sie nur Sachbücher.

Die Elfe stellt sich als Tilliemeradansulidin - oder einfach Emma - vor. Sie beantwortet die Frage, ob sie sich gut mit Bäumen auskennt mit ja, aber Meister Fichte ist kein einfacher Baum. Er ist magisch, wenn seine magische Kraft nicht mehr ausreicht, muss er mit Lebenskraft ausgleichen. Da er verletzt ist, liegt der Schluss nahe, dass man seine magischen Kräfte erstarken lassen muss, um ihn zu heilen.

Emma kennt den Stein auf der Lichtung auch und sagt, dass sie nicht zurück in die Lichtwelt will. Daraufhin erzählte sie, dass Elfen wohl von der Feenwelt kommen.

Das Tor sei offen, manchmal kommen Larifari durch, Emma weiß aber nicht ob sie wüsste, wie man durch das Tor geht. Es sei ein Weg, den man nicht mit den Füßen geht.

Schließlich finden wir, dass eine Hasenhochzeit eine schöne Sache ist und die Hasen stimmen zu. Wir binden einen Brautkranz und bereiten die Braut vor. Mit Blumen auf dem Kopf verheiratet Arjena die Hasen. Emma wirft immer mal wieder Fragen über Formulierungen ein.

Mit Karottenringen und gemeinsamer Hochzeitskarotte wird der Bund besiegelt und wir bringen den Brautkranz in Sicherheit.

Nach einer hasigen, unruhigen aber erholsamen Nacht wird erst mal Morgentau gesammelt. Anschließend werden die Tiere trainiert, Mara geht außerdem noch Kräutersuchen und hat Glück.

Zoe dagegen geht sehr erfolgreich auf die Jagd und findet ein perfektes Rotwild... bis ihr auffällt, dass sie kein Messer dabei hat. Zurück an der Lichtung durchwühlt sie den Knochenhaufen nach einem Dolch und nach dreifach-verpaschter Suche findet sie auch einen, was Arjena nicht zu schätzen weiß.

Zurück am verendeten Reh macht sie sich ans Werk und versucht, dem Tier die Sehnen zu entfernen. Das gelingt auch recht gut, was auch Emma anerkennt.

Schließlich gehen wir zum Feenkreis und Zoe fragt den Stein, ob wir Erfolg haben könnten und erhalten eine positive Antwort.

Schließlich schaffen wir es sogar in die Welt der Feen - allerdings ohne Arjena. Schon werden wir von Feen so groß wie ein Fingerhut begrüßt und meine Axt wird zu einer großen Sonnenblume, da sie der Fee nicht gefällt. Sie gibt ein Rätsel auf, die Antwort gegen meine Axt.

*Zwei Schwestern die zusammen passen,
und alles miteinander tun
nachts zusammen ruhen
Bei einfachen Fragen wie Ja oder Nein
sich die zwei Schwestern stets entzweien*

Wir einigen uns auf "Lippen", da dies als wahrscheinliche Antwort plausibel erscheint und gehen weiter.

Ein wenig später begegnet uns wunderschönes Flötenspiel, das die Sinne einlullt und mich beinahe davongetragen hätte, bis ich bemerke, dass dies genau der Sinn und Zweck der wunderschönen Melodie ist. Wo ich noch recht bemerke, was passiert, scheint Zoe voll und ganz in der Musik gefangen zu sein, die von einem

flotenspielenden Satyr gespielt wird, der an uns vorbei geht.

Arjena Desidera Fernandez — 2020-12-01

7. Peraine 1021 BF, abends

In der Feenwelt hatte Mara alle Hände voll damit zu tun Zoe Overt und Fenja davon abzuhalten verzaubert vom Flötenspiel des Satyrs diesem zu folgen. Durch Magie und furchtbaren Gesang gelang es ihr aber zumindest Zoe Bezauberung zu brechen und schließlich sich mit den beiden Vierbeinern zu entfernen. Nur wenig später jagte sie ein Minotaure über die Wiese bis zu einer merkwürdigen Ansammlung steine, die sich als Behausung einer Frau herausstellte. Diese war über den ungebetenen Minotaurengast wenig erfreut, provozierte mit Hilfe von Magie und rannte schnell wie der Wind vor dem Ungetüm davon.

Mara und Zoe schauten sich derzeit in der Behausung um, die eein herausgebrochener Teil eines großen Hauses zu sein schien der an einigen Stellen notdürftig ergänzt, repariert und wohnlich gemacht worden war. Die vorhandenen Wände waren voll gestellt mit Bücherregalen mit magischen Formeln und einigen zu den Themen Heilkunde und Landwirtschaft, die Mara auf der suche nach etwas Nützlichem durchkämmte. Als die Hausbewohnerin zurückkam stellte sich diese als Quedora Ravendosa von der Akademie der Geistreisen zu Belhanka vor. Sie hatte sich scheinbar mit einem missglückten Zauber in diese Globule gebracht, konnte jedoch nicht wieder von dort weg, da das Missgeschick auch einen Großteil ihrer magischen Kräfte geraubt hatte. Sie stellte fest, dass seit ihrer Ankunft in der Feenwelt dort viel mehr Zeit vergangen sei als in der 3. Sphere. Mara wurde zusehends verrückter mangels Bindung zu ihrer Göttin und schließlich gingen alle gemeinsam zur Feenquelle, da diese unterschiedlichste Gebrechen heilen sollte.

An der Quelle sahen alle eine Art Vision von Arjenas ursprünglichem Ausflug in die Feenwelt mit Rubina und Lorion und sie sahen auch den Einhornwächter und dass die Möglicherweise-Algorton-Kröte sich in ihr Gepäck geschummelt hatte, was eigentlich gegen die Regeln der Quelle verstieß. Mara weigerte sich von dem heilenden Wasser zu trinken und versuchte lieber in ihrem merkwürdigen Zustand mit dem Einhorn um Quellenwasser und Informationen zu handeln. Sie erfuhr immerhin, dass das Amulett mit der Elfe Ijurielle, um das sich Mara kümmerte, scheinbar einer Frau gehörte und das Einhorn es von ihrem reglosen Körper genommen und in den Teich gelegt hatte. Das Mitnehmen von Quellwasser würde das Einhorn aber nicht gestatten.

Immerhin ließ sich Mara mit der Zeit überzeugen vom Quellwasser zu trinken und kurz darauf waren ihre Gedanken wieder klarer. Zoe und sie beschließen zu

einem späteren Zeitpunkt und mit einem Plan nochmal zum Teich zurückzukehren und in der Zwischenzeit die Zeit zum Lernen zu verwenden. Als Mara von den Problemen mit ihrer verwandelten Axt und der Wette mit der Fee erzählt ruft Quedora eine Vielzahl Feen zusammen und Mara gelingt es mit der richtigen Antwort auf das Rätsel ihre Axt wiederzubekommen. Anschließend baut Quedora mit Hilfe der Feen eine große Regenbogenbrücke. Nach dem 2. Tag in der Feenwelt wird Fenja auch deutlich unglücklicher und eine Diskussion über die Rückkehr in die normale Welt entbrennt zwischen Zoe und Mara. Zoe schätzt den Ort sehr zum Lernen während Mara Mitleid mit Fenja hat. Schlussendlich einigen sie sich auf einen Kompromiss. Sie bleiben noch einen weiteren Tag, sammeln dann das Wasser ein und kehren dann zurück. Mara hat alle Hände voll zu tun die Fressen verweigernde Fenja aufzumuntern.

Beim Wasser holen verspricht Mara, dass sie die böse Möglicherweise-Algorton-jetzt-nicht-mehr-Kröte finden und bestrafen werden. Daraufhin zeigt das Einhorn Mara eine Vision von dem alten Herr, der anschließend zu dieser Kröte wurde.

Anschließend versuchen Mara, Zoe und Ovar Quellwasser in Mündern und Fell mitzunehmen.

Yulivee — 2021-01-31

nix... blöde Zorganpocken

Zoe Winterkalt — 2021-06-26

8. Peraine 1021 BF

Mara und ich waren jetzt an der heilenden Quelle, aber hatten keine gute Idee, wie wir den Baumkönig mit dem Wasser retten können. Vor allem der fehlende Funke Ahnung, wie viel Wasser wir für den Baum benötigen und wie die Regeln des Hains genau zu interpretieren sind, machte uns an der Stelle das Leben schwer. Zusätzlich machten wir uns nun aber auch noch Gedanken über eine zweite Möglichkeit, die Fichte zu retten: Ich hätte es eventuell schaffen können, die Feen außerhalb dieser Globule zu rufen und sie dann nach Hilfe für den Baum zu fragen. Aber auch bei dieser Lösung wäre der Erfolg mehr als ungewiss.

Glücklicherweise rettete uns der Wächter der Quellen vor unseren eigenen abenteuerlichen Plänen. Während unserer langen Diskussion schritt das Einhorn zu uns und fragte über die Kraft der Gedanken, was denn unser Ziel sei. Nach unserer Erklärung und ein paar weiteren Erläuterungen seitens Quedora kühlte der Wächter einen Teil des Heilquells herunter, sodass wir uns ein größeres Stück Eis mitnehmen konnten. Mit diesem Stück Eis machten wir uns auf den Weg zurück. Wir berührten den Obelisk, durch den wir zuvor in die Globule kamen und trafen auf der Lichtung wieder auf Arjena, die aufgrund der unterschiedlichen Zeitverläufe

unseren Weggang kaum bemerkt hatte. Schnell begaben wir uns zum Baumkönig und übergaben ihm das Eis, welches sich bei der Berührung des Baums sofort wieder in Wasser verwandelte. Das Wasser schien die Versprechen zu halten, denn nach einiger Zeit ging es der Fichte nicht nur deutlich besser, es wuchsen ihm auch neue Zapfen. Drei dieser Zapfen schenkte uns der Baum für diese Tat und Emma klärte uns über die vielzähligen Möglichkeiten zur Anwendung dieser Zapfen auf: Man könne die magischen Kräfte des Zapfens nutzen, sie als Saat zu einer Fichte heranwachsen lassen oder man könne sie auch gar ... wegwerfen.

Bevor wir nun zu neuen Taten aufstießen, durchsuchte Arjena nochmals die Grube, in denen Emma die Toten und deren Habseligkeiten aufbewahrte. Auch das Gewand der toten Magierin ließ sich dort finden, doch ein recht kostbarer Kamm und die Leiche der Magierin, wurden laut Emma vermutlich vor 8324 Tagen auf dem Boronsanger von Passweiser von Paro begraben. Heute pflegt sein Enkel, zwar Boron-gläubig aber nicht geweiht, die Gräber der Toten, die mittlerweile wohl nicht mehr unter dem Schutze der Weihe stehen dürften. Mit diesen Gedanken begaben wir uns in unser Nachtlager.

9. Peraine 1021 BF

Wir brachen des Morgens auf nach Kammhütten und durchquerten zuerst einmal Passweiser. Dort trafen wir auf Uxor, der uns bat, einen schweren Jutesack mit unbestimmtem Inhalt dem Schmied in Kammhütten, Seno Schäufeler, zu übergeben. Der Tagesmarsch verlief ohne nennenswerte Ereignisse und wir mieten uns am Ende Tages zwei Zimmer in einem Gasthaus am Wegesrand, deren Betten wir auch zugleich benutzen.

10. Peraine 1021 BF

Den Morgen begannen wir mit einem Frühstück, dessen Bestandteilen allerdings nicht so viel Aufmerksamkeit zuteilwurde, wie der komplett frei erfundenen und übertriebenen Geschichte über meine Teilnahme am Krieg an der Zollstation, die Mara der Besitzerin des Gasthauses ans Ohr band. Wir machen uns weiter auf den Weg nach Kammhütten. Während wir den steilen Pass emporstiegen, gelangten wir an eine Stelle, die ungewöhnlich schattig war. Hier begann der Dolch von Arjena in einem orangenen Farbton zu leuchten. Wir untersuchten die Stelle und entdeckten einen äußerst dunklen Fleck. Mit der Hoffnung diesen schwarzen Punkt fangen zu können, machten sich Mara und Arjena dran, die Felsvorsprünge in der Nähe zu erklettern. Diese Hoffnung schwand aber schneller, als sie gekommen war und wir folgten weiter den Weg hinauf.

Am Straßenrand trafen wir irgendwann auf eine Frau, in der Mara Ylva Nordländerin erkannte. Wir tauschten ein paar Worte aus und folgten ihr zu ihrer Hütte. Dort trafen wir zum einem auf eine Schlange, andererseits

aber auch auf ein außergewöhnlich stabiles Haus, mit ebenso auffällig stabilem Hühnerstall. Im Haus servierte uns Ylva einen Tee und Mara berichtet ihr von ihrer Liebe zu einem Fianinger. Der servierte Trunk war allerdings vergiftet und so sahen wir uns bald in einem Kampf: Einerseits gegen die Müdigkeit, die der Tee in uns geweckt hatte, andererseits gegen die Schatten die Ylva beschwor. Ich erlag relativ schnell der Müdigkeit, während Mara, Arjena und besonders unsere tierischen Weggefährten noch versuchten, Gegenwehr zu leisten. Doch diese reichte nicht, um diesen Kampf zu gewinnen und somit wachten wir nach unserer Niederlage eingesperrt im befestigten Hühnerstall neben dem Haus auf. Mit viel Geschick, einer gewissen Menge Kraft und etwas Magie bringen es aber Arjena und Mara zustande, die Tür des Hühnerstalls zu öffnen.

Aber unsere Flucht blieb nicht lange unbemerkt und somit befanden wir uns relativ schnell in der zweiten Schlacht unseres persönlichen Krieges.

Mara Peresen — 2021-07-20

10. auf 11. Peraine 1021 BF

Ich holte aus. Das Axtblatt sang durch die kühle, würzige, duftende Luft, auf dem sich das absteigende Madamal für einen kurzen Moment selbst an seinem wolkenlosen Nachthimmel bewundern konnte – ein guter Schlag. Ich war zufrieden. Oder sagen wir, so zufrieden wie man im Bruchteil einer Sekunde sein kann, wenn man merkt, dass man alles richtig gemacht hatte. Der Stand war gut, der Schlag kam mit Schwung, den ich aus der vorherigen Bewegung mitgenommen habe und – das Beste – er würde verdammt wehtun.

Dachte ich. An diesem Punkt nahm die Zufriedenheit wieder ab und wurde durch einen Moment der Verwirrung ersetzt.

Statt dem vier Meter großen Bären, der nun wahrlich alles andere als übersehbar – und untreffbar – war, eine ordentliche Lektion zu erteilen, zog der Schwung der Waffe mich fast von den Füßen – nicht getroffen? Eine Reihe Fragezeichen tanzten vor meinen Augen, ehe ich es begriff. Es war eine götterverdamnte Illusion!

Mein Zorn kannte fast keine Grenzen mehr. Diese alte Vettel brachte mich noch so weit, dass ich mich selbst vergaß!

Mit all meinem Zorn im Gepäck, der Axt fest in der Hand schritt ich in die Bärenillusion hinein. Und tatsächlich – da stand sie, anderthalb Schritt von mir entfernt und zauberte leise vor sich hin. Das unheilvolle Krächzen, das sie in dem Moment ausstieß, machte eindeutig klar, WAS sie da zauberte und mit einem poff erschienen fast ein Dutzend schwarz glänzender, ziemlich wütende Krähen. Verstand ich. Es war nicht schön, durch den Limbus gezogen zu werden. Unschön war jedoch, dass

sich dieser Zorn gegen mich und meine lieb gewonnenen Gefährten richten würde.

Erneut brodelte der Zorn und ich ließ mich von dem Flattervieh nicht beeindrucken. Stattdessen ließ ich meine Axt wieder singen und ließ der Wut in Form eines weiteren, nahezu perfekt geführten Schlages freien Lauf. Diesmal wurde ich auch mit einem Schmerzensschrei und der Bestätigung, dass ich wirklich getroffen hatte, was ich zu treffen gedenke „belohnt“ – und dabei dachte ich mir, dass ich schon wie ein Fjarninger denke. Kurz erlaubte ich mir einen Gedanken an Orm, Sehnsucht machte sich in meinem Herzen breit, ehe das Gefühl jäh von einer vor meine Axt springende Arjena und den unliebsamen Vögeln über mir durch eine innere Ohrfeige an mich selbst zerrissen wurde.

FOKUS! Mitten im Kampf in Gefühlen zu schwelgen war nicht nur töricht, sondern tödlich – zwei t's die ich aus meinem Vokabular erst mal streichen wollte.

Gern hätte ich auch das Wort „Krähen“ gestrichen, als sie mit ihren dicken, harten Schnäbeln auf mir herumpickten, als wäre ich ein Festessen.

Jetzt wurde mir auch bewusst, dass Ylwa den Stab zur Seite gelegt hatte, sich ergebend. Aber Arjena lag schon rittlings auf ihr und kümmerte sich um sie. Ich gab ihr noch die Warnung auf den Weg, dass sie sie knebeln und fesseln sollte und bloß nicht von ihr berühren lassen sollte. Ich wusste selbst nur zu gut, wie Hexenmagie funktionierte und sie war sehr subtil.

Nun sah ich auch, dass sich Zoe in den Bären bewegt hatte – ob sie schon länger da stand, weiß ich nicht. Jedoch griff sie beherzt nach ihrem Magierstab. Auch die geisterhafte Gestalt, gegen die Arjena gekämpft hatte, bewegte sich auf uns zu – langsam, gemächlich. Ich nahm es allerdings eher unbewusst wahr – zumindest konnte ich die Information in diesem Moment gar nicht wirklich einordnen.

Sie schwirrte irgendwo in meinem Geist herum und wartete darauf, von mir verarbeitet zu werden. Jetzt, im Nachhinein, sehe ich die Lage viel klarer und mir wurde bewusst, dass mir von Anfang an hätte klar sein müssen, dass es nur eine Illusion war.

Im gleichen Moment meinte ich, einen Schatten über das Madmal huschen zu sehen. Eine Wolke war es nicht, die waren üblicherweise nicht so schnell. Auch ein Vogel war unwahrscheinlich, die waren nicht so groß. Mit einem Blick nach oben, bei dem ich feststellte, dass nur drei Krähen mich als Abendessen auserkoren hatten (und ich mich im Stillen fragte, wieso es so wenige waren, auch wenn ich dem nicht böse war), erkannte ich eine Gestalt auf einem Besen in der Luft. Es war mir nicht erkennbar, um wen es sich handelte, was die Person erst mal zu einer Gefahr machte. Ich rief ein

„Freund oder Feind?“ in die Lüfte, als Antwort sah ich nur, wie etwas heruntergeworfen wurde. Feind also.

Alarmiert brüllte ich ein „WEG HIER!“ und rollte mich um die Hausecke. Ich konnte nur hoffen, dass meine Warnung für meine Kameradinnen rechtzeitig genug kam. Mit pochendem Herzen blickte ich um die Ecke, wo sie sich befanden. Arjena saß noch auf Ylwa und fummelte noch an ihren Händen herum, während Zoe in irgendeine Richtung davonsob. Da ich nichts sehen konnte, was dort herabgeworfen wurde, wusste ich auch absolut nicht, welche Auswirkungen es haben würde und ob meine Freundinnen davon betroffen waren.

Was ich dafür sah, war die Verursacherin – Anka landete ein paar Meter von mir weg und bat uns mit ihrer alten, kratzigen Stimme, wir mögen uns doch bitte nicht alle gegenseitig umbringen.

Nachdem ich nun die letzten Krähen losgeworden war (die Letzte war echt hartnäckig), kümmerte sich die Alte erst mal um Ylwa, die weggetreten war. Ob von der Wunde oder dem Zeug, das Anka heruntergeworfen hatte, wussten wir nicht. Gut, jetzt, wo ich sie genauer und ohne den Zorn des Kampfes sah, sah die alte Frau wirklich übel zugerichtet aus.

Sie hatte Kratz- und Beißspuren (unweigerlich dachte ich an Fenja und Ovarth und mir ging der Arsch auf Nordeis. Die Tiere!

Während Zoe und Anka die Verletzte ins Haus begleiteten, stürmten Arjena, die wahrscheinlich den gleichen Gedanken hatte, und ich in die Hütte und tatsächlich – Ovarth war verschnürt wie ein Paket für die Beilunker Reiter und die arme Fenja war unter einem beschwerten Eimer eingesperrt. Sofort kümmerten wir uns um unsere Schützlinge und der Zorn wallte erneut ein wenig in mir auf. Wie konnte sie den Tieren sowas antun?

Währenddessen versorgte Anka die Wunden von Ylwa und sprach mit uns darüber, was geschehen war.

Auf die Frage, ob sie von dem Ganzen wusste, antwortete sie nur „Natürlich – wieso wäre ich sonst hier?“ – eine Antwort, die mich ihre Loyalität sehr in Frage stellen ließ. Jedoch erklärte Anka den Zusammenhang der Geschehnisse etwas deutlicher.

Sie war gekommen, um Ylwa davon abzuhalten, was sie vorhatte. Dies hatte vornehmlich zwei Gründe – zum einen wollte sie nicht zurück in die Zeiten, in denen eine Hexe der Anderen nicht vertrauen konnte. Diese Zeiten gab es lange und um nichts wollte sie dahin zurück. Zum anderen, und das wäre der viel größere Punkt, war sie unglaublich dankbar, dass wir Urjelke und den Kindern geholfen hatten. Die Loyalität zu Urjelke wiegte ihr mehr

als die Loyalität zu Ylwa, wenngleich beide alte Freundinnen von ihr waren.

Nun brachte sie eine Information auf, die mir sämtliches Blut aus dem Gesicht wichen ließ – nicht, weil sie mir neu war, sondern weil ich sie vollkommen verdrängt hatte.

Die Königin der Schwarzen Kröte und der Meister der Jahre waren ebenfalls auf der Suche nach der Baronstochter Fernandez. Sofort fielen mir, zeitgleich, die Worte von Urjelke ein, die sie mir nach der Hexennacht mitgegeben hatte. Wie habe ich das vergessen können?

Ovarth gähnte herzhaft in meinen Armen und brummte zufrieden und mir war klar, wieso ich das verdrängt hatte. Es waren so viele aufregende Dinge passiert, so viel Neues, das mein Geist einfach noch nicht durchgearbeitet hatte und jeden Tag kam etwas Neues hinzu. Den Blick von Arjena, die sich im Geiste gerade wohl vorstellte, wie sie ihre durchaus kräftigen, zarten Finger um meinen Hals legten und zudrückten, ertrug ich beschämt – sie hatte ja Recht gehabt. Ich wusste nicht, wie ich das hätte vergessen können.

Jedenfalls hatten die Krötenkönigin und der alte Sack, wie ich sie im Geiste nannte, Nachricht an einflussreiche und gut vernetzte Hexen ausgesandt, als Belohnung ihre „Freundschaft“ darauf aufgesetzt, wer in einem Fürstentum Informationen über Arjena abgeben konnte.

Dieser Versuch, Arjena auszuliefern, wurde aus dem Wunsch Ylwas geboren, endlich ein befreites Leben führen zu können. Daher hatte sie einen ihrer seltsamen Geistervögel zu Anka geschickt, um sie darüber zu informieren, dass sie Arjena gefangen genommen hatte. Sie hatte es satt, sich mit ihren Fähigkeiten verstecken zu müssen, daher wollte sie sich damit besagte Freundschaft erkaufen, die wahrscheinlich von einer der größten Hexen, Glorana, wiederbelebt wurde. Auch eine Yala Sindelfink war Teil dieses Zirkels gewesen.

Diese Glorana war bereits von der alten Krötenschwesternschaft die Oberhexe gewesen, doch wurde fast der komplette Zirkel bei einer misslungenen Dämonenbeschwörung ausgelöscht. Sie wollen aber als oberstes Ziel die Freiheit für Hexen durchsetzen, auf dass sie sich nicht verstecken müssen, bla bla bla. Natürlich wäre das toll, aber ich machte auch meinen Standpunkt klar, dass ich nicht in Kauf nehmen würde, für diese Freiheit unter Dämonen wandeln und durch Blutopfer waten zu müssen.

Dass Ankas Blick dabei auf meine – deutlich blutige – Axt fiel, ließ ich unkommentiert. Es war klar, was ich meinte.

Anka betonte an dieser Stelle nochmal, dass es Ylwa nicht darum ging, irgendjemanden zu schaden, auch

nicht Arjena. Sie sah ein höheres Ziel darin und beschrieb ihre Tat als selbstlos.

Ich verstand, dass wir beide an dieser Stelle eine deutlich unterschiedliche Meinung hatten und einfach akzeptieren mussten, dass wir hier auf keinen grünen Zweig kamen.

Im Gespräch wurde klar, dass Arjena nicht nur einem Fürsten (diesem aufgeblasenen... ach nein, Blasius glaube ich, von Gratenfels) und einer jungen Praiotin auf die Füße getreten war – das erklärte, wieso die Sonnenpriester uns so interessant fanden. Die Frau war mir in Gratenfels schon zutiefst unsympathisch gewesen. Gut, das lag aber zu einem großen Teil auch an ihrer Berufswahl.

Schließlich belassen wir Ylwa in der Obhut von Anka, die sich darum kümmern wird, dass Ylwa wieder auf die Beine kommt – damit sind beide gemeint. Ich ließ ihr noch ein paar Worte des Abschieds da, dass ich nicht vorhatte, sie umzubringen, ich Arjena (und Zoe) aber beschützen werde.

Wir verlassen die Hütte und ich merke, wie schwach ich eigentlich bin. Die Wunden, die mir die Vögel geschlagen haben, brennen wie Feuer und fühlen sich unangenehm heiß an. Die Kräfte schwinden mir und die kalte Luft wirkt nicht erquickend und erfrischend, sondern kalt und ungemütlich. Zoe versorgte uns und sorgte dafür, dass sich meine Wunden gleich viel besser anfühlten – ich steuerte noch ein paar hilfreiche Kräuter bei und war froh, dass wir das Anwesen dann endlich verlassen konnten.

Anka hatte uns vorgeschlagen, unten in einem der Höfe nach einer Unterkunft zu fragen, jedoch entscheiden wir uns dagegen. Unser Aufzug würde viele unangenehme Fragen aufwerfen, die wir nicht beantworten wollten. In dem Moment erschien mir einer der Büsche besonders sympathisch. Ich wollte es nicht zugeben, doch ich war mir nicht sicher, ob meine Füße noch bereit waren, mich mehr als die paar Schritte zu diesem Busch zu tragen. Kaum dort angekommen, rollte ich mich in Mantel und Bär zusammen und sank in erholsamen Schlaf ...

... bis ich von einer mir bekannten Gestalt geweckt wurde, die ich schon lange nicht mehr gesehen hatte. Meine Amulettelfe begrüßte mich schmunzelnd, sogar freundlich im Gegensatz zu sonst. Ich wurde weder aus dem Bewusstsein gerissen noch direkt angegriffen.

Wir reden über den Kampf und dass sie sich wundert, dass ich so lange gebraucht habe, die Illusion zu erkennen. Dennoch musste sie zugeben, dass der von mir geführte Schlag gut war. Sie betont, dass sie ziemlich sauer auf mich sein wird, wenn ich sterben sollte, weil sie sich dann einen neuen Träger suchen muss.

Der Kampf gegen den Bären hatte sie sogar beeindruckt – und es kam raus, dass sie für das Licht verantwortlich war, das über mir schwebte und für die Anderen ein Leitlicht gewesen war, mich zu finden. Sie fragte neugierig nach Ovarth, bemerkte nachdenklich, dass sie auch mal „weniger“ war, „weniger präzise“, so wie Ovarth vor und nach der Bindung. Ich erklärte ihr, dass wir unsere Seelen miteinander verbunden haben. Es folgte ein ausufernder, wirrer Versuch, das Konzept einer Seele zu erklären, was aber dazu führte, dass sie irgendwann lächelnd bemerkte, dass es wohl Zeit für mich wäre, zu schlafen.

Sie betonte, dass es heute, ausnahmsweise, keinen Kampf geben würde. Ich wusste nicht, ob ich froh oder traurig darüber war, aber ich sank direkt wieder in den Schlaf.

Als die Praiosscheibe schon fast seinen Zenit erreicht hatte, erwachten auch wir – inklusive Zoe. Offensichtlich war ihr es auch recht schnell langweilig geworden, ihre Finger zu zählen. Ich konnte es verstehen. Dennoch machten wir uns zügig auf den Weg. Ich war noch lange nicht fit, aber immerhin fühlte ich mich ein wenig besser.

Wir beschlossen, als wir unsere Vorräte überschlugen, dass wir dringend auffüllen mussten. Wir beschlossen, einen der Höfe zu besuchen und ein wenig einzukaufen.

Der Bauer verkaufte uns einen Sack Zwiebeln, den wir ihm für einen sehr guten Preis und noch ein Extra abkauften. Es würde die nächste Zeit viel Zwiebeln geben. Ich mochte Zwiebeln nicht so, aber was soll's. Ich war mir sicher, dass ich Zwiebeln nach diesem Sack noch weniger mögen würde.

Schließlich führten unsere Schritte uns in das Dorf: Kammhütten.

Der Pass führte mitten durch das Dorf, dominierte den extrem gut ausgebauten, weitläufigen Dorfplatz, der Händler förmlich dazu einlud, hier einen Stand zu eröffnen und seine Waren feilzubieten. Verglichen mit Passweiser war dies ein Paradies am Pass. Während Passweiser eher ausstrahlte „Hol was du brauchst und sieh zu, dass du wieder wegkommst“, strahlte Kammhütten aus „Komm, bleib ein Weilchen, solange du magst, werde deine Waren hier los und komme bald wieder!“.

Die Lage machte auch deutlich, dass es von hier aus nur ungemütlicher über den Pass wurde. Richtete man den Blick gen Norden, so sah man die schnelle Steigung, die in bergigen Pfaden durch das Gestein führten – nach Süden hinweg sah man die sanft abfallende, immer flacher werdende Landschaft ins Tal. Auch das Bächlein, das uns von Ylwas Hütte aus begleitet hatte, führte hier

durch und wurde durch eine abgesenkte Rinne auch für Wägen befahrbar gemacht.

Der Ausblick auf den Dorfplatz war durchaus interessant. Von einer durchaus auffälligen Person abgesehen, lag der Dorfplatz aber noch in gemächlicher Ruhe da.

Die seltsame Gestalt stand in der Nähe der Händlerstände. Er wirkte extrem haarig und ungepflegt – zottiges, zerzaustes schwarzes Haar fiel ihm ins Gesicht, das in einen unglaublichen Stiernacken überging, den selbst der zottige Umhang, vermutlich mal ein Bär, nicht verbergen konnte. Darunter trug er einen Lederharnisch, der durchaus schon bessere Zeiten erlebt hatte – die Niete waren schon total rostig. Rüstungspflege sah anders aus, dachte ich mir, während mein Blick über die kurzen Ärmel und den extrem haarigen, nackten Armen wanderte. Bei dem Fell brauchte er wohl gar keine Ärmel, dachte ich mir. Bewaffnet war er mit einer Metallkeule, die er sich umgebunden hatte. Seine kleinen, fies dreinblickenden Äuglein musterten die Leute um ihn herum, bis er schließlich auch uns entdeckte und sein Blick an Zoe hängen blieb und nicht mehr los ließ.

Das Auffälligste Gebäude, dem man gewahr werden konnte, war eine Residenz an einer Klippe, das gleich drei oder vier Stockwerke aufwies und von einer Balustrade um das obere Stockwerk eine imposante Aussichtsplattform bieten musste.

Das Gasthaus mit dem klanghaften Namen „Die Lüsterne Liebfelderin“ imponierte mit gleich zwei Stockwerken und wirkte extrem einladend. Ich konnte mir bereits das Gefühl von einem Bett vorstellen, doch wir hatten erst andere Dinge zu erledigen.

Das führte uns zu einem weiteren Gebäude, das nicht durch seine Größe, sondern seine Bauart ins Auge fiel – es war eindeutig zwergisch, komplett aus Stein gebaut (die anderen Gebäude hatten höchstens das Fundament oder ein halbes Stockwerk aus Stein gebaut). In guter Zwergenmanier war es nicht sonderlich hoch, hatte zwei sehr massive Metalltüren und ein entsprechendes Schild mit einem Schmiedehammer über der Werkstatttür. Da wir noch den Sack mit Schmiedearbeiten dort abgeben mussten und wir Arjena dringend von Gewicht befreien wollten (die Arme schleppte nicht nur die Schmiedearbeiten, sondern noch den Zwiebelsack mit 20 Stein mit sich herum). Auch der Bärenmann, wie ich ihn in Gedanken nannte, folgte uns unverfroren und schien sich keinerlei Gedanken darüber zu machen, dass wir uns durchaus bewusst waren, dass er uns an den Fersen klebte.

Die Türe wurde uns von einem sehr unzwergischen Zwerg geöffnet – ein Hügelzwerg, wie ich hinterher

erfuhr. Er hatte flammend rotes Haar, das sich jedoch höchstens als ein leichter Flaum im Gesicht zeigte (ein Zwerg ohne Bart sah echt seltsam aus ...). Seine Gestalt war vergleichsweise dünn und unwuchtig, auch wenn er durchaus muskulös war. Den fehlenden Bart machte er mit einem gutmütigen Gesichtsausdruck wett, mit dem er uns lächelnd empfing und freundlich hinein bat. Überschwänglich bedankte er sich für die Lieferung und er fragte nervös, ob wir hineingesehen hatten, was wir verneinten. Es schien ihm ziemlich peinlich zu sein.

Ich musste zugeben, noch nie in meinem Leben eine Schmiede gesehen zu haben, die so ordentlich und sauber war. Es gab Tavernen, in denen ich von schmutzigeren Tischen und Tellern gegessen hatte, als allein der Boden hier in der Schmiede hergab. Die Arbeitsplätze waren fein säuberlich gepflegt und gereinigt, eine angenehme Glut glimmte in der Esse und man fühlte sich wie in einem wunderbaren Wohnzimmer ohne Sitzgelegenheiten denn in einer Werkstatt mit einem der schmutzigsten Gewerbe – also aus Sicht der Reinlichkeit.

Freundlich wurde uns Tee angeboten, der, im Gegensatz zu dem Letzten, sehr schmackhaft und angenehm wärmend war. Auch trank der Herr Zwerg, der sich als Schäufeler vorstellte, ebenfalls mit. Ein gutes Zeichen.

Seine nervöse Art ließ durchblicken, dass irgendwas nicht so ganz war, wie es sein sollte. Man sah ihm förmlich an, dass er zu allen Zwölfen betete (ja, den Zwölfen, nicht dem Zwergengott Angrosch!), dass wir keinen Schmiedeauftrag für ihn hatten. Wir fragten ihn ein bisschen aus und erfuhren, dass sein Meister seit knapp einem Monat verschwunden war. Er war ohne eine Nachricht einfach weg gewesen. Abends war er noch zu Bett gegangen und am nächsten Tag nicht mehr da.

Schäufeler machte sich enorme Sorgen darüber, ob sein Meister denn überhaupt nicht wiederkommen würde, ob er, ohne ein Wort zu sagen, nach Twergetruz gegangen war und morgen schon wieder da sei. Auf die Frage, ob wir helfen können, fragte er uns mit einer Spur verzweifelter Hoffnung in der Stimme, ob wir uns mit Schlössern auskennen. Die Antwort „ich habe schonmal eines benutzt“ schien nicht sehr zufriedenstellend zu sein, also fragte er vorsichtig, wie es mit Schlüsseln aussah. Auch da konnten wir leider nur verneinend den Kopf schütteln. Der arme Kerl war extrem verzweifelt und ich konnte gar nicht anders, als den kleinen Mann trösten.

Auf die Frage, wer denn so viele Schlösser benötigen würde, antwortete er, dass der Baron höchstselbst, Goswin Goldfried von Dunkelstein, Baron von Twergetruz, Schlösser von ihm haben wollte.

Wir bedankten uns freundlich für den Tee und ich ließ mir noch ein wenig Waffenfett von ihm geben, wenn ich schon nicht mit einer Rüstung die Schmiede verlassen würde, wie vor dem Eintreten groß getönt für neugierige Ohren.

So traten wir aus der Schmiede heraus, neugierig, ob der Bärenmann noch auf uns warten würde.

Arjena Desidera Fernandez — 2021-08-04

Wir traten wieder aus der Schmiede ins ungemütliche Wetter und dem noch ungemütlicheren Bären von einem Mann, Kulman Rabe, entgegen, der uns immer noch unverhohlen misstrauische Blicke zuwarf. Er horchte Zoe aus wer sie sei, was sie hier wolle, und wie lange sie gedenke zu bleiben. Abgesehen von ihrem Namen wiegelte Zoe den Kammhüttener Büttel mit eher wagen Aussagen wie „Ich habe Dinge zu erledigen“ und „Ich werde wohl ein paar Tage bleiben“ ab. Er schärfte uns ein, dass wir uns unsere Nasen aus den örtlichen Angelegenheiten heraushalten sollen und ob wir etwas über einen Loscho Lagoraschs Sohn wüssten. Etwas irritiert uns unsererseits über dieses feindselige Verhalten seinerseits retteten wir uns ins Trockene und Warme der „Lüsternen Liebfelderin“ wo die Hausherrin Rahjanis Castellani für die Gäste musizierte. Scheinbar waren Hausherrin und mindestens eine der Bedienungen, die zu unserem Tisch kam, um die Bestellung aufzunehmen, Isida, auch Teil von Maras Zirkel. Als Mara meinte, dass es ihr auch um Informationsaustausch ginge, wurden wir in an den Gasträum angrenzende Gemächer geführt. Mara beteuerte, dass diese beiden uns wohlgesinnt seien aber ganz wohl war mir nicht dabei waren wir doch grade glatt schon wieder in die nächsten Hexen hineingerannt ohne dass zumindest ich etwas zuvor davon wusste. Ich schwor mir, dieses Mal die Lage besser im Auge zu behalten.

Als Rahjanis dann zu uns stieß fragte sie Zoe und mich erst mal aus wer wir waren. Es schien ihr auch nicht wohl bei der Sache, dass Außenstehende ihr Geheimnis kannten. Ich vermutete, dass sie ohnehin bereits wusste, wer ich war, falls nicht gelang es ihr nach dem wenigen Worten bereits darauf zu schließen wer ich war.

Immerhin erleichterte das die weitere Unterhaltung. Ihr schien bewusst zu sein, dass an den Anschuldigungen so einiges nicht der Wahrheit entsprach. Natürlich waren wir NICHT mit einem Elfen und einem Waldmenschen-Boroni im Dorf vorbeigekommen. Da uns in Passweiser gesagt wurde, wir könnten hier denjenigen finden, der angeblich meine damaligen Reisegefährten und mich erkannt haben sollte, hakte ich nach. Ich bekam wieder dieselbe Geschichte wie in Passweiser erzählt, nur dass derjenige, der uns identifiziert haben sollte diesmal von dort kommen sollte. Die Fäden liefen wieder bei Eslam dem Ziegenhirten zusammen, der wohl in den Hügeln im

Süden auf seine Herde aufpasste und gelegentlich ins Dorf kam. Um ihn zu finden, müssten wir nur dem Bach folgen und in der Nähe des 2. Hofes nach einem Zulauf Ausschau halten, dem man dann zur Quelle folgen müsse. Außerdem erzählte Rahjanis uns, dass der Graf Männer nach Kammhütten geschickt habe. In einer größeren Verwirrung über die Machtverhältnisse im Kosch seitens Mara war dann auch endlich klar, dass es sich um den Gratenfelser Grafen und nicht um den örtlichen Baron handelte, der übrigens sehr zurückgezogen auf seinem Anwesen sich der Malerei hingibt.

Jedoch waren wir so weit vom Thema abgeschwiffen, dass wir völlig vergaßen, was die Leute des Grafen denn nun eigentlich getan hatte... Das Gespräch kam auf den Büttel, bei dem wir irgendwie das Gefühl hatte, er vertusche etwas. Rahjanis beteuerte jedoch, dass er ein guter Kerl wäre, lediglich sehr pflichtversessen und damit auch etwas gefährlich für sie als Hexen. Auch fragten wir sie nach Loscho und sie bestätigte, dass es sich dabei um den verschwundenen Schmied handelte, der zwar ruppig, aber auch sehr hilfsbereit war. Sie erwähnte, dass er sich nicht sehr gut mit „Kaiser“ Reto dem Mantelmacher verstand, der in letzter Zeit sehr erfolgreich war und mit einem Handelshaus in Angbar Geschäfte machte. Rahjanis überlies uns die Gemächer, die offenbar ihre eigenen waren und die wohl mit dem ein oder anderen Zauber belegt waren, zumindest hörten wir keinerlei Geräusche aus Küche oder Schankraum, obwohl es dort recht heiter zuing.

Bevor wir zu Bett gingen, ordneten wir noch unsere die Geschichte unserer Tarnung, da es in letzter Zeit doch einige Unstimmigkeiten und Übertreibungen gab. Wir einigten uns darauf, dass Zoe mit „gelehrte Dame“ anzusprechen sei und sie in der Lehre bei Domaris war und jetzt einen Botengang für sie zu erledigen hatte. Una hatte man ihr mitgegeben, da eine Reise für eine einzelne Frau doch nicht ganz ungefährlich sei. Außerdem wollten wir zum Teil damit wir einen Grund hatten länger zu bleiben zum anderen, damit wir uns diesen Reto mal etwas genauer anschauen konnten, Zoe einen neuen Mantel kaufen.

Am nächsten Morgen waren bereits viele Gäste des vorherigen Abends aufgebrochen und Zoe und Mara machten sich zu Reto im Norden von Kammhütten auf, während ich mit Fenja unterwegs war. Reto war pries seine Mäntel als die Wärmsten weit und breit an und schien sehr von seinem Handwerk überzeugt als er mit Zoe nach einer Besprechung, was sie alles benötige (viele Taschen für kleinere Dinge und Armfreiheit zum Bogenschießen), über den Preis verhandelte und sie sich darauf einigten, dass er sie 7 Silberstücke kosten würde, wenn sie von der Qualität überrascht sei, ansonsten 4.

In der Zwischenzeit hatte ich mit Fenja einen Spaziergang gemacht, dabei trainiert und mir ein wenig das Dorf in südlicher Richtung erkundet. Dabei war ich auf den Boronsanger im Südwesten und die Miene, aus der Arbeiter fleißig Material in die Schmiede brachten, im Süden gestoßen. Später gesellten sich Mara und Zoe zu mir.

Zoe Winterkalt — 2021-08-17

12. Peraine 1021 BF

Die Sonne schien am Mittag, während wir unseren Plan bezüglich des Büttels schmiedeten. Wir wollten ihm trotz seiner Warnungen von Eslam und den unterschiedlichen Geschichten aus Passweiser und Kammhütten erzählen. Außerdem wollten wir ihn bei der Gelegenheit auch nach dem verschwundenen Schmied fragen.

Bevor wir aber uns zu großen Taten aufmachten, betraten wir erneut das Gasthaus und setzten uns an einen der Tische. Während der Zubereitung des Mahls, trat die Bedienung an uns heran und fragte ob ich nicht momentan eine Dienerin entbehren könnte, die nach dem Brot schaut, welches eigentlich schon hätte geliefert werden sollte. Also „schickte“ ich Mara zur Hilfe und sie ging auf Nachforschung in die Bäckerei des Dorfes. Dort traf sie auf den Büttel, der in dem Augenblick sehr vertraut mit einer anderen Frau redete. Unbemerkt steht Mara recht lange daneben, bekommt dann aber nach einigen Minuten die Aufmerksamkeit der beiden Personen. Mara teilte der Dame daraufhin mit, dass sie auf der Suche nach dem verschollenen Brot ist. Diese entschuldigt sich dafür und erklärte, sie habe das Bringen des Brotes vertrödelte. So holte sie das Brot und ging gemeinsam mit Mara den Weg ins Gasthaus und stellte sich ihr dann als Harika, Dretindes Tochter und des Bäckers Schwester vor. Nach dem Essen betraten wir das Gästezimmer und Arjena begann den Raum zu inspizieren. Während die Geräusche von der anderen Seite der Tür gedämpft wurden, ließ das Fenster Blicke und Geräusche durch.

Wir verließen dann recht schnell wieder das Zimmer und schauten uns im Dorf um. Als erstes betraten wir die Peraine-Tempel, in dem zwei kranke Personen lagen. Mara spendete ein paar Heller und tauschte mit einer der beiden Person ein paar Worte aus. Die Person bat Mara, Fenja aus der Liebfelderin zu ihm zu bringen. Wir verließen den Tempel und spazierten schon bald zum nächsten Gottesgebäude. Den vielen Tieren in der Nähe zufolge musste es der Tempel Travias sein. Ansonsten kamen wir noch an anderen bemerkenswerten Orten vorbei: dem Mineneingang, dem Haus von Retho Mantelmacher, einem anscheinend stillgelegten Minenschacht und einer viereckigen Fläche, die „bewaldet“ war.

Nach unserem Rundgang durch das Dorf betraten wir wieder die Gaststube und gaben Fenja bezüglich des kranken Mannes im Peraine-Tempel Bescheid. Weiterhin redeten wir mit Rajanis über die Männer des Grafen, die das Boronsanger-Problem versucht haben zu lösen und begannen das Gespräch mit dem Büttel zu planen. Arjena machte sich dafür auf den Weg zum Büttel und unterbrach ihn abermals bei einem Gespräch. Diesmal unterhielt er sich mit der Peraine-Geweiheten, deren Aussage „[...] was in den Höhlen passiert ist“ er zustimmte. Arjena schlug ihm ein Treffen vor, welches er annahm.

Zurück in der Gaststube setzte ich mich ins Gästezimmer und begann wieder mit dem Studium meiner Bücher. Mara und Arjena mischten sich allerdings unter die Leute. Während sich Isida an Arjena ran machte, erzählte Xebbert Passläufer über Unruhen in Gratenfells, wo anscheinend ein Troll die Stadtmauer lädiert haben soll. Die Zwerge seien die darauffolgenden Tage „ein bisschen verrückt geworden“. Inmitten dieser Erzählungen machte ein Händler die beiden auf sich aufmerksam, denn er habe ein Zauberbuch zu verkaufen. So gaben mir Arjena und Mara Bescheid und wir trafen uns mit dem Händler an einem der vor Blicken geschützten Tische. Wir feilschten über das „Die Magie des Stabes“, aber letztendlich konnte ich mir das Buch einfach nicht leisten und somit lehnte ich den Kauf ab.

Um die Zeit bis zum Treffen mit dem Büttel zu überbrücken und Informationen über das Dorf und Bewohner zu bekommen, fragte Mara eine Person namens Polter auf dem Dorfplatz aus. Er zählte ein paar Leute auf, die er für interessant hält: Xebbert und Frau (die kommen aus der Hauptstadt), Rajanis, den Baron (der große Künstler) und letztendlich Ilva (die verrückte Frau). Außerdem hält er Retho tatsächlich für einen guten Mantelmacher und über den Schmied Loscho kann er nur erzählen, dass er sowieso relativ zurückhaltend ist und wahrscheinlich sein Lehrling die beste Anlaufstelle für Informationen ist. Außerdem erklärt er, dass der entdeckte zweite Mineneingang einfach von einer alten, leeren Mine sei.

Am Ende des Tages trafen wir uns mit dem Büttel bei dem kleinen Wäldchen. Ich erklärte ihm die Lage mit den unterschiedlichen Geschichten, die bei dem Hirten Eslam ihren Ursprung haben. Allerdings teilte er in dieser Hinsicht nicht unsere Meinung, sondern meinte, solche Unstimmigkeiten hätten den Männern des Grafen auffallen müssen. Trotzdem gibt er uns die Erlaubnis mit Eslam über die Geschichte zu sprechen, solange ich meine magischen Fähigkeiten das raus halte. Wir redeten mit dem Büttel außerdem über den verschwundenen Loscho, dessen Geschäftsbuch anscheinend auch verschwunden war. Die letzten zehn Tage seien weder er, noch sein Buch irgendwo gesehen

worden. Der Büttel bittet uns, nach ihm zu suchen, denn der Schmied sei wichtig für das Dorf und auch nach einer großen Suche in der näheren Umgebung, sei dieser nicht gefunden worden.

Mara Peresen — 2021-09-21

12. Peraine 1021 BF

Wir wollen den Tag damit abschließen, Semo nochmal zu besuchen. Er wirkt nicht mehr ganz so aufgeregt wie noch beim Kennenlernen, wahrscheinlich liegt das daran, dass wir uns der Suche nach seinem Meister angenommen und definitiv keine Schmiedewaren angefragt haben. Ich hoffe bei den Göttern, dass wir etwas herausfinden, was uns weiterhilft.

Semo berichtete uns genauer über das fehlende Geschäftsbuch. Offensichtlich war es nicht nur das, sondern ein Notizbuch aller möglicher Informationen, da Loscho laut Semo „andauernd alles Mögliche“ dort hineinschreiben würde. Der Inhalt des Buches könnte uns also damit sehr viel Aufschluss darüber geben, mit wem Loscho zuletzt verkehrte, ob es eventuell Streitigkeiten oder Unstimmigkeiten mit Kunden oder Lieferanten gab ... ja, wenn wir es denn hätten. So bleibt uns nichts Anderes übrig, als im Dunklen zu stochern.

Wir sprachen nochmals an, wieso Loscho zum Grafen wollte. „Was er wollte, dürfte wohl jeder im Dorf wissen“, sagte Semo, der anschließend aufklärte, dass Loscho sich sehr für die Minenarbeiter einsetzte, um ihre Arbeitsbedingungen zu verbessern. Die waren nämlich alles Andere als ideal – schlechte Belüftung, sehr viel Staub, dazu noch giftiger Staub durch das Arkanium (irgendein Metall, auf das Magier besonders scharf sind ... Angara soll mich in feuriger Umarmung verbrennen, wenn ich eine Ahnung habe, was das so besonders machen soll). Unter diesen Bedingungen erkranken die Leute ziemlich oft, sei es an einer Staublunge (das ist wahrscheinlich das Schicksals des alten Mannes im Perainetempel?) oder die Vergiftung, die zu Bluthusten, Luftmangel und später Versagen der Stimme führt.

Doch dem Baron ist das alles ziemlich egal. Die Miene ist seine Haupteinnahmequelle, auch wenn das Eisen gerade etwas dünn wird. Das Arkanium jedoch verkauft sich ganz hervorragend und sichert ihm wohl seinen faulen Lebensstil. Einmal im Leben dem Adel angehören und man hat keine Sorgen und Nöte mehr, außer den unmittelbar eigenen, so scheint mir... Jedenfalls will er wohl nichts ändern. Zumindest geht man davon aus – ob Loscho mit seinem Begehrt vorgelassen wurde, ist uns unbekannt.

Seine Nachlässigkeit ist wohl seinem verlustreichen Leben geschuldet, da er seinen Sohn vor zwei Jahren an einer Seuche oder Keuche – so genau wusste Semo es nicht zu berichten – verloren hat. Wahrscheinlich hat

ihm das den Lebenswillen so sehr genommen, dass er sich in seine Malerei flüchtet. Zumindest scheint das, wenn man so zwischen die Wörter hört, das aktuelle Bild zu sein.

Kassim, der Vorarbeiter mit den fettigen langen Haaren, ist wohl für die Minenarbeiter zuständig und Semo wusste zu berichten, dass er wohl gerade mehr Arbeiter an der Hand hat, als er braucht, da die Miene gerade mit dem Eisen geizt. Er scheint sich wohl auch mehr schlecht als recht um seine Arbeiter zu kümmern. Zumindest sei er schon da gewesen, als Semo hierher kam. Jener war nur ein Mal in der Miene, ganz zu Beginn.

Dass Loscho einfach woanders hingegangen ist, hält Semo für unwahrscheinlich. Er hätte doch bestimmt Bescheid gesagt! Wenn, dann wäre er aber wahrscheinlich nach Koschim, Twergentrutz gegangen. Zumindest ist das der einzige Ort, von dem er sonst spricht. Dort hat er gelernt und er spricht wohlwollend von seiner alten Schmiedemeisterin. Dennoch sei er sehr stolz, hier der Dorf- und Baronsschmied zu sein. Das ist also wohl auch ein toter Ast.

Wir fragten, was die Schmiede denn für den Baron tue, wenn sie dessen persönliche Schmiede ist und die Antwort war simpel wie einfach: Barren. Hin- und wieder kamen mal etwas außergewöhnlichere Aufträge, wie ein neues Wappen für Kullmann Rabe, der sein Altes wohl verloren hat.

Als Dorfschmied darf Loscho einen Teil der Eisenerträge aus der Schmiede für sich behalten – der Rest wird, wie bereits genannt, zu Barren geschmolzen und zum Baron gebracht. Das übrige Eisen ist dann für die Bedürfnisse des Dorfes – Die Höfe in den Hügeln benötigen Werkzeuge, die Dörfler kommen mit welchen Belangen auch immer ebenfalls zu ihm. Dennoch muss wohl stark gehaushaltet werden, damit das Material ausreicht.

Ansonsten hatte Loscho keine sonderlichen Streitigkeiten im Dorf – im Gegenteil. Er war als sehr gutmütiger, freundlicher und zuvorkommender Zwerg bekannt. Reto stand nicht hoch in seinem Ansehen, da er, seit er mit diesem Angbarer Handelshaus arbeitet, extrem arrogant geworden sei, aber ein wirklicher Streit sei das nicht.

Sollte es hart auf hart kommen und die Miene nichts mehr hergeben, könnte Reto das Dorf wohl versorgen, so gut würde er verdienen.

Auf dem Rückweg zum Gasthaus arbeiten meine Gedanken und ich überlege die ganze Zeit, wie die Dinge zusammenhängen könnten. Außer Kopfschmerzen kam aber nicht viel zusammen.

Im Gasthaus selbst überkommt mich ein kurzer Gedanke und ich ziehe Arjena kurz zur Seite – der Händler mit

dem Zauberbuch saß noch an einem der Tische und ich konnte mich noch zu gut an Zoes enttäushtes Gesicht erinnern, als sie das Angebot ausschlagen musste. Also beschlossen Arjena und ich, ihm das Buch gemeinsam abzukaufen. Mit einem Vorwand, das lahrende Bein seines Pferdes anzusehen, gehen wir hinter den Stall. Mit Gismo als Aufpasser fühle ich mich auch nicht ganz so unwohl in der Situation. Nicht, dass ich mich nicht wehren könnte, es hatte nur etwas ... klischeehaftes, hinter dem Haus bei den Ställen in einen Hinterhalt zu geraten.

Doch war meine Sorge völlig unbegründet. Dankend tauschten wir „Die Magie des Stabes“ gegen satte zehn Dukaten. Er war ernsthaft erstaunt, wie wir an so viel Geld herankamen. Ich flunkerte ein wenig darüber, dass wir nun einige Gefallen ärmer wären und alles getan hätten, um das Geld zusammenzukratzen, ob es allerdings glaubte, weiß ich nicht. Spätestens jetzt waren wir sowieso blank. Naja, fast zumindest. Mein Geldbeutel war jedenfalls stark geschrumpft und ich schätze, dass es bei Arjena ähnlich aussah. Die Hoffnung war, das Buch anschließend, wenn Zoe es gelesen hatte, teurer weiterzuverkaufen. Zurück im Zimmer übergaben wir es feierlich und Zoe dankte uns. Damit hatte sie wohl nicht gerechnet! Ha!

Schließlich legten wir uns aufs Ohr und schliefen, zufrieden, etwas weitergekommen zu sein, einen seligen Schlaf.

13. Peraine 1021 BF

Die Pläne für den Tag waren schnell gesetzt:

- Beim Grafen anklopfen und um Erlaubnis bitten, die Miene zu besuchen
 - Die Miene besuchen
- Alles Weitere würde sich ergeben.

Nachdem Zoe allerdings noch tief und fest schlief, ließen Arjena und ich sie schlafen. Sie hatte das neue Buch in ihre Arme gekuschelt wie einen Schatz, man konnte sich also denken, wieso sie noch nicht wach war. Die Zeit nutzten wir, um uns um die Tiere zu kümmern. Sie waren sichtlich froh über den Spaziergang und ein bisschen Training. In Momenten wie diesen musste ich unweigerlich denken, dass wir unsere Lieblinge viel zu selbstverständlich sahen. Ovarth musste sich Sonderknuddleinheiten gefallen lassen und Fenja wurde ebenfalls ordentlich geflauscht.

Wir weckten schließlich Zoe, damit wir noch halbwegs zeitig zum Grafen kamen und nach einem kurzen Essen ging es auch schon los.

Eine etwas hochnäsige Wache wollte uns nicht einlassen und zweifelte sogar Zoes magische Fähigkeiten, bzw. ihren Rang als Magierin an.

Verstehe' einer die Hinterweltler ... erblicken sie einen Magier, dann vollführen sie einen Veitstanz vom Feinsten, mit Anrede, Sonderbehandlung und Respektsbekundungen wohin man sieht. Aber hält man so einer dullen Wache das Magiersiegel unter die Nase, regt er sich in keinster Weise und glaubt ihr erst, nachdem sie ihre Fähigkeiten unter Beweis stellt. Verstehe das, wer will.

Jedenfalls ließ Zoe diese Frechheit an sich abperlen und zauberte eine Sphäre der Dunkelheit. Das überraschte mich etwas – ich konnte durchaus etwas Ähnliches, aber nicht in dieser Präzision und so klein. Die Dunkelheit schwebte unheilschwanger in ihrer Hand und wirkte unfreundlich und bedrohlich. Meine Dunkelheit konnte ... naja, dunkel machen.

Nachdem die Wache ihr nun wohl glaubte und beinahe vor Angst vom Balkon fiel, ließ Zoe die Dunkelheit verschwinden und der Pimpf eilte davon, um den Baron zu informieren. Kurz darauf war er auch schon wieder zurück und gewährte Einlass – allerdings NUR für Zoe. Dabei hatte ich nichtmal meine Axt dabei. Schisser.

Zoes Bericht über die Ereignisse war ernüchternd.

Das Gebäude war wohl über und über mit Bildern gepflastert, die alle nicht besonders kunstvoll waren, allerdings durch seine Farbvielfalt und Leuchtkraft bestachen. Nach zwei Etagen Bilder fand sie sich in einem Bankettsaal vor, der allerdings kaum noch etwas mit einem solchen gemeinsam hatte. Alle Möbel waren an die Wände gerückt, der Boden war mit zahlreichen Farbklecken bedeckt und gleich drei Staffeleien standen herum – vor einer davon besagter Baron.

Jener war weder besonders beeindruckend noch schien er selbst beeindruckt. Er hatte weißgraue Haut mit Altersflecken, grauem Haar und trug viel zu dünne, weiße Kleidung, ähnlich einer Priesterrobe, die selbst über und über mit Farbe bekleckst war. Seine Augen machten einen müden Eindruck, der durch die blutunterlaufenen, grauen Schatten untermalt wurde.

Es schien ihn nicht unbedingt zu interessieren, dass Loscho weg sei. Er verwies darauf, dass wir mit Kassim darüber sprechen sollten. Als wir sagten, dass wir bereits mit Kullmann Rabe gesprochen und von ihm mit der Sache betraut worden waren, sagte er, wir sollen mit Kullmann sprechen. Er tat wirklich alles, um sich nicht damit auseinandersetzen zu müssen. Seine Baronie nannte er liebevoll „vermaledeites Land“ – man spürte seine Liebe für seine Untergebenen deutlich. Und sowas nennt sich Adel.

Die Frage, ob wir die Miene besuchen dürfen, erlaubte er uns, wenn wir versprechen, ihn dann in Ruhe zu lassen. Anschließend ist Zoe auch schon entlassen und schneller, als uns lieb ist, sind wir auch schon auf dem

Rückweg. Allerdings kommen wir nicht weit, bis uns die Wache nochmal hinterherläuft und uns mitteilt, dass die Erlaubnis zurückgezogen ist, bis wir ihm nicht ein paar gelbe Lohblüten besorgen ... vermaledeite Adelige! Er hat uns über's Ohr gehauen!

Ich erwartete eine standesgemäße Tirade von Zoe, was die Frechheit sollte und dass er sich seine Blüten in den Allerwertesten schieben kann, doch sie stimmte lammfromm zu, dass wir das gerne machen.

Ich glaubte meinen Ohren nicht zu trauen. Langsam kamen auch mir Zweifel, ob sie wirklich solch eine famose Magierin war, wie eine Damaris A'Tall oder gar ein Rohal der Weise – vielleicht kam die Überheblichkeit und die Arroganz auch erst mit dem Alter? Sie verhielt sich jedenfalls in keinsten Weise so, wie sie sollte. Fakt ist: eine Magierin lässt sich nicht einfach von einem Möchtegern-Baron, der sich nichtmal richtig anziehen kann, herumschubsen! Ich konnte mir eine entsprechende Tirade nicht verkneifen. Vielleicht hätte ich Magierin werden sollen? Nein, der Weg, den Satuaris sowie Frunu und Angara mir bereitet haben, waren die richtigen für mich. Aber Zoe hatte noch ein ganzes Stück Weg vor sich, wurde mir klar. Vielleicht war ich auch zu hart mit der jungen Frau?

Ich hatte nicht viel Gelegenheit, mir weitere Gedanken darüber zu machen. Rahjanis teilte uns mit, dass man die gelben Lohblüten fast überall in Aventurien finden konnte, allerdings würde der Schleimpilz nur auf verrottendem Holz wachsen. Sie verwies uns auf Xebbert Holzmann, der, ganz seines Namens nach, der Baumbeauftragte der Stadt war.

Also führte uns unser Weg zu dem extrem ordentlichen und wohlgepflegten Holzviereck, in dem Bäume vom Setzling bis kurz vor der Fällung in Reih' und Glied gepflanzt waren. So viel Ordnung hätte man einem solchen Ort gar nicht zugetraut, dachte ich mir insgeheim, während wir uns durchfragten.

Am Sägewerk konnte uns einer der zahlreichen Mitarbeiter sagen, dass wir in der kleinen Holzhütte fragen sollten, die unweit – und als einziges weiteres Gebäude – zu finden war.

Dort wurden wir jedoch nicht von einem alten Mann, wie uns gesagt wurde, geöffnet, sondern von einem durchaus **UNFREUNDLICH** dreinblickenden jungen Mädchen mit einem Gesichtsausdruck, als hätte sie gerade in eine besonders saure, eingelegte Gurke gebissen. Sie hatte langes, schwarzes Haar und ein verstecktes Messer unter dem Gewand – zumindest blieb mir das als Einziges im Gedächtnis. Man mochte sie gar nicht so genau anschauen, aus Angst, sie würde einem an die Kehle springen. Gastfreundschaft und Freundlichkeit würde ich von ihr nicht erwarten und ich

spürte kurz den Drang, ihr ein Traviagebet aufzusagen. Sie verwies uns mit unserem Begehrt jedoch an einen jungen Mann, der das genaue Gegenteil zu sein schien. Freundlich, aufgeschlossen, mit wuscheligem, braunen Haar und aufgeweckten, grünen Augen.

Offensichtlich handelte es sich ebenfalls um einen Magier, denn er begrüßte Zoe als Kollegin, machte sie jedoch darauf aufmerksam, dass sie sich möglichst nicht mit dem Bogen sehen lassen sollte – er sprach von irgendeinem Kodex. Ob da wohl auch drin stand, wie man sich als Magier zu verhalten hatte? Sollte ich mir so was mal besorgen?

Er berichtete, dass er von der „Schwert und Schild“ zu Gareth kam – anscheinend eine Akademie. Jedenfalls kann er uns weiterhelfen, was Xebbert betrifft. Mit einem Deut in die richtige Richtung (tiefer in die Pflanzung hinein) weist er uns die Richtung. Auf dem Weg dorthin werden wir von dem Sauerkrautgesicht noch beobachtet und ich winke ihr freundlich. Ich lasse mich doch von so was nicht aus der Ruhe bringen!

Jedenfalls finden wir den betagten Mann bald. Er bindet gerade einen eingefärbten Lederstreifen um einen Baum – wieso eigentlich? Ich habe ganz vergessen, zu fragen.

Er berichtet uns, dass gelbe Lohblüten eher selten sind, wir aber außerordentliches Glück haben. Er sammelt sie wohl immer, wenn er welche findet, da der Baron diese öfter abholen kommt, um neue Farbe zu mischen. Abends, wenn alles still und ruhig sei. Er sei allerdings schon lange nicht mehr da gewesen. Als er hört, dass wir eine Erlaubnis einholen wollen, gibt er sich verwundert, wieso wir sie überhaupt brauchen, aber er gibt uns die getrockneten Pilze gerne und bittet uns, ihm Grüße auszurichten und dass er doch gern mal wieder vorbeikommen möge.

Die Pilze bringen wir dann sogleich zum Baron. Doch der hält sich gar nicht mit uns persönlich auf – was zu erwarten war bei seinem Verhalten. Sein Laufbursche, also die vorlaute Wache, die immer noch erstaunlich freundlich seit dem Dunkellichtvorfall ist, bringt die Pilze hinauf und die Erlaubnis herunter.

Bevor er noch einmal die Erlaubnis zurückziehen kann, beschließen wir, schnurstracks zur Miene zu gehen. Es ist einfach, jemanden zu finden, der uns zu Kassim bringt. Der ist zwar verwundert, fragt aber nicht weiter nach.

Im Vergleich zu der einzigen anderen Miene, die ich bisher von innen gesehen habe, ist diese hier wesentlich übersichtlicher und geradliniger. Wir kommen an zwei eingestürzten Stollen und einem vernagelten vorbei. Die ersten sind „kontrolliert“ eingestürzt, weil sie erschöpft sind. Der vernagelte Gang ist zwar auch erschöpft, aber die Balken seien noch gut und es bestehe keine Gefahr.

An zwei weiteren Armen, die weiter den Gang entlang entstanden sind, wird fleißig gearbeitet. Bei rötlich schimmerndem Licht, schlechter Luft und dem Widerhall zahlreicher Werkzeuge auf nacktem Stein arbeiten hier eine Menge Leute. Hier merkt man auch die Auswirkungen der Mienenarbeit sehr viel deutlicher – der Staub ist wirklich kaum zu ertragen, trotz dass wir Mund und Nase mit einem dicken Tuch bedeckt haben. Auch Zoe kommt damit nicht klar, sie kippt kurzerhand um.

Wir schaffen sie heraus, wollen die Inspektion aber noch nicht aufgeben. Während ich mich um Zoe kümmere, marschiert Arjena nochmal hinunter und wirft einen Blick in den zugengelagerten Gang, kann aber nichts ungewöhnliches entdecken außer ausgehöhlten Stein, der sich am Ende ein wenig verzweigt. Hier wurde auf jeden Fall viel herausgeholt, was der bauchige Bereich am Ende beweist.

Während ich die blutende Wunde von Zoe behandle, kommt sie schließlich wieder zu sich und wir warten gemeinsam auf Arjena. Bei mir macht sich ein leichter Frust auf – wieder eine Sackgasse, wortwörtlich. Keine Ahnung, wie man in dieser Situation einen klaren Gedanken fassen sollte. Mit surrenden Gedanken und einem noch größeren Fragezeichen über dem Kopf gehen wir zurück ins Gasthaus und überlegen, wie wir weiter vorgehen sollen.

Arjena Desidera Fernandez — 2021-10-05

Wir waren ein wenig verzweifelt was Loschos Verschwinden anging und so griffen wir bei der Suche nach Lösungen oder zumindest mal Informationsquellen nach jedem Grashalm. Mara war sowohl Kassim als auch Kulman gegenüber misstrauisch und zumindest bei Kassim teilte ich diesen Verdacht ein wenig. Um aber nach Möglichkeit nicht unnötig Ärger heraufzubeschwören, einigten wir uns darauf die magische Analyse der beiden nur im äußersten Notfall durchzuführen. Stattdessen mussten andere Strategien her. Eine gute Menge Alkohol bei einem Umtrunk am Abend mit den Mienenarbeitern sollte Kassim die Zunge lösen, entschieden wir, als wir feststellen mussten, dass weder unser Rahjanis Biervorräte noch unsere Geldbeutel darauf vorbereitet anlässlich Zoes „Tsatags“ das ganze Dorf einzuladen. Immerhin würde vielleicht Isida ein wenig mehr aus Kassim herausbekommen können, da er wohl ein Auge auf sie geworfen hatte.

Kulman würden wir aber nicht so einfach zum Plaudern bringen können, aber Rahjanis gab Mara den Tipp es über Harika zu versuchen. Kulman war insgesamt auf magisch begabte nicht sonderlich gut zu sprechen seit dem Vorfall am Boronsanger und er habe scheinbar den Magier, der mit seiner Frau bei Xebbert Holzmann vorläufig eingezogen war. Sie würden sich wohl über

kurz oder lang ein Haus hier bauen. Außerdem warnte Rahjanis Mara davor dem Magier zu nahe zu kommen, da er sie wohl als Hexen erkennen konnte.

Da Mara und Harika beim ersten Treffen nicht so gut miteinander klarkamen wollte sie erst mal ihren Ruf bei Harika wieder aufpolieren, indem sie sich mit ihrem Bruder Rondrian gut stellte. Daher ging sie gut gelaunt in die Backerei Süßwaren kaufen, wo sie jedoch nur den Bäcker Depold „Mehlmann“ und nicht Harikas Bruder antraf. Aber auch mit dem unterhielt sie sich gern und fragte ihn über den Anbau aus, der ein vor der Kälte geschütztes Mehllager für den Winter war. Bis unsere Leckereien fertig sein würden sollte es aber noch einige Zeit dauern, weshalb wir erst noch die stillgelegte Miene erkunden gehen wollten.

Der Eingang zu dieser war bereits mit Brettern versperrt, die wir zur Seite räumten. Einer der Wachleute hatte uns gesehen und redete uns nochmal ins Gewissen, dass die Miene gesperrt sei. Ob er das aus Besorgnis um uns tat oder er uns nur verscheuchen wollte war jedoch nicht so klar. Wir ließen uns aber nicht aufhalten und gingen in die doch sehr bröckelige Miene. Mara entdeckte dort frische Spuren, denen wir in eine Höhle folgten. Sie endeten vor einer Wand, wo scheinbar rötliches Metall abgetragen worden war, denn auf dem Boden glänzte rötlicher metallischer Staub. Ich nahm ein wenig davon mit, um es später untersuchen zu lassen. Da während unserer Anwesenheit schon einige Steine heruntergefallen waren und es uns doch etwas mulmig wurde, kannten wir uns doch alle nicht wirklich mit Mienen aus, kehrten wir an die Oberfläche zurück.

Mara schien sich beim Abholen unseres Gebäcks wieder festgequasselt zu haben und so ging ich schon mal zu Selmo um den Staub zu untersuchen. Er stellte fest, dass es sich um kleinste Mengen von Arkanium handle und war verwundert, dass noch jemand die alte Miene benutzte konnte sich aber sonst genauso wenig einen Reim darauf machen wie wir. Insgesamt war er recht niedergeschlagen als ich ihn fragte wie lange Zwerge üblicherweise ohne Nahrung überleben konnten. Ich versprach Selmo ein Bier vorbeizubringen, der die Schmiede gar nicht mehr zu verlassen schien und wegen meiner Fragen rund um Loschos Verschwinden wieder sehr deprimiert wirkte.

Mara fand unterdessen bei Depold noch heraus, dass Kulman wohl früher mal dessen Bäckerslehrling war, jedoch als Harikas Vater verstarb dessen Posten als Büttel übernommen hatte, da Rondrian aufgrund seiner Art nicht so recht dafür geeignet war. Rondrian hatte dann Kulmans Posten als Lehrling übernommen und Kulman gab der Familie einen Teil seines Einkommens ab. Bevor Kulman seinen neuen Posten angenommen hatte war er deutlich freundlicher gewesen und die

Geschehnisse auf dem Boronsanger hatten die Situation nicht grade verbessert. Außerdem fragte Mara ihn zu den Vermutungen der Dörfler zu Loschos Verschwinden aus, die von „Eine böse dämonenanbetende Baronin habe ihn verschleppt“ bis hin zu „Reto hat ihn in seinem Keller verscharrt“ reichen. Loscho und Reto hatten wohl stark unterschiedliche Einstellungen zum Handwerk. Während Reto das Musterbeispiel für einen stolzen Prahlhans war, hielt Loscho dies wohl für gänzlich unangebracht, da ein Werkstück selbst bereits genug Aufschluss über die Fähigkeiten seines Schöpfers aussagte und man sicher nicht die Leute von der Qualität überreden müsse.

Zoe brach in Richtung Miene auf, um Kassim und die Mienenarbeiter einzuladen und Mara folgte ihr heimlich. Zoe ging mit den Mienenarbeitern direkt zur Liebfelderin während Mara sich an Kassims Fersen heftete, der erst später nachkommen würde. Sie verlor ihn zwar zwischendurch aus den Augen, fand ihn aber anschließend wieder als er aus Richtung Retos Haus kam und sie gingen gemeinsam zum Gasthaus.

Das fröhliche Bechern begann und als Isida und Kassim sich nach einiger Zeit entfernten, damit sie auch ihm Fragen zu Loscho und Reto stellen konnte, versuchten wir etwas mehr aus den Mienenarbeitern herauszubekommen. So nahmen sie Kassim schon als einen von ihnen wahr, der aber auch Verpflichtungen dem Baron gegenüber hatte. Mit letzterem waren sie recht unzufrieden, weil er sie mit ihren Problemen im Stich lassen würde. Sie waren besorgt, weil das Eisen in der Miene weniger würde und sie wohl bald zunehmen teuer Eisen würden zukaufen müssen. Arkanit hingegen gäbe es vorerst noch genug, jedoch stehe dies ausschließlich dem Baron zu. Als wir das Gespräch in Richtung alte Miene lenkten, um vielleicht uns einen Reim auf die Fußspuren machen zu können verwiesen sie uns an den alten Mann im Peraine Tempel, der früher noch dort gearbeitet hatte. Sie selbst waren scheinbar noch alle zu jung.

Zoe Winterkalt — 2021-10-19

14. Peraine 1021 BF

Die Feierlichkeiten bzgl. meiner Rettung sind in vollem Gange, als Isida von ihrem Treffen mit Kassim zurückkommt. Sie möchte allerdings eine Gegenleistung für die Informationen, die sie aus dem Minenvorsteher rausbekommen hat. Nach einer kurzen Feilscherei bekommt sie einen besiegelten Vasallenvertrag für eine Indina aus Harvena, falls sie eine neue Heimat ziehen muss. Dafür erzählt sie uns, dass Kassim aus nach Gratenfels auswandern und dafür auch Isida freikaufen wolle. Das Geld hätte er mit einer lukrativen Geschäftsbeziehung zu Reto verdient.

Während ich als gute Gastgeberin wieder an den Feierlichkeiten teilhabe, untersuchen Arjena und Mara wollen daraufhin das Haus von Reto. Sie hören von draußen, dass sich eine ältere Frau mit Reto unterhält und die beiden einen Umzug nach Angbar planen. Außerdem finden die beiden draußen sechs Gerbegruben, von denen zwei mit gefrorenem Material und eine mit Holzkohleresten gefüllt sind. Daraufhin wandern die beiden weiter zu Kassims Haus, in dem der Eigentümer betrunken schläft. Mara bricht in das Haus ein, traut sich aber nicht die Kiste unter dem Bett hervorzuholen und kehren dann zum Gasthaus zurück.

15. Peraine 1021 BF

Wir wollen zuerst mit Kohlman Rabe reden, aber wir finden ihn nicht auf Anhieb. Deswegen geht Mara in die Bäckerei, wo sie ihn bei ihrem letzten Besuch getroffen hatte. Allerdings war er auch dort nicht aufzufinden und deswegen redet sie mit Harika. Sie weiß auch nicht, wo der Büttel ist, aber meint, dass er gerne den Leuten hinterher steigt.

Also besuchen wir Reto, um meinen Mantel abzuholen. Ich bekomme meinen schönen Mantel und gehe mit Reto spazieren, um damit einerseits die Tauglichkeit des Mantels zu testen und andererseits Werbung für Reto zu machen. Währenddessen durchsuchen Mara und Arjena die Werkstatt des Mantelmachers und finden dort auch etwas Arkaniumstaub. Sie verpetzen daraufhin Reto und Kassim an den Büttel. Der nimmt daraufhin das ganze Haus einander und fördert dabei noch einige Briefe und relativ Geld zutage. Laut den Briefen sollen Gillo und Lohse (die Eltern von Reto) nach Angbar umziehen.

In der Zeit spazieren Reto und ich durchs Dorf. Der Mantel hält mich erstaunlich warm und Reto willigt ein, dass ich den Mantel auf Verzauberungen untersuchen darf. Ich untersuche den Mantel und entdecke drauf tatsächlich eine magische, chaotische Resonanz. Allerdings verheimliche ich das vor Reto. Danach begeben wir uns zurück zur Werkstatt und bezahle Reto den Mantel. Vor dem Haus warten schon die drei auf uns und konfrontieren den Mantelmacher mit den gefundenen Gegenständen. Reto und der Büttel verziehen sich für ein Gespräch unter vier Augen in die Werkstatt, während wir draußen warten. Sobald der Kohlmann Rabe aus dem Haus tritt, fragen wir nach den Ergebnissen des Gesprächs. Reto gibt zu, dass Loscho ihm auf die Schliche gekommen ist, behauptet aber, dass er nichts mit dem Verschwinden des Schmieds zutun zuhaben. Der Büttel glaubt ihm die Geschichte auch, hat aber generelle Zweifel gegenüber dem weißen Magier.

Mara Peresen — 2021-11-02

14. Peraine 1021 BF

Bei Reto fallen uns die gefrorenen Bottiche auf. Diese sind mit Grassoden bedeckt. Bei einem dieser Bottiche

wurde Feuerholz in den Nebenkühen aufgeschichtet, wahrscheinlich, um genug Hitze zu erzeugen, die die Flüssigkeit schmilzt. Schon allein das Sonnenlicht schafft es, die Flüssigkeit antauen zu lassen.

Zoe, die sich mit alchemischen Dingen besser auskennt, weiß, dass Flüssigkeiten eher später als früher frieren. Jene, welche tatsächlich früher frieren, sind eher selten in rauen Mengen verfügbar, was die Flüssigkeit in den Bottichen noch sonderbarer erscheinen lässt.

Ein magisch unterstützter Blick verrät, dass die "Einhornpisse" definitiv magisch ist. Meinen Holzbecher opfernd, nehme ich ein wenig von dem Eis mit.

Die Vermutung, dass der Mann von Sauerkrautgesicht, der Magier aus Gareth, etwas verzaubern könnte, kommt auf, wird aber als eher unwahrscheinlich abgetan.

Wir machen uns auf den Weg zu Kassim. Der unterhält sich gerade im Haus mit jemanden, was mich die Ohren spitzen lässt. Offensichtlich ist Kullman bei ihm, Kassim bedankt sich gerade bei ihm, dass er ein Aufheben um die Sache macht, da er ja nur Dreck mitnimmt. Reto hat eine Möglichkeit gefunden, damit Geld zu verdienen und dem Grafen ist sowieso alles egal. Man bindet es aber auch keinem auf die Nase.

Kullmann kann das verstehen, betont aber, dass es trotzdem Diebstahl ist und in Verbindung mit Loscho Fragen aufwirft. Schließlich ist Loscho kein Freund von Magie oder Reto, aber selbst wenn Kassim wollte, was hätte er mit ihm tun sollen? Wenn er etwas wüsste, würde er es Kullmann sagen.

Auch weiß er nicht, was genau Reto tut und vermutet, dass dieser es selbst nicht genau weiß. Gerade deshalb hat er besonders Angst, dass es jemand rausfindet.

Anschließend unterhalten wir uns nochmal mit Kullmann, der uns vor Kassims Haus rumlungern sieht.

Kullman verdächtigt den Gareth Magier, doch selbst er sieht ein, dass dieser zu kurz da ist, um damit zu tun zu haben. Der hat schließlich schonmal Ärger gemacht, indem er verletzte Kinder geheilt hat, ohne vorher die Eltern zu fragen - wie kann er nur?! - die folgende Diskussion über Magie will ich an dieser Stelle nicht näher ausführen.

Wir berichten von dem "besonderen Wasser", das Reto bekommt, jedoch kann Kullmann bestätigen, dass er keine auffälligen Lieferungen bekommt. Auch der Handelspartner will das Geheimnis der Mäntel wissen.

Schließlich machen wir aus, dass Kullmann das Gareth Pärchen nochmal befragt, wir uns an Reto wenden. Anschließend wollen wir uns in der Liebfelderin treffen.

Bevor wir bei Reto anklopfen, spricht Zoe einen Zauber auf den Mantel, um ihm noch ein paar seiner Geheimnisse zu entlocken - und das tat er fürwahr.

Offensichtlich handelt es sich um namenlose Magie! Wir werden als Fleischsäcke und niedere Wesen bezeichnet, gibt uns aber sehr gern Informationen preis, wenn wir schwören, ihn zu jeder Sternenleere einölen.

Wir lehnen dankend ab.

Reto wird schließlich mit dem Wissen konfrontiert und nachdem wir ihn endlich soweit bearbeitet haben, dass er uns die Informationen gibt, die wir haben möchten, ist er zwar eingeschüchtert, aber sieht wenigstens ein, dass es zum Schutze aller ist, was wir hier tun.

Das Wasser kommt aus einer Quelle, die nur im wärmsten Sommer auftaut, etwa 4 Meilen südlich vom Dorf, ein wenig ästlich. Es handelt sich um eine talartige Einbuchtung in den Hügeln. Wundershön sei es, aber eiskalt.

Er hat das magische Wasser der Quelle mit dem magischen Staub aus der Miene kombiniert. Das Geschäft mit Kassim war eher Zufall.

Reto bestätigt, dass er seine Eltern nach Angbar bringen möchte, da sie ja doch älter sind und es dort viel angenehmer für sie wäre, deswegen war er vor drei Tagen dort.

Wir belassen es dabei und gehen ins Gasthaus, es hält uns allerdings nicht lange dort und wir wollen Kullman entgegen laufen. Der ist stinkwütend, brüllt den Magier an, er solle seine Schlampe im Zaum halten, sonst Sorge er dafür, dass sie rausfliegt. Er berichtete später, dass sie ihn mit einem Messer bedroht hatte.

Der Magier hat ihn gewarnt, er solle die Mäntel nicht tragen, klare Aussagen traf er jedenfalls nicht. Er selbst besitzt keinen Mantel und hat auch nichts mit Reto zu tun. Wir mutmaßen, ob Sauerkrautgesicht nicht vielleicht seine Leibwächterin sei.

Reto informiert uns noch, dass Eslam ein unermüdlicher Quell von Gerüchten sei, ehe wir uns auf den Weg machen, die Quelle zu suchen.

Je näher wir kommen, umso kühler und schließlich kälter wird es. Am Quell angekommen sehen wir ein Becken, das aussieht, als wäre es übergelaufen und das Wasser anschließend verschwunden, da alles gefroren ist. Man sieht große Mengen an Eis, wie kleine Monolithen. Manche sind ganz trüb, andere wiederum klar.

So stehen wir in der Kälte, überlegen, was unser nächster Schritt sein wird.

Arjena Desidera Fernandez — 2021-12-14

An der gefrorenen Quelle entdeckten wir, abgesehen von den Eismonolithen, nichts wo Loscho sein könnte. Ich hoffte und dann doch wieder nicht, dass wir Loscho in einem von ihnen finden würden. Mara war eher weniger zögerlich und holte grade mit der Axt aus, als eine tiefe kratzige und unheilvolle Stimme meinte wir sollen es nicht tun und dass wir keine Feinde sein müssten. Doch der Schwung trieb Maras Axt durch den splitternden Kristall und offenbarte die zu Eis erstarrten Überreste eines Wesens aus Fleisch und Blut und es wurde schlagartig noch kälter. Wir waren also doch richtig hier und auch die Vermutung, dass Loscho in einem der Monolithen eingeschlossen war, war wohl richtig. Was oder wen auch immer Mara aber dort zerteilt hatte konnte unmöglich noch am Leben gewesen sein. Entsetzen und Wut stiegen in mir auf. Was wäre, wenn dieser Hieb Loscho umgebracht hätte? 1...2...3... Konzentration! Es gibt irgendetwas feinseliges hier, es ist unklar, ob Loscho überhaupt noch lebt, aber falls er doch in dem Monolithen war, hätte ihm auch das sanfteste Auftauen nichts genützt. Sei wachsam und arbeite zügig! Diese Stimme hörte sich stark nach dem namenlosen Ungeheuer aus dem Mantel an. Wem auch immer sie gehörte zeigte sich noch nicht, aber ich hielt mich bereit. Wer auch immer hier Leute in die Falle lockte, ich würde ihn seiner gerechten Strafe zuführen. Doch Zoe begann mit dem Monster zu reden. Er sei Kassoreel (oder auch für die gebildeteren unter uns „Kharz'Oreel“, ein Typ Dämon) aus dem Gefolge von Nagrachs. Als ich den Namen des Erzdämons des Ewigen Eises hörte flammte kurz wieder Panik in mir auf. Nein... das ändert nichts daran was getan werden muss. Aber vor allem darf sich Zoe nicht von ihm einwickeln lassen.

Er drohte uns damit, dass nur er Loscho retten könne und wir auf unsere Seelen schwören, sollten ihn in Ruhe zu lassen, verschwinden und niemandem davon erzählen, damit er ihn uns aushändige. Das war im Tausch gegen ein Leben doch viel zu wenig. Außer der Teil mit der Seele hatte irgendeinen Haken oder was auch immer er hier plante, war viel mehr wert als das Leben eines Zwerges. Mit Dämonen handelt man nicht. Das weiß jedes Kind und zum Glück auch Zoe.

Zoe fand via Magie heraus welcher Monolith als einziges jemand lebenden einschloss und wir machen uns daran den Monolithen zu fällen, da wir ihn hier wohl kaum auftauen konnten. Mara gab sich alle Mühe den Monolithen unter weiteren Warnungen und Einfrierversuchen des Dämons, möglichst nahe am Boden abzuschlagen, aber scheinbar steckte Loscho sehr weit unten, da sich das Eis bald rot von Blut färbte. Er wird es uns nachsehen müssen, falls wir ihn lebendig herausbekommen. Dann begann sich das Eis um uns herum zu verformen und die Monolithen verbanden

sich. Als sich das Eis nach Loschos Gefängnis ausstreckte schlugen wir es zurück, bis das sich mittlerweile aus weiteren Monolithen und Verbindungen geformte Wesen von ihm abblies. Mara rollte den Loscholithen langsam in Richtung wärmere Gefilde, Zoe fand sich aber plötzlich im Nahkampf mit dem Monstrum und bekam einige heftige Schwinger ab, bevor sie sich flüchten konnte. Während dessen versuchte ich so gut wie möglich die Angriffe auf die anderen abzuwehren und seine Aufmerksamkeit auf mich zu ziehen.

Als es mir dabei gelang das Monstrum zu Fall zu bringen und es anschließend auseinanderzubrechen, wagte ich für einen kurzen Moment zu hoffen, dass jetzt Loscho heil nach Hause zu bringen unsere einzige Sorge sein würde. Dann umgab mich ein Eissturm und ich dachte mir würde das Blut in den Adern gefrieren. Meine Hiebe schienen keine Wirkung zu haben und dann zog mich Mara heraus und wir versuchten Abstand zu gewinnen. Wir teilten uns auf und versuchten abwechselnd Loscho wegzubewegen. Für den Moment funktionierte es, aber es würde nicht ewig so weitergehen können. Der Elbrechts Dolch hatte mir erst kürzlich gute Dienste gegen einen ähnlich untreffbaren Gegner erwiesen und so stellte ich mich dem dämonischen Eiswirbel. Meine Schläge schienen erneut wirkungsvoller jedoch machte mir die Kälte mehr zu schaffen als ich erwartet hatte und als ich Mara den Rest überlassen wollte, konnten mich meine steif gewordenen Glieder kaum noch vom Fleck bewegen. Dann noch ein letzter Schlag und dann wurde alles schwarz.

Als Mara Arjena zu Boden gehen sah eilte sie herbei und versuchte sie herauszuziehen. Vergeblich. Mit der bewussten Arjena war sie zu langsam. Auch sie kam zu dem Schluss, dass der Kampf das Mittel der Wahl war. Ihr fiel Arjenas Dolch auf stach damit in die dämonische Wolke. Der Sturm verebbte, aber auch Mara war am Ende ihrer Kräfte. Der Loscholith und die zum Glück noch lebendige Arjena wurden zueinander gebracht wo später ein Feuer entstehen sollte und Mara versuchte Arjena so gut es ging zu wärmen, während Zoe ein Feuer machte und anschließend Hilfe holte. Mehrere Stunden später trafen diverse hilfsbereite Leute inklusive der Pereinegeweihten Perdia aus dem Dorf ein, denen Zoe irgendwas von einem Eistroll-Angriff erzählt hatte.

Nach kurzer Untersuchung sollte Loscho ins Dorf zurückgebracht werden zum weiteren Auftauen und auch ich kam wieder zu Sinnen und folgte langsam mit Mara in Richtung Dorf, Suppe und warmem Bett.

Für den in der Schmiede tauenden Loscho sah es übel aus. Auch wenn er grundsätzlich noch lebte hatte seine Organe enormen Schaden genommen. Zoe, Perdia und später auch der dazugeholte Magier Seth taten im gemeinsamen Austausch alle ihr Möglichstes um das

Wunder zu vollbringen, dass Loscho die Nacht auf den 16. Peraine überlebte.

Zoe Winterkalt — 2022-01-04

16. Peraine 1021

Am diesem sonnigen und für Koscher Verhältnisse recht warmen Tag wache ich in der Schmiede auf, dessen Besitzer wir am gestrigen Abend gerettet haben. Während ich mich um den verletzten und kraftlosen Loscho kümmere, wachen auch Perdia, Diglinde und der uns nicht näher bekannte Zwerg auf. Ich mache mich auch gleich auf, um Loscho seine erste Mahlzeit des Tages zu besorgen: Ein frisch gezapftes Bier aus der Liebfelderin. Allerdings mache ich kaum die Tür der Schmiede auf, um die paar Meter zum Gasthaus rüberzugehen, da stürmt auch Kulmann die Tür hinein. Er will wissen, was eigentlich am gestrigen Abend passiert sei, aber Perdia macht ihm unverblümt klar, dass er gerade nicht sonderlich willkommen ist. Ich hole also das Bier und flöße es Loscho ein.

Im Laufe des Tages werden auch Mara und Arjena in der Liebfelderin wach, rekapitulieren den gestrigen Tag und setzen sich dann an einen der Tische im Schankraum. Dort kommt auch Rajanis auf die beiden zu und will auch wie Kulmann zuvor, über die Ereignisse des letzten Tages Auskunft erhalten. Die beiden erzählen ihr die wahre Geschichte, aber arbeiten dann auch eine Geschichte für die anderen Einwohner des Dorfes aus, damit die Praios-Kirche keinen Wind von der Sache mit dem Dämonen bekommt. Diese Geschichte wird dann auch gleich auf dem Weg zur Schmiede dem Büttel aufgetischt, sowie danach Perdia und Diglinde, die an den Geschehnissen um Loscho auch interessiert waren.

Wir verlassen dann zu Dritt die Schmiede, aber Kulmann stand noch immer davor und will mit uns nochmal länger reden. Wir begeben uns also in einen ruhigen Erker der Gaststube. Er schockt uns mit der Tatsache, dass er in Arjena die Baronin erkannt haben will, die aufgrund des Verbrechens auf dem Boronsanger gesucht wird. Wir erklären ihm daraufhin Arjenas Misere und wie wir versuchen, Licht in die Angelegenheit zu bringen. Er glaubt uns auch grundsätzlich und weist uns auf ein umhergehendes Gerücht hin, dass sich die gesuchte „Baronin“ in einer Höhle in den steilen Hügeln nord-östlich von Kammhütten aufhalten soll. Außerdem sollen wir uns vor Baron Dunkelstein von Kammhütten in Acht nehmen.

Am frühen Nachmittag wollen wir Seth einen Besuch abstatten, allerdings wird uns ausgerichtet, dass der Herr krank ist und schläft. Stattdessen untersuchen wir also den Boronsanger und kommen zu den zwei folgenden Erkenntnissen, die uns aber auch nicht wirklich weiterbringen:

- der/die Täter wollten schnell sein, deswegen wurden die Gräber nur am Eingang des Boronsanger unsauber ausgehoben
- es ging nicht um Grabräuberei, weil die Wertsachen lagen noch in den Gräbern

Danach sind die beiden allerdings so müde, dass sie sich wieder ins Bett legen. Ich warte währenddessen und lese mich noch ein bisschen in die „Magie des Stabes ein“ (was wirklich interessant ist). Ausgeschlafen begeben wir uns dann wieder zu Sett, der mittlerweile auch wieder wach ist. Mit ihm besprechen wir das Problem mit dem Dämonen an der Quelle, allerdings weiß er zwar mehr über die Thematik als ich, kann uns aber die gegebene Situation auch nicht erklären.

Mit dieser Erkenntnis endet unser Tag und wir legen uns abermals schlafen.

17. Peraine 1021 BF

Da wir das Problem mit Loscho nun gelöst haben, begeben wir uns an diesem Frühlingstag wieder an Arjenas ursprüngliches Problem und besuchen Eslam. Dieser sitzt bei seiner Schafsherde mit seinen Hütehunden Aganbrox und Atebrox. Wir unterhalten uns mit ihm über die Situation, dass behauptet wird, er habe in Paßweiser und Kammhütten erzählt, die Baronin wäre im jeweils anderen Dorf als die Verbrecherin identifiziert worden, die die Gräber wieder aufgemacht hatte. Allerdings beteuert er auch unter Androhung einer magischen Verwandlung, dass er nie in Paßweiser war. In Kammhütten hätte er nur beobachtet, wie ein paar Gestalten auf dem Boronsanger zugange waren und wüsste von Rajanis, dass die Baronin mit Gefolge zu diesem Zeitpunkt in Kammhütten übernachtet hatte. Die Geschichte aus Paßweiser hätte er hingegen von Gunther gehört.

Mehr bekommen wir aus dem Ziegenhirten nicht raus und so begeben wir uns wieder ins Dorf. Wir besuchen Loscho in der Schmiede, der mittlerweile wieder ansprechbar ist. So reden wir über Reto, seine Mäntel und die Quelle und er verspricht uns helfen zu wollen und erklärt sich sogleich bereit, das Kettenhemd von Arjena auszubessern. Dann wirft uns Dietlinde raus und Arjena lässt sich von Semo eben ausmessen.

Zurück in der Liebfelderin erzählen wir Rajanis von unseren Erkenntnissen. Wir können uns keinen Reim daraus machen, aber irgendwer muss ein doppeltes Spiel spielen, indem er sich in Paßweiser als Eslam und in Kammhütten als Gunther ausgibt und dann die Geschichte mit der Baronin erzählt. Außerdem gibt es noch eine weitere Unregelmäßigkeit, denn Rajanis meint, bis jetzt nie die Baronin im Haus gehabt zu haben. Die Geschichte von Eslam könne so nicht stimmen. Wir planen als nächsten Schritt noch die Reise

zur verbotenen Höhle, allerdings war Rajanis schon dort und hat nichts weiter Auffälliges gesehen.

Vorher gehen wir aber nochmal zur Quelle zurück, um den Dämon für ein und allemal Garaus zu machen. Der erklärt uns, dass er nur noch aufgrund eines Artefaktes („Nagrach-Anker“) in dieser Sphäre bleiben kann. Er bietet uns allen rare Fähigkeiten an, die wir auf unseren Abenteuern sehr gut gebrauchen könnten:

- Arjena: das Beschwören eines Schattens, der sie beschützt
- Mara: (sie konnte es mir nicht sagen, hatte anscheinend nicht zugehört)
- Mir: das Beschwören von Eispilen

Wir müssen ihn dafür nur in Frieden lassen. Damit er seine Ruhe bekommt, dürften wir ihn dafür auch an einen abgelegenen Ort bringen.

Mara Peresen — 2022-01-18

17. Peraine 1021 BF

Da standen wir nun vor dem Dämon, der um seine Existenz verhandelt.

Ich hatte mich gar nicht erst mit seinen Verlockungen in Versuchung bringen lassen und habe einfach überhört, was er mir angeboten hat. Mit Dämonen verhandelt man schließlich nicht.

Das sehen die anderen beiden jedoch ein wenig anders.

Arjena will ihn nach seinen Taten beurteilen, die, zugegebenermaßen, sehr gering ausfallen. Er hat sich wohl nur gewehrt, aber nie jemanden bewusst angegriffen.

Am Ende wurde ich überstimmt - Zoe war zu geil auf ihre Eispile und Arjena wehrte sich dagegen, ihn grundsätzlich als böse anzusehen. Da stand ich mit meiner grundsätzlich ablehnenden Haltung gänzlich allein da.

Da es schwierig war, ihn an einen Ort zu bringen, der von normalen Personen nicht zufällig entdeckt werden konnte, blieb fast nur eine Möglichkeit: ihn mit Mitteln zu transportieren, die besagten normalen Personen nicht zur Verfügung stehen: fliegen.

Der Dämon würde sich weiterhin zur Wehr setzen, wenn er angegriffen werden würde, aber zumindest würde er keinem bewusst schaden wollen. Naja, außer der Vegetation, die an seinem Eis verrecken würde.

Ich vertraute seinem Wort nicht weiter, als ich spucken konnte, daher lieh ich mir von Arjena den Dolch, immerhin schien er halbwegs zu helfen. Dann griff ich in die tauende Öffnung, die sich in der Quelle offenbarte und meine Finger fanden einen blauen Saphir, der in einem Rahmen aus dem magischen Metall war, das auch

im Dorf aus der Miene geholt wurde. Der Edelstein schien mit einer perfekten Eisschicht überzogen zu sein, in seinem Inneren war er von schwarzen, sich verästelnden Linien, wie Adern, durchzogen.

Ich packte ihn in Leder, um ihn nicht anfassen zu müssen und schwang mich auf den Besen. Ich flog so hoch ich mich traute, ohne dass mich die Winde an die Felsen klatschen ließen, bis ich einen kleinen Tümpel fand. Während des Fluges war die Kommunikation einsilbig - die Abneigung gegeneinander war auf beiden Seiten greifbar gewesen.

Nachdem ich den Stein hineingeworfen habe, machte sich bald das Eis breit und das Ding schien halbwegs zufrieden zu sein mit seinem neuen Zuhause. Schließlich förderte er eine Tafel aus Eis hervor, die für Zoe war - sie wüsste, was sie damit zu tun hatte, sie wäre schließlich eine gebildete Frau. Die Spitze ignorierte ich gekonnt und verließ das Ding - hoffentlich auf Nimmerwiedersehen.

Es dauerte eine Weile, bis ich den Weg zurück gefunden hatte und ordentlich durchgefroren kam ich unten an. Zoe stürzte sich, bewaffnet mit ihrem Flimflam, direkt daran, die Tafel zu studieren. Es dauerte eine ganze Weile, bis sie sich halbwegs zufrieden zeigte und wir zurück ins Dorf aufbrachen - und nachdem wir zu Abend gegessen und die Tiere Gassi geführt hatten, war der Tag auch für uns zu Ende.

Beim Frühstück leistete uns Rajanis Gesellschaft und erzählte uns, dass Elwene, die Traviageweihete des Dorfes uns gern sprechen wollen würde.

Dorthin machten wir uns auch bald auf, bewunderten die Vielfalt an Tieren, die dort in zufriedener Einklang miteinander wohnten. Wir beobachteten Schafe, eine Ziege und eine Kuh sowie den alten Hund, die keinen Zaun zu brauchen schienen, um zu wissen, wo sie hingehörten. Es war friedlich.

Im Haus wurden wir nicht nur von zwei Frauen begrüßt, sondern auch dem Duft von frischem Brot. Hätten wir nicht schon gefrühstückt, wäre uns wohl spätestens jetzt das Wasser im Mund zusammengelaufen.

Eine ältere Frau mit blondem, strohigem Haar und eine Jüngere, mit rötlichem Haar nickten uns freundlich zu. Sie wollten sich bei uns bedanken, dass wir Ruhe in das Dorf gebracht haben. Es wäre unerwartet, von Magierseite Hilfe zu erhalten, da sich die Gelehrten meist arrogant und egoistisch zeigten. Hesindianisches Wissbegierde würde über den travianischen Werten stehen, die ihnen gänzlich abhanden zu kommen scheinen, je älter sie werden.

Sie versprachen uns Wegzehrung, wenn uns unser Weg weiterführe, was zweifelsohne bald der Fall sein wird.

Dennoch führte uns der Weg nochmal in die Schmiede, in der Loscho bereits in gänzlich zwergischer schlechter Laune herumwerkelt und sich über die unzureichende Messarbeit von Semo beschwerte. Nachdem er diesen Fehler korrigiert hat und Arjena bei einem Übungskampf gegen Mich beobachtete, um ihre Bewegungsmuster für die Erstellung des Kettenhemdes kennenzulernen, waren wir hier auch fertig und waren schon auf dem Weg aus dem Dorf. Arjena hatte mir einen bösen Schlag gegen das Bein verpasst - es blutete ziemlich und tat auch unangenehm weh. Aber ich biss die Zähne zusammen. War ja nur eine Fleischwunde! Dann jedoch wurden wir eines Botenreiters gewahr, der eiligen Weges auf seinem Pferd an uns vorbeiritt. Auffällig war der Brief, den er für den Grafen in den Händen hielt - das Siegel war uns bekannt als das Siegel der Westwälderin!

Ich fackelte nicht lange, setzte mein gewinnendstes Lächeln auf und schmierte ihm ein wenig Honig um's Maul.

So erfuhr ich, dass er, Dankwart mit Namen, eine Herrin im Westen in der Nähe des Sumpfes hat. Dort ist es wärmer und grüner als hier.

Er steht bereits seit zehn Jahren im Dienste seiner Herrin. Definitiv gehört er nicht zu den Beilunker Reitern.

Der Name seines Pferdes ist Kasimir.

Das war immerhin schon mal etwas und sagte uns ganz klar, dass diese Westwälderin ihre Fühler auch hierher ausstreckte und den schwächlichen Grafen entweder schon in den Fängen hatte oder es zumindest versuchte. Das waren keine guten Nachrichten.

Da hier nichts mehr zu holen war, machten wir uns auf dem Weg nach dieser Höhle, bei der wir unter Anderem eine breite Schlucht überqueren mussten. Das kostete uns enorm viel Zeit, sodass wir beschlossen, unser Nachtlager in den zerklüfteten Höhen aufzuschlagen. Es war stockdunkel, doch wir trauen uns nicht, ein Feuer anzumachen.

Ich für meinen Teil war froh, in den Schlaf zu sinken, der mich zum einen die Kälte und zum anderen die Schmerzen vergessen ließ.

Arjena Desidera Fernandez — 2022-02-01

19. Peraine 2021 BF

Mir klapperten die Zähne und es war windig hatten wir doch die Nacht ohne Feuer in den Bergen verbracht. Als wir uns zu der „Höhle der Baronin“ aufmachten bemerkten Zoe und Mara, dass hier wohl noch irgendwas oder irgendwer war, aber obwohl wir die Augen offen hielten, konnten wir erst mal nichts weiteres herausfinden. Wir sahen den Eingang bereits aus einiger Entfernung und auch Elbrechts Dolch

leuchtete erneut wie eine untergehende Praiosscheibe. Wir waren uns nicht gänzlich sicher was das zu heißen hatte, aber möglicherweise waren Geister in der Nähe. Die verwitterte Inschrift in der Vertiefung las sich wie folgt: „Gefahr! Haltet euch fern! Verschluss mit Stein und Blut“. Zoe prüfte auf magische Weise die Stelle und fand heraus, dass hier Magie am Werk war. Diese hatte jedoch eine ihr unbekannt und sehr symmetrische Form und es gab wohl einen Auslöser. Vermutlich um die Tür zu öffnen. Zoe versuchte mit Hilfe eines Steins und ein wenig ihres Blutes die Pforte sich zum Öffnen zu bewegen, diese zeigte sich aber unbeeindruckt. Ich hielt es für möglich, dass diese Höhle etwas mit dem Leuchtestein, den Domaris für uns verwahrt zu tun haben könnte, doch um diesen auf gut Glück zu holen war die Reise doch ein wenig weit. So machten wir uns auf die Suche nach einem anderen Eingang und kamen nach einigen Versuchen auf die Oberseite der Steilwand, wo wir einige aufgehäufte Felstrümmer und in Loch in den Berg fanden.

Nach irgendwelchen magischen Fehlversuchen von Mara entschied ich nicht länger zu warten mich am Seil hinunterzulassen. Als ich unten angekommen war und in einem langen Gang stand waren Zoe und Mara an der Oberfläche zu beschäftigt unseren plötzlich wiederentdeckten Verfolger zu auszumachen und Mara wollte ihn aufhalten. Da sobald niemand mehr zu mir herunter kommen würde ging ich vorsichtig auf Erkundungstour und näherte mich vorsichtig einem Raum aus dem ein grünliches Leuchten kam. Vor dem Raum lag ein Buch in einer Vertiefung einer niedrigen Säule und der Raum war mit einer Schicht aus Glas verschlossen. Dahinter lag eine grob menschenähnliche Gestalt, die mit ihren Schuppen, Schwanz und Schnautze eher einem Reptil glich und ockerfarben holzig aussehendes Gestrüpp und einen kristallinen Reif trug. Schwer verwirrt zog ich das Buch zu rate: offene-punkte

Ich zog mich zum Loch nach oben zurück und teilte den anderen mit, dass ich etwas Interessantes gefunden hatte. Als Mara fertig war den Goblin, der uns nachspioniert hatte und den sie eingefangen hatte, zu vertäuen konnte ich auch wieder nach oben und versuchten uns einen Reim auf das was im Buch stand und das Vorgefundene zu machen. Diese Höhle hatte mehr mit uns zu tun als ich mir je hätte träumen lassen. Wir rätselten darüber was es zu bedeuten hatte, dass bereits jemand zuvor in diese Höhle eingedrungen war und, dass der einzige augenscheinliche Insasse des Gefängnisses, der Achaz war, der es wohl erschaffen hatte. Wir waren zwar insofern einen Schritt näher am Ziel als die Gruppe rund um meinen Vater, als dass wir den Aufenthaltsort der „Waffe“ kannten, doch wie sie benutzt werden sollte, war nicht so klar. Wir wollten aber auf jeden Fall die Höhle nicht halb erkundet lassen

und so kletterten Zoe und ich wieder hinunter. Zoe untersuchte vorsichtig die durchsichtige Barriere, die wohl aus Kristall erzeugt worden war. Als ich, mehr aus Reflex denn gewollt, die Barriere berührte gingen meine Finger einfach hindurch. Hastig zog ich meine Finger zurück. Nicht dass ich noch das Siegel zerstöre bevor wir überhaupt Garzjla-Vronn hier hergebracht hatten, geschweige denn, dass wir wussten wie man diese Waffe verwendet.

Die restliche Zeit, die uns die Fackel noch Licht spenden würde, würden wir den seitlichen Abgang in die möglicherweise-Mienen und den Weg in die entgegengesetzte Richtung erkunden.

Zoe Winterkalt — 2022-03-01

19. Peraine 1021 BF

Vor uns ist diese glasige Wand, die sonderbarerweise Arjena keinen Widerstand bietet und hinter dieser Wand bildet sich ein grüner Nebel, der sich geradezu an sie schmiegt. Aus dem Nebel dringen Stimmen. Stimmen der armen Gestalten, die hier ihr Leben gelassen haben.

Arjena kommuniziert mit diesen Stimmen und so bekommen wir folgende Informationen:

„Was wollen sie?“ – Befreit oder getötet werden

„Wer sind sie?“ – Tote, Gefangene, Opfer

„Wer war der letzte Lebende, den sie gesehen haben?“ – der Achaz, der beim Erschaffen des Gefängnisses starb

„Was ist mit dem Meister?“ – er ist weg

„Wie lange sind sie schon frei?“ – sehr lange (fast von Anfang an)

„Wer war der Meister / Schuldige?“ – Zauberer ohne Namen aus dem Süden

„Befinden sich seine sterblichen Überreste noch hier?“ – Nein, nur er. Der Schuldige hat ein Diadem und eine Tasche hinterlassen

Wir erkunden die Mine weiter und bahnen uns den Weg weiter in die tieferen Ebenen des Berges. Sie hat einen Aufbau ähnlich zu der in Passweiser. Nach einer Erforschung der Mine seitens Arjena (mir war die Luft ein wenig dünn dort unten) habe ich folgenden Plan erstellt:

1. Stock: Eingang mit den Geistern hinter der Glaswand
2. Stock: Mine (hier ist jemand entlanggekommen)
3. Stock: Mine (hier bin ich umgekehrt)
4. Stock: Mine
5. Stock: Kleiner Bachlauf

Arjena und ich verlassen nach der Erkundung die Mine und teilen Mara unsere Erkenntnisse mit. Sie geht allerdings dann nochmal alleine, bewaffnet mit einem Wasserschlauch voll Luft, in die Mine und kommt mit einem kleinen roten Stein [Rubin im Wert von ca. 11 Dukaten] wieder zurück.

Mittlerweile neigt sich der Tag dem Ende und wir sind uns noch nicht ganz sicher, was wir von der potentiellen

Bedrohung halten sollen, die von dem gefangenen Goblin und seinen freien Gefährten ausgeht. Wir entschließen uns also in Richtung des Goblinlagers zu gehen. Mara versucht derweil mit ihrem Besen die Gegen vor uns zu erkunden, scheitert aber an dem rauen Wind im Kosch. So wagen wir uns gemeinsam zu Fuß in die vermutete Richtung des Lagers und entdecken schließlich einen weiteren Goblin auf einer Anhöhe. Wir verstecken unsere Gefangene und beginnen uns den Berg hinaufzuschleichen. Dies gelingt uns auch tatsächlich problemlos und Mara lässt den wachenden Goblin in einen tiefen Mittagsschlag sinken. So bekommen wir den Ausblick auf eine Schlucht, in der Orks und Goblins ein größeres Lager aufgeschlagen hatten.

Yulïvee — 2022-03-14

"Nein, nur er. Der Schuldige hat ein Diadem und eine Tasche hinterlassen"

Das bezog sich tatsächlich auf die Leiche des Achaz und nicht 'den schuldigen'

Mara Peresen — 2022-03-15

19. Peraine 1021 BF

Wir beschließen, der Situation den Rücken zuzukehren, nachdem wir festgestellt haben, dass wir trotz aller Bauernschläue einer Konfrontation nicht lange standhalten würden. So führen uns unsere Schritte zurück zur Goblinfrau, die gerade dabei war, sich aus den Fesseln zu befreien. Zum Glück können wir sie noch davon abhalten - wenn sie uns nun verraten würde, wären unsere Seelen ganz sicher auf dem Weg zu unseren Göttern.

Noch während wir damit beschäftigt waren, uns für die richtige Richtung zu entscheiden, entdeckten wir einen zweiten Goblin, der gemütlich schlendernd auf uns zukam. Er hatte uns noch nicht entdeckt, sah allerdings wohl etwas, das ihm nicht ganz geheuer war und kam neugierig auf uns zu - zumindest schloss ich das aus den fliegenden Pfeil, der schräg neben mir von Zoes Bogen sirrte und den Goblin aufquieken ließ wie ein ... naja, aufgespießter Goblin. Kurz darauf ertönte das erneute Sirren eines Pfeiles, der die Sehne verließ und das Quieken wiederholte sich, mit sehr schmerzverzerrtem Unterton.

Zoe hat in meinen Augen noch viel zu lernen, aber das mit dem Bogen kann sie besser als jeder, den ich bisher damit habe schießen sehen, das muss man ihr lassen.

Arjena kümmert sich um den schwerverletzten Goblin, indem sie seinem Leiden ein Ende bereitet. Was unsere Goblindame davon hielt, konnte ich mir nur ausmalen, doch wir müssen ausschließen, dass wir sie verschonen und sie uns als Dank verrät, zumal wir sie eh nicht verstanden. Also wurde sie mitgenommen.

Den toten Goblin in einem Gebüsch versteckend, ziehen wir schließlich unserer Wege, immer ein wachsames Auge über die Schulter werfend.

Es scheint zumindest nicht, dass wir entdeckt worden waren, zumindest fällt uns nicht auf, dass uns jemand (oder etwas) folgt.

Spät abends suchen wir uns eine halbwegs sinnvolle Stelle, um endlich zu rasten. Die Wachaufteilung war schnell vollzogen und so folgt eine ereignislose Nacht ... dachte ich.

Sie war zumindest bis zu dem Punkt ereignislos, bis etwas großes, massiges um das Lager herum schlich. Sofort schicke ich Ovarth an, die anderen zu wecken, bereit, jeden Moment einen Angriff abzuwehren.

Dummerweise habe ich damit dem Vieh, das sich als ausgewachsener Berglöwe herausstellte, eher einen Gefallen getan - sofort stürzt es sich auf meinen kleinen Bären und ich mich dazwischen.

NIEMAND krümmt meinem Bären ein Haar - erst recht nicht so eine übergroße Katze!

Naja, die nimmt stattdessen mit meinem Rücken vorlieb und ich spüre, wie sich ihre Krallen tief in mein Fleisch bohren und sie mit dem Maul versucht, mich von Ovarth wegzuzerren.

Mit meiner Schulter als Kauknochen tue ich ihr den Gefallen nicht und schütze meinen pelzigen Freund panisch vor dem Mistvieh, bis nun auch endlich die Anderen wach sind und dem rüudigen Flohzirkus das Fürchten lehren. Schnell verzieht sie sich, gemessen an der Übermacht.

Der Schmerz raubt mir fast die Sinne und mehr tot als lebendig (und noch immer den armen Ovarth unter mir schützend) halten mich meine Gefährtinnen erfolgreich vom sterben ab.

Mit dem Duft von Ovarths Fell in der Nase beruhigt sich mein aufgewühlter Geist auch langsam und ich sinke in einen mehr oder minder erholsamen Schlaf.

20. Peraine 2021 BF

Der nächste Morgen kommt schließlich und reißt mich aus dem Schlaf - das mögen aber auch meine Gefährtinnen gewesen sein. Zumindest ist meinem Ovarth nichts passiert und es fällt mir schwer, den Blick von dem kleinen, kuscheligen Pelzknäuel zu lassen. Ich wüsste nicht, was ich tun würde, sollte ihm ernsthaft etwas geschehen. Allein der Gedanke dreht mir den Magen um, weshalb ich ganz schnell an etwas Anderes denke.

Schließlich kommt die große Schlucht, die uns bereits auf der Herreise viel Anstrengung gekostet hat und auch

dieses Mal schwitzen und stöhnen wir vor Anstrengung. Auch ich, die dieses Mal nicht bequem rüberfliegt.

Doch schließlich schaffen wir es und lassen die Goblindame frei. Hier sollte sie uns keine Gefahr mehr sein.

Als wir schließlich zurück im Dorf sind, fällt das Hallo sehr klein aus, was wahrscheinlich auch an der unwirtlichen Uhrzeit lag. Rahjani aus dem Schlaf reißend, stellt sie uns schließlich ein Zimmer zur Verfügung, in dem wir die Nacht verbringen können, was wir auch umgehend tun.

21. Peraine 2021 BF

Der nächste Morgen führt uns schließlich zur Schmiede, in der wir das Kettenhemd für Arjena abholen wollen - es sei noch nicht ganz fertig, berichtet uns Semo, der noch daran arbeitet.

Loscho kommt dazu und schließlich, nachdem er Semo ausgeschimpft und ein paar kurzfristige "Verbesserungswürdige Stellen" festgestellt hat, das Werk überlässt.

Wir fragen noch nach dem Wert der Steine, die sich als rohe Rubine herausstellen, er gibt allerdings zu, dass dies nicht sein Fachgebiet ist und man sie für ein paar Einlegearbeiten nutzen könnte. Wir beschließen, die beiden Schmuckmacherinnen zu fragen, ob sie dafür Verwendung haben.

Nachdem wir die Schmiede verlassen, steht der Perainetempel auf Zoes Liste, da sie sich um Verbandsmaterial kümmern möchte, was sie nach einem netten Gespräch auch bekommt.

Ich nutze die Zeit, um meine Fellkleidung zu reparieren (=die Fetzen halbwegs zusammennähen, damit sie nicht direkt auseinanderfallen) und Arjena löst ihr Versprechen ein, Isida einen Schrieb aufzusetzen, der ihr als Sicherheit dienen soll, sollte sie eine neue Bleibe brauchen.

Arjena Desidera Fernandez — 2022-04-12

Am **21. Peraine** nach einer kurzen Verabschiedung in Kammhütten brachen wir mit der Zollstation als Ziel auf. Das Wetter war lästig nass und unsere Motivation in einem Nachtmarsch noch nach Paßweiser weiterzulaufen hielt sich stark in Grenzen. Daher kehrten wir im Tanzenden Nachtwächter, was sicherlich immerhin ein recht wasserdichtes Dach gegen den Regen bot. Während Zoe wohl irgendeine Konzentrationsübung machte, versuchte Mara, die immer mal wieder irgendwelche zungenbrecherischen Worte vor sich hinmurmelte, aus dem Buch für Achazsprache schlau zu werden. Ich mischte mich stattdessen im Schankraum ein wenig unter die Leute um das ein oder andere aufzuschnappen, aber leider

schien meine Flucht vor den Bannstrahlern, wenn auch mittlerweile durch die Gerüchteküche etwas verzerrt, ein zu gutes Gesprächsthema zu sein als dass irgendetwas anderes Neues besprochen wurde.

Am **22. Peraine** wollten wir das bessere Wetter ausnutzen und reisten relativ früh weiter Richtung Kammhütten. Ich hatte mir ein paar Gedanken dazu gemacht, was wir Domaris im Tausch gegen ihre Hilfe anbieten könnten. Schließlich hatten wir beim letzten Besuch uns darauf geeinigt, dass sich unsere bisherigen Gefälligkeiten aufgewogen hatten. Und auch wenn wir Bombur nicht sehr lange gekannt hatten so, hatte er mir doch vor Augen geführt, dass ein Handel eine gewisse Vorbereitung braucht um nicht zum eigenen Nachteil abgeschlossen zu werden. Also gingen wir die Liste durch:

- Eispfel Zauber: Zoe meinte sie sei noch nicht so weit, dass sie ihn jemanden beibringen könnte.
- Mitgebrachtes Buch aus der Feenwelt: Unklar wie viel Interesse Domaris daran hat.
- Kristallomantischer Zauber in der Seelengefängnishöhle: Interesse wahrscheinlich, Umsetzung möglicherweise problematisch (Orks, Zeitaufwand?)
- Meister Fichtes Fichtenzapfen: Interesse unklar, da Wirkung unklar. Vielleicht wollen wir sie auch lieber behalten?

Versuchte ich noch herauszubekommen was Zoe jetzt eigentlich aus dem Buch, das wir für sie gekauft hatten, lernen konnte. Vielleicht lag es daran, dass Zoe noch nicht genug daraus gelernt hatte oder an meinem Vorstellungsvermögen, das bei Magie doch recht schnell an seine Grenzen stößt, aber am Ende glaubte ich dann doch verstanden zu haben, dass das Buch Zoe half durch lange und aufwändigere Vorbereitung eines Zaubers diesen so wirken zu können, dass sie weniger magisch erschöpft ist. Da mein Kopf rauchte stellte ich auf dem restlichen Weg nach Paßweiser keine Fragen mehr.

In Paßweiser angekommen gingen wir zuerst zu Zoliwei Montanja und Tirsula Zwiebelbock um die Rubinreste zu verkaufen. Zoliwei begrüßte uns freudig im Verkaufsraum und war glücklicherweise stark an den Steinen interessiert, da scheinbar rot wohl in Mode war. Sie kratzte ihr komplettes Ersparnis zusammen und ließ sich noch ein wenig mehr aber schlussendlich konnte sie uns 8 Dukaten dafür geben, womit sowohl wir als auch sie recht zufrieden waren und ich hatte noch paar Pferdeohrringe gekauft. Vor allem wenn mir hier auf dem Pass mal wieder der Wind allzu scharf um die Ohren blies wünschte ich mich doch zumindest kurz in das milde Klima meiner Heimat zurück. Aber jetzt wo wir grade wieder ein wenig Geld in den Taschen hatten sollte ich auch darauf achten, dass es uns nicht gleich

wieder durch die Finger rann und kaufe daher nur eine schlichte Version ohne Schmucksteine.

Draußen griff uns Uxor auf und fragte, ob wir Loscho gefunden hätten, was wir natürlich bestätigten. Dann driftete das Gespräch schon fast in philosophische Bahnen ab, dass es einfach einen bestimmten Schlag Leute gäbe, die Dinge erledigt bekommen, die andere sich noch nicht mal trauen anzufassen und dass seiner Ansicht nach unsere Götter wohl dafür zu sorgen schienen, dass diese dort hinkamen, wo sie benötigt wurden. Oft hatte ich das Gefühl überall, wo ich hinkam, gibt es Probleme, fast schon als ob sie mich suchen würden. Dass die Götter und vermutlich vornehmlich die Löwin meine Wege dorthin führte war eine viel tröstlichere Vorstellung. Uxor erzählte uns noch dass momentan die Praioten im Dorf waren und wir etwas vorsichtiger mit Magie sein sollten als gewöhnlich, worauf wir uns entschlossen lieber direkt weiterzuziehen, da wir sonst ohnehin nichts mehr in Paßweiser zu tun hatten und stattdessen Emma einen Besuch abzustatten.

Der Wald hatte sich zum besseren verändert und die abweisende Stimmung der Bäume war verschwunden aber als wir auf die Lichtung kamen war Emma nicht da. Wir warteten aber mit der Zeit befürchteten wir immer mehr, dass Emma vielleicht in Probleme mit den Praioten gelangt sein könnte und schlussendlich fragte Zoe dann auf magische Weise nach, ob sie Schwierigkeiten hatte. Emma schien es aber gut zu gehen und so begannen die anderen beiden mit der Nachtruhe, während ich noch etwas Wache hielt falls den Praioten gesagt wurde, dass jemand in den Wald von der Reichsstraße abgebogen war und sie uns doch noch Schwierigkeiten machen wollten. Als ich mich dann aber auch zur Ruhe legte, entdeckte ich, dass Emma sich unbemerkt an mir vorbeigeschlichen hatte und nun mit Zoe kuschelte.

Am Morgen des **23. Peraine** versuchte Zoe Informationen über die Fichtenzapfen von Meister Fichte zu bekommen. Dieser sendete ihr Visionen vom Bewahren von Leben und Wachsen und dass ihr Diebstahl ein großer Verlust war. Ob es andere große Bäume wie Meister Fichte gab, denen vielleicht auch ähnliches zustoßen könne bestätigte er dies, wollte aber nicht mitteilen wo, um diese zu schützen. Nachdem uns Zoe ihre Erkenntnisse mitgeteilt hatte, redeten wir darüber welche Verwendung der diebische Zauberer für sie gehabt hatte, kamen aber außer vielleicht sein Leben zu verlängern auf keine gute Erklärung. Zoe fragte Emma außerdem nach der Art und Verwendung Pfeilen, die sie ihr geschenkt hatte. Sie seien wohl recht zerbrechlich, dienten dazu Wesen lebend zu fangen was mit Hilfe von schnell wachsenden magischen Ranken passieren sollte. Der Pfeil sah für mich zwar nicht wie eine Pflanze aus

aber ich hatte ja schon mehrfach mitbekommen, dass magische Gegenstände häufig ganz anderen Regeln folgen.

Yulivee — 2022-04-27

Rätsel 3/12

Eine unbekannt große Schar Zwerge geht auf eine Drachenjagd.

Zunächst müssen die Zwerge einen steilen Berg zum Hort des Untiers hinaufklettern, wobei 2 von 10 abstürzten.

Durch den unachtsamen Koch, der Wirselkraut zum Würzen des Essens verwendet hatte, fielen 3 von 12 Zwergen mit Magenverstimmung aus und mussten umkehren.

Schließlich erreichten die übrigen Zwerge den Drachen. Kaum hatten sie seine Höhle betreten, spie er Feuer und nur 4 von 5 Zwergen kamen mit dem Leben davon.

Die Übrigen formierten sich und griffen tapfer an. Sie spalteten seine Schuppen mit ihren Äxten und stachen mit ihren Speeren und Armbrustbolzen tief in sein Fleisch. Doch bevor der Drache sich geschlagen geben musste, schlug er mit Schwanz, Zähnen und Klauen um sich und nur 12 von 15 Zwergen überlebten seine Raserei.

Die Zahl der Zwerge, die ursprünglich mindestens auf die Jagd aufbrachen, helfen, den nächsten Hinweis zu finden... die ersten beiden Ziffern helfen, ein Regal zu finden, die dritte Ziffer hilft, den richtigen Boden darin zu finden.

Zoe Winterkalt — 2022-04-27

23. Peraine 1021 BF

Nach den erleuchtenden Gesprächen mit Meister Fichte und Emma, tausche ich mit Arjena über die Ergebnisse aus. Da Mara noch schläft unterhalten wir uns noch ein bisschen über Kampf magie. Anscheinend wollte sie Kampftaktik gegen Magier erlernen und so begann ich ihr die Grundrisse beim Wirken von Zaubern zu erklären. Außerdem teilte ich mit ihr das Wissen, wie man bestimmte Zauber wie den Fulminictus oder den Corpofesso anhand der Gestik erkennen kann.

Irgendwann wacht dann aber auch Mara auf und wir beginnen den vorletzten Tagesmarsch zur Zollstation. Auf dem Weg unterhalten wir uns über Emma und darüber, dass sie sich wahrscheinlich ziemlich einsam fühlt. Wir halten für die Zukunft fest, dass wir sie ab und zu besuchen. Am frühen Abend kehren wir in ein gutes Gasthaus, in dem wir nahrhaftes Fleisch zum Abendessen, sowie ein Einzelzimmer für die Nacht bekommen.

24. Peraine 1021 BF

Am frühen Nachmittag kommen wir an der Zollstation

an. Wir einigen uns darauf, dass Arjena nicht mit der Fähre über den See setzt, sondern ich sie später abhole. In der Nähe der Anlegestelle der Fähre treffen wir auf Sigiswild und Dwarusch, die sich im Kämpfen üben. Nach einem kleinen Austausch mit Sigiswild setzen wir dann über. Während Mara uns Vorräte besorgt, versuche ich mit dem Boot Arjena über den See zu bringen. Ein verlorenes und wieder aufgefishetes Paddel später klopfen wir an die Türe des Turms und wurden von der wohlgelehrten Dame höchstpersönlich empfangen.

Allerdings verschwindet sie nach der Begrüßung recht schnell wieder nach oben und ruft nur mich hinterher. Sie fragt mich nach meinen Absichten und unseren Erlebnissen und erzähle ihr sachlich von der Mine. Allerdings folgt sie meinen Erläuterungen nur mit Desinteresse bis Arjena kommt und ihr von der magischen Wand, durch die nur sie hindurch kann, und dem verstorbenen Achaz erzählt. Daraufhin macht Arjena zwei Angebote: Erst 50, dann 100 Dukaten will sie geben, wenn sie zurückgeht (bzw. von Domaris dahingebraucht wird) und ihr die Gegenstände an der Leiche des Achaz bringt. Allerdings scheint Arjena dem magischen Gefängnis nicht zu trauen und so lehnt sie das „großzügige“ Angebot ab. So lässt uns Domaris erst mal alleine, wobei sie mich dann beim Holen des Schlüssels für die Bibliothek von ihr dazu anstachelt, dass ich die Baronstochter doch überreden soll, auf ihr Angebot einzugehen.

Mit dem Schlüssel betreten wir die Bibliothek und starten unsere Recherche in den Aufzeichnungen von Travnaz Eichholz. Es befinden sich große Mengen an Aufzeichnungen in der Eichholz und so finden wir nur vereinzelt interessante Informationen (siehe rechercheergebnisse-domaris-turm). Außerdem finden wir einen Text der anscheinend ein Rätsel darstellt. Wir untersuchen mit den Hinweisen des Textes Teile des Turms und Arjena wird letztendlich in der Wand des gemütlichen Lesezimmers fündig. Allerdings findet sich dort auch nur ein weiteres Rätsel, welches wir aber deutlich schneller lösen. Es stellt sich jedoch heraus, dass sich der nächste Part von Eichholz Rätsel sich nicht mehr an dem eigentlichen Ort – der alten Rüstung – befindet. Beim Demontieren der Deko bemerkt uns allerdings Malina und sie gibt uns dann den Zettel, der sich mal in der Rüstung befunden hatte. Auf diesem Zettel war ein weiteres Rätsel: siehe 2022-04-27 Raetsel.

Mara Peresen — 2022-05-10

25. Peraine 1021 BF

Zahlen ... Rätsel mit Zahlen. Das Einzige, was ich dabei zusammenbekam, war die Menge an Fragezeichen über meinem Kopf. Ich konnte auf dem Markt meine Münzen zusammenzählen, aber herauszufinden, wie viele Zwerge auf diesem vermaledeiten Feldzug waren ...

woher sollte ich das wissen? Und wie zum Teufel sollte man das aus diesem Text herausbekommen?

Während ich mir noch meinen Schädel darüber zerbrach und ratlos meine Finger betrachtete, die mir dabei wohl wenig beim zählen helfen konnten, hatten meine Kumpaninnen offenbar schon herausgefunden, wie viele der Zwerge losgezogen waren. Erstaunlich! Vielleicht hätte ich meine Jugend auch öfter mal in der Praiosschule verbringen sollen, anstatt Kräuter, Zauber und andere Hexendinge auswendig zu lernen. Ich zuckte schließlich mit den Schultern und gestand mir ein, dass man ja nicht alles können muss und folgte ihnen neugierig in die Bibliothek, wo sie das 12. Regal abzählten, um sich am 5. Regalbrett zu schaffen machten. Dieses schien horizontal gespalten zu sein. Nachdem wir die Bücher rausgeräumt und dazwischen geschaut hatten, fanden wir auch schon ein nächstes Rätsel - irgendwas mit einer Schlange und Hand reichen oder so.

Ich hatte die Worte noch gar nicht richtig verarbeitet, da stürmten die beiden schon zwei Etagen tiefer und befingerten die Hesindestatue, in deren Hand ein Ring auftauchte.

Da Zoe ja bereits mehrfach bewiesen hatte, dass es sinnvoll ist, die Dinge gleich nach ihren Geheimnissen zu befragen, tat sie es auch gleich hier und versuchte dem Ring zu entlocken, ob er auch ein Teil eines Rätsels sei, da wir nicht sicher waren, ob die Rätselstrecke damit beendet war oder nicht. Das verneinte der Ring allerdings. Ob er es schlichtweg nicht wusste oder das Konzept nicht verstand, war nicht auszuschließen. Zumindest gab er zu, magisch zu sein und verneinte die Frage, ob ein Wort nötig sei, um hin zu benutzen.

Damit waren wir nur bedingt schlauer, denn wir hatten noch immer keine Ahnung, was der Ring eigentlich tat.

Wir drehten, polierten und befingerten ihn, aber es war keine direkte Wirkung sichtbar.

Danach diskutierten wir über die Ergebnisse unserer Suche durch die Bücher.

Uns wurde klar, dass unser Weg uns erneut nach Gratenfels führen würde, um unter Anderem Mutolosch, dem Ingerimpriester des Ortes, zu befragen, da er alt genug war, um die Geschehnisse damals mitbekommen zu haben. Außerdem wollten wir einen Brief an Arjenas Vater schicken, da er ebenfalls aktiver Zeitzeuge war und in die Sache verstrickt gewesen ist. Den Brief wollten wir über Zoe in den nächsten Hesindetempel schicken lassen, der den, aus Arjenas Feder geschriebenen, Brief dann an ihren Vater weiterleiten sollte. Soweit der Plan.

Da der Besuch von Gratenfels mit Arjena schwierig werden würde, testeten wir mal ihren Zaubertrank aus, der sie in Zoe verwandeln sollte.

Um Stärke und Dauer einschätzen zu können, nahm sie ein Schlückchen und binnen 2 bis 3 Minuten merkte man, wie Haut und Haar deutlich heller wurden. Ich liebe Magie.

Nach etwa zwei Stunden war der Zauber allerdings verflogen und Arjena wirkte wieder so südländisch wie eh und je.

Die Abendstunden verbrachten wir dann mit unseren tierischen Freunden, bzw. unseren Büchern, ehe es Zeit wurde, die Augen zu schließen.

Während ich in der Nacht gemütlich vor mich hin schlummerte, wurden meine Begleiterinnen allerdings von etwas geweckt, das sie auf den Gedanken brachte, auch mich zu wecken.

Eine seltsame, innere Kälte war über uns hereingebrochen und selbst die Tiere fühlten sich deutlich unwohl. Ovarth besann sich sehr schnell der Freundschaft zu Fenja und wich ihr nicht von der Seite - ich war stolz auf meinen kleinen Beschützer! Offensichtlich wollte er nicht, dass dem kleinen Hundchen Schaden zugefügt wurde. Sie werden so schnell groß! ❤️

Arjena sammelte den Flohzirkus um sich herum und suchte die Etage ab und besuchte Malina, um zu überprüfen, dass es ihr gut ging. Zoe und ich zogen höher, wo die Kälte auch deutlich zunahm. Ich spitzte meine Sinne - und half dem ein wenig mit Magie nach - und fand heraus, dass Domaris etwas murmelte - es musste von ihrem Beschwörungszimmer über der Bibliothek kommen. Da ihre Zimmertür unverschlossen war, konnte Zoe ihre Neugierde auch nicht zügeln und sah es als Einladung an, sich das Ganze näher anzuhören.

Was sie mitbekam war etwas, das sich wie die Beauftragung zu einem Mord anhörte. Bevor sie jedoch beim Lauschen erwischt wurde, zog sie es vor, den Rückzug anzutreten, bevor die Alte herunterkam und sie erneut in den Senkel stellte.

Arjena währenddessen erfuhr von Malina, dass das hin und wieder mal vorkam und man es einfach ignorieren sollte. In ein bis zwei Stunden wäre der Spuk vorbei und wenn man es gar nicht aushalten könne, solle man am besten ein wenig rausgehen und abseits vom Turm warten.

Mara Peresen — 2022-05-22

26. Peraine 1021 BF

Am nächsten Morgen wurden wir von einer erstaunlich gut gelaunten Domaris begrüßt, die erneut versuchte,

Arjena zu überreden, die Echse aus der Höhle zu ihr zu bringen. Allerdings weigerte sich Arjena erneut, ohne genügend Wissen über die Situation ein solches Risiko einzugehen.

Ein weiteres Ziel für Gratenfels war, Garzlavronn zu holen, da dies wohl mit ein Schlüssel bzw. "die Waffe" war, um dort eventuell weiterzukommen. Auch wenn wir weder wussten, was diese Waffe sein sollte, noch wie man sie benutzt.

Bevor wir allerdings aufbrachen, erkundigte sich Zoe noch nach den Geschehnissen in der Nacht, ohne dabei direkt zu offenbaren, dass sie gelauscht hatte.

Domaris berichtete frei heraus, dass sie einen Zazamotl beschworen hatte, den sie mit einem Mord an einem Opferdämon beauftragt hat, um Gift zu erhalten. Dieses Gift war äußerst lukrativ zu verkaufen. Auch wenn ich mit Dämonen absolut nichts zu tun haben wollte, war mir der Vorteil dieses Geschäfts durchaus bewusst - einen Dämon nutzen, um andere zu töten und sich daran noch bereichern. Fand ich fast schon sinnvoll. Aber das änderte nichts daran, dass ich nach wie vor ein Abscheu gegen die Domäne der Gehörnten hatte.

Domaris ließ sich die Gelegenheit allerdings nicht nehmen, um mit spitzem Kommentar anzuführen, dass Zoe doch ihre Ausbildung voranbringen könne, dann hätte sie durchaus mithelfen und dafür sorgen können, dass sich ihre astronomischen Schulden abbauen würden.

Schließlich besorgten wir noch den Leuchtstein aus dem Keller und zogen dann los. Ich war froh, aus dem Dunstkreis der seltsamen Magierin heraus zu sein und freute mich, wieder auf der Straße unterwegs sein zu können. Ich hatte das Reisen schätzen gelernt und die Freiheit, die ich dabei verspürte, ließ meine Laune unweigerlich steigen.

So legten wir gut gelaunt unseren Weg nach Gratenfels zurück, den wir in der Passgaststube Waldblick sowie dem Gasthaus zum Schwarzen Keiler für die Nacht unterbrachen, ehe wir am 28. Peraine unser Ziel, das deutlich von Bröckels Besuch gezeichnet war, erreichten.

Arjena Desidera Fernandez — 2022-05-24

Wir trennten uns und während Mara die Barbarin und Zoe die gelehrte Dame nach Gratenfels sich in die Warteschlange vor den Gratenfelder Toren einreihen, ging ich mit Fenja und allem was nicht verzollt werden sollte zum Wäldchen in der Nähe des Südtors und trainierte dort mit ihr. Während Zoe keine Probleme hatte, eingelassen zu werden, stieß Mara bereits auf ihre ersten Schwierigkeiten in Form eines wohl gerüsteten Soldaten des Grafenhauses (roter Schlüssel auf silbernem Grund), der ihr zuerst einige Fragen stellte und sie anschließend zur weiteren Überprüfung in die

Gebäude der Stadtwache mitnahm. Mara beantwortete die Fragen bereitwillig, wenn auch nicht immer ganz wahrheitsgemäß und zeichnete so das Bild von der zufälliger Weise auch rothaarigen Leibwächterin, die grade ohne Herren unterwegs ist, aber auch nicht mit Arjena gereist sei und die hier in Gratenfels eine entfernte Verwandte, Urielke Peschele, besuchen wollte. Nachdem sie die Befragung und kurzzeitige Inhaftierung ohne Widerrede über sich ergehen hatte lassen, ließ man sie wieder auf freien Fuß, jedoch scheint ihr Wächter nicht gänzlich überzeugt.

Unterdessen war Zoe, die Maras Festnahme mitbekommen hatte etwas planlos zurückgelassen worden. Sie folgte Mara in einigem Abstand zur Stadtwache und als diese dort verschwand und nicht mehr auftauchte organisierte sie sich erst mal eine Unterkunft am Marktplatz. Anschließend fragte sie sich zu Magister Balthusius durch und wurde auch von Etoscha vorbeigelassen, nachdem sie ihre Freundschaft mit Mara erwähnte. Zoe versuchte mit dem Magister noch über das Geistergefängnis zu reden, jedoch zweifelte er stark an Zoes Kompetenz auf diesem Gebiet und drückte ihr erst mal einen ordentlichen Wälzer zu dem Thema in die Hand, sodass sie eine gewisse Grundlage für ihre Unterhaltung haben würden, den sie durcharbeiten sollte. Der Magister verwies sie, was Maras Probleme mit der Stadtwache anging jedoch an seinen angehenden Schwiegersohn Artho und ehemaliger Hauptmann der Stadtwache von Gratenfels. Lena (Balthusius Tochter) erklärte Zoe, dass Mara vermutlich wegen ihrer Bekanntschaft zu Arjena festgenommen wurde und beschrieb ihr dann den Weg zu Arthos Haus. Auf dem Weg zu Athos haus findet Zoe auch das Waisenhaus und den Goldenen Grashüpfer in dem sie wegen der fortgeschrittenen Stunde einkehrt und sich prompt von Etzel Grashupp dazu überreden lässt ein Zimmer bei ihm für einige weitere Tage zu beziehen. Bei Speis und Trank bekommt sie von dem „Trollangriff“ und den Heldentaten von Parzalon von Streizig mit und wird ein wenig ausgehorcht, bevor sie sich schlafen legt.

Mara geht mit ihrer frisch gewonnen Freiheit zum Waisenhaus und findet dort eine Dauerbewachung durch einen Bannstrahler vor. Drinnen erklärt Urielke Mara, dass die Bannstrahler seit Ankas Unfug hier permanent postiert sind und Mara erzählt, dass wir Dinge aus dem Keller holen müssen, was Urielke mit Besorgnis quittiert. Am nächsten Morgen läuft die Gerüchteküche über eine mögliche Liebschaft zwischen Artho und Zoe heiß und Mara und Zoe treffen sich zufällig auf der Straße und verabreden sich für einen späteren Informationsaustausch. Da Mara vermutlich überwacht wird kann sie überwiegend nur Aktionen um das Waisenhaus herum durchführen und so beschließen

die beiden Arjena doch noch mit dazu zu holen und so unternimmt Zoe einen Spaziergang südlich von Gratenfels bei dem sie noch Mirika, die Gratenfeler Rondrageweihthe trifft. Arjena gibt Zoe das Buch von Magister Eichholz mit und sie planen wie man am geschicktesten unerkannt in die Stadt kommt und wer dort was und wann erledigt.

Mara Peresen — 2022-06-28

Josold:

Graf scheint Legitimationsproblem vorbeugen zu wollen. Zeigt Interesse an Hlûthars Rüstung (Information garantiert nicht aus einem verschlossenen und versiegelten Brief an Bergkönig Gillemon abgegriffen).

Hintergrundinfo:

Hlûthar von den Nordmarken (oder Hlûtharus Septentrionalius) war legendärer Träger des Schwertes Siebenstreich, das ihm von Mythrael (Erzwalkyr von Rondra) überreicht wurde.

Der Held und Heilige der Rondra-Kirche fiel 568 v. BF auf dem Feldherrenhügel des Fran-Horas im Zentrum der Ersten Dämonenschlacht im Kampf gegen eine Übermacht Dämonen.

Der Heilige Hlûthar gilt als Schutzherr wider dämonische Mächte.

Das Herrschergeschlecht des Kosch entstammt Hlûthars Blutlinie.

Zoe Winterkalt — 2022-07-11

29. Peraine 1022 BF

Mara isst mit den Kindern und Urielke im Waisenhaus zu Mittag. Nach dem Essen, unter vier Augen, reden die beiden über Maras Vertrauentier. Urielke erklärt, wie wichtig es ist, regelmäßig das Zwiegespräch mit Ovar zu führen und das Ritual der Vereinigung in den Vollmondnächten zu praktizieren. Außerdem warnt Urielke davor, dass ein Bär ein recht ungewöhnliches Vertrauentier darstellt und sie somit auf keine Vorkenntnisse der Töchter Saturias zurückgreifen kann. Sie bietet Mara aber an, ihr ein paar kleine Vertrauten-Tricks zu erklären. Danach kommen Urielke und Mara auf Skevolla zu sprechen. Urielke erklärt, dass zu damaliger Zeit Sudora Silberhaar die Oberhexe war. Sie war eine ausgesprochen mächtige Hexe und hat Skevolla sowie die schwarze Kröte unterstützt. Allerdings gab es eine geheime Gruppe, die sich Sudora gestellt hat und der auch Anka angehörte. Ungefähr in jener Zeit war Baldur Greifax der Graf von Gratenfels und dieser hatte, wie im Wahn, sehr viel Geld in die Verteidigungsfähigkeit der Stadt gesteckt. Sein Sohn und Magister Eichholz hatten die Vermutung, dass jemand hinter der plötzlichen geistigen Wandlung des Grafs steckte. Eine der möglichen Verantwortlichen war eben Skevolla.

Andererseits suchte Eichholz aber auch nach einem Achaz namens Hricks.

Währenddessen diese Unterhaltung im Waisenhaus stattfindet, hecken Arjena und ich einen Plan aus, wie Arjena unerkannt in die Stadt hineinkommt und sich mit uns treffen kann. Doch wir werden von einer der Waisenkinder unterbrochen, die uns einen Brief von Mara überbringt. Der Brief war ursprünglich von Josold verschickt und enthielt ein Angebot, Arjena in die Stadt hineinzuschmuggeln, wenn sie sich im Gegenzug um ein Ungezieferproblem kümmern würden. Wenig später erscheint allerdings Josold auch persönlich, der anscheinend der Botin gefolgt war. Er wiederholt sein Angebot und Arjena nimmt es an. Zusätzlich bekommen wir von ihm einige Informationen über den Grafen, der anscheinend recht viel Kontakt mit Answin von Rabenmund (Reichsverweser), Hildegard von Rabenmund (Answins Schwester) und Gernot von Streitzig (ehemals Graf von Rommily) hat und zusätzlich ein unerwartetes Interesse an Hlûthars Rüstung pflegt (s.o.). Danach bringt Josold Arjena durch einen kleinen Durchgang in der Mauer von Gratenfels. Der Weg führt in das Innere der alten Kaserne. Josold weist Arjena darauf hin, dass Bosko an diesem Ort das Hausrecht hat und es sich bei Bosko auch um die Person handelt, die das ungelöste Ungezieferproblem hat.

Arjena verlässt daraufhin die alte Kaserne und wenig später sucht Mara, die von der Schmuggeltour noch nichts weiß, Josold auf. So bekommt sie von ihm gesagt, dass Arjena sich bereits in der Stadt befindet und kann sie daraufhin einholen. Zusammen holen sie mich ab und wir klopfen an der Tür der alten Kaserne an, um das Problem mit den Ungeziern anzugehen. Drinnen werden wir von leicht bewaffneten Personen erwartet. Dem Gespräch nach zu urteilen, hatten sich die Wege von Arjena, Mara und den hier getroffenen Personen schon mal gekreuzt und sie schienen sich damals nicht im Guten getrennt zu haben. Trotzdem geben Sie uns die Information, dass sich Kreaturen im Keller eingenistet haben, die recht groß sein sollen und eine harte Schale besitzen, die man nicht mal eben mit einem Knüppel zerschlagen kann. Außerdem sollen sie für Größe doch ziemlich wendig sein und werden vom Aussehen ein bisschen wie die Mischung aus Käfer und Kröte beschrieben. Es konnte bisher niemand mit ihnen aufnehmen und so wurden sie im Keller eingesperrt. Während sich die anderen weiter unterhalten und das Vorgehen planen, begeben sich noch einmal kurz in mein gemietetes Zimmerchen, um mir meinen Bogen zu schnappen. Dann gehen wir in den Keller, lassen uns von den Kerlen die Barrikade entfernen und bahnen uns den Weg zu dem Ungeziefer.

Mara Peresen — 2022-07-12

Der Keller war so viel mehr als nur ein Keller, das wurde

sehr schnell klar. Über einen Abrutsch gelangten wir in die Eingeweide von Ambrosim - alt, verwittert, von den Jahrhunderten bewacht.

Wir landeten in einem Gang, der linksläufig in einer Sackgasse endete. Darin fanden wir vier tote Zwerge und einige Chitinpanzer, die bereits seit Jahrhunderten hier zu liegen schienen. Einen der Panzer nutzte ich, um meine Fellrüstung notdürftig zu flicken. Sie war immernoch kaputt, und so konnte ich wenigstens ein bisschen was schützen.

Außerdem fanden sich bei den Zwergen noch ein Buch, mit dem wir allerdings herzlich wenig anfangen konnten, war der Text doch in der seltsamen Runenschrift der Kurzlinge verfasst.

Vorsichtig, immer auf der Hut vor diesen komischen Krabbeltieren, erkundeten wir den Raum, der sich am Ende des kurzen Ganges offenbarte.

Der, im Dämmerlicht unserer Fackeln und hier überall sprießenden Phosphorpilze erhellte Raum war so groß, dass wir das Ende gar nicht ausmachen konnten. Also nahmen wir uns Ecke für Ecke vor. Arjena untersuchte eingehend den Leichnam eines weiteren Krabbeltiers, das die Größe eines ausgewachsenen Hundes hatte. Mindestens.

Rechts entlanggehend erkannten wir, dass es sich um eine Art Empore handelte, die über Seitentreppe nach unten in die große Halle führte, die von großen Statuen dominiert wurde.

Wir entschlossen uns, zuerst oben zu erkunden, ehe wir uns den unteren Raum vornahmen. Also wandten wir uns links herum, was uns in einen weiteren, sehr großen Nebenraum führte. Ich weiß gar nicht, ob man überhaupt von einem Nebenraum oder einfach einer Weiterführung sprechen konnte, denn Innenwände suchte man vergebens. Eine große Treppe verband die beiden Raumteile.

Der Raum schien in meinen Augen nach einer Art Tempel auszusehen - eine große Feuerschale am Kopfende zeugte davon, dass hier wohl ein riesiges Feuer brannte. Und wie ich die Zwerge kannte, schätzten sie das Feuer insbesondere in Verbindung zu ihrem Gott. Aber was wusste ich schon vom kleinen Volk ...

Es gab Seiteneingänge, die aber allerdings verschüttet waren. Es sah schon fast kontrolliert zugeschüttet aus. Bis auf einen kleinen Durchgang, durch den wir alle nicht passten, konnten wir keinen Ausgang ausmachen.

Schließlich nahmen wir den unteren Teil des Hauptraumes näher in Augenschein. Hier gab es vier Statuen, die eine mittige Statue flankierten, von denen einige ihre besten Zeiten deutlich hinter sich hatten und nur noch als Trümmer zu erkennen waren. In einem

etwas abgetrennten Teil firunseitig (? Wer wusste schon, wo hier Firun oder Süden war ... aber in meinem Kopf wirkte es so!) fanden wir einen Haufen längst vergangener Zwerge, die eine Art Bresche zu verteidigen schienen.

Arjena und Zoe betrachteten sie sich näher, während ich eher darauf bedacht war, jede Kellerassel mit Argusaugen zu begutachten, um zu sehen, dass sie sich nicht als Gefahr entpuppten. Um Details konnte man sich kümmern, wenn sicher war, dass der Raum keine Gefahren beherbergte.

Der Gedanke weichte ein wenig auf, als wir in der Mitte der vier Statuen einen Schlüssel in einem kaum wahrnehmbaren Loch stecken sahen.

Nachdem die beiden Frauen sich darum bemühten, das Rätsel darum zu lösen (es fand sich noch ein zweiter Schlüssel, mit dessen Hilfe sich ein Geheimfach öffnen ließ, doch dazu gleich mehr), stellte ich sicher, dass sich wirklich keine ungebetenen Gäste hier aufhielten und erkundete den Rest der Räumlichkeit, die in einem durch den Stein gefressenen Gang tiefer in die Eingeweide der Erde führte.

Naja, zumindest sah er so aus, als wäre er in den Stein gefressen. Keine Spur von der Kunstfertigkeit der Zwerge.

Mara Peresen — 2022-09-12

Nun zurück zu den Statuen: In der Mitte befand sich eine Inschriftenplatte auf dem Sockel, die "Angbarosch Sohn des Asmond" verkündete - damit wäre auch die Identität des Zwerges geklärt, der hier so imposant dargestellt und von gleich vier Statuen, die ihm zugewandt waren, flankiert wurde.

Der Schlüssel, der hier zu finden war, war golden und hatte ein uns unbekanntes Wappen eingepreßt. Arjena pauste es sogleich ab. Dann fiel ihr auf, dass es ähnlich dem aussah, was sie bei einem der Toten in dem kleinen Ausfallräumchen gesehen hatte.

Das schien wohl ein geschichtsträchtiger Diplomat oder sowas gewesen zu sein.

Nachdem die Frauen einen silbernen Schlüssel entdeckt und richtigerweise festgestellt haben, dass es wohl auf der Rückseite der Statue ein ähnliches Schlüsselloch geben musste, fanden wir einen wahren Schatz ... nein, nicht etwa Juwelen und Gold, sondern etwas, das für uns sicherlich große Dankbarkeit bei dem bärtigen Volk bedeutete: eine, wenn nicht DIE Urausgabe der Lex Zwergia. Das schwere, in Leder eingebundene Quarto besaß weder Zierde noch Aufschrift, jedoch war der Text in Kusliker Zeichen geschrieben und somit klar erkenn- und lesbar. Das Dokument war mit dem gareth Greif sowie dem Wappen von Greifax gesiegelt.

Ja, wir waren uns sehr sicher, was wir da in den Händen hielten.

Wir konnten uns allerdings nicht lange über diese Entdeckung freuen, denn es passierte, was ich von Anfang an erwartet habe ... das ticken und klicken von chitinbewährten Beinen auf lange verstümmtem Stein ...

Was für die kriegserfahrenen Zwerge der Sinnvollste Verteidigungspunkt war, sollte es auch für uns tun. Und so nahmen wir die Verteidigungsposition der verstorbenen Zwerge in der firunnsseitigen Gangkammer ein, um fortzuführen, womit die tapferen Krieger, nur noch Knochen zu unseren Füßen, seinerzeit gescheitert sind.

Wir werden sehen, wie es für uns endet ...

Yulivee — 9/12/2022 9:25 PM

Map inserted successfully

Arjena Desidera Fernandez — 2022-09-13

Der obere Teil war frei von Schröterkröten aber an einer Seite ging es noch weiter in die Tiefe. Wir schauten uns um und eine klackernd an der Decke laufende riesige Grille kam uns entgegen. Bisher hatten wir nur eine bereits tote von ihnen gefunden. Mara zögerte nicht und versetzte ihr einen Hieb, der sie auf den Boden krachen ließ. Die Biester waren ziemlich gut geschützt durch feste aber beweglich in einander greifende Platten, die ihren Körper bedeckten. Außerdem waren sie schnell auf ihren vielen Beinen und waren recht empfindsam für Geräusche mit deren Hilfe sie wohl jagten. Mara stellte fest, dass die Kreaturen Probleme hatten, zusätzlich einen Menschen mit sich herumzutragen und mit dem Schwert konnte ich die Schwachstellen zwischen den Rückenplatten und in ihrem Maul finden, was die Kreatur nicht überlebte. Es gab also noch mehr von diesen Viechern und vermutlich war das nicht das Letzte also folgten wir vorsichtig der nur vom Fackelschein erhellten Treppe nach unten, auch wenn sie an einigen Stellen unter der heruntergekommenen Decke verschüttet und damit schwierig begehbar war. Weg endete jäh in einer nun endgültig den Weg versperrenden Geröllhalde aber vor uns klaffte ein Loch im Boden, wo dieser scheinbar nachgegeben hatte. Einiges vom Geröll war hineingerutscht und bildete eine steile Rampe in die Tiefe. Wir strengten alle unsere Ohren an aber vom Geklacker war keine Spur, stattdessen konnte zumindest Mara irgendwo in der Entfernung Wasser hören.

Vorsichtig seilten wir uns ab was jedoch mit einigem Gerumpel einherging. Ich war bereits unten, Zoe noch im Abstieg als irgendeine magische Kraft einsetzte und uns in mehrerlei Hinsicht einige Kopfschmerzen bereitete. Eine klackernde Stampede Grillen brach in einem der Gänge der Weggabelung unten los. Ich half

Zoe wieder nach oben und stellte mich so auf, dass ich zumindest für kurze Zeit dem Ansturm standhalten konnte, denn sie waren schon viel zu nah, als dass ich es klettern nach oben geschafft hätte. Hoffentlich konnten sie die Viecher ablenken oder ihnen irgendwie anders vielleicht auch mit Magie Einhalt gebieten und ich dann zu ihnen hoch gelangen ... rumpel, krach, schlitter und dann stand Mara neben mir am Steilhang und fing an irgendeinen Zauber zu sprechen. Nun gut Gruppentaktik würde sie vermutlich nach den nächsten Minuten weder von mir noch überhaupt lernen, wenn uns nicht schnell irgendetwas einfiel. Zoe stand immerhin geschützt und würde halbwegs gefahrlos zaubern können. „Licht“ rief ich Zoe zu. Es hatte bisher bei den Höhlenbewohnern mindestens mal Blendung und Irritation hervorgerufen und vielleicht hatten wir ja noch eine Chance. Zoe fing sogleich an einen Zauber zu sprechen und zumindest so lange würden wir noch durchhalten. Mara war mit ihrem Zauber bereits fertig und die Fackel, die sie mir aus der Hand gerissen hatte, verdrosch jetzt wild geworden die Grillen, die davon aber nicht wirklich Notiz nahmen. Je häufiger die Viecher gegen mein Schild donnerten, desto klarer wurde, dass wir hier heillos untergehen würden. Ein Sieg war aussichtslos und Zoe hatte schon bei unserer Erkundungstour in den Hallen oben schon magisch erschöpft gewirkt. Ihr Bogen konnte gegen die Grillen auch kaum etwas bewirken.

Wenn ihr Zauber nicht wirkte, würde ich sie zurückschicken. Mit etwas Glück würden wir genug Ablenkung bieten damit sie nach oben durchkommen, von der Gefahr hier unten erzählen und entsprechende Maßnahmen einleiten könnte.

Zoe beendete ihren Zauber alles blieb dunkel aber für einen kurzen Augenblick bewegte sich keine Grille mehr, während die Fackel wild leuchtend um sie herumtanzte. Dann kam langsam wieder Bewegung in sie aber sie zogen sich auch nicht zurück. Immerhin. Wir würden alle etwas Vorsprung haben. „Zoe, flieh! Wir werden versuchen uns dort durchzuschlagen. Vielleicht haben wir ja Glück“ rief ich und zeigte auf den Weg, aus dem bisher keine Grillen gekommen waren und in dessen Richtung grünlicher Schimmer vom leuchtenden Moos kam.

Zoe lief los und kam von den Kreaturen unbehelligt oben an und ihr wurde die Tür geöffnet. Sie erzählte, dass es da unten plötzlich von Viechern nur so gewimmelt hatte und dass sie Mara und Arjena zwar nicht sterben gesehen hatte, sie aber wohl verloren wären und Boscos Bande die Öffnung wieder zuschütten könne.

Mara und ich rannten in der Zwischenzeit durch die Gänge bis wir den Flusslauf fanden. Andere Wege waren bereits eingestürzt und außer einem etwas tiefer gelegenen und vom Wasser gänzlich durchfluteten Raum

und dem im Stein verschwindenden Bachlauf gab es kein Weiterkommen. Während Mara sich ausruhte und versuchte ich tauchender weise den überfluteten Raum zu untersuchen. Nach einigen Versuchen fand ich eine weitere Tür und eine Treppe nach oben, wo es wieder Luft gab. Als ich wieder nach oben kam wurde Mara zunehmend panischer. Die Grillen waren bereits wieder hörbar aber von dem Ausweg durchs Wasser wollte sie nichts hören. Ich versuchte sie zu überreden und entfernte ihre Fellkleidung, die das Schwimmen nicht leichter machen würde, aber sie wurde nur noch panischer. Irgendwann tat ich so als ob ich aufgeben würde und umarmte sie. Sie ließ es zu. Ihr Vertrauen zu ihrem eigenen Schutz auszunutzen stimmte mich zwar traurig aber es war nötig. Aus meiner Umarmung wurde ein fester Griff und ich sprang mit ihr in den Eingang des durchfluteten Hauses, stieß mich in Richtung anderer Tür ab und zog sie mit mir. Sie strampelte und prustete, aber ich bekam sie auf der anderen Seite an Land gezogen. Nach einem weiteren Tauchgang hatte ich auch unsere zurückgelassenen Rüstungen geholt. Als ich jedoch tropfnass auf der anderen Seite ankam hatten die Kreaturen uns bereits gefunden. Mara schleppte sich immer noch hustend auf eine zusammengefallene Brücke über den Fluss zu und als ich bemerkte was dort stand glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen.

Eine Zwergin wedelte auf der anderen Seite wild mit den Armen und schaute uns an. In unser Schicksal ergeben folgten wir ihr, mein Kettenhemd zwang sie mich jedoch an der Brücke zurücklassen. Es wurde schnell klar, dass wir leise sein sollten, um nicht noch mehr Kreaturen anzuziehen aber uns folgten trotzdem ein paar. Einige weitere Zwerge hatten sich zu uns gesellt und es schien so als hätten die Zwerge hatten sich auf den Kampf gegen diese Wesen spezialisiert, denn trotz ihrer einfachen und nicht metallenen Waffen hatten sie die Kreaturen in Windeseile getötet, während wir uns mäßig geschickt anstellten. Ehrfürchtig betasteten die Zwerge unsere metallenen Waffen und meinen Schild, bevor wir durch einige Ledervorhänge weitergeführt wurden und kamen zuletzt in einer Halle an, die nach ... Lebensraum... aussah. Es brannte selbst ein großen aber völlig lautloses Feuer in einer der großen Schalen und einige Zwergenkinder bäugten uns ähnlich neugierig wie auch die erwachsenen Zwerge, Tische und Bänke waren erkennbar. Sie waren keine Geister, keine Trugbilder. Sie waren echte Zwerge und entgegen allem, was man scheinbar oben wusste hatten sie ÜBERLEBT! Ein alter Zwerg, der sich als Fosama, Sohn der Pflicht, vorstellte und das Oberhaupt dieser Gemeinschaft zu sein schien redete mit uns und zu meinem Überraschen verstand ich sein Rogolan auch wenn er sich mit der Sprache ebenfalls etwas schwer zu tun schien. Mara verstand nichts und so übersetzte ich.

Neben vielen Namen und Geschehnissen, die uns meist nicht viel sagten wurden aber einige Dinge klar:

- Sie waren damals zurückgeblieben als der Angriff auf Ambrossim begann,
- Ihr Auftrag war es die Kreaturen aufzuhalten und diese waren von Algoton geschaffen und das wahrscheinlich gezielt um die Zwerge hier auszulöschen.
- Sie würden nicht von hier weggehen ehe nicht ihr Auftrag erfüllt war.
- Sie hielten uns für Angroschim. Das Wort für Menschen war ihnen fremd, sie kannten aber Magier
- Die Magierkriege waren noch nicht entschieden gewesen als sie den Kontakt zur Außenwelt verloren
- Sie hofften, dass wir Hilfe mitgebracht hatten.

Am meisten schmerzte mich die Frage, warum niemand bisher gekommen war, um ihnen zu helfen und ob man sie vergessen hatte. Was auch immer geschehen war, alles wirkte wirklich so als ob man sie vergessen oder zumindest seit langem aufgegeben hatte. Mein verwirrter Kopf schmerzte von den unterschiedlichen Eindrücken der letzten Stunde und es fiel mir schwer meine Gedanken richtig zu ordnen. Hoffentlich war es Zoe gut ergangen und sie konnte Bosco davon abhalten allzu schnell seine Verluste gering zu halten in dem er wieder den Keller versiegelte und uns von der Außenwelt abschnitt.

Zoe Winterkalt — 2022-11-01

29. Peraine 1022 BF

Ich durchsuche das verbliebene Hab und Gut von Arjena und Mara. Ich entschieße mich dazu, einfach nur Arjenas Tasche mitzunehmen, denn ich muss mich ja zusätzlich um die beiden felligen Gefährten der beiden kümmern und Maras Tasche enthält sowieso keinerlei wertvolle oder wichtige Gegenstände. Mit aller Mühe und Not trage ich die Tiere, meine Sachen und Arjenas Tasche bis zum meinem Zimmer im goldenen Grashüpfer und ruhe mich erst mal aus.

Währenddessen unterhalten sich Arjena und Mara mit einem der Zwerge unten in den Ruinen. Dabei kommt raus, dass auf dem Armreif der Wortlaut „Marsch Angrosch Malma“ eingraviert ist, der übersetzt etwa „Ich bin Angroschs Hammer“ bedeutet. Außerdem wird ihnen die Situation der Zwerge in dem Krieg gegen die Käfer erklärt: Die Käfer sind die Soldaten des dunklen Zauberers, die gegen Ambrossim geschickt worden sind. Da die Stadt aber nur gegen Gefahren von oben geschützt war, wurden die Angroschim von ihnen überrumpelt und mussten sich in den Weiten des Tunnelsystems verstecken. Es gibt drei Arten von Käfern: Kriecher, Springer und Gräber. Die Gräber sind mittlerweile alle tot, obwohl man auf die Mutter nie gestoßen ist. Bei den beiden anderen Arten, Kriechern und Springern, lebt jeweils noch eine Käfermutter. Bezüglich Arjena und Mara wissen die dort unten

isolierten Zwerge nicht, was sie von den beiden halten sollen. Ist es die lang ersehnte Hilfe von der Oberwelt oder eine weitere Prüfung von Angrosch.

30. Peraine 1022 BF

Am nächsten Morgen will ich mich wieder in die alte Kaserne begeben. Doch auf dem Weg werde ich von ein paar einfach bewaffneten Frauen angehalten. Sie wollen von mir wissen, was ich mit Bosco am Hut habe. Auch wenn sie sich hartnäckig geben, so kann ich ihren Fragen ausweichen und ich bin mir nicht sicher, ob sie meiner nun schlauer sind als vorher. Also trat ich den restlichen Weg in die Kaserne an und rede dort mit Bosco über die gegebene Situation. Da mein eigentliches Ziel ist, hier mit der Ausführung des „Exposami Lebenskraft“ nach den beiden zu suchen, begeben mich in den Keller des Gebäudes. Dort angekommen realisiere ich, dass die Entfernung zu den beiden wahrscheinlich viel zu groß sein wird, als das ich sicher feststellen könnte, ob die beiden noch leben. Alternativ nehme ich einfach die Sachen von Mara mit, die ich gestern noch hier liegen gelassen habe und begeben mich zu Magister Balthusius, um mit ihm über meine verschwundenen Freunde zu reden. Tatsächlich kann er mir auch eine Lösung anbieten: Er hat ein mächtiges Transversalis-Artefakt, das mich direkt zu den beiden bringen würde. So einen wertvollen Gegenstand würde er mir aber auch nur aufgrund der Tatsache geben, dass Arjena ihn auch vor dem Tod gerettet hatte.

Mit dieser Möglichkeit im Auge, begann ich mich auf diese Reise vorzubereiten. Auf dem Markt in Gratenfels kaufte ich Vorräte, sowie ein Buch über den heimischen Garten, bei dem sich hinterher aber herausstellte, dass es keine relevanten Informationen zu Käfern enthielt. Vielversprechender ist allerdings das Buch, das ich danach im Alchemistenlädchen geschenkt bekomme: „Flora und Fauna des Koschs“. Ich nehme alles mit auf mein Zimmer und überfliege das Buch. Es enthält tatsächlich Beschreibungen von Käfern, allerdings sind diese dann doch ein paar Dimensionen kleiner als die, die wir gesehen hatten. Ich durchsuche Arjenas Tasche nochmal nützlichen Gegenständen und da fällt mir der Stein auf, den wir aus Domaris Turm wieder mitgenommen hatten. Ich erinnere mich, dass er als Astralspeicher genutzt worden ist und versuche dann selbst, ob ich aus dem Stein eventuell etwas Astralenergie ziehen kann, was mir schlussendlich auch gelingt.

Daraufhin führt mein Weg wieder in das Haus von Magister Balthusius. Dort nehme ich den Ring von dem ergrauten Magier entgegen und beginne mit der Zeremonie. Ich stecke mir den Ring an den rechten Mittelfinger, konzentriere mich voll auf Arjena und tippe dreimal mit der linken Hand auf den Ring. Sofort werde ich durch Raum und Zeit gerissen und lande abrupt

genau auf Mara. Diese schreit natürlich sofort los, was ein mächtiges Gewusel gepaart mit bösen Blicken auslöste. Anscheinend hatten die beiden überlebt und es in ein Zwergenlager geschafft. Arjena folgt ohne Worte einem Trupp von Zwergen. Mara hingegen stößt mich von ihr runter und mahnt mich mit dem Finger auf den Lippen, keine weiteren Laute von mir zu geben. Da bemerke ich, dass das gesamte Gewusel an diesem Ort, was überall sonst einen Riesenlärm verursacht hätte, fast geräuschlos vonstattengeht. Also versuche auch ich mein Bestes und folge einer Gruppe von Zwergen. Bald darauf finde ich mich in einem kleinem Unterschlupf wieder, mitten in einer Ansammlung von recht jungen und recht alten Zwergen wieder.

Arjena folgt dem Trupp von Zwergen und sieht zu wie sie einen Trupp von Springern in eine Art Falle locken. Dort stellen sie sich auf, teils mit Bolas und teils mit Spachteln auf und beginnen die Käfer zu bekämpfen. In diesen Kampf mischt sich auch Arjena ein und beschützt die kämpfenden Angroschim mit ihrem Schild vor einigen Angriffen und Sprüngen der Springer. Der Ansturm wird abgewehrt, aber nicht ohne Verluste seitens der Zwerge. So versammeln sich alle wieder im Lager und ich darf mich mit Fosama, dem Anführer dieses Ortes über meine plötzliche Ankunft unterhalten.

2022-12-06 — Arjena Desidera Fernandez Behelfszusammenfassung

Gespräch mit der Flammenhüterin und ihrer Nachfolgerin

- Golems sind Körper für Seelen toter Zwerge
- Verwendung erschöpft Zwergenseelen
- Sie regenerieren sich nicht von selbst
- Sie können und werden mit der Lebenskraft von lebendigen Zwergen wieder aufgeladen werden
- Der Flammenhüter erledigt das Übertragen der (meist eigenen) Lebenskraft
- Lager mit leeren Golems nahe des Springernests
- Seelen sind kleine Flammen und können wie diese in etwas hitzebeständigem transportiert werden

Besprechung unserer Möglichkeiten

Mara

- Radau 5
- Dunkelheit 6 (erst mit 7 beweglich)
- Somnigravis 6 (3)
- Axxeleratus 6
- Harmlose Gestalt 5
- Hexenknoten 6
- Hexenspeichel 6
- Katzenaugen 5
- Motoricus 4
- Spinnenlauf 7

Zoe

- Gedankenbilder

- Tiergedanken
- Bannbaladin (für Tiere)

Allgemein

- Rasselablenkung mit Kettenhemd und Seilen

Besprechung mit Fosama

- Strategisch sinnvoll zuerst die Springer anzugreifen
- Evtl findet man Golems (Bessere Verteidigung, Möglichkeit sich zur Kaserne vorzuarbeiten)
- Evtl findet man Ausrüstung in der Wachstube
- Gesamtmenge der Kriecher und Springer zwischen 100-500 durch Futterlimitierung
- Viele schlafen und können geweckt werden
- Kriecher und Springer werden „dümmer“ je weiter sie sich von den Müttern wegbewegen

Mara Peresen — 2022-12-30

Die Stimmung im Lager war etwas entspannter nach unserem kleinen Zwischenfall. Dennoch war immer eine andauernde Grundanspannung zu spüren, während wir durch die Hallen liefen und uns ihren Lebensstil genauer ansahen. So konnten wir beobachten, dass die alte Feuerbehüterin eine kleine Flamme zur großen Feuerschale trug, aus der sich anschließend eine andere Flamme löste und mit einer fast erloschenen den Platz tauschte, die aus einem der Golems kam, der zwischenzeitlich näher getreten war.

Beim Beobachten der großen Flamme fiel uns auf, dass sie aus vielen kleinen Flämmchen bestand, wie die, die wir gerade beobachtet hatten.

Wir beschlossen, die Feuerbehüterin ein wenig ausgiebiger darüber zu befragen.

Ihre angehende Nachfolgerin (Name vergessen aufzuschreiben) antwortete meist für die Alte, die wirklich stark vom Alter gebeutelt war. Sie erschien sehr schwach.

Wir erfuhren, dass die Feuerbehüterin ihr Leben gibt, um die Funken zu füttern, damit sie nicht sterben und vergehen.

Diese Flammen seien die Seelen der verstorbenen Zwerge. Außerdem erhielten wir die Information, dass es in der Nähe des Springer-Nests einen eingestürzten Raum gab, in dem viele Golems ohne Funken gefangen seien. Naja, gefangen ist hier relativ, sie waren schlichtweg deaktiviert ohne Funken.

Das brachte uns zur Überlegung, die Kriecher mit Lärm abzulenken, um mit den Golems die Springer anzugreifen. Dazu müssten wir allerdings Funken transportieren, was sich als schier unmögliche Aufgabe gestaltete.

Ich selbst konnte dank mangelnder Rogolan-Kenntnisse fast nichts zur Unterhaltung beitragen, aber Arjena gab ihr Bestes, um das Wichtigste zu übersetzen.

Ich fühlte mich recht nutzlos in der Szenerie und meine Gedanken fanden keinen Halt. Dennoch versuchte ich, wenn auch in meiner Sprache, etwas für unsere Situation zu tun, daher wandte ich mich an die Seelen der verstorbenen Zwerge und ... betete? Redete mit ihnen? Ich wusste selbst nicht genau, was ich da tat, aber ich hatte den Drang, IRGENDWAS tun zu müssen, was uns vielleicht helfen kann. Irgendwas musste ich tun, um das Gefühl von Nutzlosigkeit von mir abstreifen zu können.

Also bitte ich die Seelen, uns zu helfen, ihnen zu helfen. Ich erzählte in meinen ungelenten Worten von der Idee, die Golems wiederzuerwecken und damit die Springer anzugreifen. Ich hätte gern selbst einen Teil meiner Flamme beigesteuert, die Angara in meinem Inneren hütet, aber ich wusste nicht wie und die junge Feuerbehüterin sagte, dass das nur den Feuerbehütern vorbehalten ist.

Ich musste etwas schmunzeln bei dem Gedanken, wie viel das uralte kleine Volk hier unten mit meiner eigenen Religion gemeinsam hatte, das so viel weiter weg in der Kälte des Ewigen Eises gedieh.

Frunu, der Unbarmherzige, erzog seine Anhänger zur Härte, zum Kampf, zum Überleben. Er duldet weder Schwäche noch Versagen. Und doch schaffte es Angara, die Flammende, sein eisiges Herz zu erwärmen. Und so warten unsere Toten in einer eisigen Höhle darauf, für den Letzten Kampf von ihrer Flamme wiedererweckt zu werden.

Ich bedankte mich bei den Flammen mit einer weiteren meiner Münze, die ich galant auf den Rand der Feuerschale legen wollte, jedoch musste ich einsehen, dass es zu heiß für mich war und ich warf die Münze die letzte Strecke.

Meine verbrannten Finger nahm ich in Kauf, zumindest hatte ich **ETWAS** versucht.

Ich musste allerdings nicht lange leiden, denn einer der Zwerge, die über die Flammen wachen, heilte mir meine Verbrennung lächelnd mit einer Berührung seiner Hände.

Wahrlich, ein seltsames Volk.

Zurück bei meinen Gefährtinnen überlegten wir, was wir den Zwergen bieten konnten, was sie nicht selbst hatten. Ein Hauptaspekt war sicherlich die Magie, die Zoe und ich in uns trugen sowie die Metallwaffen, die wir führten.

Wir sinnierten weiter, wie wir gegen die Kriecher und Springer vorgehen konnten.

Die Springer waren entweder geräuschempfindlicher oder die Kriecher waren einfach weiter weg, sinnierte Fosama.

Sie bewegten sich nie sehr weit von der Brutmutter weg, konnten aber eine gewisse Anzahl, die uns unbekannt war, nicht überschreiten, da sie sonst verhungern würden.

Wenn ein Nest bedroht wurde, weckte die Brutmutter alle auf, um sie zu verteidigen. Sie selbst bewegt sich nicht weg.

Außerdem schienen die Viecher immer dümmer zu werden, je weiter sie von ihrer Brutmutter weg waren, was darauf schließen lässt, dass sie tatsächlich, wie von Zoe eingebracht, von ihr per Gedanken kontrolliert wurden und diese ihrer Zauberkommunikation nicht unähnlich war. Das konnte ein deutlicher Vorteil sein, um die Viecher abzulenken.

2022-12-30 — Arjena Desidera Fernandez

Wir gingen weiter unsere Möglichkeiten durch und stellten fest, dass Zoes Möglichkeit in die Gedanken von Tieren einzudringen und Maras Fluchtzauber mit der Illusionären Wand des Schreckens vielleicht gegen die Viecher funktionieren würde. Insgesamt würden wir aber ausprobieren müssen, ob und wie die Zauber auf die Springer und Kriecher wirkten. Beim Pläne Schmieden wurden wir von drei jüngeren Zwergen recht eindringlich beobachtet und durchaus neugierig gingen wir nach einiger Zeit zu ihnen herüber. Sie wirkten etwas überrumpelt aber einer, Elas Enerims Sohn, fasste sich gut genug um sich zu erklären. Er interessierte sich besonders für Zoes Möglichkeiten „durch Granit zu fallen“ und wir taten unser bestes ihm zu erklären, dass dies nicht noch einmal funktionieren würde. Außerdem wollten sie wissen, wie es im „Himmel“ so war. Sie gehörten wohl selbst eher der kampferprobten Sorte Zwerg an. Sie waren wohl alle und besonders Pylite zu dem Schluss gekommen, dass es besser sei und ihrer Pflicht gerecht wurde, hier auszuharren. Meiner Intuition folgend versuchte ich sie bei dem Einzigen zu bekommen, was vermutlich geeignet war sie nochmal ins Grübeln zu bringen: Die Nichterfüllung ihrer Pflicht. Und so erzählten wir ihm dass es weit oben eine Öffnung in den Himmel gab, die die Springer und Kriecher über kurz oder lang nach draußen dringen lassen würde und uns deshalb so an einer Lösung des Problems gelegen war. Wir erklärten, dass die Magie, über die sie vorhin so neugierige Fragen gestellt hatten ein Werkzeug sein, dass ihnen vorher nicht zur Verfügung gestanden hätte und das vielleicht die Situation ändern könnte.

Wie erzählten es sei wohl möglich die Mütter zu töten und erfuhren, dass dies vermutlich ein Problem sein würde, weil die Kinder dann in eine Art Raserei verfallen, weil die Mutter sie nicht mehr beruhigt.

Wir trennten uns und gaben der Nachricht erst mal einige Zeit zum Durchsickern und Wirken. In der Zwischenzeit wollten wir prüfen welche Zauber wie gut funktionieren um besser informiert in die Unterhaltung mit Pylite zu gehen, indem wir uns einen Springer anzulocken versuchten. Jedoch wurden unsere Bemühungen von einem Zwerg unterbrochen, der uns zurück zum Tempel schickte und uns auf Pylite verwies. Etwas bedröppelt kamen wir zurück und gingen dann zu Pylite. Diese stauchte grade die Zwerge, die uns Fragen gestellt hatten, zusammen und so ließen wir ihr etwas Zeit bevor sie sich uns widmete. Sie war nicht sehr erbaut darüber, dass wir ihren Leuten Flöhe ins Ohr gesetzt hatten aber wir versuchten, auch ihr unsere Gründe nahezulegen und sie schienen zumindest auf etwas Verständnis zu stoßen. Relativ schnell fragte sie uns was wir denn mit Magie bewirken könnten und so versuchten wir ihr alles zu beschreiben und auch einiges davon vorzuführen. Ich glaubte zu erkennen, dass es sie wirklich beeindruckte, jedoch versuchte sie sich nichts anmerken zu lassen. Sie erklärte uns, dass es zu Zeiten ihres Vaters einen Versuch gegeben hatte die Golems zu holen (Stoßtrupp von 20 Zwergen) und mit ihnen in Richtung Akademie zu graben. Dieser war allerdings daran gescheitert, dass sie ab der 2. Halle umringt von Feinden waren und anschließend vor einem Gitter standen, das sie von den Golems (mindestens 3) trennte und die Leiter ins darüber gelegene Wachhaus auf den unteren Metern zerstört war.

Springerspeichel zersetzt wohl das meiste Metall, jedoch nicht die Gitter bei den Golems oder den gefundenen Armreif. Wegen der massiven Verluste an diesem Tag und mangels besserer Möglichkeiten versuchten sie schlicht nur noch zu überleben. Es waren aber noch Versuche unternommen worden durch Klettern über die mit Grubengas verseuchten Gänge im unteren Stockwerk zur Akademie zu gelangen und von dort Waffen zu holen, um die Moral der Bevölkerung zu stärken. Jedoch ohne Erfolg, denn es war nie jemand zurückgekehrt.

Wir trennten uns damit, dass sie über die neuen Möglichkeiten und wir über einen Plan die Golems zu befreien nachdenken würden. Die nächsten Tage waren voll von üblicher Arbeit, die hier anfiel. Wache halten, Pilze züchten, Kochen und Handwerk gehörten zu unseren täglichen Aufgaben, die wir so gut es ging verrichteten. Abends versuchten wir eine Lösung für das Golemproblem zu finden und ansonsten Fähigkeiten zu trainieren, die wir am ehesten dachten für unser Entkommen von hier brauchen könnten. Wir fanden

Möglichkeiten wie wir Funken in die Golems bekamen. Am schnellsten wäre sicherlich wenn Mara über die Wand nach oben ins Wachhaus kommen würde zumindest sofern es dort einen Durchgang in untere Stockwerk gab. Im Zweifel und wenn die obere Hälfte der Treppe noch verwendet werden konnte, könnte aber letztendlich jeder von uns dreien mit Hilfe der anderen dort hinaufgelangen. Falls man von dort nicht zu den Golems kam könnte Mara immer noch den Funkenbehälter mit Magie zu den Golems schieben.

Wie wir dann aber die beseelten Golems möglichst schnell und geräuschlos herausbekämen war uns nicht klar. Eigentlich glaubte ich zwar, dass durch rohe Gewalteinwirkung Metall sich durchaus verformen ließ und sie sich so vielleicht selbst befreien könnten, jedoch war auch klar, dass es sich bei dem Gitter nicht um herkömmliches Eisen oder Stahl handelte. Die andere Möglichkeit wäre lediglich, dass sie sich frei gruben, was aber wahrscheinlich deutlich länger dauern und lauter sein würde, sofern nicht ohnehin Geröll nachrutschte. Da weder wir noch die Zwerge wussten was wirklich die bessere Option von beidem wäre bliebe lediglich die Möglichkeit Funken mitzunehmen, die möglichst erfahren in solchen Dingen sein würden und die dann hoffentlich die beste Lösung verwenden würden. Ungern würde ich aber Funken in den Golems zurücklassen, wenn es einfach keinen guten Ausweg gab.

Pylite ließ sich viele Tage Zeit, in denen wir sie immer mal wieder daran erinnerten, dass sie uns noch eine Antwort schuldig war und wir nicht einfach Gras über die Sache wachsen lassen würden. Nach einigen Tagen hieß sie uns mitkommen und wir versuchten einen Springer in den eingefallenen Gang zur Akademie zu locken. Es wurden zwar drei der Viecher aber mit denen kamen wir ebenfalls klar. Wir stellten fest, dass Zoe auch den Springern Befehle geben konnte und dies scheinbar nicht zu einer Gegenreaktion der Mutter führte. Zumindest befahl sie nicht anderen Springern uns, abgeschnitten von den anderen wie wir waren, zu überrennen.

Zoe fand außerdem heraus, dass Springer eigentlich nur töten und fressen wollen, sie jedoch auch extrem hörig sind und ohne Widerstand tun was man ihnen befiehlt. Als wir in die Halle zurückkehrten wurde uns mitgeteilt, dass unsere Versuche auch Springer in die Pilzfarm gelockt hatten und es dort Opfer gab bevor die Springer getötet werden konnten.

2023-01-10 — Zoe Winterkalt

6. Ingerimm 1022 BF

Wir besprechen uns nochmal und planen den großen Zugriff auf die Golems. Daraufhin erklären wir diesen Plan Pylite. Sie wendet ein, dass sie uns nur unterstützt, falls wir im Fehlschlag die Käfer aufeinander hetzen.

Letztendlicher Plan für die Befreiung der Golems nach Absprache mit Pylite:

1. Die Truppe versammelt sich auf dem Wachposten auf der zum Tempel liegenden Seite des großen Raums. Die Flammen einiger verstorbener Zwerge werden mitgenommen. (A)
2. Zoe befiehlt mit dem Elfenruf allen Käfern, sich zurück zu ihren Nestern zu begeben.
3. Währenddessen bewegen sich alle anderen der Truppe in Richtung des Golem-Wachhauses
4. Arjena gibt mir ein Zeichen, sobald sie aus der großen Halle in den ersten Gang schauen kann. Sie teilt Zoe damit mit, ob das Verscheuchen der Käfer funktioniert hat und der Plan weiter durchgeführt werden kann. (B)
5. Mara versperrt zwei Zugänge für die Käfer mit den Illusionen ab
 - a. Nach oben in der großen Halle zu den Kriechern (C)
 - b. Nach unten neben dem Golem Wachhaus zu den Springern (D)
6. Ich folge, sobald mein die Wirkungsdauer des Elfenrufs ausläuft
7. Wir befreien (so leise wie möglich) die Golems
 - a. Eventuell findet Arjena schnell den Mechanismus für die Tür
 - b. Ansonsten kann Mara die Flammen mit dem Motoricus zu den Golems bringen und diese müssen sich selbst befreien
8. Wir ziehen uns mit Golems zurück
 - a. Die Golems sichern uns nach hinten ab
 - b. Ich schicke erneut alle Käfer zurück zu ihren Nestern

Falls etwas katastrophal fehlschlägt, ziehen wir uns alle sofort wieder zurück und ich befehle den Käfern sich gegenseitig anzugreifen.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-02-04

9. Ingerimm 1022 BF

Der Tag an dem wir das zurückholen der Golems geplant hatten war gekommen (ungefähr der 9. Ingerim) und auch wenn die Ausgangslage hätte besser sein können fingen wir mit unserem Plan an. Drei Springer schliefen in der großen Halle und ein Kriecher war ebenfalls anwesend. Zoe war wie geplant auf der Zwergenseite des Wasserlaufs postiert und so schlichen wir anderen gut zwei Dutzend vorsichtig in Richtung Springernest. Unter der Boron zur Ehre reichenden Tonlosigkeit der Zwerge war ich natürlich der Trampel, der die Springer weckte. Wir konnten sie jedoch schnell und ohne größere Probleme ausschalten, jedoch wurden noch mehr aus Richtung des Springerlagers auf uns aufmerksam. Die „Vorhangtruppe“ richtete eine Geräuschbarriere in Richtung der Kriecher ein und postierte sich dort. Bis Zoes magischer Befehl alle Springer und Kriecher in ihre Nester zurückkehren ließ hatten Pylite und ich zusammen den Durchgang zwischen großer Halle und dem ersten Raum des

Springerlagers gehalten. Wir rückten schnell vor während vereinzelt Springer noch tiefer in die Räume unterwegs waren. Im Raum mit den Golems stellte Pylithe eine Kampflinie in Richtung der Räume mit dem Muttertier auf und auch Mara blieb für ihre Felsrutsch-Illusion in der Nähe. Ich kletterte derweil mit improvisierten Leiter und der Unterstützung einiger Zwerge zum Torhaus hoch. Der einzelne Springer, der sich dort einquartiert hatte versetzte mir einen ordentlichen Schreck, zog sich dann aber auch friedlich in Richtung Nest zurück. Ich war froh, dass ich zumindest schon mal ein Torhaus von innen gesehen hatte und so halbwegs wusste wie man üblicherweise ein Tor bewegt.

Nach einigen Ziehen machte es ein ohrenbetäubendes Geräusch. Das Tor zu den Golems hatte sich geöffnet und sofort hatten einige Zwerge mit der Bestückung der Golems mit Funken begonnen. Spätestens der Blick in Richtung Springernest sagte mir, dass der schwierige Teil jetzt erst angefangen hatte. Durch den Durchgang konnte man in ein einziges Gewusel an Springern blicken, die alle gleichzeitig versuchten nach draußen zu kommen während die Zwerge versuchten standzuhalten. Mara begann damit den illusionären Felsrutsch zu zaubern. Die ersten verletzten Zwerge wurden jedoch bereits davongetragen und ich schob mich in den Eingang und versuchte Zeit für die Aktivierung der Golems und Maras Zauber zu gewinnen. Kurz nachdem ich dann doch ein paar ordentliche Treffer einstecken musste begannen die Steine von der Decke zu fallen, was und eine kurze Verschnaufpause und die Möglichkeit gab uns mit den paar durchgekommenen Springern zu beschäftigen mit denen wir uns halbwegs erwehren konnten. Irgendwann war auch Zoe dazugekommen und kümmerte sich um die steigende Anzahl Verletzter zu denen auch Mara gehörte. Vereinzelt kamen zwar noch Springer durch die Illusion, wir konnten sie aber allesamt töten bis auch der letzte Golem aktiviert war. Einige Golems und verletzte waren bereits in den nächsten Raum aufgerückt und ich bildete zusammen mit zwei Golems die Nachhut. Da sie ihre Befehle gewissenhaft ausführten und der Durchgang in Richtung große Halle von Kriechern blockiert war versuchte ich dort zu unterstützen. Zwei der vorausgegangenen Golems kämpften vor dem Durchgang mit Kriechern und verhinderten somit das Weiterkommen.

Da immer Kriecher nachkamen und wir uns möglichst rasch zurückziehen mussten, bevor wir zwischen der Front der Kriecher und Springer zermalmt würden, gab ich einem Golem den Befehl durchzubrechen. Glücklicherweise sind ist über zwei schritt große Wesen aus Stein recht schwer aufzuhalten wenn sie sich einmal bewegen und so wurden die Kriecher weggeschoben und die anderen Kämpfer und Golems konnten in der

Großen Halle Stellung beziehen. Auf der anderen Seite der Halle kämpfte einer der ursprünglichen Golems gegen Angreifer. Ich verteidigte Mara während sie einen weiteren Felsrutsch zu zauberte, der unsere Flanke schützen sollte und anschließend bewegte sich unsere Kampflinie zurück in Richtung Fluss. Zusammen mit Zoe ging ich zurück in Richtung des leeren Raums bei der Pilzzucht damit Zoe dort in Ruhe ihren zweiten magischen Befehl aussprechen konnte, der Springer und Kriecher im Vorraum des Tempels aufeinander hetzen würde. Als die Verhaltensänderung offenkundig wurde zogen wir uns in den leeren Raum zurück und warteten ab bis der Kampflärm größtenteils abgeklungen war. Ein vorausgeschickter Späher berichtete, dass nur noch vereinzelt Springer und Kriecher zwischen uns und dem Weg in den Tempel lägen, der ganze Tempelvorraum aber voller Leichen sei. Also machten wir uns auf den Weg zurück in den Tempel.

Glücklicherweise gab es wenn auch sehr verschreckte Überlebende. Ein großer Teil des Eingangsbereichs in den Tempel war von Ruß gezeichnet und es lagen viele verkohlte Leichen von Zwergen, Springern und Kriechern herum. Der Anblick der jetzt insgesamt 10 Golems von denen die Hälfte kleinere Beschädigungen aufwies sorgte trotzdem für verhaltene Freude, auch wenn viele noch um verstorbene Verwandte und Freunde trauerten. In Verlauf der nächsten Tage wurden die genauen Zahlen klar. Es waren 31 Zwerge gestorben, darunter auch Dulima Anführerin der Späher und Fosamars Tochter und die uralte Angroschpriesterin Angra, deren Ableben für die Explosion gesorgt hatte. Jedoch hatte die Zählungen auch zwischen 250 und 300 tote Springer und Kriecher ergeben. Dadurch, dass die meisten im Bereich der Zwerge umgekommen waren, hatten wir für die nächste Zeit gesicherte Nahrungsvorräte und die Springer und Kriecher würden sich auch nicht wieder so schnell vermehren können. Die nächsten Tage waren von den Nachwirkungen der Schlacht geprägt und überwiegend von Pylithe koordiniert, da sich Fosamar zurückgezogen hatte und Dulima als eine der Anführerinnen weggefallen war. Die Verwundete wurden gesundgepflegt, Käfer ausgenommen und Rekruten trainiert. Insgesamt hob sich die Laune recht schnell wieder als klar wurde was man erreicht hatte. Mara war als einzige von einem Tag auf den anderen wie ausgewechselt. Sie liegt jetzt meist nur noch wimmernd in der Ecke und was wir auch versucht haben hat nicht geholfen. Ich hoffe, dass es ihr besser geht, wenn wir wieder an die Oberfläche kommen. Umso wichtiger, dass das zeitnah passiert.

Die Springer und Kriecher wurden deutlich vorsichtiger in ihrem Verhalten und unternahmen keine Streifzüge auf die Zwergenseite. Pylithe war beeindruckt von dem was wir geleistet hatten, Zoe gegenüber wirkte sie

jedoch ungewöhnlich vorsichtig und ging ihr meist aus dem Weg. Wir besprachen uns aber dennoch mit ihr über die Pläne für die Zukunft und sie schien trotz der Verluste einem neuen Angriff gegenüber nicht abgeneigt. Wir beschlossen das neue Verhalten der Springer und Kriecher zu testen und sie erneut im Tempelvorraum aufeinander zu hetzen. Dieses mal merkte man, dass die Mütter versuchten sie davon abzuhalten und ihnen andere Befehle zu geben. Sie liefen mal dem einen mal dem anderen Befehl nach aber schlussendlich konnten wir rund 40 weitere von ihnen ohne Verluste auf unserer Seite töten.

Zoe Winterkalt — 2023-02-14

ca. 12. Ingerimm 1022 BF

Abermals besprechen wir einen Plan mit Pylite. Diesmal einen Plan, um die Kriecher auszurotten. Der Kerngedanke ist, dass wir die Kriecher von zwei Seiten angreifen. Den offensichtlichen und wahrscheinlich erwarteten Angriff von vorne, würden die Zwerge unter der Leitung von Pylite unter der Zuhilfenahme von fünf Golems führen und damit hoffentlich einen großen Teil der Kriecherarmee an sich binden. Arjena und ich schnappen uns währenddessen vier weitere Golems und versuchen durch den überfluteten Raum zu tauchen, um die Kriecher von hinten anzugreifen und ihrer Brutmutter den tödlichen Stoß zu verpassen.

Bis zur Umsetzung des Plans würde ich mich allerdings ausruhen müssen. Wir verständigen uns mit Pylite, welche Aufgaben wir in dieser Zeit übernehmen würden und außerdem, dass Sedine (die neue Angrosch-Hohepriesterin) mal nach Mara schauen würde. Somit helfe ich den nächsten Tagen den Verletzten und Arjena wohnt der Ausbildung der Rekruten bei. Sedine kommt in den Tagen auch vorbei und untersucht Mara mit der Diagnose, dass ihr irgendetwas fehle. Wir wissen nicht was ihr fehlt, allerdings sieht Arjena einen Zusammenhang mit dem Amulett, welches Mara schon manche schlaflose Nacht gekostet hatte. Sie nimmt es an sich.

ca. 18. Ingerimm 1022 BF

Wir beginnen mit der Ausführung unseres Plans. Der komplette Trupp samt Golems bewegt sich vor den Eingang des überfluteten Raumes. Hier kann man bereits ein Blick auf die ersten Kriecher erhaschen, die in den Vorräumen zur Kriechermutter stehen. Dort bauen wir eine recht schlecht improvisierte Sichtschutzmauer aus Golems und dahinter tauchen Arjena und ich zusammen mit den Golems zur anderen Seite des überfluteten Raums. Währenddessen startet Pylite mit ihren Männern den Ablenkungsangriff auf die Kriecher.

Wir laufen rückwärts den Weg, den Mara und Arjena zuvor genommen hatten, um vor den Kriechern zu fliehen. Die ersten Gänge sind leer, dann kommen wir

jedoch in einen Raum, wo uns ein einzelner, recht nervös wirkender Kriecher erwartet. Arjena ergreift die Initiative und kann zusammen mit den Golems den Käfer schnell erledigen. Wir gehen also weiter, bis wir an die Stelle mit der zusammengestürzten Decke gelangen, an der wir uns bei der ersten Ankunft hier getrennt hatten. Dort stellen wir einen Golem als Wache und Rückendeckung auf. Wir folgen den Gängen, aus denen beim letzten Mal die Armee an Kriecher gekommen war und gelangen irgendwann in einen Raum, in dem drei Kriecher saßen. Auch hier beginnen wir den Kampf und können uns auch der ersten Kriecher entledigen, allerdings kommt in der Zwischenzeit so viel Verstärkung, dass ich mich gezwungen sehe, die Käfer mit dem Elfenruf in den Kampf mit den Springern zu befehligen. Diesem Befehl folgen die Kriecher jedoch nur sehr zaghaft und es erscheint so, als würde dieser mit den Befehlen der Mutter konkurrieren. Arjena nutzt die Zeit und rennt mit zwei Golems durch einen Durchbruch in der Wand und gelangt damit in einen Raum, der mit einem fleischigen Gewebe überzogen war. Sie und die Golems beginnen sofort damit, auf Geschwülste von Fleisch einzuschlagen. Ich folge mit dem letzten Golem und kann sehen wie ein unfertiger Kriecher nach dem anderen unsanft aus dem Gewebe befreit wird. Allerdings endet mein Zauber bald und wir werden wieder von allen Seiten von Kriechern attackiert. Arjena lässt sich jedoch nicht beirren und schlägt weiter auf die größten Brocken der Fleischmasse ein, von der wir vermuten, dass sie die Brutmutter darstellt. Die Golems und ich verteidigen sie währenddessen, bis wir feststellen, dass erstens die Kriecher sich nun auch gegenseitig attackieren und zweitens der starke Kopfschmerz, der uns bis hierher begleitete, nun plötzlich weg ist.

Ich vermute, dass sich so der Tod der Brutmutter äußert und interpretiere es somit als den richtigen Zeitpunkt für einen zweiten Zauber und diesmal gehorchen ausnahmslos alle Kriecher meinem Befehl, die Springer anzugreifen. Somit leeren sich die Räume und wir können uns zusammen mit den übriggebliebenen Golems zurückziehen. Auf dem Rückweg treffen wir auf den Trupp von Pylite, der vor allem Verluste in Form von Golems erlitten hatte. Wir berichten von unserem Erfolg und ziehen uns ins Lager zurück. Wenige Tage später starten wir einen weiteren Angriff auf die Springer, die mittlerweile etwas dezimiert waren. Mithilfe der Zwerge hatten wir diesmal die Brutmutter deutlich schneller getötet und konnten die Springer so recht zügig und gefahrlos auslöschen.

Gespräche mit den Zwergen

Sedine

- Ausbildung zur Funkenhüterin war sehr kurz und sie weiß nicht was sie in dieser neuen Situation tun soll

- Die Funken sind bisher nicht in Angroschs Esse zurückgekehrt. Sie ist sich nicht sicher ob sie es je werden oder ob es jetzt nur nicht mehr werden.

Fosamar

- In tiefer Trauer um Dulima verstärkt dadurch, dass sie so kurz vor Erreichen des Ziels gestorben ist.

Pylithe

- Sucht nach neuen Aufgaben für sich und die anderen.

- Sie wollen erst mal herausfinden was sie jetzt tun wollen bevor sie vor einen Bergkönig treten wollen

- Sie stimmt zu mit dem Geweihten aus der Oberwelt zu reden

Insgesamt verhalten sich die Zwerge weiterhin so wie sie es gewohnt sind, nur gibt es nichts mehr auszuspähen oder abzuwehren.

Als Zoe und Arjena aufbrechen wollen dürfen sich beide etwas aus dem geborgenen Schätzen aus alter Zeit aussuchen (Alltagsgegenstände aus Metall oder deren metallene Teile der Zwerge von einst)

20. Ingerimm 1022 BF

Die Zwerge helfen den dreien sich in die Garnison durch zu graben und sehen die viele Räumlichkeiten zum ersten mal.

Arjena übergibt die Schlüssel für das Fach mit der Lex Zwergia an Fosama.

Gespräch mit Bosko

- ist wenig glücklich die Zwergenhallen nicht plündern zu können

- erwartungsgemäß ungläubig was die Zwerge im Keller angeht, nimmt es aber erst mal hin nachdem er mit ihnen geredet hat

- Bekundet Interesse Handel mit ihnen zu treiben

- (muss noch mit den Zwergen abgesprochen werden) Er würde seine Leute für den Winter in den zwergischen Hallen einquartieren.

- Mutolosch und ggf Nachfolger sollen wann sie wollen unbehelligt zu den Zwergen vorgelassen werden.

Arjena tarnt sich mit dem Trank als Zoes Schwester und Zoe verwundert die Wachen auf dem Marktplatz als wir mit der jammernden Mara in Richtung Waisenhaus ziehen.

Gespräch mit Urielke

- Maras Vertrautenband ist gebrochen und das ist der Grund warum sie so leidet

- Wann sie sich erholt ist unklar und sie bleibt fürs erste in Urielkes Obhut.

- Urielke bekommt Maras Münzen um sie etwas für die Kosten zu entschädigen.

- Wir durften Garzj'lavronn aus dem Keller bergen.

- Wir haben ihr unsere Pläne in Koschim und was die gefangenen Geister angeht erzählt.

Der um Mara besorgte Bannstrahler vor dem Waisenhaus lässt sich mit der Geschichte vom Verlust einer Geliebten Person beschwichtigen.

Zoe begleicht ihre Rechnung im Grashüpfel und wir gehen mit Sack und Pack zu Magister Balthusius Haus. Etoscha lässt uns trotz der späten Stunde ein und wir nächtigen dort

Gespräch mit Lena (nächster Morgen, 21. Ingerim)

- Sie ist untröstlich dass sie Ovarth hat weglaufen lassen nachdem er angefangen hatte zu jammern (Band gebrochen)

- Artho wurde vom Grafen seines Postens enthoben nachdem Arjena aus der Stadt entkommen war während er das Kommando hatte.

- Lena und Artho haben sich über seine Entlassung wohl zerstritten

- Sie wirkt traurig traurig darüber und scheint was sie gesagt hat zumindest zum Teil zu bereuen.

Gespräch mit Magister Balthusius

- Gespräch über die Käfer und ob sie Chimären waren.

- Die letzten bekannten zeugungsfähigen Chimären waren Harpyen geschaffen von Pardona

- Rüge wie Zoe zulassen konnte, dass wir die Käfer und die Brutstätten restlos zerstört haben.

- Interesse am Seelengefängnis und dem darin liegenden Achaz und seiner Habe sowie dem Original von Magister Eichholz Buch mit der Warnung

- Wir haben ihm gesagt, dass Arjena durch die Barriere gehen könnte, wir es aber nicht riskieren wollen diese versehentlich zu zerstören (Hindurchgehen oder Mitnahme von Gegenständen).

- Ein Ankerpunkt sofern es einen gibt, der dem Zauber Stabilität verleihen könnte, ist möglicherweise ein Kristall und in der Mitte der Barriere zu finden sofern es überhaupt einen gibt.

- Die Holzreste am Achaz sind möglicherweise der legendäre Zauber Lebendige Rüstung. Sie wächst nach wenn sie Schaden erleidet.

- Äußerung der Vermutung, dass Scaevolla Arjena die Boronsfrevlerei angehängt hat oder hat anhängen lassen. Der Magister scheint wenig beunruhigt und würde gerne mit ihm fachsimpeln bevor wir ihn der Gerechtigkeit zuführen.

- Wir haben den Magister in unsere Pläne in Koschim und was die gefangenen Geister angeht erzählt.

21. Ingerimm 1022 BF

Bevor wir Mutolosch 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 Mutolosch, 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 Mutolosch 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 Mutolosch 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 Koschs 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 unbehellig 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 Schwarzfaust 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, Schwarzfaust 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.