

Tagebuch

Hal ist Kaiser des Mittelreichs und Sohn von **Kaiser Reto**

Bergkönigreich Koschim

Das Bergkönigreich wurde vor etwa 400 Jahren gegründet und ist das wohl 'bunteste' Bergkönigreich, denn es beherbergt ehemalige Erzzwerge, Ambosszwerge, Brillantzwerge und Hügelzwerge und nimmt viel großzügiger Neulinge auf, als die Erz- und Ambosszwerge. Das Zwergencasino in der Pfortenburg ist der

Tropfende Zapfhahn.

Gilemon Sohn des Gillim ist der amtierende Bergkönig von Koschim, merkwürdigerweise haben wir ihn nie zu Gesicht bekommen.

Vanda Tochter der Jorna ist seine Frau.

Pogolosch ist der Angrosch Hohepriester, seine Helfer sind **Tharin** und **Thurin**.

Hornitax Greifax Sohn, „der Pilzkundige“ ist ein armer aber gelehrter Zwerg der in den untersten Stollen eine Art Helfer in der Not und allgemein respektiert ist.

Bufuk Niemand's Sohn ist ein Dieb in den untersten Stollen.

Sordolax Thalax Sohn ist Hundeführer und Trainer, lebt in großem alten Haus im Koschim.

Stannarke ist Geodin im Minenkomplex West 3 des Koschim.

Ischabax Ingraschs Sohn ist Schmied und versucht eine Maschine zu bauen die in Kupferplatten druckt. In seiner Werkstatt schmiedete Harbasch Hargaschs Sohn einst die Laterne Garzja Vronn.

Igelne Iridines Tochter ist Kunstschmiedin und Gemmenschleiferin im Koschim.

Die **Tschagroschem Sippe** umfasst unter anderem **Yterbia Xagulnes Tochter**, deren Sohn **Beryt Ulgaschs Sohn** der Ferrlika heiraten will und zwei 15-jährige Zwerge.

Die **Mirschag Sippe** umfasst unter anderem den Schmied **Bartram Thorams Sohn** und **Ferrlika Zanlikas Tochter**. Die Matriarchin heißt **Mira Mutolas Tochter** und hat ein kostbares Brautgeschenk ihrer Tochter stehlen lassen um deren Liebe zu sabotieren. **Tuva** ist ein bereits etwas seniler Schmied aus Murolosch.

Laurax Linoschs Sohn ist Bibliothekar.

Dobsche Eisenbart ist Metallurgin und experimentiert mit Koschbasaltrüstungen.

??? **Adbrags Sohn**: verrückt, vermaledeite Echse?

Pfortenburg

Die Burg, die den Süd- und damit Haupteingang des Bergkönigreichs Koschim schützt heißt Pfortenburg.

Das eigentliche Eingangstor liegt aber im Berg und ist für außenstehende nicht zugänglich. Menschenhändler müssen keinen Zoll für die Ausfuhr von in der Pfortenburg gekaufte Waren bezahlen. Die Pfortenburg wird nie repariert ist aber in einwandfreiem Zustand.

Dwarasch Dwamax Sohn ist der Kommandant der Pfortenburg. (Sippe des Gurtarosch) Seine Hauptleute sind **Kagine**, **Tlutasch** & **Ukko**.

Kagine Krinas Tochter, Frau von **Dwarasch** und aus der Sippe des Bergkönigs (Cousin dritten Grades). Sie trägt Plattenpanzer und ist Schildexpertin.

Tlutasch Thorams Sohn, Hauptmann der schweren Waffen und Vater eines Zwerges der mit Arjena an der Koschwacht kämpfte **Ukko Hopfenwart**, Hügelzwerg, Hauptmann der Mauern und Schützen, ein kleingeistiger Lappen im Tosch-Krill Kettenhemd.

Buhlt seit 14 Jahren um Platina. Hat seinen Dienst quittiert um Abenteuer zu erleben und damit Platina für sich zu gewinnen.

♥ **Platina Tochter der Pyrite** aus der Gargolax-Sippe des amtierenden Bergkönigs ist die Hauptschmiedin der Pfortenburg. **Krine Wackerstrunk** ist die Wirtin des Tropfenden Zapfhahns **Kuwim Drachentöter Niemand'ssohn** ist ein tapferer und unbeirrbarer Kettenhemdträger und Speerkämpfer.

Twergentrutz

Vor der Pfortenburg liegt der Ort Twergentrutz.

Hesandor von Leuenfurt ist ein etwas zwielichtiger Magier in Twergentrutz.

Die **Alchimestin Hesinte** (30 Jahre, blaues Arbeitskleid, kleine weiße Tauben-Ohrstecker) in Twergentrutz sammelt Kräuter in der Umgebung und verkauft sie in der Pfortenburg.

Angbar

Waltrude Gänsestieg ist eine erfahrene Alchimestin aus Angbar und Lederergesellin von **Farouk Ferros Sohn** in Angbar. Sie verwenden Feuermoss und vor allem Vulkanasche von den Zyklopeninseln um ihren Feuerschutz zu erhöhen. Farouks Werkstatt befindet sich in Angbar und die beiden experimentieren damit, alchemistische Prinzipien auf andere profane Professionen zu übertragen. Eines der erfolgreichen Beispiele ist die Kombination von lange in Feuermoss eingelegtem Westwinddrachenleder und einer Beize die unter anderem Vulkanasche von den Zyklopeninseln enthält zur Herstellung von Lederrüstungen.

Gratenfels

Alrik Custodias von Gratenfels ist amtierender Graf, sein Vater war **Haldan Custodias**, ehemaliger Stadtverweser von Gratenfels, der nach der Absetzung von **Baldur Greifax** durch **Kaiser Reto** in den Grafenstand erhoben wurde.

Rondrika Gloriosa Gallahan ist Ritterin der Grafengarde und heimliches Kind des Grafen.

Rondreich ist ein alter Ronda-Geweihter, **Mirica** eine hartherzige Ronda-Geweihte. **Lareco Camee** von der Vinsalter Stadtwache ist zur Weiterbildung hier. Die Halbelfe **Anion** ist auf einer Pilgerreise und sucht Arbeit.

Josold ist ein Phexischer Händler im Südviertel von Gratenfels und wohl Anführer einer ehrenwerten und gut ausgestatteten Bande von Phexensjüngern.

Magister Balthusius lebt in Gratenfels mit **Lena Balthusius**, seiner Tochter und **Etoscha Niemandstochter** als Leibwache.

Balasch Schwarzfaust Balums Sohn war Angrosch Hochgeweihter von Gratenfels. Er war Gefährte von Alonso Fernandez und hat mit Achaz Kristallomanten zusammengearbeitet um Al'Gortons Magie zu bekämpfen

Harbasch Hargaschs Sohn ist ein legendärer Zwergenschmied aus der Zeit Al'Gortons, hat mindestens einen Golem und die Laterne **Garzj'Lavronn** erschaffen, seine Schmiede befindet sich unter Gratenfels.

Woks, Woroks Sohn betreibt eine Schmiede am Marktplatz und liebt Gravuren, während seine Gesellin **Resi Schmied** die eigentlichen Schmiedearbeiten durchführt. Sie hat eine Tochter namens **Doro**.

Topasch Brummkloß handelt mit Schwarzstahl.

Die gehobene Schneiderei **Schlehwien** beschäftigt die Köchin **Malina**.

Anka die Alchimestin ist etwas zwielichtig.

Der **Goldene Grashüpfer** ist das erste Haus am Marktplatz.

Der **Silberlöffel** ist ein gutes Gasthaus am Marktplatz.

Kammhütten

Rajanis Castellani ist die Wirtin der „Lüsternen Liebfelderin“ in Kammhütten, **Isidar** bedient.

Loscho, Lagoraschs Sohn ist Schmied in Kammhütten. Er ist geizig und hat einen dilettantischen aber sehr sauberen Lehrling.
Kulmann Rabe ist Büttel in Kammhütten.
Dietlinde die Heilerin und ihre Mutter **Perdia** die Geweihte arbeiten im Peraine Tempel.

Paßweiser

Uxor, Sohn der Ferlinka ist Schmied in Paßweiser.
Bosper Praiodan ist ein aufgeschlossener Praiosgeweihter im Tempel zu Paßweiser.
Emma die Elfe lebt einsiedlerisch nahe Paßweiser.
Tirsula Zwiebelbock ist eine reich geschmückte Hügelzwergin.

Paßstation

Domaris von A'Tall oder **von Atalente** ist Magierin und Kristallomantin im schwarzen Turm.
Malina ist Domaris Dienerin.
Leutnant Fran ist Kommandant der Paßstation und Schützling von Domaris.
Dwarusch Dwamax Sohn ist Schmied und Bruder des Kommandanten der Pfortenburg.

Al'Gortons Burg

Convocatus Al'Gorton von Perricum ist ein Gildenmagier der ehemaligen Großen Magierzunft und Kristallomant der vor 500 Jahren in Al'Gortons Burg lebte, zwischendurch im Feenreich gefangen war und jetzt eine neue Magokratie unter seiner Herrschaft errichten will.
Thursis Scaevolla wohnte in Al'Gortons Burg, hat vor etwa 25 Jahren Teile der durch ihn rekonstruierten magischen Fähigkeiten von Al'Gorton genutzt um menschliche Seelen zu versklaven, ist jetzt auf freiem Fuß, hat sich evtl. mit den Hexen der schwarzen Kröte verbündet, hat Seelengefängnis in Kammhütten geschaffen, Seelengefängnis hat 2 Schlüssel, hat Orkangriff auf Koschwacht angeführt, versuchte Entführung von Arjena, Hauptantagonist.

Sonstwo

„**Die Klinge**“ alias Elise Weber ist eine gefährliche Agentin Al'Gortons. Sie benutzt Wurfmesser und klettert gut.
Doro & Duglim Spitzhack sind zwei Hügelzwerge die von Al'Gortons Leuten entführt wurden. Sie sind Bergleute und Erntehelfer. Ihr Vater heißt **Aro** und hat eine Farm bei Ferdok.
Orezzar (Kräuterork) & **Shurda**, sind 2 Orks des **Orichai** Stamms, die wir gefangen genommen haben. Sie beten zu der Peraine-ähnlichen Gottheit **Rikai**.
Fredon war ein Untertan Al'Gortons den ich getötet habe.
Bosjew scheint ein Untertan Al'Gortons zu sein.
Walduch ist jemand der die Orks in den Kosch geführt hat.
Der **Baumzauberer** ist ein Untertan Al'Gortons und kann Schlaf und Falke beherrschen.
Garwin Treublatt ist Händler unter anderem mit Ikanaria-Schmetterlingen.
Eugenius Hadenfels ist Kommandant der Bannstrahler.

Familie und Anhang

Muji, Alrigo alias Alrik Färber und ein Dritter sind Banditen die von Arjenas Vater angeheuert wurden um sie zu entführen.
Magister Travignaz Eichholz war zeitweise ein Gefährte von Alonso Fernandez.
Alonso Fernandez ist Arjenas Vater, hat mit seinem Gefährten Magister Travignaz Eichholz und Balasch Schwarzauf das Seelengefängnis errichtet, um Thursis versklavte Seelen festzusetzen, damit sie ihn aufhalten können. Es wurde ein Öffnungsmechanismus vorgesehen, damit man den Seelen ggf. später helfen könne, das ist ihnen aber bis dato nicht gelungen.
Aktuelle Hypothese: Ein Schlüssel ist ein Kristall, den die Abenteurer

mittlerweile in ihrem Besitz haben, der andere Alonso Fernandez Blutlinie.
Alessandro Fernandez und **Martiano Fernandez** sind Arjenas ältere Brüder.
Miliana Fernandez ist Arjenas jüngere Schwester.
Barax Malmaroschs Sohn ist Söldner und Rosarions Vater und im Norden verschollen.
Schatora, Brodnas Tochter ist Bierbrauerin und Rosarions Mutter.
Rogarion, Barax Sohn ist Karawanenhändler und Rosarions jüngerer Zwillingbruder.
Domedna, Schatoras Tochter ist Rosarions jüngere Schwester und erlernt bei Wilimai Weidenheide in Beilunk die Dichtkunst.
Brokom, Pakaschs Sohn war Rosarions Lehrmeister.

Arjena Desidera Fernandez

Die „Baronin aus dem Süden“ Vater ist Alonso Fernandez, trägt Enduriumschild, Geisteramulett, Garzjla Vronn - Harbasch's Sturmlaterne (magische Waffe gegen Al'Gorton geschaffen), silberner Armreif aus Tosch-Krill verziert mit Feuerschale und Amboss, „Ich bin Angroschs Schmiedehammer“ in Angram), kann andere Gestalt annehmen. Wird vom Baron und der Kirche verfolgt, weil sie in Kammhütten angeblich Gräber geschändet und Dämonen gedient hat.



Adepta Zoe Winterkalt

vom Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, Schülerin von Domaris von A'Tall, Exzellente Bogenschützin, Fähigkeiten: Fulminictus, Balsam, Einbeerensaft. Wird beschuldigt ihren Stand als Gildenmagierin zu verschleiern. Naturverbunden. Setzt nicht gern ihre weiblichen Reize ein. Merkwürdige Solidarität mit anderen Magiern, hat kein Problem mit Blutmagie.
Mara Peresen, ehemalige Gefährtin von Arjena und Zoe, Hexe, Vertrautentier Ovar (Bär), Geisteramulett?
„**Boroni**“, ehemaliger Gefährte von Arjena und Zoe, in Angbar wegen Nekromantie in Haft.

Das Abenteuer beginnt am 22. Feuermond (Ingerimm) 1022 BF (Mai).

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

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

Verehrte Meisterin Platina Tochter der Pyrite

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

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

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

...

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

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

Nachdem wir unsere Wunden versorgt und ein brauchbares Lager für die Nacht gefunden hatten, fand die tapfere Arjena nahebei den Bau des Rudels mit 3

Welpen. Wir überlegten was zu tun sei, doch die großherzige Arjena entschied die Jungtiere leben zu lassen und später kehrten dann tatsächlich auch zwei Wölfe zurück zum Bau, während wir einen weiteren verendet fanden.

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

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

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

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

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

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

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

Rosarion und die fünf Drachentöter

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Antwortbrief aus Koschim bzgl. Arjenas Anfrage

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

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

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

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

Vanada Jornas Tochter

Brief in Miras Arbeitszimmer (Rogolan)

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

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

Mira Mutolas Tochter für die koschimer Mirschag-Sippe

Die 5 Passierscheine

Alaric Sturmbrecher

Elsbeth Wiesenfeld

Elise Weber alias „die Klinge“ (entkommen)

Adelar Falkenrath

Gunnar Eichenwaldt (gefangen)

Zettel von Josold

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

Brief von Domedna, Schatoras Tochter an Rosarion

Liebster Bruder Rosarion,

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

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

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

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

In geschwisterlicher Liebe, deine Domedna

Brief von Rosarion Drachentöter, Barax Sohn an Domedna, Schatoras Tochter

Teuerstes Schwesterlein,

es tut so gut zu hören dass der Funke Angroschs heiß glühend in Dir brennt und Du Dich entschlossen hast einen ebenso schwierigen wie ungewöhnlichen Weg zu gehen und Dichterin zu werden. Natürlich hoffe ich mit Dir dass Du nicht nur großartige Kunstfertigkeit erreichen kannst, sondern auch den damit einher gehenden verdienten Ruhm erlangen wirst. Die Eleganz Deiner Zeilen und die geschickten Bauchpinseleien meiner Eitelkeit zeigen mir die vortrefflichen Aussichten Deiner Entscheidung. Wie süß klingen mir deine Schmeicheleien im Ohr und wie bereitwillig machen sie mich dir die gewünschte Unterstützung zu gewähren. Mögen alle Deine Leser so tief von Deinen Werken berührt werden wie Dein Dir ergebenes Brüderchen es schon jetzt von deinem Brief ist.

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

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

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

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

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn

21. Ingerimm

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 Kosch stand und ich die Männer und Frauen des Ordens nicht direkt darauf aufmerksam machen wollte, kam ich mit der doch recht ehrlichen Ausrede, dass ich ja eine Gelehrte bin und meine Kleidung in dieser Hinsicht vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig ist. Er droht mir noch Konsequenzen an, aber er hat zu unserem Glück keine große Lust sich zu diesem jetzigen Zeitpunkt weiter mit

uns zu beschäftigen. Also können wir unseren Weg fortsetzen und kommen unbehelligt in Twergentrutz an.

Mit der Ankunft in der Stadt beginnt Arjena wieder den Illusionstrank zu verwenden, um ihr Aussehen meinem anzunähern. Wir fragen einen herumstehenden Passanten, ob er uns den Weg zu jemanden zeigen kann, der uns unsere Fragen zur zwergischen Geschichte beantworten kann. Die Antwort ist, dass wir uns am besten an einen der alten Priester in Koschim wenden sollten. Wir versuchen also erst mal in die Pfortenburg zu kommen, die Koschim von Twergentrutz trennt. Am Tor der Burg werden wir von Wachen nach allerhand Informationen gefragt. Der Name Schwarzaft 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, Schwarzaft und Harbasch erzählen. Entweder glaubt er uns unser Anliegen oder er erfreut sich einfach nur an unserer Fähigkeit, mehrere zwergische Namen zu einer halbwegs sinnvollen Geschichte zu verbinden. Jedenfalls dürfen wir unser Anliegen zu Papier bringen und verspricht es an die Verantwortlichen für den Einlass nach Koschim zu übermitteln. Auch an dem außergewöhnlichen Schild von Arjena hat der Kommandant Interesse und bietet Arjena an, dass sich die Festungsschmiedin dem Schild mal annehmen kann.

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

22. Ingerimm

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

Arjena Desidera Fernandez — 2023-03-07

25. Ingerimm

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

Zoe und Rosarion trafen sich vor der Schänke und warteten dann auf den Magier. Zoe versuchte das Würfelspiel zu erlernen und entlohnte ihren zwergischen „Lehrmeister“ mit einer Vielzahl an verlorenen Runden ihrerseits, während sich Rosarion im Hintergrund hielt. Ich trieb mich draußen etwas herum und einige Zeit nachdem der Magier eingetreten war begab ich mich dann auch in die Schänke und setzte mich zu ein paar Angroschim, die grade aßen und las halbherzig in meinem Hundeausbildungsbuch herum während ich das Gespräch der anderen verfolgte. Natürlich ließ sich

Hesandor es sich nicht nehmen, Zoe während des Gesprächs weiter zum Würfelspiel zu bewegen um sie auszunehmen. Außerdem versuchte er sie abzufüllen und auszuhorchen. Glücklicherweise war Zoe dann doch trinkfester als er und schaffte es gut ihre Zunge im Zaum zu halten. Sie bekam heraus, dass er der Sohn von Landadligen aus Weiden war der für sein Projekt, der Forschung an den physischen Unterschieden der Völker vor allem im Bezug auf die Langlebigkeit, vor einem Jahr nach Twergentrutz gekommen war. Zoe erzählte ihm, dass sie Schülerin von Domaris von A'Tall war und dass sie für ihre Meisterin Informationen über die Orks, die ihren Turm angegriffen hatten sammeln sollte.

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

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

Wir gingen in die Richtung, die sie uns wies und fanden bald den Hundeführer Sordolax Thalax' Sohn mit seinen beiden großen pelzigen Freunden Sein Begleiter, der etwas übervorsichtige und grummelige Kuwim

Niemands Sohn war vollständig in Kette und mittlerweile auch Buschwerk gekleidet und trug einen schweren Speer. Sordolax erkannte meinen Schild sofort und damit auch mich. Als ihm von der Intrige erzählte, wegen der ich gesucht wurde, machte er auf wenig Aufhebens darum und nahm einfach die Hilfe an, die wir ihm anboten. Er meinte außerdem, dass etwas ähnliches schon vor knapp 30 Jahren schon mal passiert sei und damals wirklich Orks die Wildtiere aus ihrem Lebensraum verdrängt hatten. Es könne also gut sein, dass wir es nicht nur mit einem Rudel sondern vielleicht auch mit mehreren zu tun bekommen würden. Wenn wir Glück hätten wären es nur einfache Gramwölfe, die sich leicht verjagen lassen, falls wir Pech hätten könnte es sich aber auch um Silberwölfe handeln, die deutlich stärker und weniger leicht zu vertreiben seien. Wohl bewusst wie knapp Ovarth vor einigen Wochen dem Berglöwen entkommen war, quartierte ich Fenja in meiner Umhängetasche ein. In meinen Rücken würde ich ohnehin nichts lassen wollen, daher war dort wohl der sicherste Platz in diesem Wald. Sordolax und Rosarion führten uns während Kuwim und ich die klimpernde Nachhut bildeten. Und so bewegten wir uns nach Süden weiter bis es daran ging ein Nachtlager zu errichten. Rosarion flickte Kuwims Kettenhemd und am nächsten Morgen ging es weiter bis wir silberfarbendes Fell zwischen den Baumstämmen aufblitzen sahen.

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-03-21

27. Feuermond (Ingerimm) 1022 BF

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

Verehrte Meisterin Platina Tochter der Pyrite

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

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

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

Am 26. Feuermond, dem zweiten Tag unserer Suche kam es schließlich zu dem bereits befürchteten Angriff. Ein Rudel Silberwölfe, wohl zehn Tiere stark, hatte sich unbemerkt genähert und zögerte nicht uns zu bestürmen. Umzingelt und ohne Deckung blieb uns nur

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

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

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

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

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

und ich vergnügten uns ein wenig mit Waffenspiel bevor wir uns zur Ruhe legten.

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

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

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

Angroschs Segen wünscht Euch Euer treu ergebener
Rosarion, Barax Sohn

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

Zoe Winterkalt — 2023-04-25

29. Ingerimm

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

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

verstecken wir uns auf den Hängen und errichten unser Nachtlager.

30. Ingerimm

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

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

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

Arjena Desidera Fernandez — 2023-05-09

Auch wenn Kuwim Zoe bereits aufgegeben hatte, so hatten wir das nicht. Eine direkte Auseinandersetzung mit dem Drachen würde nicht gut ausgehen aber wenn wir ihn hinaus locken könnten um Zoe um Zoe zu befreien würde das ja bereits ausreichen. Rosarion würde versuchen durch die Deckenöffnung das Untier an möglichst unangenehmen Stellen mit Bolzen zu spicken

um es aus der Höhle zu bringen und uns für einen Rückzug oder auch möglichen Kampf einen Vorteil herauszuschlagen. Während dessen würden Kuwim und ich Zoe ausgraben. Danach könnten wir uns zurückziehen. Noch bevor wir so richtig losgelegt hatten zuckte der Drache zusammen und drehte sich zu Zoe in ihrem Steinhafen herum. Ich schepperte Schwert und Schild heftig zusammen um ihn von Zoe abzulenken damit er sie nicht gleich im Steinhafen bei lebendigen Leib röstete. Dabei entdeckte er aber auch Rosario am Deckenloch und machte sich daran nach oben zu klettern und die Verfolgung aufzunehmen. Ich hechtete zu Zoe hinüber, die dem Drachen lieber noch einen magischen Arschtritt verpasste statt mitzuhelfen während Kuwim das selbe mit seinem Speer versuchte. Nach einer gefühlt viel zu langen Zeit hatte ich Zoe aus ihrem steinernen Gefängnis befreit. Von oben hörte ich Schaben, Kratzen und Poltern und ein Blick die Treppe hinauf zeigte, dass es dort vorerst keinen Ausgang mehr geben würde. Rosario, der seine Arbeit als Lockvogel gut überstanden hatte machte sich daran die Zwergentür zu öffnen während wir uns für die Rückkehr des Drachen bereithielten.

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

das Untier in die Knie ging und mit einem lauten Krachen auf dem Boden aufschlug. Wir hatten es geschafft!

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-06-13

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Zoe Winterkalt — 2023-06-27

3. Rahja – 10. Rahja

Wir verbringen die Woche in der Pfortenburg. Nächtigen und köstigen tun wir im „tropfendem Zapfhahn“ und am Tage gehen wir verschiedenen Tätigkeiten nach. Rosarion repariert in der Schmiede seine neuen Handschuhe. Ich übe mich am Verzaubern von Pfeilen und beschäftige mich mit meinen Studien. Arjena übt mit Fenja und verschiedenen Zwergen. Außerdem fordert Kagine, eine der Hauptmänner, einen Zweikampf bis zum ersten Treffer. Diesen Zweikampf gewinnt Arjena mit dem eher unüblichen Manöver, ihren Schild nach der Gegnerin zu werfen. Danach ist Kagine sichtlich verärgert, unklar ob aufgrund des verlorenen Kampfs oder des Kampfverhaltens ihrer Gegnerin.

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

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

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

Arjena Desidera Fernandez — 2023-07-11

10. Rahja

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

Am nächsten Morgen versuchte ich die Dinge mit Kagine zu bereinigen und ihre Zustimmung für das

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

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

Während Zoe kein Problem darin sah ihm das Blut zu geben, war Rosarion schon eher besorgt.

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

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

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-07-31

12. Brautmond 1022 BF

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

Der schmierige Hesandor von Leuenfurt bietet Rosarion einen neuen zwielichtigen Auftrag an: für 12 Dukaten soll Rosarion Zugangsbefehle für 5 namentlich erwähnte

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

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

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

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

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

Zoe Winterkalt — 2023-08-15

14. Rahja

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

- Alarik Sturmreiter
- Elsbeth Wiesenfeld
- Elise Weber

- Adelah Falkenrad
- Gunnar Eichenwaldt

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

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

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

15. Rahja

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

16. Rahja

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

Im Anschluss bereden wir allein mit dem Kommandanten die Situation mit den Personen, die nach Koschim gelangen sollen. Er glaubt nicht, dass er

eine Erlaubnis für den Einlass der Personen bekommt und schlägt vor, sie einfach für ein paar Tage im tropfenden Zapfhahn unterzubringen. Dort könnte man sie beobachten und die nötigen Informationen aus den Personen herausbekommen.

Arjena Desidera Fernandez — 2023-08-29

16. Rahja

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

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

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

Zoe und ich sprachen noch einige Details zu unserer Geschichte, die wir Adelah auftischen wollten ab und kleideten uns etwas angemessener für die Schänke. Wir einigten uns darauf, dass ich vorgehen und ihn ausfindig machen sollte und Zoe später hereinkommen würde und

ihn mit einem Freundschaftszauber zu belegen, während sie noch etwas Abstand hatte. So sollte er nicht direkt mitbekommen, dass sie gezaubert hatte. Leider war das Gasthaus recht gut besucht und die Zeichnung von Adelah passte auf eine gute Hand voll Gäste. Den Gastwirt, Ilaos den Zyklopen, gleich nach ihm zu befragen hielt ich für zu riskant. Gut dass man hier Probleme bekam, wenn man zu offensichtlich nach jemandem fragte.

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

Währenddessen kam ein weiterer Adelah-Kandidat zur Tür herein, der bald auch Interesse an uns zeigte und später eine von uns als Begleitung für den Abend haben wollte. Zoe meinte es wäre für sie leichter mit einer einzelnen aufdringlichen Person zurechtzukommen als den anderen Adelah-Kandidaten, der mit seiner Reisegruppe unterwegs war, auszuhorchen. Daher überließ ich Zoe den Herrn an der Theke, der uns bereits zuvor ein Bier spendiert hatten nachdem sie ihren Zauber auf ihn beendet hatte und ich gesellte mich später zu den Würflern am Tisch neben der Reisegruppe und behielt Zoe etwas im Auge. Sie schien sich angeregt mit ihm zu unterhalten. Die Gruppe diskutierte zwar, ob es sich rentiere nach Koschim Einlass zu erhalten, aber die fünf waren wohl nicht die fünf für die Einlass erschwindelt werden sollte, denn sie hatten eine Frau zu wenig und einen Mann zu viel dabei.

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

Etwas zuvor tischte Zoe Josold die Geschichte über den geplanten Verkauf des Armreifs nach Koschim auf. Vermutlich durch den Freundschaftszauber getrieben gewährte er zwei Fragen, die er wahrheitsgemäß beantworten würde, da die Sache mit den Käfern in Gratenfels ja doch etwas größer ausgefallen sein. Damit brachte er Zoe, die immer noch keine Ahnung hatte, mit wem sie da redete, etwas aus dem Konzept. <<Was genau hatte Zoe gefragt?>> Er ließ durchblicken, dass er Adelah Falkenrat war. Als ich ihm nach dem fragte, was

er dort vorhatte war er deutlich einsilbiger. Er und Josold hatten noch kein Ziel dort und wollte nur austesten, ob es grundsätzlich möglich sei. Er verstand, dass wir nach seiner Tarnidentität gesucht hatten und ahnte, dass er in Schwierigkeiten kommen konnte, was ich bestätigte. Mein Ziel sei es dabei aber vor allem dafür zu sorgen, dass niemand mit üblen Plänen Einlass nach Koschim erhielt. Daraufhin meinte er, das er für die anderen drei, denen er ebenfalls Zugang verschafft hatte, keine Garantie abgeben würde. Anschließend gingen wir unserer Wege.

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

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-09-19

17. Brautmond (Rahja) 1022 BF

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

18. Brautmond (Rahja) 1022 BF

Am nächsten morgen frühstückt Zoe im Schankraum während Arjena noch in ihrem Zimmer schläft. Zwei Großlinge die zumindest Rosarion für die Verdächtigen

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

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

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

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

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

bewachen. Rosarion sehnt sich zutiefst danach die ganze Zwergenbürokratie im Drachenfeuer brennen zu sehen.

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

19. Brautmond (Rahja) 1022 BF

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

Zoe Winterkalt — 2023-10-13

19. Rahja 1022 BF

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

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

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

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

Verhör

Was wollt ihr in Koschim?

Antwort: Keine

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

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

Antwort: Keine

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

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

Antwort: Keine

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

Woher kennst du deine Begleiterin?

Antwort: Keine

Gedanken: Wieder die Frau in der Lederkluft neben dem

älteren Mann mit Robe. Sie ist athletisch und hat rote Haare.

Welche Magiebegabte kennst du?

Antwort: Keine

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

Was wollte die Begleiterin über die Festungsanlagen herausfinden?

Antwort: Keine

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

Wohin würde sich eure Begleiterin flüchten?

Antwort: Es sei ihm egal

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

Was ist Elsbeth Wiesenkind's Aufgabe?

Antwort: Keine

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

Was weißt du über Thursis Scaevolla?

Antwort: Er ist irritiert

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

Wo trifft ihr euch mit eurem magischen Auftraggeber?

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

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

Welche magischen Fähigkeiten hat eure Begleiterin?

Antwort: Keine

Gedanken: Ich sehe nichts

Arjena Desidera Fernandez — 2023-10-31

19. Rahja 1022 BF

Es war spät am 19. Rahja aber wir besprachen die Ereignisse des Tages mit dem Kommandant und seinen Hauptleuten, auch wenn ich mir noch nicht über die Auswirkungen dessen was wir herausgefunden hatten klar war. Wir erzählten, dass einer, wenn auch nicht der einzige ihrer Gründe, war in größerem Maß Waffen einzukaufen um sie an die Orks zu übergeben. Dass es aber wahrscheinlich war, dass Elise aber noch einen weiteren uns und ihrem Gefährten unbekannten Auftrag hatte. Wir erzählten von den gefundenen Phiolen und

bekamen die Empfehlung diese Zur Analyse zu Hesinte zu bringen. Ich erklärte weiterhin, dass der Auftraggeber der beiden derjenige war, der den Angriff auf die Zollfeste befohlen hatte und mir all diese Schwierigkeiten der letzten Zeit bereitete. Was die Motive der beiden anging waren die Zwerge nur allzu schnell dabei ein Attentat auf mich zu vermuten und sprachen kein Wort über mögliche zwergische Zielpersonen. Auch berichteten wir, dass Elsbeth Wiesenkind aller Wahrscheinlichkeit nach nichts mit den beiden anderen zu tun haben würde. Die Zwerge wirkten von den Informationen eher enttäuscht auf wenn ich das Gefühl hatte, dass wir einige wichtige Informationen bekommen hatten.

20. Rahja 1022 BF

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

Nach dem Genuss von besonders starkem Wein erzählte Zoe so ziemlich alles, was sich am gestrigen Tag ereignet hatte Hesandor, während sie im Gegenzug ein paar Beteuerungen erhielt, dass er Elise und Gunnar nicht kenne und er den Nihilogravo Zauber garnicht und den Motoricus nur auf einem Niveau beherrschte, das für eine solche Aktion nicht ausreichte. Natürlich fragte er, ob er denn mit Ärger zu rechnen hatte und kam über dieses Thema auch auf Rosarion und dessen Verbindungen zum Führungspersonal der Pfortenburg zu sprechen. Des weiteren fragte Hesandor sie auch aus, wie meine Meinung zu ihm war und was ich denn eigentlich in Koschim vorhatte. In Zoes vom Alkohol vernebeltem Kopf schienen die Zusammenhänge wohl etwas nebulös geworden zu sein oder sie konnte sich für einen kurzen Moment mehr zusammenreißen, denn „Nachforschungen zu ihrem Schild“ war doch etwas weit ab von unseren eigentlichen Zielen in Koschim.

Nachdem wir hier in der Pfortenburg erstmal alles soweit es halt möglich war geklärt hatten, wollten wir uns auf nach Koschim hinein machen. Während Zoe noch ihren Rausch ausschließ erzählte ich Rosarion die spärlichen Informationen die mir im Zusammenhang mit

Koschim untergekommen waren. So hatten wir vor einiger Zeit von Josold erzählt bekommen, dass der Graf beim koschimer Bergkönig Fragen über den Verbleib von Hlûthars Rüstung gestellt hatte. Hlûthar war ein legendärer Held der Rondrakirche und gehörte einst dem Herrschergeschlecht der Gegend. Ich war zumindest neugierig, was der Graf mit diesem Stück vorhatte. Ging es hierbei wirklich nur seine Legitimation und wenn was hatte er getan, dass er sich auf diese Art absichern musste? Ansonsten merkte ich noch an, dass es möglich war, dass im Berg ein Purpurdrachen (beherrscht Illusionsmagie) sein Unwesen trieb. Zumindest hatte Magister Eichholz soetwas mal vor einigen Jahren vermutet.

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

Das erste was uns ins Auge stach und was auch Rosarion zu verwundern schien war eine große ovale Höhle in der ein sehr flacher See ruhte und in dem Kristalle in vielen Farben schimmerten während Zwerge auf Matten im Wasser lagen. Man erklärte uns, dass dies der Skiff Smerna, der Quartzlichtsee, sei. Ein Ort der Ruhe und des Entspannens. Wir fragten uns zu einer Herberge durch und kamen in die große Halle. Auch wenn das Wort hatte bei uns üblicherweise mit viel offenem Platz in Verbindung gebracht wurde, war es hier eher eine Vielzahl an mal mehr und mal weniger großen Gängen, die an aus dem Stein gehauenen Häusern angeschlossen waren. Zwischen durch zog sich ein gut abgesperrter und mit Brücken überspannter Fluss. Die wenigen Menschen, die man hier sah waren häufig aus den unterschiedlichsten Gebieten Aventuriens. Rosarion und ich stiegen in einem der besseren Gasthäuser ab, während Zoe etwas ihren Geldbeutel schonte. Als wir uns frischgemacht und geruht hatten machten wir uns zur Bibliothek auf, die neben dem Richterhaus, dem Sitz des Bergkönigs, lag. Der Zwerg den wir aufsuchen

sollten, Laurax Linoschs Sohn, fanden wir auch sogleich. Da wir ihm nicht angekündigt worden waren schilderte ich, dass wir nach Informationen über die Magierkriege und deren Beendigung im Besonderen interessieren, sowie den Kampf gegen Algorthon und welche Strategie dort verwendet worden war. Leider berichtete uns Laurasch, dass ein Großteil des Wissen verlorengegangen sei und sie es ich teilweise von anderen Orten wiederbeschafft hatten.

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

Rosarion Drachentöter Barax Sohn — 2023-10-31

22. Brautmond (Rahja) 1022 BF

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

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

Kriegszug

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

Burg Koschwacht

Beinahe alle uns bekannten Befestigungen des Zaubers sind gefallen, selbst diese angroschverfluchte Burg Koschwacht auf dem Wasser. Nach zwei Tagen

Beschuss durch unsere Katapulte stand nur noch der Turm und die Löwenpriesterin und einige Großlinge schwammen hinüber, um auch die letzten daraus zu vertreiben. Bei einer Festung irgendwo im Süden gab es angeblich massive Probleme und der Angriff kam völlig zum Stillstand. Vermutlich ist das der Ort, an dem sich der Wühlschrat eingegraben hat.

Boronlästerliche Kreaturen

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

Letzte Aufgabe der Angroschim

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

Grauen des Zauberers

Bericht von Feuerhüter Ebraschim Engraschims Sohn (unbekannt):

Ich kann mir kaum vorstellen, welches Grauen dieser Zauberer heraufbeschworen hat, dass es selbst einige der standfestesten Angroschim die ich kenne, oder eher gekannt habe, so zugerichtet hat. Und damit meine ich wahrlich keine körperlichen Wunden. Hätte nie gedacht, dass ich mich mal über die Anwesenheit, von einem dieser gruseligen Rabenpriester freuen würde, aber nur er kann den am schlimmsten mitgenommenen helfen. Bei ihnen bleibt nur noch, ihren Verstand vor den Erinnerungen zu retten, indem man sie gewaltsam entfernt, wie auch immer er das anstellt. Auf jeden Fall scheint es, als ob das Ganze jetzt endlich ein Ende gefunden hat. Nachdem die Leiche des Zauberers nicht gefunden wurde, hatten noch alle befürchtet, was niemand sich getraut hat auszusprechen, jedoch ist seitdem nichts mehr geschehen.

Laterne

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

Koschims Archiv

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

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

23. Brautmond (Rahja) 1022 BF

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

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

Wir fragten einen der Laurox Brüder – den Experten für Kriegsstrategie – und er erzählte das wie bei jedem

langen Krieg der entscheidende Faktor der Durchhaltewille angesichts der Schrecken und seelischen Wunden gewesen sei und die entscheidende ‚Waffe‘ wohl ein die Kampfmoral steigerndes Symbol gewesen sein müsse.

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

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

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

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

Seitenwänden sahen wir seltsame Ausbuchtungen deren Zweck wir nicht verstanden.

Zoe Winterkalt — 2023-11-14

25. Rahja 1022 BF

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

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

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

Nun sind die Räume und Gänge frei von den Glutlingen und wir schauen uns die Räumlichkeiten einmal an. Dabei fällt uns auf, dass im Schein von Garzi' Lavronn die Erzadern rötlich schimmern, so wie das Schimmern, welches wir schon die ganze Zeit in Koschim wahrgenommen hatten. Damit wird uns klar, dass diese Laterne verrät, wo im Gestein die Erzadern verlaufen.

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

Arjena Desidera Fernandez — 2023-12-17

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

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

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

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

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

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

bisher am wenigsten Schutz hatte begann sie ihn zu tragen.

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

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

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

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2023-12-19

1. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

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

3. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

Als wir am Kristallsee vorbeikommen tritt eine ärmlich aussehende Angroscha auf Rosario zu und bittet ihn zur Seite. Yterbia, Xagulnes Tochter, bittet um Rosario's Hilfe in einer Herzensangelegenheit. Ihr sei das

Bräutgeschenk für die Hochzeit ihres Sohnes Beryt, Ulgaschs Sohn mit Ferrlika, Zanlikas Tochter gestohlen worden. Sie habe den kostbaren Armreif von der Kunstschmiedin abgeholt, aber im Stollen haben ein Gruppe Bergarbeiter die Stützpfeiler trugen sie angerempelt und sie habe das Kästchen mit dem Geschenk fallen gelassen und trotz großer Anstrengungen und Nachfragen bei den Arbeitern nicht wiederfinden können. Ohne das Geschenk sei aber die Hochzeit gefährdet, ja sie vermutet sogar dass die Sippe der Braut den Diebstahl organisiert haben könnte um die Vermählung zu sabotieren. Sie kann keine Belohnung anbieten außer evtl. einen Freundschaftsdienst des sogenannten Pilzkundigen. Rosarion stimmt enthusiastisch zu nachdem er seine Gefährtinnen um Einverständnis gebeten hat. Die Gefährten kommen überein dass Großlinge in einer Sippenangelegenheit unter Zwergen eher stören könnten und so macht sich Rosarion auf den Weg in die tiefsten Stollen des Koschim, während Zoe und Arjena sich zu der Kunstschmiedin Igelne Iridines Tochter aufmachen die das Bräutgeschenk hergestellt hatte. Rosarion kauft Tafelwein und Käse als Gastgeschenk und macht sich auf den Weg zu der Familie des Bräutigams in den West Drei Minenkomplex. Dort erfährt er dass sie ursprünglich aus Tosch Mur stammen und zur dortigen Tschagroschem Sippe gehören, aber nach Koschim ausgewandert sind. Ihr Urgroßvater schloss sich damals Gilemon an. In den Augen der Mirschag Sippe der Braut wertet sie diese Herkunft aber anscheinend ab. Yterbia bat den Pilzkundigen um Hilfe und erhielt ein Wahrheitsserum, das uns vielleicht helfen mag. Der Bräutigam Beryt Ulgaschs Sohn ist ein armer aber durchaus solider Bergarbeiter der Rosarion versichert Ferrlika werde ihn auch ohne das Bräutgeschenk wollen. Währenddessen erfahren die Gefährtinnen bei der ebenso angesehenen und reichen wie eingebildeten Kunstschmiedin dass sie mit Bartram Thorams Sohn von der Mirschag Sippe über das Bräutgeschenk gesprochen hatte, sie spekuliert aber dass Yterbia so unvorsichtig gewesen sein mag das Kästchen unverhüllt zu tragen, wodurch es jedem als kostbares und begehrtes Meisterstück aus ihrer Hand erkennbar war.

Zoe Winterkalt — 2024-01-21

3. Praios 1022 BF

Rosarion besucht den „Pilzkundigen“ in seiner Behausung, in der er eine kleine, ordentliche Pilzzucht verwaltet. Der Pilzkundige, der sich als Hornitax Greifax Sohn vorstellt, möchte Rosarion zuerst aufgrund seines Standes abweisen. Doch dieser kann ihn davon überzeugen, dass er von Beryts Familie geschickt wurde und er seine Hilfe bräuchte, um die Geschehnisse

bezüglich des gestohlenen Bräutgeschenks aufzuklären. Hornitax kann ihm zwar keine Anhaltspunkte dafür geben, wer für den Diebstahl verantwortlich sein könnte, aber er kann Rosarion zumindest an Bufuk Niemands Sohn verweisen, der als eine Art Hehler in der Stadt agiert und eventuell mehr mitbekommen haben könnte. Er übergibt Rosarion das Wahrheitsserum und dann unterhalten sich die beiden noch über Herkunft und Handwerk von Hornitax und seiner Sippe. Der Pilzkundige erklärt ihm, dass die Angroschim seiner Sippe früher Schmiede waren und von ihren Angroschax unterstützt wurden. Aus diesem Grund kennt er sich auch mit den Substanzen zur Herstellung von Schwarzstahl aus. Außerdem erzählt er, dass seine Sippe Hlûthars Rüstung geschmiedet hätte und er wieder nach Koschim gezogen wäre, um diese in den Sippenbesitz zu bringen und den angeschlagenen Ruf der Sippe wieder ein wenig aufzupolieren. Jedoch habe er die Rüstung nicht finden können und äußert die Vermutung, dass die Gargolax-Sippe diese unter Verschluss halten könnte. Rosarion stößt wieder zu uns und wir suchen die Gilde der Schlotfeger auf, um Ferrlika ausfindig zu machen. Dort sagt uns Alberix Alricks Sohn, wo wir Ferrlika finden können und wir suchen sie sogleich auf. Sie erkennt Rosarion als denjenigen, der Platina einen Drachenschädel geschenkt hat. Wir sprechen sie auf Beryts Pläne an und sie gibt zu, dass ihre Familie eine Heirat mit Beryt ganz sicher nicht gutheißen werde. Sie hofft allerdings, dass Beryt und seine Sippe ihre Familie mit vielen Geschenken und Brautwerbung umstimmen könnten, denkt aber auch darüber nach, falls diese Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt sein sollten, einfach harte Tatsachen zu schaffen.

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

Arjena Desidera Fernandez — 2024-01-23

4. Praios 1022 BF

Wir machten uns auf zu Beryt um ihm von den

herausgefundenen Einzelheiten des Diebstahls zu berichten und fanden ihn bei der Arbeit tief in einem verdammt staubigen engen Stollen. Wir berichteten und schlugen vor Ferlika in die Situation einzuweißen. Der Plan mit dem wir und auch Beryt sich am besten anfreunden konnten war, den Armreif mit Ferlikas Hilfe wiederzubekommen und ihn Beryt wie ursprünglich geplant Ferlika als Brautwerbungsgeschenk vor aller Augen geben zu lassen. Beryt meinte, dass er damit Einfluss auf die Matriarchin Mira ausüben zu können, damit sie die Vermählung eher zulassen würde. Für uns war dieser Plan auch weniger problematisch, da wir mit Ferlikas Unterstützung rechnen konnten. Also brachen wir zu Ferlika auf und holten auf dem Weg noch eine Skizze des Armreifs bei Igelne ab, damit Ferlika den Armreif auch erkennen würde und auch ein wenig um klarzumachen, dass wir ihr keinen Bären aufbanden.

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

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

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

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

Am 6. Praios trafen wir uns wieder wie verabredet mit Ferlika. Sie hatte zwar im Lagerhaus ebenfalls nichts gefunden, jedoch war sie über die Holzschachtel mit Igelnes Zeichen, in der der Armreif wahrscheinlich versteckt worden war, gestolpert. Diese hatte sie im Müll bei den spielenden Kinder ihrer Sippe gefunden. Wir wollten zwar helfen aber uns alle nichts ernsthaftes zu Schulden kommen lassen. Wir schmiedeten folgenden Plan, der umgesetzt werden sollte wenn Mira mal für einige Zeit die Sippenbehausung verließ.

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

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

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

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

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2024-02-08

7. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

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

Brief in Miras Arbeitszimmer (Rogolan)

Mein guter Freund Pogolosch,

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

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

Mira Mutolas Tochter für die koschimer Mirschag-Sippe

Rosarion liest den Brief, lässt ihn aber liegen und verschließt nur schnell die Tür. Allerdings bemerkt er dann das Ferlika ohnmächtig auf den Stuhl sitzt und ein Blutstropfen an einer Fingerspitze deutet auf eine Verletzung oder gar Vergiftung hin. Eilig nimmt er das Armband an sich und trägt Ferlika zurück in die große Halle, wo sich sofort die gesamte Sippe einzufinden scheint. Rosarion berichtet nur, das Ferlika plötzlich in Ohnmacht gefallen sei und bittet darum seine heilkundigen Gefährtinnen holen zu dürfen. Dies geschieht auch und während Zoe sich um Ferlika kümmert, wirft der alte Tuva alle unbeteiligten hinaus und gibt Zoe sogar ein Fläschchen mit einem nicht

identifizierbaren Heilmittel. Zoe wird gestattet Heilmagie zu wirken und sie gibt Ferlika auch einen Teil des Fläschchens zu trinken und reibt sie mit dem Rest ein, aber Ferlika bleibt noch bewusstlos. Also bringen wir sie in ein Bett und bleiben noch 2 Stündchen bei ihr bis sie schließlich, noch immer benommen, erwacht. Wir verabschieden uns höflich und bringen Beryt und seiner Familie die gute Kunde. Sie bedanken sich überschwänglich und feiern uns ein wenig als die Helden die wir sind.

10. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

Zoe Winterkalt — 2024-03-04

7. – 10. Praios 1022 BF

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

10. Praios 1022 BF

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

11. Praios 1022 BF

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

12. Praios 1022 BF

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

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

Arjena Desidera Fernandez — 2024-01-23

17. Praios 1022 BF

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

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

18. Praios 1022 BF

Am nächsten Morgen spähten wir von der Klippe über dem Lager die Aktivitäten dort aus. Dort lagerten immer noch mindestens 6 Schwarzpelze und nochmal ebenso viele Rotpelze. Abgesehen vom Anführer waren die meisten in eher in Lederfetzen als in Lederrüstungen gekleidet. Dieser hatte immerhin eine halbwegs solide wirkende Lederrüstung an. Die Orks waren zumeist mit Säbeln ausgerüstet, die Goblins mit Kurzbögen und zumindest einige trugen auch Jagdmesser. Auf beiden Seiten der Schlucht hielten Goblins ungefähr auf gleicher Höhe Ausschau. Einige Goblins gingen am Vormittag den Geräuschen nach zu urteilen Schweine füttern. Aus unserer bisherigen Erfahrung handelte es sich dabei eher um ihre Wildschwein-Reittiere als um Viehzucht.

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

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

meinen Gefährten beredete und wusste, dass sich im Zelt nichts verwertbares finden lassen würde.

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

Zoe schaffte es nicht wirklich den Goblin auf der anderen Seite zu treffen, geschweige denn die nun größtenteils verstreut den Hang zu unserer Position heraufstürmende Truppe auszudünnen, die jetzt langsam wieder in Sicht kamen. Rosario, der bereits recht mitgenommen aussah und ich waren beide noch auf der Stufe mit dem Zelt einige Schritt tiefer. Was für ein schöner Schlamassel...

Rosario Drachentöter, Barax Sohn 2024-03-20

18. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

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

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

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

Wenige Sekunden später ist Arjena umringt von Feinden aber jetzt werfe ich die Phiole und drei oder vier der Orks inklusive des Anführers werden von dem

Lähmungsgift umnebelt während Arjena kurz die Luft anhält. Zudem bricht dem einzig verbliebenen Goblin-Schützen der Bogen und er stürmt jetzt mit einem Dolch gegen Zoe.

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

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

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

Also drehen wir um und greifen erneut an. Jetzt sind wir zahlgleich und die Feinde verzweifeln. Nur der Anführer in seinem Bluttausch tobt noch bis Arjena ihn umwirft und niederringt. Sieg!

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

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

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

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

19. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

Am morgen beschließen wir das feindliche Lager erneut anzugreifen, da nicht mehr viele Feinde übrig sein können. Zoe schaltet mit einem Schuss den verbliebenen Späher aus und wir sehen das noch ein unverletzter Ork und eine Schar von Orkfrauen und Goblins mit Reitsäuen verblieben ist. Allerdings

beginnen sie sofort einen geordneten Rückzug durch das Tal anzutreten, und nach ein paar Schüssen sind sie außer Reichweite, da wir sie nicht verfolgen.

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

Zoe Winterkalt — 2024-04-02

20. Praios 1022 BF

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

22. Praios 1022 BF

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

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

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

Schwesterschaft zu tun. Sie hofft, dass sich diese Angelegenheit von selbst klärt.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-04-16

22.-23. Praios 1022 BF

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

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

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

24. Praios 1022 BF

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

25. Praios 1022 BF

Am Morgen des 25. Praios gingen wir zusammen in den Dorftempel und besuchten den Praiosgeweihten Bosper Praiodan. Er war neugierig was meine Gefährten anging und stellte ihnen unter einigen Scherzen diverse Fragen. Unter anderem nach ihrer Meinung zu meinen Handlungen und meinte, dass ich meine Sorgen mit ihnen teilen sollte. Ich erzählte ihm, was wir über die widersprüchlichen Aussagen gefunden hatten und auch er war sich sicher, dass Eslam und Gunther selbst mir erstmal nichts übles wollten. Er ging jedoch davon aus, dass es der Graf sei, der mich loswerden wollte. Auch wenn das sicher nicht falsch war schilderte ich ihm aber, dass ich noch eine weitere Gruppe Feinde hatte, die vermutlich für die eigentliche Tat gesorgt hatten und der Graf wahrscheinlich nur Nutznießer der Umstände war. Bosper kannte den jungen Kommandanten der Bannstrahler Eugenius Hadenfels, der den Fall untersucht hatte, und hatte mit ihm gesprochen. Er hatte darauf wohl eingesehen, dass er Zeit und Ressourcen für die Verfolgung der falschen Person verbrauchte und dann seine Suche eingestellt. Außerdem merkte Bosper an, dass wir mit Geschenken drei unterschiedlicher Götter unterwegs waren. Während Garzj' Lavronn, der Armreif von Harbaschs Sohn und der Leuchtestein als Werk Angroschs und Elbrechts Dolch als Geschenk Rondras recht einfach zu erkennen oder bekannt waren, fiel es uns deutlich schwerer den Gegenstand der dritten Gottheit zu finden. Bosper erlöste und von der Wühlerei durch unsere Taschen und meinte, dass der Ring aus Magister Eichholz Rätsel eine Gabe Hesindes sei. Außerdem meinte er, dass das Schwert des Orkanführers nicht Tairach geweiht sei sondern von magischer Natur sei. Als wir ihn fragten, ob er eine Ahnung hatte wie Harbaschs Armreif vielleicht zu verwenden sei, meinte er nur, dass es so schwer wahrscheinlich nicht sei. Vielleicht schreien und auf die Brust hauen oder so. Wir brachten den blinden Geweihten wieder zurück und fühlten und zumindest ein wenig erleuchtet.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2024-04-30

25. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

Währenddessen besuchte Zoe Emma in ihrer Hütte und erzählte ihr von den Erlebnissen in Gratenfels und Ambrossim, sowie vom Schicksal Maras und Ovarths. Emma ermahnte Zoe sich nicht leichtfertig das Recht zu

töten anzumaßen und fragte sie ob Angrosch ihr wohl dankbar sei.

26. Sonnenmond (Praios) 1022 BF

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

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

Schließlich legten wir uns zum Schlaf nieder und Arjena hatte die erste Wache. Ich schlief traumlos, wie es sich für ein Angroschkind gehört, doch erwachte ich plötzlich und sah einen Mann über mir stehen, der gerade zum Schlag mit dem Säbelknauf gegen meinen Kopf ansetzte. Mir gelang es ihn niederzuwerfen, selbst aufzustehen und mein Schwert zu ziehen aber dann sah ich vier Bewaffnete, darunter natürlich jener „Alrik“. Meine Gefährtinnen schliefen – offenbar betäubt. Die Schurken verlangten, ich sollte meine Waffe niederlegen und mich an einen Baum fesseln lassen, dann werde mir nichts geschehen. Offenbar wollten sie Arjena entführen. Ich überlegte schnell welche Möglichkeiten sich mir noch boten. Alle vier überwinden konnte ich alleine nicht, aber vielleicht meine Handlungsfähigkeit und Freiheit erhalten. Ich steckte also mein Schwert in die Scheide um die Situation zu entspannen und lief dann plötzlich los in den Wald. Drei der Gauner versuchten mich zu verfolgen, aber nach einiger Zeit war mir nur noch einer, von den anderen Muji genannt, auf den Fersen. Er allein holte mich schließlich ein, ich aber zog mein Schwert und ging ihn, wie es meine Art ist, mutig und hart an. Er verletzte mich zwar aber ich erwischte ihn heftig und er wandte sich zur Flucht.

Nach dem Kampf schlich ich zurück zum Feuer und sah aus der Entfernung wie er mit den anderen abzog. Leider konnte ich die Richtung nicht erkennen. Also weckte ich Zoe und sie heilte mich, bevor wir beschlossen den Entführern zu folgen. Leider konnten wir in der Nacht keine Spuren finden und so beschlossen wir auf gut Glück in Richtung Gabelschänke zu laufen. Nach mehrstündigem Marsch kamen wir an der Schänke an,

holten den Wirt aus dem Schlaf und baten ihn um Hinweise zu der Entführung, aber er hatte nichts bemerkt. Wir waren schon dabei weiter zu ziehen, als ein junger südländisch aussehender Mann auf einem Pferd zu uns aufschloss und fragte wen wir denn suchten. Ich gab eine Beschreibung und er forderte uns auf ihm in Gegenrichtung zu folgen, offenbar wusste er mehr als wir, blieb aber wortkarg und nannte nicht einmal seinen Namen. Mithin wanderten wir so schnell wir konnten mit dem Reiter wieder zurück nach Süden um Arjena zu befreien. Ich fluchte mir währenddessen leise in den Bart ob unseres unverzeihlichen Leichtsinns und unserer sträflichen Achtlosigkeit.

Arjena Desidera Fernandez — 2024-05-14

26.-28. Praios 1022 BF

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

Unterdessen stellte ich mich nach meinem Erwachen schlafend, um Informationen sammeln zu können. Der jüngere der beiden Männer im Lager, mit einem Bogen als Waffe, schlief, während ein Älterer mit einem grazen Schwert Wache hielt. Später kamen noch zwei weitere Kerle hinzu, darunter „Alrik Färber“, der anscheinend eher Alrigo heißt, und ein schwer verletzter dunkelhäutiger Mann. Auch diese beiden gingen schlafen. Ein Wagen, auf dem ich einige meiner Sachen sah, aber keine Ausrüstung der anderen, stand ebenfalls im Lager. Vermutlich hatte sich mindestens einer meiner Gefährten zur Wehr gesetzt. Da die anderen Entführer keine Blutspuren aufwiesen, war es wahrscheinlich, dass Zoe und Rosarion den Angriff halbwegs überstanden hatten. Mit dieser Hoffnung sprach ich den wachenden Kerl an und versuchte, ihn einzuschüchtern. Sie hätten gut daran getan, keinen meiner Begleiter zu ermorden, da sie jetzt noch die Gelegenheit hätten, heil aus der Sache herauszukommen. In seiner Ehre gekränkt, bestätigte mir der Wächter, dass sie nie vorhatten, jemanden von uns zu ermorden. Ich versuchte, mir meine Erleichterung über die Bestätigung meines Verdachts nicht anmerken zu lassen. Gleichzeitig meinte er jedoch, dass meine Gefährten wegen ihrer Unterzahl keine Bedrohung darstellten und dass sie das Lager ohnehin nicht finden würden. Ich schürte weiter die Bedenken meines Bewachers und meinte, dass sich durchaus Gegenstände bei mir befänden, die man

aufspüren konnte. Das entsprach zwar vermutlich der Wahrheit, wenn man ein Praiosgeweihter war, aber Zoe würde das vermutlich nichts nützen. Auch hoffte ich, dass das Amulett, das immer noch um meinen Hals hing, vielleicht ähnlich hilfreich sein würde wie damals, als wir Mara suchten. Auf jeden Fall hatte ich meinen Wächter anscheinend genug eingeschüchtert, dass er den Kopf der Bande, Alrigo, aufweckte und herbrachte. Er war beunruhigt, dass man mich wirklich aufspüren konnte, und wollte mich drängen, preiszugeben, um welchen Gegenstand es sich handle. Er war nicht bereit, die ganze Wagenladung zurückzulassen, wollte aber auch sich und seine Gefährten keinem erneuten Kampfisiko aussetzen. Ich drohte ihm, dass diejenigen, die hinter mir her waren, vermutlich kein Problem damit hätten, Mitwisser aus dem Weg zu räumen. Somit würde auch Alrigo seine Truppe einem beachtlichen Risiko aussetzen. Wenn wir uns hingegen zusammentäten und den Auftraggeber am Übergabeort überraschten...

Er unterbrach mich fast schon gut gelaunt, dass ich mir zu viele Sorgen machte und dass es noch eine gute Wegstrecke bis zur Abgabe sei, aber meine Freunde mich dort vermutlich später einsammeln könnten. Irritiert versuchte ich, seine Worte einzuschätzen. Während ich ihn musterte, fiel mir auf, dass ich hier im Kosch noch nie so viele Leute aus der Nähe meiner Heimat auf einem Fleck gesehen hatte. Sollte etwa mein Vater...? Alrigo bestätigte meinen Verdacht, auch wenn er den Namen meines Vaters nicht preisgab. Er hatte den Auftrag erhalten, mich mit meiner gesamten Habe bei meinem Vater abzuliefern, und bot mir an, mich gegen 15 Dukaten freizukaufen. Wenn es wirklich nicht anders ging, würde das Geld wohl gerade so reichen, aber dann könnte ich das Geld für Fenjas Ausbildung nicht zurückzahlen. Alrigo wollte immer noch wissen, welcher Gegenstand aufgespürt werden konnte, und ich sagte, dass meine Freunde keinen davon aufspüren könnten und ich ihn zuvor getäuscht hatte. Er wirkte halbwegs beruhigt. Ich würde warten und schauen, ob meine Freunde es schafften, mich zu befreien. Ich würde versuchen, noch etwas Schlaf zu bekommen und gegen Abend, wenn man es besser sehen würde, das Amulett zu aktivieren. Als Alrigo am späten Nachmittag mit dem dunkelhäutigen Mann losging, um dessen Wunden zu versorgen, wurde mir klar, dass wir nicht weit von Paßweiser entfernt waren. Vielleicht würde man dort das Licht sehen oder vielleicht sah Emma es, erkannte es wieder und würde herkommen, sodass ich sie mit den Informationen zu Zoe und Rosarion schicken konnte. Ich sprach laut „Quinn Gerstenbauer“ und dachte an ein strahlendes Licht über den Baumwipfeln. Das Licht erschien, deutlich näher an mir, als es mir lieb gewesen

wäre, aber dafür so gleißend hell wie die Praiosscheibe selbst.

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

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

Wir kehrten nach Paßweiser zurück, und bereits auf dem Weg berichteten Zoe und Rosario mir, dass mein Bruder hier war und ihnen geholfen hatte, mich zu finden. Ich grinste bis über beide Ohren, als wir uns in

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

29. Praios 1022 BF

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

Zoe Winterkalt — 2024-05-28

29. Praios 1022 BF

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

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

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

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

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

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

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

6. Rondra

Anschließend kommt sie zur Zollstation, wo sie sich mit Leutnant Fran über die Orks in der Gegend, die getöteten Feinde und ob Magiekundige dabei waren, unterhält. Arjena erklärt, warum sie hier ist, und Fran erzählt ihr, wo sie Rosarion finden kann. Arjena und Rosarion unterhalten sich über Domaris, wobei Arjena erwähnt, dass sie bei Domaris nicht sonderlich beliebt ist. Zum Abendessen treffen sie sich im Magierturm und begegnen dort zunächst Malina. Gemeinsam besuchen wir Domaris, die besonderes Interesse an Rosarions Schwert zeigt. Wir folgen ihr in den Keller des Turms, wo ein Altar mit Runen steht, die einen Zusammenhang mit den Astrallinien andeuten. Rosarion legt das Schwert auf den Arbeitstisch.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2024-06-11

6. Hitzemond (Rondra) 1022 BF

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

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

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

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

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

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

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

Während ich jeden Tag weiter eifrig Frans Brustharnisch schmiede und mir das Stück - trotz eines kleinen Rückschlags - auch sehr gut gelingt, verbringt Zoe ihre Zeit in Domaris Turm um besser zaubern zu lernen und trainiert abends ein bisschen mit Arjena den Stabkampf. Aber Arjena scheint sich tagsüber zu langweilen und

bittet daher Domaris darum sich mittels ihrer Bibliothek in Alchemie zu bilden. Domaris fordert als Gegenleistung ihr Bärenknochenleim und Basaltsalmanderschwänze zu bringen. Daher gehen wir Sonntags gemeinsam auf einen Jagdausflug. Arjena hat bereits einen Salamander mittels einer Vogelei-in-der-Dose-Falle gefangen und auch ein paar Bärenspuren im Wald gefunden. Also ziehen wir los und finden auch bald den Braunbären, der sich unbekümmert auf dem Waldboden rollt.

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

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

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

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

Zoe Winterkalt — 2024-06-25

21.-22. Rondra

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

23.-24. Rondra

Zwei Tage später kehrt Arjena in die Traumwelt der Amulett-Elfe zurück. Die Elfe verurteilt Arjenas Nutzung

des Amuletts und ist überzeugt, dass Arjena unfähig ist und völlig anders handeln sollte. Trotz dieser harschen Kritik beschließt Arjena, das Ziegenfraß auszuprobieren.

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

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

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

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

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

Arjena Desidera Fernandez — 2024-09-07

25.-26. Rondra 1022 BF

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

wenig später mit unseren erbeuteten Erzbrocken weiter in Richtung Al'Gortons Burg.

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

Am Abend spähte Rosarion das Lager aus:

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

Zurück im Lager besprachen wir uns. Wir hatten die starke Vermutung, dass es sich bei dem Ding im Käfig um einen oder mehrere Ikanaria-Schmetterling handelte. Das Terrain würde uns nicht ausreichend Vorteil verschaffen können um es mit 15 Kämpfern aufzunehmen selbst wenn wir vielleicht durch die Gefangenen Zwerge unterstützt wurden. Daher wurden die Schmetterlinge und Zoes Fähigkeit für eine natürlich wirkende Ablenkung durch Nebel zu sorgen, zum Kern der Strategie. Der Plan sah zwei Stufen vor eine heimliche Beschaffung des Schmetterlingskäfigs während der Nacht wo hoffentlich nur wenige Orks wach sein würden. Gefolgt von einem Rückzug und der Prüfung ob unsere Annahme richtig war und besser

auch einer kurzen Prüfung ob wir sie bei Nacht überhaupt auf diese Art verwenden konnten. Falls der Diebstahl bemerkt worden sein sollte würde das auf jeden Fall für einiges an Ablenkung sorgen, besser wäre es aber wenn wir möglichst unbemerkt die Zwerge durch die Zeltrückwand befreien könnten und die Wache mit dem Schmetterling betäuben könnten. Wenn die Zeit es zuließ würden wir noch versuchen Informationen zu sammeln und die Menschen erledigen.

Unseren anschließenden Rückzug sollten wir jedoch noch ein wenig planen.

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2024-07-23

27. Hitzemond (Rondra) 1022 BF

Es ist nach Mitternacht vom 26. auf den 27.

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

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

Ich schneide das Zelt auf und schleiche mich von hinten an die Wache während Arjena mich mit dem Öllampen-Schmetterling deckt und sich um die gefangenen Zwerge kümmert und Zoe draußen mit Bogen und Käfig Wache hält. Tatsächlich gelingt es mir den Ork zu töten, aber ich erhasche einen kurzen Blick auf den Schmetterling und einer der beiden schlafenden Menschen im Zelt beginnt aufzuwachen, also springe ich und stoße ihm mein Schwert durch den Hals. Dies weckt auch den zweiten und es kommt zu einem kurzen Kampf, den ich aber schließlich doch ohne allzu viel Geräusch gewinne. Während Arjena den zweiten Zwerg befreit, bemerke ich einen Zettel bei einem der einfach gekleideten toten Menschen. Die beiden Zwerge bekommen einen Dolch und die Axt des toten Orks und wir schleichen uns alle unbemerkt aus dem Lager. So gut hat bisher noch keiner unserer Pläne funktioniert.

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

Der Zettel aus dem Zelt liest sich:

Fredon

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

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

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

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

Arjena verhört Orezzar ausgiebig und sehr geschickt. Er berichtet dass der „Prophet“ Springer (d.h. Goblins), Gräber (d.h. Zwerge), große Fresser (d.h. Oger), Baumzauberer (wie den Falken) und 3 bis 5 oder mehr Orks versklavt hat aber seine direkte Herrin „die Klinge“ ist, die Frau die uns in der Pfortenburg entwischen konnte. Er und sein Stamm wurden durch Walduch in den Kosch gebracht, aber hier alle bis auf ihn und seinen

Gefährten getötet. Er scheint nicht gerade begeistert von seinen Herren zu sein, besonders als ich sage dass wir planen den Propheten zu töten. Auch sei er Anhänger des Peraine-ähnlichen Orkgottes Rikai. Er will nicht getötet werden und hat Angst hier im Kosch allein gelassen und damit leichtes Opfer der Menschen oder Zwerge zu werden. Wir beschließen sie an Händen gefesselt erst mal mitzunehmen.

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

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

Zoe Winterkalt — 2024-09-03

27. Rondra 1022 BF

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

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

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

Der Sturm lässt nach und Arjena kehrt zurück. Wir versuchen erneut zu schlafen, während Arjena die Wache übernimmt. Doch plötzlich werden wir

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

28. Rondra 1022 BF

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

29. Rondra 1022 BF

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

Arjena Desidera Fernandez — 2024-09-17

29. Rondra 1022 BF

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

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

30. Rondra 1022 BF

Am 30. Rondra brachen Doro und Duglim kurz nach dem Aufstehen in Richtung Greifenpaß auf, Rosarion ging zu Ingram in die Schmiede in der Hoffnung das Erz einschmelzen zu können, konnte aber lediglich etwas mitarbeiten. Trotzdem war der andere Zwerg natürlich neugierig wo wir das Erz herhatten und war etwas

enttäuscht, dass es keine Ader war sondern nur einige Stellen, die durch die Explosion an die Oberfläche gekommen waren.

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

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

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

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

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

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

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

Sicherheitsmaßnahmen wir treffen konnten.
Anschließend stimmten wir uns noch mit Rosarion ab.

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

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

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

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

Rosarion Drachentöter, Barax Sohn 2024-10-01

2. Regenmond (Efferd) 1022 BF

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

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

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

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

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

5. Regenmond (Efferd) 1022 BF

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

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

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

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

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

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

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

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

Zoe Winterkalt — 2024-10-29

5. Efferd 1022 BF

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

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

Zettel von Josold

Ein tapferes Herz und eine feste Hand sind ein wahrer Schatz – und zweifellos gebühren dir beide. Doch zu

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

6. Efferd 1022 BF

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

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

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