



Tagebuch
der
Irmengard
von Dännovar



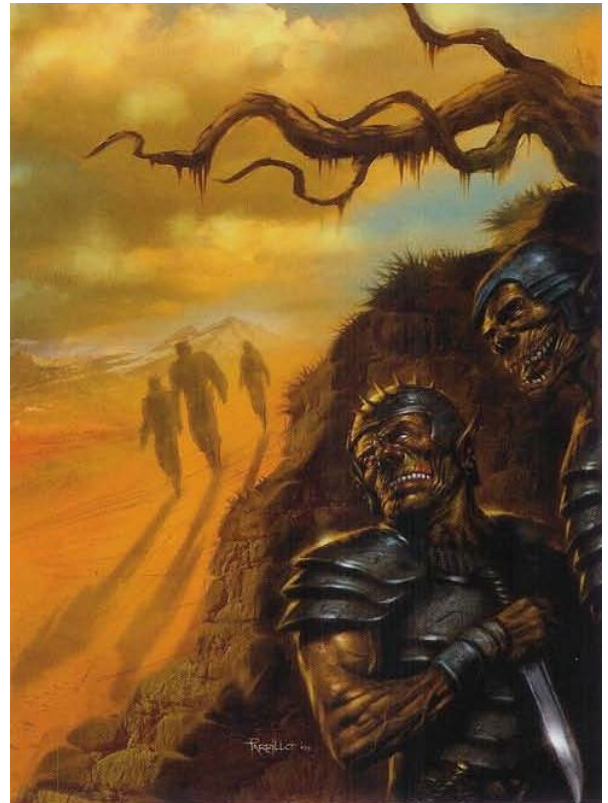
1. Tag – Auf nach Drellins Fähre

Unsere kleine Gruppe aus **Hilda Grünhand**, **Pfeiffer**, **Sarolf dem Spielmann** und mir wandert gerade auf dem **Morgenpfad** nach **Drellins Fähre**, als sich uns einige erfahrene Abenteurer anschließen: der zweifelhaft wirkende aber wehrhafte Halbling **Iggy Springteufel**, die kräftige Zwergin **Wilma Felsenherz** mit einem ungewöhnlichen Collier um den Hals und einem ganzen Waffenarsenal auf dem Rücken und **Helga** die Klerikerin der Ostara, die auf einem Riesen-Schneehasen reitet, was an diesem warmen Sommertag ziemlich unpassend wirkt.

Hobgoblin Hinterhalt

Gerade als wir zu einem verfallenen Steinhaus links des Weges kommen, geraten wir in einen Hinterhalt. Fünf Hobgoblins und ein schwarzer Hund mit rot glühenden Augen greifen uns aus dem Gebüsch an und wir hören, dass sich in der Ruine weitere Gegner verbergen. Hilda fällt von einem Pfeil durchbohrt zu Boden und im Feueratem des Höllenhunds vergeht auch Pfeiffer. Wir suchen Schutz unter einem Baum, aber die Feinde rücken näher und jetzt bedrängen uns neben den 5 Hobgoblins mit Bögen und Langschwertern auch 2 Höllenhunde, ein Hobgoblin mit 2 Kurzschertern und eine Art Priester.

Es ist ein harter Kampf und bald fällt auch Sarolf, doch meine neuen Gefährten sind gute Kämpfer und schon beginnen die ersten Gegner zu fliehen. Ich schlage den letzten bewusstlos, um ihn zu verhören, doch er redet nicht einmal, als ich mein Ziermesser unter seine Fingernägel stoße. Der Priester führte ein heiliges Symbol mit sich: eine **rote Hand** auf bronzenem Grund. Wir nehmen alles Nützliche an uns und reisen weiter. Neben meinem **Esel Jonas** werde ich jetzt auch für die brave **Stute Ella** sorgen müssen.



Ankunft in Drellins Fähre

Nach etwa einer Stunde kommen wir in Drellins Fähre an, wo wir von einer Wache zur **Hauptfrau Anitah Soranna** (8) geschickt werden um zu berichten. Auch der **Stadtsprecher Norro Wiston** kommt dazu und bittet uns um Hilfe: Drellins Fähre wird von Überfällen bedroht und die Händler trauen sich nicht mehr auf dem **Morgenpfad** durch den **Hexenwald** im Norden zu reisen. Wir sollen den Weg sichern oder zumindest das Lager der Hobgoblin Bande finden. Es sollen 50-100 Goblins sein. Man bietet jedem von uns 50 Gold für die Erkundung und Sicherung des Hexenwalds und gibt uns Einiges an Ausrüstung und wir verkaufen die erbeuteten Gegenstände. Wir hören auch, dass es schon eine andere Gruppe versucht hat, aber nie zurückkehrte. Neben dem Morgenpfad verläuft auch ein Trampelpfad, der sogenannte **Hexenweg**, an dem der Einsiedler **Jorr** lebt, der uns vielleicht führen kann. Schinken und Bier sollen ihn gewogen stimmen.

Helga fragt immer wieder nach den Motiven der Hobgoblins, ob sie nur rauben oder was sie beabsichtigen, doch niemand scheint eine Antwort zu kennen, weder im Tempel der Ostara noch im teuren Gasthaus „**Zur alten Brücke**“ (10), geführt vom Halbling **Kellin**. Wir anderen suchen Quartier im billigeren „**Grünen Apfel**“ (4) bei der Zwergin **Tarma**.

Ich frage auch beim Halbling-Zauberer **Sertieren dem Weisen** (7) nach. Da er sofort meine magische Begabung entdeckt, lässt er mich freigiebig einen Zauber kopieren und bietet mir einen Schutzring für 300 Gold zum Kauf an. Meine sehr großzügigen neuen Gefährten geben mir das Geld und Wilma schenkt mir dazu sogar einen blinkenden Gürtel, der mich schützen soll. Auf die Frage nach möglichen Verbündeten werden uns aber nur die mysteriösen **fliegenden Elfen** beim **Rhestin** See genannt, sie könnten in der Nähe der **Ruinen von Rhest** wohnen.



2. Tag – In den Hexenwald

Gut ausgeruht ziehen wir am nächsten Morgen los, nachdem Helga noch 10 Liter Wein gekauft hat. Wir gehen auf dem Hexenweg (B), um zuerst **Jorr Natherson** als Führer zu gewinnen. Mittags kommen wir zu einer alten halb verfallenen Hütte (C) und werden von 3 großen bellenden Hunden empfangen. Iggy versucht es vergeblich mit dem Stöckchen-Trick, doch als ich uns einfach ankündige, pfeift jemand die Hunde zurück. Jorr wird gleich viel freundlicher als ich ihm Bier und Schinken überreiche und ist ganz begeistert als er hört, dass wir gegen Goblins ziehen wollen. Er will 5 Gold fürs Führen plus 5 Gold falls er kämpfen muss. Helga bezaubert endlich auch für 2 Wochen **Gobbo**, unseren gefangenen Goblin.

Auf dem Knüppeldamm

Wir brechen auf in Richtung Morgenpfad und erreichen nachmittags den Rand einer großen Sumpffläche. Ein Knüppeldamm, gerade breit genug für einen Wagen führt darüber nach Norden – er ist Teil des Morgenpfads. Wir schreiten mutig voran, wobei ich mit Jonas und Ulla das Schlusslicht bilde. Neben dem Damm sehen wir einen umgestürzten Wagen. Wir machen uns auf einen Hinterhalt gefasst und ich rufe laut „Walle, Walle, würgend Wolke, Feinde fehlen, fliehen, fallen!“.

Tatsächlich kommt nun hinter dem Wagen eine fünfköpfige **Hydra** hervor und stürmt uns entgegen. Sie läuft aber genau in unsere Kämpfer-Phalanx und verliert ihre Köpfe noch bevor sie uns schaden kann. In dem Wagen finde ich eine Art Seidenhemd aus feinem Mithril, dass ich sogar unter meiner Robe tragen kann.

Die alte Burg am Kaltenbach

Am frühen Abend erreichen wir eine Lichtung und sehen den Kaltenbach vor uns. Aber links neben dem Morgenpfad steht auch eine Burgruine auf einem felsigen, bewaldeten Hügel und ein Weg führt hinauf. Gobbo sagt, da seien viele Goblins in der Burg, aber was heißt das schon? Ronja und Iggy schleichen sich durchs Unterholz hoch um die Burg zu erkunden. Während dessen bauen wir anderen zum Schein ein Lager jenseits des Kaltenbachs auf mit



einem großen Feuer. Gobbo und die Tiere kampieren dagegen ein Stückchen weiter im Wald in unserem „richtigen“ Lager. So hoffen wir einen Angriff der Burgbewohner auf unser Scheinlager zu provozieren. Als wir fertig sind schleichen wir uns auch zur Burg.

Ronja benutzt ihren Unsichtbarkeits-Ring und schaut sich in der Burg um. Sie entdeckt einen Mauerdurchbruch und 4 Goblins die im Palas lagern. Überall liegen Skelette herum, darunter auch solche von Riesen, außerdem gibt es frische Spuren von einem behuften Zweibeiner. Jorr erzählt, hier habe es vor Jahrhunderten einen großen Kampf gegeben. Wachen scheint es keine zu geben. Viel Zeit sich umzuschauen hat Ronja aber nicht, so beschließen wir einfach anzugreifen: Wilma, Helga und ich vom Mauerdurchbruch aus und Iggy, Ronja und Jorr am Haupttor.

Ich eröffne abermals mit einer Erstickenden Wolke durch ein Mauerloch im Palas. Schnell kommt es zum Nahkampf, doch unglücklicherweise können die Gefährten am Haupttor nur mit Fernwaffen eingreifen und prompt trifft Jorrs Pfeil Wilma, die schwer verletzt wird. Aus den Ställen im Norden hören wir Geräusche, sehen aber niemand. Zu allem Überfluss sehen wir jetzt einen **Mantikor** auf dem Dach im Südosten. Ich schleudere ihm eine Säurekugel entgegen, doch er erwidert mit einer Salve von 6 Stacheln aus seinem Schwanz, die Iggy und mich zu Boden gehen lassen. Offenbar sind wir hoffnungslos unterlegen und können froh sein wenn uns eine Flucht gelingt. Helga verabreicht mir einen Heiltrank und Wilma tut dasselbe für Iggy und dann fliehen wir, wobei Iggy immerhin einen der Goblins tötet. Schwer angeschlagen kehren wir ins Lager zurück und Helga heilt uns mit vollem Einsatz ihrer göttlichen Kraft. Nachts sehen wir ein bläuliches Licht auf dem Turm leuchten.

3. Tag – Erneuter Angriff

Früh am Morgen schaut Helga in die Zukunft. Sie sieht, dass der Mantikor eigentlich gar nicht so aggressiv ist, aber von einem Magie-begabten Wesen beeinflusst wird. Auch sieht sie Fell und Haare und hört ein Heulen. Sollte es dort einen Minotaurus geben?

Wir beschließen den Zauberer, den wir in den Stallungen vermuten, zuerst anzugreifen und nutzen den Vormittag eine lange Leiter zu bauen. Am frühen Abend schleichen wir uns dann von Norden an die Burg, gehen die Leiter hinauf und schauen durch das beschädigte Dach hinein. Ein Goblin-Reitwolf liegt in der Ecke und ein Goblin sitzt an einem Tisch. Im Burghof patrouilliert ein weiterer Goblin auf einem Reitwolf. Attacke!

