

**[2024-08-08]**

Der zwergische Wirt "Borin Grimnor" von der Taverne Wegesruh hat die Gilde der Kartographen ausgerufen - es wird gemunkelt, dass es nicht wirklich eine Gilde gibt, Borin aber auf den Namen besteht - und scharft nun mutige Abenteurer um sich, um die Lande außerhalb der Zwergenstadt zu kartographieren. Die Taverne Wegesruh liegt in einem der ärmeren Viertel der Zwergenstadt. Die Zwergenstadt heißt: Nor'Rakhan - was so viel bedeutet wie "Eisschmiede". Wir waren in den letzten Wochen schon ein paar Mal draußen und haben die nähere Umgebung der Stadt erkundet. Dabei konnten wir auch etwas Praxiserfahrung im Überleben in der Wildnis sammeln, dennoch ist unser heutiges Wissen eher theoretischer Natur.

Hexfeld im Gebirge erkunden:

- grob = 1 Tag/2 Viertel, 25% erkundet
- etwas genauer = 2 Tage/4 Viertel, 50% erkundet
- noch genauer = 3 Tage/6 Viertel, 75% erkundet
- komplett = 4 Tage/8 Viertel, 100% erkundet, alles entdecken was wir können (dann gäbe es keinen Grund zur Klage an unserer Kartografiertätigkeit)

**Tag 1**

Frisch, neugierig und voller Tatendrang brechen die Gefährten zu ihrer Reise als Kartografen in Diensten von Borin auf. Sie verlassen die Zwergenstadt Nor'Rakhan im Gebirge nach Südwesten. Das Hexfeld südwestlich von Nor'Rakhan enthält hohes Gebirge, mit Gletschern und auch mit offenem Terrain. Der Untergrund besteht auch aus Vulkangestein. An einem ca. 30 m hohen Felsen gibt es einen Durchgang. Morradin hört dort ein Geräusch, möglicherweise Schritte. Wir verstecken uns. Die Schritte kommen näher. Eine männliche Stimme ertönt, sie ärgert sich über schlechtes Schuhwerk. Es kommt ein relativ großgewachsener Mensch, mit abgeranzter Lederrüstung, Breitschwert, dreckigen Hosen, Pferdegeschirr über die Schulter geschlagen und Helm am Gürtel fluchend durch den Durchgang gelaufen. Er hat eine kriegerische Statur, er scheint ein Glücksritter zu sein. Einer seiner Stiefel hat eine lose Sohle. Ein Breitschwert steckt in seinem Gürtel. Morradin spricht ihn an. Vor zwei Wochen sei er aufgebrochen. Zeigt nach Osten: „Dort gibt es sehr merkwürdige Spuren, als hätte jemand ein Boot durch den Wald gezogen“. Dort ist ein Fluss. Und im Norden gab es eine Ruine, einen Tempel. Wir sollten die gelben Früchte nicht essen! Kratzer fragt ihn nach Details, er weiß aber nichts mehr. Morradin gibt ihm etwas Brot ab. Wir nennen den Namen „Morradin“, aber vergessen ihn nach seinem Namen zu fragen. Er überlässt uns seinen offenen Helm in Menschengröße und reist weiter. Morradin wäscht den Helm und setzt ihn auf. Die Nacht verläuft ereignislos.

**Tag 2**

Im gleichen Hexfeld gehen wir eher in nördlicher Richtung weiter. Es wird felsiger, noch vulkanischer. Im Osten sehen wir viele Vögel, die aufstoben und wegfliegen. Wir entscheiden uns in Richtung Norden weiter zu gehen. Wir finden auf unserer Jagd einen Hirsch und erlegen diesen. Er hat blaues Geweih, welches uns nichts sagt und zersplittert, als wir ihn erlegen. Von dem Geweih ist nichts übrig geblieben. Die Gruppe erlangt 5 Fleischrationen und 3 Pelze, die wir mitnehmen. Am Ende der Nacht hört Kratzer einen Schrei, ca. 0,5 bis 1 Tagesreise weg (aus dem Osten, also vielleicht bei den Vögeln?). Der Schrei ist nicht-menschlich, schrecklich und alle Tiere verstummen kurz.

**[2024-08-22]**

### **Tag 3**

Nach einer erholten Nacht, machen sich die Gefährten wieder auf den Weg, nachdem sie sich satt gegessen haben und Morradin seinen Helm gewaschen hat. Kal Adur übernimmt die Führung und Morradin hält Ausschau um die Gruppe vor gefahren zu warnen. Es geht in Richtung Süden, einen Berg hinauf wo die Gruppe merkt das das Vulkan Gestein immer mehr zu nimmt, anscheinend ist in der Nähe ein Vulkan aber die Gruppe kann nichts typisches erkennen.

Morradin bemerkt nach einer Zeit eine Spur im Schnee, als hätte man ein Boot durch den Schnee gezogen. Es ähnelt dem was der Wanderer beschrieben hat. Die Spur ist rund und geht von Osten nach Südwesten oder umgekehrt, ganz genau können wir es nicht ausmachen.

Wir entscheiden uns der Spur zu folgen aber auch die Region weiter zu erkunden.

Nach einer Weile ist Morradin der erste der einen seltsam süßlichen Geruch aufnimmt. Wir entdecken mehrere Büsche wo gelbe Pflaumenartige „Beeren“ wachsen. Der Geruch ist schon penetrant und süßlich, des Weiteren sehen die „Pflaumen“ sehr köstlich aus und nach einer kurzen Absprache der Gruppe nimmt Ingrimmsch sich ein paar an sich und wickelt sie in das Fell ein, welches er im Rucksack mit sich schleppt. Das Gebiet ist scheinbar ein Ort wo viele dieser Büsche wachsen. Der Süßliche Geruch liegt überall in der Luft.

Nach einer Weile muss die Gruppe in Richtung Osten abbiegen um das Feld weiter erforschen zu können, die Spur jedoch führt nach Westen in die nächste unerforschte Region.

Es wurde spät und Ingrimmsch baute ein sehr bequemes Lager auf, durch die Materialien die er gefunden hatte, könnte man sagen, dass er ein 3 Sterne Hotel aufgebaut hat für die Gruppe. Es ist so gemütlich das Kratzer während seiner Wache eingeschlafen ist. Die Nacht verlief aber ohne gefahren.

### **Tag 4**

Nach einer Stärkung zieht die Gruppe auf und erkundet die Region zu Ende. Es wird ordentlich kartographiert und markiert. Durch den starken Geruch „der Pflaumen“ verliert Kal Adur kurz die Orientierung. Nach wenigen km kann er sich durch starke Konzentration wieder einordnen und entdeckt das gleiche Ergebnis weiter weg im Osten, wo Vögel aufstoben.

Nach weiteren 2 Stunden Fußmarsch bekommt die Gruppe plötzlich etwas mit, irgendwas bewegt sich auf die Gruppe zu. Sie erkennen eine SCHATTENWOLKE und wissen das man diese auch ASCHEWOLKE nennt. Der einzige Weg der Wolke und dem Tod zu entrinnen ist, Richtung Osten zu laufen. Die Gruppe teilt sich bei der Flucht auf, Ingrimmsch und Kal Adur rennen so schnell sie können um der Wolke zu entfliehen und Morradin und Kratzer nehmen einen kurzen aber mühseligeren Weg zur Flucht, sie klettern einen Felsen hoch. Am Ende jedoch finden die Gefährten wieder zueinander und die Wolke versinkt in den Wald.

Nach der mühseligen Flucht ruht sich die Gruppe eine Stunde aus bevor sie die Region vollständig erkunden.

Am Ende des Tages wird gejagt, gegessen und das Lager aufgeschlagen. Während der Wache erkennt man eine weitere Aschewolke aufziehen, aber sie gefährdet nicht die Gruppe.

### **Tag 5**

Die Gruppe zieht sich zurück zur Stadt um das erste erkundete Gebiet Borin zu zeigen und die gesammelten Ergebnisse weiter zu geben.

Im ersten Viertel des Tages passiert nichts aufregendes.

Im zweiten Viertel erkennen wir das wir einen Teil übersehen haben. Wir sind kurz vor der Stadt angekommen, da entdecken wir weitere Büsche dieser exotischen Pflaumen und Morradin entscheidet sich auch welche zu pflücken.

In der Stadt angekommen werden wir von den Wachen kritisch beäugt aber man lässt uns passieren. Auf dem Weg zu Borin bekommen wir Gerüchte mit über einen Nachfolger der gefunden wurde, dies könnte bedeuten, dass es bald einen neuen König in der Zwergenstadt Nor'Rakhan geben wird.

Bei Borin angekommen, wird die Gruppe freundlich begrüßt und man tauscht das erfahrene aus. Wir geben Borin eine Pflaume ab, da er jemanden kennt der was darüber wissen könnte und erfahren das der Wanderer „Ranulf“ heißt und ein unbeliebter Charakter ist. Nachdem Austausch von Informationen wird die Zeit genutzt um sich neu auszustatten.

Kal Adur kauft sich eine neue Rüstung und Morradin und Ingrimmsch besuchen einen Gerber und geben die Felle ab um einen Fellmantel zu erhalten.

## **Tag 6**

Borin ist unterwegs die „Pflaumen“ inspizieren zu lassen, bis zu seinem erscheinen darf die Gruppe aber ausgewogen auf kosten Borins Frühstück.

Morradin und Ingrimmsch kommt die Idee einen jungen Elf namens Kalanur zu besuchen. Der Elf bringt immer mal wieder Exotische Früchte in die Taverne und Handelt mit Obst und Gemüse. Er könnte vielleicht etwas über die „Pflaumen“ wissen oder in Erfahrung bringen.

Die Gruppe sitzt bei einem gemeinsamen Trunk zusammen und erzählen Kalanur über ihren Fund. Des Weiteren erzählt Morradin über das blaue Geweih und wir erhalten die Information, das es ein Kristall ist, welches sehr Wertvoll ist und uns 1 Gold einbringen würde.

Wieder bei Borin angekommen erzählt er uns das es 2-3 Tage dauert um die Frucht zu Identifizieren.

Die Zeit wird genutzt um neue Talente zu lernen:

- Morradin erlernt das Talent zum Packesel
- Ingrimmsch das Talent als Axtkämpfer
- Kal Adur das Talent des Meisterjägers
- Kratzer das Talent zum Gerber

## **[2024-09-05 Ingrimmsch, Kratzer, Morradin]**

### **Tag 7 & 8**

Nachdem wir den 7. Tag zum Lernen genutzt haben, sitzen wir am 8. morgens wieder zum Bierfrühstück bei Borin. Der behauptet die Pflaumen seinen nichts wert und wir könnten sie wegwerfen.

Allerdings will er auch nicht mit dem Namen der Person rausrücken, die ihm das gesagt habe. Ich traue dem Burschen keinen fingerbreit und behalte erst mal meine Pflaume.

Wir beschließen daher zu Kalanur dem Elf zu gehen um sein Urteil über die Pflaumen zu hören, aber die Tür zu seiner Hütte ist verschlossen und seine missmutige Ork-Nachbarin hat nur Beschimpfungen für uns übrig.

Ich versuche auf Kalanurs Haus zu klettern um durch das Oberlicht hineinzusehen, stürze aber und verstauche mir trotz aller Anstrengung die Knochen.

Wir machen noch einen Abstecher zum Markt, wo Morradin eine Art geschmacklosen Pfeffer namens Felswurz probiert, aber dann hängen wir den Rest des Tages frustriert herum. Nur Morradin bringt seine Pflaumen zu seiner Geisterkind-Bande und spendet ihnen auch noch 4 Kupfer.

Abends gehen wir abermals zu Kalanur, aber er ist wieder nicht da. Ein Bande von 4 Jugendlichen mit einem blauen K auf der Wange fragt uns was wir hier wollen. Offenbar kontrollieren sie dieses Gebiet. Morradin verbirgt sich geschickterweise im Schatten, während Ingrimmsch demonstrativ seine Axt poliert. Nach etwas hin und her und nachdem ihr Anführer mit der Ork-Nachbarin geredet hat, hauen sie aber ab.

### **Tag 9**

Am nächsten morgen gehen wir nochmals kurz bei Kalanur vorbei, aber wieder nichts. Morradin schnüffelt an der Tür und es riecht leicht süßlich. Ich bin mir sicher: die Sache stinkt zum Himmel. Wir verlassen die Stadt nach Westen um unsere Forschungsreise im Ost-Quadrant des West-Hex fortzusetzen. Über verschneite Wege kommen wir im Gebirge gut vorwärts und sehen einen massiven Berg der hier aufragt. Sonst fällt Ingrimmsch nur ein fuchsartiges Wesen auf, das kurz vorbeiläuft.

### **Tag 10**

Wir ziehen weiter durch den Südost- und Süd-Quadranten. Außer 2 weiteren Füchsen finden wir mittags auf einer felsigen Anhöhe eine bläulich glänzende Erzader. Ingrimmsch kann das Erz sofort als Froststahl-Erz erkennen. Es ist für besonders gute Waffen geeignet, benötigt aber auch solide Spitzhacken um es abzubauen.

Bei der Nachtwache sehe ich zwei Augenpaare, aber es bleibt ruhig.

### **Tag 11**

Nachdem Morradin im Südwest-Quadranten wieder einen weißen Fuchs sieht, finden wir mittags im West-Quadranten eine alte Tempelruine. Wir gehen näher heran und sehen 2 bleiche kleine humanoide Gestalten mit Speeren, die eine Art Glücksspiel mit kleinen Steinen zu spielen scheinen.

Die Tempelruine ist teilweise in den Berg gebaut und außen sind nur einige Säulen, steinerne Bänke und mehrere Abbildungen einer Art Zwergengöttin mit zerbrochenem Schwert zu sehen.

Wir pirschen uns heran und ich versuche zwischen die Wesen und den Tempeleingang im Berg zu kommen, während Morradin versucht sich seitlich anzuschleichen, aber über einen Stein stolpert. Verdammter Tollpatsch von einem Bleichling! Ingrimmsch versucht geistesgegenwärtig die Situation zu retten indem er hervortritt und die Wesen freundlich mit offenen Händen anspricht.

Die greifen aber zu ihren Speeren, rufen etwas Unverständliches und versuchen in der Berg zu fliehen. Obwohl ich extra langsam und bedächtig aus meinem Versteck komme, erheben sie ihre Speere und laufen auf mich zu. Zeit für ein kleines Tänzchen!

Morradin und Ingrimmsch sind noch etwas weiter entfernt und kommen nun mit gezogenen Waffen angelaufen, aber ich werde vom ersten Wesen angegriffen und getroffen. Dann versuchen beide weiter in die Höhle zu fliehen. Ich revanchiere mich bei dem ersten indem ich ihm meinen Kurzspeer durch den Leib renne. Der zweite flüchtet sich aber so schnell ins Dunkel, dass ich nicht folgen will.

Morradin versucht noch seine Heilkünste an dem schwer verletzten Wesen, aber er stirbt unter seinen Händen.

Bei der Leiche finden wir nur einen Lendenschurz, Kurzspeer sowie ein Beutelchen mit Pilzstückchen, um die die beiden wohl gespielt haben. Morradin nimmt den Speer und ich den

Beutel mit 15 Pilzstückchen. Danach lege ich den Toten würdevoll mit geschlossenen Augen und auf der Brust überkreuzten Armen auf eine Steinplatte und wir verschwinden von hier um in gehörigem Abstand zu rasten und am nächsten Tag zurückzukehren.

**2024-10-03**

## **Tag 12**

Wir beraten, wie wir mit den Gräulingen in Kontakt kommen können. Wir legen den Toten ordentlich hin, geben ihm seine Sachen und frisch gepflückte Blumen in die Hände.

Unser Lager schlagen wir, beobachtet von vielen Schneefüchsen, etwas entfernt auf. Die Gräulinge nähern sich vorsichtig. Wir zeichnen ein Bild in den Boden: zwei Figuren, eine große und eine kleine, die sich die Hände reichen. Dieses Bild zeichnen wir auch auf ein Blatt Papier. Dann gehen wir zurück zum Tempel.

Im Tempel treffen wir einige Gräulinge, die sich vorsichtig aber friedlich verhalten. Ein alter Gräuling spricht in gebrochenem Zwergisch mit uns. Wir handeln mit den Gräulingen und tauschen unsere Ware gegen deren: 1 Fell und 2 Rationen gegen 3 Brocken Froststahl-Erz und 3 lila-weiße Pilze (bevorzugte Speise der Gräulinge). Der alte Gräuling erlaubt uns, ohne Waffen, die Höhle der Gräulinge zu besuchen. In den Höhlen der Gräulinge gibt es zwergische Tunnel, natürliche Höhlen mit lila-weißen Pilzen in den Ecken, einen 1m breiten unterirdischen Bach mit einer natürlichen Felsbrücke und einen Erdrutsch mit Erzbrocken. Die Gräulinge hausen in kleinen Ausbuchtungen, in denen sie Äste, Zweige, Stroh und Blätter als Lager haben, sowie weiße knochenartige Bettgestelle.

Ingrimmsch fragt, woher sie Zwergisch können und wir erfahren, dass sie es von einem inzwischen verstorbenen Zwerg gelernt haben. Sein Leichnam zeigt uns der alte Gräuling, er liegt auf einer der vielen (30-40) Inseln in einer großen Höhle mit einem unterirdischen See. Das Skelett des Zwergs ist mit Pilzen überwuchert. Auf Ingrimmsch Frage nach dem Namen des Alten, antwortet dieser „Ruck“ und auch wir stellen uns mit Namen vor.

Danach erforschen wir das Hex weiter. Wir stoßen im nördlichen Teil auf einen kleinen Forst. Dieser scheint künstlich angelegt worden zu sein um einen Bergpfad zu verdecken, der auf den riesigen Berg in der Mitte des Hex führt. Wir folgen dem Pfad hinauf. Bei der ersten Rast greift uns ein Wolf an, den wir töten. Wir finden einen Krater, ca. 20m Durchmesser und 15m tief. Darin sind Nebelschwaden, der schwefelig-faulig riecht. Kratzer steigt hinunter, er findet 4 alte Silbermünzen. Nachdem er wieder herausgeklettert ist folgen wir dem Pfad weiter, der bald an einem Erdrutsch endet. Wir gehen zurück und lagern im Wäldchen.

Am Tag 17 unserer Reise kehren wir in die Stadt Nor'Rakhan zurück. Wir erzählen unserem Auftraggeber Wirt "Borin Grimnor" von der Taverne "Wegesruh" von der Erzader, der Tempelruine (total verfallen, nur Pilze), dem Krater und den Füchsen. Kratzer isst Pilzsuppe aus den lila-weißen Pilzen und er fühlt sich satter als sonst. Wir gehen dann zu dem Elfen Kalanur. Er ist total fertig und scheint nach den gelben Pflaumen süchtig zu sein. Er greift uns mit seinem Schwert an und trifft nicht.

Es gibt im Viertel die „Rostige Garde“, welche für Ordnung sorgt. Wir schließen Kalanur bei sich zuhause ein und gehen wieder in Borins Taverne, um die Rostige Garde zu fragen, ob sie Kalamar versorgen würden. Dort sehen wir 3 von ihnen sitzen.

Errungenschaften: 2/3 Pilze, 3 Erzbrocken, 1 Silberwolfsfell, 4 alte Silbermünzen; Verluste: 1 Great Fur (Kratzer), 1 Ration (Ingrimmsch)

[2024-10-17 Amarok, Ingrimmsch, Kratzer, Morradin]

### Tag 17, abends

Wir verkaufen unsere Beute von der letzten Reise bis auf die haltbaren Pilze. Auf der Suche nach der Rostigen Garde kehren wir drei dann in Borins Kneipe zurück. Der begrüßt uns auch gleich und stellt uns den Jäger Amarok vor, einen Wolfsmenschen der sich uns anschließen will. Eine gute Ergänzung für unsere Gruppe. Nachdem wir gleich bei einem gemeinsamen Bier die Karte mustern um unsere nächste Unternehmung zu planen, sehen wir dass irgendjemand anderes offenbar den Ost-Sektor kartographiert hat, in dem sich ein Lager der Zwergen-Jäger und im Süden dichter Aschenebel befindet. Wir beschließen als nächstes den Südost Sektor zu erkunden. An einem Nebentisch sitzen glücklicherweise ein paar Rost-Gardisten und Morradin bittet sie doch mal nach Kalanur zu sehen, da er möglicherweise gefährlich sein könnte, was sie auch versprechen.

### Tag 18

Nach einer geruhsamen Nacht in warmen Betten verlassen wir die Stadt durch das Osttor und erkunden wie geplant den Südost Sektor, im Norden beginnend. Bis zum Nachmittag kommen wir auch gut voran, doch dann entdeckt Amarok einen toten Zwerg in einer Schneewehe. Er ist barfuß und trägt nur ein einfaches Hemd und Hose und ist wohl von hinten mit einer Axt erschlagen worden. Spuren von 2-4 Personen führen nach Süden, doch verlieren sich schnell auf festem Untergrund. Schließlich lagern wir und die Nacht verläuft ruhig.

### Tag 19

Morgens finden wir eine Felsspalte in der ein unterirdischer Fluss von Nordwest nach Südost zu fließen scheint, doch er ist unzugänglich. Mittags finden wir dann aber eine zweite Zwergenleiche. Wieder ein ähnliches Bild, nur diesmal eine Axtwunde in Hals und Schulter und ein leichter fruchtig-süßer Geruch. Sollte der Zwerg von den süchtig machenden Pflaumen gegessen haben? Als die anderen abends unser Lager aufschlagen und Kratzer seinen verdienten Schlaf genießt, wird er plötzlich geweckt, weil sich von Südosten drei gerüstete Zwerge mit einem apathischen angeketteten Gefangenen nähern. Wir und auch sie machen ihre Waffen bereit, aber sie wollen nur unser Lager teilen. Allerdings ist außer „Wir jagen Zwerge im Auftrag der Stadt.“ nicht viel aus ihnen herauszukriegen. Sie lachen darüber, dass wir für die Gilde unterwegs sind und schauen auf uns Leute von der vierten Ebene herab, wir wussten ja eh nichts und es gehe uns auch nichts an. Von den zwei toten Zwergen wissen sie angeblich auch nichts. Wenn wir einem verwirrten Zwerg begegnen sollen wir ihn am inneren Tor abgeben und sagen Gorlan Hammerfaust hätte uns geschickt. Amarok und Kratzer halten sicherheitshalber beide Wache mit dem Ergebnis dass sie morgens übermüdet sind. Trotzdem sind die Zwerge am morgen unbemerkt in Richtung Norden verschwunden.

### Tag 20

Am Vormittag sehen wir wieder eine Felsspalte und offenbar einen weiteren Abschnitt des unterirdischen Flusses, diesmal ist der Abhang aber passierbar. Morradin meint eine Art Schlange im Wasser gesehen zu haben, will aber trotzdem dem Flussufer unter der Erde folgen. Wir bauen unser Nachtlager in respektvollem Abstand auf wobei allerdings Ingrimmsch Morradins Feuerstein verliert. Aber endlich können wir uns alle wieder ausschlafen.

## [2024-11-28 Amarok, Kratzer, Morradin]

### Tag 21

Am morgen bleibt Ingrimmsch am Lager, während wir anderen runter zum unterirdischen Fluss gehen. Er fließt schnell und das Wasser ist eiskalt. Wir halten uns auf einem steinigen Pfad am rechten Ufer und gehen in Fließrichtung. Nach einer Biegung sehen wir eine Höhle die in einer größeren Felskammer mit einem kleinen See mündet. Auf einem Felsen in der Mitte des Sees scheint ein toter Zwerg zu liegen. Im Wasser sehen wir Bewegung. Wir wagen uns weiter vor und finden im hinteren Teil der Kammer zwei weitere Höhleneingänge. Kratzer findet einen merkwürdigen größeren Gegenstand, kann ihn aber in der Dunkelheit nicht richtig identifizieren.

Plötzlich hören wir ein Klacken und ein etwa 3 Schritt langes Tier kommt vom See her auf uns zu. Wir ziehen die Waffen und ziehen uns zu einem der schmalen Höhleneingänge zurück. Amarok und Kratzer greifen im Fernkampf an, während Morradin dem Biest einen heftigen Schlag versetzt. Als Antwort spuckt es eine widerliche Flüssigkeit auf uns. Amarok und Kratzer werden voll erwischt und werden von der eisigen Kälte der Substanz geradezu gelähmt. Morradin kann allerdings mir einem zweiten mächtigen Schlag dem Vieh ein Ende bereiten. Die Untersuchung der Leiche zeigt nur dass es sich u eine Art Riesen-Tausendfüßler handelt, von dem der gefundene Gegenstand eine Art Schuppe ist.

Nach kurzer Aufwärmphase erkunden die Gefährten eine der Höhlen und finden eine weitere Felskammer in der drei der Wesen ebenso viele Eier zu hüten scheinen. Da es hier wohl nur harte Gegner und keine Schätze zu finden gibt, gehen wir zurück zum See. Auf dem Weg sehen wir auch im zweiten Höhleneingang eines der Viecher und beschließen weiter dem Flusslauf zu folgen. Nach einiger Zeit sehen wir im Wasser einige Stalagmiten und dazwischen die Leiche eines Zwerges. Wieder ist er nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Da wir hier nicht weiter kommen ohne ins eiskalte Wasser zu gehen kehren wir zurück zum Lager.

Den Mittag ruhen wir uns aus und am Abend gehen Amarok, Morradin und Kratzer jagen. Mit Erfolg, denn Amarok erlegt einen fetten Schneehasen. Wir speisen alle genüsslich und Kratzer bekommt das Fell zum Gerben. Die Nacht verläuft ereignislos.

### Tag 22

Am morgen ziehen wir alle in den Ost-Quadranten. Mittags bleiben wir in einer riesigen Schneewehe stecken und können uns nur mit Mühe befreien. Bald müssen wir auch schon wieder das Lager aufschlagen und Kratzer hält wie üblich Nachtwache, als er sehr weit entfernt im Westen eine Explosion hört.

### Tag 23

Am nächsten morgen beschließen wir in Richtung der Explosion, also nach Westen weiter zu ziehen. Mittags erreichen wir dann auch bereits erkundetes Gelände und kommen schneller voran. Am Abend gibt es wieder Schneehase.

### Tag 24

Wir brechen abermals auf und Amarok findet bald erneut eine Leiche im Schnee. Diesmal ist es wohl ein Mensch oder Elf, dem aber Kopf und Schultern fehlen. Waffeneinwirkung ist nicht festzustellen. Der Tote hat 6 Kupfermünzen und eine merkwürdig riechende Silberkrone im Gepäck.

## [2024-12-26 Amarok, Kratzer, Morradin, Ingrimmsch]

### Tag 24

Wir starten im Ost-Quadranten und kommen aufgrund großer Schneemassen nur sehr mühsam voran, die Büsche mit den Beeren sind alle abgeerntet. Auf dem Weg nach NO nimmt Morradin einen sehr merkwürdigen Geruch wahr je nach dem wie sich der Wind dreht.

### Tag 25

Amarok bemerkt in Richtung NO auf dem Weg nach Norden in der Ferne eine Höhle, uns wird klar das dieser merkwürdige Geruch aus dieser Höhle zu kommen scheint. Bei näherem Auskundschaften der Höhle bemerken wir, dass hier 2 Trolle wohnen und uns wird klar was diesen Geruch hervorruft. Wie beschließen keinen Kampf mit den Trollen aufzunehmen weil Kratzer uns mitteilt das Trolle sehr gute Kämpfer mit guter Regeneration sind und wir diesen Kampf wohl nicht überleben würden. Als wir uns dann weiter Richtung Norden bewegen bemerken wir eine große Spalte die sich vom Norden in den Süden erstreckt und eine Breite von etwa 50 m hat. Wie weit diese in den Süden oder Norden geht kann man nur erahnen. Wir beschließen uns weiter Richtung Süden zu bewegen um zu schauen ob es eine Möglichkeit einer Überquerung gibt. Was uns auffällt ist das immer wieder Nebel aus der Spalte aufsteigt, mal bleibt er mal verschwindet er schnell wieder.

### Tag 26

Wir bauen unser Nachtlager auf, kurz nach dem wir damit fertig sind kommt uns wieder dieser Geruch in die Nase, wir haben das Gefühl das die Trolle gerade auf unser Lager zukommen und beschließen es schnell abzubauen und weiter Richtung Süden zu wandern, einen Kampf in der Nacht wollten wir vermeiden. In der Morgendämmerung bauen wir unser Lager erneut auf und schlafen bis in den Mittag hinein ohne Vorkommnisse. Den Rest des Tages verbringen wir mit Jagen.

### Tag 27

Wir beschließen in die Stadt zurück zu marschieren um unsere Vorräte speziell Nahrung aufzufrischen. Wir teilen unserem Auftraggeber mit was wir bisher erfahren haben: unterirdischer Fluss, Höhle mit Tausendfüßlern, Zwergen-Leichen, Zwergen-Jäger und ihr Lager, Büsche abgeerntet, Trollhöhle, Spalte und Nebel, Geräusche einer Explosion) er war geschockt über die Leichen und verwundert wegen der Büsche.

### Tag 28-30

Wir verbringen den Tag in der Stadt mit Handeln und Erlernen neuer Talente und Fähigkeiten.

### Tag 31

Wir marschieren wieder Richtung SO und die Nacht bleibt ohne Ereignisse

### Tag 32

Wir wandern wieder weiter Richtung SO-Süd und bemerken eine Brücke die über die Spalte führt, aufgrund vom Nebel kann man nicht auf die andere Seite schauen, die Brücke wirkt sehr stabil. Kratzer schleicht über die Brücke und bemerkt einen Wachturm auf der anderen Seite der an einen Felsen gebaut wurde. Außerdem findet er 10 Glöckchen die offenbar als Alarm dienen und die er entfernt und in seinen Rucksack packt.

Wir beschließen den Turm zu umrunden und dann zu ihm zu gehen.

## [2025-01-09 Amarok, Ingrimmsch, Kratzer]

### Tag 32

Als wir näher kommen sehen wir dass der Turm mit einer Steinmauer mit Tor umgeben ist. Wir sehen auch einen Hühnerstall, ein Hopfen- und ein Weizenfeld sowie einen Kräutergarten. Kratzer ruft „He, ihr Leute im Turm“ und nach kurzer Zeit erscheint ein Zwerg am Turm. Er ist erst misstrauisch, aber nach ein paar freundlichen Worten an einem Informationsaustausch interessiert. Talrik Steinwacht (mit Helm) und sein Bruder Gorgim (ohne Helm) verrichten seit eine halben Jahr ihren Wachdienst hier im Turm, der zu unserer Überraschung von unserer Heimatstadt Nor'Rakhan errichtet wurde.

Nach kurzer Zeit haben wir uns bereits etwas angefreundet, und während Augenstern sich um ihr Problem mit kreischenden Vögeln kümmert, gehen Amarok und Kratzer jagen. Abends erfreuen sich alle an dem geschossenen Reh und dem frischen Bier das die Steinwacht-Brüder auftischen. Kratzer freut sich über die 3 Stücke Rehfell, die er zu gerben hofft und gibt den Brüdern die Hälfte der Glöckchen zurück.

Leider wissen sie nicht viel über ihre Umgebung, außer das es ein kleines Dorf im Westen gibt. Wir sollten auf dem Weg dorthin wegen tückischer Schneeverwehungen vorsichtig sein und uns links einer großen Eiche halten. Wir versprechen auf dem Rückweg Briefe nach Nor'Rakhan mitzunehmen und übernachten wir im Schutz des Turms.

### Tag 33

Der Tag verläuft weitgehend ereignislos und wir erkunden die zwei restlichen Quadranten auf dieser Seite der Schlucht.

### Tag 34

Als wir weiter nach Westen gehen kommen wir zum Eingang einer Schlucht und gehen hinein. Wir finden große Fußabdrücke, die von einem Troll stammen könnten, riechen aber nichts. An einer Stelle gabelt sich der Weg und führt in einem steilen Pfad nach oben sowie voraus in Richtung einer großen Eiche. Eingedenk der Worte der Zwerge stapfen wir voraus und links an der Eiche vorbei. Es ist bereits mittags.

Plötzlich gibt der Boden unter uns nach und wir stürzen in eine Grube, nur Augenstern ist geschickt genug sich mit einem Sprung in Sicherheit zu retten. Wir reiben uns die schmerzenden Glieder und nur Kratzer kann in dem dunklen Erdloch in dem wir uns wiederfinden überhaupt etwas erkennen: Menschenknochen und in einiger Höhe einen Gang. Mit gegenseitiger Hilfe kriechen wir den Gang entlang und kommen nach etwa 40 Schritt in eine große Höhlenkammer. Hier gibt es viele grob gezimmerte Kisten und Fässer in denen Ingrimmsch Waffen, Äpfeln und Knochen findet. Zwei weitere Gänge führen weiter. Der linke führt nach oben, aber es weht uns Trollgeruch entgegen, also nehmen wir den rechten, der ebenerdig weiter geht.

Nach einigen Abzweigungen, die aber in Sackgassen enden ist sich Ingrimmsch ganz sicher dass wir unterirdisch nach Osten laufen. Nach einer Stunde kommen wir zu einer Gabelung und wieder gehen wir rechts. Dort hören wir nach einer Weile klackende Geräusche wie von Tausendfüßlern. Kratzer versucht voran zu schleichen, rutscht aber aus und ein Tausendfüßler rennt auf ihn zu. Wir alle versuchen wegzulaufen, aber das Vieh ist zu schnell und wir müssen den Kampf stellen.

Im Kampf steckt die Kreatur einiges weg, aber besonders Ingrimmsch schlägt hart zu und schließlich sucht sie das Weite bis Kratzer sie mit einem letzten Schuss erledigt. Wir drei Gefährten sind durch den Fall und den Kampf jetzt alle ziemlich angeschlagen und wollen zurück zur letzten Gabelung.

### Tag 34

Nach dem Kampf ziemlich angeschlagen gehen wir zurück zur letzten Abzweigung und legen Ingrimmsch dort zum Ausruhen ab. Plötzlich hören wir ein seltsames Geräusch aus der Abzweigung in die wir gerade gehen wollen; es klingt fast wie die Saite einer Laute. Wir schauen sogleich nach und tatsächlich finden wir eine menschliche Gestalt die ähnlich wie wir in dieses Höhlensystem eingebrochen zu sein scheint. Es ist Aedin der Barde, der mit seinen süßlichen Melodien und schmalzigen Stimme gelegentlich in Borins Taverne Wegesruh aufgespielt hat. Er scheint unverletzt und auch wenn Kratzer eigentlich keine Musiker mag, ist etwas Verstärkung in unserer misslichen Lage ganz willkommen. Es stellt sich außerdem heraus dass er etwas von der Heilkunst versteht und so versucht er auch sogleich Ingrimmsch zu heilen, was aber nicht besonders gut gelingt.

Wir erkunden noch kurz die Abzweigung, finden aber dass sie in einer Sackgasse endet. Also wollen wir hier zur Nacht ruhen, da wir befürchten in dem letzten unerkundeten Gang auf Trolle zu treffen.

### Tag 35

Gut ausgeruht machen wir uns am nächsten morgen auf um den Gang mit dem Trollgeruch zu erkunden. Kratzer schleicht voraus und die anderen folgen mit etwas Abstand. Nach einer Weile gabelt sich der Gang: rechts riecht es stärker nach Troll und so gehen wir links. Wir finden mehrere Bärenfallen die hier jemand mitten in den Gang gelegt hat: insgesamt fünf, von denen die ersten drei grüne Blutspuren zeigen. Hat hier jemand den Gang gegen Trolle oder andere Ungeheuer gesichert? Kratzer erkundet weiter und wir finden eine Höhlenkammer in der sich alte Holzgestelle wie zum Steinabbau finden. Aedin sucht, findet aber nichts Brauchbares. Ein Gang führt steil nach oben und tatsächlich auch endlich ins Freie.

Als wir endlich die Sonne und frische Luft genießen, kommt auch gleich Augenstern und begrüßt uns überschwänglich. Aedin schließt auch gleich Freundschaft mit ihr. Wir befinden uns auf einem Felsplateau und können in die Schlucht hinabblicken. Im Westen sehen wir wieder den Rauch aufsteigen. Offenbar haben wir uns gar nicht weit von unserem Weg entfernt. Also gehen wir zügig los.

Nach wenigen Schritten hören wir ein leises Quieken und Bellen rechts aus dem Gebüsch. Ein junger Hundewelpen mit verletztem Bein ist dankbar als sich Aedin seiner annimmt und seine Wunden versorgt. Zwanzig Schritt zweigt ein schmaler Bergpfad rechts von unserem Weg ab und wir folgen ihm um vielleicht die Herkunft des Welpen zu finden. Tatsächlich kommen wir zu einem Höhleneingang vor dem eine dreieinhalb Schritt große Trollin sitzt und einen Hund frisst während drei weitere Welpen tot um sie herum liegen. Wir überlegen ob wir uns auf einen Kampf einlassen sollen. Als sie uns bemerkt fragt sie „Bringt ihr mir meine Beute?“

## Tag 35

### Bei der Trollin

Die Trollin wirft mit Steinen, als wir sie herausfordern, ins Licht zu treten – vor dem sie offenbar tiefen Respekt, wenn nicht gar Angst, hat. Während die Steine daneben gehen, trifft sie Ingrimmsch mit einem ausgespuckten, widerlichen Schleim. Dem Odeur des Zwergen ist dies nicht gerade zuträglich. Da wir nicht in die Höhle eindringen, die Trollin aber auch nicht herauskommen möchte, entscheiden wir uns zunächst für ein Patt: Wir trollen uns.

Wenig später läuft uns eine Orkin über den Weg. Amarok bewahrt sie davor, in die Fallen zu fallen, die uns schon in die Trollhöhlen brachten. Wir nähern uns sprichwörtlich an und die Orkin, Hachna, begleitet uns zu dem Dorf.

### Das namenlose Dorf

Nachdem sich Ingrimmsch mehr schlecht als recht im Schnee gesäubert hat, nähern wir uns einem kleinen Ort. Die Häuser hier sind unter freiem Himmel und zu großen Teilen aus Holz erbaut – etwas völlig Fremdartiges für uns. Da kann einem ja jederzeit der Himmel auf das Strohdach krachen!

Die Bewohner des Dorfes scheinen weitestgehend Menschen zu sein, Zwerge sehen wir hier nicht. Aus bestimmten Gründen offenbar, wie uns klar wird, als unser Gefährte Ingrimmsch am Ortseingang offen angepöbelt wird.

Nach zunächst vorsichtiger Annäherung bricht das Eis, als ein Kind den Hundewelpen auf Aedins Arm erkennt („Pipp“), freudig auf den Barden zuläuft, den Hund liebkost, sich bedankt und davonrennt. Man lässt man uns ein. Wir lernen dabei Hendrik kennen, einen Dorfbewohner, der uns später in der Taverne noch ein paar Dinge zu dem Ort sagen würde und auch Torn, einen mürrischen Gesellen, der insbesondere von Ingrimmschs Anwesenheit gar nichts hält.

Am Dorfrand befindet sich ein Krater, wo einst ein Haus stand. Das Labor des Alchemisten Ragnar, Torns Vater, wie wir erfahren sollten, bis es vor wenigen Tagen in einer Explosion davongerissen wurde und nur diesen Krater hinterließ, in dem es immer noch schmort. Wir steuern jedoch zunächst auf das wichtigste Gebäude des Ortes zu: Die Schenke, „Zur glücklichen Krähe“ mit Namen.

In der Schenke erfahren wir einige Dinge über das Dorf. Wir sehen einen jungen Mann, der von anderen Dörflern ausgelacht wird und aus der Schenke flieht – Cedric der Barde, wie wir dann erfahren. Außerdem sitzt fortwährend ein alter Mann in einem Ohrensessel am Kamin – dies ist Ragnar. Offenbar irre geworden durch den Unfall, war aus ihm bisher keine sinnvolle Information zu locken. Stattdessen sitzt der Arme wie ein Tattergreis sabbernd und ohne Reaktion auf seine Umwelt stetig am selben Platze.

Wir erfahren, wie das Dorf entstanden ist: Als die ersten Fetzen des Aschenebels sich lichteten, sind die Leute hier im Dorf aus dem schlechten Leben unter der Knute der Zwerge entflohen und haben das Dorf gegründet. Ein Dorfname sollte noch gefunden werden. Doch dann passierte die Explosion.

Hendrik verweist uns ansonsten noch an Edras, einen Freund von Torn, der etwas über die Trollin wissen könnte.

Ragnar, das Noch-Oberhaupt hat die Leute aus Nor´Rakhan geführt und das alles aufgebaut. Er hat gerne „Alchemie“ betrieben, herumexperimentiert und so. Vor einigen Tagen hat er einen Fehler gemacht und seitdem ist der Krater dort. Seit dem ist er, wie er ist.

Torn ist der andere, der uns am Dorfeingang begrüßt hat. Viele halten ihn für den kommenden Anführer (er ist der Sohn von Ragnar). Aedin, Amarok und Ingrimmsch suchen Torn auf, um mit ihm über die Trollin und andere Dinge zu reden. Torn verhält sich gegenüber Ingrimmsch sehr feindlich, weshalb sich dieser von der Unterhaltung fern hält und lieber den Krater erkundet. Leider scheinen die Gase um den Krater der Zwergennase so gar nicht zuträglich zu sein (vielleicht ist es auch eine unheilvolle Mischung der Gase des kaputten Labors mit dem Gestank der Trollspucke?) – jedenfalls bricht der Zwerg bewusstlos zusammen und muss von Amarok gerettet werden, der auch nur knapp bei Bewusstsein bleibt.

Aedin unterhält sich unterdes mit Torn. Zu Aedins Missfallen wirkt sein zungenlösender Charme bei dem Mann nicht – was möglicherweise auch daran liegt, dass Aedin den möglichen kommenden Anführer für stumpfsinnig hält. Aber wer weiß, vielleicht ist der Dunkelsinn auch nur in dem Unglück begründet? In wenigen Worten erklärt Torn, dass er dagegen ist, der Trollin, die einige Dörfler „Lilly“ nennen, zu Leibe zu rücken, da die Trollin die beiden Zwerge aus dem Turm (?) und generell alle Zwerge davon abhalte, ins Dorf zu kommen. Eine dünne Ausflucht in den Augen des Barden. Aedin spürt jedenfalls, dass es hier mehr zu ergründen gibt, wendet sich dann aber ab.

Kratzer unterhält indes Oswin den Gerber mit Neuigkeiten aus Nor´Rakhan und lässt ihn in seiner Werkstatt dafür Felle gerben.

Hachna führt ein interessantes Gespräch mit Cedric über die gelben Beeren, die er versucht, ihr zu verkaufen – jedoch insistiert, selbst davon zu kosten. Das kommt Hachna recht verdächtig vor. Sie wird später von Kratzer bestätigt. Schon Kratzer, Ingrimmsch und Amarok hatten Büsche dieser Beeren gefunden und waren in Kontakt mit verschiedenen Zwergen, die sich einander wegen dieser Beeren verfolgten. Sind die heiß begehrten Beeren ein Rauschmittel? Jedenfalls scheint Cedric zu wissen, wo er die Waren herbekommt – verraten will er es freilich nicht, wer gibt schon seine Quellen preis?

Wir erfahren noch von einem angeblich uralten Tempeln in einem Loch irgendwo im Norden.

Abends versuchen wir noch einmal, Ragnar aus seiner Apathie zu lösen – wenig erfolgreich insgesamt. Doch einmal, als Kratzer mit ein paar kleinen Glöckchen vor dem Irren jongliert, da kommt plötzlich Bewegung in den alten Mann. Er schnappt sich blitzschnell eins der Glöckchen, stopft es in den Mund und würgt es hinunter, bevor er „Nehmt auf jeden Fall beide!“ ausspricht und dann wieder in sich zusammensackt.

Ein verrückter Anführer, ein krummer Handel mit einer Trollin, ein mit Drogen handelnder Barde – es könnte ein sehr interessanter Aufenthalt in diesem namenlosen Dorf werden.