

Zusammenfassung D&D 31.03.2018

- Suche nach Peter (12jähriger Adoptivsohn des Müllers Hans)
- Peters Kutsche wurde auf der Strasse Binerau à Silbersau gefunden
- Kutsche durch Fremdeinwirkung verunfallt (von Pfeil getroffen, Rad zertrümmert, eingebranntes Eberkopf-Zeichen gefunden)
- Spuren durch Eberwald gefolgt, bis an einen Hügel mit einem kleineren Hügel darauf (grosser alter Torbogen führt hinein)
- Von 5 Goblins im Wald überfallen, danach Camp auf die andere Seite des Hügels gezügelt und am nächsten Tag in den Hügel hinabgestiegen.
- Sehr dunkel (keine Fackel angezündet)
- Grosser Vorhang versperrte den ganzen Gang, dahinter Geräusche (wurden erwartet)
- Felmin verwandelte sich in einen Goblin und ging alleine auf die andere Seite, sah mehrere Goblins, einer sprach mit ihm (er versteht und spricht aber kein Goblin), Felmin winkte ab und ging wieder durch den Vorhang zurück
- Nach kleiner Verunsicherung auf beiden Seiten des Vorhangs rissen die Goblins den Vorhang hinunter und griffen an.
- zuerst brannte noch keine Fackel, und Halbarad und Thea standen noch am Eingangstor (mussten zuerst hin)
- Fackel angezündet von Erbin
- Im Raum sind mehrere Goblins und ein etwas grösserer und kräftigerer Goblin dahinter. Auch eine grosse Schale in der Mitte des Raumes. Beidseits eines Mittelganges mehrere Bankreihen.

Zusammenfassung D&D 15.04.18

- Kampf gegen die Goblins. Grosser Goblin schreit mehrmals; "Verschwindet!". Nachdem die meisten Goblins besiegt wurden, rannte der grosse Goblin nach hinten und verschwand durch einen Gang.
- Unsere Gruppe folgte ihm vorsichtig. Thea entdeckte eine komische Fuge im Gang, Erbin untersuchte diese. Es schien nichts zu geschehen als Erbin über die Fuge lief, also entschied sich Halbart ihm zu folgen. Dieser löste aber eine Falle aus und wurde durch ein Fallbeil verwundet.
- Danach konnte die Gruppe ohne weitere Probleme passieren. Nun stand die Gruppe vor einem Eingang, der mit einem weiteren Vorhang verdeckt war. Über dem Vorhang war eine Inschrift zu sehen "Ich, Sextus Varius schwöre

den Delian-Schwur. Dem Recht zu folgen, das Chaos zu bekämpfen und die Delian-Geschichte zu bewahren.”

- Der Vorhang wurde heruntergerissen und die Gruppe stiess in den Raum vor. Dort entdeckten sie eine grosse Ritter-Statue aus Stein, davor liegt Peter auf dem Boden. Um ihn herum tanzt ein Goblin, der einen Ritualdolch in seinen Händen hält. Daneben entdeckt die Gruppe den grossen Goblin aus dem vorderen Raum. Es kommt zum Kampf, dabei werden Peter und Erbin schwer verletzt.
- Nach dem Kampf untersucht die Gruppe den Raum. Auf dem Sockel der Statue steht; “Um es zu halten, musst du es mir geben”. Neben der Statue gibt es eine Stelle an der Wand, bei der es sich um eine Tür o.ä. halten könnte.
- Die Gruppe entschied sich jedoch nach kurzer Zeit zum Rückzug. Brynjar warf sich Peter über die Schulter und Thea zog Erbin mit raus.
- Nach einer Rast, bei der Erbin und Peter wieder zu sich kamen, reiste die Gruppe zurück nach Binerau. Dort wurden sie freudig empfangen und es wurde sogleich ein Fest veranstaltet. Während der Feier fragten einige Mitglieder der Gruppe nach Hinweisen zur Delian-Geschichte. Sie wurden jedoch vage auf Bücher verwiesen, welche sie in Led Larche vielleicht finden. Am nächsten Morgen wurde die Gruppe gebeten eine Hühnerhändlerin nach Red Larche zu begleiten, da die Gruppe sowieso nach Red Larche wollte, stimmte sie zu.
- Auf dem Weg entdeckte die Gruppe eine Leiche, welche zwei Pfeile im Rücken hatte. Komisch war, dass der eine Pfeil von oben gekommen sein musste. Die Gruppe packte die Leiche ein und übergab sie in Red Larche dem Hauptmann.
- Danach macht sich die Gruppe auf die Suche nach Buchhändlern. Als die Gruppe den ersten Buchhändler erreicht entfernt sich Halbarat von der Gruppe. Beim Buchhändler gibt es ein Buch in zwergischer Sprache, für welches sich die Gruppe interessiert. Erbin will es stehlen, thea merkt dies jedoch und sagt ihm er soll es zurücklegen. Danach verabschiedet sich die Gruppe aus dem Laden.

Zusammenfassung D&D 05.05.2018

Red Larch

- Halbarat bleibt am Stadtrand, wird von Thea aufgesucht. Kurze Unterhaltung
- Besuch bei Gemischtwarenhändler Gaelkur
 - Kurze Unterhaltung mit Gaelkur
 - Leute schauen verdutzt zu Abenteurern

- Flemin interessiert sich für Bücher und liest eines, während er sich von Gaelkur frisieren und rasieren lässt.
- Erbin & Felmin stehlen Buch über lokale Sagen
- Die anderen gehen in das Gasthaus "Helm"
- Später Stösst erbin zu den anderen, während Felmin ein Zimmer bei Mutter Jolanta nimmt und das Buch liest. Er findet nichts Erwähnenswertes über XY, erfährt aber, dass vor kurzem ein sonderbarer Echsenmensch bei ihr war.
- Die anderen sind derweil im Helm und diskutieren über das weitere Vorgehen
 - Thea und Halbarad sind mittlerweile wieder dazugestossen
 - Thea schlägt vor die Goblinhöhle erneut aufzusuchen
 - Die Gruppe diskutiert intensiv, aber Thea ist sehr überzeugend, da sie den anderen auch die Lösung des Rätsels präsentiert
 - Felmin stösst zur Gruppe dazu und erkundigt sich über das weitere Vorgehen
 - Thea und Felmin haben eine kurze auseinandersetzung wegen des Rätsels
 - Die Gruppe einigt sich, dass versucht wird das edle Zwergenbuch auszuleihen, Felmin und Erbin wollen sich darum kümmern.
 - Halbarad erwähnt, dass er Zwergisch spricht
- Die Gruppe nimmt sich zimmer bei Mutter Jolanta. Erbin und Felmin stehlen das alte Zwergenbuch und geben es Halbarad zum lesen. Es enthält leider auch keine relevanten informationen. Also bringen es die beiden wieder zurück
- Am nächsten Morgen reisen die Abenteurer zurück zur Goblinhöhle

Goblinhöhle

- Das zweite mal in der Höhle ist zwar vorerst sicherer, aber auch deutlich widerlicher, dank der ganzen Goblinleichen.
- Thea schwört den Schwur vor der Statue und ein Steintor öffnet sich.
- Dahinter befindet sich eine Grabkammer mit 6 kleineren und einem grösseren Grab.
- Abgesehen von Thomas, der zweifel am Vorhaben hat, helfen alle mit den Grabstein des grossen Grabes vom Grab zu nehmen.
- "EIDBRECHER" schallt es durch den Raum und die Skelette der Ritter erwachen und eröffnen die Schlacht.
- Die Gruppe schlägt sich wacker und kommt mit einem blauen Auge davon: Enna musste reanimiert werden.
- Nachdem sämtliche zu findende schätze eingepackt wurde, verlässt die Gruppe die Höhle und nächtigt im Wald.
- Felmin untersucht die gefundenen Gegenstände auf magische Eigenschaften
 - Ein magischer Orkschlächter
 - Ein normaler Goldring

- Ein Heiltrank
- Am nächsten morgen trifft die Gruppe den bestellten Kutscher am Weg im Wald und sie reisen nach Binal
- Nach einem ausgiebigen Festmahl mit Speis und viel Trank übernachtne sie dort und begeben sich am nächsten morgen erneut mit der Kutsche nach Red Larch
- Auf dem Weg sehen sie in einem kurzen Moment eine grosse, fliegende Gestalt mit einem Reiter.

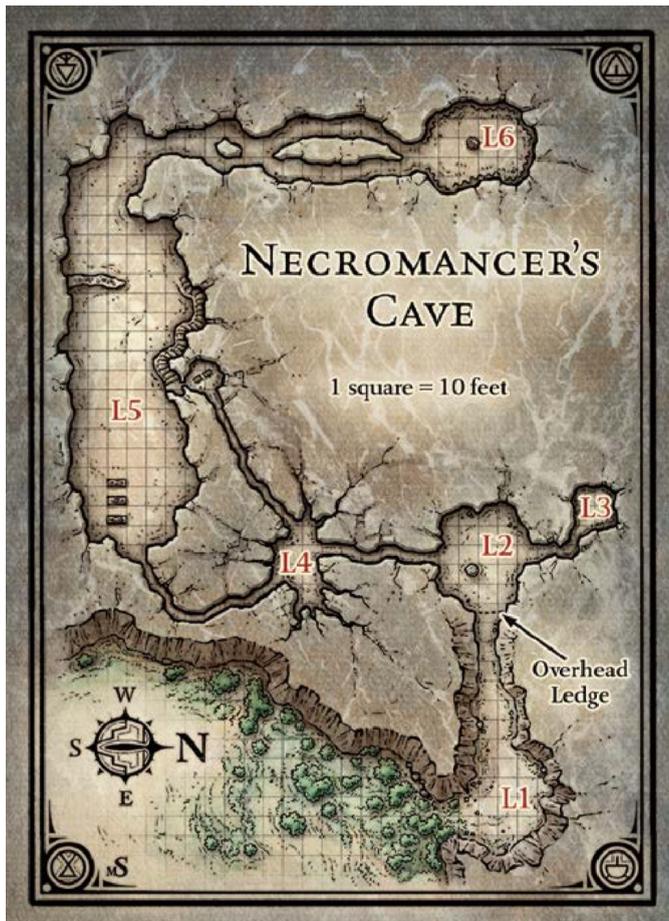
Red Larch

- Zurück in Red Larch wird versucht mehr über diese Gestalt, den Lanzenstein, sowie die Banditen in der Umgebung zu erfahren bzw. Belohnungen für deren Beseitigungen auszuhandeln.
- Am nächsten Tag begibt sich die Gruppe zum Lanzenstein

Red Larch

- Beim Lanzenstein finden sie erneut eine Höhle
- Thea verwandelt sich kommentarlos in eine Ratte und geht hinein
- Drinnen findet sie 2 Leichen

Zusammenfassung D&D 18.05.2018



Lanzenstein, 1. Höhle

- Thea versucht, mögliche Magie aufzuspüren, findet aber nichts
- Die Gruppe entscheidet sich, die Höhle unter die Lupe zu nehmen und geht hinein
- Elbin und Brynjar gehen voraus. Thomas eilt mit einer Fackel hinterher. Brynjar kann es nicht lassen, in einer der Leichen mit dem Schwert herum zu stochern und löst so prompt einen Kampf aus.
- Die beiden Zombies werden ziemlich schnell unschädlich gemacht, nicht zuletzt dank Thea, welche sich in einen Bär verwandelt hat.
- Die Leichenteile werden vor der Höhle verbrannt und es wird 1h gerastet.

Lanzenstein, 2. Höhle

- Die Gruppe geht nun tiefer in die Höhle und findet eine zweite Grotte mit einem grossen freiliegenden Stein in der Mitte. Aus der Grotte führen zwei weitere Gänge, einer nach Links und einer nach Rechts.
- Die Gruppe spricht sich dafür aus, dem Rechten Gang zu folgen und sich dafür nicht auf zu trennen. Felmin geht an der Spitze.
- Prompt brechen in diesem Moment Steine aus der Decke heraus und treffen Felmin ziemlich heftig. Zwei weitere Zombies fallen aus dem entstandenen Loch hinunter vor die Gruppe. Der Kampf ist einiges intensiver als der erste, den Enna entgeht dank der Rettung durch Halbarad nur knapp dem Tod.

- Die beiden Zombies können trotzdem erfolgreich bekämpft werden, und die Gruppe versucht sich so gut es geht zu heilen.
- Schliesslich folgt man dem Gang rechts, Brynjar übernimmt die Führung, da er am meisten HP "auf Lager" hat.

Lanzenstein, 3. Höhle

- Die Gruppe findet in diesem Raum einen Berg von 12 Leichen, in allen möglichen Verwesungsgraden. Man entscheidet sich dafür, die toten Ruhen zu lassen und den Zugang zu dieser Grotte mit dem grossen runden Stein zu versperren.

Lanzenstein, 4. Höhle

- Anschliessend folgt die Gruppe dem zweiten Gang nach Links. Brynjar geht wieder voraus, gefolgt von Thomas, der eine Fackel in der Hand hält.
- Die Gruppe erreicht erneut eine Grotte, wo sich ihnen ein skurriles Schauspiel bietet. Drei Zombies befinden sich mitten im Raum. Der erste Zombie trägt Gaukler-Kleidung und versucht, mit drei Holzkugeln zu jonglieren. Der zweite trägt eine Bären-Verkleidung aus echtem Fell, und mimt einen Tanzbär. Der dritte Zombie trägt Frauen-Ballkleider mit einem Reif-Rock, hat verschmierte Schminke im Gesicht und versucht so etwas wie Walzer zu tanzen.
- Halbarad ergreift die Initiative und schmettert dem Gaukler-Zombie mit voller Wucht einen Pfeil durch den Schädel. Der Zombie lässt seine Kugeln fallen und der Kampf beginnt.
- Enna greift den Bären-Zombie an und steckt im den Quarter-Staff durch den Kopf.
- Thea befindet sich immer noch in der Bären-Form und nimmt die Verkleidung des Zombies etwas persönlich, wodurch sie kurzen Prozess mit dem Pseudo-Bären macht.
- Der Gaukler lässt sich anschliessend ziemlich schnell zu Fall bringen.
- Mehr Probleme hat die Gruppe mit dem Walzer-Zombie, welches in einem zermürbenden, gliedmassen-zertrümmernden Kampf schlussendlich unschädlich gemacht werden kann.
- Erbin schneidet die Glocken der Gaukler Mütze ab, welche er mitnimmt. Halbarad nimmt eine Holzkugel mit.
- Die Gruppe bemerkt, dass aus dieser Grotte wieder zwei Gänge herausführen.
- Ebenfalls bemerkt die Gruppe eine Fledermaus, die von der Decke hängt. Halbarad wirft mit einer Holzkugel nach der Fledermaus, welches sich durch den linken Gang aus dem Staub macht.
- Die Gruppe beschliesst, der Fledermaus zu folgen, da sie ev. aus dem Höhlenkomplex hinausfliegen will.

Lanzenstein, 5. Höhle

- Hinter sich können die Abenteurer eine leise, feine Stimme summen hören, was nicht gerade zum Wohlbefinden der Gruppe beiträgt.

- Die Gruppe folgt in einer Einer Kolonne der Höhle und findet so nur eine weitere Grotte.
- Der Anblick in der Grotte ist alarmierend, eine Gestalt in dunklem Gewand beugt sich über einen von drei Opfer-Altären, auf welchen geschändete Leichen liegen. Neben den Altären befinden sich Körbe mit diversen Leichenteilen.
- Weil Brynjar und Halbarad nicht leise genug sind beim Kommunizieren bemerkt sie die dunkle Gestalt. Ein erneuter Kampf entfacht.
- Brynjar versetzt dem Zombie in der Kapuze einen heftigen Stoss mit dem Schwert, was ihn schlussendlich unschädlich macht. Er schleudert den Knochenhaufen an eine Wand.
- In diesem Moment wird er von einem abgetrennten Arm aus einem der Körbe angegriffen. Insgesamt 4 Leichenteile greifen die Gruppe an.
- Die Gegner werden ohne grössere Probleme bekämpft.
- Die Gruppe folgt der Höhle und wird von einem Jüngling und 4 Skeletten gestoppt.
- Der junge Mann identifiziert sich als "Herr des Lanzensteins". Die Gruppe möchte wissen, was er hier verloren hat und was er mit diesen Leuten angestellt hat, die jetzt untot in der Höhle herum wanken. Er befreie die Leute von ihren Lasten und alles was er mache sei für das höhere Wohl. Brynjar und Thea, welche vom letzten Kampf her immer noch in Bären-Gestalt weilt, gehen einige Schritte auf den Totenbeschwörer und seine Gefolgs-Leichen zu. Der Totenbeschwörer fühlt sich nun bedroht und beginnt den Kampf.
- Die Skelette werden ziemlich effizient auseinander genommen, stellen jedoch bereits eine grössere Herausforderung dar als die Zombies.
- Dem Totenbeschwörer gelingt es während dem Kampf, Erbin mit einem Zauber kampfunfähig zu machen und die Kontrolle über Brynjar zu übernehmen, welcher beginnt seine Kameraden zu attackieren. Enna schafft es eine Winterdecke über Brynjars Kopf zu werfen um ihm die Sicht zu nehmen.
- Brynjar wird ohnmächtig geprügelt und dem Totenbeschwörer kann mit ach und krach der Garaus gemacht werden. Während des Kampfes wird auch Erbin überwältigt und erliegt beinahe seinen Verletzungen.
- Felmin übergibt Brynjar einen Heiltrank. Er muss ihm aber versprechen, nur im Notfall davon Gebrauch zu machen.
- Ein Teil der Gruppe folgt einer Treppe der Höhlenwand entlang. Man findet eine Scharte in der Wand und sieht einen weiteren Raum dahinter. Es befinden sich zwei Beschlagene Truhen darin. Ausserhalb des Raumes, neben der Scharte befindet sich ein Hebel.

Zusammenfassung D&D 21.05.2018

Immer noch in der Lanzensteinhöhle

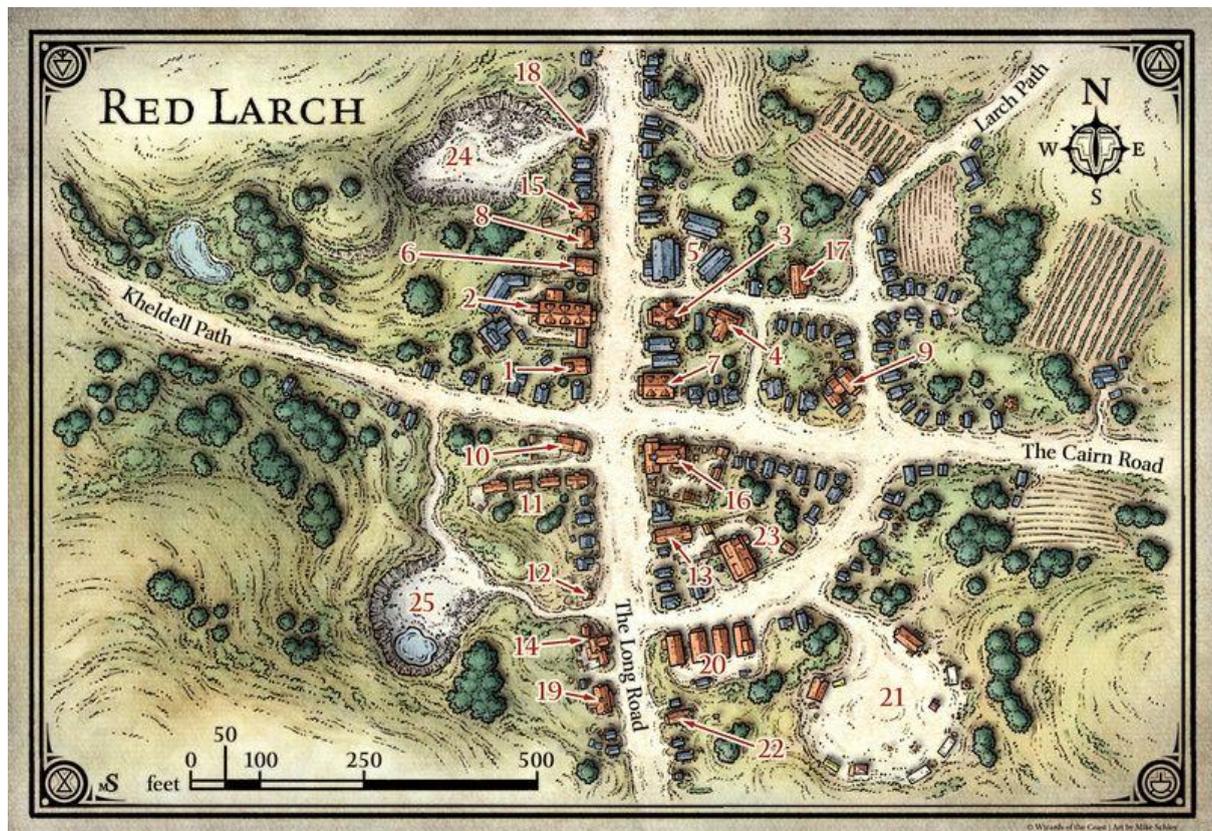
- Der Hebel wird vorerst nicht betätigt. Halbarad und Erbin wollen die Situation zuerst mit der Gruppe besprechen.
- Die Gruppe beschliesst zuerst die Höhle fertig zu erforschen, bevor sie sich mit dem Raum mit den Kisten beschäftigt. Sie kommen in einen grossen Raum wo sich eine gläserne Kugel schwebend über einem Altar befindet. Oberhalb der Kugel ist ein transparentes Symbol projiziert, welches wie eine eckige auf dem kopfstehende Pyramide aussieht. Inmitten der Pyramide ist ein ovaler Kreis.
- Erbin berührt die Kugel, kann aber nichts weiteres damit anfangen. Die Kugel erlischt. Felmin untersucht die Kugel und sagt dann: "Auge, ich sehe dich". Die Kugel leuchtet wieder auf. Und dann: "Auge, ich bin würdig". Die Kugel folgt Felmin in einem gewissen Abstand hinter her und strahlt ein Licht aus, welches die Höhle beleuchtet. Die Projektion der Pyramide oberhalb der Kugel ist jedoch erloschen.
- Im Raum werden 2 Edelsteine im Wert von je 50 Gold, ein Buch, ein Bett und 39 Gold, 52 Silber gefunden.
- Das Buch enthält eine seltsame Schrift welcher niemand lesen kann. Es geht etwas teuflisches von den Worten aus. Ausserdem ist auch die verkehrte Pyramide im Buch abgebildet. Ein Teil des Buches können die Abenteurer entziffern. Der Besitzer des Buches heisst Orejot und nennt sich den Necromancer. Er hat seine Künste von einem Meister gelernt. Er hat viele Gräber geplündert um seine Arbeit mit dem Ziel die Menschheit zu retten, fortzusetzen. Er erwähnt auch, dass ihm das Auge manchmal ein bisschen Angst macht...
- Die Gruppe geht zurück zum Raum mit dem Hebel und betätigt diesen. Wie erwartet war es eine Vorrichtung um Eindringlinge unschädlich zu machen, welche sich den Kisten nähern. Grosse Steine fallen auf die Kisten und begraben sie unter sich.
- Die Gruppe berät sich. Brynjar möchte den Kopf des Necromancers abtrennen und mit nach Red Larch nehmen um eine Belohnung zu kassieren. Etwas widerwillig stimmen die restlichen Kameraden zu. Die übrigen Leichen werden verbrannt.
- Als sie aus der Höhle kommen und um den Hügel wandern läuft ihnen ein Zwerg entgegen. Dieser stellt sich als Prospektor (kein Steinmetz!!) namens Barnulf vor und beginnt Proben vom Lanzenstein zu nehmen.

- Felmin untersucht derweil, ob der Stein magisch ist. Ist er nicht. Es ist ein Stein.
- Enna fachsimpelt mit Barnulf über Edelsteine, da sie Juwelier-Kenntnisse besitzt und versucht wichtige Informationen von ihm zu gewinnen. Die Gruppe erfährt, dass er vor einer Woche ein Erdbeben gespürt hat. Von komischen Vorkommnissen, was die Blitzeinschläge etc. betrifft, weiss der Zwerg leider nichts. Die Versuche, mit Barnulf über seine zukünftige wissenschaftlichen Funde zu verhandeln, scheitern leider.
- Die Gruppe reist zurück nach Red Larch.

Auf der Reise nach Red Larch

- Halbarad und Erbin kommen ins Gespräch. Erbin fragt Halbarad was es mit seinen Zwergenkenntnissen auf sich hat. Nach kurzen Zögern öffnet sich Halbarad und erzählt das erste Mal von seiner bewegenden Vergangenheit, wie seine Familie von Banditen getötet, sein Heim verbrannt und er schwer verletzt von Zwergen gerettet und aufgenommen wurde.
- Erbin erzählt ihm dafür, dass er eine schwierige Jugend in einem Menschen-Waisenhaus verbringen musste und dass das Leben als Gnom dort sehr schwierig war. Eines Tages liess er alles hinter sich und lebte seither auf der Strasse, was auch seine Fähigkeiten erklärt.
- Die Gruppe hört dem Ganzen zu und Brynjar erzählt von sich, dass sein Volk aus dem Norden vertrieben wurde und er keinen Kontakt mehr zu ihnen hat und seither auf sich alleine gestellt ist.
- Als Felmin nach seiner Vergangenheit gefragt wird, erwidert er schroff, dass dies niemanden etwas angehe. Das Gespräch stirbt.

Red Larch



- Vor dem Eingang des "Schwingenden Schwerts" weist die Gruppe Brynjar darauf hin, dass ein Kopf eines Toten am Gürtel nicht gerade dem Dresscode eines Lokals entspricht. Schultern zuckend stopft dieser den Kopf in einen Sack. Die Gruppe betritt das Lokal.
- Adessa empfängt die Gruppe strahlend und erfreut sich über den Tod des Necromancers (sie erkennt das Gesicht wieder). Die Gruppe erhält als Belohnung 50 Gold. Das Gold wird zusammen mit dem restlichen Geld in der Gruppe aufgeteilt. Es ist Zeit für ins Bett.
- Mitten in der Nacht erbebt die Erde. Die Gruppe kann jedoch nichts sonderbares entdecken und geht wieder schlafen.
- Am nächsten Morgen wird der Kopf des Leichnams noch Harburk, dem Wachtmeister, gezeigt. Dieser gibt der Gruppe 3 Gold. Unterdessen bringt Erbin einen der gefundenen Steine zu Gaelkur und Enna den zweiten Stein zu Endrit. Es werden je 45 Gold eingebracht.

Der Vorfall im Steinbruch

- Plötzlich ist ein gewaltiges Poltern zu hören. Ein paar Kinder liegen verletzt in einer Grube die sich im Steinbruch aufgetan hat.
- Halbarad entschliesst sich dazu, sich von Brynjar abseilen zu lassen. Dornen, der Besitzer des Steinbruches kommt wütend auf Brynjar zugestürmt und fängt an diesen zu beschimpfen, dass dies Sache von Red Larch sei und sie sich rauszuhalten haben. Es ist offensichtlich, dass er etwas zu verbergen hat. Als Brynjar mit seiner Geduld am Ende ist, was meistens nicht all zu lange dauert, holt er zu einem mächtigen Schlag aus und befördert Dornen auf den Boden. Leider vergisst er jedoch Halbarad zu halten und dieser kann sich nur dank seiner Reflexe von einem schlimmen Sturz bewahren.
- Als er sich aufrichtet bemerkt er eine Steintüre, welche in eine mysteriöse Höhle führt. Am Eingang sind 5 kleine, weisse Mäntel aufgehängt.
- Als endlich der Rest der Gruppe eintrifft, können die drei verletzten Kinder aus der Grube befördert werden. Währenddessen wird Dornen von seinen Schergen weggetragen. Als Thomas versucht, die Schergen aufzuhalten werden sie schroff und laufen weiter. In diesem Augenblick erscheint der Wachtmeister. Sie erklären ihm was vorgefallen ist und erhalten von ihm die Erlaubnis, der Sache auf die Spur zu gehen.

Die mysteriöse Höhle unterhalb des Steinbruchs

- In der Höhle befindet sich eine gewaltige Statue eines Zwergenkriegers. Die Höhle führt weiter an eine Kreuzung. Halbarad macht sich Sorgen wegen einem Hinterhalt. Dornen und seine Scherge könnten etwas damit zu tun haben. Er setzt einen mentalen Alarm an die Kreuzung.
- Etwas später wird die Gruppe von 5 grossen Ratten angegriffen die sich bei ihrem Leichenschmaus gestört fühlen. Brynjar spaltet zwei Ratten mit seiner Axt, Thomas beendet zwei weitere Rattenleben mit seinem Stock. Die letzte Ratte entwischt ihnen.
- Die Leichen sind ca. 1-2 Wochen alt. Es sind 2 Menschen und 1 Elfin. Auf allen drei Köpfen ist auf der Stirn das mysteriöse Symbol der Pyramide eingeritzt.
- Thomas übernimmt die Führung mit einer Fackel. Die Gruppe folgt dicht hinter ihm. Sie kommen in einen Raum mit einem schwebenden Stein. Etwas später sieht die Gruppe erneut eine Zwergenstatue. Diese scheint etwas beschädigt zu sein. Unter der Statue steht: "1459 gefunden in Red Larch." Drumherum liegen Münzen herum.
- In einem etwas grösseren Raum erspährt die Gruppe einen Halbork, der etwas vor sich hin murmelt. Neben ihm liegt ein kleiner Junge, welcher mit Steinen beladen am Boden liegt.
- Der Junge wird sofort von den Steinen befreit und der Halbork wird nach mehreren Aufforderungen seine Waffe fallen zu lassen, bewusstlos geschlagen.
- Braelhen ist der Name des Jungen. Dieser scheint über die Rettung nicht sonderlich glücklich zu sein, da es sich hier lediglich um eine Bestrafung seines Vaters (Lothar) handelt. Er redet wirres Zeug, dass Ilmes den "Brief hätte bekommen sollen...".
- Auf der anderen Seite der Höhle findet die Gruppe ausserdem noch einen glatzköpfigen Kultisten namens Baragusta. Dieser scheint bereitwillig keine Gegenwehr zu leisten und fleht die Gruppe an, ihn am Leben zu lassen. Besonders die imposante Bärengestalt von Thea schüchtert ihn ein.
- Er erzählt willig von einem Erdenpriester welcher hier in der Höhle verweilt. Er selber und der Halbork seien nur Diener und Dornen die rechte Hand des Erdenpriesters.
- Die Gruppe wollen diesen Erdenpriester aufsuchen. Sie beschliessen Baragusta und den bewusstlosen Halbork in die bereitgestellten Käfige einzusperren. Braelhen derweilen beharrt weiterhin auf seine gerechte Bestrafung. Darum hilft ihm Thomas gütigerweise dabei, die schweren Steine wieder auf seinem Körper zu verteilen...

Das Reich des Erdenpriesters

- Die Gruppe kommt in eine grosse Höhle in dem zwei Skelette am Boden liegen.
- Felmin schleicht sich durch den Raum. Plötzlich explodiert neben ihm eine Säurewolke. Enna wird ebenfalls von einer Wolke getroffen.
- Just in diesem Augenblick beginnt der mentale Alarm in Halbarads Kopf: Sechs Gestalten kommen rennend näher. Er warnt die Gruppe von diesem Umstand und die Gruppe verteilt sich im Raum um den Erdenpriester zu finden. Dieser wird schliesslich von Erbin entdeckt. Er hängt von der Decke herab und fuchtelt mit seinen Händen.
- Sehr wahrscheinlich ist er auch für die Säureexplosionen verantwortlich. Er trägt eine Rüstung und eine Steinmaske. Der Kampf beginnt...



EARTH CULTISTS PRIEST | *Erbin*

Zusammenfassung D&D 13.06.2018

Das Reich des Erdenpriesters – Fortsetzung

- Der Erdenpriester kämpft mit einer Kraft, wie sie die Abenteurer noch nie erlebt haben. Obschon er als Einzelkämpfer einer ganzen Gruppe von Recken gegenübersteht gelingt es ihm dennoch, Thomas bewusstlos zu schlagen.
- Während die verbliebenen Helden auf den Widersacher einwirken kümmert sich Thea um Thomas und stellt ihn mittels eines Heilzaubers wieder auf die Beine.
- Aufgrund der unablässigen Attacken der Helden muss sich der Priester geschlagen geben und versucht zu fliehen.
- Um der Gruppe eine mühselige Verfolgungsjagd zu ersparen wirkt Felmin eine «classic Hand» in Richtung des Fliehenden. Zum Erstaunen der ganzen Gruppe verfehlt sie ihr Ziel nicht: Der Priester wird am Kopf gepackt und ebendieser wird mehrmals gegen den Boden geschlagen – bis sich der Priester nicht mehr regt.
- Um den Priester anschliessend verhören zu können wird er stabilisiert und fein säuberlich gefesselt.
- In Erwartung der sechs weiteren von Halbarad angekündigten Widersacher positionieren sich die Helden im Raum. Kurz darauf erscheinen die Gestalten in der Türöffnung.
- Zum Leidwesen Halbarads befindet er sich noch im Gespräch mit dem Anführer der Gruppe als der Kampf ausbricht. Ohne Deckung ist er den Pfeilen der Angreifer schutzlos ausgeliefert – er wird getroffen und fällt zu Boden.
- Inmitten des Kampfgetöses ertönt Halbarads Stimme: «Bitte gebt diesen Stein...» Sein Körper erschlafft, der Satz bleibt unvollendet. Der tapfere Halbarad bleibt reglos liegen.
- Der Kampf nimmt seinen weiteren Verlauf und Brynjar erreicht einen artistischen Höhepunkt seiner Karriere: Das Haupt des von ihm geköpften Widersachers fliegt quer durch den gesamten Raum. Kurz darauf sind alle Widersacher geschlagen.
- Felmin verhört den Doran, den Anführer der Truppe:
 - Larak ist ein Priester der schwarzen Erde
 - Die Steine sagen die Zukunft voraus
 - Bund geht über das Tal hinaus
 - Will das gesamte Tal beherrschen
 - «Die schwarze Erde wird irgendwann alles beherrschen!»
 - Larak war bei Angriff auf Leute aus «Mirabar» dabeigewesen. Wurden in die Berge verschleppt, evtl. befindet sich deren Lager dort
- Harburk, der Wachtmeister von Red Larch, trifft ein. Er wird über die Geschehnisse aufgeklärt und es wird ein abendliches Treffen im «Helm» ausgemacht.

- Auf dem Rückweg wird der Loot abgegraben. Rüstung des Erdenpriesters und ein Haufen Gold.

Zurück in Red Larch

- Ein bisher nicht entdeckter Gang führt aus der Höhle in den Geräteschuppen von Vaelvur.
- Halbarad wird würdevoll im anliegenden Wald begraben.

Zusammenfassung 29.06.2018

Red Larch

- Ein Hase überbringt Thea einen Brief. Sichtlich erstaunt über diese Art von Bote informiert Thea die Gruppe über den Inhalt der Nachricht. Der Absender ist eine Gruppierung namens "Emerald Enclave", die ein Auge auf die Gruppe geworfen hat und die kürzlichen Erfolge mit Freuden zur Kenntnis genommen hat. Weiter enthält das Schreiben Angaben darüber, dass einige Leute aus Mirabar verschwunden seien, sie wurden zuletzt in Beliard gesehen. Dieser Trupp war beauftragt den Wetterphänomenen um Red Larch auf den Grund zu gehen. Das "Emerald Enclave" bittet die Gruppe, Nachforschungen zum Verbleib des Trupps anzustellen.

- Eine Notiz wird der Gruppe zugespielt, darin erbittet ein unbekannter Absender um ein Treffen mit der Gruppe im alten Steinbruch, der sich weit ausserhalb der Stadt befindet. Es sei dringend notwendig, dass sie sich so bald als möglich treffen. Nach einer kurzen Wegbeschreibung von Mutter Jolanta reist die Gruppe los.

Somewhere

- Zeitgleich reist auch ein Zwerg durch das hügelige Gebiet um den Steinbruch. Er wird begleitet durch einen Hirten, der sich in der Gegend auskennt. Als sie gerade einen Rast einlegen, hören sie Schritte und das Geräusch von Rüstungen während des Marsches. Die beiden verstecken sich, doch sie werden trotzdem entdeckt. Vor ihnen steht aber kein Mensch, sondern eine Rüstung ohne Inhalt. Sie scheint ihnen nicht feindlich gesinnt zu sein und folgt ihnen auf Schritt und tritt. Die beiden wissen jedoch nicht, woher die magische Rüstung stammt und wieso sie ihnen folgt, aber sie setzen ihre Reise fort, stets verfolgt von einer klappernden Rüstung.

Verlassener Steinbruch

- Angekommen im Steinbruch findet die Gruppe zuerst keinen Absender der Notiz auf. Als sie den Steinbruch allerdings verlassen will, schlägt die "Schwarze Erde" aus einem Hinterhalt zu. Angeführt von einer Frau auf einem wurmartigen Wesen greifen Ritter der "Schwarzen Erde" die Gruppe an, diese verteidigt sich. Während des Kampfes kommen plötzlich Kämpfer auf grossen Vögeln angefliegen. Diese greifen zur Erleichterung der Gruppe der Abenteurer, die Ritter der "Schwarzen Erde" an. Jedoch greifen sie dann auch die Gruppe der Abenteurer an. Während des Kampfes passiert der Zwerg die Gegend um den Steinbruch und hört Kampfgeräusche, diesen will er auf den Grund gehen. Der Hirte, der den Zwerg begleitet möchte nicht in den Kampf verwickelt werden und hält sich zurück. Die Rüstung folgt dem Zwerg in den Kampf.

Zusammenfassung D&D 10.08.2018

Nachdem die Gruppe den Steinbruch verlässt, fällt die Rüstung, die - wie sich später herausstellt - mit dem Namen "Horreur Casquée" bestraft war, in sich zusammen.

Der Zwerg welcher mit der Rüstung der Gruppe zu Hilfe geeilt war heisst Ogrim Stonefoot (Sohn Ograms und Grosssohn Oros', stolzes Mitglied der Schmiedegilde aus der allmächtigen Stadt Mithral Hall etc. etc.). Es stellt sich heraus, dass er auf der Suche nach seinem Cousin 5. Grades namens Norim ist. Da die Abenteurer in dieselbe Richtung müssen, schliessen sie sich zusammen und brechen nach Feathergale Spire auf. Zwei Tage vergehen ohne Zwischenfälle. Plötzlich taucht ein hoher glitzernder Turm aus Kalkstein vor ihnen auf. Grosse Flugtiere mit Reitern darauf kreisen um dessen Spitze.

Nach einer kurzen Beratung in der Gruppe, beschliessen sie sich offen auf den Turm zu zugehen. Am Tor des Turms erwartet sie eine freundliche Frau namens Savra Belabranta. Sie führt die Abenteurer zu ihrem General namens Sir Thurl Merosska. Dieser empfängt sie genauso gastfreundlich und ladet sie zu einem grossen Bankett ein, welches am selben Abend stattfinden soll. Die Gruppe erblickt einen gewaltigen Saal mit riesigen Türen, geschmückt mit einem bombastisch aussehenden Adler aus Holz. Nach einer kurzen Besprechung mit dem General (es werden keine Details genannt) werden die Abenteurer zu ihren Gemächern in den oberen Stockwerken geführt. Im Zimmer befindet sich ein grosser Zuber. Glücklicherweise schaffen es die meisten sich mit sauberem Wasser zu waschen bevor Ogrim seinen Kopf rein taucht. Trotz der Gastfreundschaft bleibt die Gruppe misstrauisch, da sie nicht wissen, ob die Gastgeber nur vorgeben sie nicht zu kennen.

Erbin will mehr herausfinden und spricht mit einem Wächter. Sie befinden sich in der Küche und er sieht zwei Männer die dabei sind Dampf zu inhalieren. Während Erbin seine Ziegenmilch geniesst, erzählt der Wächter, dass es eine grosse Jagd mit den Flugtieren (Hippogriffe) geben wird und die Gäste mitfliegen werden. Auf die Frage wie dies alles finanziert wird, sagt der Wächter, dass sie Spenden von Menschen erhalten. Erbin organisiert noch ein paar Drinks für seine Gefährten und geht dann zurück ins Zimmer um der Gruppe Bericht zu erstatten.

Nun ist es Zeit für Thea den Turm zu inspizieren. Auf dem zweiten Stock sieht sie zwei Türen. Sie öffnet eine und sieht 5 Menschen und 2 Elfen. Sie sind in blauen Roben gekleidet und giessen Pflanzen. In einem Stock weiter unten ist der Keller wo sie Strohballen, Kisten an der Wand, und eine Stahltüre sieht. Ein Angestellter erklärt ihr, dass sich dahinter die Flugtieren befinden.

Erbin hat noch nicht genug. Er verkleidet sich verstörend echt in einen Wächter und macht abermals seine Runde. Er erfährt etwas sehr verstörendes: Die Menschen des Feathergale Spire wissen über ihre Gäste Bescheid. Sie wissen auch das die Gruppe am Steinbruch war. Es ist aber noch nicht klar, was sie genau vorhaben.

Mit diesen wichtigen Informationen geht Erbin zu der Gruppe zurück. Sie besprechen ihr weiteres vorgehen und entscheiden sich dafür nicht in voller Montur aber mit kleinen unscheinbaren Waffen an das Bankett zu gehen, falls es einen Hinterhalt geben sollte. Sie werden abgeholt und direkt an den Tisch des Lord Commanders gesetzt. Während des Fests wird die Schwarze Erde "beiläufig" erwähnt um zu schauen wie die Gastgeber reagieren. Diese sind eher...zurückhaltend. Während Erbin von ihren Strapazen erzählt, wird auch der tragische Tod ihres Gefährten Halbarads erwähnt. Enna holt daraufhin den Runenstein aus ihrem Beutel und zeigt diesen dem Lord Commander. Ogrim nimmt ihn ihr plötzlich aus der Hand und starrt wie vom Donner gerührt darauf. Während Erbin weiter erzählt steht der Zwerg plötzlich auf und marschiert aus der Tür. Unterwegs versucht ein besorgter Bediensteter dessen Abgang zu erfahren und wird, begleitet von ein paar starken zwergischen Ausdrücken, rüde aus dem Weg geschoben. Erbin entschuldigt sich für Ogrims Verhalten beim Commander - er hatte wohl einen Krug zuviel - beschliesst dem Zwergen zu folgen, da sich dieser sonderbar verhält. Der Rest der Gruppe bleibt am Tisch und erfahren offiziell von der kommenden Jagd.

Zusammenfassung 19.09.2018

- Enna, Brynjar und Thomas verlassen mit den anderen Jägern den Festsaal. Felmin und Thea bleiben derweilen bei Sir Rudolf, der über die Freuden der Jagd philosophiert. Thea empfindet das Gesprächsthema als lästig, da Sir Rudolf keinen Respekt vor der Natur zu haben scheint. Sie entschuldigt sich und begibt sich auf eine eigenhändige Erkundungstour.
- Erbin trifft Ogrim auf dem Zimmer, dieser ist gerade dabei die Rucksäcke seiner Gefährten zu durchwühlen und auszuräumen. Ogrim traut Erbin und den andern nicht und vermutet, dass sie Halbarad getötet und sich sein Hab und Gut angeeignet haben. Ogrim greift Erbin an, doch dieser schwenkt eine Feder durch die Luft und wirft ein Törtchen gegen die Wand, worauf Ogrim in einem tosenden Gelächter zu Boden sinkt und sich krümmt vor Freude. Erbin erklärt ihm was mit Halbarad geschehen ist, worauf sich Ogrim einsichtig zeigt und Erbin den Zauber aufhebt. Ogrim packt daraufhin alle Rucksäcke zusammen.
- Thea entscheidet sich in den botanischen Garten zurückzukehren um sich umzusehen. Sie entdeckt zwei meditierende Elfen, die anscheinend ihre Anwesenheit nicht bemerken, Thea hat zeit sich etwas umzusehen. Plötzlich ist Geschrei zu hören und durch das Fenster sieht Thea wie Thomas, Brynjar und Enna auf ihren Reittieren in die Tiefe stürzen. In der Ferne ist das Brüllen eines Tieres zu

hören, dabei handelt es sich vermutlich um den Manticore. Der Krach beendet die Meditation der Elfen, diese bitten höflich, wenn doch bestimmt, das Botanikum zu verlassen.

- In der Zwischenzeit haben Felmin und Sir Rudolf bereits sehr viel getrunken. Felmin entschuldigt sich, er müsse schleunigst urinieren. Felmin entscheidet sich Sir Rudolfs Äusseres anzunehmen und sich in die Küche zu begeben um zu erfahren was heute Abend geschehen soll. In der Küche erfährt er, dass „die Sache“ um Mitternacht auf dem Dach der Feathergale Spire's stattfindet, und Sir Rudolf eine wichtige Rolle innehat. Felmin bittet um ein Glas Wasser und verabschiedet sich nach weiteren Versuchen genauere Angaben über „die Sache“ zu erfahren aus der Küche. Auf der Treppe begegnet er dem richtigen Sir Rudolf und verwandelt sich schleunigst zurück, glücklicherweise scheint Sir Rudolf zu glauben er habe alkoholbedingte Halluzinationen und fragt Felmin was er hier mache. Felmin erklärt er habe weiter trinken wollen, doch die Küche wolle keinen Alkohol mehr auszuschenken. Sir Rudolf ist erbost und geht mit Felmin in die Küche, wo er einen Bediensteten Ohrfeigt und verwirrende Diskussionen stattfinden (da die Bediensteten denken Sir Rudolf sei ja eben da gewesen aber wohl etwas stark alkoholisiert um sich zu erinnern und Sir Rudolf auf seiner Seite wirklich stark alkoholisiert ist...). Felmin und Sir Rudolf verabreden sich um ein wenig später zusammen im Speisesaal mehr Alkohol zusammen zu trinken.

- Obrim, Thea und Erbin kehren in den Festsaal zurück wo sie auf Felmin treffen und die Bediensteten/Aspiranten dabei sind die Tische abzuräumen. Einer der Aspiranten wird von Felmin zu Tisch gerufen, er solle sich setzen. Nach einem kurzen Gespräch macht er sich wieder an die Arbeit. Felmin berichtet, was er in der Zwischenzeit in Erfahrung bringen konnte. Die Gruppe entscheidet, dass sie auf die Rückkehr von Sir Rudolf zu wartet um ihn dann auf ihr Zimmer einzuladen unter dem Vorwand sie hätten guten Zwergenschnapps. ---- würde dadurch als Geisel/Pfand dienen für den Fall, dass etwas Schlimmes geschehen sollte. Der Plan geht auf und Sir Rudolf fällt in ein alkoholbedingtes Koma. Felmin murmelt einige verzaubernde Gnomenflokeln und Obrim erleichtert einen Eimer Wasser um seinen Inhalt auf Sir Rudolfs Gesicht. Dieser schreckt auf, meckert Obrim in seine faltige Visage und erkennt in Felmin einen neuen Freund. Felmin und Sir Rudolf flüstern auffällig unauffällig und unüberhörbar über die bald stattfindende Sache. Es wird klar, dass die „anderen im Raum“ nicht davon wissen dürfen. Felmin überzeugt Sir Rudolf, dass er dieses Mal auch fehlen kann. Schliesslich hat er einen Rausch auszuschlafen. Wieder im Koma Alcoholica angekommen, Fessel die Gefährten ihre nichtsahnende Geisel ans Bett.

Daraufhin bemerken die Gefährten, dass die Tür zu ihrem Gemach verschlossen ist, sie sind gefangen. Sie tüfteln an verschiedenen Plänen, wie sie der Gefangenschaft entinnen können. Erbin erzeugt eine Illusion, die wie der Knall einer Explosion klingt, daraufhin halten sich alle ruhig und Obrim lauert hinter der Türe. Als ein Aspirant den Kopf durch die Türe steckt um nach Sir Rudolfs Gesundheitszustand zu

schauen, packt ihn Ogrim und zerrt ihn in den Raum. Unter Bedrohung seines Lebens werden dem Aspiranten alle verfügbaren Informationen zur Situation und „der Sache“ entlockt. Es handle sich dabei um ein Ritual bei dem ein Aspirant vom Turm stürzt, wenn er reif fürs Fliegen ist, dann überlebt er, ansonsten war ihm der Wind noch nicht wohlgesonnen. Dabei komme es auch vor, dass nebst dem Aspiranten noch ein Gefangener vom Turm gestürzt werde. Er selbst habe den Auftrag erhalten die Gruppe davon abzuhalten auf das Dach des Turms zu steigen während dieses intime Ritual durchgeführt werde. Er versichert auch, dass er nichts davon wisse, dass sie auf irgendeine Weise geopfert werden sollten an diesem Abend. Die Geheimnistuerei sei lediglich, weil dieser Anlass nicht für Aussenstehende bestimmt sei. Nach langer Diskussion und im Unwissen darüber ob nicht doch Enna, Brynjar und Thomas an dieser Prüfung teilnehmen sollten, entscheiden sich die vier zu einer Handlung.

- Ogrim mimt komplett betrunken zu sein und schafft es so an zwei Wachen vorbei auf das Dach des Turmes zu gelangen. Die Wachen folgen ihm und mit etwas Abstand kommen auch Erbin, Thea und Felmin die Treppe hinaufgeschlichen. Oben angekommen sieht Ogrim das Ritual in vollem Gange, Die Ritter und Aspiranten sind aufgereiht und schauen in Richtung des Elfs, der ganz vorne an der Brüstung steht, neben ihm steht ein etwas kleinerer Mensch. Alle anwesenden brummen unverständlich und nach einigen Gesten und etwas Singsang stösst der Elf seinen Nachbarn von der Brüstung. Ogrim merkt, dass ihn die Wachen fast eingeholt haben und beginnt laut, fast schreiend, zu fragen was der Anlass sei für diese Versammlung. Alle schauen verdutzt und verärgert zugleich in Ogrims Richtung, der Elf nähert sich Ogrim und erklärt ihm einige Dinge (die Ogrim aber sowieso schon weiss). Der Elf schlingt seinen Arm sanft um Ogrim's Schulter und führt ihn in Richtung Brüstung, dabei informiert er sich, ob Ogrim auch das Fliegen lernen möchte. Ogrim verneint, doch der Elf insistiert, er solle dem Wind vertrauen und es versuchen. Einige Ritter umkreisen Ogrim darauf hin und der Elf befiehlt die restlichen (Felmin, Thea und Erbin) zu finden und herzubringen.

Zusammenfassung 20.10.2018

Gruppe Ogrim, Thea, Felmin, Erbin:

Ogrim stürmt hinter den Aspiranten die Treppe zu den Gemächern hinunter, verfolgt von Rittern (Eisstrahl verfehlt ihn knapp). Die Aspiranten stürmen ins Zimmer, Erbin droht an Sir Rudolf in den Kopf zu schießen wenn die Waffen nicht niedergelegt werden, interessiert aber niemanden —> Es kommt zum Kampf. Ogrim charged von

hinten in die Aspiranten und schüchtert einige ein, sodass sogar einer die Waffe fallen lässt und wegrennt.

Gruppe Enna, Brynjar, Thomas:

Während des Gesprächs mit den Arakokkra fällt plötzlich eine Person in der Nähe zu Boden und zerbirstet in viele Stücke. Erstaunt und alarmiert zugleich entscheiden sie in den Spire zurückzukehren. Die Arakokkra bieten ihnen ihre Hilfe an.

Getragen von den Arakokkra werden sie zum Spire hoch geflogen (Brynjar hat Startschwierigkeiten und wird schlussendlich von 2 Arakokkras an Seilen transportiert).

Durch das Zimmerfenster sehen sie den Kampf in vollem Gange. Brynjar wird durch das Fenster geschleudert indem die Arakokkra an je einer Seite des Turms vorbeifliegen und sie Seile loslassen.

Enna und Thomas versuchen auf dem Dach zu landen, doch es stehen noch einige Ritter und die Elfen auf dem Dach. Enna, und viel später auch Thomas, klettern via Seil (das vom Bett her aus dem Fenster hängt) ins Zimmer.

Vereinte Gruppe:

Felmin beschwört eine Steinerne Hand, die den Rittern auf der Treppe zusetzt. Brynjar spaltet Leute als wären sie aus Butter.

Als der Kampf entschieden war entschieden sie sich zur Flucht durch das Eingangstor, anstatt auf dem Dach gegen die restlichen Ritter und die Elfen zu kämpfen. Auf dem Weg nach unten fällt Enna/Thomas/Brynjar auf, dass es ein Tor am Sockel der Klippe gibt, durch welches man laut den Arakokkra auch in den Spire führt.

Nach kurzer Suche entdecken sie eine verborgene Treppe in die Tiefe. Sie kommen an kleine Zellen vorbei und befreien einen Orc. Er wurde angeblich entführt und wäre wohl bald geholt worden, so wie die anderen Gefangenen, die aber nie wieder zurückgekehrt sind.

Die Gruppe und der Ork gehen flussaufwärts, dort soll sich Jan-Ci Bin verbergen, der böse Wind.

Die Gruppe macht Rast unterhalb eines Steinbogens. Nach 2-3h werden sie vom Lord Commander, den zwei Elfen und einigen Rittern gefunden. Ein Kampf zwischen den beiden bereits erschöpften Gruppen (Ritter und Lord Commander sind von Manticore-Jagd zurückgekehrt) entfacht.

Viele Kämpfer gehen zu Boden (inkl. Enna, Brynjar und Ogrim), doch das Blatt wendet sich als Verstärkung in Form eines Grüppchens Arakokkra eintrifft.

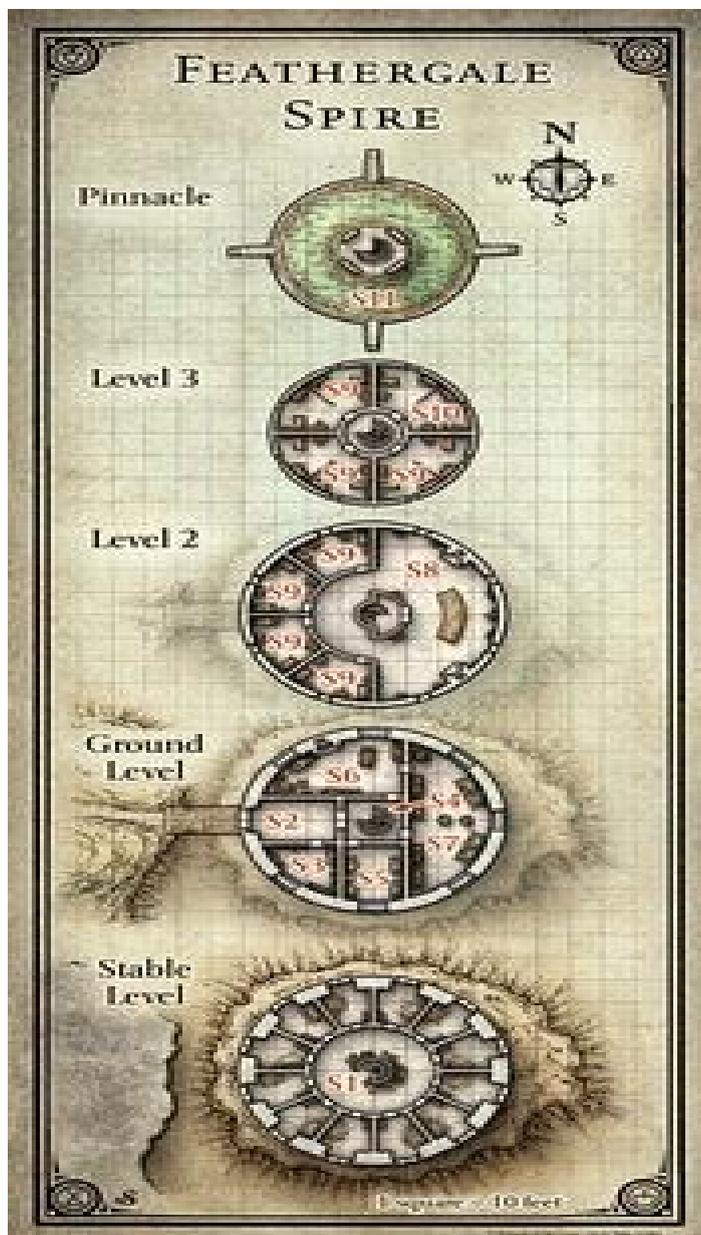
Der Lord Commander flieht als er die unabwendbare Niederlage erkennt, doch Thomas holt ihn ein und macht ihm mit einem Genital zerbirstenden Schlag den Gar

aus. Die Verwundeten werden versorgt, das Hab und Gut der Gefallenen wechselt die Besitzer und danach hält die Gruppe ihre wohlverdiente Rast.

Zusammenfassung 26.10.2018

Nachdem die Wunden versorgt sind, beginnt die Gruppe das Camp abzubauen. Ihnen fällt auf, dass einige Leichen in der Nacht weggeschleppt worden sind, womöglich von Wölfen. Die Gruppe beschliesst zurück zum Turm zu gehen, da dieser ja nun völlig unbewacht ist und kurz- bis langfristig als Stützpunkt dienen könnte. Dem Halbork, Morok, wird angeboten sich der Gruppe anzuschliessen um ungemütliche, anstrengende Arbeiten zu verrichten. In seiner aussichtslosen Lage stimmt dieser zu.

Am Turm angekommen beginnt die Gruppe alles Wertvolle einzusammeln. Der eifrige Erbin trägt die Wertgegenstände gewissenhaft in einer Liste zusammen.



Morok beginnt für die Gruppe zu kochen und es stellt sich heraus, dass er überragend in seinem Metier ist. Sogar Ogrim staunt und kratzt sich verwundert am Kopf. Nach dem Festmahl wird die Wachablösung bestimmt. Brynjar und Ogrim übernehmen die erste Schicht und stationieren sich am Aussichtspunkt des Turmes. Just in diesem Augenblick erblicken sie zwei Ritter in der Ferne die im Galopp auf den Turm zustürmen. Es stellt sich heraus, dass es sich um Vicven (Wackelhelm) und sein Lord Sir Horben Trannyth handelt. Die Gruppe ist sich nicht sicher, ob es Probleme geben könnte, dass sie den Turm "gesäubert" haben. Deshalb beschliesst man sich zur Vorsicht. Erbin nimmt mittels Illusionszauber die Form von Sir Rudolph an und führt die beiden in den Saal, während die anderen sich in der Küche versteckt halten. Die Gäste scheinen der Sache nicht ganz zu trauen und sprechen auch vorsichtig. Schliesslich entschliesst man sich das Versteckspiel aufzugeben und erzählt die Wahrheit. Vicven und Horben scheinen über diese Ausgangslage eher erfreut, da sie die Leute hier nicht leiden konnten und es wird zusammen gegessen und getrunken.

Es wird beschlossen zusammen nach Red Larch zu reisen um dort die Neuigkeiten zu verkünden und Bedienstete anzuwerben welche den Turm in unserer Abwesenheit unterhalten könnten.

Zusammenfassung 17.11.2018

Nachdem die Gruppe Red Larch erreicht haben entschuldigt sich Ogrim und sucht den Zwergenschmied Rundrak auf, um ihn nach Informationen über seinen Cousin Norim und der verschwundenen Delegation aus Mirabar zu fragen. Leider kann ihm dieser nicht viele Informationen geben aber dafür kauft er sich einen prächtigen, mit Runen verzierten, aus Mithrill-Stahl gegossenen Reise-Amboss für einen sehr erschwinglichen Preis!

Nachdem die Gruppe genug Leute organisieren konnten, die gewillt waren für einen kleinen Lohn den Turm zu verwalten, reist die Gruppe zurück. Beim Turm angekommen, werden sie erneut besucht. Diesmal von 2 Personen mit Lederhosen. Eine davon ist eine Frau mit schwarzen Haaren und übersät mit Tattoos. Die beiden scheinen zwielichtiger Gestalt zu sein und fragen die Gruppe, ob sie nach Riverguard Keep reisen möchten um sich ihnen anzuschliessen. Sie könnten Leute wie uns gut gebrauchen. Die Abenteurer trauen den beiden nicht ganz und man sagt, man werde es sich überlegen. Die beiden reisen ab.

Thomas und seine Gefährten machen sich nun daran den Turm auf Vordermann zu bringen. Felmin übergibt Ogrim einen Plan wie man eine Vorrichtung auf der Turmspitze anbringen könnte um Waren herauf- und herunter zu laden. Er macht sich sofort an die Arbeit. Mittlerweile sind die neu angeheuerten Leute eingetroffen und fangen an den Turm zu verwalten. Morok scheint viele Talente zu haben und er schafft es in Kürze die Bediensteten in ihre Arbeiten einzuführen. Er wird dann sogar von der Gruppe zum Hauptaufseher des Turms ernannt.

Glücklich über die Sicherheit ihres neuen Hauptstützpunkts macht sich die Gruppe auf den Weg den Kult von Yan-C-Bin vom "bösen Wind" zu suchen.



Yan-C-Bin

Sie gehen Flussaufwärts und stossen auf eine alte unterirdische Stadt. Ogrim betrachtet die Steinsäulen und erkennt sie als Tyar-Besil. Eine alte Zwergenstadt die vor langer Zeit von Orks und Goblins zerstört worden ist.

Die Gruppe schleicht sich durch die Korridore und bemerken Geräusche. Seltsame hohe Stimmen werden vernommen "Helft mir"... "bitte nicht"... Als Ogrim etwas schwerfällig mit rasselnder Rüstung zu der Gruppe aufschliessen will fragt eine hohe Stimme "Hallo?" "Hallooo?". Man entschliesst sich zu schweigen. Erbin schafft es unbemerkt durch den Korridor zu gelangen und sieht eine Frau angekettet an einer Steinsäule. Sie ist bewusstlos. Er kommt zu einer Hintertür wo zwei Wachen durch die Pfeilschlitzen in den Korridor schauen, sie scheinen uns zu erwarten. Erbin wirft eine Laterne in hohen Bogen auf ein paar Kisten neben den Wachen und verfehlt. Der Kampf beginnt. Bei den Wachen handelt es sich um Kenku (fremdartige Wesen mit Vogelgesichtern). Sie werden schnell eliminiert. Doch plötzlich taucht ein Mann mit einer seltsamen Flöte auf und schafft es mit ein paar Noten seines Instruments

die Gruppe komplett zu verwirren und die Abenteurer beginnen sich gegenseitig anzugreifen. Nachdem es der Gruppe gelingt sich zu sammeln, entkommt der Mann mittels teleportation. Die Gruppe kommt wieder bei der angeketteten Frau vorbei. Hinter ihr sind weitere Gefangene an Säulen gekettet. Erbin befragt die Frau um mehr über diese Ruine herauszufinden. Diese findet jedoch nur lobende Worte für Yan-C-Bin und scheint nicht bei sinnen zu sein. Die anderen Gefangen sind in derselben Lage. Erbin macht kurzen Prozess und schneidet allen die Kehle durch. Die anderen Abenteurer sind darüber etwas überrascht. Man beschliesst sich in einem kleinen Nebenzimmer Rast zu halten. Schritte werden wahrgenommen aber zum Glück verschwinden diese wieder.

Zusammenfassung 30.12.2018

Eine Welle ist im Wassergraben um die Pyramide zu erkennen, sie bewegt sich im stets gleichen Tempo um das Monument herum. Aus der Ferne, sind Schreie zu hören. Diese ziehen die Aufmerksamkeit des Wyvern und seines Reiters auf sich, diese fliegen in die entgegengesetzte Richtung der Gefährten. Diese nutzen die Gelegenheit um unbemerkt in die Pyramide zu gelangen. Sie betreten die Pyramide schleichend, und finden sieben um ein Loch schwebende Priester vor. Davon eingeschüchtert machen sie kehrt und entscheiden sich dazu, die Zwergenstadt zuerst weiter zu erkunden.

In einem mit blauem Stein gepflasterten Steinbruch finden die Achtahir vor, ein luftiger Dschinn. Dieser erzählt ihnen, dass er auf Wunsch von Aelisi die Stadt renovieren müsse, mindestens 100 Jahre oder bis zum Ableben Aelisis werde er beschäftigt sein.

Die Gefährten gehen zurück zu den drei Säulen an die Gefangene/Adepten gekettet waren, sie drehen die Wasserzufuhr zu um den Wassergraben zu leeren. Im Graben ist ein Zwergengolem zu sehen, der seine Runden, nun ohne Wellen zu schlagen, dreht. Obrim spricht ihn auf Zwergisch an, worauf dieser anhält. Kas'anar, der Wyvernreiter, und sein Reittier kehren zurück und landen angesichts des (fast) leeren Wassergrabens auf der Brücke zwischen Gefährten und Pyramide.

Die Gefährten eröffnen den Kampf mit einem Törtchen-Wurf, Kas'anar scheint aber nicht lange auf den Spass anzusprechen, denn als er mit Waffenhieben und Bolzen zugedeckt wird, besinnt er sich schnell wieder und versucht sich zu wehren. Zuerst

fällt Kas'andar, dann Thomas. Obrim nutzt die Gunst der Stunde und stellt dem Wyvern ein Bein (ein kleines Zwergenbein...), dieser fällt in den Graben und ehe sich die Gefährten versahen, erledigte der Golem das Ungeheuer.

Im Siegestaumel begeben sich die Gefährten in das letzte unentdeckte Quartier der Stadt. In den Ruinen einer Villa werden sie von einem Amberhulk attackiert. Enna's Darkness Zauber schützt die Gefährten vor den hypnotisierenden Augen des Monstrums und führt sie zum Sieg. Das Gebäude daneben ist mit Bolzen verriegelt und Speere sind gegen die Türen gerichtet, drinnen ist ein Kratzen zu hören. Die Vernunft obsiegt und die Türen bleiben verriegelt.

Die Gruppe begibt sich erneut zur Pyramide und ist entschlossen sich dem bevorstehenden Kampf zu stellen. Sie schleichen hinein und können sehen, wie die Priester eine Frau (die Frau des Gefangenen, der sich auf den Weg zum Turm gemacht hat) in das Loch pusten. Enna hat sich inzwischen an den Windharrow herangeschlichen und schupst ihn der Frau hinterher ins Loch. Er verliert dabei zwar seine Flöte, doch erscheint er durch Magie wieder im selben Raum, ohne seine Flöte erliegt er aber bald den Angriffen der Gefährten. Der Skyweaver wird ebenfalls ins Loch gestossen, jedoch besitzt er die magische Gabe zu fliegen und steigt aus dem Loch empor. Erbin wirft ihm ein Törtchen ins Gesicht, sogleich verfällt der Skyweaver in schallendes Gelächter und stürzt in den Tod. Die Gefährten schleichen sich ein Stockwerk höher und finden Aelisi und ihre Gespielen vor. Die bezaubernde Königin bietet den Gefährten an, sich ihr anzuschliessen oder zu sterben. Die Gefährten lehnen trotz der voraussichtlichen Konsequenzen ab. Darauf fliegt Aelisi in den hinteren Teil des Saals und bläst in ein hinter dem Thron stehendes Horn. Die Gefährten stürzen sich auf die Gespielen der Königin, wobei Erbin die Vorhänge des Saals in Brand setzt. Erboast schießt Aelisi einen Kettenblitz hinter dem Thron hervor und beschwört einen unsichtbaren Kämpfer. Der Kettenblitz setzt Thomas und Felmin ausser Kraft. Plötzlich erscheint Achtahir und erhält von Aelisi den Auftrag die Gefährten aufzuhalten, damit sie sich in den „Kern“ begeben kann. Sie verlässt den Raum in Richtung unteres Stockwerk, um kurz darauf im Loch zu verschwinden. Achtahir bittet die Gefährten Aelisi nicht zu verfolgen, so erfülle er seinen Auftrag. Die Gefährten leisten der Bitte Achtahir's Folge und bringen sich nach langem Kampf vor den Flammen in Sicherheit. Zeit sich eine Ruhepause zu gönnen!

Nachdem sich die Gefährten etwas besser fühlten erkundeten sie das zuvor entdeckte Wurmloch. Erbin wurde abgeseilt und stieg entlang des Wurmskeletts in die Tiefe. Am Ende des Wurmlochs entdeckte Erbin eine Höhle, sowie sieben merkwürdige Rucksäcke. Er entschied sich nur einen davon mitzunehmen, da ihn ein beängstigendes Gefühl erfasst hatte.

Als Erbin wieder aus dem Wurmloch zurückgekehrt war, entschieden sich die Gefährten zu ihrem Turm zurückzukehren. Sie fanden den Turm sauber und die Bewohner fleissig arbeitend vor. Der im Keller eingesperrte Anhänger des „heulenden Hasses“ wurde zum merkwürdigen Rucksack befragt und es stellte sich heraus, dass sich ein Luftelementar im Rucksack befindet. Beim Betätigen einer Schnur bläst sich dieser auf und verringert das Falltempo. Die Gefährten nennen dieses Konstrukt „Schwack“! Der Anhänger des „heulenden Hasses“ wurde darauf entlassen und vom Turm weggeschickt.

Am nächsten Tag bemerkten die Gefährten ein riesiges Gewitter über Red Larche, sogleich machte sich die Gruppe auf den Weg um zu Helfen. Als sie ankamen verzog sich der Sturm und sie fanden Tod und Zerstörung vor. Harburk erzählte ihnen, dass vier Reisende mit einer Truhe durch das Städtchen zogen und durch das Öffnen der Kiste wurde der Sturm ausgelöst.

Zusammenfassung 19.01.2019

Aufräumarbeiten in Redlarch

Die Gefährten stehen im Dorfzentrum des zerstörten Red Larchs. Um sie herum herrscht emsiges Treiben. Helfer stürmen von einem Ort zum anderen und versuchen den betroffenen Dorfbewohnern zu helfen. Brynjar und Erbin verabschieden sich um bei Fenn wichtige Ausrüstung zu kaufen. Der Rest der Gruppe pilgert zum Tempel, wo sich die meisten Menschen versammelt haben. Sie finden dort drei Gestalten in Priesterroben vor. Eine davon stellt sich als Lyrina vor. Sie ist eine elegante Druidin mit elfischer Abstammung und besitzt einen Helfer in Form eines kleinen Baumes, der auf ihrer Schulter sitzt. Wir werden von ihr dankbar empfangen und in die dringendsten Arbeiten eingeführt. Die Gefährten holen frisches Wasser zum aufkochen der Verbände und sammeln Holz aus der nahen Umgebung. Brynjar und Erbin finden Fenn unverletzt vor, jedoch hatte sein Laden weniger Glück. Die beiden helfen ihm das Größte aus dem Weg zu räumen. Anschliessend machen sie sich auf den Weg andere Häuser aufzusuchen um zu sehen ob Hilfe benötigt wird. In einem der Häuser werden Sie auf das Weinen von kleinen Kindern aufmerksam. Ogrim und Thomas, welche in der Nähe waren, bemerken dies und eilen den beiden zu Hilfe. Trotz heroischem Einsatz ihrer Waffen schaffen es Ogrim und Brynjar nicht den Weg zum Keller freizuräumen.

Die Zwergin

Just in diesem Augenblick tritt eine Zwergin hinter ihnen in Erscheinung. Sie ist von Kopf bis Fuss mit verschnörkelten Tattoos versehen. Obwohl sie von sehr kleiner Statur ist, beweist sie eine rohe Kraft und schafft es mit ein paar gezielten Hieben die Kommode zu zertrümmern. Die verängstigten Kinder werden von Erbin mit ein paar Zaubertricks ermutigt und schliesslich aus dem Keller befreit. Die Zwergin hat in der Zwischenzeit die Gruppe etwas genauer betrachtet und wird sogleich auf den muskelbepackten Brynjar aufmerksam. Ziemlich direkt und ungezwungen beginnt sie ihm Komplimente zu machen und dessen Muskeln zu rühmen. Brynjar grinst selbstgefällig. Obrim, der das mitbekommt, lacht herzlich auf, als hätte sie etwas lustiges gesagt und drückt Brynjar etwas zur Seite. Sogleich wird die Zwergin in ein Gespräch über dessen Heimatort verwickelt. Er selber ist von ihr sichtlich beeindruckt, da er eine so unzwergische Aufmachung noch nie zuvor gesehen hatte. Zu dessen Entsetzen kennt die Zwergin den Namen ihres Ursprungsorts nicht. Sie zeigt lediglich vage in die Richtung der örtlichen Berge. Ihr Name ist Isbahil und sie redet von sich in der dritten Person. Als sich Thomas vorstellt, ist sie sichtlich entzückt und fragt, ob sie den Namen "haben" dürfe. Obrim lässt dies natürlich nicht zu und gibt ihr den schönen Zwergennamen Valaya, welche sie zu dessen Beruhigung auch annimmt. Die Gefährten ziehen weiter durch das Dorf und bieten ihre Hilfe an. Nach mehrstündiger harten Arbeit gönnen sie sich ein Getränk in dem, zum Glück heil gebliebenen, Gasthof "Helm". Die Zwergin Valaya tritt der Gruppe hinzu und lernt den Rest der Gruppe kennen.

Man beschliesst sich dem alten Steinbruch einen Besuch abzustatten um zu sehen ob etwas von der Dunklen Erde zu sehen ist. Dort angekommen bemerkt die Gruppe eine Ansammlung seltsamer Obeliske. Valaya bemerkt einen Mechanismus der die Steine schweben lässt. Felmin untersucht den Stein und findet heraus, dass nur Gegenstände ab einer gewissen Schwere per Knopfdruck angehoben werden können. Etwas übermütig springt Thomas mit einem Satz auf Obrims Schultern und die beiden werden sogleich in die Luft befördert. Die Gruppe bespricht sich während die beiden lautstark in der Luft herumalbern. Nach einer Weile wird es Thomas zu bunt und er springt katzenhaft von dessen Schultern. Durch das veränderte Gewicht klatscht Obrim mit seinem Gesicht auf die Erde auf.

Ein unerwarteter Hilferuf

Während Valaya die Steine etwas länger beobachten will, macht sich der Rest der Gruppe wieder auf in den "Helm" weil ihnen sichtlich die Optionen zu fehlen scheinen. Der Zwergeschmied Rundrak bemerkt Obrim schon von weitem und bitten die Gefährten an seinen Tisch. Während die Gruppe das weitere Vorgehen besprechen, bittet Rundrak Obrim auf, vor seiner Abreise noch in seinen Laden zu kommen, da er Waren besitze, die ihn interessieren könnten.

Am nächsten Morgen als Obrim die Ware begutachtet, Eisenbarren bester Qualität, bemerkt er plötzlich mit einem Schrecken ein kleines Symbol eingeritzt auf dessen Oberfläche. Eine winzige Rune mit der Botschaft "Hilfe" und daneben das Sigil von Norim, der vermisste Cousin von Obrim. Energisch fragt Obrim nach der Herkunft der Barren und erfährt, dass Rundrak diese von einem Eisenwarenhändler namens Gilbert aus Barchright Inn hat. Er ist ein Halbork mit zweifelhaftem Ruf. Obrim kauft für 20 Gold alle Barren auf, die eine Inschrift von Norim enthalten und verabschiedet sich dankend.

Während dem Morgenessen schildert Obrim seinen Gefährten sein Erlebnis und schafft es die Gruppe zu überreden als nächste Destination Bargewright Inn anzusteuern.

Felmin berichtet der Gruppe, dass er eine Nachricht von einem Boten erhalten hat und in eine Villa eingeladen wurde die ziemlich weit entfernt ist. Für diese Quest hat er sich prompt ein Pferd, das auf den Namen Ludmilla hört, gekauft um die Reisezeit zu verkürzen. Er verabschiedet sich in gewohnt distanzierter Art und führt sein viel zu grosses Pferd richtung Ausgang. Erbin, der dem Pferd hinterher rennt, schafft es gerade noch eine Gnome-Fist mit seinem Kumpel auszutauschen, bevor dieser dem Horizont entgegenreitet. Thea, die eine neuartige Beerenart für sich entdeckt hat, verteilt diese an die Gefährten um den Hunger zu stillen. Die Beeren scheinen eine vitalisierte Wirkung zu haben!! Valaya bittet die Gefährten Sie bald in ihrer Höhle zu besuchen und verabschiedet sich ebenfalls.

Katzenkampf und ein Gespräch unter Freunden

Es folgt eine zweitägige Reise nach Bargewright Inn. Am Abend des zweiten Abends erreicht die Gruppe erschöpft die Schenke und bestellen eine Stärkung. Obrim ruht nicht lange und nachdem ihm ein besonders fies ausschauender Halbork ins Auge sticht, steht er auf. Erbin packt ihn am Ärmel und mahnt ihn, vorsichtig zu sein. Obrim steuert den Tisch des Halbork und dessen Gefährten zu und mimt den weitgereisten Händler auf der Suche nach der Qualitätsware des berühmten Gilbert. Von den Worten vergnügt gibt dieser zu Gilbert zu sein. Obrim versucht mit Alkohol mehr über die Ware herauszufinden, bemerkt aber dass weder Alkohol noch seine Schauspielkünste Erfolg zu haben scheinen und Gilbert zunehmend misstrauisch wird. Obrim versichert Gilbert am nächsten Morgen bei ihm im Laden vorbeizuschauen und verabschiedet sich.

Nach einem kurzen Gespräch mit den Gefährten beschliesst Erbin dem Laden von Gilbert einen Besuch abzustatten. Gerade als Erbin durch die Schenkentür hinaustreten will, bemerkt er aber, dass er von Gilbert und dessen Gefährten beobachtet wird und wartet am Eingang auf sie. Erbin sieht wie die drei Schergen ihn mustern und dann Richtung Eisenwarenladen laufen und diesen von innen verschliessen. Thea tänzelt durch die Nacht streicht dem nichts ahnenden Erbin neckisch um die Beine bevor sie richtung Laden aufbricht. Dort angekommen gelingt

es ihr durch ein offenes Fenster ins Innere zu gelangen und durchstöbert die Wohnung. Die drei Gestalten sitzen an einem Tisch und spielen Karten. Nach eine Weile befindet Gilbert, dass der ungebetene Gast wohl nicht mehr kommen würde und schickt seine Gefährten aus dem Haus.

Thea die sich auf den Weg zurück zur Schenke macht wird plötzlich von einem riesigen Kater angegriffen, nach einem kurzen Kampf schafft sie es jedoch mit einem gezielten Prankenhieb den Kater in die Flucht zu schlagen. Sie kehrt zurück und erzählt von ihrem Abenteuer.

Obwohl ein Plan geschmiedet wird, wie Gilbert überwältigt und wenn nötig gefoltert werden müsste um an Informationen zu gelangen, obsiegt schliesslich der vernünftige Vorschlag von Thomas dem Barmherzigen, der vorschlägt an der Wohnungstüre zu klingeln um Gilbert freundlich zu fragen.

Nach den polternden Schlägen auf dessen Eingangstüre öffnet Gilbert ein Fenster und weist die Gruppe weg. Plötzlich erkennt er aber in Erbin einen alten Bekannten und lässt die Gefährten überraschende Weise in sein Haus. Gilbert eröffnet ihnen, dass er die Barren zu einem spöttischen Preis von 100 Gold pro Tonne von einem Mönch erhält. Die Übergabe findet alle 10 Tage in einem verlassenen Hof statt. Er hält diesen Handel vor dem Anführer und Besitzer vom old bargewright inn nalaskur geheim, damit er keine abgaben machen muss. Brynjar der sichtlich überrascht ist, wie freizügig Gilbert diese Informationen an Erbin und seinen Begleitern weitergibt, wird misstrauisch und fragt Erbin woher sich er und Gilbert kennen. Erbin, der einen kurzen Herzstillstand erleidet, erfindet hastig eine Geschichte, da Gilbert plötzlich zu grübeln beginnt. Ehe er der Gruppe auf die Schliche kommt, verabschieden sie sich und brechen sogleich auf um einer möglichen Verfolgung zu entkommen. Thea findet für die Übernachtung einen geeigneten Ort im Wald.

Felmins Reise

Am nächsten Tag reist die Gruppe ohne Zwischenfälle Richtung Redlarch und finden dort den zurückgekehrten Felmin mit seinem Pferd, dass nun mit dem Namen "Nurvuvuven" bestraft ist, vor. Dieser erzählt, dass ihn die Druidin Lyria gerade gebeten hat den Druidenzirkel der Scarlett Moonhall zu kontaktieren um Hilfe für die bevorstehenden Krankheitsausbrüchen in Redlarch anzufordern. Weiter erzählt er von seiner Reise zu der Villa, die sich schlussendlich als Ruine entpuppt habe. Dort traf er auf eine alte, mächtige Hexe vom Sumpf. Sie gab ihm die Wahl entweder zu sterben oder ihm Informationen über die aktuellen Geschehnisse zu geben. Da Felmin nicht auf den Kopf gefallen ist, entschied er sich für die zweite Option. Nachdem ihre Fragen beantwortet wurden gab sie Felmin ein Amulett um mit ihr zu kommunizieren. Sie beschrieb ihm auch die 4 Symbole der Elemente auf die wir achten sollten auf unserer Suche nach den Kultisten. Die Abenteurer beraten sich betreffend zukünftiger Pläne und entscheiden sich für die Reihenfolge Turm/Höhle/Ritual/Kloster/Riverguard Keep.

Zurück im Turm

Im Turm angekommen gehen alle ihren Lieblingsbeschäftigungen nach. Obrim bastelt an seiner Balliste ganz oben auf dem Turm. Thomas und Thea versuchen sich im Tränkebrauen. Brynjar stopft die zwei Manticor-Köpfe aus und hängt sie an einen prominenten Ort. Der Manticor-Stachel wird etwas improvisiert dazwischengehängt.

Feuer und Wasser

Auf dem Weg zur Höhle bemerken die Abenteurer in der Ferne Rauch aufsteigen. Dort angekommen bietet sich ihnen ein schreckliches Schauspiel. Vor ihnen steht ein kleiner Weiler. Die drei Häuser sind bis auf den Boden niedergebrannt und überall liegen halbverbrannte Leichen herum. Im Zentrum des Weilers sehen sie einen riesigen Minotauren begleitet von zwei seltsamen roten Hunden die sich gerade über eine Leiche streiten. Hinter dem Trio steht ein kräftiger Mann mit einer seltsamen feurigen Rüstung und einem langen Speer, der eine weinende Frau hinter sich her schleift. Neben ihm sitzen zwei Soldaten in schwarzen Rüstungen auf einem Stein und amüsieren sich über das grausame Schauspiel. Thomas und seine Gefährten zögern nicht lange und beschliessen der Frau zu helfen.

Erbin beginnt den Kampf und feuert einen Bolzen in die Brust eines Soldaten. Obrim, dicht gefolgt von Thomas und Brynjar stürmen auf die Gegner zu. Die zwei Hunde sprinten ihnen entgegen und entfesseln mit ihrem Atem ein Feuermeer dass es in sich hat! Obrim bekommt die ganze Breitseite zu spüren. Der Speermann lacht hämisch und tötet die liegende Frau und schreit der Gruppe entgegen. Der Minotaur nimmt Anlauf und wirft sich gegen den Barbaren, der aber in seiner Wut nicht zu Boden geht. Die unberechenbare Enna, die das Chaos liebt, taucht alle Beteiligten in eine Dunkelsphäre. Felmin der im Sumpf neue Tricks gelernt zu haben scheint, entfesselt rätselhafte Magie welche den Minotauren verseucht zu Boden gehen lässt und Thea, die nicht nur ein riesiges Rudel von Wölfen in den Kampf gesendet hat, poltert in Bärengestalt in das Getümmel und schafft es am Ende den letzten Gegner mit einem gleissenden Strahl aus Licht zu vaporisieren.

Die Gegner sind besiegt und die Gefährten beerdigen die ermordeten Menschen vom Weiler und machen sich auf den Weg zu Valayas Höhle.

Die Höhle befindet sich auf einem Hochplateau weit oben auf dem Berg. Der Boden ist komplett mit Wasser bedeckt und überall leuchten grosse Kristalle.

Valaya ist entsetzt über den Tod der Menschen vom Weiler, da sie sehr vertraut waren. Sie erzählt über die Unstimmigkeiten der Elemente und fordert die Gruppe auf es selber zu erfahren und legt ihre Hand in das sprudelnde Wasser. Erbin macht es ihr nach und zieht die Hand schnell wieder heraus, da dieses sehr heiss ist.

Thomas scheint aber eine natürliche Gabe zu haben und empfindet nur eine angenehme Wärme und fühlt die Energie im Wasser. Obrim kratzt sich am Kopf. Er

hält nicht viel von "fühlen". Die Gruppe gönnt sich eine Pause und macht es sich in der Höhle gemütlich.

Zusammenfassung 01.02.2019

Die Prüfung des Feuers

Die sieben Abenteurer wollen die Prüfung der Elemente wagen und geben sich auf geheiss der Schamanischen Zwergin gemeinsam mit ihr in einen langen Korridor am Ende der Höhle. Nach einer Weile wird es immer wärmer, bis sie an einen Torbogen gelangen, der mit Zwergischen Runen versehen ist. Die Entzifferten Lettern sprechen von den vier Elementen und geben den Abenteurern eine Vorahnung darauf, was sie erwarten soll.

Besinne dich auf die Wärme der Aufgehenden Sonne
Besinne dich auf die Kühleren Winde des Sonnenunterganges
Besinne dich auf den Regen der von Oben herunterfällt
Besinne dich auf die Erde die von unten festen Halt gibt

Der Marsch geht weiter und mit der Zeit steigt auch die Hitze. Bis sie endlich am Ende des Korridors ankommen und hinausblicken auf ein sich unendlich weit erstreckendes Feuerömland, mit Lavaströmen, Vulkanen und einer wortwörtlich Atemberaubenden Hitze.



In der Ferne ragt ein Obelisk über die Einöde und die Abenteurer machen sich auf den Weg.

FLUTSCH, ZISCHH!! Thomas' Fuss ist eingebrochen und angesengt.

"Dort, ein Schwanz!" ruft Thea.

Und tatsächlich, die Befürchtungen werden wahr. Es fliegt ein Waschechter Drache auf sie zu.



Nach einer theatralischen Landung ergreift Thomas - der diplomatische - heroisch, wenn auch mit leicht bebender Stimme das Wort.

Die Kreatur stellt sich vor als Brymunax der Zerstörer!

Ihm sei Langweilig, woraufhin Erbin ein Törtchen in Obrims Gesicht schmeisst, nachdem er sich eine Feder in die Nase gesteckt hat.

Brymunax ist amüsiert.

Dennoch fordert er 3 Rätsel als Tribut für die Nutzung seiner Strasse

Eines über Füsse und Nasen, eines über die Liebe und eines über die Anzahl der Schuppen des Drachens.

Zum Abschied gibt er den drakonischen Rat das westliche Portal zu nehmen und schwingt sich wieder in die Lüfte.

Die Abenteurer kommen zu einer "Insel" umgeben von Magma. Daraus sind 3 Portale zu sehen in 3 Himmelsrichtungen. Das vierte ist halb in der Lava versunken.

Nachdem Erbin töricht einfach in ein Portal geht, manifestiert sich ein Feuerelementar um den Obelisken und Erbin kommt aus genau dem gleichen Portal, etwas versengter als vorher, wieder zum Vorschein.



Der Kampf beginnt!

Erbin geht nochmal durchs Portal... versengt sich noch etwas mehr und der Feuerelementar wächst!

Während des Kampfes kommt Obrim auf die glorreiche Idee auch mal so eines waberndes ding zu testen und schreitet ebenfalls durch ein Portal. Woraufhin ein weiteres Feuerelementar erscheint.

Schwer gebeutelt vom Kampf müssen die Abenteurer nun auch noch Artilleriefuer des Drachens einstecken, bis dieser von Erbin per Lachzauber zur Sturzlandung gezwungen wird.

Erbin sticht sogleich auf den gestürzten ein und wird als Retourkutsche regelrecht weggepustet!

Den ersten geht der Mut flöten und es wird sich Richtung drittes und letztes Portal bewegt. Das Portal im Osten, das Portal, welches hoffentlich die Wärme der aufgehenden Sonne zu spenden vermag.

Zusammenfassung 14.02.2019

Prüfung des Feuers Pt. II

Während die Gruppe sich mühselig dem Osttor zu nähern versucht gelingt es Felmin, den schwer verwundeten Erbin aufzupäppeln. Auf seiner Flucht wird Brynjar von Brymunax attackiert. Der Drache versucht, sich ein gutes Stück Barbar abzubeissen, verfehlt jedoch und schlägt sich mit einem lauten, krachenden Geräusch die Zähne zusammen. Ein abgebrochener Zahn fliegt in die Richtung von Brynjar, welcher diesen auffangen kann. Während der Drache etwas verduzt dreinschaut ergreift Erbin die Gelegenheit für einen erneuten Törtchenwurf. Der Drache beginnt abermals lautstark und etwas peinlich zu lachen. Der Lachanfall des Drachens hilft der Gruppe, sich endlich durch das Osttor aus dem Staub zu machen.

Prüfung des Wassers

Thomas, der als erstes durch das Portal gehechtet ist, findet sich völlig unerwartet unter Wasser wieder. Er verschluckt zuerst eine tüchtige Portion Salzwasser bis er realisiert, was geschehen ist. Hinter ihm treffen die restlichen Mitglieder der Gruppe ein, welche ähnlich überrascht werden vom plötzlichen Tauchgang. Besonders Ogrim schaut etwas unglücklich aus der Wäsche, als er wegen seiner überschweren Kettenrüstung beginnt abzusinken. Wegen des plötzlichen Eintauchens geraten einige Mitglieder der Gruppe in panik und verschwenden kostbaren Sauerstoff.



Ihrem Instinkt folgend beginnt die Gruppe hastig richtung Oberfläche zu schwimmen. Einzig Thea nimmt die Situation mit Gelassenheit und verwandelt sich lässig in einen Riffhai.

Während die Gruppe sich langsam der Oberfläche nähert kann sie in der Entfernung sich nähernde Kreaturen ausmachen. Die Geschöpfe erinnern stark an Meerjungfrauen, also humanoide Wesen mit dem unterkörper eines Fisches. Eines der Geschöpfe nähert sich ganz nah an die Gruppe und erkennt die prekäre Situation der schwimmenden Abenteurer. Zwischenzeitlich ist Ogrim auf den mit Korallen überwachsenen Meeresgrund gesunken und hat sich schwermütig dazu entschieden, seine Rüstung zu opfern. Die meerjungfrauähnliche Kreatur bewirkt einen Zauber und gibt so der ganzen Gruppe die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Für die an das Festland gewöhnte Gruppe wirkt die Unterwasseratmung zuerst doch sehr ungewohnt, da dabei einfach Wasser in die Lungen aufgenommen wird. Nach dem Wirken des Zaubers entfernt sich das Unterwassergeschöpf langsam wieder und vermittelt mit einigen Gesten, dass die Gruppe ihr folgen solle. Ein Teil der Gruppe zögert nicht und schwimmt ihr hinterher. Nach einigem hadern folgt auch der Rest. Zur gleichen Zeit hat Riffhai-Thea die Oberfläche erreicht und kann für einen kurzen Blick den Kopf aus dem Wasser halten. Sie kann erkennen, dass in dieser Welt zwei Sonnen an einem blau-grünen Himmel glühen. Danach folgt Thea der Gruppe.

Als Thomas und seine Gefährten wieder geeint sind erreichen sie mit der Meerjungfrau einen Tunnel im Meeresboden. Thea als Hai schwimmt wie ein Torpedo an der Gruppe vorbei durch den Tunnel. Ogrim, der mit der gesamten

Situation nicht sehr zufrieden ist stapft dem Meeresboden entlang und zerstört aus unachtsamkeit alle Korallen, die sich in seinem Weg befinden. Er empfindet dabei nicht die geringste Reue. Sobald die Gruppe wieder aus dem Tunnel schwimmt und



stapft, findet sie sich auf einer Art Bühne oder Arena in einem Amphitheater wieder.

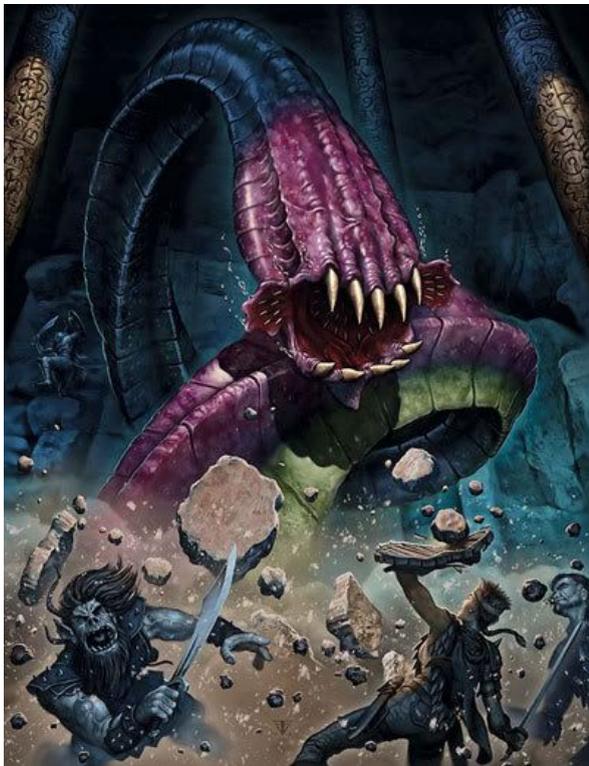
Rund um die Arena, über den Köpfen der Gruppe schwimmend, hat sich eine grosse Ansammlung von Meeresleuten eingefunden, welche beim Eintreten der Gruppe alle lautstark applaudieren. Felmins versucht sofort, das Weite zu suchen. Er wird jedoch von den Meeresleuten aufgehalten. Nach Felmins gescheiterten Fluchtversuch fliegt eine Seegurke Brynjar mitten ins Gesicht. Dieser gerät darüber in Rage und beginnt

zu Fluchen. Als die Gruppe langsam realisiert, dass die Meeresleute von ihnen unterhalten werden wollen beginnen einige Mitglieder, ihre Show-Talente auszupacken. Felmin versucht, Obrim zum Tanzen zu überreden, was dieser scheinbar nicht als sehr toll empfindet. Die ganze Gruppe (mit Ausnahme von Brynjar, welcher immer noch schäumt vor Wut) versucht, mit ihren Fähigkeiten die Meeresleute zum applaudieren zu bringen. Nach diversen mehr oder weniger grazilen Kunststücken erreicht die Gruppe ihr Ziel. Unter tosendem Applaus öffnet sich im Amphitheater ein schweres Gittertor durch welches die Gruppe das Gebäude verlassen kann.

Ausserhalb des Amphitheaters bietet sich den Abenteurern ein relativ bekannter anblick. In der Mitte eines Plateaus befindet sich ein grosser Obelisk, der von 4 Wasserstrudeln umgeben ist. Sofort bemerkt die Gruppe, dass auf dem Plateau eine extrem starke Wasserströmung herrscht, die einem ohne weiteres in den Abgrund neben dem Plateau treiben könnte. Sich an die Anweisungen der schamanischen Zwergin erinnernd beschliesst die Gruppe einstimmig, sich zu teilen und das westliche und nördliche Strudelportal auszutesten. Die beiden entsprechen am ehesten der Lösung zu einem der vier Rätsel. Thomas der Mutige und Leichtsinnige, schreitet als erstes durch das nördliche Portal und verschwindet. Er taucht daraus nicht wieder auf. Somit vermutet die Gruppe, dass es sich dabei um das richtige Portal handelt und folgt ihrem Anführer.

Die Prüfung der Erde

Auf der anderen Seite des Portals erreichen die Abenteurer eine finstere Höhle. Beim Eintritt in die Höhle hört der Unterwasseratmungszauber auf zu wirken und zwingt die Gruppe, das Wasser aus den Lungen zu würgen. Thea verwandelt sich gekonnt während dem durchschreitens des Portals zurück in ihre normale Form. In der Höhle gibt zwei weiterführende Gänge, zwischen denen eine uralte Statue eines Zwergen steht. Erbin, welcher ein sehr feines Gehör besitzt, horcht am Boden die zwei Gänge nach Geräuschen ab und klopft vorsichtig an die Statue. Die Gruppe entscheidet sich dazu, hier eine kurze Rast einzulegen um sich von den Strapazen der beiden vorangegangenen Prüfungen zu erholen. Während des Ausruhens merken die beiden Mönche der Gruppe, dass aus dem linken Gang eine Art vibration zu spüren ist. Die restlichen Mitglieder bemerken noch nichts davon. Die Mönche können aber nicht ausmachen, ob die Quelle der Vibration sich nähert oder sich entfernt. Nach dem rasten ergreift die Gruppe den Entschluss, dem Gefühl der Mönche zu folgen und dem linken Gang zu folgen. Unterwegs wird das Vibrieren stärker, sodass es auch die restliche Gruppe zu spüren bekommt. Plötzlich bricht aus der Höhlenwand ein riesiger Wurm ein, welcher sich direkt durch den Höhlengang und in die gegenüberliegende Wand frisst. Die Gruppe muss einige Zeit warten, bis der Wurm ganz vorübergezogen ist. Ein wahrliches Monstrum einer Kreatur...



Durch die entstandenen Öffnung in der Wand schreitet nun ein kleines Erd-Elementar, welches sich mit Gesten nach der Richtung des Wurmes erkundigt. Die Gruppe weist dem Elementar die Richtung, scheinbar etwas perplex von dem gerade Erlebten. Die Gruppe folgt weiter dem Verlauf der Höhle und findet sich plötzlich auf einem grossen Felsvorsprung wieder, neben welchem sich tiefschwarze Abgründe offenbaren. Mitten auf dem Vorsprung findet sich wieder einer der bereits bekannten Obelisken, dieses Mal umrandet von vier Löchern im Felsen. Erbin will es wissen und wirft ohne Vorankündigung einen Stein durch das südliche Loch. In diesem Moment beginnen sich unter lautem Krachen Steinelementare zu formen. Offensichtlich beunruhigt flüchten Thomas und Thea als erste durch das südliche Loch. Sie scheinen in die tödliche Leere zu springen...

Zwischen dem Rest der Gruppe und den Elementaren entspringt ein kurzes Scharmützel. Der Reihe nach springen auch Brynjar, Erbin, Enna, Felmin und Ogrim durchs südliche Loch und stürzen im freien Fall nach unten.

Die Prüfung des Windes

Aus dem freien Fall trifft die ganze Gruppe unsanft auf dem Boden auf. Der Fall endet nicht wie vermutet auf dem dunklen Höhlenboden unter Verlusts jeglicher Lebensenergie sondern auf einer Plattform, die vom Himmel und einigen Wolken umgeben ist. Während des Aufpralls verletzen sich die meisten Mitglieder der Gruppe. Die beiden Mönche können dank ihren reflexen kontrolliert auf dem Boden landen.

Als sich alle aufgerappelt haben beginnen die Abenteurer, sich umzusehen. In der Ferne und am Horizont lassen sich viele zierliche Türmchen ausmachen, die mit dem blauen Himmel eine interessante Silhouette bilden.



Direkt über der Plattform befindet sich eine kreisrunde Wolke, welche sich langsam aufzulösen beginnt. Felmin und Erbin machen sich sofort daran, Hinweise auf den letzten Teil der Prüfung, die Prüfung des Windes, ausschau zu halten. Erbin sucht spezifisch nach einem kühlen Wind, denn die kühlenden Winde des Sonnenuntergangs sollen zur Lösung der letzten Prüfung beitragen. Felmin traut sich, einen Blick über den Vorsprung der Plattform zu werfen. In diesem Moment beginnen sich kleine Windhosen zu bilden. Genauer betrachtet handelt es sich dabei um kleine Windelementare. Erbin riskiert einen Zauber und erleuchtet eines der Elementare. Die Elementare scheint dies nicht zu stören, sie beginnen damit, in der Luft herumzutänzeln. Plötzlich bewegen sich die Elementare an den Rand der Plattform. So, als würden sie versuchen, die Gruppe an den Abgrund zu locken.

Misstrauisch, aber neugierig versuchen die Abenteurer herauszufinden, was es mit dieser "Himmelswelt" auf sich hat. Erbin lässt sich von Brynjar an einem Seil sichern, während er langsam einen Schritt ins Leere wagt. Auch die anderen versuchen nun, mit verschiedenen Methoden sich an das Vorhaben heranzutasten. Obrim, der sich einen Bolzen eingeschlagen hatte um sich mit einem Seil daran zu sichern, staunt nicht schlecht, als Thea eben diesen Bolzen aus dem Boden reisst. Zum Erstaunen aller stürzt niemand ab. Alle, die den Schritt in die Luft gewagt haben, schweben nun neben der Plattform umher. Während den Flugversuchen der Gruppe entfernt sich das noch leuchtende Elementar in einem rasanten Tempo von der Plattform. Die einzelnen Personen beginnen, mit einigen sehr ausgefallenen Methoden dem Elementar zu folgen. Thea, die sich mit den Elementen bestens auskennt, beginnt mit einer Art Schwimmstil, dies scheint ziemlich gut zu funktionieren. Leider beschleunigt sie sich so schnell, dass sie die Kontrolle verliert und direkt in die Richtung einer der Türme fliegt. Thomas, der die Kunst des Fliegens wohl schon besser beherrscht, kann Thea noch knapp von dem verheerenden Aufprall retten. Felmin holt seinen magischen Stützbalken-Stock heraus und zieht sich mit dessen Hilfe durch die Luft. Dies sieht zwar albern aus aber scheint effektiv zu sein. Erbins Methode ist vom Segeln abgeleitet, er verwendet seine Hose als Segel. Eine windige Angelegenheit! Brynjar spannt jeden Muskel in seinem Körper an, um so eine möglichst aerodynamische Form anzunehmen. Dies funktioniert überhaupt nicht wie gewünscht und er beginnt abzustürzen. Obrim, welcher sich in seinem Schild sitzend durch die Luft paddelt, kann den Absturz von Brynjar abfangen. Thea versucht es mit einer neuen Technik, sie beginnt durch die Luft zu robben. Thomas erinnert sich in diesem Moment an die Techniken eines alten Lehrmeisters aus dem Kloster, dem luftigen Grossmeister Häme. Leider sind die Lektionen des Meisters schon zu lange her und Thomas verliert die Kontrolle über seinen Flug. Die die Flugtechniken meisternde Enna versucht, den herumwirbelnden Thomas zu stabilisieren. Zwischenzeitlich hat Felmin sein sogenanntes "Stabgame" drastisch "geuppt" und kann sich so noch schneller durch die Wolken "boosten". Mit dieser in magischen Kreisen als Uber-Technique bekannte Methode kann Felmin das leuchtende Elementar überholen. Nun kann er vor sich eine neue Plattform erkennen, die wieder an das bekannte Muster erinnern: Ein Obelisk in der Mitte und 4 Objekte drum herum aufgestellt, in alle 4 Himmelsrichtungen. Zwischen diesen Objekten schwebt ein riesiger Wirbelsturm. Die sich mehr schlecht als recht in der Luft haltende Gruppe kann sich endlich auf festen Boden unter den Füßen retten. Die 4 Rüstungen haben nun damit begonnen den Wirbelsturm zu bekämpfen. Ein Teil der Rüstungen ist dabei, den Obelisken zu beschädigen. Für die Gruppe sieht die ganze Situation nun danach aus, als hätten die Windelementare um ihre Hilfe gebeten. Ziemlich entschlossen beginnen Brynjar und Erbin damit, die gespenstischen Rüstungen zu bekämpfen. Obrim, Felmin, Enna und Thomas stellen sich zu dem Wirbelsturm und verteidigen diesen gegen die Angriffe der Rüstungen. Nach einigen heftigen Angriffen durch die Rüstungen versucht der grosse Wirbelsturm, oder das

grosse Elementar, zu flüchten. Während seiner Flucht kann es eine der Rüstungen auseinander reissen und verwirbeln.

Zusammenfassung 15. März 2019

Neue Gefährten, alte Bekannte, ein neues Ziel und Oger «bien cuit»

Die Gruppe um Thomas vergewissert sich immer wieder, dass sie nicht gesehen wird und entfernt sich von der Höhle. Danach gehen die Gefährten weiter bis sie aus dem Wald herauskommen, währenddessen hören sie immer wieder Geheule, welches von Wölfen stammen müsste. Die Gruppe geht mehr oder weniger unbeirrt weiter über eine unbewaldete Ebene. Jemand der Gruppe hielt immer Ausschau nach möglichen Verfolgern. Als er plötzlich eine Gestalt mit einem Tier im Wald entdeckt. Die Gefährten fordern die Gestalt auf sich zu zeigen und machen sich kampfbereit.

Die Person zeigt sich und schliesst zur Gruppe auf. Es erscheint eine Elfin, die sich als Allari vorstellt und den Gefährten erzählt, dass sie ihnen schon seit Scarlet Moon Hall folgt. Sie erzählt weiter, dass sie das Geschehen beim Turm beobachtet und beschlossen hatte der Gruppe mit ihrem Hund Amai nach zu schleichen. Ausser Brenegar äussert niemand bedenken Allari mitzunehmen. Da es langsam Zeit für eine Rast wird, sucht Thea einen geeigneten Platz und findet ihn auch, den besten Platz um zu Rasten im ganzen Tal! Während der Rast versucht die Gruppe die Druiden, welche sie gerettet haben zu überreden nach Red Larche zu gehen um den Einwohnern dort zu helfen. Diese sind nach anfänglicher Skepsis bereit dazu. Am nächsten Tag machen sich die Gefährten auf den Weg nachhause zu ihrem Turm. Dort angekommen gab es eine Begrüssung von Morok und eine Turmführung für Brenegar. Währenddessen bewirtschaftet Thea ihren Garten im Turm. Danach beglückte Morok die Gefährten, Allari und Brenegar einmal mehr mit seinen Kochkünsten. Nach dem Festschmaus berät sich die Gruppe, wo sie als nächstes hin will. Die Entscheidung fällt schliesslich auf das Kloster zum heiligen Stein. Am nächsten Morgen ziehen die Gefährten los. Nach einiger Zeit kommen die Gefährten an einem Bauernhof vorbei. Draussen ist ein Halblingskind mit einem viel zu grossen Hund beschäftigt. Thomas spricht das Kind an, da kommt die Halblingsmutter aus dem Haus und weist ihr Kind an nicht mit Fremden zu reden. Thomas erkundigt sich bei der Mutter nach den Mönchen im Kloster. Sie erklärt Thomas, dass die Mönche aus dem Kloster brauen Kapuzenjacken und Metallmasken tragen. Danach weist die Halblingsmutter den Gefährten den Weg zum Kloster und diese ziehen weiter. Nach einiger Zeit kommt die Gruppe zu einem kleinen Abhang, dort hört sie von etwas weiter unten Stimmen. Einige Mitglieder der Gruppe wollen schauen was da los ist und gehen näher an den Abhang. Dort angekommen werde die Neugierigen auch direkt von sechs Ogern entdeckt. So gleich kommt es zu Kampf zwischen den

beiden Gruppen. Die Gefährten gehen als Sieger aus dem Kampf hervor und folgen weiter ihrem Weg zum Kloster. Während die Gefährten auf dem Weg zum Kloster sind kommt plötzlich aus dem nichts eine Rüstung auf Ogrim zu und folgt ihm. Er nennt sie liebevoll Heinrich. Nach einiger Zeit kommt die Gruppe zur Felsspalte, welche den Eingang zum Kloster markiert. Die Gruppe hält jedoch Abstand, nur Thomas und Allari schleichen sich näher an die Spalte.

Zusammenfassung 19. April 2019

Das Kloster des heiligen Steins

Allari und die Rüstung namens Heinrich entschuldigen sich kurz und verschwinden dann hinter einem Stein.

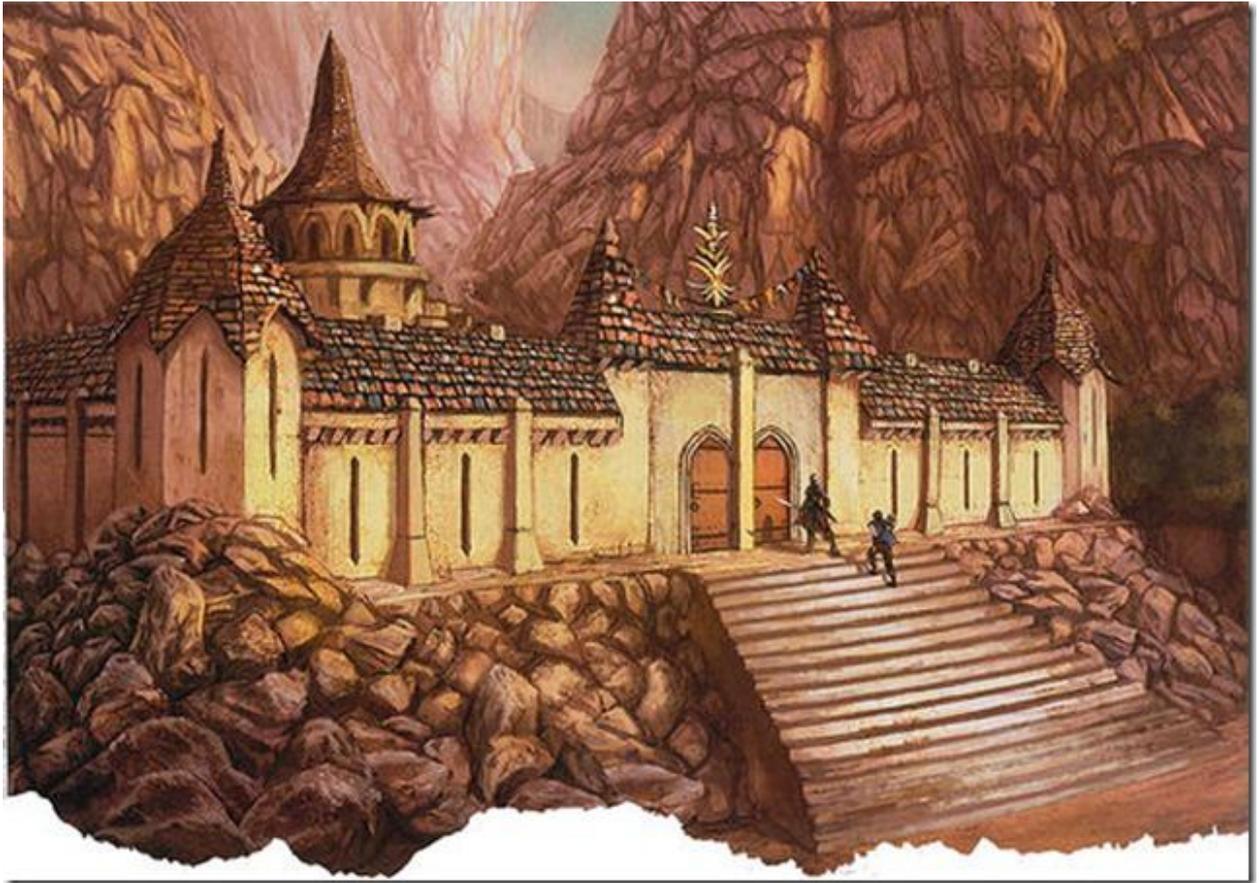
Thomas schleicht sich durch die Spalte und überblickt ein kleines Tal. Das Kloster steht auf einer kleinen Anhöhe inmitten grosser Felsen. Sein Blick fällt auf eine kleine Menschenkolonne die sich talaufwärts richtung Spalte bewegt. Die Gestalten sind gebückt von der schweren Last die sie tragen.

Zeitgleich wird die restliche Gruppe, die vor der Spalte gewartet hatte, von unerwarteten Gästen überrascht. Der Fahrer des grossen Ochsenkarren ist Gilbert, der Halb-Ork-Halunke aus Bargewright Inn, und er wird von hartgesottenen Halb-Ork Söldnern und einem Gnom, in blauen Roben, mit mystischen Verzierungen, begleitet. Gilbert erkennt die Abenteurer sofort, springt von seinem Karren und fordert sie auf sich aus dem Staub zu machen "or else..." Ogrim wirft dem Halb-Ork einen Eisenbarren, mit Norims Siegel, vor die Füsse und fragt mit finsterner Stimme was sie mit seinem Cousin gemacht haben. Gilbert scheint den Hinweis nicht zu verstehen und signalisiert seinen Männern, dass Gewürm wegzufegen. Gerade als Thomas von der Spalte zurückkehrt um seine Gefährten zu informieren kommt es zum Kampf!

Brynjar spaltet einen Gegner mit seinem Schwert. Thea, in Bärenform, prescht energisch auf einen Söldner zu, stolpert aber unglücklich und geht zu Boden. Felmin fuchtelt wild mit seinen Armen bis ein lauter Knall ertönt. Der Gnom in den Blauen Roben, der auf den furchteinflössenden Namen Müllhaus Slotsturm hört, nimmt Ogrim ins Visier und lässt ihn in einem gewaltigen Eiswind untergehen. Laut lachend erhebt er sich plötzlich in die Lüfte. Brenegar der den lachenden Gnom im Himmel sieht, richtet seinen grün leuchtenden Hammer auf ihn und entfesselt einen grellen Blitz. Müllhaus, verwirrt und leicht verkokelt, fällt wie ein Stein vom Himmel direkt vor die Füsse von Thea, die sich sogleich in ihn verbeisst und herumwirbelt wie ein Hundespielzeug. Ogrim, der sich etwas gesammelt hat stürzt sich auf den nächsten Söldner und lässt seine Wut an ihm aus. Nachdem sich ein riesiger Halbork vor Enna aufbaut, schickt diese ihn mit einem gezielten Genickschlag in die ewigen Jagdgründe. Gilbert und der letzte Söldner schauen dem Gemetzel mit riesigen Augen zu und ergeben sich sogleich. Brynjar, der sich nach dem ersten Kill erst

richtig warm gemacht hatte, stürzt sich auf den unglücklichen Söldner und spaltet ihn entzwei. Gilbert steht mit zitterigen Knien vor den unbesiegbaren, furchtbaren Abenteuern und fleht um Gnade. Obrim schreitet auf ihn zu und schlägt ihm die stählerne Faust in die Magengrube. Nachdem dieser zu Boden geht, packt er ihn am Hals, drückt zu und fragt mit leiser Stimme wo sein Cousin ist. Gilbert versteht die Welt nicht mehr und sagt sie können seine Ware und sein Geld haben und ihn bitte bitte am Leben lassen. Angeekelt wirft Obrim Gilbert zu Boden und stampft weg. Die restlichen Abenteurer geben ihm Zeit bis 10 um sich aus dem Staub zu machen. Gilbert benötigt keine weiteren Aufforderungen und nimmt sogleich seine Beine in die Hände.

Thomas bittet seine Begleiter Deckung zu nehmen, da eine Gruppe von Gestalten sie bald erreichen wird. Mit all den verstümmelten Leichen um sie herum, scheint dies eine gute Idee zu sein. Nachdem Brenegar sich etwas lausig auf allen vieren hinter einem Busch versteckt hatte, versucht Obrim diesen an den Beinen packend ausser Sichtweite zu ziehen. Just in diesem Augenblick erreichen die Mönche das blutige Schlachtfeld. Es sind 8 Gestalten mit braunen Roben und silbernen Gargoyle-ähnlichen Masken. Ihre Masken alle auf Obrim und Brenegar gerichtet, bleiben sie stehen und lassen ihre schweren Körbe fallen. Obrim lässt Brenegars Füße fallen und kratzt sich am Kopf und sagt "Hallo". Thomas kommt mit der restlichen Truppe aus dem Versteck empor und erklärt sogleich die Situation mit einer Reihe von Lügen, die jeden Händler aus der Stadt Selgaunt erblassen lassen würde. Die "Mönche" scheinen den Schwindel zu glauben, dass die Truppe lediglich Touristen sind, die das Kloster des heiligen Steines besuchen möchten. Einer von ihnen stellt sich als "Jan" vor. Er erklärt, dass sie hier auf einen Händler gewartet hätten, um ihre Ware zu transportieren und blickt dabei auf den kaputten Karren mit dem regungslos liegenden Ochsen und den darumliegenden Leichen. Falls die Touristen wirklich das Kloster besuchen möchten, sollten sie sich nützlich machen und die schweren Eisenkörbe zu ihrem Kloster zurück schleppen. Die Gruppe willigt ein. Jan schaut etwas unsicher auf den blutverschmierten Bären und fragt was "das" ist. Thomas erklärt ihm, dass dies ein zahmer Bär namens....Thee.....o? sei. Obrim schaut sich die Eisenbarren etwas genauer an, um zu sehen, ob die Eisenbarren das Sigill von Norim enthalten, kann aber nach dem heftigen Kampf und Staub in den Augen nichts erkennen. Die Abenteurer befördern die Körbe ohne Zwischenfälle zum Kloster zurück.



Dort angekommen geht es durch eine grosse bronzene Doppeltüre, die mit einem Symbol der Schwarzen Erde verziert ist. Ogrim nimmt dumpfe Kampfgeräusche aus einem nahen Zimmer wahr...behält dies aber vorläufig für sich. Sie werden in ein Zimmer geführt wo eine Gestalt auf einem Thron sitzt. Er stellt sich als Qarbo vor, Vorsitzender des Klosters des heiligen Steines. Er erläutert der Gruppe, dass sie 3 Tests bestehen müssen, um im Kloster aufgenommen zu werden. 1. Entsage allem Materiellen. 2. Entsage aller emotionaler Bindung. Die Gruppe schaut sich etwas unsicher an und fragen was die 3. Prüfung sei. Qarbo grinst nur vielsagend. Thomas fragt schüchtern ob sie den wirklich beitreten müssten um das Kloster zu besichtigen? Ogrim versucht Zeit zu gewinnen und sagt zu Qarbo, dass sie dies kurz in einem Nebenzimmer besprechen müssten. Plötzlich fällt unter den Abenteurern der Boden weg und sie krachen auf eine Rutsche, die sie tief ins Erdinnere führt. Hustend erhebt sich die Gruppe in einer kleinen Höhle und schauen sich um. Sie bemerken seltsame Kratzspuren auf dem Boden und an den Wänden verteilt und fragen sich welche neue Hölle sich gleich offenbaren wird.

Hinter ihnen taucht ein riesiger Umber Hulk auf und stürzt sich auf sie .



Ein schwieriger Kampf erfolgt. Felmin schafft es mit einer gezielten "Hand" das Monster festzuhalten während seine Gefährten mit gesenktem Blick versuchen auf das Ding einzudreschen. Das Ungetüm, welches durch die heftige Gegenwehr irritiert ist, schlägt mit aller Kraft um sich. Thomas bekommt einen gewaltigen Hieb ab und geht fast zu Boden. Obrim, der hinter dem Umber Hulk steht, sieht seine Chance gekommen und schafft es mit einem enormen Kraftaufwand das Getier zum Stolpern zu bringen. Sofort wird das unglückliche Wesen von allen Seiten umstellt und erbarmungslos niedergeknüppelt bis es regungslos liegen bleibt.

Jetzt wird aber kurz gerastet!

Die Gruppe bricht auf und kommt nach einer Weile vor eine grosse bronzene Türe. Im Raum befinden sich mehrere Särgе mit Skeletten. Seltsamerweise befinden sich auf einigen Skeletten etwas frischere Leichen. Auf einem grösseren Sarg steht der Name Samular Caradon. Ein paar der Abenteurer können sich an diesen Namen erinnern. Der Ritterorden des Samular wurde in einer Höhle in Summit Hall erwähnt! Felmin findet an einer Türe seltsame Runen und berührt aus Neugier eine davon. Sogleich werden die Gefährten von Zombies aus den Särgen umstellt und angegriffen. Die Abenteurer töten die Zombies mühelos.

Plötzlich nehmen die Abenteurer gedämpfte, rhythmische Schläge von Spitzhacken wahr. Vorsichtig nähern sie sich dem Geräusch und finden zwei ausgemergelte Menschen die, angekettet, mit Spitzhacken auf Steine einschlagen. Hinter ihnen sieht Ogrim plötzlich die Gestalt eines Zwerges. Zu dessen Enttäuschung handelt es sich jedoch nicht um Norim. Die Gefangenen werden befreit und mit Nahrung und Wasser versorgt. Der Zwerg stellt sich als Brudenthar vor und seine zwei Gefährten heißen Norbert und Nora. Diese warnen die Abenteurer davor, dass Jurt und seine Wächter bald hier sein könnten.

Die Gruppe beschliesst einen Hinterhalt vorzubereiten und bittet Brudenthar und co. soviel Lärm wie möglich zu machen, sobald sie sich hinter den Türen versteckten. Der Plan geht auf aber anstatt Jurt und seine Wächter stürmen zwei riesige Oger in den Raum. Bis die Oger merken, dass sie in eine Falle getappt sind, sind sie bereits halb besiegt. Der Kampf endet schnell und die Abenteurer stehen vor den zwei grossen Leichen. Die Situation scheint aber noch nicht überstanden, da plötzlich drei riesige, schwer gepanzerte Oroks in den Raum stürmen und sogleich angreifen. Der bereits geschwächte Thomas bekommt die volle Breitseite zu spüren und geht sogleich zu Boden. Die Abenteurer kämpfen verbissen und schaffen es mit Müh und Not die kämpferischen Oroks zu bezwingen. Einer schafft es jedoch zu entkommen und entschwindet in einem Tunnel. Felmin nutzt die Verschnaufpause um mit seiner dunklen Magie Thomas wiederzubeleben. Dies gelingt ihm. Der Kraftakt lässt ihn jedoch zusammensacken.

Zusammenfassung 20. April 2019

Klosterkatakomben

Nora, Norbert und Brudentar nähern sich vorsichtig die Abenteurern und ihrem von ihnen angerichteten Blutbad.

“Wenn Helenrae kommt, sind wir alle geliefert! Sie ist die eigentliche Strippenzieherin hier im Kloster.”

“Und dann geht’s ja hier noch tiefer hinab in die alte Zwergenstadt. Dort sind noch mehr mächtige Anführer.”

“Und Norim!” bemerkt Ogrim.

“Und Mooooonster” bemerkt Nora.

Währenddessen setzt Thea endlich ihre heilenden Kräfte ein um Felmins Todeskampf frühzeitig zu beenden und Thomas’ etwas mehr Lebenskraft einzuhauchen. Auf der Suche nach einem Schlüssel im Wächterhaus hört Brenegar unterdessen Stimmengewirr von oben. Plötzlich hören sie eine rasselnde Stimme in ihren Köpfen: *“Bringt die Leichen zur Tür!”*

Warum sollte man dieser freundlichen Stimme auch misstrauen. Die Abenteurer hieven die Leichen der Orcs und Oger vor die verschlossene Türe in der Krypta. Sie fängt an zu funkeln und öffnet sich. Ogrim tritt ein, die anderen folgen und treten nach einer kurzen Treppe nach oben in einen heruntergekommenen Teil des

Klosters ein. Am Lesepult mit dem Rücken zu ihnen steht eine Gestalt, die hunderte von Jahren alt zu sein scheint. Aus den uralten Magierroben ragt ein Skelett-Kopf.



Brenegar: "Hallo, bisch du der Samular?"

Nach kurzer Konversation wird klar, dass es sich um Renwick Karadun handelt. Samulars Bruder. Er will die Leichen hier im Raum haben. Sie werden also geholt und Renwick lässt sie als Untote wiederauferstehen. Auf Anfrage lässt Renwick verlauten, dass sein grösstes Ziel ist eine philosophische Abhandlung über die Magie zu schreiben. Mittelfristig hätte er gerne die Leiche seines Bruders hier, um sie anständig zu bestatten. Er bietet den Abenteurern eine anständige Belohnung und als Anzahlung schenkt er Orbim ein Amulett.

BAM BAM BAM. Es poltert an der Tür. Renwick schickt Thomas und seine Gefährten in ein anderes Zimmer. Die Tür schliesst sich hinter ihnen von selbst. Man hört die Stimme einer Frau mit Renwick sprechen:

"Rück sie schon raus, Lich! Sonst wird dich der Geballte Zorn Ogremochs ergreifen! Marlos wird dich nicht länger dulden." Mehr verstehen die Abenteurer leider nicht und nach einer Weile hören sie Renwicks stimme in ihren Köpfen, die ihnen sagt, sie können wieder rauskommen. Tatsächlich sind alle ausser dem Lich und seinen Schergen weg. Renwick öffnet eine alternative Tür für sie, die sie direkt in Erdgeschoss des Kloster führt. In einer komplett neuen Situation und Ausgangslage im Kloster tritt Brynjar vorerst mal eine Schiebetür ein. Die dort trainierenden Mönche und die schon aus dem Steinbruch bekannte Bulettereiterin glotzen die Abenteurer an.

ROLL INITIATIVE

Der Kampf ist kürzer als erwartet. Während des Kampfes spricht Helenrae mit Enna in eine Darkness. Später haut Enna sie einfach um. Helenraes letzte Worte: "Sie sind tooooooot!"

Nach einem Besuch beim Lich zur Erholung nehmen die Abenteurer das Kloster auseinander und finden unter anderem: Gold, Brandy, Magische Gegenstände, Adamantium, Steintafeln, Pamphlete mit OGREMOCH Propaganda. Was auffällt: Die Steinstatuen fehlen.

Anschliessend begeben sich die 7 Gefährten zum Tor mit dem grossen Vorhängeschlosse, öffnen es mit Helenraes Schlüssel und steigen hinab in die Finsternis. Auf einer Steinbrücke über einem tiefen Abgrund werden sie von 6 Gargoyles angegriffen. Felmin wird von einem wüsten Gargyole in den Abgrund gerissen. Dank seiner Geistesgegenwärtigkeit (basierend auf aufmunternden Zurufen seines Anführers) kann er mit dem Unverschiebbaren Stab den Fall abfedern und überlebt. Auch Thea stürzt. Auch sie überlebt.

KLONK, der letzte Gargyole wird von Wurfspieren und -äxten gen Boden befördert und zersplittert in tausende kleine Steine.

Zusammenfassung 17. Mai 2019

Sonnenbrand im Zwergenland

Nach dem mühseligen Kampf gegen die Gargoyles beginnen die sich noch oben auf der Brücke befindlichen Gruppenmitglieder damit, ihre gestürzten Mitstreiter hochzuziehen. Dabei wird der Eisbär mit vereinten Kräften an Seilen hochgezogen, während sich Felmin an den Bär klammert. Die verwandelte Thea findet dies nicht sonderlich angenehm, lässt Felmin aber gewähren.

Nach der gelungenen Bergrettung überquert die Gruppe die Felsbrücke, um weiter in die Höhle vorzudringen. Nach der nächsten Biegung finden sie ein grosses Steintor, hinter welchem sich ein Saal befindet. In der Wand, in die das Tor eingelassen ist befinden sich einige Schiessscharten. Mit ein paar hastigen Blicken können die Abenteurer erkennen, dass im Saal sechs Steinsäulen stehen und diverse Gänge aus dem Saal herausführen. Im hinteren Bereich des Saals brennt ein Lagerfeuer, um welches einige dunkle Gestalten sitzen. Dabei handelt es sich um einen bulligen Humanoiden, eine Bullette oder einen sogenannten Landhai und 4 Hobo-Goblins (höhöhö). Der kräftige Mann bemerkt Enna, welche durch das Steintor blickt. "Ahh, ihr seid DIE!" brüllt er durch den Saal. Es scheint, als würde er mit seinem Speer die umgebung absuchen. Er stellt sich als Narthan vor und will wissen, wie sich die Gruppe vorstellen will. Als der den bescheidenen Namen der Abenteurergruppe erfährt beginnt er darüber zu spotten. Mit einem hähmischen Grinsen fordert er die Gruppe zum "Tanz" auf.

Die Bullette bohrt sich mit einer Höllen-Geschwindigkeit in den Boden, steuert auf die Abenteurer zu und springt in deren Richtung. Das grosse Monster landet direkt zwischen Enna und Brynjar, was die beiden zur Seite schleudert. Enna wird dabei sichtlich verletzt. Brenegar reagiert sofort und verpasst den Hobogoblins den Sonnenbrand ihres Lebens. Der Feuerball explodiert mit ohrenbetäubendem Lärm

und schleudert einige der Gegner mit starker Wucht gegen die Wand. Von den anderen Hobgoblins ist nach der Explosion nicht mehr viel übrig ausser ein paar angesengte Knochen und ein bisschen Asche.

Als sich Narthan langsam von seinen Widersachern umzingelt fühlt springt er auf den Rücken seiner Bullette. Anschliessend schlägt das Monster wild um sich, was Enna erneut heikel trifft. Ihr ist anzusehen, dass sie sich in Lebensgefahr befindet. Durch die sich wiederholenden, aggressiven Angriffe aller Nahkämpfer und einem mächtigen Zauber von Felmin bäumt sich die Bullette noch einmal auf, was den Reiter wieder abwirft. Thomas gelingt es, das Vieh mit einigen gezielten Hieben gegen den Kopf zu treffen, was es endgültig zu Boden bringt.

Durch den intensiven Kampf mit der Bullette und Narthan hätte die Gruppe beinahe nicht bemerkt, dass durch einen der Eingänge des Saales sechs Duregards eingetreten sind. Brenegar schleudert erneut einen Feuerball durch den Raum. Vier Duregards werden getroffen und erleiden sehr starke Verbrennungen, nähern sich aber trotzdem dem Kampf. Thomas und seinen Gefährten gelingt es jedoch, die Feinde einen nach dem Anderen zu besiegen und den Kampf für sich zu entscheiden.

Nach dem Kampf folgt Brenegar dem Gang, aus welchem die Duregards gekommen sind. Obrim geht zu den Überresten der Hobgoblins und untersucht diese. Felmin und Brynjar fokussierten sich auf die Leiche Narthans, welcher sie den wohl magischen Speer abnehmen können. Die Gruppe entscheidet sich dazu, in einem Nebenraum des Saals wieder zu Kräften zu kommen.

Während sich die Gruppe ausruht können Sie ausserhalb des Raums Geräusche und Stimmen wahrnehmen. Brynjar streckt seinen Kopf aus der Türe um zu sehen, was vor sich geht. Da er im Saal nichts erkennen kann wandert sein Blick nach oben und bemerkt, dass er von einem direkt vor ihm stehenden Ethin beobachtet wird. Der Ethin, welcher sich als Brug und Nor vorgestellt hat, bittet Brynjar darum, ihm beim Abtransport der Leichen im Saal zu helfen. Diese sollen als Nahrung dienen für eine "Mutter", welche Kunigunde genannt wird. Brynjar überzeugt den Ethin, dass dieser nicht auf seine Hilfe angewiesen ist. Der Ethin belädt sich mit einigen Leichenteilen und stampft davon.

Die nun ausgeruhten Abenteurer begeben sich in einen der Nebenräume des Saales, in welchem diverse Zwergenstatuen und zu finden sind und die Mitte des Bodens aufgerissen wurde. In den Regalen an den Wänden finden Sie die Notizen eines Mannes namens "Mirage Visan". Die Texte handeln von Experimenten mit Gestein und Felsen.

Anschliessend folgen Thomas und sein Gefolge der Blutspur, welche der Ethin hinter sich gelassen hat. Im nächsten Saal hängen schlafende Bullettes von der Decke. Quer durch den Raum zieht sich ein breiter Riss im Boden. Die Gruppe zieht sich schleichend in den Saal zurück und folgt dem nächsten Gang. An einer Türe im Gang ist ein Zwergenkopf eingemeisselt. Vorsichtig wird die Türe geöffnet und der Raum dahinter betreten. An den Wänden entlang stehen Betten, in welchen diverse

Menschen, Zwerge, Gnome (.....?) schlafen. Die Gruppe überrumpelt die Schlafenden um sie zu befragen. Es stellt sich heraus, dass es sich um Aspiranten der schwarzen Erde handelt. Thomas will wissen, aus welchem Grund sie dem Kult beigetreten sind. Sie würden Marlos folgen und drohen der Gruppe mit "den Anderen", momentan nicht anwesenden Kultisten. Die Aspiranten werden gefesselt und geknebelt und um ihre Roben erleichtert. Thomas und die Gruppe verkleiden sich als Kultisten und verlassen den Schlafsaal. Nachdem sie dem Gang etwas weiter gefolgt sind betreten sie einen Raum, in dem eine sonderbare Statue steht. Sie sieht aus, als wäre sie aus einer älteren, grösseren Statue gehauen worden. Aus dem Raum führen wieder mehrere Gänge und aus einem davon kann man deutlich das Schlagen von Hämmern hören. Könnte es eine Schmiede sein? Norim?? Ein kleiner Weg führt am Abgrund entlang. Das Licht eines Feuers reflektiert sich am Boden des Abgrunds. Brenegar schleicht sich dort den steilen Weg entlang um in den gegen hinten offenen Raum zu blicken. Dort sieht er eine riesige Gestalt hinter einem Amboss. Es handelt sich dabei um einen Dao. Daneben steht ein Zwerg. Es könnte sich tatsächlich um Norim handeln, doch die Entfernung ist zu weit um dies zu beurteilen. Brenegar schleicht zur Gruppe zurück und erzählt ihnen das Gesehene. Die Gruppe beschliesst dem Korridor weiter zu folgen und die Räume zwischen ihnen und der Schmiede zu erkundschaften. Sie öffnen eine Türe.

Zusammenfassung 18. Mai 2019

Mit Norim durch den ewigen Tunnel

Die Abenteurer stehen unsicher vor dem Zimmer. Darin sitzen vier Kultisten an einem Tisch und einer liegt lässig auf einem Bett. Brenegar schreitet selbstbewusst durch den Raum ohne die Bewohner zu beachten und ruft den anderen zu ihm zu folgen. Die Gefährten versuchen ebenfalls so zu tun, als würden sie dort hingehören. Wir fragen die Kultisten wo sich die Schmiede befindet. Etwas misstrauisch wird uns mitgeteilt, dass wir das doch wissen sollten: Etwas weiter den Gang runter (Duh!) Wir verabschieden uns bevor wir noch etwas gefragt werden und spazieren vor die Türe der Schmiede. Nach einer kurzen Beratung übernimmt der mittlerweile etwas ungeduldige Ogrim das Kommando und schreitet ein, dicht gefolgt von seinen Gefährten. Mit dem Rücken zu ihnen gedreht steht der riesige Dao, der mit einem grossen Hammer auf einem Amboss etwas zurechtschlägt. Ogrim erkennt sofort den abgemagerten Norim der den Blasebalg neben ihm bedient. Seine Wangen sind eingesunken und die Augen glasig vor Erschöpfung. "Der Zwerg da muss mitkommen" sagt Ogrim in einem schroffen Ton. Der Dao dreht sich langsam um blickt finster auf die Neuankömmlinge. Nach einer Weile sagt er, "Der Zwerg bleibt hier, die Arbeit ist noch nicht erledigt." "Doch er geht, er wird für seine Steinkenntnisse gebraucht. Der Befehl kommt von oben!" erwidert Ogrim sofort. Der Dao kneift seine Augen zusammen, "Wer hat das befohlen?" Ogrim schaut kurz zu

dem gekrümmten Norim rüber und sagt dann: "Du weisst ganz genau von wem, los jetzt!" Der Dao knurrt und sagt: "Sendet mir jemand anderes rein, ich kann die Arbeit nicht allein erledigen!" Obrim winkt ab und sagt, dass jemand kommen werde. Bevor Norim das Gesicht von Obrim erkennen kann tritt dieser ihm in den Allerwertesten um ihn rauszuschaffen. Norim schreit auf und stolpert unglücklich aus der Schmiede hinaus. Die Tür fällt ins Schloss und Obrim zerrt Norim den Gang hinunter und flüstert ihm ins Ohr, dass sie ihn rausschaffen werden. Norim versteht in seinem geschwächten Zustand noch nicht ganz wie ihm geschieht, lässt sich aber müde wegführen. Nach wenigen Schritten erklingt plötzlich vor ihnen im Korridor ein lauter Befehl: "Schnappt sie euch!" Scheinbar haben die Kultisten endlich den Schwindel bemerkt. Der Durchgang ist versperrt! Felmin überkommt eine brillante Idee. Er fuchtelt wild mit den Armen bis ein riesiges Netz hervor springt und den gesamten Korridor blockiert! Die armen Kultisten verheddern sich hilflos darin. Thea findet dies nicht Strafe genug und lässt einen gleissend hellen Blitz auf die Kuttenträger los. Obrim dreht sich zur Türe der Schmiede um und rammt zwei Pitons in den Boden um dem Dao dahinter keine Einmischung zu erlauben. Ein paar Angreifer bemerken das Netz und rennen zurück um einen anderen Weg zu finden. Den unvorsichtigeren Mönchen wurde inzwischen der Garaus gemacht. Die Gefährten rennen in den nächsten Raum und werden von ekligen, stinkigen, grausig elenden Duergar angegriffen. Obrim (mit etwas Schaum vor dem Mund) und Thomas machen kurzen Prozess mit einem. Alari bekommt einen Schlag ab, revanchiert sich aber und jagt dem Duergar einen Pfeil durch den Kopf. Die Abenteurer rennen weiter durch den nächsten Raum. Sie staunen über einen Spruch der gross auf der Türe gezeichnet ist: "Brog blib duss du Arsch!" Die Gefährten schauen sich kurz an und treten dann ein. Im Raum sehen sie zwei riesige Ettins. Eine davon scheint weiblich zu sein, mit langen blonden Haaren, sitzend auf einem Thron. Ihre Hände über einen aufgeblähten Bauch gelegt. Hierbei muss es sich um die "Mutter" Kunigunde handeln. Sie stampft wild mit den Beinen auf als sie die Gruppe sieht und kreischt, dass die Eindringlinge "rrraaaauuuus sooooleeeen". Brog/Nor steht verzweifelt daneben und bittet flehentlich, dass sie verschwinden sollen! Sie sei schwanger und sehr empfindlich was Fremde betrifft! Die Gruppe lässt sich nicht zweimal bitten und rennt zur Türe auf der anderen Seite des Raumes. Felmin wirft beim Vorbeigehen salopp ein Goodberry richtung Kunigunde um sie etwas zu beruhigen. Die zwei Köpfe fangen aber sofort an miteinander über das Goodberry zu streiten und verdreschen sich lauthals. Brog/Nor steht nutzlos daneben. Als sie die Türe hinter sich schliessen, sehen sie darauf geschrieben: "Säuber blöd Nor! Du Arsch!" Gerade als man sich sicher war das Schlimmste hinter sich gelassen zu haben stehen sie vor einer Horde schlafender Bullettes. Enna wirbelt um ihre eigene Achse und plötzlich bewegen sich die Abenteurer gaaanz leeeeeeise! Ausser Obrim, der hinterher rasselt. Die Bullettes erwachen sofort und stürzen sich laut schreiend auf sie. Zum Glück werden sie von schweren Ketten zurückgehalten. Enna wirft die Kapuze über den Kopf und macht eine langsame Handbewegung. Sofort ist von dem

Geschrei der Bullettes nichts mehr zu hören. Auch sonst hört man gar nichts mehr! Sie rennen weiter. Es geht weiter und weiter durch einen langen Gang. Nach 30 Minuten wird der Weg durch grosse Steine erschwert. Sie zwingen sich hindurch und blockieren den Weg mit weiteren Steinen um eine kurze Rast zu machen. Endlich können sie sich mit Norim unterhalten. Nachdem er von der Gruppe mit Wasser und Essen versorgt wird, erzählt er seine Geschichte. In Mithral Hall hat er Aufzeichnungen gefunden über eine grosse Zwergenpopulation im Dessarin Tal. Er ist nach Mirabar gereist und hat sich dort einer Gruppe von Forschern angeschlossen, bestehend aus Zwergen, Menschen und Elfen, die Richtung Dessarin Tal aufbrechen wollten. Zwischen Beliard und Summit Hall sind sie dann in einen Hinterhalt geraten. Daraufhin ging alles bergab. Die Karawanen-Wachen und Söldner wurden getötet. Die Forscher wurden versklavt und hierhin gebracht. Ogrim gibt den geknickten Norim etwas von seinem Schnaps. Brenegar fragt Norim wieso sich so viele (! elende !) Duergar in diesem Kloster befinden. "Dies, weil das "Monster" einen Deal mit den Duergar hat. Das "Monster" ist ein Humanoide mit seltsamen Schlangenhaaren, der Ogremoch anbetet."



Die Gruppe entscheidet sich hinter der Barrikade eine lange Rast einzulegen. Ogrim und Felmin halten abwechselnd Wache. Letzterer hat einen Wachraum von nackten Männern mit Zauberstab?

Während der Nacht nehmen Amai und Felmin seltsame Vibrationen im Boden wahr. Es geschieht aber nichts.

Nun beginnt die lange Reise durch den dunklen Tunnel ins Ungewisse. Der Tunnel scheint endlos. Nach einem ganzen Tagesmarsch ohne Aussicht auf Veränderung haben Brenegar und Felmin genug und machen lauthals ihre Stimmung kund. Die Gruppe beschliesst umzukehren und einen Weg zu finden unbemerkt wieder in das Kloster zu gelangen.

Nach endlosem Marsch erscheint endlich ein Licht am Ende des Tunnels. Vorsichtig pirschen sie sich vor. Anstatt der Bullettes stehen nun 4 Wachen etwas gelangweilt

im Raum. Alari nützt den Überraschungsmoment und schießt einem Wachen in den Kopf. Die Gruppe stürmt los und werden sogleich von neuen Gegnern umzingelt. Unter ihnen ein sonderbarer Krieger den Norim sofort wiedererkennt! "Oh nein, das Monster!" Brenegar schießt einen grellen Blitz auf einen Feind, Enna verschwindet in einer plötzlichen Dunkelheit, taucht hinter einem Gegner auf und streckt diesen nieder. Felmin lässt es gehörig krachen! Thea nimmt die Gestalt eines riesigen Elches an und stürmt in das Gemenge. Einer der Feinde ruft verzweifelt: "Für den Propheten! Für Ogremoch!" und stürmt tapfer auf die unbesiegbaren Gefährten. Die Moral hält nicht lange und schon bald rennen sie schreiend davon. Obrim schafft es noch einen niederzustrecken und Brenegar lässt eine Hand aus der Wand steigen, die einen Flüchtenden festhält. Felmin wirbelt mit den Armen und der Mann wird zu Tode geschüttelt!

Wir rennen ihm hinterher und sehen zu unserem Entsetzen, dass Brog/Nor und Kunigunde niedergemetzelt wurden. Sogleich kommt die nächste Welle von Feinden zur Unterstützung des seltsamen Kriegers. Brenegar bläst ihnen einen frostigen Wind entgegen. Daraufhin lässt er einen steinernen Gong aus dem Boden aufsteigen und schlägt mit dem Hammer darauf. Der Boden bebt. Obrim nimmt eine Abkürzung durch einen Pool um eine Handaxt nach einem Gegner zu werfen, ganz zum Leidwesen von Felmin, der sich schon sehr auf das saubere Trinkwasser gefreut hatte. Thomas tut es Obrim gleich und nutzt ebenfalls die Abkürzung durch das mittlerweile trübe Wasser. Eine einzelne Träne rinnt über Felmins Wange. Mit einem eleganten Stocks Schlag vollzieht Thomas einen seiner berühmten Kill-Steals. Mittlerweile wird der Elch übelst zusammengeschlagen und muss sich zurückverwandeln. Das "Monster" erschafft eine Steinrüstung um sich und flieht. Durch den gemeinsamen Effort mit Wurfäxten, Pfeilen, und magischen Steinen bringen sie ihn zum Wanken. Enna setzt einen gezielten Äcke-Kick an und befördert ihn in sein steiniges Grab.

Thomas, der etwas enttäuscht dreinschaut wegen dem Misslungenen Kill-Steal, wirft sein magisches Messer einem Gegner hinterher und bemerkt, dass es wie ein Boomerang zu ihm zurückkommt!

Zusammenfassung 18.06.2019

Wie weiter?

Nachdem sich der Staub des Kampfes etwas gelegt hatte steht Felmin mit einem finsternen Gesichtsausdruck neben dem kleinen Teich, den er als Trinkwasserquelle verwenden wollte. Das Wasser sieht nach dem es von Obrim durchwaten wurde nicht mehr ganz so frisch aus. Motiviert kommt Obrim daher und trinkt trotzdem aus der Quelle, Felmin solle sich doch nicht so anstellen.

Anschliessend setzt sich Obrim zu Norim und verpflegt diesen mit etwas Speis und Trank. Norim ist sichtlich erleichtert und freut sich über den Tod des "Monsters". In

diesem Moment zuckt Thomas zusammen. Er empfängt eine telepathische Nachricht, welche er der Gruppe laut nacherzählt. Die Ritter von Summit Hall seien unterwegs, um Beliard vor einer Horde von plündernden und brandschatzenden Banditen zu verteidigen. Die Horde sei aktuell dabei, das Dessarin-Tal zu durchqueren. Sie würden in ca. 10 Tagen in Beliard eintreffen. Eine spürbare Unruhe macht sich in der Gruppe breit. Die meisten fühlen sich verpflichtet, sofort aufzubrechen und sich den Banditen gegenüber zu stellen. Nur Obrim, Norim und Brennegar sind von dieser Idee nicht besonders erfreut.

Nach einer kurzen Diskussion ohne einem definitiven Entscheid läuft Brennegar davon in den nächsten Raum. Er findet einen abscheulichen Folterkeller mit abstossenden Instrumenten. In kleinen Käfigen sind einige in Fetzen gekleidete Personen eingesperrt. Diesen sieht man offensichtlich an, welches Leid sie hier durchlebt hatten. Ein Teil der Gruppe folgt Brennegar in den Folterkeller. Felmin greift sich den Hammer Obrims und versucht, einen der Käfige zu öffnen. Ihm fehlt die Kraft, den Hammer genügend stark gegen das Schloss zu schwingen. Erst Obrim bringt es zustande, die Käfige alle zu öffnen. Bei den Gefangenen handelt es sich um eine Zwergin, eine Menschin und einen Halbelf. Die Zwergin stellt sich als Ulgreda vor. Während Obrim und Brynjar mit den Gefangenen sprechen und diese mit Essen und Trinken versorgen findet Brennegar eine grosse Truhe, welche er mit dem Schlüssel Hedorans aufschliesst. Er zieht eine Eine metallerne Rüstung, ein Schwert und eine Steinrüstung aus der Truhe. Als dies die Menschin, welche sich als Orna vorgestellt hatte, sieht beginnt sie zu protestieren. Es handle sich dabei um ihre persönliche Rüstung. Anhand der Art und Weise, wie sich die Menschin gibt, bemerkt die Gruppe deren Gesinnung. Sie wurde wohl als Verräterin der schwarzen Erde gefangen gehalten. Brennegar provoziert sie etwas und nennt sie von nun an "Sandra". Die Gruppe beginnt damit, sie zu verhören. Sie bestätigt, dass der lange Gang, dem die Gruppe bereits einige Stunden gefolgt ist, nach Riverguard Keep führt und somit der schnellste Weg nach Beliard wäre. Riverguard Keep sei auch das Hauptquartier der "zerschmetternden Welle", ein Kult, der den Göttern des Wassers hörig ist.

Mit dem neu erlangten Wissen beginnen die Abenteurer erneut, das weitere Vorgehen zu besprechen. Zur gleichen Zeit versucht Orna ihre Rüstung anzulegen, welche ihr Brennegar zurückgegeben hatte. Da Ornas eine Schulter ausgekugelt wurde hat diese einige Probleme mit ihrer Rüstung. Thea heilt aus Mitleid Ornas Schulter, worauf sich Felmin einen giftigen Kommentar nicht verkneifen kann. Er findet es nicht nachvollziehbar, dass Thea damals gezögert hat, ihn zu heilen, als er dem Tode nahe war aber bei einer dreckigen Kultisten Mitleid habe. Ein Streit entbrannt und Felmin wird von Thea zu Boden gestossen. Felmin läuft wutentbrannt aus dem Raum und versperrt die Türe. Die Gruppe redet auf Felmin ein bis dieser nachgibt und schliesslich die Türe wieder öffnet.

Auch Gervor der Halbelf bittet Brennegar um seine Gegenstände. Sein Schwert und seine Rüstung waren in der Truhe. Er erzählt der Gruppe, dass er zu einer

Expedition aus Waterdeep gehörte. Brennegar hilft dem Halbelfen, welchem ein Auge ausgestochen wurde, die Wunde zu verbinden.

Die Gruppe beschliesst nun, den Rest der Höhle zu erkunden, bevor es wieder an die Oberfläche gehen soll. Nach dieser Erkundung soll es dann weiter nach Beliard gehen. Norim und die befreiten Gefangenen verstecken sich in einer dunklen Ecke, um keine Aufmerksamkeit von allfälligen weiteren Gegnern auf sich zu ziehen.

Felmin beginnt damit, einen weiteren Raum zu erkunden. Er findet einige Schlafplätze, die dem Geruch und den darin versteckten Tiergebeinen nach zu beurteilen einigen Ogern gehören müssen. Aus diesem Raum führt ebenfalls ein Gang, in dem kein Ende in Sicht zu sehen scheint. Als Felmin zur Gruppe zurückkehrt vernimmt er dumpfe, stampfende Geräusche aus einem der Gänge. Die Gruppe erkennt diese Geräusche rasch als Schritte von etwas sehr grossem und schwerem und macht sich auf einen Kampf bereit. Ein riesiger Golem walzt durch die Tür. Dem Anschein nach handelt es sich dabei um die neu gemeisselte Statue, die die Abenteurer einige Stunden zuvor gesehen haben. Aus der anderen Seite des Raumes ertönt eine laute, hämische Stimme: "Ihr Wichte!!! Kommt einfach so hierher...". Ein Halbelf, der steinerne Schlangen wie Haare auf dem Kopf trägt und einen mächtigen Hammer bei sich trägt, tritt ein. Begleitet wird er durch einige seiner Kultisten des schwarzen Steins. Man versucht noch, die Angelegenheit mit einem Gespräch zu regeln doch die Situation eskaliert. Die beiden Parteien beleidigen sich aufs Blut und ein Kampf entfacht. Während der Schlacht versucht Marlos (die Medusa) die gegnerischen Kämpfer zu versteinern. Brennegar gelangt in seinen Bann und bleibt wie eine Statue an Ort und Stelle stehen. Alle Stein-Zauber scheinen auf Marlos keine Wirkung zu haben. Brynjar und Ogrim versuchen, den Golem nicht in den Raum zu lassen und bekämpfen diesen am Eingang zum Raum. Als alle von Marlos' Verbündeten Krieger gefallen sind teleportiert sich dieser hinter seinen Golem. Thea schafft es, den Golem mit einem Mondstrahl zum Bröckeln zu bringen. Brynjar sieht diese Gelegenheit und spaltet diesen mit seinem Schwert endgültig in tausend Teile. Zu guter letzt wird auch Marlos niedergestreckt. Nach dem Todesstoss verfällt dieser zu einem Häufchen Dreck zusammen.

Zusammenfassung 21.06.2019

Das Brennegar-Problem und zwei Tode

Die Gruppe erfährt von Norim, dass Marlos noch andere Personen versteinert hat und diese sammelt. Kurz danach bemerkt Thea wie Orna sich wegschleichen will und spricht sie vor der Gruppe darauf an. Die Gruppe will wissen was sie vorhat. Es beginnt ein Feilschen um ihren Kopf. Dies wird von Felmin unterbrochen, indem er sie verzaubert. Orna kann nicht widerstehen und erzählt der Gruppe was sie wissen wollen. So erfährt die Gruppe, dass Marlos Lebewesen, welche ihm gefallen zuerst versteinert, um sie danach zu beschädigen. Danach holte er sich Mirage Visan zu

Hilfe, welcher die Statuen wieder in Fleisch zurückverwandelte. Zu guter Letzt erfreute sich Marlos daran, wie die zurückverwandelten Individuen elendiglich an ihren Verletzungen zu Grunde gingen.

Als Orna nichts weiter erzählen konnte/wollte liess die Gruppe sie frei. Sie verschwand durch einen der Gänge. Nach kurzer Zeit hörte man einen Tumult und dann war es absolut still. Die Gruppe ging davon aus, dass Orna auf die Bulettes gestossen war und vermutlich ihren letzten Atemzug ausgehaucht hatte. Darüber war die Gruppe nicht unfroh, da so eine potentielle Informantin für die Schwarze Erde in ihrem Blut «ertrank».

Da der Kampf gegen Marlos einige Verletzungen nach sich zog entschied sich die Gruppe eine Rast einzulegen. Dazu wurde die Schmiede auserkoren, da diese gut zu bewachen war. Der zuvor in der Schmiede befindliche Dao war verschwunden. Nach einer kurzen Pause folgte die Gruppe weiter den unbekanntem Gängen. Die extrem schwere Brenegar Staue mussten sie leider an Ort und Stelle zwischen Wasserbecken und der südlichen Tür zur Schmiede zurücklassen. Sie kamen an einer Treppe vorbei, welche noch weiter in die Tiefe hinunter zu führen schien. Es wurde kurz beraten was zu tun ist und beschlossen, dass dies eine Aufgabe für später ist. Die Gruppe ging weiter dem Gang entlang und kam zu einer massiven Steintür, diese wurde geöffnet. In diesem Raum entdeckten die Abenteurer einen Obelisk und einen in die Ecke gekauerten Erdghenasi, welcher um Hilfe zu schreien begann als er die Gruppe entdeckte. Da entdeckte auch die Gruppe weshalb der Ghenasi sich so angsterfüllt in die Ecke drückte. Aus dem Obelisk floss eine zähe schwarze Masse («Geist des Steins») in Richtung des Ghenasi. Enna warf daraufhin ein Steinchen in Richtung dieser Masse, worauf diese sich aufteilte und auch auf die Abenteurer zu kroch. Zuerst wollten die Abenteurer den Ghenasi retten, doch die schwarze Masse zwang sie zum Rückzug. Als die Gruppe die Tür erreicht hatte ging Felmin zu Boden und schwebte zwischen Leben und Tod. Er wurde herausgezogen, die Tür zugeknallt und mit Felmins Stab verbarrikadiert. Dies hielt die Masse aber keineswegs im Raum, sie quoll blitzschnell durch die Ritzen und griff die Abenteurer weiter an. Thea holte Felmin zurück ins Leben und die Gefährten versuchten weiterhin vor der Masse zu fliehen. Schon nach kurzer Zeit ging Felmin wieder zu Boden. Thomas versuchte die Masse anzugreifen und konnte einen Teil davon vernichten. Felmin wurde aber trotzdem von der Masse verschlungen und glitt ins Reich der Toten. Die restlichen Gefährten rannten daraufhin in Richtung «Ausgang». Als sie sicher waren, dass die gefräßige Masse ihnen nicht mehr folgt, beriet sich die Gruppe kurz was sie nun tun sollten. Sie entschieden sich abermals dazu Renwick's Hilfe in anspruch zu nehmen und machten sich in seine Richtung auf den Weg. Vielleicht könnte er die Versteinigung von Brenegar aufheben? Renwick gab der Gruppe auf ihre Frage hin eine Liste mit Laborbedarf und Reagenzien, die benötigt werden um einen Trank zu brauen, welcher Brenegar retten könnte. Als Gegenleistung verlangte Renwick von den Gefährten den Leichnam seines Bruders. Diesen sollten sie in Summit Hall stehlen.

Nach der Unterhaltung ruhte sich die Gruppe in der sicheren Umgebung richtig aus. Am nächsten Tag wurde beraten wie es weitergeht. Es wurde beschlossen, dass Norim und die anderen drei Geretteten sich zum Turm begeben, während die Gefährten nochmals nach unten gehen würden, um die Gemächer von Marlos zu finden. Obrim seinerseits entscheidet sich mit Norim und den anderen Befreiten zum Turm zurückzukehren, ein weiteres Mal will er Norim nicht verlieren. Danach würde sich die Gruppe durch den unterirdischen Tunnel nach Riverguard Keep aufmachen. Also gingen die Gefährten wieder in die alte Zwergenstadt und schlichen durch die Gänge. Von Felmin und seinem Eigentum war nichts mehr auffindbar, auch die von Marlos eroberte Waffe war verschwunden. Den Raum aus dem der Schleim kroch und den damit verbundenen Gang mied die Gruppe beim weiteren durchstreichen der Stadt.

In Marlos' Zimmer fanden die Gefährten viele Gegenstände und einen grossen Wandteppich. Auf dem Wandteppich erkannten sie Bahamut, den Vater der guten Drachen. Leider müssen sie den Teppich zurücklassen, obwohl er sich als würdige Trophäe anbot. Ausserdem fanden die Abenteurer Marlos' Tagebuch. Darin erfuhren sie Marlos' Lebensgeschichte. Die Gefährten machten sich auf zu Visan's Labor, um dort nach einer Lösung für das «Brenegar-Problem» zu suchen. Es wurde aber nichts gefunden, also machte sich die Truppe auf in Richtung des Tunnels. In der Halle mit den Bulettes fanden sie nur noch eine Bulette vor. Dann machten sie sich auf in den Tunnel.

Zusammenfassung 16.07.2019

♪♪ Leap, leap, leap from Rivergard Keep ♪♪

Nach einer zweitägigen Wanderung durch den Tunnel erreichten Thea, Enna, Brynjar und Thomas eine grosse Höhle mit einem unterirdischen See. Mit einem der Boote, welches die Abenteurer fanden, ruderten sie auf den See hinaus um einen Ausgang zu finden. Nachdem die Gruppe zuerst Kampflärm wahrnahm und dann vermutlich auch noch ein Seemonster Kurs auf sie nahm, versuchte Brynjar die Gruppe so schnell wie möglich in Sicherheit zu rudern. Er ruderte die Gruppe durch einen Tunnel bis an ein Gitter, welches ihnen den Weg in den Hafen von Rivergard Keep versperrte.

Währenddessen gab oben in der Kapelle von Rivergard Keep ein kleiner Halbling namens Wellby das [Lied des Geisterdrachens](#) zum Besten. Dies schien bei den Zuhörern jedoch nicht auf Anerkennung zu stossen. Im Gegenteil, sie begannen Wellby mit Gegenständen zu bewerfen und es endete damit, dass sie ihm mit Gewalt drohten, da er ihre heiligen Hallen entweihe. In letzter Sekunde rettete sich Wellby mit einem Sprung aus dem Kapellenfenster hinter ihm. Sein Fall endete in den Armen von Brynjar. Nach kurzer allgemeiner Überraschung öffnete Enna die

Gittertür zum Hafen mit ihrem Stab. Da erkannte die Gruppe sogleich, dass der gefallene Halbling verfolgt wird und sie beginnen Richtung Hafenausgang zu rudern. Von Gruumsh aus einem blutigen Traum gerissen, erwachte Mrog in seiner Zelle. Schon Wochen zuvor hatte er bemerkt, dass das Gitter seines Fenster einfach herauszubrechen wäre. Er verhielt sich aber ruhig. Nun war seine Zeit aber gekommen und Gruumsh schickte ihn weiter. Also zerstörte er das Gitter und entkam aus seinem Gefängnis in die dunkle Nacht. Er liess Tundrar, sein Schlachtross erscheinen und machte sich auf zum Turm, wo er seine Rüstung vermutete. Während seiner Flucht bemerkte er das Boot der Abenteurer und erkannte, dass dies Teil von Gruumsh's Plan sein muss. Im Turm schüchterte er den Küchenjungen ein, schnappte sich seine Rüstung und zerstörte die Kurbel der Hafenbarriere. Nachdem die Kurbel zerstört war glitt die Kette, welche knapp unter der Wasseroberfläche gespannt war ins Wasser hinunter. Dies wurde von einem der Abenteurer bemerkt. Als Mrog alle seine Sachen hatte teleportierte er sich auf das Boot der Abenteurer, welche ziemlich überrumpelt von allem waren. Da die Zeit aber drängte ruderte Brynjar unentwegt weiter, Richtung Hafenausgang. Die Meute, die zuvor Wellby verfolgt hatte, nahm die Verfolgung des Bootes auf. Mit vereinten Kräften schafften es die Abenteurer, ihre Verfolger abzuhängen, und ruderten über den Dessarin in Richtung eines Feuerscheins am anderen Ufer. Dort angekommen, sahen sie sich einem Aussenposten der "Zerschmetternden Welle" gegenüber. Sogleich entbrannt ein Kampf, in welchen unerwarteterweise auch noch eine dritte Partei einstieg. Die Böschung hinunter rannte eine Gruppe Bauern und floh mit ihren zurück erbeuteten Habseligkeiten. Nur Sela, welche mit den Bauern auf der Böschung gewartet hatte, steigt in den Kampf gegen die "Zerschmetternde Welle" ein. Einigen wenigen Anhängern der "Zerschmetternden Welle" gelingt die Flucht, der Rest wird niedergestreckt. Nach dem Kampf stellt sich Sela kurz vor und offenbart, dass sie auf dem Weg nach Beliard sei. Die Gruppe gibt bekannt, dass auch sie auf dem Weg nach Beliard sei. Dort wolle sie eine Katastrophe verhindern. Sela beschliesst, sich den Abenteurern anzuschliessen. Nach einigen Tagen der Wanderung treffen die Abenteurer auf eine Karawane Halblinge, welche sich als die "sehr bekannte" Familie Gnulf herausstellte. Oma Gnulf erzählt von ihrer Flucht vor einer Dämonin, welche auf einem brennenden Riesen reite. Etwas gelangweilt vom Small Talk bewegt Mrog die Gruppe zum Weitergehen.

Zusammenfassung 27.07.2019

Siege of Beliard



Tagebuech, e witere tag

Liebs Tagebuech. uf der Strass nach Beliard traffe mer mega viu Mönsche. Aui flüchte vo Beliard und si rede komischs Züg vo Dämoninne und der Alte Mueter Efa oder so. und der Geisterdrache!! (uuuh). HAHA, ha hurti a di luschtigi Halblingfamilie müesse danke, d GULFS!! (hihihi). Di Mueter efa schint chli e Schutzpatronin vo Beliard (gsi) z si. und iz isch si offebar wäg (futsch). Si isch wou mau nördlech vo Beliard im waud daheime gsi. (waud isch no es luschtigs wort. wAUd Hmm aber isch luschtiger wemes seit aus wemes schribt). D Lüt hei recht der Drang üs aues z verzeue. offebar isch Red Larch vo Bandite plünderet worde (hey, fiiiiies). westbridge isch wou o niderbrönt worde. Barbare und Hauborks und Bandite und aues söu sech iz da umetriben. Sones gsocks, gruusig!

Tagebuch, paar Täg spätuur

Liebs Tagebuech. Mir si in Beliard acho, yaaaaay! Es herrscht es mega emsigs triben. Aui Lüt versueche no z ernte, was z ernte isch. Si verbarrikadiere ihri hüser, überau loufe lüt ume. Aues chli wi-wa-wuselig. Mir gseh es paar Flagge vo Saruman oder so hei die angere gseit, da gömer! Mir traffe der Lukas! Het no hübschigi ouge, aber isch scho chli aut. D Ritter vom Samichlous wei bir Schlacht vor Steibrüg gäge d Bandite schleglisiere (bum paff, pschhiu). Villech sötti ihne häufe mit mine neue FRÜNDE!! Der Lukas glaubt a di auti Mama Efa. villech gits die wüirk! Der Lukas schint ämu no e gschidige gschidling z si. Aute... dä komisch Mrog Typ louft eifach wäg, chnöilet häre und schlaht sech is gschicht. Irgendwie

tueter gloub bätte eso (sone unghüüürige). Iz simer ufem grosse Platz vorem wache Ritter. DA isches de ersch wi-wa-wuselig du. Mi grooos Barbarefründ und d Tierfrou hei mer verzeut si sige mit ganz ganz viu chline schnüsige Gnome ga rede im wache Ritter. Di hei ds gmietet. Si nenne sech gloub... vergässe. Aber i wüsst e bessere Name: die tolle technische Terminatore vor totale Treffsicherheit (man! i bi guet i so Züg!). Viu wichtiger isch auerdings, dass ig ha chönne Schläckzüg choufe (mmmhh).

Der welby het es meeeegaaa kuls (ds wort hani erfunde. Ds heisst so öpis wie toll, aber besser! Kul haut) lied gspiut, aui si begeisteret, juuuuuuu, tüdlüdlü. I ha am Mrog mini Zuckerstange gschänkt. Er fingt derzue: "bluet guet" (immer no sone unghüüürige). Mir verbringe der abe chli verteilt. I trinke eis mitem chline Hicks

När simer zur Burg no chli mitem Lukas ga plöiderle. Är het schins süessi Schäfli, aber er wot nid dermit userücke wo si si. U när heter vore Tür (er spricht Tür aber chli komisch us) verzeut aus wärs e Gott! Dä typ redt chli in Rättsu mire Meinig nach. Aber egau, mir hei ämu es zäut becho zum schlafe. Di angere hei no chli über morn gredt, aber i ha nid so guet zueglost. Haute mini ouge offe nach de Schäfli. I bi mitem welby no zu de Gnome gange und ha versuecht der Kapitän z überzüge am Atrik z häufe d verteidigung vo Beliard z organisiere. Er überleit sechs, isch aber no nid überzügt. Er wott gäud (sone giierige).

När simer ämu mau ga lige. (zzz)

und plötzlich ir nacht: TÜÜÜDÜÜÜÜÜÜ. ALARMHORNISIERIG. uiuiui iz geits los. Es het e huufe gfürchigi Halb-orks ufem grosse Platz. Der Mrog red mit dene. Halb-orks si FRÜÜÜNDE!!! YAY

Mir gönnsiere üs aui no es schlüdi Bier (gorps, ups). Der welby und ig hei iz mitem Argument vor nöie Konkurrenz im Dorf gloub der Kapitän chönne überzüge! (mir si so guet!) Der Mrog "ungerhautet" sech mitem Halb-ork Chef no chli über d verteidigung vo Beliard (si rede wi soi, hih) u när u när het o d Thea mit ihne gredt. So über grüeni sache. weiss nur, dass d Mutter Eva "Ivia" isch d fründin vom Boum vo Echrach (im Norde) und der Goriak ghört zu Emerald Enclave.

När simer wieder ga lige. (zzz)

Tagebuech

- I ha nid chönne schlafe. D Stimme si wieder cho, nume listig, aber si si da gsi.
- Der Mrog hautet wache ufem Turm am Morge.
- Der Brynjar versuecht Derserteure ufzhaute. und schafftts.
- D Gfährte bespäche, wie si wie witermache und plane när d Verbarrikadierig vo Beliard.
- Am haubi znöufi überzügt der Welby der Atrik, dass er a sich und sini Fähigkeiten gloubt und d verteidigung vo dere Stadt leitet.
- Der Mrog überzügt d Halb-Orcs, mit üs zur Brüg z cho.
- Plötzlich chunt e chline Giu z seckle und seit mir söue schnäu zum Turm cho, d Kommandantin sigi wieder da.
- Womer bim Lukas und bir Burg si gsehmer sone lächerleche Soudat, er gseht nid gsung us. Er redt mitem Lukas.
- Der Welby heilt ne chli.

- Der lächerlech Soudat verzeut, dass aues verlore sigi.
- I briche zäme und gseh schwarzi Geister wo um d Liche vor Kommandantin ufem Ross schwirre. Wieso, es isch aues so guet gsi die letschte Täg. Wieso sisi wieder da?
- Der Mrog zuberet öpis und gspürt di böse Geister u när heter se verschücht.
- Di Dämonin ufem riesige brönnende ungetüm gits würk, si isch schön und schrecklech und het füürspeiendi hüng, und goblins, und oger, und aues böses.
- Der Mrog geit ufe Turm und luegt i Weste. Er gseht er rötliche Schiin und Rouch.

I hami wieder chönne fasse und mir wei iz gäge z böse Kämpfe! Yaay. z Dorf het sech ämu ganz guet vorbereitet und mir hei üs im Awäse verschanzt. Mir gseh die erste hüng vode böse am Horizont. Di gseh echt fies us. Iz geiz gloub de grad ad seck. Huiuiui. Es chöme immer meh bösi sache uf Beliard zue. E grosse brönnende Strohma chunt o. uf ihm ritet sone luti frou wo üs amööged. (vou mühsam, aber no poetisch)

Si bietet üs ah ufzgäh. (hiihi, aus würd Beliard ufgäh!)

Säubstverständlech schwiige mir. Und steue üs däm üble, fiese, grusige und ... und ..

BLÖDE ungetüm! Jawoll!

ROLL INITIATIVE, BTCH

Unsere tapferen Helden wollten dem Feind auflauern, aber es dauerte dem einen oder der anderen einfach zu lang. Und so stürzten sie sich etwas unkoordiniert in die Schlacht und sind auf beiden Seiten ums Haus gerannt. Oder sie sind im Haus geblieben. Oder übers Haus gerannt. Wie gesagt, eher unkoordiniert!

Der langen rede kurzer Sinn: Der Kampf konntet gewonnen werden, doch Enna wurde schwer verletzt. Zum Glück sind des kleinen Musikers Klänge dermassen aufmunternd, dass sie Enna das pure Leben in den Körper einflössen konnten.

Derweilen tobt die Schlacht um Beliard weiter. Gnome, Oger, Zwerge, Knappen, Orcs, Bauern, Ritter, Höllenhunde! Was für ein Schlamassel. Können unsere Helden Beliard überhaupt noch retten?

Zusammenfassung 31.07.2019

Eine heisse Spur zwischen Feuer und Rauch

Die Landwirte von Beliard unter der Führung von Alrik stehen schreiend dem Ansturm der Hobgoblins und Oger entgegen. Die Knappen von Samular, angeführt von Vicven, stürzen sich auf die herumfliegenden Kobolde. Zwergenkrieger, Schulter an Schulter, halten die Horden mit ihrem Schildwall zurück. Gnomenschützen lassen Bolzen auf ihre Gegner niederprasseln, Halborkbarbaren werfen sich brüllend gegen riesige feuerspeiende Minotauren und die überlebenden Ritter von Samular reiten ihre Streitrosser in die Flanken der Gegner. Die Schlacht von Beliard ist in vollem Gang. Doch egal wie beherzt die Verteidiger kämpfen, die Zeit läuft ihnen davon und immer mehr Häuser gehen in Flammen auf.



Währenddessen schaffen es Thomas und seine Gefährten am Rande des Gefechts ihre Gegner zu besiegen. Nachdem der letzte Gegner enthauptet worden ist, bespricht die Gruppe wie es weitergehen soll. Es gilt keine Zeit zu verlieren! Alari befiehlt ihrem Hund Amai die Fährte der Anführerin Vanifer aufzunehmen. Sofort gibt dieser ein Zeichen und rennt los. Die Gruppe folgt Amai und Alari Richtung Süden. Die Schlacht tobt. Überall liegen Leichen herum. Schwerverletzte schreien um Hilfe, alles brennt lichterloh! Plötzlich fliegt ein brennendes Fass über die Gruppe hinweg in ein naheliegendes Haus und explodiert. Die Gruppe wird von der Druckwelle umgehauen! Mrog der bereits schwer verletzt war, bleibt sogar liegen. Welby zückt beim vorbeirennen seine Lyre und hilft dem Halbork mit einem heilenden Wort wieder auf die Beine. Die brennenden Fässer hinterlassen ein Bild der Zerstörung.

Die Gruppe beschliesst, dass die Katapulte als erstes gestoppt werden müssen, wenn die Dorfbewohner eine Chance haben sollten! Die Gruppe steuert auf einen nahen Hügel zu und findet die «Katapulte», welche sich als zwei riesige gepanzerte Oger mit Wurfgeschossen herausstellen. Die Fässer werden von Männern (Minions) von grossen Ochsenkarren herunter gehievt und bereitgestellt. Bevor die Oger die Neuankömmlinge bemerken, eilen ihnen schon Pfeile von Alari entgegen. Mrog, der auf seinem riesigen Streitross Richtung Oger galoppiert, packt Welby beim Kragen und setzt ihn vor sich in den Sattel. Welby, nun vollkommen im Kampfmodus, lässt ein inspirierendes Kampflied erklingen. Die Lanze erfasst den ersten Oger, dieser handelt jedoch instinktiv und schwingt seinen langen Hammer herum und trifft den vorbeireitenden Mrog in den Rücken. Langsam treffen auch die anderen Abenteurer ein. Brynjar kann den Kampf kaum erwarten und schleudert schon von weitem einen Wurfspiess Richtung Oger. Thea lässt einen Moonbeam auf einen Feind krachen. Der Oger, der zuvor von der Lanze getroffen wurde, rennt mit erstaunlicher Geschwindigkeit dem Pferd hinterher und versetzt Mrog einen weiteren Hieb. Welby hechtet daraufhin vom Pferd und rennt hinter einen naheliegenden Strauch. Der zweite Oger reisst das brennende Fass schreiend aus den Händen seiner Minions und wirft es gegen Enna und Brynjar. Diese weichen diesem jedoch problemlos aus. Enna schlägt fast gelangweilt einen Saldo während sie dem vorbeifliegenden Fass einen Tritt verpasst und wirft mit einer lockeren Handbewegung einen magischen Dolch in das Gesicht eines Unglücklichen. Mrog, der von Welby eine erneute Ladung Lebenskraft erhält, ruft wie von Sinnen «Gruuumsh» und lässt den nahen Oger in einem roten Blitz untergehen. «Teilen ist Heilen» denkt sich Brynjar und macht aus einem Minion zwei halbe Minions. Thomas Beine werden windschnell als er auf die Feinde zu rennt. Sela öffnet ihre Arme weit und segnet ihre neu gefundenen Freunde. Enna nutzt das Momentum und bätzt einem Minion den Schädel ein. Mrog, der den Oger mit einem roten Blitz fast den Garaus gemacht hätte, setzt zum letzten Ansturm an. Welby, in perfekter Thomas-Manier, lässt es sich jedoch nicht entgehen mit einer gezielten Beleidigung den Oger weg zu killstealen. Mrog muss sich abreagieren und verarbeitet dafür einen Minion mittels Lanze und Streitkolben zu Brei. Mrog, Thomas und Brynjar liefern sich ein Wettrennen im Minions-töten. Brynjar schafft es zuletzt sogar den zweiten Oger in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Derweilen rennt Welby singend umher und lässt heilendes Licht in seine Gefährten fliessen.

Doch was ist das?! Es liegt ein Killsteal in der Luft! Der letzte Minion horcht plötzlich auf, dreht sich herum und bekommt Thomas' gefürchtete 3-Punkte-Augöpfel-Zerplatztheit-Technik zu spüren (Anleitung: Finger ins 1. Auge, Finger ins 2. Auge, Finger in den Bauchnabel, Augen platzen auf!!). Nach ein paar heilenden Wellen von Welby bleibt den Abenteurern nicht viel Zeit zur Erholung. Sie rennen zurück zum Schlachtfeld und sehen zu ihrem Erstaunen, dass die gesammelten Kräfte von Beliard es tatsächlich schaffen die Eindringlinge zurückzuschlagen. Plötzlich ertönen überall Hörner und die Anhänger von Imix

rennen gen Westen. Sogar Vanifer, auf ihrem riesigen brennenden Strohmann zieht sich zurück.

Die Gruppe rennt durch das Dorf und beginnt sofort die Verletzten zu stabilisieren und die unzähligen Feuer zu löschen. Vicven «Wackelhelm» sitzt erschöpft im Sattel des Reittiers seines gefallenen Herrn. Alrik diskutiert lauthals mit dem Anführer der Gnomensöldner über die Unterkünfte in der Taverne. Lukas kommt auf die Gruppe zu und fragt wie es weitergehen soll, da Lady Ushien immer noch ausser Gefecht gesetzt ist. Thomas und Welby beschliessen nach ihrem Gesundheitszustand zu schauen. Dort angekommen, sehen sie schwarze Würgemale an ihrem Hals. Auf die heilenden Worte von Welby reagiert sie nicht. Sofort eilen sie zurück. Thomas überbringt Lukas die schlimme Nachricht, doch dieser reagiert seltsam, bittet die Abenteurer leise zu sein und mitzukommen. Welby versucht daraufhin in dessen Gedanken zu blicken und sieht, dass dieser kurz davor ist zusammen zu brechen, da er keine Ahnung hat, wie es weitergehen soll nach ihrem Tod. Lukas erläutert den beiden, dass Lady Ushien stets bewacht gewesen war, zuletzt von einem Kleriker namens Sämi. Dieser sei aber verschwunden. Thomas bittet Lukas nach diesem Sämi zu suchen und ihn zur Gruppe zu senden, sobald gefunden. Weiter soll er die obersten Feldherrn von Lady Ushien zusammensuchen damit die Nachfolge besprochen werden kann. Thomas und Welby gehen zur Gruppe zurück und besprechen das weitere Vorgehen. Mrog steigt auf sein Pferd und reitet gen Westen, um zu sehen, wie weit sich der Gegner zurückgezogen hat. Brynjar, Enna und Thea kümmern sich weiter um die Verletzten. Thomas, Welby und Alari entscheiden den Tatort genauer zu untersuchen. Sela, welche gerade dabei ist ein Bein mit einer Magic Hand zu amputieren, ohne hin zu sehen, wird sanft aber bestimmt aufgefordert mitzukommen, da sie schon einmal komische Erscheinungen in Lady Ushiens Nähe wahrgenommen hatte. Diese geht nur ungern mit und murmelt vor sich hin. Dort angekommen bleibt sie mit geschlossenen Augen im Türrahmen stehen. Nach langem Einreden der Gruppe öffnet sie schliesslich die Augen und wirft einen Blick auf den Leichnam und setzt sich sogleich wehklagend auf den Boden. Es sei «schlimm». Auf die Frage ob Lady Ushien nun tot sei antwortet Sela, dass sie nicht sicher sei...verflucht... Derweilen nimmt Alari plötzlich eine seltsame Spur war, welche von Lady Ushiens Hals, aus dem Zimmer, Richtung Bergfried führt. Dort angekommen führt die Spur weiter eine Wendeltreppe hinauf. Vorsichtig folgen die Abenteurer der Spur. Sie nehmen ein leises Schluchzen war. In einem Raum finden sie einen Halbling mit verrussten Kleidern vor. Deutlich zu erkennen das Symbol des Thyr auf seinen Gewändern. Thomas spricht ihn vorsichtig an und fragt nach dessen Namen. Es handelt sich um Sämi. Nachdem Thomas den geknickten Sämi fragt, was passiert sei, nutzt Welby erneut seine speziellen Fähigkeiten und taucht in dessen Gedanken ein.

Sämi steht Wache neben der liegenden Lady Ushien. Überall ist Rauch, überall Feuer. Ihm fällt auf, dass es kein Wasser mehr für seine Herrin hat. Kurz mit sich

ringend, beschliesst er seinen Posten kurz zu verlassen, um den naheliegenden Fluss aufzusuchen. Lady Ushien braucht Wasser, sonst stirbt sie! Alles ist von Rauch umhüllt, nur mit Mühe findet er den Weg zum Fluss und taucht seinen Kessel hinein. Gerade als er diesen aus dem Wasser ziehen will und seinen Blick hebt, sieht er vor sich eine riesige, feurige Gestalt. Sein Blick wandert hinauf, weiter und weiter hinauf und sieht ganz oben eine Frau sitzend auf diesem Ungetüm. Ihre Augen...er blickt in die Augen der schönsten Frau, die er je gesehen hat. Sie ist engelsgleich! Nein! Eine Göttin!



Mit einem sanften Lächeln beugt sie sich herunter und streckt ihre Hand aus...er will sie nehmen, aber sie zieht sie neckisch zurück und blickt vielsagend. Er muss etwas tun! Ja! Für sie würde er alles tun! Er würde...er würde...und dann: Nichts.

Welby nimmt seine Gefährten etwas zur Seite und schildert ihnen was er gesehen hatte. Die Gruppe blickt traurig auf den gebrochenen Halbling. Sela und Thomas versuchen beruhigende Worte für Sämi zu finden. Er war also der Täter...aber es war nicht seine Schuld! Dennoch müssten Lukas und die obersten Feldherren der Ritter von Samular informiert werden. Wir eskortieren Sämi in ein Zelt und bitten Lukas und die Feldherren einzutreten. Die Geschichte wird eins zu eins wiedererzählt. Zuletzt versichert Thomas den Rittern, dass Sämi keine Schuld trifft. Dass er zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort war. Die Ritter scheinen aber nicht mehr richtig zuzuhören und werfen mörderische Blicke auf Sämi. Einer der Ritter, ein Dragonborn, macht einen Schritt nach vorn und fordert die Gruppe auf, den Verräter herauszurücken. Die Gefährten versuchen sogleich die Situation zu entschärfen und stellen sich schützend vor Sämi. Es sei schliesslich genug Blut vergossen worden.

Thomas kann schliesslich mit viel Mühe die Ritter beruhigen. Der Dragonborn willigt ein, dass Sämi, bis der Feind geschlagen ist, unser Gefangener bleibt und dann an sie übergeben werden muss.

Derweilen wird Mrog als er gen Westen reitet plötzlich mit Pfeilen begrüsst. Er sieht, dass die Feinde ihr Lager nicht sehr weit von Beliard aufgeschlagen haben. Als sich mehr Feinde nähern zieht er sein Schlachtross herum und reitet zu seinen Gefährten zurück. Mrog reitet am fragenden Brynjar vorbei richtung Bergfried.

Zusammenfassung 06.08.2019

Die Schlacht um Beliard geht weiter

Die Feuer in und um Beliard sind erloschen, doch das Dorf ist noch immer in riesige Rauchschwaden gehüllt. Ein Reiter auf seinem Pferd galoppiert in Windeseile durch die Strassen. Es ist Mrog, der unterwegs zum Bergfried ist, um seine Gefährten über das Gesehene zu informieren. Sofort beginnen diese zu überlegen, wen sie um Verstärkung bitten können, denn die Dorfbewohner sind sehr geschwächt und würden einen weiteren Kampf nicht alleine durchstehen. Zudem sind sie klar in Unterzahl.

Lukas geht zu Sela, welche noch immer in der Taverne am heilen ist. Sie solle sich etwas ausruhen, ein weiterer Kampf stehe an. Lukas übernimmt das Heilen für sie.

Währenddessen wurde Mrog von den Gefährten gebeten, im Zelt bei der toten Lady Uschien zu überprüfen, ob er Magie fühlen kann. Mrog fühlt keine Magie, kniet sich aber nieder und schlägt sich aus Entsetzen an Lady Uschians Tod die Fäuste ins Gesicht. Sämi wird dem dazu gestossenen Wellby und Mrog, der sich beruhigt hat und aus dem Zelt rausgekommen ist, vorgestellt. Er will sich bei Thomas und Alari revanchieren: die Gefährten knien sich im Kreis hin, halten einander an den Schultern fest. Sämi beginnt wundersame Gesänge von sich zu geben, wodurch die Gefährten mit neuer Kraft durchströmt werden. Anschliessend begibt er sich zur Taverne, um beim Heilen der Verletzten behilflich zu sein.

Thomas treibt alle Gefährten zusammen, um zu besprechen, was mit Sämi geschehen soll. Es wird aber dann entschieden, dass das planen der vorausstehenden Schlacht wichtiger ist. Thea schlägt vor, den Feuermann mit Wasser zu bekämpfen.

Thomas geht zur Taverne und beginnt mit Gnomen Bier zu trinken. Währenddessen hecken die anderen Gefährten weiter einen Plan aus. Sela schlägt vor, das Dorf zu evakuieren und Thomas hat die Idee, Lukas als Späher vorzuschicken. Wellby findet, die Dorfbewohner sollten als Lockvögel an vorderste Front gestellt werden, sodass die Gegner ins Dorf kommen und umzingelt werden können. Wellby holt Lukas dazu und teilt ihm seine Idee mit, ihn als Späher vorzuschicken. Dieser meint aber, er sei kein Späher. Er schlägt aber vor, mit Sämi zu den gegnerischen Truppen zu gehen und diese zu beobachten,

damit sie Truppenbewegungen melden können. Die Gefährten geben den beiden Proviant mit und sie ziehen los.

Die Gefährten entscheiden, dass die Gnome, Barbarians und Ritter sich ums Dorf positionieren sollen, um die Gegner abzulenken, währenddessen sie sich ausserhalb des Dorfes in den Obsthainen verstecken, um einen Hinterhalt zu planen. Wellby geht nochmals zur Taverne zurück, um die etwas ausgelaugte Sela zu holen. LONGREST! Die Elfen lösen sich bei der Wache ab, Wellby singt sich in den Schlaf. Es herrscht eine ruhige Morgenstimmung über dem rauchenden Beliard. Alari beobachtet die vereinzelt Ochsenskarren, die aus dem Dorf fahren. Thomas verfällt in tiefen Schlaf und träumt davon, bei Valeia der Zwergin zu sein und im Wasser vor dem lodernden Feuer zu meditieren. Die Zwergin legt ihre Hand auf seine Schulter und sagt 'si chöme, mir verstecke üs!'. Er schreckt aus seinem Schlaf hoch und flucht ('fuckshit!'), weckt die Gefährten und warnt, dass sich die Gegner mobilisieren. Thomas läuft zum Dorf um Warnung zu geben, da hört er Likas sagen 'si heinis gseh Sämi, renn! '.

Die Gefährten legen sich auf eine Hügelkuppe und beobachten, wie sich der Nebel um Beliard lichtet und die Leichen auf dem Schlachtfeld in Erscheinung treten. Schritte von tausenden sind zu hören. Die Armee von Imix schreitet singend aus dem Rauch, gefolgt vom brennenden Feuerriese und Vanifer. Hinter ihnen geht eine Prozession von Leuten, die einen ca 4m langen Gegenstand tragen. Es scheint ein viereckiger Gegenstand zu sein, der einer Sänfte gleicht. Die tragenden Gestalten sind in lange rote Roben gehüllt und gleichen Priestern. Vanifer ruft 'Ich habe euch eine Pause gegönnt, jetzt ist es an der Zeit, dass ihr euch von euren Göttern verabschiedet und brennt! '. Die Armee stürmt auf Beliard zu. Mrog und Wellby reiten auf Thundra zu den Kistenträger, die restlichen Gefährten stürmen Richtung Vanifer los. Aus Beliard ertönt Kampfeslärm.



ROLL INITIATIVE!! Die Gefährten kämpfen gegen den Feuermann, Vanifer und die sechs Gefolgen. Theas Wasserwelle bereitet dem Feuermann nur geringen Schaden zu. Vanifer versucht Bryniard in ihren Bann zu ziehen und ihn gegen seine Gefährten zu hetzen. Dieser ist jedoch durch seine 'rage' geschützt. Im Dorf erzielen die 'Technicians of enourmous skillyness' endlich ihren ersten Treffer, die Gefährten hören ihr Jubeln. Der Feuermann ergreift Thomas und Brynjard mit seinen brennenden Strohstümmeln von Händen und fügt ihnen damit erheblichen Schaden zu. In der Zwischenzeit wird die Kiste durch einige der tragenden Mönche geöffnet. Thomas kann sich aus den Händen des Feuermannes befreien, Bryniard gelingt dies jedoch nicht. Der Feuermann schlägt ihn an seinen Brustkorb, wodurch er in dem Feuerkäfig in seiner Brust verschwindet. Sela hüllt den Feuermann, Vanifer und vier der Mönche in eine verlangsamte Sphäre.

Zusammenfassung D&D 22.09.2019

Burning Man @ Beliard

Es wird immer heisser für Brynjar im Innern des Feuermannes und mit allerletzter Kraft, zerrt er an zwei Stäben. Er schafft das schier Unmögliche und kann sich befreien; endlich. Gefolgt von einem dumpfen Knall stürzt er zu Boden. Vanifer, immer noch auf dem Feuermann stehend, lässt mit den Worten "I schänke öich (nid mis Härz) Imixs Gnad" eine übermann grosse Feuerwand auflodern. Thomas, Enna und Sela werden durch die plötzlich auf lodernden Flammen weggeschleudert. Die Gefolgschaft von Vanifer kämpft inzwischen gegen Mrog und auch Amai muss einstecken. Enna klettert mit einigen gekonnten Sprüngen auf das Dach des nächsten Hauses und wirft ihren Dart of Teleport; leider nicht so gekonnt. Der Feuermann hat inzwischen bemerkt, dass sein Gefangener aus seinem Innern entkommen konnte und will Brynjar vom Boden aufheben, was zum Glück misslingt. Sela kann mit ihrem aufmunternden Worten "neeeeei Fründ, stang uf" Thomas etwas Farbe ins bleiche Gesicht zaubern und springt daraufhin mit dem Stab voran, durch ein Fenster ins Haus.

Wellby beschwört die schlimmsten Alpträume von Vanifer herauf und singt liebliche Lieder von tosenden Wasserfällen. Vanifer springt daraufhin vom Feuermann und die Feuerwand verschwindet. Vanifer wendet sich mit den Worten "töt se alli, im Name vo Imix" an Mrog. Dieser kann den Blick von ihren glimmenden Augen nicht abwenden. Vanifer verschwindet nach getaner Arbeit im Haus und versteckt sich. Mrog greift hinter sich und schupst Wellby von Thundrars Rücken. Mit erhobener Lanze reitet Mrog auf Wellby zu und verfehlt ihn nur knapp. Enna versucht auf dem Dach erneut ihr Glück mit dem Dart of Teleport doch es kommt noch schlimmer; dieser kehrt nicht mehr zu ihr zurück und bleibt im Boden stecken.

Der Feuermann kriegt den verduzt am Boden liegenden Wellby zu fassen und hebt ihn in die Höhe. In der Verzweiflung singt Wellby um sein Leben. In der Zwischenzeit bekommt Thea Flammenstrahlen von Vanifer ab und Thomas kann mit zwei gezielten Schlägen zumindest einen, der Gefolgen von Vanifer, erledigen. Während Enna unelegant vom Hausdach springt, benutzt der Feuermann Wellby als lebendes Wurfgeschoss und will ihn Richtung Thea schleudern. Dabei verschätzt er sich masslos und Wellby stürzt vor ihm auf den Boden. Alari und Brynjar haben sich die Gefolgschaft von Valari vorgeknöpft und erledigen zwei von denen mit gezielten Angriffen. Einer von ihnen stürzt auf Enna, welche immer noch vom uneleganten Sprung vom Dach am Boden liegt. Mrog fällt von Thundrar, während er Thea angreifen will. Ihr reicht es nun endgültig und sie verwandelt sich in einen weissen Bären mit braunem Punkt auf dem Hintern. Während der Hund von Alari zum

wiederholten Mal Vanifer zielgerichtet in den Hintern beisst, schießt Alari einen Pfeil in das Bein des Feuermannes. Dieser stürzt auf seinen Kopf, es knallt, eine Feuersäule steigt zum Himmel empor und übrig bleibt ein lichterloh brennender Scheiterhaufen. Alari schaut daraufhin in die geöffnete Truhe und sieht eine Kugel, welche im roten Samt-Innenfutter liegt. Die Kugel ist ca. 20 bis 30 cm im Durchmesser, halbdurchsichtig, mit Swirly-stuff-Inhalt und vibriert leise vor sich hin.

Alari schaut zu ihrer Rechten und erblickt Vanifer im Haus. Sie schickt ihren Hund los, welcher sie sogleich zu fassen kriegt. Doch Vanifer fackelt nicht lange und schickt lodernde Flammen auf Thomas und Sela, welche zu Boden gehen. Mrogs Hammer beginnt plötzlich rot zu leuchten und Wellby schreit warnend vom Dach den andern zu "Achtung vor Mrog, är het mi vori agriffe". Nach einem kurzen Scharmützel zwischen Vanifer, Alari und deren Hund, greift Thomas beherzt ein und bringt Vanifer zu Fall. Sie verschwindet und zurück bleibt ein Amulett. Thomas schlägt mit seinem Dagger gegen das Amulett und spricht "Basti du Bastard". Die Swirly-Kugel in der Truhe zersplittert mit einem lauten Klirren und einer hohen Stichflamme. Diese verschwindet wieder, doch was bleibt, ist eine schier unerträgliche Hitze und ein Wirbel, in welchem die Splitter der Glaskugel in der Luft schweben. Das Haus in der unmittelbaren Nähe der Gruppe beginnt lichterloh zu brennen, die Temperaturen steigen ins Unermessliche...rundherum gehen die Kämpfe weiter...Gnome schreien...Minotauren werden niedergemetzelt und Wellby singt unbeirrt aufmunternde Klänge für seine Gefährten. Nach kurzer Unentschlossenheit gehen Thomas und seine Gefährten für eine schnelle Abkühlung in den naheliegenden Teich. Sela geht zurück, um die Truhe zu schliessen, doch der Feuerwirbel mit den Glassplittern bleibt. Alari untersucht das Amulett und den Dagger und stellt fest, dass diese magisch sind. Das Amulett ist ein schwarzer Stein in einer silbernen Fassung an einem Lederband. Weil nun immer mehr Häuser beginnen zu brennen, beschliesst die Gruppe so viele Menschen wie möglich zu mobilisieren und in den Süden zu fliehen. Dabei geben Thomas und seine Gefährten alles: Enna teleportiert sich wie wild in der Gegend herum, um möglichst viele Menschen über den Plan zu informieren. Brynjar trägt Verletzte zum Sammelpunkt. Wellby überzeugt mit seinem Gesang weinende Kinder davon, dass ihre Eltern im Süden auf sie warten. Mrog hievt Menschen auf Thundrar um sie schneller wegzubringen. Alari motiviert Menschen, um ebenfalls mitzukommen. Thomas springt heldenhaft in brennende Gebäude, um Menschen daraus zu befreien und Sela sucht Einzelgänger, um diese zu motivieren, anderen zu helfen. Nur Theas Versuch, die Verletzten medizinisch zu versorgen scheitert leider und sie kann grösstenteils nichts mehr für sie tun.

Etwas weiter im Süden, an einer sicheren Stelle, errichten Thomas und seine Gefährten für all die Geflüchteten ein behelfsmässiges Zwischenlager. Thea füllt Fässer mit Wasser und lässt es regnen. In der Zwischenzeit reitet Mrog davon, um

die Umgebung zu erkunden. Nach ca. 10 Meilen wird es deutlich kühler und angenehmer. Mrog trifft auf einen Halbork-Barbaren mit Lederschürze, welcher berichtet, dass er auf dem Weg in den Norden ist, um die Mutter Eva zu finden. Sie sei der Geist vom Wald und habe die Gabe, Wildschweine, welche in den Wald laufen, fett zu machen. Zurück im Lager diskutiert die Gruppe, wohin sie laufen sollen. Es wird beschlossen zuerst in den Osten nach Summit Hall zu laufen und dann in den Norden. Ziemlich genau 87% der Geflüchteten schliessen sich diesem Vorhaben der Gefährten an. Der mehrstündige Marsch durch die Hitze fordert schnell seine Opfer und ein paar Geschwächte bleiben am Boden liegen. Etwa die Hälfte der Gruppe wendet sich ab. Wellby kippt ebenfalls um und muss auf Thundrar gehievt werden, damit der Marsch weitergehen kann. Als es endlich kühler wird, kann die Gruppe von ca. noch 50 Verbleibenden, endlich rasten. Es entsteht kurz ein Gerangel um die von Thea mit Wasser gefüllten Fässer. Doch als verwandelter Bär, kann sie die Meute schnell einschüchtern und es kehrt Ruhe und Ordnung ein. Endlich kann die Gruppe, frisch genährt von Theas Beeren und Wasser, eine lange Rast machen. Mrog und Alari halten die erste Wache und Thomas löst die beiden später ab.

Zusammenfassung 11.10.2019

Anna bisch immer no am Hund hüete?

Zusammenfassung 16.11.2019

Noch immer an der Lichtung feststeckend bemerken die Gefährten, dass die Owlbears so reagieren, als ob sie geschlagen werden. Die Gefährten rennen los in Richtung Baum als die Owlbears ein zweites Mal zusammenzucken. Doch sogleich nahmen die Owlbears die Verfolgung der Gruppe auf. Als alle Gefährten den Baumeingang erreicht hatten, verschloss Gorlak den Eingang mit seiner hölzernen Axt. Er bleibt zurück und die Gruppe macht sich auf den Weg ins Innere des Baumes. Die Gefährten kommen etwas weiter unten in einer «Höhle» an. Unten gibt es einen kleine See, über den ein Baumstamm/eine Wurzel führt. Ein Weg führt nach unten zu See und ein weiterer Weg führt aus der «Höhle» weg. Die Gruppe entscheidet sich dafür über den Baumstamm zu gehen, während der Überquerung hört die Gruppe einen Schrei und sogleich begann der ganze Baum zu zittern.

Deswegen fallen Thea und Wellby ins Brackwasser des Sees. Thea merkt, dass sie von etwas dickflüssigem, glibbrigem angegriffen. Brynjar springt vom Baumstamm auf das Schlammwesen, um die anderen zu unterstützen, bleibt jedoch stecken. Als der Schlammschreck bezwungen war geht Allari schon mal weiter in den nächsten Raum. Der weitere Weg ist aber durch eine Dornenwand versperrt, also zieht Allari den Dolch von Vanifer hervor, dabei wird sie sehr wütend und aus dem Dolch schießt ein Strahl aus Feuer hervor, welcher die Dornen versengt und den Weg frei macht. Wieder hören die Gefährten einen Schrei. Als sie im nächsten Raum ankamen, sahen die Gefährten eine Dryade, welche von einem Feuerghenasi bedroht wird. Ausserdem wurden einige Pixies von Kobolden bedroht. Die Gefährten befürchten, dass die bedrohte Dryade, die gesuchte Evia ist, deswegen entbrennt auch gleich ein Kampf. Im Verlauf des Kampfes stirbt Evia und zerfällt in einzelne Laubblätter. Ausserdem wird Thomas von Sela in einen riesigen Affen verwandelt. Gemeinsam besiegt die Gruppe ihre Gegner und befreit anschliessen die gefangenen Pixies. Thea, Mrog und die Pixies beginnen die verstreuten Laubblätter von Evia zusammenzutragen. Thomas, immer noch ein grosser Affe rennt davon und begibt sich in einen Raum mit ganz vielen Blumen. Er versucht sich an den Lianen durch den Raum zu hangeln. Doch die Lianen sind keine normalen Lianen, sondern gehören zu einer fleischfressenden Pflanze, dessen Kopf an der Decke lauert. Die Lianen versuchen Thomas sogleich zu umschlingen und zum riesigen Maul der fleischfressenden Pflanze zu bewegen. Wegen dem Tumult der dadurch verursacht wir kommen alle Gefährten ausser Mrog und Thea zu jenem Raum. Dort wollen sie Thomas helfen. Schlussendlich tötet Allari das Monster mit ihrem Dolch. Mrog stösst ebenfalls zur Gruppe um zu schauen was los ist. Währenddessen beobachtet Thea, wie die gesammelten Blätter und die Überreste des getöteten Ghenasis zu zucken beginnen und sich versuchen aufzurichten. Thea rennt los zu den anderen und berichtet so kehren Mrog, Sela und Thea in den Raum mit den Überresten zurück um nachzuschauen was passiert ist. Dort steht ein komischer Berg aus Fleisch der zu sprechen beginnt. So erfahren die drei, dass es sich um den Geist von Evia handelt. Sie drängt sie dazu sich schnell weiter ins Innere des Baumes zu begeben und das «Herz» zu schützen. Also machen sich die drei auf den Weg und stossen nach einigen Schwierigkeiten mit den wohlriechenden Blumen zum Rest der Gruppe. Eine Pixie hat sich der Gruppe ebenfalls angeschlossen.

Zusammenfassung 30.11.2019

Das Schicksal Eechrachs

Die Gruppe erhebt sich nach der Shortrest, fit und munter, ausser einer:



Wellby erhebt sich quengelnd von seinem Platz. Wird diese Reise denn nie enden?! Während die Gruppe versucht das Genörgle auszublenden, nimmt jemand plötzlich einen seltsamen Duft war. Dies wird sogleich ausgekundschaftet. Der Weg führt in einen riesigen hohlen Baumstrunk und schlängelt sich am Rande entlang in die dunkle Tiefe. Als die Gruppe sich nach unten wagt, wird die Luft stetig wärmer und feuchter. Es geht weiter durch einen langen Tunnel und endet in einem grossen dunstigen Raum. Einzelne grosse Wurzeln ragen aus dem Erdreich hervor. Einige von ihnen brennen lichterloh. Am Eingang liegt ein grosser, lebloser Baum mit humanoiden Zügen am Boden. Durch den dichten Dunst sind einzelne Gestalten auszumachen die mit unsittlichen Gesten weitere Wurzeln anzünden. Thomas und seine Gefährten pirschen sich langsam in Richtung der Eindringlinge. Sie vernehmen den Satz: "Dr Baschtian seit mir müesse z Härz finde, de kümmerst är sich um die auti Vanifeer! *spuk*" Ganz hinten im Raum erblicken die Abenteurer ein lauschig grün schimmernder Pool, der etwas magisches und erhabenes ausstrahlt. Inmitten des heiligen Wassers ragt eine gewaltige Wurzel empor. Ein wahrhaft imposanter Anblick! "Ahhh" in diesem Augenblick entleert einer der Frevel seine Blase in den Pool. Die Abenteurer stürzen sich empört auf die Eindringlinge. Enna, wie ein flüchtiger Schatten, springt mit einem riesigen Satz an einer glatten Säule hoch und wirft von oben ihren "Dart of Teleport" Richtung Gegner, der sich im letzten Moment ducken kann. Wellby, noch immer schlecht gelaunt, fixiert den Anführer der Gruppe mit blitzenden Augen und schreit: "Imix isch Mittumaas!!!" Brynjar, von der Beleidigung inspiriert, verfällt in Rage! Alari, die gerade ihren Bogen gespannt hatte, wird von einem explodierenden Pilz in eine violette Wolke eingetaucht und bleibt paralysiert stehen. Thomas' Lippen entfährt ein "Hollerie und Fallara" und er sprintet

durch den halben Raum, um vor einem Anhänger Imix' stehen zu bleiben und in Kung Fu-manier wild mit den Armen zu fuchteln! Dem verdutzt dreinblickenden Typen schlägt er schlussendlich doch noch eine Faust ins Gesicht. Mrog reißt seine rot leuchtenden Augen auf und stürmt mit schäumenden Mund Richtung Gegner. Der Anführer der Gruppe erholt sich rasch vom Ansturm der Neuankömmlinge und flieht mit einem schattigen Schritt in eine sicherer Zone. Aber er hat nicht mit Sela gerechnet, welche schelmisch hinter einer Säule hervorlugt und ihren Stab schwingt. Sogleich werden ein paar der Gegner relativ müde. Enna, immer noch auf der Säule stehend, macht einen Saldo und nimmt mit ihrem Fuss ein Gesicht ins Visier:



Plötzlich, inmitten des Geplänkels, geht ein Vibrieren durch den ganzen Raum und das Wasser des Pools zieht sich ruckartig in die Wurzel zurück. Plötzlich bricht eine riesenhafte Gestalt aus der Wurzel hervor und lässt einen bebenden Schrei erschallen!



Eechrach ist erwacht! Der Treant ist nicht glücklich fremde Gesichter in seinem Reich zu sehen! Ein naher Feind wird so gleich zu Mus verarbeitet. Der Raum scheint durch Eechrachs Anwesenheit wie belebt. Eine Wurzel schnell plötzlich aus dem Boden hervor und peitscht einem Eindringling ins Gesicht. Thea verwandelt sich aus ihrer Tiergestalt zurück und lässt einen gleissend hellen Mondstrahl auf ihre Gegner sausen. Brynjar trennt einen Kopf, mit chirurgischer Präzision, von den Schultern seines Feindes. Dieser fliegt in hohem Bogen durch den Raum und verdunstet im Mondstrahl. Mrog stürmt auf einen Imixanhänger zu und schwingt seinen Kriegshammer, der plötzlich das Gesicht von Gruuumsh trägt! Dem Gegner bleibt nur die Flucht. Thomas lässt ein wahres Bombardement von Schlägen auf den Schild seines Widersachers regnen, bis dieser zerbricht. Der Schild zerbricht ebenfalls. Der Anführer der immer kleiner werdenden Gruppe hat nun sichtlich genug und lässt einen Feurball inmitten der Abenteurer und Eechrach explodieren. Die schneidenden Worte Wellbys, lässt den Schaden zum Glück etwas geringer ausfallen. Nichtsdestotrotz sackt Brynjar bewusstlos zusammen. Geschwächt tritt Wellby auf den brennenden Eechrach zu und versucht diesen zu besänftigen. Er wird von diesem sogleich gnadenlos darnieder geknuppelt. Daraufhin belohnt Thea den Treant mit heilemdem Regen. Als wäre es nicht genug brechen nun auch noch Dryaden überall aus den Wurzeln hervor und greifen alle Anwesenden an. Sela schafft es, mit enormen Effort, Brynjar und Wellby gleichzeitig aus der Bewusstlosigkeit zu holen. Eechrach, der durch Theas Regen revitalisiert zu sein scheint, wirft einen Geröllhaufen auf die Abenteurer. Brynjar sinkt erneut zu Boden. Doch diesmal sind seine Wunden gross. Während er auf dem Boden liegt, inmitten seines eigenen Blutes, starrt er mit glasigen Augen in Richtung seines Widersachers. Bilder seiner Familie und seines Stammes erscheinen vor seinem

geistigen Auge. Bald würde er...doch seine Augen starren ins Leere. Der stolze Barbar, Brynjar Hornraven, ist nicht mehr. RIP

Wellby, der am Ende seiner Kraft ist, bleibt neben Eechrach auf dem Boden liegen und stellt sich tot. Der Anführer der Imix-Bande, welcher die Situation lächelnd beobachtet hatte, wird brutal von hinten mittels Feuerspeerd ermordet. Alari steht über seinem blutigen Leichnam, bebend vor Zorn. Ein wahrhaft fürchterlicher Anblick! Doch plötzlich vernimmt sie eine sanfte, singende Melodie näher kommen und dreht sich Richtung Ausgang. Thomas, der noch auf Eechrach konzentriert war, versucht sein Glück und spricht: "Mir...Fründe vo Eechrach!!" Nun scheint auch Eechrach plötzlich aufzuhorchen und bleibt wie versteinert stehen. Evia erscheint an der Tür. Sie sieht aus wie eine Mischung aus Blätter, Erde, Holz und einem Leichnam eines Feuer-Genasis. Ein trauriges Bild. Langsam schlurft sie in den Raum und singt immer noch ihr wunderschönes, liebliches Lied. Thea verwandelt sich in einen Elch um die Sprache zu erkennen und versteht, dass es ein silvanisches Schlaflied für Eechrach ist. Eechrach der zuvor ruhig da gestanden und dem Gesang gelauscht hatte, erblickt nun Evia. Seine Augen reissen sich weiter und weiter auf und plötzlich entfährt ihm ein markerschütternder Schrei. Gerade als er sich auf die Abenteurer stürzen will, galoppiert Thea auf ihn zu und versucht ihn in den Pool zu schieben. Mit vereinten Kräften halten die Abenteurer den Treant möglichst gewaltlos in Schach. In der ganzen Verwirrung entschuldigt sich Alari plötzlich und rennt mit Amal zusammen aus dem Raum. Sela, die den brutalen Mord zuvor beobachtet hatte, rennt ihr hinterher.

Die Bewegungen des tobenden Treants werden mit der Zeit langsamer und langsamer, bis er sich schliesslich nicht mehr bewegt. Seine Raserei war verflogen. Evia schaut ihn traurig an und teilt der Gruppe mit, dass er es nicht überstehen wird. Die Wunden sind zu gross und das Wasser sei versiegt. Das Einzige was ihn jetzt noch retten könnte, wäre sein Herz mitzunehmen an einen Ort, wo er neu gedeihen könnte. Auch Evias Zeit sei gekommen. Für sie gäbe es keine Rettung mehr. Bedrückt versichern ihr die Abenteurer das Herz mitzunehmen und an einen sicheren Ort zu bringen. Thea wird gebeten das pulsierende Herz mit einem Messer aus der riesigen Wurzel herauszuschneiden. Der ganze Raum vibriert und unzählige kleine Feen versuchen sie aufzuhalten und ziehen an ihren Händen und Haaren. Eine Fee mit rosaroten Flügeln versucht ihre Kolleginnen zu beruhigen.



Mittlerweile steht Alari alleine vor einem unterirdischen Pool und starrt ihren Feuersdolch an. Sie zittert vor Anstrengung und mit aller Kraft schafft sie es den Dolch ins Wasser zu werfen. Sogleich fällt eine enorme Last von ihren Schultern. Kurz darauf erscheint Sela im Raum und fordert Alari auf Klartext zu reden! Diese weicht den unangenehmen Fragen jedoch aus und versichert Sela, dass das Ganze beendet sei und es am besten wäre, die Sache hinter sich zu lassen. Sela schaut sie ungläubig an und versichert ihr sie im Auge zu behalten!

Währenddessen wird Brynjar von seinen traurigen Freunden aus der Höhle geschleppt. Vor dem Eingang zum Baum sehen sie den leblosen Körper Gorlacs, umgeben von toten Owlbears. Er hatte sich ebenfalls für die Gruppe geopfert. Die erschöpfte Gruppe beginnt damit Holz zu sammeln um den beiden Kriegern ein ehrenvoller Abschied zu bescheren. Überall fallen Blätter von den Bäumen. Eine gespenstische Stille hatte sich ausgebreitet.



Während die Abenteurer still neben den brennenden Körpern stehen, stimmt Welby ein Lied an und schildert seine erste Begegnung mit Brynjar, wo dieser ihn heldenhaft aufgefangen hatte, nach einem Sprung aus einer Taverne in Riverguard Keep. Auch Gorlac wird von Mrog gewürdigt. Dieser insistiert, dass wir für Gorlac in alter Ork-Manier beten... Thomas schlägt sich aus Respekt ins eigene Gesicht,

während Enna einen verlegenen Knicks macht... Es erfolgt eine wohlverdiente Longrest.

Am nächsten Morgen bespricht die Gruppe ihr nächstes Ziel. Es wird entschieden, dass zuerst Beliard angepeilt werden sollte, um nach dem Wohl der Einwohner zu schauen. Danach sei der Turm dran. Als die Gruppe sich in Bewegung setzt, verschwindet plötzlich das Fay und sie sehen vor sich wieder das vertraute Dessarin Tal. Das Camp, wo einige Dorfbewohner zurückgeblieben waren, steht leer.

Sie ziehen weiter richtung Beliard. Das Dorf ist übel zugerichtet aber die restlichen Dorfbewohner sind bereits wieder mit dem Aufbau beschäftigt. Mrog steuert eine Familie an und gibt dem verduzt dreinblickenden Vater 40 Gold, mit der Bedingung, dass sie das Gold mit ihren Nachbarn teilen und nebenbei Grumsh anbeten sollten. Der verblüffte Dorfbewohner willigt schnell ein und bedankt sich herzlich.

Aus alter Gewohnheit heraus, steuert die Gruppe die nächste Schenke an. Wellby unterhält die dort sitzenden Kinder mit magischen Tricks und Alari bestellt eine Runde Bier um Brynjar zu ehren. Thomas befragt den Wirten wieso das Bier so teuer ist und ob es in Beliard einen Ältestenrat gäbe.

Zusammenfassung 06.12.2019

Der Creep von Beliard

Während die Abenteurer in der Taverne von Beliard sitzen und etwas bedrückt ihr Bier trinken ist Wellby dabei, den örtlichen Kindern einige Zaubertricks zu zeigen. Eher unfreiwillig verschenkt er dabei einige Goldmünzen, sehr zur Freude der anwesenden Kinder. Als ihm die Angelegenheit etwas zu bunt wird und er keine Münzen mehr ins Kinderwohl "investieren" will, stösst er zum Rest der Gruppe in der Taverne. Die Gruppe beschliesst, sich auf den Weg zum Tempel von Beliard zu machen, um den Ältestenrat aufzusuchen.

Während die Gefährten durch Beliard schlendern bemerken sie einen unbekanntem Verfolger. Ein Humanoide in dunklen Gewändern, die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, versucht sich sehr ungeschickt in einem heruntergekommenen Laden vor den Blicken der Gruppe zu verstecken. Dem Ladenbesitzer ist dies ein Dorn im Auge, weshalb der Verfolger von diesem vor die Tür gestellt wird. Nun, da offensichtlich wurde, dass sie verfolgt wurden, weichen Thomas und Co. von ihrem Weg ab und nehmen die nächste Biegung richtung Bergfried, wo sie dem Verfolger abpassen und in zur Rede stellen wollen.

Zwischenzeitlich ist des auch der verfolgenden Gestalt klar geworden, dass sie bemerkt wurde. Also folgt sie der Gruppe noch vorsichtiger und läuft aussen an der Mauer des Burgfrieds entlang, statt diesen zu betreten. Die dunkle Gestalt sucht sich Lücken oder Löcher in der Mauer, um einen Blick auf das Geschehen im Innern zu erhaschen. Die Gruppe ist sich nicht einig, wie mit der Situation umgegangen werden soll. Wellby bringt die Idee, wie der Verfolger kontaktiert werden könnte. Während sich die restlichen Gefährten im Innern des Burgfrieds verstecken, tarnt sich Wellby als Bettler und läuft in Richtung des Unbekannten. Da der Kapuzenträger aber auf die Mauer geklettert ist und Wellbys Maskerade beobachten konnte, funktioniert dessen Tarnung nicht. Der Unbekannte teilt Wellby sogleich mit, dass er auf der Suche nach Thomas und seinen Gefährten sei und er eine persönliche Audienz mit Thomas wünscht. Wellby bringt diese Anfrage zurück zur Gruppe, welche sich sogleich berät, was getan werden soll. Nach einer etwas chaotischen Diskussion beschliesst Thomas mit dem Unbekannten zu sprechen. Gefolgt von Amai und Wellby sucht er den wartenden "Gast" ausserhalb der Mauer auf. Dieser stellt sich etwas zögerlich vor, da er nur mit einem Gesprächspartner gerechnet hatte. Sein Name sei Rhogar Daarendrian und er ersuche die Hilfe der Gefährten. Als Rhogar die Kapuze entfernt kommt das Gesicht eines roten Dragonborns zum Vorschein. Er habe ein Problem, von welchem er sich erhofft, es mit der Hilfe der Gefährten lösen zu können. Das Problem heisse Nurvureen und sei ein Drache, welcher aus dem Weg geräumt werden soll. Als Gegenleistung soll eine grosszügige Beteiligung an den Reichtümern des Drachen winken. Da Thomas nicht für seine Gruppe sprechen will lädt er Rhogar ein, die Gefährten kennen zu lernen und gemeinsam das Abendbrot zu sich zu nehmen. Bei einem Essen ums Lagerfeuer beschliesst die Gruppe, Rhogar einen Platz bei den Gefährten anzubieten. Ob und wann man sich aber um Rhogars "Problem" kümmern werde sei aber noch nicht definitiv.

Gestärkt vom Essen begibt sich die Gruppe dann doch noch zum Tempel, um sich mit den Ältesten zu beraten. Dort treffen Sie auf den jungen Knappen (?) Sammy, welcher die Gefährten in der Schlacht von Beliard treu unterstützt hatte. Sammy eilt sofort zu Thea und gesteht dieser, dass er von ihr geträumt habe. Thea reagiert auf diese Bekundung perplex, wenn nicht sogar etwas abweisend. Er wisse auch um Mutter Eva und deren Schicksal. Er erzählt Thea den ganzen Traum, welche sich trotzdem durchringt, sich die Zeit für Sammy zu nehmen. Aus dem anschliessenden Gespräch geht hervor, was mit dem Herzen von Mutter Eva geschehen soll. Der Highforest sei der perfekte Ort, um das Herz zur Ruhe zu betten.

Mrog nutzt die Zeit während den Gesprächen, um die vielen verletzten Beliardier mit seinen rötlichen Lichtblitzen zu heilen.

ReiseReise

Nachdem Thomas und seine Gefährten ihr neues Mitglied Rhogar verhört und für einigermaßen aufrecht befunden haben, machen sie sich auf die Reise zum Feathergale Spire. Der Halbork Mrog beschliesst aber, dass seine Aufgabe in Beliard noch nicht abgeschlossen ist. Es gilt den Armen zu helfen und eventuell ein Bündnis zwischen den Ork-Clans der Berge und Beliard zu schaffen. Ausserdem scheine es als wären die Bewohner durchaus für die Lehren und Gesetze Gruumsh' empfänglich.

Die Gefährten ziehen los und der Weg führt sie auf der westlichen Strasse Richtung Stone Bridge. Die unmittelbare Umgebung von Beliard ist gezeichnet von verbrannten Obstplantagen und verlassenen Höfen. Die Reise geht zu Beginn nur langsam vorwärts, die Strasse ist bedeckt von teils Fusstiefer Asche und verkohlter Erde. Nach einigen Meilen kommen die Gefährten zügiger vorwärts und die Zeichen der Zerstörung verschwinden allmählich.

Am nächsten Tag sehen sie von einer Hügelkuppe aus das silberne Band des Dessarin-Fluss, welcher die weite Ebene durchzieht. Über den Fluss spannt sich die Meilenlange StoneBridge, an ihrer höchsten Stelle nur ein dutzend Fuss breit.

Davor liegen die Überreste eines Schlachtfelds. Hier sind wohl die Armeen der Schergen der Ewigen Flamme und die Ritter von Summit Hall unter der Führung von Lady Ushien Stormbanner aufeinandergeprallt. Der Weg führt sie vorbei an den Leichen aller möglicher Kreaturen und Rassen. Menschen, Halbelfen und einigen Halborks liegen begraben unter ihren Pferden, Minotauren, Höllenhunde und andere Monster von Lanzen und Speeren aufgespiesst und von Pfeilen durchbohrt. Über der Szenerie liegt das konstante Krächzen der dutzenden Krähen und anderen Raubvögeln. Einige Plünderer und Leichenfleddererinnen verstecken sich vor den vorbeimarschierenden Gefährten behelligen diese ansonsten jedoch nicht.

Die Stone Bride ist in einer guten Stunde überquert und der Weg führt kurz darauf hinauf in die Dessarin Hügel zum ersten Pass.

Die folgenden Tage passieren die Gefährten immer wieder die Überreste verbrannter Höfe und kleiner Weiler, welche der Ewigen Flamme im Weg standen. Auf den Pässen wurden Scheiterhaufen errichtet und Angehörige derjenigen verbrannt, welche zu spät vor der Streitmacht geflohen waren oder ihre Höfe nicht den Flammen überlassen wollten. Die Gefährten, allen voran Sela, graben viele Gräber oder bestatten die Asche der verbrannten Körper würdig. Nach wenigen Tagen ändert sich das trockene Wetter und grosse Gewitterwolken brauen sich zusammen. Der einsetzende Regen reinigt die Landschaft von der Asche und tränkt die ausgetrocknete Erde.

Am nächsten Tag beginnen bereits die ersten Keime zu spriessen und überziehen die Hänge der Hügel mit einem feinen grünen Teppich gespeist vom weiterhin anhaltenden Regen. Thea kann die neu aufkeimende Kraft der Natur überall um sich

herum spüren und auch das Herz von Eechraach scheint stärker zu vibrieren und zu bewegen.

Im Verlauf dieses und des nächsten Tagen nimmt der Regen immer mehr zu. Der Himmel ist verdeckt von dunklen Gewitterwolken. Kleine Flüsse treten über die Ufer und in der Mitte der verbrannten Weiler bilden sich Tümpel und Teiche.

Danach gestaltet sich die Reise immer schwieriger. Die Gefährten müssen sich immer andere Wege suchen um die neuen reissenden Gebirgsbäche zu überqueren. Auch die frisch aufkeimende Natur wird von den Wassermassen erstickt und ist noch zu jung um den Hängen der Dessarin Hügel halt zu geben und so entrinnen die Gefährten mehrmals nur knapp den herabstürzenden Schlammlawinen, welche den zuvor schon unsicheren Weg vor ihnen verschütten.

Sie beschliessen einen kleinen Umweg einzuschlagen und bei der Dienerin der Elemente, Valaya, Unterschlupf zu suchen um Kraft zu tanken. Der Aufstieg zum Schrein ist tückisch doch Oben angekommen werden sie mit einer wohl temperierten Höhle belohnt. Durch die Öffnung in der Decke stürzen die Wassermassen des unnatürlichen Regens in den deutlich tieferen See der Höhle. Doch auch die Flamme in der Mitte brennt um einiges höher als beim letzten Besuch. Die dicken Wasserdampfwolken werden von starken Winden aus der Höhle befördert und so führt ein Gleichgewicht zwischen den Elementen zu einem moderaten Klima in welchem es sich ausruhen lässt. Valeya empfängt sie mit den Worten: «Aaah, Sie hat euch nicht erwartet bei diesem Wetter! Willkommen! Bleibt und Rastet! Sie wird euch mit Köstlichkeiten aus den Welten jenseits der Elementarportale vertraut machen! Doch erstmal, ruht euch aus. Thomas, bitte, leih Ihr doch sein Ohr.» Sie hat sich beinahe vollständig von ihren Strapazen ihrer Reise durch die Elemente erholt. Die servierten Mahlzeiten sind sehr fremd, aber dennoch kräftigend. Auf Valayas Einladung hin begibt sich Thomas in gemeinsame Meditation, begleitet von den sanften Klängen von Welbys Harfe, welche die übrigen Gefährten in den Schlaf wiegt.

Nach einem erholsamen Tag machen sich die Gefährten wieder in den Sturm auf um die letzte Etappe zum Turm anzutreten. Eigentlich nur zwei strenge Tagesmärsche vom Turm entfernt, benötigen die Gefährten fast eine ganze Woche um zum Turm zu gelangen.

Als sie dem Turm näher kommen, erkennt Alari, welche der Gruppe als Späherin vorausgeht um die sichersten Wege zu finden, über den Hügeln am Horizont eine dünne Rauchfahne, beinahe vom dichten Regen verdeckt. Thomas erkennt die Situation sofort: «Das isch zu Lüüüchtfüür vo Thömus Turm! Das wosi bi Gfahri söue azünde! Iz näme mau aui d Bei id Hang und es wird chli gsecklet!»

Motiviert von Thomas Worten eilen die Gefährten mit den letzten Kräften zum Turm. Davor treffen sie auf eine kleine Belagerung. Eine Gruppe von zwei dutzend Banditen haben ihre Zelte vor dem Turm aufgeschlagen und versuchen, «Für Olhydra!»- oder «Die zerschmetternde Welle wird euch... ähm... ZERSCHMETTERN! AHAHAH»-schreiend mit Seilen und Kletterhaken in den Turm

einzudringen. Ogrim auf der spitze des Turms beschmeisst die Eindringlinge mit Steinen und Felsbrocken, begleitet von wüstesten Beleidigungen.

Am Ende ihrer Kräfte stürzen sich die Gefährten in den Kampf. Die Banditinnen und Schergen des Kults der zerschmetternden Welle kämpfen mit aller Verbissenheit, werden aber dennoch von den mächtigeren Helden nieder gemacht.

Nach der Schlacht werden die Helden von einem zufriedenen Ogrim empfangen und alle werden miteinander bekannt gemacht. Ogrim ist dem Dragonborne Rhogar sehr misstrauisch eingestellt, auch weil die Gruppe ihn noch nicht lange kennt, erkennt aber dass dies nicht der Zeitpunkt ist. Es werden alle von einem herzhaften Mahl abgelenkt, welches Morok und seine Helfenden innert kürzester Zeit auf die Beine stellen.

So verbringen die Gefährten die nächsten Tage im Schutz der Feathergale Spire. Viele Geschichten werden erzählt, Vorgehen diskutiert und Ogrim erzählt von einem Besucher, welcher vor einigen Tagen angekommen sei und einen Welby sprechen wollte. Da Ogrim keinen Welby kennt und zuvor nur irgendwelche Kultisten in dem Turm gewohnt hatten, hat er den Besucher kurzerhand in Moroks altes Verlies gesperrt. Es gibt auch noch zwei andere Besucher. Einer davon ist ein älterer, etwas kurliger Furbolg namens Karz. Er ist Wanderhändler und sein Wagen steht ausserhalb des Turm. Er ist zusammen mit Erbin vor wenigen Tagen angekommen. Erbin ist wieder da! Er erzählt, er sei kurz nach seiner Ankunft in Waterdeep von Kultisten gefangen genommen worden, habe sich aber befreien können. Jedoch hat er dabei seine linke Hand verloren. Er hat aus den belauschten Gesprächen der Kultisten die Worte «Rivergard Keep» und «Gar Shatterkeel» entnehmen können und sei darauf zur Feathergale Spire zurückgekehrt und ist unterwegs auf Karz gestossen.

Die Tage vergehen, der Regen lässt teilweise etwas nach oder hört ganz auf, nur um einige Stunden später wieder mit voller Härte einzusetzen. Aber in der Feathergale Spire lässt sich aushalten.

Zusammenfassung 02.01.20

Brenegars Befreiung

Während ihrem Aufenthalt in Feathergale Spire erfahren die Gefährten von Knarz, dass er Tränke für jede Lebenslage dabei hat. Einer davon könnte vielleicht Brenegar aus seinem Steinernen Selbst befreien. Die Gefährten decken sich also mit verschiedenen Tränken ein. Ausserdem erfahren sie, dass sich Norim auf den Weg gemacht hatte, um Nachforschungen in Tyar Besil anzustellen. Wellby und einige der Gefährten befragen den Besucher im Verlies, um herauszufinden was dieser von Wellby will. Der Besucher antwortet auf Nachfrage, dass Wellby ihm etwas geben müsse. Er kann sich auch nicht mehr erinnern wer ihn geschickt hat

oder was er von Wellby erhalten soll. Da die Gefährten mit dem Besucher nicht weiterkommen, wird er aufgefordert am nächsten Tag den Turm zu verlassen. Was die Gefährten aber herausfinden ist, der Besucher ist mit einem Zauber belegt. Dies macht sie skeptisch aber auch ratlos. In dieser Nacht werden die Gefährten durch laute Geräusche aus dem Zimmer von Enna geweckt. Sofort stürmen alle in ihr Zimmer, finden dort aber nur Enna und ein verwüstetes Zimmer vor. Jemand aus der Gruppe fragt, was passiert sei. Enna antwortet nur zögerlich es handle sich um die Schatten ihrer Vergangenheit. Etwas später gehen alle wieder schlafen.

Am nächsten Tag wollen die Gefährten in Richtung des Klosters zum Heiligen Stein. Sie entscheiden sich dazu, dass sie den unterirdischen Weg nehmen. Ausserdem nimmt die Gruppe den Besucher mit, obwohl nicht alle dafür sind. Im Turm lassen möchte ihn aber niemand.

In Tyar Besil angekommen, "schleicht" Erbin etwas vor, um die Lage auszukundschaften. Hinter den Schiessscharten entdeckt er Schatten. Diese stürmen sogleich aus dem Raum und entpuppen sich als Ghoule. Der Kampf beginnt. Nach dem siegreichen Kampf finden die Gefährten das Lager und das Tagebuch von Norim. Kurz darauf findet Erbin in der Pyramide Norim, der ein Relief abzeichnet und von mehreren Ghoulen dabei beobachtet wird. Erbin will zu Norim hoch schleichen, wird jedoch bemerkt. Es beginnt ein Kampf, bei dem die Gefährten sich zuerst die Treppen hoch kämpfen müssen. Norim wird durch einen Angriff paralyisiert. Als die Gefährten nach dem Kampf, die Stadt weiter untersuchen, stellen sie fest, dass die Ghoule aus dem stadteigenen Friedhof entkommen waren. Nach einer kurzen Rast begeben sich Norim und Obrim zurück zum Turm. Der Rest der Gefährten macht sich auf den Weg in den neuerdings freigelegten Tunnel, in Richtung des Teils von Tyar Besil, welcher sich unter dem Kloster befindet. Im Tunnel treffen sie auf Anhänger der schwarzen Erde, welche sich durch den Tunnel graben. Nach einem kurzen Kampf bringen die Gefährten die überlebenden Mönche dazu den Rest des Tunnels freizuschaukeln. Kurze Zeit später brechen die Mönche durch den Tunnel in einen Raum. Die Gefährten gehen in den Raum und Erbin sogleich durch eine Tür. Vor ihm steht, als wäre es schon immer so gewesen, der versteinerte Brenegar. Erbin berührt die Statue von Brenegar und sogleich quillt daraus eine schwarze Masse hervor und fällt zu Boden. Sofort bricht unter Thomas, Enna und Thea Panik aus; diese Masse kommt ihnen gefährlich bekannt vor. Sie hat ihren Freund Felmin verschlungen. Mehrmals wird von den dreien wiederholt "Nid agrifäää", dies wird jedoch von den restlichen Gefährten regelrecht ignoriert. Tatsächlich gelingt den Gefährten dieses Mal der Sieg über die zähe Masse. Danach versammeln sich alle um Brenegars Statue und Thomas kippt vorsichtig den Trank von Knarz über Brenegars steinernes Haupt. Kurz darauf beginnt sich die Statue zu wandeln und zu bluten. Sofort werden einige Heilzauber gemurmelt, um Brenegar nicht ein weiteres Mal zu verlieren. Danach wurde versucht den verwirrten Brenegar zu besänftigen. Währenddessen findet Thea ein Häufchen kleiner Knochen und einen ziemlich schweren Hammer.

Zusammenfassung 18.01.20

Liebs Tagebuech, was für nes Affetheater!

Yaaaaaay, mir hei der versteineret Fründ vo mine neue Fründe chönne entsteinere! I ha ja nid dra gloubt, dasses mit dem Trank klappet (aber, pssst, lieber nid säge). Hihhi, der aut Brenegar isch luschtig und HUCH sini hut isch plötzlech zu erde worde! D Gruppe ungerhautet sech chli mit dem aute Zwärg. I haute lieber biz respektvolle Abstand, dä kennt mi ja gar nid.

So! Und was mache mer iz?

Dä Brenegar Typ schint mer chli verwirrt z si mängisch... chli aut und tatterig. offebar ischer 3-4 Zehntachs e Stei gsi, herte Bursch (höhöhö). Iz rede si grad drüber, dass dä bös Steimönsch Marlos e mächtige Hammer het gha. Und iz hei mir dä! Juuhuu tolli Artefakt!

Der Martin isch immer no sehr passiv. Dä arm tuet mir so fescht leid. Aber er schint ämu üsserlech nid z lide. Immerhin :)

Mir diskutiere immer no drüber, was mir iz wei mache.

woof! Der Brenegar isch 343 Jahr aut!!!!

Thomas und welby wärde langsam chli närföös und wei los gah. Der chli Erbin wott aber nid mitcho. Er geit nach Rivergard Keep chli ga umespionisierere.

Mir gö stattdesse no chli witer abe! YAY, meh Abetüür mit Fründe!

Es isch e gruseligrusligi stäge id duuuuunkuheit. Zum Glück chani glich biz gseh.

Mir tuschle aui chlei. Es isch aues chli gruslig hie :C

Unge acho hets 2 Türene. Der welby lost a eire Türe und ghört aber nüd. Thomas lost ar angere Türe. Er ghört o nüd.

Mir göh dür di einti Tür wo e grummelige Zwärge Chopf druf isch. Puh, da hets e Sakrophag dinne. offebar vom ne autehrwürdige Zwärg, seit ämu der Brenegar. Es paari vo üs tüe chli dem Zwärg gedenke und när füchele mir üs grad besser! I gloub da isch e Zouberli Zouber derhinger. (nnnnnnnnnnice)

Es het 2 Stimme hinger ere Türe im nächste Gang. Der welby faht afa e Zouber zoubere. Es het aber ono e angere wäg. Es paari göh mau dert ga gücksle: si hei dert sone Puzlihöli gfunge.

Der welby het si zouber gloub fertig. Er gseht dert dinne 2 gruuusigi Hüguhüüne!

Der Brenegar het vorgschlage de Riese der Martin z gäh. Sooo gemein! Sicher nid! Iz fingi dä chli doof dä Brenegar Typ. Oh oh, die 2 Riese föh afa strite. Der welby macht e Illusion und seit uf Riiesisch "I bringe di um" und när föh die 2 würk richtig afah schleglisiere!

Mir hei üs iz aui mega heimlech verbigschlichelet. Aber när het der Rohgar no giierig nachemne Kristau griffe. Und iz heisine verwütscht!! Da wird iz kämpft, pä m päff!

Der Rohgar puuschtet am einte ises-chäuti is gsicht nachdem näh der Ris het versuecht usenang z risse.

Der riis rütscht ufem liss us und gheit um! Bum.

Iz bi ig dran! So. Iz gits ufs bätzi! HA! Beidi bländet hani se, I bi scho chli toll :)
RUUUUMS, der Ris rennt ine wang und när RUUUUUUUMS, der Ris schiesst es Bierfass ufe Thomas. (interessanterwis heter när nid mega anders aus vorher gschmöckt...)

Und när wi chönts anders si: der eint isch vom Thomas verpänglisiert worde.

PÄPÄPÄPÄPÄPÄPÄPÄPÄM, Schwabbeldischwabbel, tot.

Und o der zwöti isch vom Thomas verpänglisiert worde. PÄPÄPÄM Kopf Dislokalisiert!
Tot!

Nachem Kampf tüe aui so chli der ruum aluege und mir entspanne üs biz.

BÄM, Brenegar het si hammer zersört bim versuech e chli Kristall usezschlah. Hehe, echt "tiptop" gsi dä Schlag. Heter grad verdient nachdem er het wöue der Martin ofpere!

När simer de mau witer.

Im nächste Rum hets sone Kristalleni Figur, sii isch echt gruuuuuuusig!

wäääääääääääääääääääh. wÄH!

I hanim mau is oug piekst, aber es isch nid passiert. Aber het no gfägt! Aber o chli wäh.

Iz simer witer und da si paar Abyssal Sprächendi dudes womer hei wou üs aschlieche.

Aber mir si viu z lut gsi!

Iz wird geplänkerlet!

uiuiuiui, es sie 3 Minotaure! Eine het versterchig ghout und die angere heimer eifach verschutet!

Man, iz chöme da no meh, si schreie mega hinge usem gang. Da gömer hurti id "Sicherheit" zum Tentakelmonsterstatuesiech. (wäh)

Thomas eröffnet der Kampf und zinggert! Scho wieder drüü Minotaure! I ha chli is gsicht becho. I denke I mues mi säuber verwandle, ds hani scho immer mau wöue!!

Auso los geiz!

uuuh uh uhUUUH A A AH AHH uh AH! (Der Kampf isch hert, und es git ab und zue so blubbers)

uuh Ah Ah, uuuuuuh uh Ah AH AH AHH (zäg bäm d Affe rume uf!)

Aah Ah uh uh uh uh Ah Ah AH. (Mir hei leider e Aff verlore, aber der Kampf gäge d Scherginis vo Imix heimer gschafft!)

Aah Ah uh uh uh uh Ah Ah AH. (Aber es si o paar bösi bösi bösi Mönche vo Aerisi cho und iz müesse mer no gäg die Kämpfe)

Aah Ah uh uh uh uh Ah Ah AH. (Es si ECHT VIU, und mir hei aui chli Angscht!)

Aah Ah uh uh uh uh Ah Ah AH. (Derwile beschäftige I mi recht dermit Platz z schaffe ir wang dassi düre mal!)

Es isch sowit: mir ergrife d Flucht. Es het mi sowieso ent-Afft. Da bini grad chli weniger muetig aus vorher ...

Es isch e herti verfougigsjagd, aber aui gäbe ihres Beste, um üs irgendwie guet us dere Höhli z lotse beziehigswis üsi verfouger z verlangsame. Die einte erfougricher aus die angere. und so heimers ämu gschafft und sie üsne verfouger entwischt.

Zusammenfassung 07.02.2020

Für Olhydra!

Nachdem Thomas und seine Gefährten den Verfolgern entkommen sind, machen sie Rast im Zwergentunnel von Tyar Besil. Sela und Alari haben sich bereit erklärt auf beiden Seiten des Campes Wache zu halten. Das Camp wird nach und nach ruhiger und die Abenteurer schlafen ein. Schon bald ist das leise Schnarchen von Brenegar zu hören. Die wachende Sela wird plötzlich aus ihren Gedanken gerissen, als sie leise Schritte wahrnimmt. **“Hallo? Haaaallo?”** fragt Sela unsicher in den dunklen Gang. **“Hallo Wurm”**, antwortet Aerisis Stimme leise. Selas Augen weiten sich. Sie macht ein paar Schritte rückwärts. **“Wär...wär bisch du?”** fragt sie vorsichtig.

“Chumm, chumm” antwortet Aerisi gebieterisch, und dann: **“Wär...wär bisch du?”** Sela zuckt zusammen. Die Stimme klang seltsam vertraut... **“I bi d Sela und du?”** Diesmal antwortet ihr eine feinere Stimme: *“Sela...Fründ?”* **“Klaaaaaaaaaa”**, antwortet Sela laut und zuversichtlich, immer noch zurückweichend. **“Zeig di!”** fordert plötzlich eine tiefe männliche Stimme. Sela erstellt eine geringere Illusion von Vanifers Gesicht, ein Stück weit entfernt vor ihr, in den dunklen Gang. Ein ängstliches Krächzen hallt durch den Tunnel und hastige Schritte entfernen sich von ihr. Sela schnappt sich einen Stein, bringt diesen zum leuchten und wirft ihn in den dunklen Tunnel, bevor sie sich umdreht und zum Camp zurückrennt.

“Thomas” “...” “Thomas!!” “Hnnn.” “Thomas! Wach uf!” “Hnnn?” Nur mit Mühe schafft es Sela den Mönchen zu wecken. “Thomas, d Aerisi chunnt!” Nach dieser Aussage dauert es nicht lange bis das ganze Camp in heller Aufregung ist. Eine wilde Diskussion entfacht. “Bisch sicher dass das d Aerisi isch gsi?” “Ja und nei!” “Was meinsch?” “Äs si mehräri Stimme gsi...” “Was?!” “...aber soviu i weiss nur 1 Gstalt.” “Komisch!” “Du hesch öppe tröimt!” “Dini Mère tröimt!” “Bsssscht! Si chönnt jede Mömänt zrüg cho!” “Mehreri Stimme?” Thomas erahnt plötzlich was dies bedeuten könnte und erzählt seinen Gefährten von ihrer Begegnung mit den Kenkus, damals vor langer langer Zeit als Erbin noch mit Laternen herum experimentierte. Ein paar der Helden erinnern sich langsam. Es wird beschlossen den Kenku zu finden. Vorsichtig nähern sie sich dem leuchtenden Stein. In der Dunkelheit, ausserhalb des Lichts vernehmen sie vorsichtige, tapsige Schritte. Die Abenteurer rufen der unbekanntem Gestalt zu, dass sie Freunde sind und fordern sie auf, sich zu zeigen. Nach einer kurzen Weile erscheint daraufhin ein kleiner zerzauster Kenku im Schein des Steines. Einer seiner Flügel ist gebrochen und sein ganzer Körper ist mit Wunden übersät. Sofort wird dem Kenku Speis und Trank serviert und sein Flügel in die Mangel genommen, bis dieser ordentlich stabilisiert ist. Der Kenku bedankt sich krächzend. Die Kommunikation mit ihm ist jedoch schwieriger als gedacht, da er sich nur in Satzfragmenten in allen erdenklichen Stimmlagen artikulieren kann. Doch ein Satz

sticht heraus als der Kenku plötzlich in Aerisis Stimme sagt: **“Mir müesse ds Ritual voratrobe! Dr Tämpu vom Oug bringt Macht!”** Thomas und seine Gefährten finden heraus, dass der Kenku und andere Folger des Heulenden Hasses dazu gezwungen worden sind als lebendige Opfer für das Ritual hinzuhalten. “Wääääääääh!” ist alles was Sela dazu sagen kann. Der Kenku konnte nur mit Mühe fliehen und versucht nun die Abenteurer ebenfalls zum Fliehen zu bewegen. Diese denken aber gar nicht dran und fragen den Kenku wie lange das Ritual damals stattgefunden hatte, bis Aerisi dann von einem Pfeil vom Himmel geholt wurde (ein paar klopfen sich grinsend auf die Schulter). **“Schlaaaf”** antwortet der Kenku schrill. Kurzes verwirrtes Schweigen, bis jemand auf die Lösung kommt: “Also haben wir noch Zeit für eine Longrest, nnnnnnnnnnnnice!”

Nach ca. 8 erholsamen Stunden macht sich die Gruppe also auf Richtung Tempel. Der Kenku hatte sich noch in der gleichen Nacht von ihnen verabschiedet und war in die andere Richtung geflüchtet. Als sie beim Sarkophag des Zwergenhelden vorbeimarschieren, beschliessen die einstigen Szeptiker kleinlaut ihm zu huldigen. Langsam schleichen sich die Gefährten weiter, bis sie plötzlich Kampfesschreie wahrnehmen. Bevor sie sich richtig verstecken können, biegt ein riesiger Wasserriese um die Ecke. Sein grünlicher Bart ist lang und buschig, mit unzähligen Muscheln und Seepocken verziert. In seiner Hand hält er eine Waffe in Form eines rostigen Ankers. Auf ihm reiten zwei Mönche der Schmetternden Welle. Als sie die Gruppe erblicken, ruft der eine “Tod am Hüülende Hass” und der andere “Flaaanke, flaaaanke!” Magische Rüstungen erscheinen um die beiden Wassermönche. Wellby handelt schnell und ruft ihnen zu “Mir si Fründe vo Olhydra!!” mittels einer Prestidigitation zeigt er ihnen das Symbol der Gottheit in seiner Handfläche. Auch die anderen Abenteurer beweisen ihre Loyalität und huldigen lauthals Olhydra. Zum Glück glauben sie ihnen diese wilde Geschichte und stürmen weiter Richtung Aerisi. (“Flaaanke! Flaaanke!”) Während sich die Gefährten an einen Ort zurückziehen, der sich nicht zwischen den Fronten der beiden Elementarkulte befindet, schlüpft Wellby seinen Ring an den Finger und schleicht unsichtbar dem Wasserriesen und seinen Kumpanen hinterher. Er bemüht sich an den Wänden entlang zu schleichen, da immer wieder Anhänger der Schmetternden Welle an an ihm vorbeistürmen. Er sieht wie der Wasserriese mit seinem Anker eine tiefe Kerbe in die Regimenter der Windanbeter schlägt. Plötzlich ergreift er einer seiner Kumpane und, zu Wellbys entsetzen, verschlingt diesen mit Haut und Haaren. Danach begiesst er seine Feinde mit ätzendem Erbrochenen. Wellby fragt sich was Sela dazu sagen würde...Die schiere Masse der Anhänger des Heulenden Hasses ist jedoch zu gross und die Piraten der Schmetternden Welle werden zurückgeschlagen. Ein paar der Windmönche verfolgen die fliehenden Piraten. Der Grossteil zieht sich aber in den Raum zurück wo Aerisi sich befindet. Wieder in tiefer Trance versunken, schwebt sie vor einer wirbelnden Säule. Er sieht wie die Lebensenergie von ihren Sklaven und

Anhängern in den stürmenden Vortex gezogen wird. Die Sache wird ihm eindeutig zu gruselig und er sucht seine Gefährten auf. Dort angekommen bemerkt er, wie ein Pirat (Reaver) hastig auf Thomas und seine Gefährten rennt, wild hinter sich blickend. Wieder stellen sich die Abenteurer als Freunde Olhydras vor und schützen den verwirrten Piraten vor den zwei verfolgenden Windmönchen. Thomas stellt sich einem der Windmönchen in den Weg und befördert ihn per Knie-ins-Genick in die ewigen Jagdgründe. Der andere wird von Attacken mehrerer Gefährten übersäht, bis ihm jemand auf die Schulter tippt. Schwer verletzt dreht er sich um und sieht keine Gnade in den Augen des schrecklichen Thomas. Ein Schlag ins Gesicht beendet seine Karriere. Die Gefährten befragen den geretteten Piraten und stellen sich als geheime Zelle der Schmetternden Welle vor. Es stellt sich heraus, dass der Reaver auf den Namen Ralph Müller hört.



Als Ralph fliehen will, erklären die Gefährten ihm, was Sie, die Mitglieder des Geheimbundes Olhydra 7, mit Deserteuren anstellen. Ralph lässt sich überzeugen und rennt der Gruppe voraus richtung Aerisi. Für Olhydraaaa!!!

Aerisi befindet sich weiterhin in Trance vor dem riesigen Malstrom. Acht Sklaven werden in kleinen Wirbeln gefangen gehalten und langsam ihrer Lebenskraft beraubt. Ein paar Windmönche stehen Wache. Brenegar eröffnet den Kampf mit einem verheerenden Feuerball. Die Anhänger Yan-C-Bins werden regelrecht weggesprengt. Aerisi widersteht dem Geschoss aber und schwebt weiterhin ungerührt mit geschlossenen Augen vor dem Altar. Auf den Pfeilhagel Alaris reagiert sie ebenfalls nicht. Wellby lässt ein hypnotisierendes Muster in der Luft entstehen und bringt die Windmönche in seinen Bann. Thea umschliesst Aerisi mit blendendem Licht und just in diesem Moment taucht plötzlich Ralph auf und stürmt mit wedelndem Säbel alleine Richtung Aerisi. Rhogar richtet seine Hände ebenfalls auf

die hohe Priesterin und entfesselt einen agonisierenden Knall. Aerisis Augen öffnen sich.



“Äääändlech!” ruft sie triumphierend und frisst sogleich erheblichen Mondschaden. Ihre Augen weiten sich in purem Hass, als sie die Gefährten mit einem hellen Blitz ins Visier nimmt. Viele Dinge geschehen nun in schneller Reihenfolge. Wellby und Brenegar bekommen eine volle Breitseite ab. Ralph, der herumsäbelnd vor ihr gestanden ist, geht zu Boden. Thomas und Alari versuchen es aus der Ferne mit Dolchen und Pfeilen. Sela taucht Gegner in Eiskälte und heilt simultan ihre Kameraden. Wellby füllt seine Lungen und singt: “Dr Thomas isch so flink, da wird sogar d Aerisi pink!” Mit erneuerter Inspiration bewegt sich Thomas in den Kampf.

Enna lässt einen Darthagel auf ihre Peiniger los. Als Rhogars brennender Strahl Aerisi trifft, verliert sie kurz die Konzentration und stürzt unmittelbar ab. Während sich Brenegar in eine steinige Rüstung hüllt, tötet Thomas einen weiteren Schergen. Enna wirbelt um ihre eigene Achse und hüllt die schreiende Aerisi in Stille ein. Diese fliegt jedoch umgehend in Sicherheit und lässt eine Eissphäre inmitten der Abenteurer nieder. Die Abenteurer bemerken, wie sie die Lebensenergie der Sklaven absaugen kann, um sich zu heilen. Sofort nimmt Thea die Gestalt eines Bären an und erlöst einen Sklaven von seinem Leiden. Auch Thomas enthauptet einen Gefangenen mit einem gezielten Tritt. Die Verblüffung ist relativ gross, als die beiden sehen, dass Sela eine andere Lösung gefunden hat und mit aller Kraft einen Sklaven aus seinem windigen Gefängnis zerrt. Andere machen es ihr nun nach und versuchen die Gefangenen zu befreien, anstatt sie darnieder zu metzeln. Aerisi zeigt nochmals was in ihr steckt und lässt mit einem Lightning Bolt und einer Ice Sphere gleich mehrere Abenteurer zu Boden gehen, darunter auch Sela. Wellby kommt mit seiner heilenden Aura fast nicht hinterher. Brenegar ruft ihm zu, dass er mal helfen soll einen Stein zu heben...Wellby versteht den Plan jedoch nicht und widmet ihm stattdessen ein inspirierendes Lied "Gly wirds interessant, d Aerisi bechunnt wohl Sunnebrand!" und beamt sich daraufhin mit einem Dimensionsportal auf die andere Seite des Schlachtfeldes. Rhogar, der durch brennendes Öl waten musste, ruft ein Stossgebet gen Himmel und wird durch seinen Patron geheilt. Die leeren Wirbelstürme, welche die Sklaven gefangen gehalten hatten, erwachen plötzlich zum Leben und greifen die Abenteurer in Form von Myrmidons an. Sela, die aus ihrer Bewusstlosigkeit erwacht, stösst plötzlich einen gellenden Schrei aus. Ihre Hörner werden plötzlich grösser und schwärzer. Ihr Körper transformiert sich, ihr Mund weitet sich alpträumhaft und Dämonen quellen daraus hervor. Nichts ist von ihren Attacken sicher, weder Freund noch Feind. Enna bekommt dies schmerzlich zu spüren und wird auf den Boden befördert. Nur eine schallende Ohrfeige Theas reisst Sela aus ihrer Manie und sie sinkt verwirrt zu Boden. Während sich die Gefährten noch zu Sela umgedreht hatten, findet Rhogar, dass es fertig luschtig ist und holt Aerisi mit einem agonisierenden Knall vom Himmel. Aerisi kracht zu Boden. Ihre Flügel blinken ein paar mal kurz auf und verschwinden dann plötzlich. Eine einfache Elfin liegt nun vor den Gefährten. Aus letzter Kraft sagt sie "Ds Oug...i gspüres...und es wird üs alli hole..." daraufhin schliesst sie ihre Augen und stirbt. Ralph geht zu ihr hin und kickt ihr mit schmackes ins Gesicht.

Die Gefährten versuchen sich zu erholen. Sela ist immer noch völlig fassungslos und möchte sich am liebsten aus dem Staub machen. Ihre Gefährten halten sie jedoch auf und bitten sie zu bleiben. Als die Gefährten müde auf dem Boden sitzen und auf das gewonnene Schlachtfeld blicken, bemerken sie eine sonderbare Veränderung über sich kommen...sie fühlen sich...stärker, flinker und weiser...um es genau zu sagen....*erfahrener* als zuvor.

Zusammenfassung 22.02.2020

Von Skorpionköniginnen, Mimics, Gongs und Knochendieben

Thomas's Gefährten befinden sich in Aerisis Raum. Sela sitzt zusammengekauert und ganz verstört auf dem Boden. Die Gefährten fühlen sich zwar stärker und irgendwie weiser, zugleich sind sie nach dem adrenalinreichen Kampf auf einmal unglaublich müde. Der Schrein 'äuä vom Oug', die massive Säule, ragt dunkel neben ihnen in die Höhe. Brenegard steigt die Treppe zum Schrein hinauf und schaut sich das Denkmal an. Das Gestänge strahlt ungläubliche Kälte ab und Thomas warnt ihn, die Säule nicht anzufassen, es sei sehr unangenehm. Daraufhin nimmt Brenegar einen toten Mönch, der neben ihm liegt, und wirft ihn an die Säule, woraufhin dieser daran abprallt und ganz steif zu Boden fällt. Brenegar bittet Wellby, einen gerade mal so stabilisierten Typen vom Orden des heulenden Hasses auf den Schrein hochzubringen und ihn gegen die Säule zu werfen. Auch dieser prallt tot und starr vom kalten Gestänge ab. Brenegar versucht Wellby dazu zu bringen, die Säule anzufassen, dieser lehnt jedoch dankend ab und geht davon. Thomas geht zu Sela und will eine Erklärung dafür haben, was während dem Kampf mit ihr passiert ist. Diese scheint jedoch nicht in der Lage zu sein, darüber zu sprechen, woraufhin Thomas meint, sie könne sich auch später erklären. Thomas geht zu Ralph Müller und dankt ihm für seine Unterstützung im Kampf gegen den heulenden Hass und befiehlt ihm, er soll seinen Vorgesetzten berichten gehen, dass Olhydra7 dem Orden der schmetternden Welle zum Sieg verholfen hat. Ralph schlägt daraufhin vor, dass zur Wiedererkennung der Mitglieder von Olhydra7 bei Begegnung ein Zeichen (eine Sieben) gezeigt werden soll. Brenegar versucht von Ralph Informationen über die Säule zu bekommen, dieser gibt jedoch nichts preis. Ob er etwas weiss, dass er den Gefährten nicht sagen will? Ralph beteuert, dass er seinem Vorgesetzten Orbeof von Olhydra7 berichten gehen wird, jedoch nicht zu viel, denn schlussendlich soll die Gruppe geheim sein.

Thomas fällt auf einmal an der hinteren Wand des Raumes eine matt-glänzende Basaltplatte auf. Als er diese genauer betrachtet, sieht er, dass in die Platte ein Relief eingekerbt ist. Brenegar hilft ihm dabei, das Basaltbild zu untersuchen und findet darauf Texte in Undercommon und Bilder, welche eine Geschichte eines Krieges zwischen zwei Drownköniginnen erzählen. Die eine Königin führt eine Armee von Skorpionwesen in den Kampf, wobei die andere von Spinnen unterstützt wird. Die Skorpionkönigin trägt den Sieg davon. Eine Krone in Form eines Skorpions, welche einen Stein enthält, ist mehrmals auf den Bildern zu sehen. Die Drow vereinen sich und greiffen unterirdische Zwergenfestungen an. Nach dem Sieg über die Stadt 'T'ar Byszl', errichten die Drow dort einen dunklen Schrein, wo sie den Stein aus der Krone opfern. Die Krone selbst wird in einem anderen Tempel aufbewahrt, welcher in Kraaz'nak'tii liegt. Ein Symbol ist zentral auf der Basaltplatte ersichtlich, weder Thomas noch Brenegard wissen jedoch, was dieses genau bedeutet. Es sieht aus wie ein Auge, welches über vier Symbolen liegt.



Währenddessen begibt sich Wellby zu Aerisis Leiche, wo Thea in Bärenform etwas unbeholfen mit Aerisis Speer herumhantiert und sieht, wie Alari Thea ein Diadem mit einem schwarzen Stein und vier Ringe abnimmt, die Thea mit ihren grossen Pranken nicht halten kann, und die Sachen in ihre Tasche packt. Daraufhin geht Wellby zu Martin und versorgt ihn mit einem Schluck Wasser, denn der Rest der Gruppe hat den armen Typen schon wieder vergessen. Brenegar knüpft Alari das Diadem ab und läuft damit wieder zur Basaltwand. Er versucht rauszufinden, wo Kraaz'nak'tii liegt, wird dabei jedoch nicht fündig. Er versucht aufgrund von seinem Background herauszufinden, wo er etwas dazu erfahren könnte. Mithral Hall hat eine riesige Bibliothek, vielleicht findet sich dort etwas zur Lokalisation dieses Ortes. Wellby muntert Sela auf, indem er ihr lustige Lieder singt und dabei etwas dämlich rumtänzelt. Ralph schläft an die Wand angelehnt, als Enna ihn fragen geht wo Schoalar Quandril ist. Er meint, Schoalar müsste sich irgendwo oben in der Burg oder im Kloster aufhalten, er könne aber auch in Rivergard Keep oder bei Morgeof im Tempel sein. Enna ist etwas irritiert, denn Ralphs Informationen helfen ihr nicht gross weiter. Ralph fragt, weshalb Enna ihn sucht, ob es sich um den neuen Geheimauftrag handle. Enna bittet Ralph darum, dass dieses Gespräch unter ihnen bleibt. Er zwinkert ihr charmant zu und Enna, die sich geschmeichelt fühlt, traut ihm sofort.

Ralph meint, es gebe auf Aerisi ein Kopfgeld von 5000 Gold, woraufhin Thomas betont, dass Olhydra7 sich bei ihm melden wird, um das Geld einzufordern. Die Mitglieder von Olhydra 7 werden nach Rivergard Keep kommen, um ihre Anteile abzuholen. Ralph wird das Geld für die Gefährten aufbewahren.

Thomas geht davon und die Gefährten folgen ihm. Brenegar schmiedet schon Pläne, Ralph zu finden, ihn zu töten und das gesamte Geld für sich und seine Begleiter zu behalten. Sela nimmt Martin an der Hand, der schon wieder beinahe vergessen wurde. Die Gefährten gehen zurück zur grossen Treppe nach oben, vorbei am Zwergengrab. Thomas verbeugt sich nochmals vor dem Grab, wonach auf einmal 'plopp' der Geist eines Zwerges aufploppt. Dieser wirft seinen Hammer schwungvoll in eine Ecke und verschwindet, indem er sich rückwärts in sein Grab fallen lässt. Die Gefährten scheinen etwas verduzt, denn sie haben den Zwerg alle gesehen. Thomas untersucht die Stelle, wo der Hammer gelandet ist, und

findet einen zwergischen Kriegshammer in hellem Metall mit einem goldenen eingelassenen Wappen mit Zwergenrunen drauf. Brenegar scheint das Wappen bereits in Thiarbesyl gesehen zu haben, kann sich jedoch nicht an genauere Informationen erinnern. Er liest nochmals den Namen auf dem Grabstein: Hendrel Foebraker. Ist das Wappen im Hammer etwa das Familienwappen der Foebrakers? Brenegar untersucht den Hammer genauer, es handelt sich um ein Silber, das geeignet ist, um Artefakte zu schmieden und das Magie gut leiten kann. Thomas wirft den Hammer an einen Stalaktit, wonach dieser mehrmals von der Wand abprallt und einen unheimlichen Lärm verursacht. Thomas ist erstaunt, wie einfach der Hammer zu werfen war. Er hat kurz einen Aussetzer und wirft wiederholt seinen Wurf dolch in Richtung des Stalaktiten. Anschliessend diskutieren die Gefährten, dass Ralph Müller ihr neuer persönlicher Zugang zu Rivergard Keep ist. Thomas meint, es wurde höchste Zeit ihn loszuwerden, damit er nicht bemerkt, dass etwas an der Geschichte von Olhydra7 faul ist. Als die Gefährten ihre weiteren Reisepläne besprechen, sind sie sich einig, dass als nächstes Element das Wasser geglättet werden sollte. Brenegar berichtet den Gefährten vom Symbol, das er und Thomas auf der Basaltplatte gesehen haben. Thomas erinnert sich, dass Oreiof, der Nekromant mit Zombies bei der Höhle des Lanzensteines, das Symbol des Auges aus seiner Kugel projiziert hatte. Sie diskutieren, was das Symbol des Auges bedeuten könnte. Brenegar meint, das Symbol bedeute vielleicht, dass das Auge von den vier Symbolen der Kulte gestützt wird. Thomas meint, das Symbol stamme vielleicht von einer Zeit, in der die Kulte in Harmonie gelebt hatten.

Thea hat eine Idee und meint, man sollte eventuell noch inspizieren gehen, wo die Minotauren hergekommen waren, gegen die sie vor einigen Tagen gekämpft hatten. Die Gefährten machen einen Vierpunkteplan, in Thiarbezyll die Feuerduds (Minotauren) zu finden, sich im Kloster des heiligen Steines auszuruhen, dann zum Turm ihre Eier beruhigen zu gehen, und anschliessend nach Rivergard Keep zu gehen. Sie gehen durch den schmalen Gang, wo sie zuvor bereits gegen die Minotauren gekämpft hatten und gelangen ins Emberhorn Den, wo ein verbranntes Oger-Skelett an der Wand hängt. Die Wände sind mit Schriften und Feuersymbolen bemalt. Hier scheinen die Minotauren geweiht zu haben. Thomas investigiert den Raum und findet eine grosse Minotaurenaxt, welche ihn nicht interessiert. Auch die anderen Gefährten finden kein Interesse an der Axt. Die Gruppe geht in den nächsten Raum, der aussieht als ob er nicht fertig ausgekleidet wurde. Die Wand zeigt Brandspuren und in der Mitte des Raumes ist im Boden ein Symbol eingearbeitet. Rhogar inspiziert die Zeichen, diese sagen ihm jedoch nichts. Die Reise geht direkt weiter in den nächsten Raum, wo ein Abgrund in die Tiefe und eine Öffnung in die Decke ragt, woraus warme Dünste aufsteigen. Über dem Abgrund hängt ein riesiger Messing-Gong. Wellby nimmt sich ohne zu zögern einen Hammer und schlägt auf den Gong. Seine Neugier war mal wieder grösser. Alle warten gespannt, ob der laute melodische Ton des Gongs etwas zur Folge hat. Ob er wohl Feinde anlocken wird? Enna schaut in den Schacht hinauf und sieht eine schwarze runde Scheibe, welche sich langsam nach unten bewegt. Es ist eine Plattform, welche auf Höhe der Gefährten stehen bleibt. Wellby inspiziert deren Stabilität. Wellby betätigt erneut den Gong, in der Hoffnung die Plattform funktioniere wie ein Lift, diese Plattform bewegt sich jedoch nicht. Wellby bindet sich ein Seil um den Bauch, gibt das

andere Ende Brenegar, der sich dieses auch um den Bauch bindet, und steigt auf die Plattform. Wellby ist etwas verduzt, als Brenegar sich auch auf die Plattform begibt, das war nicht ganz sein Plan gewesen. Wellby löst sich schnell vom Seil. Thomas schlägt mehrmals auf den Gong, es geschieht noch immer nichts. Wellby versucht es damit, 'hoch' auf zwergisch zu sagen: 'blueäh'. Thomas versucht mit 'Aufzug erhebe dich', wonach seine Worte aus dem Schacht nachhallen. Er wiederholt es auf zwergisch: 'Orfozogodo orbo doch', die Plattform bewegt sich jedoch noch immer nicht. Wellby schaut nach oben und sieht nichts als Dunkelheit und springt etwas enttäuscht wieder von der Plattform runter.

Die Gefährten gehen weiter und gelangen in eine Höhle, in der Dutzende von verbrannten menschlichen Händen und Klauen an der Wand hängen. Im Raum liegt ein grosser, stinkender Haufen von Fell und eine grosse dunkle, metallene Truhe steht im Raum, welche mit einem riesigen Schloss verschlossen ist. Thomas geht zur Truhe und klopft darauf und rüttelt am Schloss, wonach dieses zerfällt. In der Truhe findet er Haufen an Gold. Auf einmal schießt aus dem Gold heraus eine violette Zunge. Augen erschienen an der Truhe und gelbe Zähne kommen zum Vorschein – ein Mimic. ROLL INITIATIVE!



Sela, Thea und Alari sehen den Mimic sofort und versuchen Thomas vorzuwarnen: 'Achtung, Thomas!'. Der Mimic greift sich Thomas mit der Zunge und versucht ihn zu beissen, verfehlt ihn jedoch. Alari greift den Mimic mehrmals an, verfehlt ihn und trifft dabei beinahe Thomas. Als sie versucht davonzulaufen, wird sie von einer zweiten Zunge gepackt und vom Monster gebissen. Amaï versucht Alari zu befreien, scheitert dabei jedoch. Wellby schreit etwas verspätet aber reichlich panisch 'Achtung, es läßt!' und bleibt wie erstarrt stehen. Thea bewahrt Ruhe und setzt einen Moonbeam auf die Truhe. Enna zieht ihren Quarterstaff und attackiert damit den Mimic, verfehlt jedoch und tritt nach, womit sie dem Mimic schlussendlich doch schadet. Der Mimic versucht Thomas vermehrt zu beissen, dies gelingt ihm jedoch nicht. Rhogar nähert sich der Truhe von hinten und fasst sie an, wobei ein schwarzer Nebel um seine Hand schwirrt und gibt drakonische Parolen von sich. Der Mimic lässt sich davon jedoch nicht beeindrucken. Nach dem erfolglosen Versuch sich zu befreien,

wird Alari vom Mimic bewusstlos gebissen. Thomas spannt seine Bodybuilder-Muskeln an und sprengt damit die Zunge, welche ihn gefangen hält und eilt davon. Dabei wird er mit Alaris Blut bespritzt, die neben ihm zerfetzt wird. Sela schaut zu wie Alari gefressen wird und versucht den Mimic erst verbal ('nei, lase lasi') und dann mittels eines Angriffs davon abzuhalten. Sie schickt einen Strahl in Richtung des Mimics, worin eine spektrale Gestalt erscheint, welche in einer tiefen Stimme 'nei, lase lasi' sagt und zuschlägt. Der weitere Kampf zieht sich lange hin, es fliegen violette Blitze und Aerisis Speer umher, goldener Staub schwebt herum und Schläge und Bisse werden ausgeteilt. Dabei wird Enna ebenfalls von einer Zunge gepackt und vom Mimic bewusstlos gebissen. Nachdem Brenegar auf die Truhe eingeschlagen hat - 'BUM, BÄMM!' - ist er an der Reihe, von einer schlabbrigen Zunge etwas unnutt umarmt zu werden. Rhogar lässt sich dieses Erlebnis ebenfalls nicht entgehen. Etliche Versuche sich zu befreien, Leute zu beissen und Angriffe später, besiegen die Gefährten den Mimic heldenhaft. Enna läuft zur Truhe und findet darin Gold und eine Umhängetasche, greift rein und zieht einen Schmiedehammer raus, der viel zu gross ist, um in die Tasche zu passen. Enna steckt ihren Kopf in die Tasche, woraufhin sie darin verschwindet, ihr vor Enge die Luft aus den Lungen gepresst wird und ihr bewusst wird, dass ihre Idee wohl nicht die beste war. Sela hebt die Tascheeeeeee auf, fasst rein und zieht Enna raus, welche etwas schockiert und völlig ausser Atem ist. Die Gefährten nehmen die Tascheeeeeee mit, welche relativ schwer ist, jedoch nicht schwerer wird nachdem Thomas den Schmiedehammer reingepackt hat. Währenddessen die Gefährten zusammenstehen und die Tascheeeeeee begutachten, hört Thea auf einmal Geräusche in der Ferne. Sie teilt dies der Gruppe mit, wonach alle achtsam und leise und ohne Spuren zu hinterlassen weiterziehen. Sie planen eine Longrest und gehen dazu die Treppe hoch, in den Tempel der schwarzen Erde und verbarrikadieren sich in der Schmiede. Wellby sitzt, während er Wache hält, am Abgrund und lässt die Beine baumeln, als er einen Stein runterfallen hört. Er horcht, hört jedoch nichts mehr ausser das laute Schnarchen Brenegards und Alaris Meditationsgemurm. Rhogar löst ihn bei der Wache ab und hört nichts auffälliges. Währenddessen die Gefährten ihren weiteren Reiseplan besprechen, fällt Wellby auf, dass Martin fehlt. Er läuft zum Abgrund, sieht dort jedoch anstelle von Martin ein grosses Insekt vorbeikrabbeln. Enna schaut (aus Entfernung) in die Tasche und greift rein, zieht dabei anstelle von Martin eine Spitzhacke mit zwergischen Runen raus. Rhogar und Sela untersuchen die Runen auf der Spitzhacke und sehen, dass die Gravuren 'Martin' bedeuten. Die Gefährten vermuten, dass man aus der Tasche zieht was man sich wünscht. Sela greift rein, wünscht sich eine Erdbeertorte und zieht aber dann eine Goldmünze raus. Enna wünscht sich einen Dart, und zieht einen Nagel raus. Ihre These scheint nicht ganz zuzutreffen... Als Thea ihr Lager zusammenrollt, fällt ihr auf, dass Felmins Knochen aus ihrem Rucksack verschwunden sind. Sie schreit: 'Dr Martin isch e Dieb, är hett am Felmin sini Chnoche klaut!'. Sela nimmt ihn in Schutz, muss sich dann jedoch eingestehen, dass er verdächtig erscheint. Trotzdem möchte sie ihn suchen, um ihm zu helfen. Die Gefährten überlegen hin und her, was Martin mit Felmins Knochen anstellen könnte. Sie überlegen, ob die Sumpfhexe etwas damit zu tun haben könnte, welche Felmin seiner Zeit besucht hatte. Sie war seine Herrin gewesen, wollte sie deshalb seine Knochen zurückhaben? Wellby, Sela und Rhogar suchen nach Spuren von Markus. Wellby untersucht

die Tür, er kann jedoch nicht sagen, ob diese nach ihrer Ankunft erneut geöffnet wurde. Rhogar sucht nach Hinweisen, dass Martin wegteleportiert worden wäre, findet jedoch keine. Sela hat das Gefühl, sie sehe überall Spuren von Martin und bildet sich dabei diverse Szenarien ein, wie Martin aus dem Raum hätte kommen können. Thea verwandelt sich in einen Bären und erschnuppert sich Martins Fährte, welche sie aus der Schmiede und in den Raum mit dem Becken führt, wo Brenegar damals versteinert wurde. Sie verfolgt die Spur weiter in den Raum wo einst die Oger waren, dort verliert sie sie jedoch aufgrund des ekelhaften Gestankes. Sie versucht im Tunnel die Fährte wieder aufzunehmen, kann sie jedoch nicht wiederfinden. Die Gefährten folgen ihr und gehen durch den Tunnel Richtung Turm.

Zusammenfassung 21.03.2020

Während der Rückreise zum Turm fällt den Gefährten auf, dass es viel mehr Wasser in den Flüssen und Bächen hat. Allgemein regnet es viel mehr als normal. Auf dem Weg zurück finden die Gefährten den bewusstlosen, klatschnassen Martin in einem Busch. Die Gefährten helfen ihm und nehmen ihn mit. Nach kurzer Zeit entdecken die Gefährten am Himmel einen lokalen Sturm mit starken Regenfällen. Es braucht nur einen kurzen Augenblick bis die Gefährten realisieren, dass der Sturm in der Richtung des Turms liegt. Die Abenteurer beeilen sich um zum Turm zu kommen und dem Ganzen auf den Grund zu gehen. Beim Turm angekommen sehen die Abenteurer, dass Teile des Mauerwerks eingestürzt sind. Im Turm eingetroffen erfährt die Gruppe, dass der Turm seit Wochen dem ständigen Regen ausgesetzt sei und die Reparaturarbeiten nicht vom Fleck kämen. Sogleich beginnen die meisten Gefährten mit aufmunternden Liedern, schnellen Schritten und Befehlen die Wiederaufbauarbeiten zu unterstützen. Dadurch kann die Stabilität des Turmes teilweise erhöht werden. Währenddessen kehrt Morok mit Verstärkung aus Red Larch zurück. Diese zusammengewürfelte Truppe soll bei den Reparaturen helfen. Zuvor hatte Morok die einzelnen Mitglieder in der Taverne von Red Larch rekrutiert. Auf dem Weg zum Turm traf die Gruppe aus Rekruten auf einen umgefallenen Karren und einen angenagten Esels. Daneben lag die Leiche eines Mannes. Sie fanden heraus, dass dieser erstochen wurde. In der Nähe entdeckte die Gruppe auch Ogerspuren. Diese schienen jedoch kaum der Grund für diese grässliche Mordszene gewesen zu sein. Sie folgten den Spuren an den Fluss und entdeckten einen zweiköpfigen Ogerzombie und einen Nekromanten. Es entbrannte sogleich ein Kampf und der Nekromant beschwor 6 zusätzliche Zombies aus den Leichen um ihn herum. Gleich zu Beginn des Kampfes sprang ein zweiköpfiger Oger über den Fluss und tötete einen der Zombies. Neben dem hinzugekommenen Oger wuchsen Gebüsch und andere Pflanzen aus dem Boden. Ganz nach dem Motto, tötet es deinen Feind ist es vermutlich dein Freund, besiegte die frisch zusammengewürfelte Truppe und der pflanzen-spriessende zweiköpfige Oger gemeinsam den Nekromanten und seine willenslosen Handlanger. Beim Durchsuchen der Lagerstätte fanden sie auch eine merkwürdige Truhe vor.

Mit Runen verziert, samtig ausgekleidet und eine Glaskugel als Inhalt, dies schien ein ideales Mitbringsel für ihren neuen Arbeitgeber zu sein. Schliesslich sollen Thomas und seine Gefährten schon zu Beginn erkennen, dass in den Rekruten ein schlummerndes Potenzial aufgeweckt werden soll. Und so machten sich Morok, das zweiköpfige-Ogerungetüm Zsombor & Csombor, der anscheinend allwissende Loxodon Harinder Shankar, die Halbfelfin Calilea Agrevar (oder auch DAS Fangirl schlechthin), der treue und fromme Vicven (bei Tyr, hat der Typ immernoch keinen passenden Helm gefunden???), der doch fast schon zu senile Archibald Speltfield (immerhin schwimmt er noch ganz ordentlich), der wortkarge Felyanar Tondril, die mystische Tilda Olsen (deren Präsenz irgendwie ein leichtes Unbehagen versprüht) und die vorwitzige Nervensäge Waywocket Nackle Sparklegem mit Sack und Überraschungskiste auf den Weg zum Turm, wo sie auf die Gefährten treffen.

Zusammenfassung 01.04.2020

Hui, ds isch iz aber o ä souerei l däm Turm, manomann aber o.

So, aber iz isch fang mau der Morok zrug cho. Er het lüt aghüüret, l ha chli Angst, so viu neu Mönche, hoffentlech sisi nätt und mir chöi aui Fründe wärde! Yay villed meh fründe!

AAAAH es isch e zwöiköpfige Oger derbil! Der obrim schreit nä fang mau chli ah.

und es Rüsselgsicht! Dä schreit der obrim o ah.

Schint e chline grosse gschidling z si ds Rüsselgsicht.

Der Oger geit direkt uf d Thea zue. Er suecht exsplizit si.

Der obrim und der Oger lache sech fang mau dumm ah. Aues es bizeli skuril hie.

Hmm, der Oger behauptet er würdi am Herz vo Echrach wöue Ehr erwise.

Thea zeigt's ihm prompt, was mi chli verwünderet. Und der Oger nimmts ihre prompt wäg!

Er beäugts und faht afah gränne. Er gits när ar Thea zrug und seit ihre si söu guet druf ufpassse und sorg ha.

Schins het er Echrach kennt und wüssti vom ne ort wo Echrach wieder chönnt wachse. Aber weiss nüm genau wo.

AAAAH, plötzlech houter ufe Tisch! Hane grad no wöue tröschte aber iz hani wieder chli Angscht.

Es isch iz echt hert am Gwittere.

Es isch äüä vor chischte denki. Ds isch wieder so eini wie die on Beliard. l frage mau ds Rüssugsicht ober se cha usebringe wieder.

Ds Rüssugsicht lost guet! Er bringt se iz ämu use.

Mir ungerhaute üs ungerdesse chli über di neue Rekrute und über d Chischte und wie si in Beliard funtkioniert het. När gömer am Rüssugsicht nache wo mit der Chischte use isch.

l schla vor, dass Chischte mit Chugle mau wägbracht wird. D Rekrute mache das. l schicke voruem o der Vicven mit zum chli z luege, dass aues mit rechte Dinge zue und her geit.

Nachdem mir z nötigste hei gmacht, um der Turm z rette hets o ufghört so starch z regne.

Der Morok seit, dass me äüä chli guud mues id Hang nä zum der Turm wieder ufzboe. Mir diskutiere, l welere Art mir dä wieder wei ufboe.

Mir entscheide üs der Turm wine Bürg wieder ufzboe, und er söu witerhin Thomas Turm vo Thomas und sine Gfährte heisse!

Mir entscheide üs o der Knarz bi üs z bhaut und ihm es Labor z boue und am obrim ä Schmidli z boue.

D Thea, der oger und die schnusligi chlini gö ga der Echrach pflanze! Grad ganz ir nechli vom Turm. Si verbuddlene und tüe ne giesse. Und när tanze si e wiuuuude rituatanz. Der welby isch iz o dert und ungerstützt z Rituan mit wunderschöne gurgelgsäng.

Mir schicke d Rekrute ufe wäg nach westbridge und witer (name vergässe) mit üsne wertsache zum verchoufe.

Gleichzeitig mache mir üs ufe wäg nach Riverguard Keep. Mir göh dasmau obe düre und müesse ufem wäg e zimlech trurige Ablick vom Umland erläbe. Ds macht mi ganz bedrückenidrückt :C Mir si scho fasch dert. D Festig isch in Sicht!

Nach emne Späh- und beluschflug vor Thea hei sech d Sela, der Rhogar und d Alari id festig bewegt um der Ralph z finde. Mit fingerspitzegfüu hei si der Ralph usfindig gmacht und hei es treffe am nächste Tag am morge am Si mit ihm ir Kapelle abgmacht.

Was auch noch passiert ist:

Die Rekruten werden erstmal damit beauftragt die Kiste wieder wegzubringen. Nach ca 2 Stunden stellen sie die Kiste ab und unterhalten sich darüber, was sie jetzt damit machen sollen.

Relativ bald wird es Csombor und Zsombor zu bunt und er schleudert sie mit seiner Lendenschurz-Schleuder weg. Vicven ist ausser sich. Was soll das?! Es wird nach der Kugel gesucht. Harinder und Archibald werden bald fündig und bringen sie zurück. Es wird weiter untersucht und diskutiert.

Harinder und Vicven bleiben bei der Kugel, die anderen gehen zurück zum Turm. Dort regnet es jetzt weniger. Und es beruhigt sich alles etwas.

Nach ein paar Stunden zerfällt die Kugel vor Harinder und Vicven. Sie sind etwas perplex, versuchen die Kugel zu retten, aber die überreste werden sofort weggespült. Die beiden machen sie also auf den Weg zurück zum Turm. Si merken auf halbem Weg, dass das Gewitter langsam nachlässt.

Zurück im Turm identifiziert Harinder sämtliche Magische Gegenstände und Artefakte, die die Gruppe unterdessen gefunden hat. Was für eine Materialschlacht!

Zusammenfassung 02.05.2020

Bekanntschaft mit der zerschmetternden Welle

Die Gruppe sucht nach einer Strategie, um ins Riverguard Keep zu gelangen. Man will die Wachen davon überzeugen, dass Olhydra7 der real shit ist und so eintreten kann.. Auf dem Weg nach innen, noch ausserhalb der Tore, bemerken die Abenteurer einige Gestalten die ins Wasser abtauchen.



Man konnte nicht genau erkennen, was es war. Man versucht mit einem Stealth-Zauber seine Spuren zu verwischen. Leider werden die Abenteurer trotzdem entdeckt und ein Gnom namens Pike ruft von der Burgmauer herunter. Sie überzeugen ihn davon herunter zu kommen und sich ihre Geschichte anzuhören. Wellby erklärt ihm, dass sie auf geheimer Mission sind und einige VIPs von der zerschmetternden Welle empfangen werden sollen. Pike glaubt der Gruppe, dass die noblen Gäste geheim bleiben sollen und werden ohne weiteres eingelassen. Dort treffen sie auf Ralf, dem Anhänger der zerschmetternden Welle, welchem Olhydra7 das Sitzleder gerettet hatte. Er ist etwas unvorsichtig, was seine Lautstärke anbelangt als er mit der Gruppe spricht. Er wird bestimmt zurechtgewiesen. Die Gruppe erfährt von Ralf, dass die Leitung des Kults gewechselt hat. Eine gewisse Tuluna Maah und ihre Echsen seien nun an der Spitze des Vereins. Ralf führt sie ans Ufer des Flusses, wo die Gruppe nun abtauchen soll, um in den „Kern“ des Tempels zu gelangen. Alle springen ins Wasser. Thomas will seinen Unterwasseratmungsstrank verwenden, Thea kann sich in ein bekanntes Wassertier verwandeln und Sela und Rhogar wollen sich selber in ein Tier polymorphen. Sela und Thea werden Huntersharks, Rhogar wird zu einem Rochen (Jochen, anm. d. Red.). Auf dem Weg gibt es trotzdem einige Schwierigkeiten und der Schwumm ins

innere wird zu einer Zerreißprobe.



Die Wassertiere unterstützen die Humanoiden so gut es geht. Nach einiger Zeit wird der Tunnel heller, man erkennt humanoide Gestalten, die die Arme in magische Ringe strecken und etwas zu beschwören scheinen. Plötzlich fallen die Abenteurer aus dem Tunnel in einen Pool hinunter. Im gleichen Raum befinden sich 5 Lizards und 5 Anhänger der zerschmetternden Welle, unverkennbar mit ihren Schwerzfish-Klingen. Am Ufer des Pool befinden sich einige Flosse. An den Wänden schimmern bläulich fluoreszierende, quallenartige Lebewesen. Die Reaver der zerschmetternden Welle springen auf und ziehen ihre Schwerter. Ralf kündigt an, dass die Gruppe Morbeoth aufsuchen muss und dafür Flosse benötigt. Die Reaver zeigen auf zwei Flosse und meinen, man solle diese verwenden. Die Gruppe paddelt sich in Richtung des anderen Ufers des Untergrundsees. Bei der dortigen Treppe stehen wieder einige Reaver, welche misstrauisch fragen, wer sie seien. Thomas und Sela reagieren ziemlich gekränkt und fahren ihm übers Maul. Die Gruppe fährt weiter Richtung des Tempels. Einige Wellen wecken die Aufmerksamkeit der Abenteurer. Die aufmerksamsten unter ihnen können einen Schatten einer grossen Kreatur unter Wasser ausmachen. Auf Nachfrage erklärt Ralf, dass manchmal Wasserkreaturen von der „anderen Seite“ übertreten, die aber den Willen Olhydras durchsetzen wollen. Am Ufer angelegt führt Ralf sie zu den Gemächern Morbeoths. Der Eingang wird von zwei Menschen bewacht, welche in der einen Augenhöhle einen blauen Kristall tragen und deren Haare vom Salz verkrustete Haare ist. Ralf erklärt den beiden Wachen, dass sie das Kopfgeld für Ajrisi abholen möchten und dafür den Speer als Beweis dabei hätten. Sie werden eingelassen. Im Raum dahinter befinden sich einige Behälter aus Kupfer. Man bemerkt plötzlich eine kalte Feuchtigkeit im Raum. Einige Gestalten huschen zwischen den Behältern hin und her. Ein ebenfalls mit blauem Kristall „beschrückter“ Mann tritt hervor und spricht Ralf an und fragt, ob das nun „jene sind, von welche er erzählt hat“.



Thea zeigt dem Herrn den Speer Ajrisis. Er berührt den Speer an der Spitze. In diesem Moment wird der Speer eiskalt und Thea lässt ihn überrascht vor Schmerz los. Ein kleines bisschen Haut bleibt am Speer kleben. Der Herr schmunzelt düster aber zurückhaltend. Man versucht Morbeoth klar zu machen, dass man nicht ohne Kopfgeld und dem Speer wieder gehen würde. Er reagiert gekränkt und möchte noch etwas mehr Informationen über die Gruppe erhalten, er traue sicher nicht einfach jedem dahergelaufenen Vagabunden. Man erwidert einige sehr unklare und verworrene Aussagen, welche Morbeoth noch stärker reizen. Er befiehlt Thomas und Co. den Raum nun sofort zu verlassen. Man gibt sich dickköpfig und verlangt, dass der Speer zurückgegeben und das Kopfgeld ausgehändigt werden solle. Dies bringt das Fass zum Überlaufen. Morbeoth bewirkt einen Zauber, welcher aus dem Stab zwei Spiegelbilder von sich selbst entstehen lässt. Der Kampf gegen Morbeoth beginnt! Eines der Spiegelbilder gibt einen einschüchternden Schrei von sich: „GSPÜRET D MACHT VO OLHYDRA!“ Einige Mitglieder der Gruppe rennen von der Angst gezwungen und mit Panik in den Augen aus dem Raum. Die beiden Wachen reagieren überrascht auf die herausstürmenden Personen. Morbeoths Spiegelbilder wandeln wild umher, es ist nicht mehr auszumachen, wer das „Original“ ist. 3 Fathomer treten aus den Schatten und verwandeln sich in hünenhafte Männer, welche beinahe breiter als hoch sind. Der Widerstand der Gruppe gegen den mächtigen Morbeoth erweist sich als zwecklos, eine Niederlage scheint unausweichlich.

Zusammenfassung 30.05.2020 —

Alari, Wellby, Enna, Brenegar

Eine harrrrr'ige Angelegenheit unter schwarzer Flagge

Das Blut quillt aus Selas Mund als sie vom Speer durchbohrt zu Boden sinkt. Brenegar, immer noch in Panik, rennt aus dem Raum und erblickt ein seltsames Wesen, welches ihn in tiefen Schlaf versetzt. Enna kann ihre Angst nicht überwinden und hüllt sich in Schatten um vor ihren Gegnern zu flüchten. *Shadowstep* Sie findet sich in einem anderen Raum wieder und steht vor einem schmutzigen Lendenschurz. Langsam hebt sie ihren Blick und blickt in das grinsende Gesicht des Ice Giants. Sie sieht noch einen Anker hinuntersausen bevor alles schwarz wird. Alari wird von unzähligen Gegnern übermannt. Wellby steht als Letzter noch im Raum, sein Blick auf Selas Leiche gerichtet. Tränen strömen über sein Gesicht, als er mit seiner Musik versucht seine Feinde aufzuhalten. Morbeoth geht langsam auf ihn zu, sieht verächtlich auf ihn herab und schlägt mit dem Stiel seiner Waffe in sein Gesicht.

Wellby wird von einem hellen Schrei geweckt und schreckt hoch. Er befindet sich in einem dunklen Verlies. Der Schrei entkam einer Elfin in der Nachbarszelle. Auf ihrem Gesicht liegt ein Tuch und ein Ork steht über ihr und giesst immer wieder Wasser über ihr Gesicht. Zwei kleine Elfenkinder kauern weinend in einer Ecke, die kleinen Hände über die Ohren gepresst, die Augen fest geschlossen. Der Ork reißt ihr das Tuch vom Gesicht und spuckt sie an. "Ds nächscte Mau putzisch besser!" Er greift an seine Seite und schaut verwundert auf seinen Gürtel. "Wo isch mi Schlüssu?! ROOONT!" Ein schwerer, dümmlich grinsender Hund watschelt an seine Seite, ein Schlüsselbund hängt in seinem sabbernden Mund. Der Ork, der ebenfalls auf den Namen Ront hört, boxt ihm mit voller Wucht ins Gesicht und entreißt ihm den Schlüssel. Brenegar und Enna, die neben Wellby liegen kommen zu sich und schauen sich verwirrt um. Ihnen wird bewusst, dass der Boden langsam hin und her wankt und eine feuchte Brise durch die kleinen vergitterten Fenster dringt. Alari liegt weiterhin bewusstlos am Boden. Von den anderen Abenteurer fehlt jede Spur. Währenddessen lässt sich Ront auf einen kleinen Hocker fallen und greift in eine braune Box die neben ihm steht. Ein leises Quieken ertönt. Grinsend zieht Ront die kleine Maus heraus und beisst ihr genüsslich den Kopf ab. Als er aufblickt, bemerkt er, dass die Abenteurer ihn unsicher anstarren und seine Miene verfinstert sich. "Dir! Aufstah!" Ront öffnet die Zelle und sieht Alari am Boden liegen und tritt ihr in die Rippen. "Hey hör uf!" schreit Wellby und hält Ronts Bein fest. *BITCHSLAP* Wellby fliegt zu Boden. "Dir müesst ufe ga putze los!" Er drückt den Abenteuern Besen und mit Wasser gefüllte Eimer ins Gesicht und scheucht sie nach oben. Die Abenteurer, die sich noch zu schwach fühlen um sich zu wehren, gehen gebückt nach oben.

Nach zwei Etagen erreichen Sie die Oberfläche des Schiffs. Helles Licht blendet die Abenteurer. Als sich ihre Augen an das Tageslicht gewöhnt haben, sehen sie, dass sie sich auf einem grossen Piratenschiff befinden, dass langsam durch einen breiten Fluss schwimmt. Sie bemerken andere Gefangene auf dem Schiff, welche unter strenger Aufsicht von finster dreinschauenden Crushing-Waves-Piraten das Deck schrubben. Ein in teure Kleider gehüllter Watergenasi steht episch, mit wehenden Haaren am Steuerrad des Schiffs.



Die Abenteurer gehen langsam zur Arbeit und versuchen möglichst unauffällig miteinander zu reden. Brenegar versucht auch ein paar Gefangene in ein Gespräch zu verwickeln, diese sind aber zu ängstlich um etwas preiszugeben und entfernen sich von ihm. Ront bemerkt die Gespräche und unterbindet sie mit Tritten und Schlägen. Wellby schaut kurz um sich und sackt dann theatralisch zu Boden und hält sich den Bauch fest. "I ha so schmääärze, i bruche ä Doktor!" Ront packt ihn am Kragen und schleift ihn weg. Zu Wellbys Missfallen wird er jedoch nicht zum Doktor, sondern in seine Zelle gebracht.

Wellby freundet sich mit den Elfen in der Nachbarszelle an. Er erfährt, dass die drei Elfen seit Tagen auf dem Schiff gefangen sind und Wellby und seine Freunde gestern Abend auf das Schiff gebracht wurden. Sie wissen nichts von Thomas und

den anderen Gefährten. Wellby benötigt dringend ein Instrument um seine Magie tätigen zu können. Er sieht in einem Gestell an der Wand eine Trommel stehen. Leider ist diese zu weit entfernt. Wellby entschuldigt sich bei der Elfendame und lässt seine Hüllen fallen. Die Elfin hält den beiden Kindern die Augen zu, während Wellby die Kleider miteinander verknotet und versucht damit die Trommel zu erreichen. Er scheitert jedoch kläglich. Er zieht sich rasch wieder an und beginnt stattdessen die Elfenkinder mit kleinen Kunststücken zu unterhalten. Leider bemerkt er nicht, wie der Watergenais ins Zimmer tritt und ihm zuschaut. Seine Mundwinkel wandern langsam nach oben. "Doch nid so chrank, he chline Haubling?" Wellby, völlig überrumpelt stammelt, dass er psychische Schmerzen hat, weil er seine Freunde vermisst" Ein gefährliches Funkeln erscheint in den Augen des Watergenasi während er seiner Geschichte zuhört. Das Lächeln verschwindet jedoch nicht von seinen Lippen. Wellby schaut betreten zu Boden und schweigt. Ront, der hinter dem Watergenasi in der Türe erscheint, packt Wellby erneut am Kragen und schleift ihn zurück aufs Deck. Um ein Exempel zu statuieren, foltert er ihn vor allen anderen mit Waterboarding.

Nach einem langen harten Arbeitstag werden die Abenteurer wieder in die Zelle gesperrt und ihnen wird ein widerlicher schleimiger Brei serviert. Nachdem Ront den Raum verlässt, stellt Wellby seinen Freunden die drei Elfen vor. Amra mit ihren Kindern Tiriana und Sana. Die Abenteurer können von ihr leider nicht herausfinden wo die Reise hinführt. Als Ront zurückkehrt, legen sich die Abenteurer hin.

Nach einer Weile vernehmen die Abenteurer das laute Schnarchen Ronts. Alari und Enna freunden sich mit dem Hund Ront an und geben ihm die Resten aus ihrem Teller. Sie versuchen ihn zu dressieren um an den Schlüssel von Ront zu kommen, leider ohne Erfolg. Brenegar timed die Schnarchgeräusche Ronts und macht einen "Schockenden Griff" auf das Schloss, auch dies bringt nicht den gewünschten Effekt. Die Abenteurer fühlen den Boden ab und Alari bemerkt plötzlich eine lose Diele mit einem Nagel darin. Leider lässt sich damit aber auch nicht viel machen. Plötzlich klatscht sich Brenegar an den Kopf! "Ig has!" und mit diesen Worten packt er Ennas Arm und steigt durch ein Dimensionsdoor direkt vor den schlafenden Ront. Der Hund Ront bellt einmal kurz auf und blickt sie dann schwanzwedelnd an. Der Ork Ront rührt sich nicht und schläft weiter. Enna macht eine komplizierte Handbewegung und entnimmt Ront geräuschlos die Schlüssel und befreit damit ihre Freunde. Die Elfen lässt sie zu ihrem eigenen Schutz in der Zelle. Die Abenteurer diskutieren was nun gemacht werden muss. Ein offener Kampf sei nicht möglich, da sie dringend Schlaf benötigten. Amra schaut immer wieder angsterfüllt Ront an, der lautschnarchend auf seinem Hocker sitzt und hofft, dass eine Entscheidung bald gefällt werden würde. Nach einer gefühlten Ewigkeit entscheiden sie sich, dass Wellby sich unsichtbar machen wird um das Schiff zu erkunden. Die Schlüssel solen im Raum verteilt und der Schlüsselbund zu Ront dem Hund gelegt werden um den Eindruck zu erwecken, dieser hätte mit ihnen gespielt. Den eigenen Schlüssel

würden sie dann unter der losen Diele in ihrer Zelle verstecken. Damit Wellby sich unsichtbar machen kann, muss er Ronts Instrument verwenden. Um die Trommelgeräusche möglichst leise zu halten, wird Wellby von den Körpern seiner Freunde abgeschirmt. Brenegar täuscht ein lautes Schnarchen vor als Wellby auf die Trommel schlägt. *schwups*

Wellby schleicht sich auf leisen Sohlen an Ront vorbei in den Korridor. Dort erblickt er viele Crushing Waves Dudes die in ihren Betten schlafen. Vorsichtig bewegt er sich in den oberen Stock und sieht, dass alle teuren Güter und Schätze hinter dicken Eisenstangen gelagert sind. Bevor er den Raum verlässt, findet er in einem Fass exotische Zitrusfrüchte. Er schnappt sich eine handvoll Orangen für seine Freunde und geht richtung Deck. Er weicht den Patrouillen mit Fackeln geschickt aus und schleicht sich zur Kapitänskabine. Da sich die Türe nicht geräuschlos öffnen lässt, stiehlt er sich wieder zurück in die Zelle, leider ohne Nachrichten von Thomas und den anderen. Wellby verteilt die Orangen an seine Freunde und der Elfenfamilie. In weiser Voraussicht werden die Schalen der Früchte zusammen mit den Schlüsseln vor den Hund Ront gelegt.

Die Abenteurer werden am nächsten Morgen durch einen lauten Schrei geweckt. Ront prügelt wie wild auf seinen Hund ein, als er das Massaker der Orangen und Schlüssel entdeckt. Als er bemerkt, dass einer der Schlüssel fehlt, fasst er zum Entsetzen aller in den Mund des Hundes und kramt in dessen Magen. Der Hund jault kläglich. Endlich lässt Ront von ihm ab und rennt zu der Zelle der Gefährten. "Wo ischer!! Sägets los! Wo isch dr Schlüssu!!" Die Gruppe will nichts gesehen oder gehört haben.

Just in diesem Augenblick ertönt ein lautes Horn und Kampfesgeräusche dringen vom Deck hinab ins Verlies. Ront greift sich seinen Knüppel und rennt die Treppe hinauf. Unglücklicherweise hat er den Schlüsselbund mitgenommen, was die Rettung der Elfen erschwert. Brenegar schafft es die Stangen soweit auseinander zu schieben, dass die Kinder hindurchtreten können. Amra hingegen schafft es nicht. Unsere Abenteurer waren aber schon immer schwer klein zu kriegen. Amra wird unvermittelt mit feuchten Orangenschalen eingerieben und dann waagrecht mit vereinten Kräften hindurchgezogen. Sie übersteht es mit ein paar Quetschungen und Prellungen. Jetzt aber raus hier! Vorsichtig schleicht sich die Gruppe richtung Vorraum und findet diesen verlassen. Schnell werden die Kisten nach Waffen und Ausrüstung durchsucht. Sie finden Sägezahnschwerter, Javelins und Lederrüstungen und stürmen die Treppe hoch. Vor dem abgeschlossenen Raum stehen zwei Piraten Wache. Es kommt zum Kampf!

Während Wellby die Wachen in helles, violettes Licht taucht, richtet Brenegar seine Shocking Crasp auf die erhellten Ziele. Enna wirbelt durch die Luft und knallt ihren Fuss drei mal gegen den Äcken eines Wachen. Dessen Schädeldecke explodiert.

Allari nutzt das Entsetzen des übriggebliebenen Piraten und stösst ihr Sägezahnschwert durch ihn hindurch. Die Gruppe steigt die Treppe hoch zum Deck. Dort ist eine Schlacht im Gange.



Während Ritter in strahlenden Rüstungen “Bi TYYYYYYYR” schreien, stellen sich ihnen Piraten, mit Säbeln bewaffnet, in den Weg. Die Abenteurer versuchen den Rittern so gut es geht zu helfen.

Enna, noch ganz beflügelt vom Style-Kill, schwingt sich an einem losen Seil hoch und macht einen heldenhaften Roundhouse-Kick der zwei Piraten von Bord katapultiert. Brenegar versucht seine Gegner mit rutschigem Eis aufzuhalten, diese finden jedoch halt. Allari schafft es mit einem Schwerthieb einen weiteren Seeman ins Wasser zu befördern. Wellby greift sich eine am bodenliegende Standarte Tyrs, klettert auf den Mast und ruft wie wild: “Bei Tyyr!” Ein paar einzelne Ritter schauen erstaunt hoch und fassen neuen Mut. Enna versucht einen gewagten Stunt, indem sie auf einem Holzbalken im Handstand stehend herumkickt, jedoch ohne Erfolg. Ein Scorching Ray Brenegars trifft den Balken mit dem Segel und dieser kracht auf die Feinde herunter. Allari versucht herauszufinden wer das Schiff angreift und verschafft sich einen Überblick. Sie sieht einen edlen, in Plattenrüstung gehüllten Dragonborn auf einem Schlachtross am nahen Flussufer Befehle schreien. Zudem sieht sie wie der Watergenasi kurz seinen Kopf aus der Kapitänskabine streckt und sich wieder zurückzieht. Wellby, der gerade von einem Piraten angegriffen wird schreit “Kannooone” und duckt sich weg. Als dieser sich umdreht, kickt er ihm in die Kniekehle. Enna wirbelt mit ihrem Schwert und wehrt die Pfeile der Piraten ab. Brenegar entsinnt sich auf eine Geschichte des grossen Captain Hooks und ruft laut “Landratte”, was jedoch keine Wirkung zeigt. Während Allari sich auf die Kapitänskabine schwingt, rütteln zwei Tyr-Anhänger an deren Türe. Wellby schleicht sich hinter einen Piraten, der sich gerade mit einem Ritter duelliert und entreisst ihm

den Gürtel. Seine Hosen sinken herunter und ein blanker Hintern leuchtet in der frischen Morgensonne. Drei der nahestehenden Piraten sind in Anbetracht des beträchtlichen Stücks dermassen abgelenkt, dass sie von ihren Widersachern getötet werden. Auch der Pirat ohne Unterhosen findet sein Ende.

In diesem Moment bricht der Kapitän plötzlich mit zwei seiner grössten Krieger aus der Kabine hinaus und greift die Ritter an. Brenegar teleportiert sich in das Krähennest um eine bessere Übersicht zu haben und lässt eine Stormsphere auf die Piraten los. Er bemerkt den Piraten der direkt hinter ihm steht und auf die andere Seite schaut nicht. Enna, von ihrem Ki geboosted, lässt die Fäuste fliegen. Wellby, in Trance lässt ein hypnotisierendes Muster auf die Piraten nieder und beleidigt den Kapitän mit den Worten "Dr Quanderil isch so debil. Lueget nä a, dä wüeschte Maa!" Gerade als der Kapitän seine Magie sammeln will, wird er von Brenegar geblockt. Ein Pfeilhagel kommt plötzlich auf den Zwergen zu und dieser duckt sich im selben Moment, als sich der Pirat im Krähennest duckt und sie starren sich Millimeter voneinander entfernt in die Augen. Nach einem kurzen Gerangel fliegt der Pirat über Bord. Dem Quanderil wird es langsam zu bunt und er lässt eine riesige Welle gegen das Schiff knallen. Wellby wird durch die Luft geschleudert und prallt gegen die Wand. Allari wird ins Wasser katapultiert und kann sich nur mit Mühe auf ein Ruderboot retten. Mit grossen Augen bemerkt sie, dass sich ihr Hund Amai am Ufer befindet und sie schwanzwedelnd anbellt.

Der Kapitän hat sich in der Zwischenzeit in Luft aufgelöst. Die Abenteurer rennen sofort zur Kapitänskabine und brechen die Tür auf. Enna stürzt als erste hinunter und findet Quanderil dort alleine stehen. Sie verwickelt ihn in ein Gespräch und findet heraus, dass sie von Gar an ihn verkauft wurden. Sie erfährt auch, dass die Reise nach Waterdeep führt. Nun stossen auch die anderen Gefährten hinzu. Wellby taucht in Quanderils Gedanken ein und findet heraus, dass dieser kein Ass mehr im Ärmel hat und lediglich am Leben bleiben will. Er bietet den Abenteurern alle Schätze auf seinem Schiff an, wenn sie ihn am Leben lassen würden. Als Wellby dies seinen Gefährten mitteilt passiert plötzlich alles ganz schnell. Enna casted eine Silence auf den Kapitän und stösst ihm mit einer flinken Bewegung das Schwert in den Hals. Wellby entleert seine Magen und blickt entsetzt auf den Kapitän. "Är het sich doch ergäh...?" Daraufhin kniet Enna zum massakrierten Quanderil runter und öffnet dessen Hand. Darin befindet sich ein schlicht aussehender blauer Kristal. Sie nimmt ihn ihm ab und gibt ihn Allari zur Identifikation. Diese findet jedoch nur heraus, dass dieser dunkle Magie in sich trägt. Es erinnert sie an die Säule Airisis. Brenegars Augen weiten sich, als er den Stein erblickt und bittet Enna ihm den Stein zu geben. Dieser sei gefährlich. Enna aber dankt ab. Mittlerweile hören die Kampfgeräusche auf. Die Ritter von Tyr sind siegreich.

Als die Gruppe die Kapitänskabine verlässt, kommt der Dragonborn auf sie zu und beglückwünscht sie für den mutigen Kampf. Er stellt sich als Roarik Kilsken vor und erklärt, dass er auf der Suche nach etwas "bösem" ist und ob wir in der Kabine etwas gefunden hätten. Die Abenteurer wollen nichts gesehen haben. Als Roarik dann aber einen Zauber macht um den Gegenstand zu finden, fliegt die Lüge auf. Er bittet sie höflich aber bestimmt den Stein herauszurücken, da dieser zum Vater Vorgar, Vorsteher von Tyr in Waterdeep, gebracht werden muss. Enna und Brenegar bleiben stur und rücken den Stein nicht raus. Welby versteht gar nichts mehr und hält sich raus. Als Enna sich und die Gruppe als Thomas und seine Gefährten outet und sagt, dass sie Freunde von Uigren Wackelhelm sind, willigt Roarik ein, dass der Stein bei der Gruppe bleiben darf, diese aber die Ritter von Tyr nach Waterdeep begleiten müssen.

Die Gruppe durchsucht das Schiff nach ihrem Hab und Gut, finden diese aber leider nicht. Somit statten sie sich mit den Gegenständen aus, welche sie finden. Roarik verkündet, dass sie ein grosses Fest feiern werden auf diesen wichtigen Sieg gegen die Crushing Waves Schergen. Die Abenteurer sitzen im Kreis und fragen sich was wohl mit Thomas, Rhogar und Thea geschehen ist. Das Piratenboot gleitet weiter durch die Wellen immer weiter nach Waterdeep.

Zusammenfassung 30.05.2020 — Thomas, Rhogar, Thea

Knockout

Reihum fallen die tapferen Gefährten Thomas' den unerbittlichen Attacken ihrer Widersacher zum Opfer. Welby kämpft verbittert und bleibt als letzter Gefährte bei Bewusstsein—bis sein Gesichtserker vom Knauf einer Axt geküsst wird. Er verliert das Bewusstsein. Morbeoth obsiegt.

Wässriges Erwachen im morbiden Schwimmbad

Thea erlangt dank ihrer bürigen Widerstandskraft als Erste ihr Bewusstsein zurück. Schnell erfasst sie die Lage:

Das Wasser steht mir bis zu den Knöcheln.

Meine Hände sind an die Wand gekettet.

Ein modriger Duft sticht mit in die Nase.

Rhogar, Thomas, ein Halbelf und zwei Halblinge befinden sich ebenfalls hier.

In Anbetracht der Tatsache, dass wir Aerisi aufgehalten haben, ist Morbeoths undankbares Verhalten fernab von angebracht.

Die restlichen Gefangen erlangen sequentiell ihr Bewusstsein zurück. Nach einer den Umständen entsprechend kurzen Vorstellungsrunde – Kendall, der Halbelf, Ysaris und Gokin, die Halblinge – unternimmt Thea einen ersten Befreiungsversuch: Sie beschwört einen Astralbären der ihre Fesseln sprengen soll. Tollpatschigerweise zerfetzt er A) beinahe ihre Hand und alarmiert B) den wachhaltenden Reaver. Erfüllt von sadistischer Freude dreht er einen überdimensionierten Wasserhahn auf, dessen Ausfluss das Becken schleichend zu überfluten droht. Im Anschluss an diese niederträchtige Handlung zieht der Reaver sich wieder vor die Tür zurück und überlässt die Gefangenen vermeintlich ihrem Schicksal. Er hat jedoch nicht damit gerechnet, dass es sich hier um Thomas und seine Gefährten handelt, die sich schwupp-di-wupps aus ihrer misslichen Lage rauswinden!

Leider geschieht dies nicht ganz geräuschfrei und der Wächter wird auf die Selbstbefreiung aufmerksam noch bevor Kendall und die Halblinge von ihren Ketten befreit wurden. Nach einem kurzen und intensiven Schlagabtausch verlässt der letzte sadistische Lebensfunke den Reaver, der daraufhin wie ein mit Maden gefüllter Mehlsack zu Boden geht.

Die verbleibenden Gefangenen werden entfesselt und der Raum weiter erkundet: Es stellt sich heraus, dass der Raum ein zweites Becken selber Bauart beherbergt. Zum Unmut der Gefangenen jenes Beckens hat dessen Wasserstand bereits den maximalen Pegel erreicht—es bleibt ihnen nichts anderes übrig als sich kopfüber in ihrem wässrigen Grab brausen zu lassen.

Knusper knusper knäuschen, wer raschelt an meinem Häuschen?

Es raschelt an der Tür—das kann nichts Gutes bedeuten. Blitzschnell legen sich die Gefährten einen 4-Punkte-Plan zurecht:

Warten bis die Tür sich öffnet.

Mit voller Wucht gegen die Tür stürmen um damit den Eindringling zu Boden zu werfen.

Eindringling in den Raum zerren.

Eindringling zernichten.

Gesagt, getan. Bevor Rhogar sein Gesicht röstet gibt die Gestalt sich gerade noch rechtzeitig als illusorisch verkleideten Erbin zu erkennen. Der ehemalige Gefährte hat Wind von der Auseinandersetzung mit bekommen und alles in seiner Macht stehende unternommen um seinen Kameraden zu helfen. Er verfügt über wichtige Informationen:

In den Reihen der zerschmetternden Welle befindet sich eine hochrangige Verräterin namens Tuluna Maah. Wenn Erbin uns zu ihr bringt unterstützt sie ihn bei der Suche nach seiner Mutter.

Die fehlenden Gefährten sollen angeblich verkauft werden.

Garr Shatterkeel ist ein Portal am öffnen, Monster aus der Tiefe dringen in unsere Welt.

Erbin will seine ehemaligen Gefährten zu seinem Versteck führen um ihnen eine Verschnaufpause zu ermöglichen. Um die Flucht zu vertuschen werden die brausenden Leichname vom angrenzenden Wasserbecken in das Gefährten-Becken disloziert. Während dieser grauenhaften Tätigkeit erkennen die Gefährten einen der Unglücklichen wieder: Olhydra7-Botschafter Ralph Müller.

Zum Core!

In Erbins Versteckt gelangt gönnen sich die Gefährten die angekündigte Verschnaufpause. Daraufhin machen sie sich auf den Weg Richtung Tuluna Maah. Dank einer Fülle an taktischen Überlegungen und Rhogars Überwindung seiner Wasserphobie gelangt die Gruppe unbeschadet zu Tuluna Maahs Altarraum. Zwei Sea Giants und eine Sea Hag begrüßen sie auf ihre jeweils ganz individuelle Art und Weise—die eine heisst sie willkommen wogegen die anderen sie auffressen wollen. Alles in Allem finden die Gefährten sich in einer eher unangenehmen

Situation wieder. Tuluna Maah unterbricht jegliche weiteren Gedanken bezüglich der misslichen Lage der Gefährten:

Garr Shatterkeel hat Olhydra getäuscht um von ihr Macht zu erhalten.

Er nutzt diese Macht um Olhydra zu unterjochen.

Aktuell öffnet er ein Portal zum Core und beschwört Wesen.

Gefährten sollen Tuluna Maah helfen, Garr zu vernichten. Tuluna Maah steht zur «wahren» Olhydra und kann sich nicht offiziell einmischen.

Sie projiziert den anwesenden Gefährten ein Bild von Brenegar, Wellby, Enna und Alari—diese befinden sich als Gefangene auf einem Boot. Daraufhin erläutert Tuluna Maah ihren Plan: Sie schickt die Gefährten zum Eingang vom Core. Dort «überzeugen» diese den Wächter davon, ihnen Einlass zu gewähren (Stichworte: Unterwürfigkeit, Loyalität, Kalthertzigkeit). Dort angelangt wird ein Teleportkreis erstellt (Materialien werden grosszügigerweise von Tuluna Maah zur Verfügung gestellt) und sich anschliessend zu den restlichen Gefährten zu teleportieren. Wieder vereint kann die Gruppe mit einem erneuten Teleportsprung zum Kreis zurückgelangen und mit geballter Kraft Garrs Keel shattern.

Tuluna Maah hat sich äusserst Sea-Hagy ausgedrückt und für viel Verwirrung gesorgt—eine anschliessende Fragerunde die kaum mehr als 15 Minuten dauerte hat Klarheit verschafft.

Nachdem Tuluna Thea mit einem Spell Focus und Rhogar mit einer Component Pouch ausgerüstet hat reisen die Gefährten per Floss zum Eingang des Cores. Es stellt sich heraus, dass dieser sich im selben Höhlenkomplex befindet wo die Auseinandersetzung mit Aerisi stattgefunden hat.

Ein seltsamer Wasserfall weckt das Interesse der Gefährten—er scheint stellenweise in die falsche Richtung zu fliessen, als ob die Schwerkraft umgedreht wäre. Bei genauerer Betrachtung manifestiert sich ein Wassergeist aus dem Nichts! Dank der rhetorischen Geschicklichkeit der Gefährten erlangen sie beinahe unbeschadet Einlass in den Core.

Im Core!

Nach einer kurzen Wildwasserfahrt finden die Recken sich in einem unterirdischen See wieder. Ein unfreundliches Begrüssungskomitee bestehend aus einem Sea Giant und vier Reavern heisst sie willkommen. Trotz ausgefeiltester Manipulationstechnik gelingt es den Gefährten nicht, einer gewaltsamen Auseinandersetzung zu entgehen.

Erwartungsgemäss unterliegen die feuchten Widersacher der geballten Kraft von Thomas' Gefährten. Gokin, der Halbling, wurde sehr zum Unmut seiner Partnerin vom Sea Giant für eine Delikatesse gehalten und genusshaft verspiesen.

Nun steht **fast** nichts mehr im Wege zwischen den Gefährten und Garr. Auf dem Weg Richtung Portal erspähen sie eine handvoll Käfige die samt ihren Insassen zu einem Grossteil im Wasser liegen. Die Gefährten, allseits bekannt und geliebt für ihren Altruismus, nähern sich rasch den Käfigen. Die Eingesperrten sind noch am Leben! Als Thomas in deren Hörweite gelangt vernimmt er ein beherztes «Müssen stark sein, bei Olhydra!».

Die Gefährten kehren schnurstracks um.

Weg vom Core!

Der weitere Weg führt über einen mächtigen Wasserfall. Da sie keinen Schwack bei sich haben entschliessen sie sich zur Umkehr und zur Erkundung eines alternativen Weges. Plötzlich vernehmen sie ein Geräusch. Das Geräusch intensiviert sich. Es hört sich nach... Bewegung an. Das Geräusch wird immer deutlicher: Eine Horde Kreaturen bewegt sich auf die Gefährten zu.

Alsdann treten sie ins Blickfeld der Gefährten: Unzählige mit Speeren bewaffnete Echtenwesen stürneb halb schwimmend, halb kletternd auf sie los.

Den Gefährten gelingt es, einen kühlen Kopf zu bewahren. Sie gelangen unbeschadet zu ihrem einzigen Fluchtweg: Dem Wasserfall. Mit kräftigen Paddelstössen werfen sie sich in die hinabstürzenden Fluten und...

...überstehen den Sturz beinahe ohne Schaden! Während des Sturzes hat das sich drehende Boot an Rhogars Stirne geklopft und ihm so das Bewusstsein geraubt. Auf einer kleinen Insel formieren sich die Gefährten neu. Es gilt, den Teleportkreis zu

errichten und den oberhalb des Wasserfalls auf sie lauenden Echsenwesen zu entkommen.

Während Rhogar und Thea sich auf das Ritual konzentrieren fischt Thomas die anfliegenden Speere aus der Luft. Die Wut der Echsen über die Flucht der Gefährten scheint ihren brennenden Hass zu ungeahnten Höhen aufzupeitschen—immer mehr Echsen springen todesmutig über den Wasserfall um der Flucht der Gefährten einen Riegel vorzuschieben.

Mit letzter Kraft wird das Ritual vollendet. Kurz bevor die Gruppe von ihren schuppigen Widersachern gehäutet wird entfliehen sie der prekären Situation mittels des Teleport-Zaubers. Das Ziel: Der Turm von Thomas und seinen Gefährten. Der Zauber fängt an zu wirken, Schwärze umgibt die Gefährten.

Zusammenfassung 13.06.2020 — Alari, Wellby, Enna, Brenegar

Getrennte Wege und die Räuber aus dem Wald

Die Abenteurer machen es sich um das Lagerfeuer bequem. Alari füttert Amaï mit Knochen ihrer gefallener Gegner, ganz zum Entsetzen ihrer Gefährten. Wellby entfernt sich vom Camp und beginnt eine feine Melodie zu spielen. Seine Augen weit in die Ferne gerichtet sendet er eine Botschaft an Thomas:

[Thomas, ig bis dr Wellby](#)

[Mir si verchouft worde a Pirate](#)

[Tyr het üs grettet. Mir si ungerwägs nach Waterdeep, dir?](#)

[Mir vermisse euch! Antworte mir!](#)



Die Message kommt bei Thomas an und er antwortet wie folgt:

[Schön das dir no läbet. Knapp entcho.](#)

[Wüsse wie Zerschmätterndi Wälle vernichte.](#)

[ASAP Wiedervereinigung.](#)

[Teleportieretnech: Turm. Süsch: Wäutungergang](#)

[\(Bringet Bier mit\)](#)

[Rhogar. Thea. Thomas: Out](#)

Wellby ruft schnell alle zusammen um seine Nachricht zu teilen. Brenegar nimmt sich eine Karte zur Hand und findet heraus, dass die Reise zum Turm 5 Tage dauern würde. Nach Waterdeep dauert die Reise 1-2 Zehntags. Als die Gruppe in Gedanken versinkt, fragt Wellby Brenegar plötzlich was es mit dem Stein auf sich hat und wieso dieser so wichtig für ihn ist. Dieser antwortet zögerlich und mit ernster Miene, dass es sich um alte Legenden handelt und mit dem Underdark zu tun hat. Er nutzt die Gelegenheit das Thema zu wechseln, als Roarik zu ihnen stösst. Er bittet diesen um eine Audienz bei Vater Vongas in Waterdeep und erzählt von Aerisis Steinsäule und von den mysteriösen Wandmalereien. Roarik hört interessiert zu und willigt ein, diese zu überprüfen sobald der Stein an ihn übergeht. Enna legt den Stein in eine hölzerne Schatulle die ein Gefährte Tyrs wegbringt. Es folgen Speis und Trank und die Gefährten versuchen sich von den kräftezehrenden Tagen zu erholen. Zufrieden gehen die Abenteurer zu Bett.

Wellby wacht schweissgebadet auf. Seine Augen sind weit aufgerissen, als er wild um sich blickt. Das Zelt ist ruhig und er hört das leise Atmen seiner schlafenden Gefährten. Er beisst sich auf die Lippen und schliesst kurz die Augen. Nach einer Weile fasst er einen Entschluss und schleicht zu Brenegars Schlafplatz. Er weckt ihn leise auf und bittet ihn ihm zu folgen. Brenegar, etwas alarmiert von diesem seltsamen Verhalten, tut dies. Alari öffnet ein Auge und beobachtet das Geschehen interessiert, sagt jedoch nichts. Als Wellby und Brenegar sich vom Zelt entfernt haben dreht sich der Halbling um und erzählt ihm, dass ihn eine schreckliche Vision heimgesucht hat. Etwas stimme nicht mit dem Ritter, welcher den Stein entgegen genommen hat. Es war ein seltsames Licht in seinen Augen. Wellby glaubt, dass die Ritter von Tyr von Feinden unterwandert sind und etwas schreckliches mit dem Stein vorhaben! Der Stein müsse um jeden Preis von den Fängen dieser Personen befreit werden und Brenegar könne ihm dabei helfen! Brenegar versucht den Halbling zu beruhigen, es sei vielleicht nur ein Traum gewesen und ohne Beweise sieht er keinen Grund den Hauptmann zu bestehlen. Wellby resigniert und verabschiedet sich von ihm mit der Erklärung, dass er im Camp der Ritter vielleicht etwas herausfinden kann. Brenegar schaut dem Halbling kopfschüttelnd hinterher und geht

dann zurück ins Zelt. Als Alari ihn auf Wellbys Fehlen anspricht antwortet dieser, dass Wellby einen Alptraum hatte und noch etwas die Beine vertreten müsse. Wellby fackelt nicht lange. Er schaut kurz um sich, steckt sich seinen Ring an und verschwindet in der Dunkelheit. Vorsichtig öffnet er das Zelt von Roarik. Durch die Dunkelheit kann er nur knapp die Umrisse des riesigen Dragonborn erkennen. Das Fehlen von Wachen am Zelteingang scheint ihm jedoch sehr seltsam. Ängstlich wirft er einen Kieselstein ins Zelt um zu schauen, ob das Zelt mit einem Zauber oder einer Falle geschützt ist. Nichts passiert. Er findet eine verschlossene Kiste, der Schlüssel ist jedoch nicht auffindbar. Langsam schleicht er sich an das Bett des Hauptmanns. Ihm fehlt jedoch der Mut um den Dragonborn genauer zu untersuchen. Niedergeschlagen verlässt er das Zelt und kehrt zu seinen Gefährten zurück. Mit starrendem Blick zur Decke bleibt er hilflos auf seiner Bedroll liegen. Am nächsten Morgen werden die Abenteurer auf den schlechten Zustand ihres Barden aufmerksam. Mit gepresster Stimme weiht er sie alle in seine Vision ein und gesteht, dass er versucht hat in der Nacht den Stein alleine zu stehlen, weil er verzweifelt war. Die Gefährten sind etwas verduzt über dessen Alleingang finden seine Vision jedoch beunruhigend und überlegen sich wie sie das anstellen könnten. Just in diesem Moment öffnet Roarik die Zelttüre und tritt herein.



Der Dragonborn ist wahrlich eine imposante Gestalt. Wellby wendet sich schnell ab und hantiert nervös an seinem Gepäck herum. Roarik ist jedoch guter Laune und bedankt sich herzlich bei der Gruppe und schenkt ihnen sogar zwei Heiltränke für ihre Dienste. Sie erfahren von ihm, dass sie auf dem Weg zum Turm an einer angenehmen Kneipe namens "Zum Hoppelnden Hasen" vorbeikommen werden ca. einen halben Tagesmarsch entfernt nordöstlich. Allari und Brenegar verwickeln den Hauptmann in ein Gespräch, so dass sein Rücken Wellby zugewandt ist. Brenegar preist die Wandmalereien an und versucht Roarik zu überzeugen zuerst mit ihnen zum Turm zu kommen, damit dann alle zusammen nach Waterdeep gehen könnten. Der Dragonborn lehnt jedoch ab und sagt, dass der Stein so schnell wie möglich zu Vater Vongas gebracht werden müsse. Er könnte aber jemanden von seinen Leuten entbehren, der die Gruppe begleiten könnte. Wellby studiert währenddessen vorsichtig die Beutel an Roariks Gürtel. Die Zeit rinnt ihm aus den Fingern und Schweissperlen ziehren seine kalte Stirn. Doch er bringt den Mut nicht auf, den Dragonborn zu bestehlen. Als dieser das Zelt verlassen will, lässt der Halbling dann die Bombe platzen und sagt, dass er gerne die Ritter von Tyr auf ihrer Reise nach Waterdeep begleiten möchte um dort als Barde aufzutreten. Er vermisse das grosse Publikum und möchte wieder einmal eine Grossstadt sehen. Er bietet sich an die Ritter auf ihrem Weg mit seiner Musik zu unterhalten. Der Dragonborn ist erfreut über dieses Angebot und gibt dem Halbling sein OK. Die Abenteurer sind sichtlich geschockt und zum Teil auch verletzt. Als sie wieder unter sich sind erklärt Wellby, dass er nicht zulassen kann, dass der Stein in die falschen Hände gerät und dass er versuchen wird, das Vertrauen des Dragonborns zu gewinnen, um ihm im richtigen Moment den Stein abzunehmen. Brenegar ist etwas erleichtert als er erfährt, dass nicht sie der Grund für Wellbys Abschied sind und bittet diesen vorsichtig zu sein. Wellbys Freunde verabschieden sich von ihm und wünschen ihm Glück für sein Vorhaben. Der Halbling blickt seinen Gefährten traurig nach als diese gen Osten verschwinden.

Dank Ennas innerem Kompass gelingt es der Gruppe sicher ihrem Weg durch die grossen Laubwälder zu folgen. Das Wetter ist angenehm warm und die Abenteurer machen nach ein paar Stunden halt und schlagen ein Camp auf. Währenddessen hat es begonnen zu regnen und die Orientierung in den nebeligen Wäldern wird immer schwieriger. Wieder schafft es Enna jedoch die Gruppe sicher auf dem Weg zu halten.



Am Nachmittag finden sie eine Karawane. Ein kleiner Gnom rennt auf sie zu und ruft mit krächzender Stimme, dass sie ausgeraubt worden sind und Hilfe benötigen. Es waren gemeine Banditen bestehend aus einem Elfen, einem muskulösen Menschen, einem sehr dicken Menschen und zwei Zwergen. Der Gnom erklärt, dass sie sich sofort ergeben hätten. Sie seien Alchemisten, die sich auf Heiltränke spezialisiert haben. Falls wir diesen Gaunern eine Lektion erteilen wollten, spränge eine Belohnung von 50 Goldstücken heraus. Die Gruppe ist sich uneins, stimmen ab und beschliessen das Angebot anzunehmen, sofern die Banditen innerhalb einer Stunde gefunden werden können. Amaï nimmt sofort die Fährte auf. Schon bald finden die Abenteurer auf einer Lichtung eine Holzpallisade. Ein Berg von einem Mann steht mit einer grossen Axt vor dessen Eingang, hat die Abenteurer jedoch noch nicht gesichtet. Vorsichtig schleichen sie sich an ihn heran. Brenegar sendet ihm eine Message: "Hinger dir!" Als sich der Mann umdreht, hört er wieder die Stimme "Ds angere hinger dir". Der Mann ruft in einer tiefen Stimme wer da ist. "Mir si Geischer

vo dä Gnome wo dir tötet heit!” “Mir hei keni Gnome tötet”, erwidert der Mann stur. Das Gespräch dauert noch eine Weile bis Brenegar erneut “Hinger dir” ruft! Der Mann ignoriert die Stimme. Mit einem zahnlosen Grinsen öffnet Brenegar ein Dimensionsportal und tritt direkt hinter den Mann. Brenegars Augen weiten sich als er hinter sich hört: “Achtung Baxxter! Hinger dir!” Baxxter wirbelt herum und schaut Brenegar finster an. “Geischer vo Gnome si auso Zwärge, he?!” Der Zwerg antwortet auf die Frage mit einem Booming Blade. *RoLI InItIaTiVe!!*

Baxxters Axt saust auf Brenegar herab, doch dieser weicht geschickt aus und ruft der herbeieilenden Enna zu: “Gang mit dr Ärde!” Zwei gleich ausschauende Zwergen namens Hans und Peter erscheinen beim Tor und streiten sich über eine triviale Sache. Einer schlägt dem anderen ins Gesicht. Ein rundlicher Mann in einer Mönchskutte schreit laut auf und watschelt ins Innere des Camps und ruft: “Roobert!”



Enna rennt Naruto-Style auf ihre Feinde zu, springt den Pallsadenwänden entlang, macht einen Salto und bleibt “dodgy” vor ihnen stehen. Allari schießt in schneller Abfolge zwei Pfeile - einer davon blitzt gefährlich - auf Baxxter ab. Dieser schreit schmerzhaft auf und ruft “Überfall!” Die Zwerge haben mittlerweile ihren Disput geklärt und rennen Baxxter zu Hilfe. Ihre Äxte verfehlen jedoch ihr Ziel. Der dicke Mann ruft weiterhin nach Robert und schaut ängstlich zu den fremden Angreifern. Enna “bänglet” dem Hünen eins über die Rübe und Allari lobotomisiert einen der Zwerge mittels eines Donnerpfeils. Peter sackt blutspuckend und mit ausdruckslosen Augen zu Boden. Der Donnerpfeil schädigt alle um ihn herum, darunter auch Enna. Brenegar teleportiert sich zu Enna und macht eine erneute Booming Blade auf Baxxter. Heisse Tränen rinnen über Hans’ rotes Gesicht als er seinen gefallenen Bruder in Sicherheit schleift. Der dicke Mönch schreit auf “Neei Peter! Neeei!” Und versucht danach dem muskulösen Mann mit einem heilenden Wort zu helfen. Robert der Elf, in engen Strumpfhosen und mit Hut, rennt auf das Geschehen zu. Als er Peter in seinem eigenen Blut liegen sieht entfährt es seinen Lippen: “Nei! Neei Peter!” Er nimmt seinen Bogen hervor. Enna deckt den Hünen mit einer weiteren

Serie von Schlägen ein. Dieser taumelt rückwärts, zieht einen Heiltrank aus seiner Tasche und flieht ins Innere des Camps nur um kurz darauf eine weitere Serie von Schlägen des Opportunismus zu ernten.

Brenegar ruft ins Camp: "Letschti Chance öich z ergäh!" Hans versucht mittlerweile seinen Bruder mittels CPR zu retten. Robert schreit: "Parlez! Verschont üs! Bitte!" Enna erwidert mit eiserner Stimme wieso sie dies machen sollten. "Fiese Diebe sit dir!" Baxxter, blutüberströmt steht in einer ausbalancierten Haltung vor den Angreifern. Brenegar bereitet einen Feuerball vor. Hans murmelt den Namen seines Bruders und presst weiterhin rhythmisch seine Hände auf dessen Herz. Der dicke Mönch steht weinend daneben und versucht mit Wundheilzaubern zu helfen. Der Elf senkt seinen Blick und sagt: "Es si rychi Händler gsi. Sie hei gnüegend Sache und chöi öppis abgäh für die arme Familie vor Umgäbig. Die hei doch nümme, sit die Wasserkultische alle zerstört hei!" Die Gefährten schauen sich unsicher an und wissen nicht, ob dies der Wahrheit entspricht. Brenegar sagt, dass er diese Kultisten ebenfalls hasst. Schliesslich haben sie all seine teuren Waffen und Kleider gestohlen! Robert erwidert daraufhin: "Ehm sorry wäg dire Garderobe...aber was isch mitem Peter?! Chömet...i zeige öich d Familiene woni gmeint ha". Die Abenteurer folgen ihm schweigend und sehen im Inneren des Camps viele ausgemergelte Familien mit kaputten Kleidern. Den Gefährten wird allmählich klar, dass Robert in der Tat die Wahrheit sagt und weichen den Blicken der Menschen aus. Robert stellt sich und seine Gefährten vor. Der dicke Mönch mit der Halbglatze hört auf den Namen Bruder Tock.



Die Abenteurer entschuldigen sich bei Robert und seinen Kameraden und teilen ihnen mit, dass sie helfen möchten! Robert entschuldigt sich ebenfalls, blickt in Brenegars Augen und sagt, dass es ihm leid tut wegen seiner Garderobe. Dieser muss sich eine Bemerkung verkneifen. Ein Kind läuft lachend auf Allari zu um mit ihr zu spielen. Ihre Mutter schreit auf, rennt dem Kind hinterher und zerrt das Kind gewaltsam zurück, ihre Augen angsterfüllt auf die Fremden gerichtet. Allari geht auf Baxxter zu und versucht seine Wunden zu heilen. Hans starrt sie vorwurfsvoll an und blickt dann wieder auf seinen sterbenden Bruder herunter. Die Gruppe versucht nun endlich mit vereinten Kräften den Zwergen zu retten. Doch leider scheitern sie kläglich. Peter stirbt in den Armen seines Bruders. Die Gruppe verabschiedet sich kleinlaut und entschuldigen sich noch einmal für alles. Als sie auf die Karawane stossen, erwartet sie der Gnom bereits. Er tobt wie ein kleines Kind als er herausfindet, dass die Gefährten nichts gefunden haben und keift sie an, was sie doch für ein nutzloses Pack sind. Die Abenteurer verlassen die Karawane. Brenegar kann es sich nicht verkneifen über seine Schulter zu rufen: "Ah und übrigens, hie gits de Werwöuf." Die Gnomen schauen es sich verängstigt an.

Der Weg führt die Gefährten nun richtung Norden. Der Weg ist schwierig und jedes Mitglied des Teams ist gefordert mit seinen Fähigkeiten die Reise zu überstehen! Allari sammelt erfolgreich Beeren und Pilze um die Gruppe zu ernähren. Brenegar sieht alte Ruinen und weiss seine Kumpanen mit seinen Geschichten bei Laune zu halten. Enna benützt ihren gestählten Körper um als menschliche Brücke den Übergang über eine tiefe Schlucht zu erleichtern. Allari erkennt die Spuren gefährlicher Tiere und schafft es die Gefährten in einen Hinterhalt der Tiere zu führen... Jeder kommt genervt und mit Kratzern davon. Als die Gefährten langsam von einer Karawane überholt werden, belehrt Brenegar die Kutscher über ihre Fahrweise und zeigt ihnen wie mittels Tiermisshandlung, in Form von Schlägen, die Strecken schneller überwunden werden können. Die beiden Kutscher Daniel Trump und Alain Hunkler sollten später die Methode weiter ausbauen und verfeinern und unrühmlich in die Geschichtsbücher eingehen. Enna heilt die wunden Füße ihrer Freunde mit einem Fussbad aus heilenden Kräutern. Ein Steinwurf hindert die Gefährten am weiterkommen. Allari versucht Brenegar mit einem Seil über das Hindernis zu helfen, doch leider reisst dieses. Brenegar landet auf seinem Kopf. Seine Lebenspunkte purzeln ebenfalls. Es hindert ihn jedoch nicht daran etwas später ein paar Bauern zu zeigen, wie Unkraut mit der Hilfe von magischen Sprengkörpern wegzukriegen ist. Es dunkelt langsam ein und die Gefährten suchen sich einen Unterschlupf. Enna hüllt die Abenteurer in Stille ein, damit sie vom Donnern nicht mehr gestört werden.

Zusammenfassung 13.06.2020 —

Thomas, Rhogar, Thea

(Un)bekannte Welten

Das erste, was Thomas nach der waghalsigen Teleportation wahrnehmen kann ist Wellbys Stimme in seinem Kopf. Dieser erkundigt sich telepathisch über das Wohlbefinden seines Teils der Gruppe. Gewohnt unbeschwert sendet Thomas eine kompakte Antwort, welche wirklich nur das nötigste an Informationen enthält, zurück an Wellbys Adresse. Zur gleichen Zeit erfährt Thea, wie ihr von einer Sekunde auf die andere die gesamte Luft aus der Lunge herausgepresst wird. Sie kann aufgrund der Dunkelheit überhaupt nichts erkennen und sich zu bewegen scheint ihr unmöglich. Rhogar befindet sich in einer ähnlich unbequemen Lage. Er ist ebenfalls eingeklemmt und bewegungsunfähig. Das einzige, was er erkennen kann sind einige holzige Platten, die direkt von seiner Nase weg zu verlaufen scheinen. Plötzlich bemerkt er einen stechenden Schmerz, er schaut in Richtung seiner linken Schulter. Eines dieser plattenartigen Objekte hat sich in selbige eingeschnitten. Gleichzeitig bemerkt nun auch Thomas, was rund um ihn herum geschieht. Er befindet sich im freien Fall und kann neben sich riesige, mit allerlei Büchern gefüllte Bücherregale erkennen, die an ihm vorbeirauschen. Im richtigen Moment gelingt es ihm, sich an einem der Buchrücken festzuhalten und seinen Fall zu stoppen. In genau diesem Moment, als sich Thomas festhält, bemerken Thea und Rhogar einen Ruck. Thea wird noch stärker zwischen zwei Wänden eingequetscht und Rhogar kann gerade noch seinen Kopf etwas zurückziehen, ehe ihn die Platten auch am Gesicht erwischen. Thomas lässt sich auf die Regalplatte unter sich fallen und begutachtet das riesige Buch vor sich. Rhogar versucht nun, sich durch Rufe bemerkbar zu machen. Thomas kann Rhogars Stimme wahrnehmen, wenn auch nur sehr gedämpft. Ihm wird schnell klar, dass sich Rhogar wohl hinter dem Buch befinden muss. Mit etwas rudimentärer Koordination gelingt es den beiden, das Buch aus dem Regal heraus zu stossen und Rhogar zu befreien. Nun können die beiden auch Thea hören, die wohl kurz vor dem Erstickungstod zu stehen scheint. Der flinke Thomas versucht, sich ein Regal-Stockwerk tiefer zu hangeln, rutscht dabei jedoch unglücklich ab und fällt. Rhogar reagiert schnell und jagt dem fallenden Thomas eine Mage-Hand hinterher. Der Schubs mit der nebligen, transparenten Hand genügt, um Thomas' Fall in Richtung des tiefer gelegenen Regals zu korrigieren.



Thea nutzt ihre Verwandlungsfähigkeit um sich aus der misslichen Lage zu befreien. Sie schrumpft in eine Fledermaus und kann so aus dem, was sie nun als Zwischenraum von Seiten eines Buches erkennen kann, herausfliegen. Sie fliegt zu Rhogar hoch und schwirrt vor seinem Kopf herum. Nun startet Thomas einen neuen Versuch das Regal hinunter zu klettern, dieses Mal bis ganz runter. Fledermaus-Thea folgt Thomas während des Abstiegs. Rhogar, welcher nicht gerade ein erfahrener Kletterer ist, verwandelt sich mittels einem Zauberspruch in einen Falken und folgt der ungleichen Seilschaft im Sturzflug. Unten angekommen macht sich Thea auf den Weg, die Situation von oben herab zu begutachten und fliegt hoch. Ihr wird aber klar, dass es an diesem Ort wohl unendlich viele Bücherregale gibt, die auch gegen oben nicht zu enden scheinen. Weiter unten läuft Thomas auf eine Kreuzung zwischen den Regalen zu. Plötzlich können die drei entfernte Schritte ausmachen. Rhogar in Falkenform fliegt vor, um zu spähen. Was er nun sieht kann er sich überhaupt nicht erklären: einige skurrile Figuren liefern sich eine Verfolgungsjagd den endlosen Gängen der Monsterbibliothek entlang. Das Wesen, das scheinbar gejagt wird, ist eine metallische Kugel mit einem Auge, Armen und Beinen.



Es hetzt den Bücherregalen entlang und reißt wahllos Bücher heraus.

Hinterher rennen weitere Kreaturen, von welchen einige die Bücher wieder in die Regale verstauen. Dabei sind ein riesiger Zylinder, einige fliegende Würfel und weitere Kugeln, alle mit 4 oder mehr Gliedmassen.



Thomas, Thea und Rhogar beobachten die Szene ein Weilchen und laufen anschliessend in die Richtung, wo die Kreaturen herkamen. Sie können nun überall solche Wesen erkennen, die mit Büchern in allen Grössen transportieren und zwischen den Regalen hin und her laufen. Falken-Rhogar fliegt zum Erkunden voraus. Auf seinem Aufklärungsflug findet er jede Menge weitere Regale mit Büchern und zwei Durchgänge zu anderen Räumen. Der eine Raum ist erfüllt von geheimnisvollem farbigem Licht, der andere enthält was aussieht wie abstrakte Skulpturen und Figuren.

Inzwischen bemerken Thea und Thomas, dass die Gruppe um die gejagte Kreatur wieder näher kommt und in ihren Gang einbiegt. Thomas versucht, mit dem gejagten Wesen schritt zu halten und versucht einige Infos zu bekommen. Das Wesen schaut ihn nur panisch an und gibt keine Antwort. Thomas bekommt das Gefühl, dass er nun ebenfalls verfolgt wird und stiehlt sich in einen kleineren Zwischengang der Regale. Die Verfolgenden lassen von ihm ab. Von dort aus kann er aber beobachten, wie die flüchtige Kugel mit einem lauten Scheppern gegen eine unsichtbare Wand rennt. Rhogar, der das Schauspiel von oben herab beobachtet hat, wird ebenfalls abrupt und schmerzhaft gebremst. Das grosse Säulenartige Wesen packt die am Boden liegende Kugel und versucht diese in der Luft zu zerreißen. Die Kugel-Kreatur schreit panisch und schmerzverzerrt. Aus den sich bildenden Rissen in der Hülle fliesst eine dunkle, ölige Flüssigkeit. Als das schreckliche Schauspiel zu Ende ist liegt nur noch ein haufen Schrott und Zahnrädern am Boden. Die verfolgenden Kreaturen ziehen ab.

Thomas will sich vergewissern, ob die Bücherregale wirklich wie angenommen unendlich sind und beginnt damit, an einem hochzuklettern. Er klettert und klettert, es ist kein Ende in Sicht. Zur gleichen Zeit suchen Thea und Rhogar, welche sich

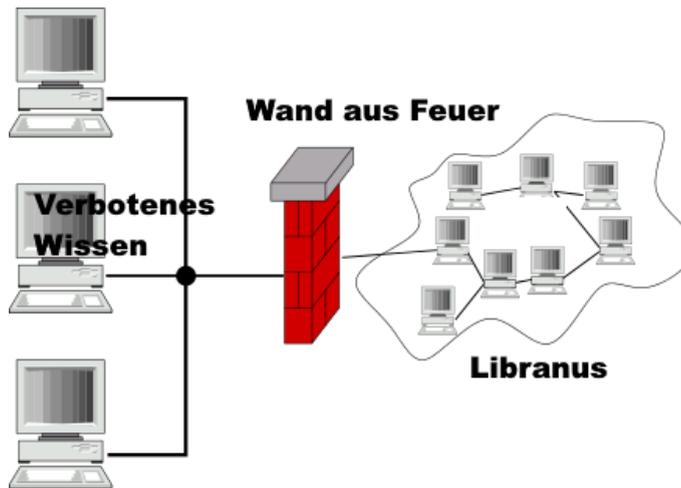
inzwischen zurückverwandelt haben, nach Büchern, die ihnen vielleicht nützlich sein könnten mit der Suche nach einem Ausgang von diesem unheimlichen aber mystischen Ort. Sie erkennen einige Sprachen, von denen sie aber keine wirklich lesen können. Als Thomas erkennt, dass klettern nutzlos sein muss kehrt er um und klettert wieder zu den anderen hinunter. Wieder vereint läuft die Gruppe in Richtung des farbigen Raums, den Rhogar zuvor in Falkenform gefunden hat. Die farbigen Lichter erweisen sich als aurora-artiges Lichtspiel in einem seichten Dunst.



Kaum aus dem Staunen herausgekommen entdeckt Thea inmitten der Lichter eine Quaderförmige Gestalt, die fort zu rennen versucht. Thea nimmt sofort die Verfolgung auf. Rhogar beschwört ein Licht um den trotzdem düsteren Raum etwas aufzuhellen und er und Thomas rennen Thea hinterher. Als Thomas das Wesen als erstes einholt packt er dieses an den mageren Ärmchen. Sofort beginnt er, dem rennenden Block Fragen zu stellen. "Wo sind wir hier? Und vor allem: wie kommen wir hier wieder raus??" Das die Kreatur antwortet in einer sehr bedrohlichen Sprache, welche Rhogar als "Abyssal" identifizieren kann. Da er diese Sprache gut beherrscht weist er das Wesen an, in Common mit ihnen zu sprechen. Der Block stellt sich als ein "Bubblesort 1354" mit dem Namen "Ishar" vor.



Er sei von der "Allgültigen Standard-Chronik für Informations-Interkurs" getrennt worden und seither als Individuum unterwegs. Den Ort, an dem sie sich aufhalten würden, benennt er mit "Libranus", wo "Primus" über alle Informationen und alles Wissen der Welten waltet. Wer den dieser "Primus" sei, wollen die Abenteurer wissen. Ishar erwidert nur "das Böse..." (*ungloublech heftigi SPANNIG incoming!!!*). Weiter erzählt ihnen der separierte Sortieralgorithmus, dass es hier auch irgendwo einen Raum mit verbotenen Informationen gäbe. In diesem Stünden sogar Skulpturen herum. Rhogar erinnert sich, dass er einen Raum mit Skulpturen im Überflug erspäht hatte. Ishar begleitet die Gruppe zum genannten Raum. Unterwegs kreuzen zwei Monodrohnen, die eine grosse Steintafel tragen, ihren Weg (man weiss nun, dass es sich dabei um die Kugelförmigen Wesen handelt). Man versucht sich zu verstecken und den restlichen Weg leiser und vorsichtiger zu gehen. Dies gelingt wohl mehr schlecht als recht, fehlt den langsam ermüdeten Abenteurern die Körperbeherrschung. Glücklicherweise können die 4 den Monodrohnen nicht egal sein, sie zeigen keine Reaktion und laufen unbeirrt weiter. Endlich gelangen Thomas und seine Begleiter zum gesuchten Raum. Der Reaktion Ishars nach ist dies wohl aber nicht der ominöse "Raum des verbotenen Wissens". Rhogar zieht die im Core erworbene Teleportationsrolle hervor und zeigt diese Ishar. Dieser packt die Rolle sofort und beginnt in einer maschinell anmutenden Art zu sprechen. Die Rolle gehöre in den verbotenen Raum, sie müsse zurückgebracht werden. Ishar läuft entschlossen in eine bestimmte Richtung los. Die anderen 3 realisieren, dass das ihre Chance ist den Raum zu finden und folgen Ishar. Die 4 laufen stundenlang zwischen Regalen durch einen schier endlosen Raum. Ab und an fliegen einige Drohnen vorbei, von denen man sich zu verstecken versucht. Plötzlich stossen sie auf ein Rundes Regal. Könnte dies etwa der Mittelpunkt dieses Raumes sein? Ishar betätigt einen Mechanismus und das Regal beginnt langsam zu sinken. Ishar hüpfte auf die Decke des Regals als diese vorbeifährt. Thomas, Thea und Rhogar folgen. Scheinbar ist das eine art Fahrstuhl in die unteren Gefilde. Die Fahrt dauert ca. 5 Minuten. Unten angekommen wird am Ende eines Ganges ein Raum sichtbar, der orangenes Licht ausstrahlt. Ishar läuft schnurstracks in den Raum, die anderen folgen. Am Ende dieses Raumes befindet sich eine grosse Wand aus Feuer, die einen Gang zu versperren scheint. In der Mitte steht eine grosse steinerne Statue. Thomas nimmt Ishar die Teleportationsrolle aus den Händen und fragt ihn, wie es hier weitergehen solle. Er wisse das Passwort, meint Ishar. Er läuft zum Sockel der Statue und startet die Eingabe des Passworts. Plötzlich erschallt eine hallende Stimme: "Passwort inkorrekt!". Ishar startet noch einen Versuch. "Passwort Inkorrekt!" Ishar schaut etwas verlegen zu der ungeduldigen Gruppe. Nun nimmt Thea die Initiative an sich und versucht, die Feuerwand mit einem Regen zu erlöschen. Die Stimme aus dem Nichts ertönt wieder: "unbefugter Zugriff!"



Die Statue in der Mitte des Raumes beginnt sich zu bewegen und steigt von ihrem Sockel herunter. Sie steuert auf die Gruppe zu und holt zu einem Schlag aus. Es entbrennt ein hartnäckiger Kampf gegen den Steingolem. Ishar, der immer noch am Sockel steht versucht verbissen sich an das Passwort zu erinnern. Den Kämpfern gelingt es schliesslich, den Golem zu besiegen. Er zerbröckelt in seine Einzelteile. Nun verlautet auch Ishar, er könne sich nun an das Passwort erinnern. Als er dieses eingibt passiert aber nichts mehr. Der Golem war wohl das Sicherheitssystem, welches nun in Brocken am Boden herumliegt. Thea wird ungeduldig und startet nochmals einen Versuch, die Flammen nieder zu regnen. Tatsächlich, die Flammen gehen etwas zurück. Der entstandene Korridor reicht gerade so, dass sich die 4 durchschleusen können. Am Ende des kurzen Ganges ist eine metallene Türe, welche sich aber ohne weiteres öffnen lässt. Hinter den Abenteurern beginnen die Flammen langsam wieder zu steigen. Sie treten in den nächsten Raum ein. Darin fliegen Bücher wie von selbst wild durcheinander und es stehen wieder riesengrosse Bücherregale herum. In diesem Raum herrscht aber ein heilloses Chaos, die Bücher liegen kreuz und quer gestapelt auf und neben den Regalen. Einige Regale fallen schon fast auseinander. Nun drückt Thomas Ishar wieder die Teleportationsrolle in die Finger damit die Suche weitergehen kann. Nach einiger Zeit biegt Ishar zielgerichtet in einen kleineren Zwischengang ein. In dem Gang liegt einer riesiger Bücherhaufen, 10-20 Meter hoch. Ishar lässt sich nicht beirren und beginnt an dem Berg hochzuklettern. Die anderen schauen sich kurz an und folgen Ishars Beispiel. Der Aufstieg erweist sich einiges schwieriger, als man es erwartet hatte. Durch Fehltritte, die ganze Teile des Berges zum Abrutschen bringen, wird die Kletterpartie immer wieder unterbrochen. Als Thomas plötzlich auf ein Buch mit elfisch anmutenden Schriftzeichen tritt wechselt schlagartig die Szenerie. Die Gruppe befindet sich plötzlich in einer alten, zwergischen Höhlenfestung. Vor ihnen stehen wie aus dem nichts erschienen folgende Personen: 4 Halblinge, 2 Menschen, ein Elf, ein Zwerg und ein alter Mann, der garantiert als Zauberer durchgehen würde. Die erschienenen Leute wirken aufgebracht und gehetzt und schauen immer wieder in die eine Richtung der Höhle. Plötzlich sind Geräusche vom Ende der Höhle

auszumachen. Langsam aber sicher bemerken alle, dass es sich um das Rasseln von Waffen und Rüstungen sowie das gekreische einer Horde wildgewordener goblin-ähnlicher Wesen handelt. Die schattigen Umrissse von diesen Wesen kommen nun immer näher.



Die grosse Gruppe rennt in die entgegengesetzte Richtung. Thomas und seine Begleiter folgen diesem Beispiel. Plötzlich gelangen sie auf eine riesige Treppe, neben welcher sich ein gigantischer Abgrund auftut. Der Boden ist in der Finsternis nicht zu erkennen. Die Treppe scheint uralte zu sein, einige der Stufen bröckeln beim Drübergehen ab. Unten an der Treppe führt eine schmale Brücke auf die andere Seite des Abgrunds. Die grosse Gruppe ohne zu zögern über die unsicher und instabil anmutende Brücke. Am anderen Ende der Brücke befindet sich wieder eine Treppe, hinter der aber ein Torbogen in die Freiheit führt. Plötzlich erscheinen in diesem Torbogen mehr dieser kreischenden und grölenden Wesen, die hämisch die Zähne fletschen. Thomas und seine Gruppe können wahrnehmen, wie einige der unbekannteren Schicksalsgenossen von "Orks" reden. Das kann aber doch nicht sein, denkt sich Rhogar. Nicht einmal Orks verhalten sich wie tollwütige Hunde. Wo sind sie wohl hier gelandet? Der Gruppe bleibt nun nichts anderes übrig, als sich den blutrünstigen Wesen zu stellen. In dem Moment, als die ersten Waffen aufeinandertreffen beginnt die Höhle in einem feurigen Schein zu leuchten. Aus der Öffnung, aus welcher sie vorhin die Treppe hinunter und auf die Brücke geeilt waren, tritt ein riesiger Dämon. Der weise Zauberer der anderen Gruppe ruft in die Höhle hinaus; "ein BALORG! Rettet euch!" und läuft zurück über die Brücke, um sich dem ungetüm zu stellen. Währenddessen werden am Ende der Brücke ein Tollwut-Ork nach dem nächsten die Klippe hinunter geworfen oder abgeschlachtet. Plötzlich, als dem letzten Ork der Garaus gemacht wurde, stehen Thomas und seine Freunde wieder auf dem Bücherberg im Libranus, nicht mehr weit entfernt vom Gipfel. Man schaut sich verwirrt an und versucht zu verstehen, was da eben gerade passiert ist. Muss wohl ein magisches Buch gewesen sein, welches Thomas da erwischt hat. Als man den Bücherberg endlich erklommen hat und auf der anderen Seite wieder herunter geklettert ist kann man eine Tür mit einer zwirbelförmigen Rune darauf

erkennen. Ishar läuft darauf zu und tritt in den dahinter liegenden Raum ein. Einige kleinere Regale gefüllt mit Schriftrollen stehen darin. Beim genaueren hinschauen bemerken die Abenteurer, dass es sich um Spruchrollen für diverse Zauber handeln muss. Sie sehen der Teleportationsrolle, die Ishar in der Hand hält, sehr ähnlich. Rhogar schnappt sich die Rolle von Ishar und beginnt damit, so viele Rollen die er tragen kann einzupacken. Thea und Thomas tun es ihm gleich. Ishar protestiert, dass dies aber nicht ginge und die Rollen hierhin gehören. Thomas und Co. ignorieren die sprechende Blechbox vorerst. Tatsächlich befinden sich weitere Teleport-Rollen darunter. Man einigt sich, eine der Rollen für die Reise zum heimischen Turm zu nutzen. Die drei Gefährten können nun aber auch Ishar davon überzeugen, mit ihnen zum Turm mit zu gehen, da er dort ein friedliches Leben als Individuum leben kann, ohne unter der Fuchtel von Primus zu stehen. Rhogar beschwört die Rolle so gut es geht, ist sich aber in der Aussprache der Runen nicht absolut sicher. Puff!!! Die Vierergruppe findet sich plötzlich im freien Fall wieder. Unter ihnen können Sie die Zugbrücke ihres Turms und eine Gruppe Leute erkennen. Die an der Zugbrücke stehenden Personen, welche sich als der Rest der Gefährten herausstellt, bemerken nun anhand der Rufe, was über ihnen vor sich geht. Es wird versucht, mit allen Mitteln den Fall von Thomas, Thea, Ishar und Rhogar zu bremsen. Trotz der Mühe endet der Fall für die meisten mit einigen Blessuren und gebrochenen Knochen. Ishar, für die restlichen Gruppenmitglieder unbekannte Wesen, wurde nicht aufgefangen und zerscheppert beim Aufschlag auf den Boden. Thea, Rhogar und Thomas schreien laut auf: "NEEEIN, ISHAR!". Obrim, der den Schrotthaufen zuerst skeptisch begutachtet hat, meint dass er Ishar wohl reparieren könne. Die verletzten Gruppenmitglieder werden mit einigen Zaubern und Tinkturen so gut es geht geheilt. Die grossen ganzen "Thomas und seine Gefährten" sind endlich wieder vereint.

Zusammenfassung 24. - 26.07.2020

- Thea, zusammen mit Knarz, sammelt Kräuter und Salben und bandagen
- Knarz lädt die restlichen Gefährten zum Tee ein, um diese von Sela Grab wegzulocken, damit Thea dort ihren Spell casten kann
- Thea beginnt Sela Hand mit Salben und Kräutern einzureiben, woraus sich allmählich ein (relativ kleiner) Körper bildet
- Eine grüne Blätterfrau hilft Thea den Körper einzusalben
- Sela ist in einer anderen Welt mit ihrem Grossvater, der ihr mitteilt, dass 'sie' wollen, dass sie zurückkehrt.
- Sela entscheidet sich zurückzukehren und die grüne Blätterfrau erscheint und vereint ihre Hand mit einer anderen
- Ein schmerzhafter Stromschlag durchfährt sie und sie wacht in einem Halblingenkörper auf

- Sela sieht, wie die Blätterfrau eine Hand zu Selas Hand führt und ein grüner Blitz in Selas Körper fährt. Dieser erweckt zum Leben
 - Thea erklärt Sela, was geschehen ist.
 - Die Gefährten handeln mit Knarz Waterbreathing-Tränke aus und entscheiden einen Tag zu warten, bis Knarz diese gebraut hat
 - Thea und Sela kommen zurück zur Gruppe und mit einem überzeugenden "Hallo Fründe" ist Sela wieder da.
 - Es werden noch die letzten Vorbereitungen getroffen, um gegen den grossen
- Alari taucht aus dem Wasser auf und schwimmt auf die Stalagmiteninsel
 - Ogrim, der an der Wand hängt, benutzt seinen Schwack und schwebt elegant von der Decke auf die Insel, die anderen Gefährten sind beeindruckt
 - Thea klettert von der Wand runter und Enna läuft der Wand entlang nach unten
 - Ogrim lässt den etwas unpraktischen Schwack-Ballon schweren Herzens zurück, welcher vor sich hin schwebt, als er ihn loslässt
 - Die Gefährten gehen los in Richtung Kern und waten durch eisig kaltes Wasser.
 - Brenegard und Ogrim hängen am Schwack, welcher sie etwas über dem Wasser schwebend trägt
 - In der Entfernung sind aus allen Richtungen patschige Schritte und leises Geflüster
 - Die Gefährten gelangen in eine nächste grosse Höhle, in der Mitte befindet sich eine Insel mit einer kleinen Steinhütte. Auf der anderen Seite des Sees ist die Strömung grösser und tosendes Geräusch erklingt aus dieser Richtung
 - Alari geht schauen, was im Steinhäuschen ist und schaut durch einen Spalt in der Hauswand. Sie sieht nur ein Lager mit zwei Bedrolls.
 - Die Gefährten schwimmen auf den Wasserfall zu und werden vom Wasser mitgerissen, einige nehmen Schaden, indem es sie an die Felswände knallt
 - Sie gelangen in eine Höhle, wo eine Insel in der Mitte liegt und ein 'globe of water' über der Insel schwebt. Alles ist in grün-bläuliches Licht getaucht, in den See münden drei Wasserfälle.
 - Der See ist voller verrottender Leichen verschiedener Kreaturen. Ogrim und Brenegard, die noch oben am Wasserfall auf dem Schwack schweben, sehen, wie sich die Leichenmassen am gegenüberliegenden Rand des Sees bewegen.
 - Alle versuchen schnellstmöglich an Land (auf die Insel) zu gelangen
 - In der Wasserkugel sind Wirbel ersichtlich und von unten fließt Wasser in diese Sphäre hinein
 - Brenegard wirft einen Stein in die Kugel, welcher durch diese hindurchfliegt
 - Alari fasst die Wassersphäre an und fühlt einen Sog nach innen
 - Valaya erkennt die Wassersphäre als Portal in andere Welten
 - Alari nimmt den Waterbreathingtrank und springt in die Sphäre rein, die anderen Gefährten tun ihr dies gleich.
 - Alle wirbeln im Wasserportal umher und fallen in einen windigen Raum mit Windkanälen in welchen es blitzt und Stichflammen aus Wolken rausbrechen. Rhogar liegt prone und incapacitated am Boden, die anderen Gefährten schauen sich um.

- Eine donnernde Stimme schreit 'Du Wiccht, I verbanne dir us minere Domäne!'. Kleine Windgeschöpfe flitzen über den Gefährten umher. Ein Feuerelementar schlägt mit zwei Scimitars auf die Windgeschöpfe ein. Verschiedene Elementarwesen schlagen auf die Windgeschöpfe ein (die waren bei Trial of elements dabei).
- Die donnernde Stimme sagt 'I werde dir vernichte!'
- Ogrim geniesst die eindruckliche Aussicht von Gewitter und Meteoren
- Valaya spricht von einer Grenze, wonach der Himmel aufreisst, woraus eine Lavalandschaft auftaucht und brennende Meteoriten fliegen durch den Himmel.
- Der Feuerelementar schleudert Sela, die zuvor steht, einen Feuerstrahl entgegen
- ROLL INITIATIVE!
- Brenegard fragt Valeia, wen man zerstören muss um dies zu beheben. Diese meint, man müsse flicken und nicht zerstören, sie weiss jedoch nicht wie.
- Der Feuerelementar schreit, 'wart nume, bis I di I mini Finger bechume, I werde di zerstöre, I werde di zerrisse!'
- Der Wasserelementar greift mit seinem Dreizack die Windgeschöpfe an
- Der Windelementar schwingt seinen Flail und schwebt zu Ogrim, der ihn provoziert hatte. Der Flail beginnt zu blitzen und der Elementar schlägt diesen Ogrim ins Gesicht, welcher von einem Blitz getroffen wird, jedoch einen Teil des Schadens mit seinem Schild abwehren kann.
- Thea wird auf einmal haarig
- Als Thomas seinen magischen Dagger hervornimmt, es schießt eine Stichflamme durch ihn hindurch und er fühlt sich auf einmal sehr mächtig. Die anderen Gefährten hören, wie Thomas knisternde Geräusche von sich gibt. Thomas realisiert, dass der Feuerelementar nur Chabis von sich gibt.
- Thomas attackiert den Luftelementar und eine riesige Stichflamme geht von seinem Dagger aus. Langsam wird ihm bewusst, wie mächtig seine Waffe ist.
- Sela hüpfert rum und schlägt Enna und Alari aufs Bein und Brenegard auf den Arsch, sie sind alle gesegnet.
- Der Feuerelementar greift Alari mit einem Firebolt an
- Valaya schreit 'AAACHTUUUNG!'. Ein brennender Meteor kommt auf die Gefährten zugeflogen, alle ausser Thea springen aus dem Weg. Thea wird dabei stark angekollt.
- Rhogar attackiert den Luftelementar mit einem agonizing blast und macht ihm erheblichen Schaden
- Enna wirft ihren Dart of teleport und schadet damit dem Luftelementar
- Brenegard geht zum Feuerelementar und fasst ihm an seine Metallrüstung, womit er genau nichts bewirkt.
- Der Wasserelementar stößt Thomas mehrmals mit seinem Dreizack.
- Thea beschwört zwei giant eagles auf und verwandelt sich in einen Skorpion
- Thomas tötet den Windelementar mit seinem Dagger
- Auf einer Plattform oben in der Halle taucht ein riesiger Windelementar (Achdahir), der wie ein Geenie aussieht und einen Sebel schwingt und droht 'dir kaputt z mache' und schlägt mit seinem feuernden Schwert Löcher in die Wand.
- Zwischendurch schlagen riesige Schneebälle auf der Plattform ein, es beginnt zu schneien
- Rhogar bringt den Wasserelementar mit einem seiner violetten lightning bolts um und teilt ihn in tausende von Tröpfchen

- Enna zerschlägt den Feuerelementar, bis nur seine dampfende Plattenrüstung zurückbleibt
- Achdahir entdeckt Thomas und attackiert ihn, Rhogar und Ogrim mit einem Blitz und macht ihnen erstaunlich wenig Schaden
- Achdahir bittet Thomas darum, den Speer aus ihm rauszuholen
- Sela wird von den Windkreaturen weggetragen. Valaya, und die restlichen Gefährten folgen Sela in die Lüfte. Ogrim geht vorher noch beim Luftelementar vorbei und nimmt einige seiner Waffen mit.
- Die Gefährten werden von den kleinen Windgestalten auf eine andere Plattform getragen. Dort sehen sie einen Wirbelsturm mit einem Turban (Achdahir). In ihm steht Morbeoth mit einem gezackten Speer, der Blitze auf sich zieht und diese wieder rausblitzen lässt. Morbeoth bittet die Gefährten, ihn rauszunehmen.
- ROLL INITIATIVE!
- Die Gefährten beginnen, Morbeoth anzugreifen. Bald paralyisiert ihn Sela, was den anfänglichen Kampf etwas erleichtert.
- Achdahir schlägt vor, dass er mit Morbeoth umgebracht wird, ist jedoch selbst nicht ganz so fan von der Idee.
- Achdahir richtet einen Wirbelsturm auf sich selbst, welcher Morbeoth jedoch gegen die Gefährten richtet. Thea, Thomas und Sela werden vom Wirbelsturm erfasst und hängen in der Luft.
- Nach und nach tauchen immer mehr Morbeoth-Gestalten im Kampf auf und greifen von allen Seiten an
- Thea und Thomas werden aus dem Wirbelsturm raus und von der Plattform katapultiert. Thea verwandelt sich vom Skorpion in einen Adler und Sela verwandelt sich und Thomas ebenfalls in einen Adler
- Brenegars shocking grasped eine der Morbeothspiegelungen und bringt ihn mit einem Stromschlag um und sendet einen lightning bolt in Achdahir hinein auf den 'originalen' Morbeoth. Nach und nach zerbersten auch die weissen Augen der anderen Morbeothspiegelungen.
- Ogrim, Brenegard und Enna weichen den herumfliegenden Splittern gekonnt aus (3x CRIT!!!).
- Achdahir jubelt und zieht die Leiche von Morbeoth und seinen Speer aus sich raus. Valaya schreit: 'Dert obe, dert obe! Thomas, t'Waffe!' und fuchtelt wild mit den Armen rum.
- Brenegard läuft zum Speer und bringt ihn zu Valaya. Sie nimmt den Speer und fragt nach Thomas und Enna.
- Thomas und Sela verwandeln sich zurück in humane Gestalten, währenddessen Enna und Thomas zu Valaya laufen.
- Es kommt ein riesiger Schneeball auf Thomas zuzufliegen, den Valaya aus seiner Flugbahn pustet.
- Valaya sagt Enna und Thomas sie sollen den Speer bändigen. Sie sitzen alle drei um den Speer herum und meditieren. Sie tauchen in den Speer ein und sehen daraus eine bärtige Figur toben (Yan-C Bin).
- Ogrim läuft auch zu den meditierenden Monks und schwafelt etwas vor sich hin. Sela versucht auch etwas dazu beizutragen.
- Achdahir gewährt der Gruppe nach einem Shortrest einen Wunsch. Die Gruppe diskutiert, welcher Wunsch der richtige ist. Valaya weist Thomas daraufhin, dass die Gruppe

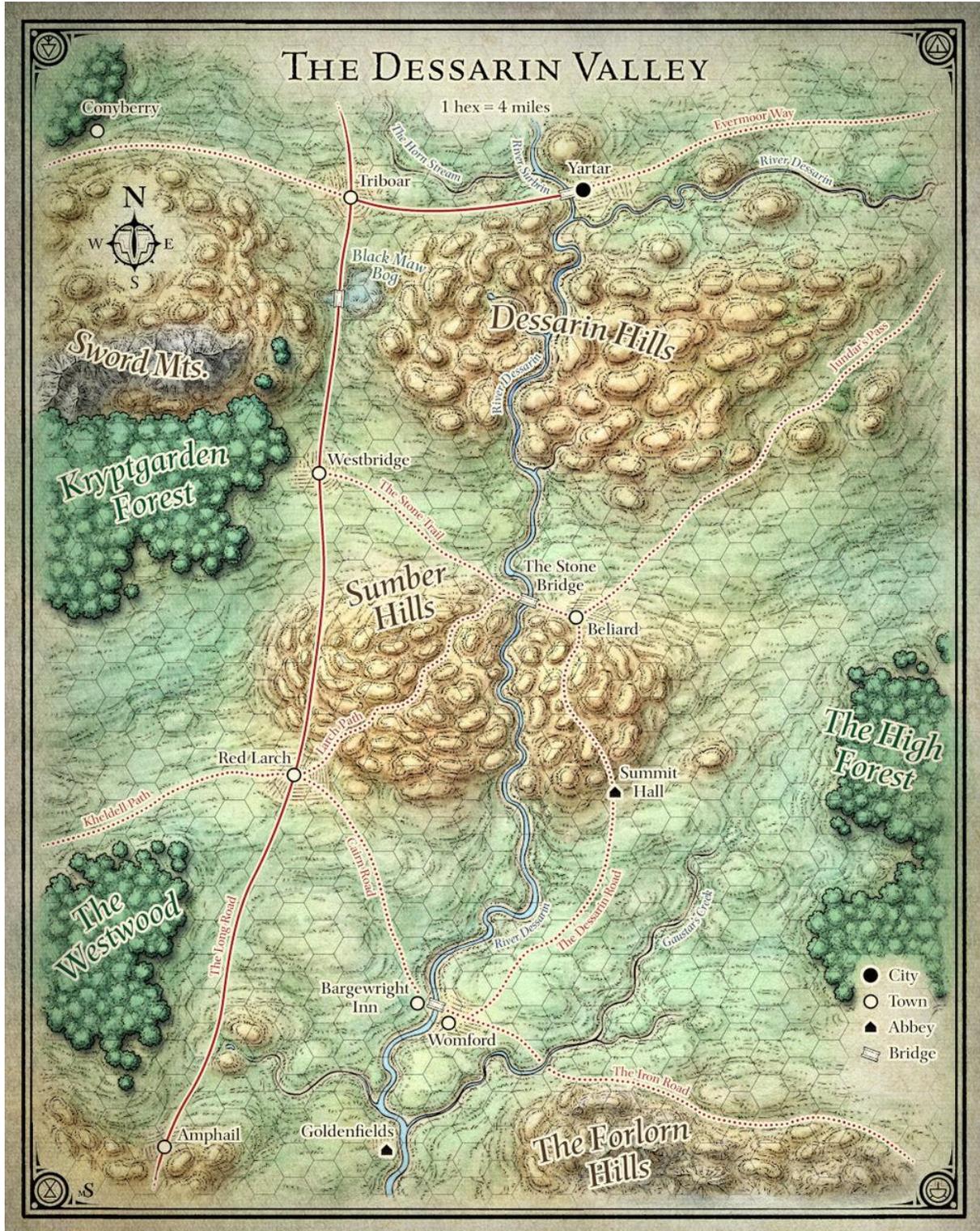
weitergehen sollte um die Welt zu retten. Thomas weist die Gruppe darauf hin, dass sie die Welt retten sollten. Also einigen sich die Gefährten darauf von Achdahir zu erfahren, was der Schwachpunkt von Gar Shatterkeel. Die Gefährten erfahren, dass Shatterkeel durch den Verrat aus den eigenen Reihen geschwächt werden kann. Danach gehen die Gefährten zurück zur ersten Plattform und durch ein Portal.

- Die Gruppe fällt durch das Portal in absolute Finsternis. Die Gruppe findet heraus, dass sie sich in einer Höhle befinden. Der Boden vibriert leicht und Valaya lässt die Gruppe wissen, dass die Erde schreit. Die Abenteurer gehen vorsichtig vorwärts ins Unbekannte. Sie kommen in eine neue Höhle und es ist ein tropfen hörbar. Alari geht etwas vor damit sie um die Ecke "glühslen" kann. Sie sieht, dass sich am Boden immer mehr Wasser sammelt. Die Gruppe geht weiter. Weitervorn in der Höhle erkennen die Abenteurer eine Gestalt, welche aus dem Boden zu wachsen scheint und sie trägt einen Hammer in ihrer "Hand". Die Kreatur schlägt mit dem Hammer gegen das Gestein und die ganze Höhle erzittert und einige Felsbrocken lösen sich und fallen auf die Abenteruer herab.
- ROLL INITIATIVE!
- Rhogar greift die Kreatur an. Auch Thomas macht sich bereit um anzugreifen und sieht in einer Kaverne weiter entfernt eine riesige Säule, welche offensichtlich von einer riesigen Kreatur langsam zerstört wird. Sela macht sich ebenfalls bereit anzugreifen, da greift Alari an und feuert zwei Pfeile ab. Die Kreatur steckt ihre zwei Arme in den Boden und neben Enna und Thomas erscheint je ein Tentakel, welche diese angreifen. Sela wird vom Tentakel festgehalten. Thea fliegt nach vorne und macht sich bereit, so auch Enna. Brenegar teleportiert sich und Thomas direkt hinter die Kreatur (Schlammelementar).
- Die Gruppe bekämpft nun gemeinsam den Schlammelementar. Thomas nimmt seinen Dolch und bereitet sich zum Angriff vor, dabei breitet sich eine Stichflamme von ihm über die ganze Höle aus. Alle Abenteurer werden dabei etwas verletzt fühlen sich danach aber sehr mächtig.
- Nach weiteren Angriffen versinkt der Schlammelementar im Boden und taucht an anderer Stelle wieder auf. Zudem lässt er neue Tentakel erscheinen hinter Alari und Ogrim. Thea wird von dem Monster angegriffen. Und in der Luft festgehalten, durch die Verletzungen verwandelt sich Thea in ihre normale Form zurück. Danach lässt sie jedoch helles Mondlicht auf in nieder. Es wird weitergekämpft.
- Kurz darauf werden Alari, Ogrim und Thea von den Tentakeln des Schlammelementar eingesogen. Rhogar trifft mit seinem Angriff Thea im Schlammelementar. Darauf versucht Ogrim das Monster von innen anzugreifen und zu verletzen. Dabei wird er durch das gleissende Mondlicht verletzt. Schafft es aber vom Schlammelementar ausgespuckt zu werden. Währenddessen greifen die restlichen Gruppenmitglieder das Monster weiter an.
- Alari wird im innern des Monsters bewusstlos. Ausserdem nimmt es nun ebenfalls Schaden vom Mondlicht. Danach wird es von aussen weiter angegriffen und greift ebenfalls an. Der Kampf läuft.
- Plötzlich erlischt das gleissende Mondlicht, da auch Thea im Inneren des Schlammonsters bewusstlos wurde. Draussen tobt der Kampf.
- Ogrim schafft es Thea aus dem Schlammonster zu ziehen. Kurz darauf versucht Thomas auch Alari aus dem Schlammonster zu ziehen, scheitert jedoch. Der Kampf geht weiter.
- Sela heilt Thea und Alari, jedoch wird Alari gleich wieder bewusstlos. Danach lässt der Schlammelementar drei Tentakel aus dem Boden schießen.

- Thea verwandelt sich in einen Skorpion und zerstört zwei Tentakel. Daraufhin zieht Enna Alari aus dem Schlammementar. Nun konzentrieren sich die Angriffe wieder voll und ganz auf den Schlammementar.
- Thomas zieht erneut seinen Dolch, auch diesmal werden alle von der Stichflamme getroffen. Danach greift Thomas das Schlammmonster an und tötet dieses. Sela geht sofort nach dem Kampf zu Alari und versucht sie zu stabilisieren. Sie ist erfolgreich.
- Brenegar nimmt den Hammer des Schlammmonsters. Sogleich setzt sich der Riese in Richtung Abenteurer. Valaya schlägt vor den Hammer zu besänftigen, die Mönche machen sich parat und meditieren zusammen mit Brenegar.
- Brenegar, Enna und Thomas stecken ihre Waffe zusammen und es entsteht ein Wirbel. Alle Abenteurer fühlen sich nun erholt und aufgeladen.
- Die Abenteurer suchen das nächste Portal und finden es recht schnell. Gemeinsam gehen die Gefährten durchs Portal.
- Die Gefährten landen auf einer steinigen Oberfläche. Überall fließen Lavaströme. Ausserdem entdecken die Gefährten vier Wasseraltäre mit jeweils drei Wasserpriester. Über die Szenerie fliegt ein grosser, roter Drache.
- Rhogar und Thomas versuchen sich anzuschleichen, dies gelingt jedoch nicht. Die Gruppe wird sofort entdeckt.
- ROLL INITIATIVE!
- Alari greift Brymunax, den Drachen an.
- Die crushing wave cultists fangen an, die Gefährten anzugreifen
- Brymunax frightened die meisten Gefährten ausser Brenegar und Rhogar.
- I BI BRIMUNAX DE MUUUUH, MUUUUUUUUHH!?!??

Zusammenfassung 22.08.2020

Willkommen in Westbridge!



Die treue Gefolgschaft von Vicven und seinen Lakaien ist auf dem Weg nach Westbridge. Der Weg führt sie vom "Turm von Thomas und seinen Gefährten" zuerst durch Redlarch, wo sie sich mit Proviant eindecken. Danach geht es auf dem alten Handelsweg "The Long Road", welcher Waterdeep im Süden und Mirabar im Norden verbindet, weiter. Der Weg führt sie durch die Somber Hills. Schmale, windige Brücken führen sie über weite Canyons und hier und da kreist ein Geier auf der Suche nach einem unglücklichen Reisenden. Doch die Reise verläuft ohne Zwischenfälle. Als die Abenteurer am frühen Morgen des dritten Tages ihr Camp abbrechen und weiterziehen, sehen sie schon bald, dass sich die Landschaft verändert. Weite Felder breiten sich nun in alle Himmelsrichtungen aus. Was den Gefährten sofort auffällt, ist der riesige Wald, welcher sich nordwestlich über den ganzen Horizont erstreckt.

"Ahhh Kryptgarden Forest", brummt Harinder fasziniert. "Heit dir gwüsst, dass dä Waud o ungerem Name "Tsordvudd" bekannt isch gsi? Im Jahr vom Sunneufgang, 1303 DR (Dale Reckoning), het dert ä grüne Drache namens "Claugiyliamatar" ghuset! Öb sich d Bewohner vo Westbridge äch no chöi dra erinnere?" Zweifel macht sich in seinem Gesicht breit.

Nachdem sie ein paar Stunden auf der lauschigen Landstrasse gereist sind, taucht Westbridge vor ihnen auf. Am Dorfrand bemerken sie eine junge Frau mit zwei kleinen Kindern, welche in ihr Spiel vertieft sind. Die Frau ist sehr attraktiv, mit langen dunklen Locken die von einer blauen Schleife zusammengehalten werden. Sie hat einen dunklen Teint und sieht in den einheimischen Bauernkleidern der Umgebung etwas exotisch aus. Sie trägt einen kleinen Korb mit frischem Obst. Als sie sich umdreht und die ungleiche Truppe herannahen sieht, weiten sich ihre Augen und ihr entfährt ein kleiner Schrei. Die Kinder rennen sofort hinter sie und klammern sich ängstlich an ihren Beinen fest. Vicven versucht sogleich die Situation zu entschärfen und stellt sich und die Gruppe vor. Die junge Frau beruhigt sich schnell wieder und stellt sich als Marisa, die Lehrerin des Dorfes, vor. Sogleich beginnt sie die Abenteurer mit Fragen zu löchern. Die Kinder namens Lana und Sorin sind ebenfalls fasziniert von den Neuankömmlingen. Lana streckt dem zweiköpfigen Oger namens Zsombor und Csombor ihre Puppe hin und als dieser sie nimmt, ansieht und wieder zurückgibt, kreischt sie vergnügt. Währenddessen erkundigt sich der kleine Sorin beim Knappen Vicven nach dessen viel zu grossen Helm, Vicven gerät in Erklärungsnot. Marisa ist mittlerweile viel lockerer geworden und will den Abenteurern helfen eine Übersicht über die Stadt zu bekommen. Zusammen laufen sie los.



Westbridge

THE EAST STOPS HERE.



KEY	
.....	1 BANK
.....	2 WAGONWORKS
.....	3 GRAINERY
.....	4 TAVERN
.....	5 MISCELLANEA
.....	6 HOSPICE
.....	7 ARMORER
.....	8 CLOTHIER
.....	9 GRAIN MILL
.....	10 LUMBER MILL
.....	11 TEMPLE/CHURCH
.....	12 BATHHOUSE
.....	13 INN STABLES
.....	14 INN
.....	15 SCHOOL
.....	16 TANNER
.....	17 ORCHARD
.....	18 WATCH HOUSE
.....	19 SCRIBE
.....	20 STABLEMAN
.....	21 DOLLITERER
.....	22 HERBALIST
.....	23 SUNDRIES
.....	24 BLACKSMITH
.....	25 RESIDENCE
.....	26 HAUNTED HENGE
.....	27 GRAVEYARD

Vom Süden her zeigt sie ihnen das Hospiz, die Stallungen und das Haus des Schreibers Balasar Kimbatuul, ein alter Dragonborn, der alles über die Geschichte von Westbridge und dessen Umgebung zu wissen scheint. Harinders Augen glänzen und er schaut lange über seine Schulter zurück als die Abenteurer weiterziehen.

Gerade als Marisa ihnen den Kleiderladen von Nils Wilson zeigen will, hören sie einen Schrei. Vor der Türe eines grossen Gasthofs sehen sie einen kleinen Halbling mit grau-melierten Haaren und teuren Gewändern, umringt von 3 grossen, finster dreinschauenden Männern. Einer von ihnen packt ihn am Kragen und redet leise auf ihn ein. Plötzlich schiesst Marisa neben den Abenteurern vorbei richtung Gasthof und beginnt mit ihren Fäusten auf den Mann einzuschlagen der den Halbling hält. Dieser lässt ihn verduzt los und schlägt Marisa dann mit einer saftigen Zuhälter-Schelle zu Boden. Ihre Kinder beginnen zu weinen. Vicven baut sich vor den Männern auf. So ein frevelhaftes Verhalten darf er nicht durchgehen lassen! Er befiehlt den Männern, mehr oder weniger überzeugend, sofort damit aufzuhören. Die Männer blicken verwirrt auf die seltsamen Neuankömmlinge: Zuvorderst, ein Jüngling mit einem viel zu grossen Helm, neben ihm ein scheinbar gewöhnlicher Bauer mit einer sauren Miene und einer Mistgabel in seinen Händen. Auf der anderen Seite steht eine grosse nordische Frau mit silbernen Augen und Haaren, in Fellen gehüllt. Neben ihr eine Halbelfin mit zwei unterschiedlichen Augenfarben, die Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Der Blick der Männer wandert herunter und sie sehen eine kleine Gnomin mit seltsamen Blättern als Bekleidung. Die Männer wollen schon loslachen, doch als sie hinter der Truppe einen Elfen in voller Kriegsmontur, einen riesigen zweiköpfigen Oger mit einer mannshohen Waffe und einen hünenhaften Elefanten auf zwei Beinen in einer goldener Rüstung sehen, bleibt ihnen das Lachen im Hals stecken. Der Mann, welcher Marisa zu Boden geschlagen hatte, befiehlt seinen Schergen das Weite zu suchen. Einer von ihnen spuckt angewidert zu Boden, der andere starrt mit einem unheimlich lüsternden Miene auf Marisa, welche ihre Hand an die Wange gepresst hält:



Die Männer verlassen die Gruppe in östlicher Richtung. Der Halbling stellt sich als Ghaliver Longstocking vor. Er ist der Besitzer des Gasthofs und bittet die Abenteurer einzutreten, damit sie reden und nebenbei frühstücken können. Marisa sammelt ihre Kinder und den heruntergefallenen Korb mit Früchten ein und verabschiedet sich mit den Worten, dass sie noch etwas Mehl bei Rob Carlile kaufen will. Sie verlässt die Gruppe in nördlicher Richtung. Beim Eintreten strahlt Harinder als er das Schild des Gasthofs sieht. ““Green Dragon”! Schynbar hei d Lüt hie doch no nid aues vergässe! Ha!”

Ein angenehmer Duft steigt ihnen entgegen als sie den Gasthof betreten. Alles ist sauber geputzt und schön eingerichtet. Teure Bilder und Jagdtrophäen zieren die hohen Wände. “Rosie, mir hei Gesch!” Rosie ist eine rotwangige Halbling Dame mit einem runden, gutmütigen Gesicht. “Scho so früh! Jesses Marei Ghaliver!” Sie ruft sogleich ein paar Kommandos zu ihren Halbling Helferinnen namens Dina und Lorna und verschwindet wieder in der Küche. In der Ecke bemerken sie einen alten Halbling der stoisch den Boden sauber fegt. “Ah, das isch mi Uncle, dr Bertie”, hinter vorgehaltener Hand erklärt er der Gruppe, dass er ein guter Kerl ist... aber nicht grad der....naja...Hellste!” Bertie wischt unbeirrt weiter und bemerkt die vorsichtigen Blicke der Abenteurer nicht.

Zsombor und Csombor lassen sich nicht lumpen und verlangen vom Ghasstgeber Ziegenfleisch, aber dalli! Das Ziegenfleisch existiert leider nicht aber Ghaliver kann sie mit frischem Speck verträsten.

Als die Speisen zubereitet werden, erfahren sie von ihrem Gastgeber, dass diese grobschlächtigen Männer das ganze Dorf terrorisieren. Angefangen hatte alles vor etwa 2 Wochen, als das Dorf urplötzlich von ein paar Kultisten, mit steinern und feurigen Emblems auf ihren Rüstungen, angegriffen wurde. Sie wären aus heiterem Himmel ins Dorf gekommen und hätten begonnen Häuser anzuzünden. Doch gleich darauf ist eine Gruppe von Männern, schwer bewaffnet und mit schwarzen Bändern um ihre Oberarme gewickelt, herbeigeeilt und hätten die Kultisten in die Flucht geschlagen. Alle seien froh über die Hilfe dieser Männer gewesen, welche sich übrigens “die Bruderschaft” nennt. Seit der Beschützer des Dorfes, ein heroischer Paladin namens Uther Bergkamp, vor etwa einem Monat verschwunden ist, sei das Dorf Angriffen schutzlos ausgeliefert. Somit hätten sie diese Männer fürstlich entlohnt. Dies war aber wohl ein Fehler gewesen, den nun kämen sie alle paar Tage ins Dorf und belästigen die Dorfbewohner. Sie wollen, dass sie ihnen Schutzgeld bezahlen, damit sie vor weiteren Angriffen geschützt sind. “I werde die Bastarde nümme bezahle, dass ha ig ihne hüt is Gsicht gseit!” Entfährt es dem Halbling. Scheinbar haben diese Gauner nicht nur ihre Hunde auf die Hühner von Holg, dem Geflügelhändler gehetzt, sondern auch den armen Nils spitalreif geschlagen. Dieser sei nun im Hospiz und wird von Varis Galanodel gepflegt.

Die Abenteurer erklären Ghaliver dass es etwas sehr auffällig ist, dass diese Halunken gleich zur Stelle waren, als diese Kultisten angegriffen hatten. Ghaliver hat mittlerweile auch das Gefühl, dass diese Kultisten wohl mit der Bruderschaft zusammenarbeiten oder sogar verkleidete Mitglieder der Bruderschaft sind. Die Gruppe fragt Ghaliver was es mit dem Verschwinden des Paladins auf sich hat und erfahren, dass er daran war den alten Steinkreis westlich des Dorfes zu begutachten. Es seien dort seltsame Vorkommnisse vorgefallen. Manche Menschen behaupten sogar dass es dort spuke... Ghaliver setzt ein entschuldigendes Lächeln auf, als er ihnen erklärt, dass auch sein Onkel Bertie diese Geschichte erzählt. Vicven und seine Lakaien bitten Bertie rüberzukommen um ihnen zu sagen was er dort gesehen habe. "Het glüüchtet". Als die Gruppe wissen will in welchem Licht, erfahren sie von ihm "wie Öpfle". "Rot?" Fragt Felyanar mit hochgezogener Augenbraue. "Nei, wie Öpfle." "Grünen?" "Ja." Mehr kann er ihnen dazu nicht sagen und die Gruppe verliert das Interesse.

Als die Abenteurer ihr reichhaltiges Frühstück beendet haben (alles gratis, ein Geschenk des Hauses für ihre Hilfe!) erfahren sie vom Halbling, wo sich welche Geschäfte im Dorf befinden. Da sie viele Waren zum Verkaufen haben und es schnellstmöglich hinter sich bringen wollen, brechen sie auf. Harinder verabschiedet sich aber vorerst von der Gruppe, da er dem Schreiber Balasar einen Besuch abstatten möchte. Gerade als die Gruppe sich entscheidet den Rüstungsschmied als erstes aufzusuchen, bemerkt Tilda eine Bewegung in ihrem Augenwinkel. Sie sieht zwei Männer mit schwarzen Binden, welche sich vor der Taverne "Die Drei Sirenen" flüsternd unterhalten. Daraufhin verlässt einer von ihnen die Taverne und verschwindet hinter dem Haus. Der andere geht wieder rein.

Es stellt sich heraus, dass der Rüstungsschmied ein uralter Zwerg namens Ulfgar Greyshield ist. Sein Rücken ist gebückt und die schneeweissen langen Haare sind in einem Zopf zusammengebunden. Der weisse Schnauzer hängt ihm bis zum Bauch. Ulfgar ist an den Schuppenrüstungen der Abenteurer nicht wirklich interessiert und gibt ihnen dafür nur das Minimum des Warenpreises. Für die Splint-Armor aus Stein hat er nur ein zorniges Knurren übrig, was verdächtig nach "Kultiste-Dräck" klingt. Jedoch gefällt ihm das sehr feine Kettenhemd und lässt dafür auch einiges an Geld liegen. Als die Gruppe dem Zwergen erzählen was vor dem Gasthof geschehen sei, erfahren sie von ihm, dass er selber bereits einen Zusammenstoss mit der Bruderschaft gehabt hätte. Ulfgar lässt seinen Unmut über diese Schergen offen aus und erzählt ihnen, dass sie eine Rüstung von ihm gestohlen hätten, weil er kein Schutzgeld gezahlt habe. "We i doch nume no so schnäu wär wie früecher...."

Nachdem sie sich verabschiedet haben, wollen Zsombor und Csombor, begleitet von Felyanar die Mühle aufsuchen um zu schauen ob man dort sachen "mühlen" kann... Zum Beispiel Knochen... o_O ← Diesen Blick erhalten sie vom Besitzer Rob Carlile,

der ihnen versucht zu erklären, dass diese Aktion die Lebensmittelschutzrichtlinien verletzen würden! Enttäuscht stossen sie zu den anderen. Vicven und seine Lakaien suchen als nächstes die Schmidin namens Alsbeth Lunhan auf. Sie ist eine ca. 1.85m grosse Frau, anfang 30, muskelbepackt und breitschultrig, mit langen blonden Haaren in mehreren Zöpfen zusammengebunden. Ihr ist die Splint Armor kein Dorn im Auge und lässt dafür auch einiges an Geld liegen. Sie fragt was es mit dem Stab von Helstorm auf sich hat und scheint dafür nicht viel Interesse zu haben. Zsombor und Csombor demonstrieren ihr die Nützlichkeit der Waffe und schlagen ohne Umschweife den eisernen Stab in die Theke der Schmidin. Diese zückt mit einem Aufschrei ihre Axt, geht in eine Kampfhaltung über und schreit den Oger an was ihm eigentlich einfalle! Als dieser ihr dann den Stab unter die Nase hält und erklärt, dass dieser keinerlei Schaden von dieser Aktion genommen hat, vergisst Alsbeth ihren Ärger und beäugt den Stab interessiert. Sie zieht dem Preis noch den Schaden an der Theke ab und übergibt den Abenteurern das Geld. Zsombor und Csombor bittet Alsbeth zudem noch seine Waffe aufzuwerten. Alsbeth freut sich über den Auftrag und bittet ihn in ein paar Stunden wieder zu kommen. Als die Gruppe den Laden verlässt, bleibt Vicven zurück und bezahlt Alsbeth im Voraus für die Waffe.

Die Gruppe geht nun mit ihrem übrigen Plunder zur Bank. Als sie auf die schwere Eisentür einhämmern, hören sie kleine tapsige Schritte, ein kleines Keuchen als etwas gegen die Türe geschoben wird und dann nach einer Weile geht über ihnen ein kleines Sichtscharnier auf und zwei grosse bebrillte Augen starren eulenhaft herunter. "Ja?!" erklingt eine krächzende Stimme. Als die Abenteurer ihr Vorhaben erklären, werden sie von den intelligenten Augen von oben bis unten studiert, dann schliesst sich das Scharnier mit einem Ruck und ca. 5 Schlösser werden von oben nach unten mit hörbaren Schnaufen geöffnet. Danach hören sie, wie die Gestalt nach hinten rennt und nach ein paar Sekunden erklingt ein "Äs isch offe!". Die Gruppe sieht beim Eintreten, dass der kleine Steingnom sich hinter eine vergitterte Theke zurückgezogen hat. Seine Hände sind ineinander gefaltet und die durchdringenden Augen auf die Taschen der Abenteurer gerichtet. Neben der Türe liegt eine kleine Leiter. Die Abenteurer versuchen nun mit dem Bankier namens Alston Garrick zu feilschen und merken bald, dass dieser ein Profi darin zu sein scheint. Die Gruppe ist dann aber etwas verwirrt, als Alston für einen roten Edelstein, dem Morok bei der Abreise den Wert von 600 Gold gegeben hatte, für 700 Gold kaufen möchte. Als die Abenteurer wissen möchten, wieso dieser so viel Wert habe, lacht er sie aus, dass er ihnen doch nicht ihre Ware erklären müsse. Sie erfahren lediglich, dass es sich um ein Sammlerstück handelt. Sie beschliessen den Edelstein vorerst zu behalten und Harinder über dessen Funktion zu fragen. Die anderen Steine werden an den Mann oder besser gesagt an den Gnom gebracht und da niemand Interesse hat ein Konto zu eröffnen, verlassen sie die Bank und machen sich auf den Schneider Nils Wilson aufzusuchen.

Nils befindet sich zur Zeit noch im Hospice. Als sie dort eintreffen, heisst sie ein Halbelf in hellen sauberen Gewändern willkommen. Er strahlt übers ganze Gesicht als sie sich nach Nils erkundigen. Dieser sitzt im einzigen besetzten Bett mit blauen Flecken im Gesicht und den Arm in einer Armschlinge und schaut interessiert zu ihnen rüber. "Sooo schöön het dr Nils ändlech Bsuech becho, sit dir Fründe vo ihm? Chömet doch ihne und setzet öich zu ihm. Wett öpper Tee?" Varis Galanodels Stimme ist sanft wie Seide und er gleitet hinüber in die kleine Küche um Wasser zu kochen. Nils, obwohl immer noch mit gebrochenem Arm und übersät mit schlimmen Veilchen, ist bei bester Laune und völlig begeistert von den Federumhängen, welche die Abenteurer mitgebracht haben. Felyanar, der sich zuvor mit einem Umhang eingedeckt hatte, wird von Nils mit Komplimenten überhäuft. "Dä steit öich eifach usgezeichnet! Was fürne Figur dir da drin machet!" Da er kein Bargeld dabei hat, leiht er sich etwas von "seinem guten Freund Varis" aus und bezahlt die Federumhänge. Die Abenteurer suchen nun Ihren Loxodon-Freund auf.

Harinder, der sich prächtig mit Balasar zu verstehen scheint, bittet sie hereinzukommen. Er nimmt noch einmal den roten Edelstein, den Stab und die verzierte Laute genauer unter die Lupe. Bei den ersten beiden Gegenständen kann er nichts magisches erkennen. Die Laute scheint jedoch magisch zu sein. Die Gruppe entscheidet, die Laute zu behalten und die anderen zwei Gegenstände zu verkaufen. Zsombor und Csombor holt seine Keule bei Alsbeth ab und sieht mit Entzücken, dass Alsbeth die Waffe geschliffen und gesäubert hatte und zudem ein kleines Portrait von ihm selber darauf eingraviert hat.

Die Abenteurer statten Alston noch einmal einen Besuch ab und versuchen den Edelstein für 700 zu verkaufen. Alston: "I gibenech 600". Alle: "WAS?! Aber vori isches doch no 700 gsi!" Alston: "Ja, aber dir heit ja nid wöue verchoufe, das Agebot isch nume churz gültig gsi".

Den Abenteurer reisst der Geduldsfaden. Zsombor und Csombor haut mit seiner Waffe einmal saftig auf den Tresen. Der Gnom schreit auf und fleht sie an sie sollen ihn am Leben lassen. Er will ihnen sogar noch mehr Geld geben als zuvor ausgehandelt war. Zsombor und Csombor will das aber nicht annehmen. Calilea, zischt unter ihrer Kapuze hervor, ob er denn verrückt geworden sei. Die Abenteurer nehmen schliesslich das Geld und verlassen die Bank. Vicven bleibt abermals zurück und versucht den Schaden etwas gutzumachen und steckt dem Steingnom verlegen etwas Geld "wegen den Umständen" zu.

Die Gruppe hat mittlerweile ihren Plunder verschärbeln können und gehen mit vollen Geldbeutel Richtung "Grüner Drache" um sich mit einem leckeren Abendessen zu belohnen. Gerade als sie auf die Strasse einbiegen wolen, rennt der kernige Rob Carlile, gefolgt von einer Halbelfin in weissen Gewändern und den beiden Kindern Lana und Sorin an ihnen vorbei. Die Kinder haben rote Köpfe und ihre Augen sind vom Weinen ganz angeschwollen. Die Gruppe rennt ihnen hinterher. Ghaliver sieht sie kommen und empfängt sie auf der Strasse. Ausser Atem erklären Rob und Lina

Evans, die Priesterin der Kapelle, dass Marisa verschwunden sei. Sie war mit den beiden Kindern bei Rob einkaufen. Als Rob kurz ins Lager ging um das Mehl zu holen (beide Kinder rannten ihm hinter um die Mühle zu sehen) war sie plötzlich verschwunden. Rob ist ausser sich vor Wut und schreit, dass das bestimmt diese elenden Hunde von der Bruderschaft gewesen waren. Einer dieser Typen hätte schon seit längerem ein Auge auf Marisa geworfen. Rob habe sofort alles abgesucht aber abgesehen von einem am Boden liegenden Korb mit den frischen Zwetschgen, habe er nichts gefunden. Auch die Kinder wissen von nichts und weinen ohne Unterbruch.

Die Gefährten machen sich sogleich los den Tatort noch einmal genauer abzusuchen und finden tatsächlich Spuren, welche nördlich die Strasse hinauf führen. Doch plötzlich verschwinden die Spuren. Felyanar geht noch ein bisschen weiter den Weg hinauf in den nahen Wald und verläuft sich spektakulär. Nach einer Weile stolpert er über einen Busch und sieht darin die Schleife, welche Marisa am Morgen in ihren Haaren getragen hatte. Durch pures Glück gelingt es Felyanar tatsächlich seinen Weg aus dem Wald zu finden und stösst mit seinem Fundstück zur Gruppe zurück. Diese gehen dann zusammen in den Wald und laufen in einer langen horizontalen Linie durch den Wald um diesen gründlich abzusuchen. Der Wald ist lauschig und schön. Hie und da sehen sie ein Ree aufhorchen und davonspringen. Die Zeit vergeht und nach einer Stunde haben sie weder Spuren, noch sonst etwas gefunden. Da es langsam eindunkelt entscheiden sich die Abenteurer umzukehren. Da ihnen langsam die Optionen ausgehen beschliessen Vicven und seine Lakaien zurück zum Grünen Drachen zu gehen um einen Plan auszuhecken.

Archibald und Vicven wollen aber zuerst noch der Taverne "Die drei Sirenen" einen Besuch abstatten, wo Tilda am Morgen Mitglieder der Bruderschaft beobachtet hatte. Als sie eintreten, schlägt ihnen ein ranziger Geruch von dutzenden ungewaschenen Männern und verschüttetem Bier entgegen. Zu ihrer Überraschung steht jedoch nur ein alter, ausgemergelter Mann mit grauen fettigen Locken hinter der Theke und wäscht schmutzige Kelche aus. Die Taverne sieht sehr alt und heruntergekommen aus und nur ein paar einzelne Kerzen erleuchten den düsteren Raum. Als er sie erblickt, beäugt er sie mit stechenden dunklen Augen und fragt in einer rostigen Stimme, was er für sie tun kann. Sie bestellen je ein Bier. Auf Vicvens Fragen über die Bruderschaft antwortet der Besitzer des Lokals sehr zurückhaltend. Aber in Archibald sieht er gleich einen Verbündeten und als dieser den Tisch mit Vicven verlässt und an die Bar geht, um mit ihm leise über die ganzen Ausländer und fremdartigen Rassen zu reden, traut ihm der Inhaber an, dass er gute Beziehung zu der "Bruderschaft" habe und diese mit dem ganzen "Pack" aufräumen werden. Er sagt auch, dass er für ihn einen Kontakt herstellen könnte. Er solle um 02.00 Uhr nochmals in die Taverne kommen. "Alleini!" Seine Stimme erhebt sich ein wenig und

der Inhaber beäugt Vicven, der immer noch alleine an seinem Tisch sitzt, misstrauisch. Archibald versichert ihm, dass er dort sein wird.

Die Gefährten, welche ausser Sichtweite der Taverne auf Archibald gewartet hatten, besprechen sich kurz mit ihm und gehen dann zurück in den Grünen Drachen.

Archibald zieht alleine los um sicherheitshalber nicht mehr mit ihnen gesehen zu werden bis 02.00 Uhr.

Die restliche Gruppe erfahren im Grünen Drachen von Ghaliver, dass der Inhaber, namens Mercer Black, ein Bewohner sei, der Mühe habee mit der neuen Situation des Dorfes umzugehen. Laut ihm seien einfach zu viele "Fremde" im Dorf. Ghaliver selber sei wohl nicht gänzlich unschuldig an dieser Situation. Er habe seine Beziehungen in Westbridge spielen lassen, um wertvolle Händler hierhin zu bringen um das Dorf aufzuwerten. Und aufgewertet ist es auch! Sie hätten nun sogar eine Tiefling, die einen Gemischtwarenladen im Dorf führt! "Ha! Da cha üses Nachbarsdorf, "Appleton", ipacke!" Ghaliver macht eine triumphierende Handbewegung gen Osten. Aber wie auch immer, es seien ja immer mehr Personen abgewandert, manchmal sogar ohne sich zu verabschieden. Das Dorf sei langsam leer geworden. Tilda erzählt daraufhin Ghaliver wie sie gesehen hat, dass die Bruderschaft in "Den Drei Sirenen" verkehrt. Der Halbling sorgt sich um Mercer und fürchtet was der verbitterte alte Mann wohl im Schilde führe.

Als Ghaliver und Rosie nach dem Essen das Geschirr in die Küche bringen, beginnt die Gruppe einen Plan für die Nacht zu schmieden. Sie weihen die Gastgeber vorsichtshalber nicht ein.

Vicven bleibt im Esssaal und macht es sich vor dem Feuer gemütlich, während die anderen zu Bett gehen.

Um 01.45 Uhr verlässt Felyanar sein Schlafzimmer und geht mit leisen Schritten die Treppe herunter. Zu seiner Überraschung warten unten an der Treppe Ghaliver und Rosie mit einer Laterne auf ihn. Der Elf erwartet bereits einen Verrat. Jedoch beichten sie ihm nur, dass sie die Gespräche überhört hätten und dass sie auf sich aufpassen sollten. Sie überreichen ihm einen Heiltrank. "Dä isch zwar nid so guet wie die wo d Orianna i ihrem Lade verchouft aber besser aus nüt. I hoffe dir finget üsi Marisa wieder. I hoffe ihre isch nüt schlimms zuegstosse". Rosie wischt sich die Tränen, ab während Felyanar den Trank entgegennimmt und den Gasthof verlässt. Der Elf schleicht sich zur Taverne und hält hinter ein paar alten Fässern Ausschau. Archibald klopft pünktlich um 02.00 Uhr an der Türe der "Drei Sirenen". Mercer hat ein aufgeregtes Leuchten in den Augen, als er ihn herein bittet. Mit der Laterne leuchtet er auf die Strasse um zu sehen ob ihm jemand gefolgt ist. Er schliesst die Tür. Ganz hinten im Saal sitzt ein bulliger Typ mit einem schwarzen Armband und trinkt sichtlich gelangweilt sein Bier. Als Mercer Archibald in einer aufgeregten Stimme vorstellt, beäugt der Soldat den Bauern von oben bis unten und verzieht verächtlich seinen Mund. "Auso guet, dä chöi mir ja ändlech gah". Mercer eilt den beiden voraus und zu Archibalds erstaunen, führt er sie in einen kleinen Nebenraum

und hebt einen alten Teppich. Darunt befindet sich eine schöne mit Drachen verzierte Falltüre.

Archibald ist etwas mulmig zumute, als er dem Soldaten durch den Tunnel folgt. Der Tunnel scheint vor langer Zeit gebaut worden zu sein und ist erstaunlich gut in Stand gehalten. Alle paar dutzend Meter ziert wieder eine alte Malerei oder ein Bild die Wand. Manchmal sind es seltsame Symbole, häufig sind es Ritter auf Schlachtrössern und immer wieder das Bild eines riesigen grünen Drachens. Wortlos folgt Archibald dem Soldaten. Nach gefühlten Stunden geht der Weg langsam nach oben und ein flackerndes Licht macht sich am Ende des Tunnels bemerkbar.

Felyanar sitzt immer noch hinter den Fässern als er knarrende Schritte im innern der Taverne feststellen kann. Ein Blick durch das Fenster verrät ihm, dass jemand mit einer Laterne die Treppe hochsteigt. Nach einer Weile erlischt das Licht. Etwas verwirrt, bewegt sich der Elf der Hauswand entlang und sucht einen Eingang. Leider sind alle Fenster und Türen verschlossen. Etwas verzweifelt kehrt er zum Grünen Drachen um und holt sich Rat bei Vicven, der noch nicht geschlafen hatte. Bald darauf finden sie sich in einer Situation wieder wo Vicven an die Türe klopft und Felyanar in einen Busch springt. Fluchend stolpert Mercer die Treppe herunter und hält dem Knappen die Laterne ins Gesicht. Vicven improvisiert und fragt ob er die Toilette vom Wirten benutzen könnte. (Allgemeines Fluchen). Mercer führt ihn dann tatsächlich zu der Toilette, welche sich aber nicht im Innern sondern hinter dem Haus befindet. Felyanar nutzt die Gelegenheit um sich in dieser Zeit ins Haus zu schleichen. Da er aber dort nichts auffälliges findet, rennt er wieder aus der Taverne und zurück ins Gasthaus. Vicven geht kurz danach auch zurück.

Archibald hört eine immer lauter werdende Kakophonie von Männerstimmen, Gebrüll, Gelächter, Hundebellen und das Scheppern von Geschirr. Als sie den Tunnel verlassen, blickt Archibald nach hinten und sieht, dass der Ausgang in eine Höhlenwand gehauen wurde, verziert mit einem grünen Drachen auf dem Balken. Der Soldat zeigt Archibald einen Stuhl in der Nähe des Feuers und verlässt diesen. Archibald sieht wie er einen grossen, muskelbepackten Mann, in einer Ritterrüstung, ansteuert und Bericht erstattet. Der Mann hat ein kantiges, glattrasiertes Gesicht und eiskalte blaue Augen.

Archibald wird plötzlich seiner Umgebung bewusst und bemerkt wie die anderen Soldaten ihn beäugen und hämisch dessen Bauernkleider kommentieren. Archibald bleibt freundlich und versucht das Chargon der Soldaten zu kopieren. Plötzlich verstummt das Gelächter und Archibald bemerkt, dass der grosse Mann mit der schweren Rüstung in das Camp getreten ist. Er schaut kurz einen Soldaten an, der sofort seinen Platz freigibt. Er setzt sich und blickt Archibald direkt in die Augen. Der Blick ist durchdringend und unleserlich. Mit einer erstaunlich sanften, ruhigen Stimme stellt sich der Anführer als "Sir Edward" vor. Er fragt den Bauern was ihn

dazu gebracht hat nach Westbridge zu kommen und sich der Bruderschaft anzuschliessen. Archibald, der mit rassistischen und fremdenfeindlichen Bemerkungen bei Mercer, wie auch bei den Soldaten Anklang gefunden hatte, beginnt wiederum eine Hasstirade und dass mit dem ganzen Pack aufgeräumt werden sollte. "Isch das so? Hmm aber liebe Archibald, das verwirrt mi iz. Mini Späher säge mir, dass du mitere ganze Horde vo...wie hesches vori gnennt? "Gwürm", ungerwägs bisch gsi? Wie erklärsch du mir das?" Seine Mundwinkel wandern nach oben aber seine Augen sind leer und ohne Emotionen. Archibald beginnt stotternd zu erzählen, wie er nur aus Tarnung mit der Gruppe mitreist. Während seiner Geschichte wandern die Mundwinkel des Anführers langsam nach unten. Plötzlich schnippt er mit den Fingern ohne seinen Blick von Archibald zu nehmen. Sogleich wird er von fünf Männern gepackt und von seiner Mistgabel befreit. Sie zerren ihn in ein nahe stehendes Zelt und werfen ihn in eine Zelle. Die kleine Handaxt in seinen Hosen bemerken sie jedoch nicht, schliessen die Zelle ab und verlassen das Zelt. Nach einer Weile geht das Trinken und Lachen weiter. Verzweifelt versucht Archibald so wenig Geräusche wie möglich zu machen, als er mit der Axt versucht das Holz, oberhalb der Eisenstangen, durchzuschlagen. Doch die Versuche sind zwecklos und die Axt rutscht ihm ungeschickt aus den Händen. Das laute Scheppern lässt die Soldaten aufhorchen. Ein rundliches Gesicht schiebt sich durch die Zelttüre. "Hee Dänu! Du hesch vergässe am Büru d Axt wägnäh!" Ohrenbetäubendes Gelächter. Die Schergen schnappen sich Hocker und Bier und umzingeln den unglücklichen Bauern in seiner Zelle und piesacken und verspotten ihn. Plötzlich wird die Zeltklappe zurückgerissen. "Raus", erklingt eine sanfte Stimme. Die Soldaten starren ihren Anführer angsterfüllt an und verlassen fluchtartig das Zelt. Die Hand des Anführers ist um seinen Streitkolben gepresst, als er die Soldaten beim heraus rennen anstarrt. Nach einer Weile entspannt sich die Hand und er lässt seinen Blick auf Archibald fallen. Er lässt sich auf einem Hocker nieder. Nach einer langen Zeit entschuldigt sich Sir Edward für das Verhalten seiner etwas groben Gefolgsleuten und streckt dem Bauern einen Krug mit einer klaren Flüssigkeit hin. Archibald nimmt den Krug vorsichtig und schnuppert daran. Die Augen des Anführers sind unleserlicher denn je. Archibald trinkt die Flüssigkeit, die nach Wasser schmeckt und reicht sie Sir Edward zurück. Dieser sagt mit einer ruhigen Stimme "Guet...guet....Vertroue isch dr erscht Schritt i dr Bruederschaft". Er steht auf, öffnet den Kerker und bittet Archibald sich den Feierlichkeiten wieder anzuschliessen. Archibald setzt sich etwas unsicher wieder unter die Soldaten und beginnt bald wieder die Gespräche aufzunehmen. Die Soldaten sind nun weniger gemein und nehmen den Bauern einmal sogar in Schutz als sich ein besonders dicker Soldat sich über das Versterben seiner Ehefrau lustig macht, in dem sie ihm mit voller Wucht ins Gesicht schlagen. Mittlerweile sind die Meisten ziemlich besoffen und erzählen ihm von ihren Gräueltaten in den umliegenden Dörfern. Archibald sieht sich mittlerweile vorsichtig im Camp um, um den Aufenthaltsort von Marisa ausfindig zu machen. Im Camp hat es viele kleine Zelte und ein grosses was

Sir Edwards sein muss. Mehr findet er nicht heraus. Nach einer Weile erklärt Sir Edward die Party als beendet und führt Archibald persönlich zu seinem Zelt, das extra für ihn bereitgestellt wurde. Zu seinem Erstaunen findet er darin seine Waffen vor. Während Archibald sich für die Nacht einrichtet, bemerkt er wie Sir Edward einem Soldaten etwas ins Ohr flüstert und dann in sein Zelt geht.

Zusammenfassung 19.09.2020

Die Gefährten befinden sich im Wasserstrudel, wo ab und zu Brenegars Eier vorbeischwimmen. Auf einmal wird es eisig kalt und sie befinden sich unter Wasser, wo die Sonne von der Oberfläche durchscheint, und eine riesige Klippe mit Korallenriff liegt vor ihnen. Um atmen zu können, nehmen sie die restlichen Potions und Sela und Thea verwandeln sich in Haie. Auf einmal sehen sie mehrere Merrows, welche zwischen den Korallen lauern und sie beobachten. Ein grosser weibliche Merfolk mit grünen wallenden Haaren und einem Sharktooth-Zweihänder erscheint und schwimmt auf sie zu. Sie fragt, zu wem sie gehören. Thomas meint, sie seien Freunde der zerschmetternden Welle. Da er nur mässig überzeugend ist, glaubt ihm die Wassergestalt nicht. Nachdem Thomas provoziert, werden die Gefährten von einem der Merrows mit der Harpune attackiert. ROLL INITIATIVE. Während dem Kampf sieht Bruce (Sela als Hai) auf einmal über das Korallenriff hinaus und sieht einen riesigen Hai, überzogen mit Barnicles. Auf ihm sitzt Gar Shatterkiel, der einen Dreizack hält und damit das Wasser aufwirbelt. Er ist umgeben von Dark tide knights von der zerschmetternden Welle, welche sich selbst die Arme aufschneiden. Ihr Blut bildet einen roten Wirbel im Wasser. Während dem Kampf taucht die Seahag (Tuluna Maah) aus den Korallen auf und versucht den Kampf zu schlichten. Sie erinnert Thomas daran, dass sie versprochen hatten, Gar Shatterkiel aufzuhalten. Tuluna meint, sie beobachte das Ritual schon länger, aber es fehle ihnen an Blut, um es zu vollenden. In der Umgebung schwimmen viele Menschenleichen rum, welche Bruce beginnt in seiner Blutrunst zu fressen. Die Gefährten bewegen sich näher ans Geschehen ran, die Merrows verziehen sich wieder etwas zwischen die Korallen. Tuluna hat den Plan, dass die Merrows die Anhänger umbringen und wir greifen mit Tuluna Gar an. Tuluna befiehlt den Merrows anzugreifen, welche sich auf die Frenzy Sharks stürzen. Während dem Kampf beginnt Rhogar in dämonischer Sprache vor sich hin zu murmeln. Ein Shadow Demon erscheint neben Gar und greift diesen auf Befehl von Rhogar an. Brenegar entreisst Gar im Kampf den Drawn. Rhogar verliert die Kontrolle über seinen Dämonen. Brenegar wird von Gar in ein Seepferdchen verwandelt. Tuluna schnappt sich den Drawn, und zwei humanoide Gestalten, welche im Hintergrund gelauert hatten, meucheln Gar Shatterkiel. Gar wird von Enna niedergestreckt. Hinter seiner Leiche tauchen zwei weitere Tuluna Maas auf. Gars Leiche wird in den Strudel hineingezogen und Tuluna schwingt den Drawn, als der Boden zu zittern beginnt. Das Ritual geht weiter. Der Dämon beginnt die Gefährten zu attackieren. Ein black fucking swirly Riss geht im Stein auf und es kommen Tentakeln dort raus gepeitscht. Ein riesiges

Wasserelementar (Olhydra) erscheint daraus und steigt aus dem Abgrund empor. Es wird schnell klar, dass Tuluna Maas ihre Anhänger sind. Brenegar geht im Kampf KO, wird dann aber von Sela geheilt. Thomas, Valaya und Alari beginnen zu meditieren, um den Dreizack vom Bösen zu reinigen. Alari wird von einer der Tentakeln KO geschlagen, wird dann auch durch Sela geheilt. Der grosse Kampf gegen Olhydra geht weiter und aus der Felsspalte taucht das dunkle Nichts auf. Thomas, Valaya und Alari schaffen es, den Dreizack von seiner Dunkelheit zu befreien und Alari übernimmt ihn. Die Gefährten kämpfen mit aller Kraft gegen Olhydra und das Nichts. Thomas findet den Ursprung des Dunkeln und führt die Gefährten dahin. Alle zusammen verschliessen den Riss, wobei ein Vakuum entsteht, das Olhydra und das Nichts mit ins Loch zieht. Eine Tentakel greift nach Rhogar, der sich retten kann, indem er sich auf den Boden schmeisst. Alari bricht dabei ohnmächtig zusammen. Der Riss verschliesst sich und Olhydra verschwindet darin. Das Nichts bleibt bestehen. Die Gefährten müssen zurück zum Turm finden. Rhogar hat noch eine Pergamentrolle im Ärmel, welche den Gefährten und Valaya ermöglicht, sich nach Redlarge zurückzuteleportieren.

Zusammenfassung 23.10.2020

Wellby erzählt...

Die Abenteurer sind im Helm angelangt und sitzen gedankenversunken vor ihren Bieren. Ogrim liegt bewusstlos auf der Bank, immer noch k.o. von der letzten Schlacht. Es war ein strenges, ereignisreiches Jahr gewesen. Die Abenteurer sinnieren über diese Zeiten. Manchmal traurig, manchmal lachend mit einem herzlichen Prost. Plötzlich: schnuppernde Geräusche aus Ogrims Knollennase. Langsam öffnet sich ein interessiertes Auge. Der würzige Duft des frisch gebrauten hat ihn aus seiner Bewusstlosigkeit zurück geholt und sofort schliesst er sich den Feierlichkeiten an. Währenddessen bringt der Gastgeber Garlon heisse Speisen an den Tisch. Garlon ist Mitte 50, hat nach hinten gegelte Haare und einen prächtigen Schnauzer, den er hin und her bewegt. Seine grosse Nase, welche Ogrims nicht unähnlich sieht, leuchtet rot. Er will wissen was die Abenteurer alles erlebt haben seit sie sich das letzte Mal gesehen haben. Doch Thomas und seine Freunde sind zu erschöpft um ausführlich zu erzählen. Brenegar gibt ihm eine krass abgekürzte Version und erzählt ein bisschen über Redlarch und dem Wirbelsturm, der alles verwüstet hat. Garlon erzählt daraufhin von seiner schwierigen Situation und staunt nicht schlecht, als die Abenteurer ihm 50 Gold zum Wiederaufbau spenden. "Dafür düe mir de äs Fässli Sturmbräu uf!"

Valaya verabschiedet sich von den Abenteurern und erklärt, dass sie zurück zu ihrem Tempel möchte. Auf die Frage Thomas', wo sich der Kern der Elemente befindet an dem "alles zusammenkommt", weiss sie leider keine Antwort.

Es ist dunkel als die Karawane das südliche Tor Red Larchs erreicht. Wellby verabschiedet sich vom Fahrer, schwingt seinen Rucksack auf den Rücken und läuft durch die Gassen Red Larchs. Plötzlich eine Bewegung im Augenwinkel. Wellby bemerkt, dass er von zwei Gestalten verfolgt wird. Er beschleunigt seine Schritte und bemerkt wie die Gestalten das Tempo mithalten. Er biegt in eine kleine Seitengasse, duckt sich hinter ein paar alten Fässern und streift sich seinen treuen Ring über. Es geht nicht lange bis die Fremden in seine Gasse treten und sich verwundert umblicken. Beide tragen eine Lederkluft im "Handwerker-Chic". Einer der beiden Männer sagt, dass er die anderen benachrichtigen wird. Wellby verfolgt diesen auf leisen Sohlen. Hatte er etwas vom "Helm" erzählt? Er hätte schwören können....Wellby geht auf Nummer sicher, hüpft auf eine Kiste um besser sehen zu können und versucht die Gedanken seines Verfolgers herauszufinden indem er sich auf ihn konzentriert.

...MUSS DEN HALBLING FANGEN - FURCHT VOR DEM AUFTRAGGEBER - MEINE GELIEBTE MOLENE...TOT - ICH BRAUCHE DRINGEND EINE FLASCHE - MUSS DEN HALBLING FANGEN...

Wellby runzelt die Stirn und versucht weiter in die Gedanken von dem armen Wicht einzudringen, um herauszufinden wer hinter diesem Auftrag steckt, doch er gräbt zu tief. Der Handwerker bemerkt plötzlich, dass etwas mit ihm geschieht und reisst seine Gedanken los. Wellby etwas überrascht von diesem Widerstand verliert seine Balance und auch seine Konzentration und fällt von seiner Kiste. Der Handwerker schreit triumphierend auf, als er den Halbling nicht weit hinter sich am Boden liegen sieht, immer noch damit beschäftigt sich aus seinem verwickelten Cape zu befreien. Wellby versucht um Hilfe zu schreien und wird dann vom Handwerker mit einem Zauberspruch paralyisiert. Ob er diesen wohl in seiner Stammkneipe gelernt hat? Fragt sich Wellby verwirrt, als er stecken-gerade vor ihm stehen bleibt.

Thea ist plötzlich auf den Beinen. "Da war etwas draussen!" "Was?" "Ich glaube...ich glaube es war Wellby, der um Hilfe rief." Die Abenteurer starren sich ein paar Sekunden an bevor alle gleichzeitig von ihren Stühlen springen und nach draussen stürmen. Wellby versucht sich aus seiner Paralyse zu befreien und sieht, das mehrere finstere Gestalten ihn umkreist haben. Wellby wird von ein paar Speeren getroffen und ein neuer Feind setzt ihm mit einem dunklen Fluch übelst zu. Benommen hört er die hämischen Worte seines Widersachers, der etwas von einer Hexe erzählt. Der Fremde horcht plötzlich auf, als er das schwere Atmen eines Walrosses und das Poltern einer Stampede näher kommen hört. Er blickt hinter sich. Mit einem Tempo eines galoppierendes Nashorns biegt ein Zwerg in Plattenrüstung um die Ecke, der Schaum in seinem Bart wohl nur teilweise Überbleibsel seines letzten Bieres, sein Kriegshammer Krswo'Shtak bereits in vollem Flug richtung Gesicht. *PFLLLL-ATSCH!* während der Kriegshammer zum heranstürmenden Zwergen zurück fliegt, biegt ein Mönch mit Windeseile um die Ecke, rennt den

Wänden entlang, überholt den Zwergen, springt ab und fliegt dem Breigesicht mit Mach 2 in die Magengrube. *PLLLL-OCK!* Gerade als sich das Breigesicht wünscht der Alptraum möge ein Ende haben, erscheint Enna aus seinem eigenen Schatten und "bänglet" ihm mit ihrem Stock eins über die Rübe. *BÄÄÄNGGGGEL*. Dem Schergen bleibt nichts weiter übrig als zu sterben. Ein weiterer Zwerg, mit langem weissen Bart, schießt um die Ecke und verbrennt ein paar Plebs mit einem feurigen Geschoss. Ein weiterer Speer fliegt auf den torkelnden Halbling zu und schmettert ihn zu Boden. Obrim wirft sich schützend auf dessen bewusstlosen Körper und hebt seinen Schild schützend vor ihn. Eine Elfin im "Waldläufer-Chic" rennt geduckt zu den beiden hin und setzt ihr magische Heilungskräfte ein. Thomas tötet einen weiteren Pleb mit einem "Mägeler" und Rhogar beendet das Leben des letzten Widersachers mittels violetter Feuer. Der ganze Kampf dauerte ca. 15 Sekunden. Das Blut der Feinde rinnt der Strasse entlang in den nahen Bach. Wellby bedankt sich bei seinen Freunden und bittet sie ihn zum Helm zu bringen, damit er seine Geschichte erzählen kann.

Er erzählt von seiner Reise mit den Rittern von Tyr. Der Hauptmann, der Dragonborn namens Roarik, hatte seine Gefolgsleute zum Turm gesendet und war mit ihm alleine Richtung Waterdeep aufgebrochen. Wellby habe versucht ihn in der zweiten Nacht zu bestehlen, doch etwas hielt ihn zurück. Während der Reise hätten sie viel zusammen geredet und Wellby habe je länger je mehr gemerkt, dass Roarik nicht böse sei und nichts mit dem Stein anstellen wollte. Und dann....und dann sei aus dem Nichts der GEISTERDRACHE erschienen! Ja, der GEISTERDRACHE mit einer fürchterlichen gehörnten Fratze und schwarzen verschwommenen Schuppen! Roarik war aus seinem Zelt gestürzt, ohne Rüstung, mit seinem Zweihänder bewaffnet. Und dann haben sie gekämpft. Es war furchterregend. Es war wahnsinnig. Es war heldenhaft. Als wären zwei Gottheiten ineinander gekracht. Schwarzer Hass gegen goldenes Licht. Ein Kampf der in die Legenden eingehen wird...Er selber werde eine Ballade darüber schreiben... (Wellby gönnt sich einen grossen Schluck)

Wellby wollte Roarik helfen, doch dieser befahl ihm wegzulaufen...Wellbys Geist war schwach und er musste gehorchen. Er musste! Roariks treues Schlachtross habe ihn auf seinen Sattel gezogen und sei davon galoppiert. Endlos seien sie geritten und hinter ihnen die fürchterlichen Schlachtgeräusche. Nach einer langen Zeit ertönte plötzlich ein triumphierendes animalisches Gebrüll und er wusste, dass Roarik verloren hatte.

Wellby kann seine Trauer nur schwer verbergen als er in sein leeres Glas blickt. Er sei dann noch zu den Zelten zurückgekehrt und habe nach Spuren gesucht. Alles war verwüstet, doch von Roarik und seinem Gepäck fehlte jede Spur. Auch der Stein war verschwunden. Als er sich Richtung Turm aufmachen wollte, bemerkte er eine zwielichtige Gruppe, welche in die gleiche Richtung unterwegs waren. Wellby folgte ihnen heimlich. Sie hatten schwarze Umhänge mit Kapuzen und seltsame Masken an und bestürzt konnte er feststellen, dass sie einzelne Gegenstände von Roarik bei

sich hatten. Seine Rüstung und seinen Dolch. Den Dolch konnte er ihnen in einer Nacht stehlen. Sie seien aber an einem Tag plötzlich verschwunden und deshalb sei er richtung Red Larch aufgebrochen.

Wellby schweigt. Sie bemerken plötzlich, dass er ein Amulett von Tyr auf der Brust trägt und auch eine seltsame Apparatur an seiner Harfe angebracht ist aber die Abenteurer halten sich mit Fragen zurück und lassen ihn in Ruhe.

Da Thomas und seine Gefährten nicht im Helm übernachten können, versuchen sie es im "Schwingenden Schwert. Eine braungebrannte Mittvierzigerin empfängt die Abenteurer etwas zögerlich und führt sie an einen ruhigen Tisch. Als sie alleine sind sagt Wellby plötzlich, dass es noch eine andere Sache gibt. Er habe einen Traum gehabt von einem Sumpf. Ein Sumpf in den Wäldern und er denkt, dass sie aus diesem Sumpf stammt. "Sie?" fragt Enna überrascht. Also ist der Geisterdrache weiblich? Woher er dies denn wisse? "Es ist ein Gefühl", antwortet der Halbling. Enna beäugt ihn argwöhnisch. Wellby wechselt das Thema und möchte von den Abenteuern wissen, was sie den alles erlebt haben und ist entsetzt darüber was er alles verpasst hat für seine Gedichte und Lieder.

Es wird Nacht und die Abenteurer suchen ihre Schlafgemächer auf. Wellby bittet noch Rhogar um ein Wort und verschwindet in einem Zimmer. Ein bisschen später tritt Brenegar dazu und möchte noch ein paar Einzelheiten vom Halbling wissen. In dieser Nacht schläft Wellby schlecht und kommt am Morgen nicht aus seinem Zimmer heraus. Die restlichen Abenteurer vertreten sich die Füße und werden dann vom Metzger/Bürgermeister Lorst angesprochen. Er bittet die Gruppe in sein Metzger-Büro zu kommen. Er ist verärgert über das Blutbad von gestern abend und möchte wissen wieso sie Einwohner Redlarchs getötet haben? Die Abenteurer reagieren etwas giftig auf diese Frage und möchten wissen, wieso seine lieben Dorfbewohner versucht haben ihren Kameraden zu töten? Lorst kann sich das Verhalten der Dörfler nicht erklären. Er möchte jedoch Wellby sehen, da dieser in diese ganze Sache involviert ist. Die Abenteurer führen ihn zu seinem Schlafzimmer, dass verschlossen ist. Auch mehrmaliges draufhämmern bringt keine Reaktion. Der pragmatische Brenegar öffnet daraufhin ein Dimensionstor direkt ins Schlafzimmer und sieht, dass Wellby bewusstlos am Boden liegt. Ein Eimer Wasser löst das Problem. Wellby hatte eine Vision, will diese aber nicht vor Lorst erzählen. Auf dessen Fragen wegen gestern Nacht reagiert dieser allergisch und zischt ihn an, dass er Anzeige erstatten könnte, dass hier Passanten auf offener Strasse angegriffen und die Schergen vom Bürgermeister gedeckt werden! Lorst verlässt etwas mürrisch das Gebäude.

Wellby erzählt nun seinen Freunden, dass er eine Vision hatte und nun weiss wo sich der Sumpf befindet wenn er eine Karte hätte. Ihm sei aber noch etwas schwindlig und er brauche ein Getränk aus der Küche. Als er das Zimmer verlässt sagt plötzlich Rhogar etwas, was alle in Staunen versetzt. "Dr Wellby cha nid offe rede. Är wird vo dr Nurvureen beschattet. Sie ISCH dr Geischerdrache und sie ghört und gseht aues was är gseht und ghört! Äs isch nid sicher vor ihm z rede."

Die Abenteurer zerbrechen sich den Kopf was nun zu tun ist. Der Stein müsse wohl von diesem Geisterdrachen zurückgewonnen werden aber wie?

Zusammenfassung 15.12.2020

Pläne schmieden

Da Nurvuren alles sieht was Wellby sieht und hört was Wellby hört und sagt, versuchen die Gefährten den Halbling auszutricksen damit der Drache ihren wahren Plan nicht erfährt. Sie entscheiden sich dafür Wellby abzufüllen und ihn schlafen zu legen, sich selbst aber in Richtung südwesten zum Sumpf von Nurvuren zu bewegen. Der Plan ist, dass sie Harburks und die Geburtstage der Gefährten nachholen und dabei ein Beruhigungspulver in den Drink von Wellby mischen, ihm dann eine Notiz da lassen, dass sie bereits ohne ihn zum Turm vorgegangen sind. Harburk schlägt vor, dass die Gefährten den Wiederaufbau von Redlarche in Ratenzahlungen unterstützen, um dann später einmal Steuern erheben zu können. Die Gefährten weisen ihn an, dass er einen Kostenvoranschlag an Morok senden solle und sie dann darüber befinden werden.

Brenegar mischt elegant das Schlafpulver in Wellbys Milch-Drink mit einem "Mehltrick" und bringt den Shot zum Tisch. Kurze Zeit später klappt Wellby um und wird von den Gefährten auf sein Zimmer gebracht. Die Gefährten trinken noch aus und besorgen sich noch ein Weg-Bier und machen sich auf Richtung Osten um danach nach süden und schlussendlich gegen Westen abzubiegen um wieder auf die Strasse richtung südwesten zu kommen. Auf dem Weg treffen sie den Wandermagier Kurliku, der mit ihnen handelt. Sie decken sich mit magischen Gegenständen, Heiltränken und Diamantstaub ein.

Die Gefährten stossen auf eine Lagerstätte, die komplett zerstört wurde und mit den Leichen diverser Tiere und Menschen übersät ist. Die Gefährten folgen den grossen humanoiden Fußspuren von ihrem geplanten Weg ab, in Richtung Wald, um die Reisenden vor weiteren Überfällen zu schützen.

Zusammenfassung 02.01.2021

Zum Hort des Geisterdrachen

- Gefährten suchen den Wald nach Spuren ab, Alari findet Spuren mit 5 Zehen, zwei Beine
- Enna klettert auf Baum um bessere Aussicht zu nutzen, sieht das Spuren bis an einen Hügel heranführen
- Alari verwischt die Spuren der Gruppe, damit Wellby auf keinen Fall folgen kann

- Gruppe folgt den Supren im Wald richtung des gesehenen Endes am Hügel. Einerkolonne, angeführt von Obrim, danach Thomas Rhogar, Brennegar, Enna, Alari
- Thomas entdeckt eine Fallgrube vor der Gruppe, kann dies gerade noch rechtzeitig melden
- Obrim testet die Falle mit einem grossen Stein. Dieser bricht einfach durch die Abdeckung der Falle und kracht am Boden auf
- Gruppe versucht, sich möglichst schnell aus dem Staub zu machen, da die Geräusche ev. Feinde anlocken
- Thomas springt ohne Probleme über den Graben, Brennegar und Obrim teleportieren sich mit Dimension Door rüber. Der Rest der Gruppe weiss nun nicht so recht, wie die Grube überquert werden kann
- Alari startet einen Versuch, über die Grube zu springen. Gleichzeitig wirft Obrim seinem Hammer unter Alaris Füsse, damit diese im Notfall noch einen zusätzlichen Schritt nehmen kann. Leider rutscht sie ab und kratzt sich den Fuss an einer Speerspitze in der Grube auf
- Enna verwendet ihren Shadowstep, um die Grube zu überwinden
- Brennegar wirft Rhogar seinen Hammer zu, an welchem er ein Seil befestigt hat. Das Seil hängt nun über einen Ast, sodass Rhogar sich rüber hangeln kann. Gerade so gelingt ihm die Aktion
- Gruppe läuft weiter richtung der Höhle im Berg. Man nimmt einen garstigen Geruch wahr, welcher auf einen Troll hinweist
- Obrim tritt in die Höhle ein. Sofort krachen riesige Felsbrocken herunter. Von lauten Geräusch aufgeschreckt kommt der Troll in die Richtung der Gruppe. Er sieht nicht erfreut aus
- Thomas versucht mit seinen diplomatischen Fähigkeiten den Troll zu einem gesitteten Gespräch zu überzeugen, was misslingt
- Kampf beginnt, Troll scheint eine zähe Nuss zu sein.
- Troll scheint nicht gut auf Feuer zu reagieren.
- Troll verliert beide Arme, bricht anschliessend durch den Stich in die Achillessehne von Enna zusammen
- Gruppe erholt sich kurz vor der Höhle
- Man nimmt einen anderen Weg zurück zur Strasse, um die Grube zu umgehen
- Auf der Strasse begegnet man einer Gruppe Flüchtlinge, zwei Familien, Menschen und Halblinge (Alvin Münzer)
- Man bespricht die Lage rund um Red Larch und die Taten von Thomas und seinen Gefährten. Flüchtende sind dankbar und übergeben der Gruppe einige wertvolle Steine. Thomas bittet den Tross aber darum, in Red Larch nicht darüber zu sprechen, wo man sich begegnet ist.

- Nach einigen Stunden der Strasse folgend kommen die Abenteurer bei einer verlassenen Gaststätte vorbei. Im alten Stall beziehen Thomas und Co. das Nachtlager
- Am nächsten Tag verhandeln die Abenteurer mit einer Gruppe Elfen um den Verkauf von zwei Pferden. Nach geschickten Feilschen von Brennegar kann Thomas' Gruppe zwei Pferde für 50 Gold ergattern. Diese werden "Nurvu" und "Reen" getauft.
- Später am Tag stösst man auf einen Erdrutsch, der die Strasse versperrt. Eine Gruppe steht auf der anderen Seite und gräbt sich bereits den Weg frei
- Man bemüht sich nun, den Weg so schnell wie möglich von den grossen Felsen zu befreien
- Nach längeren Bemühungen und einigen Rückschlägen schaffen sie den Durchbruch. Die Leute auf der anderen Seite feiern mit Thomas und Co. den Erfolg. Man möchte aber trotzdem wissen, wieso sie in die richtung des Sumpfes und der Seuche in Waterdeep läuft. Ogrim und Brennegar geben an, dass man eine Gruppe Forscher sei und den Sumpf untersuchen möchte

Zusammenfassung 18.01.2021

Sumpfmonster statt Sumpfhexe

Alari findet im Tümpel einen versunkenen Karren mit einem Halbling darunter während Enna den Rücken von Ogrim massiert und ihn von seiner Erschöpfung befreit.

Die Gefährten überqueren einen kleinen See im Sumpf mit einem selbstgebauten Floss. Das später angezündete Lagerfeuer hüllt Enna in magische Dunkelheit, um unentdeckt zu bleiben. Thea weckt in der Nacht Ogrim, der die zweite Wache hält und sagt ihm, dass Enna verschwunden sei. Sie gehen los um sie zu suchen.

Enna wurde von einem Sumpfmonster gegrappelt und versucht sich zu befreien. Die Gefährten eilen ihr zu Hilfe, das Monster versucht mitsamt Enna zu flüchten. Das Monster bringt Enna durch konstantes Quetschen zu fall. Die ohnmächtige Enna wird per Telekinese in Sicherheit gebracht während die restliche Gefährten weiter auf das Monster einschlagen. Als Thomas vom verhassten Busch gefressen wird, tötet er ihn halt von innen heraus.