

# Maria Arpach

## Hintergrund

Geboren: 10 Mond (Schakal in Eschar, Rabenmond in Vesternesse), 1. Triade an Ljosdag (Vollmond) im Jahr 2374 nL in Orsamanca im Duganat Orsamanca als Teil von Moro in den Küstenstaaten, als dritte Tochter von Alessandro und Gina Arpach.

Als dritte Tochter ihres Vaters Alessandro war das aufgeweckte Kind in der Kanzlei stets zu Streichen und Neckereien aufgelegt. Auch ihre Liebe zu Pferden, typisch für verwöhnte Mädchen ihres Alters und sicher von der Mutter geerbt, bereitete den Eltern durch die langen und oftmals unangekündigten Ausritte zunehmend Sorgen. Bald wurde es den geplagten Eltern zuviel, und sie wollten Maria bereits in ein Culsu-Kloster zur "Ausbildung" geben, als glücklicherweise ein Magier des Covendo Mageo de Cevereges Lidrales, Fredericio Spinachi, Marias Talente zur Magie entdeckte und sie als Lehrling zu sich nahm. Ihre Ausbildung als Lehrling und Adept fanden zum überwiegenden Teil in Ihrer Heimatstadt Orsamanca in Moro statt, jedoch wurde Fredericio Spinachi 2 Jahre vor Abschluss der Lehre nach Tura in Tevarra berufen, und Maria ging mit ihm um dort die Prüfung zur Maga abzulegen. Sie hat sich auf das Agens Feuer spezialisiert und wurde zur Maga Pyretu.



## Abenteuer

### Der Stein, der Elf und der Turm

Bald nach Bestehen der Prüfung war es mein erster Auftrag des Meisters Fredericio Spinachi aus Tura, dort ist der Hauptsitz des Covendo, einen magischen roten Edelstein in einer Ledertasche zu einem gefangenen Elfen in einem vermutlich dämonisch besetzten Kloster in der Nähe von Mostleben in den Kuf-Bergen zu überbringen. Mit drei Bekannten aus einer Kneipe, [Albrecht](#), [Alida](#) und der Elfe [Catalana Cat](#), machte ich mich auf den Weg zu Pferd auf dem treuen [Sandokan](#), ausgestattet mit Wildnissausrüstung. Unterwegs stellt Alida fest, dass der Rubin eine dämonische Aura ausstrahlt. Die Reise dauerte jedoch nicht sehr lange, denn bereits am ersten Abend kommt es im Gasthaus zu einem Missverständnis und wir werden unter Hexerei verdacht zurück nach Tura gebracht. Dort wird der Fehler glücklicherweise erkannt und die Gruppe vom Verdacht befreit.

In Tura kann ich meine Kenntnisse ein wenig auffrischen: Dolch+5 (20 GFP), Magierstecken+5 (40 GFP), Zaubern +13 (40 GFP), Zauberkunde +7 (50 GFP), Meditieren+8 (10 GFP)

Der zweite Anlauf bringt uns rasch bis nach Mostleben, wo gerade das jährliche Weinfest stattfindet. Alida und Catalana Cat kennen das Dorf bereits aus ihren letzten Abenteuern. Sie bewachten die Weinberge und vertrieben eine Bande Orcs sowie einen Oger. Dementsprechend wird die Gruppe freudig begrüßt und bleibt für 2 Tage, wir wohnen sogar dem Fest bei.

Am nächsten Tag besuchen alle zusammen den örtlichen Rolo Tempel, da laut Unterlagen aus der Winzergenossenschaft der Priester Olo Ratzwin einige Informationen über das gesuchte Kloster liefern kann. Wir unterhalten uns nett mit dem

Priester, finden auf der Wiese hinter dem Tempel noch einige Blätter Glücksklee und ziehen danach weiter. Albrecht bleibt in Mostleben zurück.

Die Truppe bewegt sich entlang eines Baches ein Tal hinauf und wird während des Nachtlagers von einem Schatten der Nacht überrascht. Die Gruppe kann den Schatten abwehren, jedoch wird Maria von einer panischen Angst erfasst und flieht blindlings in die Nacht hinein. Kaum hat sie sich gefangen wird sie wiederum vom Schatten attackiert. In ihrer Not und völlig erschöpft weiss sie sich nicht weiter zu helfen und wirft den magischen Stein in den Nebel in der Hoffnung, das Wesen lässt von ihr ab.

Natürlich ist der Stein am Morgen nicht wieder aufzufinden, jedoch leidet Maria an Krankheitssymptomen einer schweren Erkältung (permanent -3LP bis zur Heilung). Alida kann die Krankheit leider nicht näher bestimmen und daher auch nicht heilen. Systematisch wird das Tal abgesucht, jedoch ausser einem sonderbaren Loch im Boden (mindesten 1,5 m tief und mit Wasser gefüllt) wird nichts gefunden.

Zum Abendessen schießt Catalana eine Ziege. Wir entdecken, dass sie eine Glocke trägt, es muss hier also zumindest eine Person geben, die sich um die Ziegen im Tal kümmert. Am folgenden morgen macht sich die Gruppe auf die Verfolgung der Ziegenfährte. Die Wände des Tals sind waldig und steil, die Fährte wird verloren. Jedoch finden wir am Nachmittag jenseits der Baumgrenze einen einzelnen freistehenden Baum, angeblich auf einer Linienkreuzung. Es wird allgemein vermutet, dass darin ein Druide haußt, den kurz wird auf der anderen Baumseite eine Person gesehen.



Am Rande des Waldes wird gelagert. Nachts wird die Gruppe während Maria wacht von 4 Orcs überfallen. Als einer der Orcs Alida einen Kuss aufzwingt kommt es zum Zweikampf. Leider lässt Alida während des Kampfes das Leben, auch Maria kann nur schwer erschöpft aus dem Getümmel entkommen. Sie zieht sich zum Baum zurück und meditiert dort 1 Stunde zur Erholung. Ein bewusstloser Orc wird gefesselt. Am nächsten Tag wird die Leiche von Alida begraben. Danach hören wir Geräusche aus dem Wald und finden einen Elfen namens [Algol von Blütenfall](#).

Zusammen mit Algol, der den Schatten der Nacht sucht, machen wir uns auf dem Grat in Richtung des Turmes, in dem der Schatten hausen soll. Auf Höhe der Turmes führen wir die Pferde hangabwärts ins Tal auf den Turm zu. Dabei überqueren wir einen frequentierten Weg. Wieder im Wald verliert Algol die Kontrolle über sein Pferd, welches zurück auf den Weg setzt und den Weg weiter folgt. Algol verfolgt das Pferd, welches in einen Trupp Orcs gerät. Leider werden die Orcs auf Algol aufmerksam und starten die Verfolgung. Algol lockt den Orcreiter in das steile Gelände zu uns, wo der Reiter auch prompt die Kontrolle über das Pferd verliert. Maria kann den Orc, offenbar der Anführer, mit einem Macht über Menschen unter Kontrolle bringen und ist hochofren, diesen langen und komplizierten Zauber in einer wilden Kampfsituation erfolgreich und unbeschadet vollendet zu haben. Der Orc ist jedoch mittlerweile stark angeschlagen und kann seine Kumpanen lediglich verwirren und von einer direkten Verfolgung abbringen. Die Gruppe flieht talabwärts bis zum Waldrand, wobei Maria ungeschickterweise stolpert und sich sehr schwer verletzt. Sie ist halt doch ein Stadtmensch. Sie wird von Catalana aufgelesen, der immer noch über sein Schlachtross verfügt, während Marias treues Pferd Sandokan bei den Orcs zurückgelassen wurde. Die scheinen übrigens ein Problem mit dem aufziehenden Nebel zu haben, den es werden noch Schreie und Lärm vernommen. Hat der Schatten der Nacht angegriffen? Maria hat zahlreiche Fleischwunden erlitten, leidet glücklicherweise an keinem Schock.

142 KEP, 39 ZEP, 200 AEP

Wir schlagen uns bis zum Fluss durch, der durch seine Wärme sehr stark dampft und dadurch Nebel hervorruft. Am nächsten Tag, nachdem wir gut lagern konnten, schlagen wir uns bis zu der Turmruine durch. Wir finden im Geröll einen Einstieg, über den wir uns nach mehreren Schwierigkeiten, insbesondere Albrecht hat Probleme, abseilen können. Bei der Untersuchung eines Skelettes in einem der ersten Räume findet Maria ein Schutzamulett gegen Schwarze Magie +4 sowie ein Langschwert\* (+1/+1), welches sie Catalana leiht.

Einer der Räume ist mit einem magischen Tor 900 Jahre in die Vergangenheit belegt. Dort treffen wir Elfen, die früher den Turm bewohnt haben und in Ihrer Zeit von Orcs belagert werden. Nach anfänglichen Schwierigkeiten können wir uns mit den Elfen arrangieren und deren Unterstützung gegen den Schatten der Nacht, der in unserer Zeit 2 Räume weiter haußt, gewinnen. Die Elfen sprechen eine komische alte Sprache, die Maria nicht versteht. Nach ausgiebiger Heilung Aller, auch Marias Schüttelfrost vom Schatten der Nacht wird magisch geheilt, nehmen wir den Schatten der Nacht von 2 Seiten in die Zange. Im Nebel ist es etwas schwierig gegen ihn zu kämpfen, Maria tritt auch prompt in Eisigen Nebel, ist aber dann in der Lage mit dem Zauber Heranholen das Artefakt (ein Bihänder) des Schattens der Nacht an sich zu bringen. Natürlich, das war ja zu erwarten, ist das Schwert mit einem Siegel geschützt, und Maria nimmt viel Schaden hin. Bei der ganzen Angelegenheit stolpert sie noch über ein magisches Schwert und schafft beide Schwerter zu den Elfen.

Eines der Wandgemälde in diesem Raum zeigt eine Schlacht zwischen Elfen und Orcs. Über dem Ganzen trohnt eine Kröte, die den Dämon Koschudata symbolisiert. Obwohl Maria sich bisher mit alten Geschichten nicht abgegeben hat, erkennt sie diese Tatsache sofort und unbeirrbar. Vielleicht sollte sie sich doch mal mit den alten Überlieferungen befassen.

Die Truppe konnte derweil den Schatten der Nacht vertreiben und findet in seinen Räumen noch eine Anzahl magischer Artefakte: einen Bogen, einen Glasdolch und ein Amulett. Bei den Elfen wird der Schatten gebannt. Maria kann fast alle Gegenstände identifizieren, jedoch nicht das Schwert, das sie gefunden hat. Die Elfen untersuchen es, geben es dann aber nicht mehr her und bieten ihr stattdessen eine Schriftrolle mit Elfenfeuer an, die sie auch akzeptiert. Der Turm wird mittlerweile von Orcs belagert.

Nachdem wir uns bei den Elfen ausgeruht haben beschliessen wir, das Lager des Nachtschattens noch einmal genauer zu untersuchen. Wir steigen im Turm bis in die 4. untere Ebene ab, stellen jedoch fest dass diese 3 Meter mit schlammigen Wasser geflutet ist. Um das Lager absuchen zu können wird dann doch mein Vorschlag befolgt. Nach einem Versuch mit Algol werde dann ich in das Loch im Boden abgeseilt. Maria untersucht den Raum 2 Stockwerke darunter unter Wasser. Atmen ist dank Macht über das Selbst kein Problem. Nach mehreren Stunden der Suche finde ich jedoch nichts besonderes, obwohl die Elfen bei auf einer angeblichen finsternen Aura beharren.

Wir beschliessen dann doch endlich den Turm zu verlassen, jedoch ist dieser mittlerweile von über 100 Orcs in ca. 50 Meter Abstand umzingelt. Wir überlegen längere Zeit, die Idee den Anführer zu bezaubern muss leider mangels Sichtkontakt aufgegeben werden. Wir beginnen gegen Mittag einen Fluchtversuch, und hoffen durch das Schneetreiben gedeckt zu werden. Ich kann mich mittels des einfachen Zaubers Macht über die Sinne in eine Illusion von Luft verwandeln. So getarnt komme ich tatsächlich nahe an die Orcs heran, jedoch folgt mir Albrecht dicht auf und so müssen die Orcs mich dann doch entdeckt haben. Mit dem Zauber Angst gelingt es mir einen direkten Angriff der Orcs zu vermeiden, letztendlich aber werden wir beide entwaffnet und festgesetzt, die Elfen können in der entgegengesetzten Richtung entkommen.

Nach einem Gespräch mit dem Anführer der Orcs stellen wir fest, dass das Ziel der Umzingelung eigentlich nicht wir, sondern der Schatten der Nacht ist. Zunächst wird uns nicht geglaubt, dass ich ihn besiegt habe, als Albrecht jedoch den Anderthalbhänder von den Elfen holt, können wir die Orcs besänftigen. Wir hinterlassen im Lager eine Nachricht für Algol und Catalana und ziehen mit den Orcs in das nahe gelegene Kloster. Dort können wir uns sogar mit warmen Wasser aus den heißen Quellen waschen und bekommen ein ganz ordentliches Abendessen. Die Elfen tauchen indessen während der ganzen Nacht nicht mehr auf, obwohl es schon nahe an einem Schneesturm ist. Wie wir später herausfinden hatten die beiden sich zu den Elfen in den Turm zurückgezogen.

Ich kann mich am Abend mit dem Oberschamanen Alex unterhalten, muss mich jedoch laufend gegen die Zudringlichkeiten der Orcs zur Wehr setzen. Wir wissen bereits, dass hier ein Dämon namens Oroc verehrt, welcher gemeinsam mit den Orcs angeblich die Welt vor finsternen Dämonen von den fernen Chausebenen bewahrt, die in dieser Gegend besonders leichten Zugang zu Midgard finden. Wir bekommen noch den Geheimitipp unbedingt den Garten der heiligen Quellen zu besuchen, was ich mir auch fest vornehme.

Am nächsten Tag satteln Albrecht und ich nach einem mäßigen Frühstück unsere Pferde, welche hier im Stall verwahrt wurden, und machen uns auf die Suche nach Catalana und Algol, die wir auch prompt am Turmeingang wiedertreffen.

Wir beschließen gemeinsam, aber getrennt, zurück zum Tempel zu gehen und diesen nächstens zu durchsuchen, ob wir die gesuchte Elfe finden. Zusammen mit Albrecht kehre ich zum Kloster zurück, nicht aber ohne den Garten der heiligen Quellen vorher noch besucht zu haben. Der eisige Weg ist recht schwierig, wir müssen sogar die Pferde zurücklassen. Die Orcs auf der Mauer des Klosters machen sich einen Spass aus uns. Mir gelingt es beinahe einen der sich pöbelhaft entblössenden Orcs an seinem besten Teil mit Macht über Unbelebtes von der Mauer zu zerren, das wäre ein Spass gewesen.

Die Gärten entpuppen sich als beinahe kochend warme Teiche, in denen man prima baden kann. Nur Albrecht macht seine Kleidung nass, was sich später als arger Fehler erweist. Am Abend im Kloster wohnen wir einer Art Bestattungszeremonie bei, während einige tote Orcs, wohl von uns an der alten Eiche erschlagen, durch eine Art Tor bestattet werden. Unter den trauernden Frauen befindet sich eine offensichtlich geistig verwirrte Elfe. Ob das die ist, die wir suchen? Sie wird jedenfalls später in dem Turm im Untergeschoss eingesperrt.

Später finde ich Albrecht im Stall, als ich nochmal nach Sandokan sehe, hinter einem Haufen Dreck. Er kann mir nicht erklären, was er dort gesucht hat. Egal, am späten Abend treffen wir die beiden Elfen und pirschen uns an den Turm heran. Ich kann einen der Orcs magisch kontrollieren, der Zweite wird von Albrecht betäubt. Wir durchsuchen den Turm und finden im zweiten Untergeschoss die gesuchte Elfe. Es handelt sich dabei um die Tante Algols, er ist sich aber nicht ganz sicher dabei. Recht merkwürdig das. Später höre ich, dass sie besessen sein soll und einen Mentor hat. Eine Hexe?

Wir schaffen es mit unseren Pferden aus dem Orc-Kloster zu entkommen ohne akut Aufsehen zu erregen und kehren nach Tura zurück. Catalana verkauft einige ihrer Gegenstände und lässt mir 2.000 Goldstücke zukommen. Ich finde das sehr generös und werde das magische Langschwert nicht mehr erwähnen (aber nicht vergessen). Natürlich fragt mich Meister Spinachi ordentlich aus und ich berichte so gut wie ich kann, wie es sich gehört. Er hat natürlich, in seiner unermesslichen Weisheit, viele Fragen die ich nicht beantworten kann oder möchte Details wissen, die ich vergessen oder nicht weiter beachtet habe. Dennoch scheint er recht zufrieden zu sein. Ich darf in der Gilde weiter studieren und lerne viele neue

Zaubersprüche. Der körperlichen Ertüchtigung widme ich mich ausserhalb und finanziere es mit dem Gold, welches mir Catalana überlassen hat.

In Tura kann ich mich fortbilden: Zauberkunde +9, Sagenkunde +5, Lesen von Zauberschrift +16, Meditieren +10, Zaubern +15, Geländelauf +11, Reiten +12, Magierstecken +9, Dolch +8, Abwehr +2. Ich erhöhe meine Resistenzen und die Ausdauer. Einige neue Zaubersprüche darf ich auch lernen: Bannen von Zauberei, Befestigen, Erkennen von Zauberei, Feuerkugel, Macht über die belebte Natur, Schlaf, Unsichtbarkeit. Elfenfeuer lerne ich von der Spruchrolle.

## **Drachen, Drachen, Drachen**

Nach einiger Zeit reise ich über Chryseia nach Alba um dort noch einige Zauber zu lernen und lande nicht unweit von Estragel in einem kleinen Gasthaus „Zum ungedeckten Pony“. Meine geringen Sprachkenntnisse scheinen mir einen Streich zu spielen, so kann das Wirtshaus nicht wirklich heissen. Offenbar gab es hier am Vorabend einen Tumult, denn sämtliche Gäste kennen nur ein Gesprächsthema: eine fremd anmutende Person mit starkem Akzent und felinen Gesichtszügen hat für einige Aufregung gesorgt. Dorfbewohner erzählen mir wilde Geschichten von Drachen und einem Magier aus der Gegend, der Macht über diese Fabelwesen erlangen möchte. Als ob das möglich wäre, es lernt doch jeder Adept im ersten Jahr dass man von Drachen tunlichst die Finger zu lassen hat. Dieser Lebre Mir genannte Zauberer soll nicht unweit in einem Schloss leben und so beschliesse ich am nächsten Tag ihm einen Besuch abzustatten. Hier kann ich sicher eine Menge lernen.

Am Morgen reite ich auf Sandokan los und finde auch die beschriebene Abzweigung. Auf dem Weg finde ich frische Pferdespuren, schon bald werde ich wissen wer hier vor mir war. Links des Weges finde ich eine verstümmelte Leiche, kümmerge mich nicht weiter darum und treffe bald auf ein verlassenes Lager, in dem noch ein Pferd steht und das Lagerfeuer am rauchen ist. Ein toter Halbbling hängt an einem Baum und kann leider meine Neugierde nicht stillen. Ich führe das Pferd hinter mir her und sammle noch eine Portion dieses leckeren Elfenbrottes ein, das Jemand am Boden hat liegen lassen.

Ich folge mit dem Pferd im Schlepptau einigen Fussspuren, die aus dem Wald heraus über eine große Lichtung führen und treffe nach einiger Zeit auf eine kleine Gruppe. Vorsichtshalber bereite ich ein Elfenfeuer in meiner Hand vor und nähere mich nur auf 30 Meter. Welch Überraschung, mein alter Bekannter [Algol von Blütenfall](#) ist einer der drei. Seine Begleiter sind der Elf [Kamari Si Kosimir](#) und eine merkwürdige Person, die sich als [Aïscha Clanclan](#), Botschafterin der mächtigen Ctarl-Ctarl vorstellt. Auf Nachfrage bestätigt sie den Tumult im Gasthaus zum ungedeckten Pony veranstaltet zu haben. Die 3 sind ebenfalls auf der Suche nach dem Magier Lebre Mir, auch wenn sie keine überzeugenden Gründe nennen können.

Ich schliesse mich der Gruppe dennoch an und gemeinsam ziehen wir weiter. Kamari sieht in den Bergen einen Drachen fliegen, wir tun das zunächst als Einbildung ab. Nach einiger Zeit treffen wir auf 2 in die Berge gemeißelte Gestalten mit 20 Meter Höhe gigantischen Ausmasses. Die beiden Figuren bilden eine Art natürliches Tor in ein enges Tal und stellen 2 gut gerüstete Frauen dar. Ich kann mich entsinnen dass dies Wächter aus dem Krieg der Magier vor über 800 Jahren sind und mahne Alle zur Vorsicht.

Aïscha reitet unvorsichtigerweise einfach zwischen den Wächtern hindurch, aber es passiert nichts. Daraufhin reiten wir alle hinter ihr her, die Wächter öffnen ihre Augen und wir machen zügig kehrt bevor etwas passiert. Kamari beschleunigt Sandokan mit einem Zauber und ich reite im gestreckten Galopp zwischen den Wächtern hindurch. Nicht zu langsam, denn ich werde mit Strahlen aus dem Augen beschossen und muss mich seitlich ducken. 4 magische Geschosse schlagen

ringsum ein, mir passiert aber nichts. Kamari und Algol, die sich ein Pferd teilen, folgen mit dem gleichen Trick. Hier muss ein wichtiger Ort sein, wenn er auf diese Weise bewacht wird. Vielleicht ist an der Geschichte Aïschas doch was dran, denn ihr konnten die Wächter nichts anhaben.

Nach einiger Zeit wird der Weg zu einer Treppe, die sich zu einer Burg nach oben windet. Neben dem Weg stoßen wir nach und nach auf Zeichen von Kämpfen. Pferdegerippe, Skelette, ein geplündertes Schlachtfeld. Brandspuren ziehen sich quer durch die Landschaft. In der Luft kreisen 3 Drachen, die wir jetzt deutlich sehen können. Mit ca. 30 Meter Länge sind es imposante Geschöpfe. Wir verstecken uns (ich mache mich unsichtbar, der neue Zauber ist praktisch) und werden nicht entdeckt, aber Algols Pferd wird zum Mittagessen eines Drachens. Ich muss zugeben dass es sich um beeindruckende Wesen handelt, ich werde ganz starr vor Angst.

Wir verstecken Sandokan und das andere Pferd und schleichen uns zu Fuss weiter zur Burg. Der Burggraben ist mit flüssiger Lava gefüllt, was das Flirren in der Luft erklärt. Die Drachen sind im Burghof gelandet. Wir überqueren die Brücke und gehen durch das Tor in den Burghof. Unterwegs hört Aïscha, sie scheint ja gute Ohren zu haben, Stimmen mehrerer Personen aus dem Hof. Wir durchqueren den Hof und gelangen in den nächsten Burghof. Unterwegs halte ich die Augen nach den wertvollen Drachenschuppen auf, kann aber leider keine finden. Im nächsten Hof hängt von einem großen Turm ein Seil, welches mit Kletterhaken eingeschlagen wurde. Eine Tür gibt es im Turm nicht und so beschliessen wir am Seil hochzuklettern, solange die Drachen fort sind. Algol fällt dabei fast runter und ich muss ihn mit Macht über Unbelebtes unter die Arme greifen. Ich sollte das Klettern bei Gelegenheit auch etwas üben, schaffe es nur gerade so mit zusätzlicher Seilsicherung von oben.

Im Turm gehen wir eine Wendeltreppe nach unten während oben ein Drache landet. Er imitiert eine Frauenstimme und schickt uns einen Feuerschwall hinterher. Wir können in einen Seitengang ausweichen, nur Kamari stellt sich direkt in das Feuer hinein und geht danach hoch um mit dem Drachen zu sprechen. Dies erinnert mich daran demnächst den Zauber Hitzeschutz zu erlernen. Algol folgt ihm und ich gehe mit Aïscha weiter runter. Kamari kann den Drachen mit einem Zauberlied einschläfern. Vorher erfährt er, dass der Magier seit einem halben Jahr tot ist, nachdem er den Drachen zu langweilig wurde.

Weiter unten treffen Aïscha und ich auf 2 Wegelagerer, die mich mit einem Dolch bedrohen. Nach etwas Diskussion werde ich wieder freigelassen. Algol behandelt eine kleine Schnittwunde an meinem Hals. Die beiden heissen Fritz und Walter und kommen aus einem der umliegenden Dörfer auf der Suche nach wertvollen Dingen. Angeblich kommen seit dem Tod des Magiers viele Leute auf der Suche nach ihrem Glück hierher.

Wir einigen uns darauf, abwechselnd Wache zu halten um herauszufinden, wo der Drache seinen Schatz versteckt hat. Nachts lässt mich ein Geräusch aufwachen, aber ich stelle nur fest dass es meine Runde ist Wache zu halten. Später tönt von unten lautes Geschrei. Walter beklagt, dass von seinem Schinken eine großes Stück gegessen wurde. Kamari meint es waren Riesenratten. Trotz gegenteiliger Gewissheit, ich habe Bissspuren von einer Grosskatze gesehen, unterstütze ich die Meinung um Walter ruhigzustellen. Aïscha scheint mir eine recht Gefräßige zu sein. Kurz danach sehe ich in der Dunkelheit den Schemen eines Pumas die Treppe hinab huschen. Ich alarmiere die Anderen: „Riesenratten!“ Aïscha kommt von oben dazu und wir gehen gemeinsam die Treppe hinab, Fritz und Walter bilden die Nachhut. Die tapfersten sind es offenbar nicht. Die Luft wird feucht und Kamari tritt in eine Fussfalle, die eine Sense auslöst. Wir können jedoch unverletzt weitergehen. Ich

nehme an, Fritz und Walter haben uns mit Absicht in diese Falle gelockt. Mit dieser Mutmaßung konfrontiert leugnen die Beiden jedoch.

Wir kommen in einen Raum ohne weiteren Ausgang, ist jedoch mit vermoderten Fässern gefüllt. Zufällig entdeckt Aïscha eine Geheimtür an der Rückwand, durch die



wir in einen weiteren Gang kommen. Kamari schnappt eine Maus vom Boden, die Aïscha direkt verschlingt. Nach einer weiteren Tür kommen wir in einen Weinkeller mit vielen Fässern und einer Keltereiausstattung. Die Fässer sind mit Jahreszahlen beschriftet und enthalten Portwein, dem Kamari ordentlich zuspricht. Im nächsten Raum befindet sich eine Traubenschütte, die aus dem Burghof kommt. Die nächste Tür ist verschlossen, Fritz scheint aber etwas vom Einbrechen zu verstehen und kann das Schloss

knacken. Die Tür ist leicht gewölbt und von der anderen Seite eine Geheimtür. Hier wollte jemand seinen Vorrat an Wein gut verbergen.

Wir befinden uns in einem runden Raum im Keller, dem Waffenlager, eines Turms. Von Oben dringt Kampfslärm zu uns. Wir gehen weiter nach oben. Auf einem Tisch finde ich ein Buch mit einer akkurat geführten Besucherliste. Seit der Ankunft der Drachen scheinen 50 Besucher vermisst zu werden. Kamari geht nach draussen zu einer im Hof liegenden Leiche und wird auf dem Weg von einem Armbrustbolzen knapp verfehlt. Er findet im Haus gegenüber Deckung.

Aïscha droht den Gegnern, die aus Ihrer Deckung kommen, und mit Armbrüsten auf uns zielen. Einen Schuss kann ich mit Heranholen auf den Bolzen verhindern. Der hat ein dummes Gesicht gemacht. Aïscha duckt sich hinter eine Ballista und verschwindet in das gleiche Gebäude wie Kamari. Ich höre jemanden auf der Mauer laufen, jedoch im toten Winkel. Ich warte bis er in den Turm verschwunden ist und kann durch die Schießscharte einen Treffer mit Elfenfeuer landen. Jemand ruft zu uns „ergebt euch“, woraufhin ich erstmal eine Feuerkugel beschwöre.

Ein Bolzen verfehlt mich nur knapp, da ich meine Deckung verlassen musste um das Ziel, den gegenüberliegenden Turm, nicht aus den Augen zu verlieren. Algol holt derweil im Keller eine Armbrust samt Munition. Die Feuerkugel detoniert, den Lauten nach scheine ich Jemanden erwischt zu haben! Ich laufe zum Turm hin, jedoch ist die Eingangstür verschlossen. Bevor ich beschossen werde mache ich mich schnell unsichtbar. Algol gibt einige schlecht gezielte Schüsse in die Gebäude gegenüber ab.

Ich laufe zu den Gebäuden hin und finde 3 diskutierende Söldner. Eine Feuerkugel in ihrer Mitte sorgt für Verwirrung. Ich schicke den Fliehenden einen Schlafzauber nach, richte aber leider nichts aus. Um nicht wieder eine Zielscheibe abzugeben mache ich mich wieder unsichtbar und gehe weiter um die Gebäude herum. Als ich wieder am Turm mit Algol ankomme habe ich einen guten Schreckeffekt bei Fritz und Walter. Die beiden machen auf mich wirklich nicht den Eindruck der tapfersten Plünderer. Aïscha und Kamari kommen zurück und berichten, dass ein gewisser Tortylla 15 Söldner zur Plünderung der Burg angeheuert hat. Aïschas Arm ist schwer verletzt und sie bringen einen Gefangenen mit, der sich Gregår nennt. Da ich nicht weiss was heute noch passiert meditiere ich zunächst um mich zu erholen. 3

Drachen kommen angefliegen und wir fliehen zunächst zurück in den Weinkeller, wo wir übernachten.

Am nächsten Morgen, Fritz und Walter haben rücksichtslos Frühstück nur für sich gemacht, peilen wir zunächst die Lage. Die Toten und deren Pferde fehlen, die Drachen scheinen Appetit gehabt zu haben. Wir hören Trampeln und Kamari geht zum Nachbarturm und kann die verschlossene Tür aufbrechen kurz bevor der Drache ihn erreicht. Nachdem der Drache wieder davongeflogen ist gehen wir mit Gregår ebenfalls zum Turm und treffen Kamari im Untergeschoss. Mittlerweile ist der Drache wieder aufgetaucht und schleicht um den Turm mit Fritz und Walter.

Im Keller finden wir an der gleichen Stelle wie im Nachbarturm eine Geheimtür. Während Gregår die Tür öffnet versuche ich mittels Macht über Menschen Gewalt über ihn zu erlangen, aber der Zauber geht gründlich schief. Ich bin für unbestimmte Zeit nicht mehr in der Lage zu zaubern. Wir kommen in einen Beschwörungsraum mit



zahlreichen magischen Beschwörungszeichen am Boden die zu Elementarebenen führen. Wir folgen dem Gang weiter und kommen in einen Raum mit einem See und einer kleinen Insel in der Mitte, auf der ein Eisenring zum anketten eingelassen ist. Ob hier die Elementarwesen gefangen gehalten wurden? Wir finden es nicht heraus, probieren aber noch einen anderen Weg aus. Dieser fällt immer steiler ab, bis wir uns nicht mehr weiter trauen. Vorne sehen wir ein rotes Glühen, der Lavastrom?

Algol findet noch einen Geheimgang, der uns in ein Labor führt. Mehrere Tische mit Laborutensilien werden von Regalen umrahmt. Ich verstaue 4 Pergamentrollen in meinem Rucksack, die sich später als die Zaubersprüche Deckmantel, Vereisen, Schweben und Feuermeisterschaft herausstellen, während Kamari 3 Phiolen und 3 Thaumaturgenstäbe einpackt. nach etwas suchen finde ich noch 2 Blutsteine, 2 Brillanten für Elfenfeuer und etwas Lotusblütenstaub.

Einen der Thaumaturgenstäbe kann ich als Allheilung identifizieren, Kamari wendet den Stab auf Aïscha an um ihren Arm wieder zu heilen. Etwas von der Laborausrüstung verstaue ich noch in meinem Rucksack. (90 AEP, 50 KEP, 220 ZEP)

Im Hauptgebäude finden wir eine Truhe mit doppelten Boden, in dem 100 Mithrilstücke verborgen sind. Damit hat sich der Ausflug zusammen mit den Rollen wirklich gelohnt. Unter der Truhe geht eine Treppe in den Keller, in dem wir hinter einer weiteren Geheimtür die Schatzkammer finden. Etwas von dem Gold passt noch in meinen Rucksack, aber nicht zu viel, da ich noch wendig bleiben möchte. Die anderen berichten, dass oben in der Burg wieder Leben eingekehrt ist und der Magier samt Tross zurückgekehrt sei.

Wir übernachten hinter der Geheimtür. Ich schiebe Wache und bemerke, dass wir von erstaunlich großen Spinnen umzingelt werden, im Licht werde ich dann etwas panisch und fliehe durch die Geheimtür, die Truppe folgt mir. Eine der Spinnen versuchte mich zu beißen, ich konnte sie aber abschütteln. Wir rennen die Treppe hoch, hier überrascht uns ein Hund, den ich jedoch mit Schlaf ruhigstelle bevor er grösseren Lärm machen kann. Durch den Gang gehen wir in den Empfangsraum, vorbei am Wachraum. Ich klebe die Tür hinter uns zu, was sich später als nützlich erweisen soll. Aïscha leert lautstark ihr Gold aus und weckt damit die Wachen und



noch mehr Personen im Haus. Spontan mache ich mich unsichtbar. Kamari ist im Tumult irgendwie verloren gegangen.

Als der Haushofmeister erscheint verlangen Aïscha den Magier zu sehen und verleugnet Algol. Jedoch werden beide von den Wachen, die um das ganze Gebäude laufen mussten, in den Hof gebracht. Ich folge. Die beiden werden zum Eingang des Verlies geführt und sind von 4 Wachen umringt. Ich zaubere Angst auf insgesamt 6 Wachen, was aber nicht so richtig gut wirkt, zudem werde ich wieder sichtbar. Im Handgemenge fällt Algol in die Grube. Aïscha wehrt sich und ich mache mich wieder unsichtbar, als eine Wache auf mich zu gerannt kommt. Ein Bolzen verfehlt mich und als ich wieder sichtbar werde, greift mich die Wache mit dem Schwert an. Mit dem Zauber Angst kann ich schlimmeres verhindern. Plötzlich fällt die Wache von einem Bolzen getroffen vor mir tot um. Später finde ich heraus, das Kamari geschossen hatte.

Als ich mich wieder unsichtbar mache, verfehlen mich insgesamt 3 Bolzen nur sehr knapp. Da Aïscha mittlerweile auch ins Verlies verschwunden ist gehe ich in die Richtung, aus der ich Kamari habe pfeifen hören, wir müssen unbedingt geheime Signale ausmachen. Ein roter Drache landet im Hof und speit flächig Feuer und sucht offenbar nach Unsichtbaren. Eine kritische Situation. Ich gehe hinter dem Haus herum und halte mich ausserhalb der Reichweite des Drachens und stets in der Nähe einiger Wachen. Als ich das Haus umrundet habe sitzt auf der Ruine, in der ich Kamari vermutete, ein weiterer Drache. Zum Glück haben Drachen keine Infravision, daher bleibe ich unentdeckt.

Der Drache fliegt plötzlich verschreckt auf und speit Feuer in der Gebäude unter ihm. Kamari war darin und ich befürchte das Schlimmste. Der Drache zerfällt aber überraschenderweise zu Staub. Damit hatte ich wahrlich nicht gerechnet. Der andere Drache sucht aber weiter den Hof ab und lange kann ich nicht mehr unsichtbar bleiben. Über die Schütte rutsche ich in den Weinkeller und treffe dort Algol und Aïscha, die Fritz und Walter dabei haben Algol kann mich etwas heilen, ich bin doch sehr erschöpft. Für meditieren ist leider keine Zeit, die Wachen sind auf der Suche nach uns.

Ich schläfer eine weitere Wache ein und Aïscha rennt todesmutig, in eine große Raubkatze verwandelt, quer über den Hof, springt auf die Veranda vor den verdutzten Wachen, und zerfleischt den im Zauber überraschten Lebremir. Die restlichen Drachen zerfallen ebenfalls zu Staub.

Als der Magier tot ist fangen die Wachen und Bediensteten an die Burg restlos zu plündern. Wir stocken noch unsere Goldvorräte auf und ziehen mit einigen Pferden aus dem Stall, Sandokan war darunter, in die nächsten Dörfer. Die Bewohner sind alle froh dass der Magier fort ist, da erst vor einigen Tagen einige Dörfer von den Drachen in Brand gesteckt wurden. (70 AEP, 89 ZEP)

## Überding

Im nahen Albischen Cambrygg, sie nennen es ihre Akademie, die sollten mal nach Tura kommen, nehme ich mir etwas Zeit. Ich lerne etwas Albisch, befasse mich mit den lokalen Legenden und lerne die 4 Spruchrollen erfolgreich. Klettern kann ich unter Anleitung in den nahen Bergen üben, Gelegenheit wieder intensiv zu Reiten ergibt sich auch. In der Magiergilde zu Cambrygg höre ich von sonderbaren Dingen, die an der Küste im Osten nahe Elrodstor, in einem Weiler namens Überding, vor sich gehen sollen.

Zusammen mit [Algol](#) und [Aïscha](#), die auch ähnliches gehört haben, wollen wir der Sache auf den Grund gehen. Wir kaufen noch für die beiden Pferde bei einem Händler namens MacSixt, das für Aïscha ist sogar richtig gut. Auf dem Weg überholen wir einen Trupp Soldaten aus Cambrygg, die Soldaten berichten uns von Unruhen in der Gegend um Elrodstor. Am Abend schlagen wir ein Lager auf und ich

versuche meine Kochkünste in der lokalen Küche zu probieren. Als ein Wagen mit einem alten Mann vorbeikommt, geben wir ihm sogar etwas zu essen ab.

Er erzählt uns, dass er einen toten Ctarl-Ctarl gesehen hat und kann dessen Waffengurt, jedoch ohne Waffen, vorweisen. Es scheint also an ihrer Geschichte doch was dran zu sein. Aïscha wird dabei natürlich ganz hellhörig. Weiter berichtet er von großen Feuern, vielen toten Ctarl-Ctarls und einem lauten Knall vor einigen Tagen. Als er etwas zu aufdringlich wird, flösse ich ihm mittels Angst etwas Respekt vor uns ein und wir haben erstmal Ruhe für die Nacht. Aber Aïscha scheint im Dunkeln etwas gesehen zu haben, schreit auf und galoppiert hinterher.

Als Algol und ich ebenfalls an dem Wagen ankommen ist Aïscha dabei den alten Mann zu verprügeln. Wir stoppen das Geraufe und sorgen für Ruhe, wobei ich dem Alten aus Mitleid noch ein Goldstück zustecke.

Als wir zum Lager zurückkommen, sitzen dort bereits 3 sehr kleine Männer, Halblinge wie ich später lerne, und machen sich über unser Abendessen her. Sie tragen etwas vom Albischen Schnaps, Uisge genannt, zum gemeinsamen Essen bei. Lustige Kerlchen, machen sich aber, nachdem sie fast alles, insbesondere Aïschas Schinken, aufgegessen haben, aus dem Staub ohne mit abzuspülen.

Mitten in der Nach reißt mich lautes Geheule aus dem Schlaf, Aïscha singt. Algol bemerkt mit seinen scharfen Augen, dass sich Leute an unser Lager anschleichen und warnt uns. Vorsichtshalber verstecke ich eine Feuerkugel im Lagerfeuer, jedoch entwickelt sich rasch die Kampfhandlung am Waldrand. Aïscha wird von mehreren Banditen umzingelt, Algol verfolgt jemanden in den Wald. Ich zaubere Schlaf auf die Gruppe um Aïscha, wobei die Feuerkugel effektiv für Beleuchtung sorgt. Vier der Fünf Angreifer kann ich so ausschalten, jedoch weckt der verbleibende Angreifer sogleich seine Kumpanen, was einen weiteren Schlafzauber notwendig macht, der diesmal leider auch Aïscha einschläfert.

Als Algol mit einem blutigen Dolch aus dem Wald kommt, wecken wir Aïscha und löschen das Feuer. Algol zaubert einen Flammenkreis auf mich, soll als Schutz dienen. Wir entwaffnen die Schlafenden und wecken Einen zur Befragung auf, erfahren jedoch nichts Wesentliches.

Auf der Strasse kommt ein Tross mit Wagen, Reiter und mehreren Bewaffneten. Offenbar handelt es sich bei unserem nächtlichen Überfallkommando um die Soldaten aus Cambrygg, die wir am Nachmittag überholt hatten. Der Anführer zeigt sich wenig verhandlungsbereit, ignorieren dass wir ja von ihnen überfallen wurden und beschuldigt uns gar, einen Soldaten umgebracht zu haben. Die sind einfach in jedem Land gleich. Wieder kommt es zu Raufhändel, wobei ich 2 Soldaten, die sich mit nähern, mit letzter Anstrengung einschläfern und danach in Schach halten kann, während Aïscha sich mit dem reitenden Hauptmann Torfinn MacRathgar, der sich mit einem Geistesschild schützt, anlegt und Algol gegen eine Übermacht ankämpft. Schliesslich müssen Aïscha und ich mich der Übermacht ergeben, Algol kann sich jedoch in den dunklen Wald flüchten.

Zunächst werden wir befragt, aber eigentlich mehr übelst verleumdet und beschuldigt, angegriffen zu haben. Da es nicht gut aussieht, bestehe ich auf einen Rechtsbeistand. Da ich selbst einige Kenntnisse habe, weiss ich wie wichtig diese Unterstützung ist, die mir jedoch rechtswidrig verwehrt wird. Aïscha fordert für sich diplomatische Immunität. Als ob sie dies gewähren würden, wenn es nicht mal einen Anwalt gibt. Wirklich Barbaren hier.

Nach einer viel zu kurzen Nach bekommen wir am morgen eine eklige Roggengrütze vorgesetzt. Danach werden wir neu gefesselt und hinten an den Trosswagen angebunden. Ich kann meine Arme dabei so verschränken, dass der Knoten sehr locker sitzt. Algol ist bisher nicht wieder aufgetaucht, vermutlich schläft er irgendwo. Zügig geht es los und wir laufen hinter dem Wagen her, stets von 4 Wachen umringt. Noch am morgen passieren wir ein Gasthaus, an dem der

Hauptmann anhalten lässt, um die Pferde zu tränken. Während Aïscha sich zum Plumpsklo bringen lässt, gelingt es mir unverhofft ein Macht über Menschen auf den Hauptmann zu legen.

Ich erteile ihm die Ratschläge uns frei zulassen, unsere Ausrüstung und Pferde auszuhändigen und weiter zu ziehen, die er auch prompt erfolgt. Als Aïscha von der Toilette zurückkommt, sind die Soldaten bereits ausser Sichtweite. Auch Algol kommt jetzt aus dem Wald aufgetaucht und kann es gar nicht fassen, dass die Wachen weg sind.

Nach kurzer Beratschlagung entscheiden wir uns, hinterher zu reiten und einfach vorbei zu preschen. Etwas Verkleidung, ein Macht über die Sinne soll einen Mann aus mir machen. Im gestreckten Galopp haben wir den Tross schnell eingeholt. Die Soldaten scheinen uns trotzdem zu erkennen und bilden links und rechts des Wagens eine Barriere. Dennoch können wir einfach durchbrechen und lassen das Hindernis schnell hinter uns zurück. Der Hauptmann scheinen meinen Zauber abgeworfen zu haben und beginnt eine Verfolgung, die er aber bald abbricht.

Im nächsten Dorf kann uns ein netter alter Mann den Weg nach Überding weisen. Wir schlagen jedoch den Weg quer durch den Wald ein, um eine falsche Fährte zu legen. Als wir über eine Kuppe kommen ist das Tal vor uns komplett verbrannt. Wir scheinen zumindest die Stelle der Feuersbrunst gefunden zu haben. Bevor wir den Weg wieder aufnehmen, sammeln wir noch etwas Feuerholz ein, das könnte hier knapp werden. Wir finden den Weg wieder, komplett mit Asche bedeckt. Es führen zahlreiche Spuren in beide Richtungen, wie Algol fest stellt. Wir folgen dem Weg weiter, manche Spuren zweigen jedoch ab. Als wir wieder grünes unverbranntes Land erreichen, beschliessen wir uns einen Überblick zu verschaffen. Mittels Schweben und einem 50 Meter langen Seil habe ich mehrere Minuten Zeit, mit die Umgebung einzuprägen. Vor einem See liegt ein Dorf, das Überding sein muss. Im verbrannten Bereich sieht man eine Furche, die im Sumpfland endet. Wir ziehen in Richtung der Furche und Algol findet ein sehr leichtes längliches Metallstück, magisch ist es aber nicht.

Wir treffen auf mehrere Leute, die an einem großen Trümmerstück herum sägen. Diese melden Besitzansprüche an, aber wir können von ihnen erfahren, dass 2 Leichen gefunden wurden. Das müssen die Ctarl-Ctarl sein. Aïscha erzählt, dass die Ctarl-Ctarl in Sphärenwägen reisen, einer dieser Wägen muss hier abgestürzt sein. Vielleicht ist an ihrer absonderlichen Geschichte mehr dran als ich bisher glauben wollte?

Wir reiten zunächst nach Überding. In dem kleinen Nest ist sehr viel los, Goldgräberstimmung. Da wir an die Stelle möchten, an dem wir das Wrack vermuten, wollen wir ein Boot mieten. Aïscha verhandelt mit einem Burschen und macht den astronomischen Preis von 15 Goldstücken für die Fahrt aus. In Zukunft werde ich die Verhandlungen führen! Einer der Bewohner warnt uns vor Orc Horden, die in der Nähe gesehen wurden. In der Nacht sollen auch Drachen am Himmel unterwegs sein. Offenbar zieht es gerade ganz Alba nach Überding.

Eine Übernachtung im Ort ist uns zu teuer, daher campieren wir etwas ausserhalb und einigen uns mit einem Kobold namens Asgar, den ich auch noch zum Essen einlade. Als es dunkel wird treffen wir tatsächlich die beiden Jungs mit dem Boot. Aïscha leiht sich meine Angelschnur und zieht tatsächlich einen großen Brocken aus dem See. Als die aber anfängt das Tier roh zu verspeisen, kann ich mein Abendessen nicht mehr bei mir halten und füttere die Fische. Eklig!

Plötzlich kommt starker Wind auf, es gibt einen lauten Knall und 2 rote flammende Punkte verschwinden über uns gen Sumpf. Kein Drache, wie wir später herausfinden, sondern eine Ctarl-Ctarl Sphärenwagen.

Wir landen an und laufen durch den Sumpf, die 2 Jungs bleiben am Boot zurück. Aïscha und Algol können beide gut im Dunkeln sehen, ich aber nicht und zaubere

daher ein Sehen in Dunkelheit, um einigermaßen mithalten zu können. Nach etwa einer halben Stunde hören wir Kampfeslärm von Orcs, etwa dort wo der Sphärenwagen gelandet sein muss. Die Orcs verfügen über Elfenfeuer und setzen es ausgiebig ein. Der Kampf hält nicht lange an, unter lauten Getöse, Wind und in einer Feuersäule fliegt der Sphärenwagen davon.

Wir schleichen uns näher an die Orc Horde heran. An einem Lagerfeuer wird gefeiert, jedoch liegen einige Verletzte etwas abseits. Wir pirschen uns weiter ran, Aïscha gibt mir ihre Glocke zum halten, die leider laut tönt als ich mich ungeschickt bewege. Die Orcs haben aber nichts bemerkt, und wir können uns einen guten Überblick über ihr Lager verschaffen. Am Rande des Lagers stehen 4 große geöffnete Metalltruhen. Aïscha sagt uns, die Orcs hätten sehr gefährliche Waffen erbeutet, die Elfenfeuer verschiessen. Algol umgeht das Lager und durchsucht die 4 Kisten, und kommt dann mit einem großen Mithrilbarren zurück. Wenig später packen die Orcs zusammen und rücken gen Osten ab.

Wir stapfen durch den Sumpf zurück und lassen uns wieder über den See rudern. Wenig später sind wir zurück im Lager, das allerdings in unserer Abwesenheit durchwühlt wurde. Zum Glück fehlt nur wenig, aber meine Kletterhaken und einige Stücke meiner Unterwäsche wurden entwendet. Wir räumen erstmal etwas auf und schlafen dann bis in den Nachmittag.

Später am Tag findet Algol einen skalpierten Ctarl-Ctarl am Seeufer treiben. Jedoch keine Orc sondern Spuren von Menschen. Weitere Hinweise sind nicht zu finden, und so beschliessen wir das Wrack des Sphärenwagens zu suchen. Wir reiten bis an die Grenze des Sumpfes und laufen wieder hinein. Ich schwebe nochmal am Seil empor um die genaue Stelle ausfindig zu machen. Wir finden die genaue Stelle in einem 25 Meter durchmessenden Tümpel mitten im Sumpf. Dort angelangt, natürlich kann niemand Tauchen, zaubere ich ein Macht über das Selbst und durchsuche das Wasserloch. Nach einiger Zeit entdecke ich, die Sicht ist sehr schlecht, ein sehr großes Metallgebilde, das muss es sein. Ich klettere darauf und als mein Kopf über Wasser ist, gebe ich den anderen Bescheid, die auch gleich nachkommen. Aïscha gelingt es eine Zugangstüre zu öffnen und durch eine magische Barriere treten wir in das völlig trockene Innere. Algol zaubert ein Bannen von Dunkelheit und wir befinden uns in einem kleinen Raum mit vielen Glasflächen, Schaltern, Hebeln und Knöpfen. Aïscha befasst sich mit den Geräten während Algol und ich die Staufächer durchsuchen. Algol findet eine große rote beidhändige Kampfaxt. In einem anderen Fach entdecke ich ein Fernglas, mit dem man sogar im Dunkeln einige Meter weit sehen kann. Daneben liegt ein Stift, der auf jede beliebige Oberfläche schreiben kann. Aïscha entdeckt eine kleine Toilette, und unwillkürlich muss ich an ein altes Kinderlied aus Orsamanca denken: „Katzeklo, Katzeklo ...“

Plötzlich sagt Aïscha, das Wrack wird sehr bald explodieren und wir machen uns davon. Im Wasser ertrinkt Aïscha dann fast und wir ziehen sie nochmal hinein. Wir laufen wieder durch den Sumpf zu den Pferden und galoppieren in Richtung Dorf als es im Sumpf eine große Explosion gibt. Das dürfte es mit dem Wrack gewesen sein. Wir lassen Überding links liegen und reiten wieder nach Cambrygg. Unterwegs finden sich mehrere Plakate mit einem schlechten Bild von Algol, der offenbar jetzt als gesucht gilt. Eine Belohnung ist nicht angegeben. (90 AEP, 236 ZEP)

### **Amnesie oder die Rache des Frosthexers**

Ich weiss nicht was passiert ist, jedoch wache ich unvermittelt in einem düsteren Raum auf und kann mich an nichts mehr erinnern. Um mich herum verstreut einige Leute, die ich nicht kenne, mir aber bekannt vorkommen. Wir sind zu sechst mit einer Elfe, einem Kobold und einem Gnom. Illustere Truppe. Gut das alle Neu Vallinga sprechen, sonst würde es etwas schwierig werden. Offenbar handelt es sich

um einen antiken unterirdischen Tempel. Unsere Spuren kommen direkt aus der Wand, eine Geheimtür, die jedoch selbst der Kobold Daggert nicht öffnen kann. Also folgen wir dem Gang in eine große zertrümmerte und sehr hohe Halle. Die Tür hinter uns sichere ich mit einem Stein und Befestigen. Hier führen noch 3 weitere Türen sowie jeweils ein Gang an der Stirnseite weiter.

Wir betreten zunächst den Raum gegenüber, einer Höhle aus Naturstein. Hier lauert ein Dämon, den die Elfe, sie nennt sich Edil, eine finstere Aura zuschreibt. Der insektenartige Dämon bewegt sich sehr schnell, ich kann ihn aber mit einer Feuerkugel in Schach halten, während sich der Rest der Truppe zurück zieht. Auch die Tür zu diesem Raum sichere ich wieder mittels Befestigen. Am Boden liegt eine goldene Kette. Wir lassen sie liegen, vermutlich hält sie den Dämon in dem Raum fest.

Der nächste Raum entpuppt sich als Bibliothek, nachdem wir die verbarrikierte Tür freigeräumt haben. Ein altes Skelett liegt in der Ecke, aus dem ein Geist aufsteigt und auf mich, ich war wohl wieder zu schnell vorne dran, zu schwebt. Ich vermute der Geist will uns etwas sagen und lasse mehrfach zu dass er mich berührt. Jedoch wird mir dann ganz sonderbar und ich fange an mich zu wehren. Der Krieger Finrod hilft mir mit seinem wohl magischen Bihänder und der Geist ist schnell vertrieben. In Alba, denn hier sind wir wohl, wimmelt es wirklich nur so von Geistern.

Bei dem Skelett des Mönchs finden wir einen goldenen Ring, der sich passgerecht in den Steinblock in der Mitte des Raums einfügen lässt. Der Gnom Lotol, wohl ein Thaumaturge, lässt den Ring kreiseln und wir bekommen eine Botschaft zu hören. In dieser Abtei Sabors wurde ein Schwert geschmiedet, der zweihändige Engel. Ich dachte Sabor wird nur in Vigales verehrt, aber offenbar bin ich nicht richtig informiert. Daraufhin traf ein Fluch die Abtei und wir erhalten noch mehrere Warnungen. Nach den Anstrengungen mit dem Geist brauche ich erstmal Ruhe. Edil heilt mich etwas und wir ruhen uns aus. Die anderen durchstöbern derweil die Reste der Bibliothek.

In meinem Rucksack finde ich eine kleine grüne Lampe, die vorher definitiv nicht da war und an die ich mich auch nicht erinnern kann. Hoch magisch und laut Edil mit einer elementaren Aura Eis. Sonderbare Runen sind am Boden eingraviert, die jedoch niemand lesen kann. Daraufhin durchsuchen die anderen auch Ihre Taschen und Rucksäcke und Lotol findet eine Pergamentrolle, die offenbar an uns gerichtet ist. Darin ist die Rede von einer Aufgabe, den Engel zum Baron von Deorstedt zu bringen. Natürlich können wir uns nicht daran erinnern.

Im vierten Raum war wohl einmal ein Labor eingerichtet, jedoch ist davon nichts übrig geblieben. Wir gehen daraufhin einen der beiden Gänge entlang, passieren Einsturzstellen und kommen in einen staubigen Raum. Ein höherer Staubhügel entpuppt sich als Leichnam. Edil zieht unvorsichtigerweise einen Vorgang zurück und wird umgehend von einem Zombie angegriffen. Auch 2 der Staubhügel erheben sich und wir müssen uns gegen 4 Zombies zur Wehr setzen. Das Elfenfeuer entpuppt sich gegen Untote als große Hilfe und wir können schnell für Ruhe sorgen. Der eher ungepflegte Igelian will gleich weiter nach dem Ausgang suchen und gerät beim Öffnen einer Tür unter einen Erdbeben. Nach dem Kampf und dem Erdbeben wollen wir erstmal Pause machen und legen eine Runde Schlaf ein. Nach einigen Stunden werden wir aber von Choralgesängen geweckt. Nicht ganz ausgeschlafen ziehen wir weiter den anderen Gang entlang. An einer Kreuzung entschließen wir den dunklen Weg zu nehmen und drücken uns an einigen furchterregend aussehenden Statuen vorbei. Nur durch ein Bannen von Dunkelheit von Edil können wir hier für etwas Beleuchtung sorgen. Wir finden einen Ausgang aus diesem Raum und kommen nach einem Gangstück in die alte Schmiede. Aus dem Hinterhalt wird jedoch Finrod magisch in die Zange genommen und ordentlich gedrückt. Wir

können die Quelle nicht finden und verstecken uns im Dunkeln. Offenbar hat das geholfen das wir nicht mehr gesehen werden können, der Zauber lässt nach. Wir durchqueren die alte Schmiede und haben, als wir uns nochmal umdrehen, eine Erscheinung. Wir sehen offenbar eine Szene aus der Vergangenheit, als mehrere Personen das oft erwähnte Schwert zweihändiger Engel schmieden. Interessant, aber wir wollen hier raus und gehen weiter. Im nächsten Raum versperrt uns ein Tor den Weg. Als wir uns nähern taucht ein Schatten der Nacht, wohl der Abt des Klosters, wie ich aufgrund der Botschaft in der Bibliothek mutmaße, aus seiner Tarnung vor der Tür auf, und greift direkt Finrod und Daggert an. Die beiden wehren sich standhaft und mir gelingt ein Elfenfeuer besonders gut. Überraschend schnell können wir den Schatten überwinden, der sich wohl in Finrods Schwert zurückzieht. Überraschung, Lotol erkennt in Finrods Bihänder das Schwert wieder, welches wir bei der Vision in der Schmiede sahen. Wir tragen den zweihändigen Engel also schon die ganze Zeit mit uns herum. Damit der Schatten nicht wieder auftaucht versuche ich ihn aus dem Schwert herauszubannen und bin mit dem Ergebnis eigentlich ganz zufrieden, wenn ich auch keine konkreten Auswirkungen sehen kann. Da dies etwas gedauert hat haben Daggert und Finrod derweil das Tor geöffnet, dabei gab es wohl ein Rätsel oder so zu lösen. Naja, ich hatte genug zu tun.

Durch das Tor kommen wir in eine große ovale Halle. Diese ist durch einen bodenlosen Abgrund geteilt. Auf der anderen Seite: Sonnenlicht durch einen Spalt in der Decke, durch den ein Seil bis auf den Boden hängt. Laut unserem Plan sind wir ganz in der Nähe des Raumes, in dem wir aufgewacht sind. Ich befestige auf dieser Seite ein Seil an der Wand, Schwebe über den Abgrund und befestige das andere Ende auf dieser Seite um für die anderen eine Hangelbrücke zu bauen. Edil und Igelian kommen gleich nach, dann bemerkt Daggert jedoch das aus dem Abgrund etwas nach oben kommt. Meine kleine grüne Lampe fängt an zu leuchten, das riecht nach Gefahr. Sofort ein Elfenfeuer und die anderen zur Eile angetrieben. Finrod hat jedoch Höhenangst und traut sich nicht am Seil zu hangeln. Eine Feuerwand versperrt seinen Rückzug.

Aus dem Abgrund kommt ein Feuerwesen mit Flügeln und einer langen Peitsche herauf geflogen. Ich schieße ihm ein Elfenfeuer entgegen, verfehle jedoch. Als er oben ankommt richtet der Elementar seine Aufmerksamkeit auf Finrod und ignoriert uns. Er ist wohl nur an dem Schwert interessiert. Ich vermute in der grünen Lampe ein Eiselementar und will es freisetzen, die Lampe ist aber erstaunlich robust. Als Finrod nach einem Peitschenhieb das Schwert fallen lässt, holt Edil es mittels heranholen über den Abgrund, der Elementar wendet sich daraufhin uns zu. Igelian klettert am Seil nach oben, verliert aber den Halt und landet auf dem Schwert, welches ich derweil am Seilende angebunden hatte. Ich klettere am Seil nach oben, gut das ich das gelernt habe, und muss mich gegen den Elementar in einem Zauberduell durchsetzen, als wir uns um das Schwert streiten. Der Spalt ist für den Elementarmeister zu schmal und ich gehe mit dem Schwert davon, habe jedoch nicht mit seiner überschnellen Feuerkugel gerechnet, die in der Öffnung detoniert.

Ich gehe rasch in Deckung und überwinde mich einen Deckmantel und Unsichtbarkeit trotz meines schlechten Zustandes zu zaubern.

So geschützt entgehe ich den Augen des Elementarwesens und nach einiger Zeit kommen auch die Anderen unbehelligt nach. Wir laufen das Tal hinab und werden von einem Trupp Soldaten aufgelesen, die uns bis nach Deorstedt begleiten. Der Baron Eorcan MacTilion ist erfreut, das wir das Schwert bringen und will uns gleich die nächste Aufgabe aufhalsen. Ich ziehe es jedoch vor nicht in den kalten Norden zu gehen sondern nehme 700 Goldstücke als Entlohnung und trete die lange Reise gen Chryseia an, verfeinere aber unterwegs meine Kenntnisse des Albischen wesentlich. (80 AEP)

## Die Unterwelt

Zurück in Chryseia beobachte ich einen Überfall einer Elfin auf einen Wagen und schreite ein. Ein Duell endet mit einem Pfeil in meinem Arm. Just treten einige Soldaten aus den Büschen am Wegesrand und nehmen die Elfin und mich wegen Wegelagerei fest. Unerhört, aber ich kann nichts machen. Wir werden nach Argyra transportiert und dort von einem Ormut Priester namens [Heg-Ar el Kabir](#) ausgelöst. Offenbar kennen sich Heg-Ar und die Elfin namens [Vixi Seerji](#) sich schon länger, der Dritte im Bunde kommt aus Sukkara in Eschar und nennt sich [Carlad](#). Ich wurde ausgelöst weil ich bei einer Aufgabe helfen soll, einen grünen Edelstein, einen Smaragd, aus den Bergen zu holen. Diese heilige Queste wurde Carlad von seinem Gott für ein früheres Versprechen aufgetragen. Carlad entpuppt sich als ein Priester einer alten Meketischen Gottheit namens Rehotep, dem Gott des Mondes. Carlad hält sich einen Falken während Vixi mit einem Einhornchen unterwegs ist. Vixi und ich stellen fest, dass der Wagenfahrer uns beide hereingelegt und 1000 Goldstücke Belohnung für uns kassiert hat.

Mit Vixi verstehe ich mich immer besser und der Heg-Ar ist auch auf Anhieb sympathisch. Im ersten Gasthaus erkundigen wir uns nach den Betrügnern und werden auf deren Farm in 2 Stunden Entfernung hingewiesen. Leicht zu finden, aber am Tor hängt ein etwas älterer Leichnam, schaurig. Carlad und Heg-Ar lenken am Eingang ab während Vixi und ich unsichtbar am Lieferanteneingang eindringen, offenbar wird hier eine Bar betrieben. Drinnen ist bereit Heg-Ar wir eröffnen den Kampf gegen die zwei Brüder. Vixi bekommt eine Ladung Scheuersand ins Gesicht und ich versuche meinen Gegner zu Vereisen. Auch ein Schlaf klappt nicht, scheint sich um einen erfahrenen Gegner zu handeln. Vixi hält ihn im Nahkampf und ich versuche nochmals erfolglos ihn zu Vereisen.

Währenddessen hat Heg-Ar den anderen kampfunfähig geschlagen, fällt aber selbst bewusstlos zu Boden. Carlad taucht dann auch auf und läuft durch den Raum. Ich kann unserem Gegner das Schwert mit Heranholen entreissen, Vixi kann ihn dann erledigen. Während Vixi aus dem Raum läuft bemerke ich, dass aus Löchern mit Bolzen auf uns geschossen wird und gehe hinter der Bar in Deckung. Carlad wusste das wohl schon länger, denn er hat eine Öffnung in die dünne Holzwand geschlagen und ist darin verschwunden. Als ich auf die Öffnung zugehe trifft mich ein Blasrohrpfeil. Ich gehe in die Öffnung und werde angegriffen. Vixi hat mich im Dunkeln verwechselt. Carlad kommt aus einer Röhre in den Keller nicht mehr heraus. Wir helfen ihm heraus und Vixi springt in den Keller, will aber umgehend wieder hoch. Wir helfen auch ihr und stecken die Bar in Brand. Vixi macht ein Bannen von Licht, damit der Feuerschein nicht gesehen werden kann. Wir machen uns aus dem Staub als wir in der Entfernung Pferde hören.

Die haben Pferdedecken welche Pferden zum Fliegen verhelfen. Wir fliegen also davon. Carlad bemerkt am Nachthimmel viele Fledermäuse, die uns aber nicht verfolgen. Wir fliegen direkt auf die Berge zu und schlagen irgendwo ein Lager auf. Als ich die Pferddecke abnehme verschwindet mein guter Sandokan und löst sich in Luft auf.

Am nächsten Tag versuchen wir an einem Bauernhof 2 Pferde zu kaufen, die Kinder stellen sich aber stur und wollen einen unverschämten Preis. Wir ziehen weiter, zu viert auf zwei Pferden. Im Gasthaus kennt der Wirt auch sonst niemanden, der Pferde anbietet. Also weiter zu Fuß am nächsten Morgen.

Unterwegs erzählt Carlad mir eine etwas ungläubwürdige Geschichte von einer Zeitreise 800 Jahre zurück mitten in den Krieg der Magier. Naja, eine Zeitblase hatte ich ja auch schon mal, aber das? Bei einem Dorf namens Oktrea soll es gewesen sein, aber die unterirdische Anlage ist danach voller Wasser gelaufen. Carlads Gott Rehotep hat sie gerettet und er ist ihm noch was schuldig.

Während der Nachtwache hört Vixi Geräusche und weckt uns. Im Gebüsch treibt sich was rum und Vixi geht es mit Carlad jagen. Mit Heg-Ar bleibe ich am Feuer bis eine Amphore voll Zauberöl in unser Lagerfeuer fällt und Feuer fängt. Ich trete die vielen kleinen Brände aus und werde dabei von einer riesigen Fledermaus gepackt und in die Luft gehoben. Ich mache in Elfenfeuer und schiesse nach oben. Heg-Ar donnert einen Donnerkeil nach dem anderen hinterher. Ich versuche glücklos ein macht über die belebte Natur. Irgendwann lässt mich das Tier aus beträchtlicher Höhe fallen, ich bremsen meinen Sturz mit Macht über Unbelebtes bis ich unsanft auf einer anderen Riesenfledermaus lande. Ich bereite ein Schweben vor, aber die Fledermaus trudelt und landet hart in einem Baum. Mit einem Fuss hänge ich kopfüber in einer Astgabel fest.

Vixi klettert zu mir hoch, befestigt noch ein Seil bevor auch Sie von einer Fledermaus gepackt wird. Carlad zaubert mit seinem Sichelschwert ein Heiliges Wort woraufhin die Fledermaus abstürzt. Ich zaubere nochmal ein Macht über Unbelebtes und Vixi landet sanft am Boden. Wir kehren zum Lager zurück.

Plötzlich tauchen aus dem Dunkeln zwei Vampire auf, unsere Fledermäuse. Er erklärt uns wir sollen unsere Mission abbrechen. Carlad wirkt ein Heiliges Wort, woraufhin der Vampir ein Verbotenes Wort zurückschleudert. Carlad und Heg-Ar sind in keinem guten Zustand. Vixi geht in den Nahkampf über und ich schiesse Elfenfeuer auf die Vampire. Vixi wird weggeschleudert und der Vampir geht hinter einer golden schimmernden Sphäre in Deckung, die von der Vampirfrau unbemerkt gezaubert wurde. Vixi und ich versuchen einen Zangenangriff, aber die Beiden verwandeln sich zurück in Fledermäuse und entschwinden ins Dunkel.



Wir können in der Nacht noch etwas schlafen, am nächsten Morgen entdeckt dann Carlad in der Ferne den gesuchten Berg, das Ziel seiner göttlichen Queste. Wir machen uns also mit den 2 Pferden wieder auf den Weg. Nach einem halben Tag durch ein Waldgebiet kommen wir zu einer großen Lichtung. Als mich eine plötzliche Vorahnung überkommt, kann ich gerade noch einen Warnruf ausstoßen, als Heg-Ar bereits aus dem Nichts heraus angegriffen wird. Als ob sie versetzt wurden, greifen und 10 Krieger aus Lidralien unversehens an, mich versucht gar einer mit einem Kriegsflügel niederzustrecken. Schnell zaubere ich mit aller Macht einen Schlafzauber und schicke damit 5 von ihnen ins Reich der Träume, meinen Angreifer jedoch nicht und so trifft mich die Zweihandwaffe ungebremst.

Da jetzt alle im Nahkampf sind und ich bereits sehr erschöpft, muss ich mich selbst erwehren, jedoch wälzen wir uns bald am Boden und mehrere der Soldaten halten mich fest. Ich versuche zwecklos als Bürgerin Orsamancas Eindruck zu schinden, in der plötzlich einsetzenden Dunkelheit fummeln jedoch viele Hände mit eindeutigen Absichten an mir herum und ich kann es nicht verhindern. Als sich etwas weiches organisches in meinen Mund schiebt, beiße ich herzhaft zu. Ich bekomme noch einen Hieb mit einer scharfen Waffe in der Unterleib, als es wieder hell wird müssen wir allerdings feststellen, dass unsere Gegner verschwunden sind, ich auf Carlads Hand herumkaue und er sein Sichelschwert in meinen Bauch gerammt hat.

Schwer verletzt wie ich bin heilt Heg-Ar die schlimmsten Wunden, so dass es zumindest einigermaßen weitergeht. Wie unsere Wunden und auch die Spuren am Boden zeigen, haben wir uns die Gegner nicht bloss eingebildet. Es scheint auch



gereignet zu haben, jedenfalls dampft die Wiese und es wird dadurch sehr kalt. Da eigentlich alle sehr erschöpft sind und wir gerne rasten würden, überqueren wir die Lichtung und kommen sehr schnell wieder in einen trockenen Bereich, was sehr merkwürdig ist.

Dennoch beschliessen wir dann am Rand der Lichtung zu rasten. Während Vixi schläft, Heg-Ar kocht und Carlad seinen Falken spähen lässt, beginne ich eine Meditation der Entspannung. Die Ereignisse haben mich jedoch so mitgenommen, dass ich dabei einschlafe und erst zum Abendessen wieder geweckt werde. Die Meditation hat nichts gebracht und ich fühle mich wie gerädert. Vixi massiert mich und ich halte für 2 Stunden Wache, bis ich Vixi wecke. Völlig übermüdet schlafe ich neben Heg-Ar den Rest der Nacht durch.

Am nächsten Morgen zaubere ich als erstes einen Deckmantel, der mir sehr gut gelingt und ungewöhnlich lange anhält. Da es hier jemand auf uns abgesehen hat will ich vermeiden, dass dieser Unbekannte uns magisch aufspürt, damit dürfte er jetzt Probleme haben. Wir reiten bis zum Nachmittag weiter durch den Wald und kommen an eine Waldgrenze, an der es in Hügelland übergeht. Eigentlich sollten wir nach Carlads Schätzung jetzt an dem Berg angekommen sein, er ist aber noch weit entfernt. Ich vermute eine Illusion und konzentriere mich darauf, diese zu durchschauen. Prompt entdecke ich eine Burg, die vorher nicht zu sehen war. Die anderen 3 sind auch trotz mehrfachen Hinweises nicht in der Lage, das Trugbild zu durchschauen und so umrunden wir die Burg aufgrund meiner Schilderung.

Visi kann sich mit Carlads Falken unterhalten, aber auch der hat die Burg nicht gesehen. Als die Burg uns in einiger Distanz folgt wird es wirklich sonderbar. Vixi bleibt alleine zurück, bis die Burg sie einholt. Wir geben ihr Zeichen und die taucht aus der Burg wieder auf. Bilde ich mir die Burg bloss ein? Ich werde nie dahinter kommen, denn in diesem Moment fällt Vixi mit einem Schwert in der Hand, wo hat sie das jetzt gefunden, einfach um.

Schnell reiten wir zu ihr hin um sie von einem Schwarm Spinnen, sich in Schreien windend, vorzufinden. Da müsste ein Macht über Leben helfen, denke ich mir, zaubere aber nicht gut genug um diese Spinnenwesen unter meine Kontrolle zu bringen. Die Spinnen werden dann auch zusehends weniger und verschwinden in einen Schwertgriff, den Vixi noch in der Hand hält. Vixi hat sich drastisch verändert, lange weisse Haare, schwarze Haut und wesentlich dünner ist sie auch geworden. Auch ihr Metallarm ist jetzt wieder ein normaler Arm geworden, offenbar eine Verwandlung. Sie reagiert sehr empfindlich auf das Licht und bedeckt ihren Kopf mit einer dicken Decke und setzt sich ihr Einhörnchen auf die Schulter, das nichts abbekommen hat.

Vorsichtshalber packe ich diesen Schwertgriff in meine Kettenhemdtasche, bevor noch mehr passiert. Dann will ich die Verwandlung von ihr bannen, was leider nicht funktioniert. Dann versuche ich die Magie aus dem Schwertgriff zu bannen, begehe dabei aber einen schlimmen Fehler und fassen den Schwertgriff an, da er sich an der Tasche verhakt hat und ich ihn zum zaubern ja sehen muss. Plötzlich halte ich ein ganzes Schwert in der Hand, als ein starker Ruck am Schwert zieht. Ich halte es dennoch fest und werde umgeworfen. Gegen die Spinnen die nun meinen Körper bedecken kann ich mich nicht wehren und unter unsäglichen Qualen werde auch ich verwandelt. Das Licht ist wirklich unerträglich, obwohl es bereits dämmernd, und ich baue mit eine Augenbinde aus einem Seidenslip, den ich noch in Tura gekauft hatte. Auch ich habe mich verwandelt, meine Haare sind weiss, meine Ohren sind spitz wie bei einem Elfen und ich habe über 20 Kilo abgenommen. Auch diese Verwandlung gelingt mir nicht zu bannen, langsam zweifle ich an diesem Zauberspruch. Heg-Ar erklärt uns später im Dunkeln, dass unsere Augen jetzt eine rote Iris haben. Das ist wirklich beängstigend. Die Burg haben wir über all die Probleme natürlich vergessen.

Wir rasten zu Beginn der Nacht und als Carlad uns weckt sind auch Heg-Ar und Carlad verwandelt worden, ohne das wir etwas davon bemerkt hätten. Wir beschliessen die Dunkelheit der Nacht zu nutzen und ziehen noch im Dunkeln weiter. Tags suchen wir uns eine dunkle Stelle, ich koche etwas leckeres, Nachts geht es weiter über einige Pässe und Carlad weiss uns schliesslich nach links zu einem Höhleneingang hin. Hier findet sich noch eine alte Rune, die keiner von uns kennt. Ich male sie noch schnell ab, man weiss ja nie, dann lassen wir die Pferde zurück und gehen in den ungenutzten Gang hinein. Wir merken rasch das wir im Dunkeln ohne Licht sehr gut sehen können, jetzt auch ohne die lästigen Augenbinden.

Nach einigen Stunden, wer weiss schon wie lange wir gegangen sind, treffen wir auf eine größere Halle. Der weitere Weg ist verstürzt, aber Carlad will sowieso nach links einer Treppe weiter nach unten folgen. Das Portal hier ist zwergischer Machart, kann uns aber sonst keine weiteren Hinweise geben. Wir folgen dem Gang immer weiter an vielen Abzweigungen vorbei. Carlad kennt den Weg durch Eingebung, den Weg markieren wir mit Kreide um auch wieder zurück zu finden.

Wir rasten und schlafen 5 mal als plötzlich ein gut aussehender junger Mann im Cape auftaucht, den Vixi schon mit einer Portion Wein erwartet hat. Ihr dämonischer Mentor? Mein grünes Lämpchen leuchtet jedenfalls.

Er nennt sich [Iskander](#) und kann uns einiges berichten über die Dinge, die uns in dieser Unterwelt erwarten. Wir wurden in Dunkelelfen verwandelt und sind auf dem Weg zu deren unterirdischer Behausung, die wir in 2 Wochen erreichen werden. Angeblich liegt das noch unter den Hölen von Yoth, wo immer die auch sein mögen. Die Dunkelelfen leben in einem Matriarchat, nur Frauen werden Priester, Männer Krieger und Zauberer. Diese Dunkelelfen sollen sich schon mehreren tausend Jahren abgesondert haben, wohl so um die Zeit der Gründung Candranors, und gaben wohl im Lauf der Zeit ihren Agnostizismus auf und verehren jetzt die Spinnengöttin Janla, von der ich bereits aus der Tegarischen Steppe gehört habe. Dementsprechend sind Spinnen auch heilige Tiere, die wir in Ruhe lassen sollten. Die Dunkelelfen tragen magische Broschen als Erkennungszeichen. Die Gesellschaft hält als Grundwerte Hass und Missgunst hoch, man ist stets auf den eigenen Vorteil bedacht. Vielleicht sind es ja doch Alben und Iskander verwechselt das?

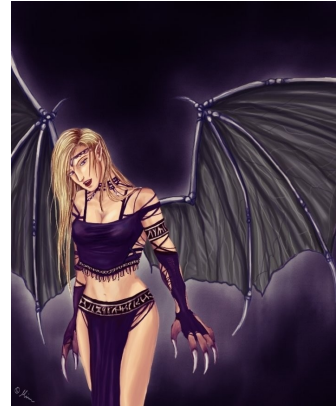
Jedenfalls gibt es dort 4 Clans, Häuser genannt, die verfeindet sind. Daneben leben noch Freie, Bettler, Sklaven und Dienerassen wie Orks. Gesprochen wird eine veränderte Form des Hochcoraniaid, sehr langlebig können diese Dunkelelfen also nicht sein wenn sich solche Veränderungen einschleifen. Vixi spricht zum Glück Hochcoraniaid, ich hoffe wir können in den nächsten 2 Wochen noch etwas üben.

Nach einiger Zeit ist der Gang vor uns von einem schwammigen Gebilde blockiert. Heg-Ar versucht zunächst mit einer Feuerkugel ein Loch zu erzeugen, dann scheiden wir uns den Weg weiter. Das ganze stellt sich als Pilz heraus, der in den Gängen wächst. Wir schneiden ziemlich weit hinein, so etwa 15 Meter, als Heg-Ar hinter uns eine Person entdeckt, die unser Treiben wohl schon länger beobachtet hat.

Die Frau stellt sich als [Aida](#) vor. Sie trägt große Fledermausflügel auf dem Rücken und hat laut Vixi eine dämonische Aura. Auch meine grüne Lampe leuchtet, was das dämonische Wesen bestätigt. Aida warnt uns vor den großen Schleimwürmern, die in den Pilzen leben und schlägt einen anderen Weg vor. Wir folgen ihr durch einen Kriechgang und kommen nach wenigen Stunden in der Stadt Ched Nasad an. Die Höhle misst mehrere Kilometer in Höhe und Durchmesser, Brücken und Treppen ziehen sich kreuz und quer durch die Luft. Aida fliegt kurzerhand davon, nicht ohne uns vorher zu sagen, dass sie die Aufgabe hatte uns hierher zu bringen.

Carlada hat Probleme die Richtung des gesuchten Steins zu identifizieren und so suchen wir uns eine Unterkunft um uns erstmal an die Gegend zu gewöhnen. Die

Dunkeelfen sollen vermehrt auf den oberen Ebenen wohnen, hier gibt es viele Uruks, Orcartige mit einem Horn auf der Stirn. In der Herberge gibt es eine tolle heiße Quelle und wir säubern uns nach der langen Reise ausgiebig. Einkaufen ist hier kein Problem und ich finde ein tolles Kleid aus Seide, sehr körperbetont. Hier gibt es einen speziellen Mantel, den Pilwafi, mit vielen praktischen Taschen und wie eine Rüstung wirkt er auch noch. Ich spendiere 1000 Goldstücke aus meiner knappen Kasse für Kleid und Pilwafi. In einem Magierladen kaufen alle Kieselsteine mit diversen magischen Wirkungen zu äusserst günstigen Preisen. Heg-Ar leiht mir etwas Geld und ich erstehe noch einen Talisman Kiesel, der zudem noch Stürze verhindert. Ausserdem hat hier jeder ein Verkleinern Amulett, das bei engen Gängen sehr hilfreich ist.



Am Abend in der Kneipe unterhalte ich mich mit einem netten Dunkeelfen, dessen eindeutige Absichten ich aber zunächst missverstehe. Auf seinem Zimmer mit vielen Kerzen und dem Schaumbad wird es mir schnell klar was er will, nach einer Ohrfeige verdufte ich. Lümmel, natürlich versucht er es wenig später gleich bei der nächsten Frau.

Am nächsten morgen streifen wir durch die Stadt, finden einige Lagerhäuser, in denen aber nichts von Interesse ist. Es gibt hier Wagen, die von großen Echsen gezogen werden. Carlad findet heraus, dass es noch eine weitere Stadt gibt, Menzoberranzan, in der er seinen Edelstein vermutet. Wir finden eine Karawane, die nach Menzoberranzan führt und können uns als Wachpersonal verdingen. Ich handle den unglaublichen Tagessold von 60 Goldstücken heraus. Die Reise soll 20 Tage dauern, das wird ein kleines Vermögen, quasi der teure Pilwafi. Das Problem auf dieser Reise wird das Überleben sein, Orcs und Wettbewerber des Händlers stellen die Gefahr dar.

Den Zug begleiten mit uns noch 36 weitere Wachen, darunter viele Orcs, 3 Gehilfen und der Händler selbst. Wir bewachen nur 3 Wagen, die aber sehr wertvolle Jade-spinnen geladen haben sollen. Janla ist hier überall, auch als Schmuck tragen die Leute fast nur Spinnen, und die Netze halten sich auch an allen Ecken und Enden. Die Spinnen sind sicher aus Kan Tai Pan importiert, dieses unterirdische Wegenetz ist beeindruckend weitläufig.

Nach 2 Tagen Reise taucht am Abend Aida wieder auf. Wir unterhalten uns sehr nett mit ihr und ich verbringe eine erstaunlich schöne Nacht mit ihr. Wie es dazu kommen konnte ist mir hinterher nicht ganz klar, aber die kommenden Ereignisse verhindern das ich mich mit dem Thema mehr auseinandersetze.

Im Laufe des Tages müssen wir eine 3 Meter hohe Stufe mit den Wagen überwinden. In Gesprächen mit den anderen Wachen können wir herausfinden, dass der gesuchte Stein wohl in Menzoberranzan im Tempel des ersten Hauses im Altar eingelassen ist. Das wird keine leichte Aufgabe, aber Carlad wird sich wohl der Gefahr annehmen müssen. In Menzoberranzan sollen rund 10 Tausend Wesen leben. Nicht groß, aber erschreckend dass dies bisher nicht entdeckt wurde.

Am nächsten Tag verfehlt plötzlich ein schwarzer Pfeil Vixi nur sehr knapp. Wir gehen in die Richtung, aus der der Pfeil kam, können aber niemanden entdecken. Plötzlich juckt es mich sehr stark und ich muss mich kratzen, als ich auf die irre Idee komme, die Karawane überfallen zu müssen. Vixi und Heg-Ar sind auch der Meinung und wir klügeln einen Plan aus. Ich bringe den Händler unter meine Kontrolle, damit Vixi einen guten Schuss frei hat. Der Plan klappt gut, der Pfeil steckt im Auge und der Tumult mit den anderen Wachen geht los. Einen kann ich vereisen, 3 einschläfern. Am hinteren Ende des Zuges scheint es noch weitere Angreifer zu geben. Dann unter dem nächsten Wagen durch, ein kurzes Gefecht mit einer Wache

und Sprung auf den Wagen, den Vixi derweil in Fahrt gebracht hat. 3 Wachen sind auf dem Wagen, die Heg-Ar mit einem Blitz verscheucht. Heg-Ar kann auch aufspringen und Carlad sass noch drauf, er kam nicht zur Suche mit.

Wir fahren mit dem Wagen eine Zeit lang, dann verstecken wir ihn in einem Seitenarm. Was machen wir jetzt bloss mit den vielen Jadespinnen?

Zunächst wird gerastet und Heg-Ar heilt die Verletzten. Etwas Essen und Schlaf tut uns allen gut. Mitten in der Nacht weckt uns aber Carlad. Bevor ich noch ganz wach bin wird es gleissend hell, Carlad hat wieder Bannen von Dunkelheit gezaubert. Als ich wieder in der Lage bin etwas zu sehen berichten mir Vixi und Carlad von einem riesigen Wurm, der aus der Seitenwand der Höhle kam, aber mit dem Licht verschwand. Eine Öffnung in der Höhlenwand können wir aber nicht entdecken.

Vixi schleicht derweil zurück zum Hauptweg und kann die Überreste des Handelszuges belauschen, während sie an unserer Abzweigung vorbeiziehen. Die Assistenten des Händlers sind besonders niedergeschlagen, der erste Wagen des Trosses scheint für sie besonderen Wert gehabt zu haben. Daraufhin untersuchen wir unsere Beute etwas genauer und Vixi kann im Wagen eine göttliche Aura ausmachen. Wir können die Aura auf eine Kiste genau einengen. Bevor Carlad die Kiste öffnet gehen wir in Sicherheitsabstand, haben jedoch nicht mit einer derart heftigen Explosion gerechnet. Mein Pilwafi scheint gut zu schützen, dennoch bin ich an den freiliegenden Partien heftig verbrannt.

In der Kiste findet sich ein verschnürtes und versiegeltes Lederpäckchen unter einem Berg Holzwole, in dem zahlreiche Jadespinnenrohlinge liegen. Vixi öffnet mutig das Päckchen, eine Energieentladung lassen ihre Haare zu Berge stehen, aber mehr passiert nicht. Darin befindet sich ein Smaragdgrüner Stein, von dem die Aura ausgeht. Carlad ist sich sicher, dass dies das gesuchte Artefakt ist. Wir sind am Ziel dieser Queste angelangt, jetzt müssen wir nur noch aus dieser Unterwelt entkommen.

Zunächst stopfen wir unsere Pilwafi voll mit den Jadespinnenrohlingen und machen uns dann zu Fuß auf den Weg zurück nach Ched Nasad. Ohne den hinderlichen Wagen kommen wir viel schneller voran, die 3 Meter hohe Stufe hält uns nicht mehr auf. In Ched Nasad quartieren wir uns in einer anderen Herberge als vor 3 Tagen ein. Die Dunkelalben scheinen aber sehr viel Wert auf Reinlichkeit zu legen, auch hier gibt es ein großzügiges Bad mit Service, den wir gerne genießen.

Etwas schwieriger gestaltet sich die Suche nach dem Weg nach Oben. Einfach fragen können wir nicht, das würde verdächtig erscheinen. Da wir uns nicht richtig orientieren können finden wir den Weg nicht mehr, auf dem wir hier zusammen mit Aïda hier angekommen sind. Vixi hat aber eine gute Idee, mit einem Zauber kann sie die Richtung feststellen, in der sich eine gewisse [Tanira](#) gerade befindet. Wir vermuten, dass muss die Richtung gen Chryseia sein. Das engt die Auswahl auf 2 Wege ein. Wie ich später herausfinden soll, ist Tanira mittlerweile längst in Diatrava, aber der Gegenstand scheint noch in Alba zu sein.

Wir untersuchen die beiden Wege, sind uns aber trotzdem unsicher welcher es gewesen ist, als uns ein Wagen mit 3 Schwarzalben entgegen kommt. Sie haben Wein geladen und kommen direkt aus Tura. Der Wein ist hier wohl sehr beliebt, was ich gut verstehen kann. Die Weine aus meiner Heimat sind von erster Qualität, nicht wie diese Albischen Sauertröpfen. Wir erfahren auch den Grund für den Transport auf Wagen anstelle von Pilwafis, diese scheinen einen gewissen Schwund in der Ladung über die Zeit zu haben. Tatsächlich fehlen bereits 2 Jadespinnen in meinen Taschen.

Wir entscheiden uns kurzerhand den kurzen Weg nach Tura einzuschlagen, 3 Tage soll es nur dauern. Das ist wesentlich kürzer als die 2 Wochen bis hierher. Hin und wieder kommt uns ein Wagen mit Ladung entgegen, es wird viel Handel mit der Oberwelt getrieben. Als wir das Nachtlager einrichten, gibt es wieder eine

Begegnung mit einem riesenhaften Wurm, der uns im Gang entgegen kommt. Vixi legt einen Teppich aus eisigem Nebel, Heg-Ar schleudert einen Blitz. Da ich gerade mit Kochen beschäftigt bin, kann ich nach Carlads Warnruf noch schnell die Augen schliessen, bevor es gleissend hell wird. Wieder ist der Wurm verschwunden, ohne eine Spur hinterlassen zu haben. Der Rest der Nacht verläuft ungestört und nach 2 weiteren Reisetagen kommen wir in eine Höhle, in der 3 Fuhrwerke geparkt sind. Von hier an soll es nur noch wenige Stunden zu Fuß bis zur Oberfläche sein.

Wir gehen einen schmalen Gang weiter und kommen in einem Wäldchen durch einen Spalt in einem magisch getarnten Felsblock heraus. Die Öffnung ist von Aussen nicht zu entdecken. Wir lagern nochmal in der Nähe und Vixi kann unsere Verwandlung in Schwarzalben nach einigen Versuchen erfolgreich Bannen. Endlich sind wir diese dunkle Haut los und die Lichtempfindlichkeit lässt auch schnell nach. Carlad kommt von einem Erkundungsgang zurück, er wurde wohl von Harpyien entdeckt. Vixi macht es dunkel und so können wir den Kotladungen der Harpyien entgehen. Die anderen debattieren über die Sprache, auf der sie uns beschimpft haben, leider habe ich die Rufe nicht gehört und kann nichts beitragen. Irgendwie ist wohl meine Wahrnehmung eingeschränkt, denn alle anderen konnten die Harpyien gut hören, ich mache mir etwas Sorgen um meine Ohren.

Am nächsten morgen, es ist wunderbar sonnig und wir geniessen das gute Wetter, kommen wir in ein kleines Dorf. Ich war schon mal hier, was für eine Überraschung, es ist Mostleben. Vixi gerät an einen Bauern, aber ohne weitere Zwischenfälle kommen wir in eine gemütliches Gasthaus, wo ich Vixi und Heg-Ar ablade und mit Carlad weitergehe zum örtlichen Tin Tempel. Carlad betet dort etwas, gelangt aber zur Einsicht, noch bis Vollmond warten zu müssen, bis er den Stein seinem Gott Rehotep übergeben kann, Vollmond ist zum Glück bereits morgen.

Am Abend erkundigen wir uns beim Wirt noch wo es Pferde zu kaufen gibt, am nächsten Morgen werden wir prompt von einem Pferdehändler abgeholt. Auf dem Weg ziehen plötzlich Alle ihre Waffen, habe ich wieder etwas nicht gehört? Sie haben einen gehetzten Elfen mit Pfeil in der Schulter vorbeirennen sehen, wieso habe ich den nicht gesehen? Irgendetwas ist hier faul und ich werde der Sache auf den Grund gehen müssen!

Beim Händler kaufen wir 4 schöne Pferde, Bugatti, [Ferrari](#), Fiat und Romeo. Der Schimmel Ferrari ist ein rassiger Himjarhengst, der meinen geliebten Sandokan ersetzen wird. Carlad geht danach wieder in den Tin Tempel und läuft kurz darauf zusammen mit Heg-Ar in den nahen Wald. Nach einer halben Stunde kommen beide zurück, der Stein konnte erfolgreich an Rehotep übergeben werden, sagen sie. Wir verträdeln den Rest vom Tag, reiten etwas auf unseren neuen Pferden während Carlad sich seinen religiösen Pflichten hingibt. Abends gibt es eine kleine Feier in dem Gasthaus, der Wirt hat seinen besten Tropfen und vorzügliches Essen aufgefahren. Wieder einmal kommt Iskander zu Besuch, meine kleine grüne Laterne leuchtet, aber bevor ich ihn in ein Gespräch verwickeln kann verschwindet der Dämon mit Vixi auf deren Einzelzimmer.

Am nächsten Tag regnet es in Strömen, gegen Mittag wird es sogar richtig finster und selbst die Vögel hören auf zu singen. Wir reiten durch Zypressen und Pinienwälder. Aus dem Unterholz hören wir Geräusche, etwas großes kommt durch den Wald. Speerspitzen, ein Banner, eine Armee kommt aus den Büschen marschiert und kreuzt den Weg vor uns. Ich spüre einen mächtigen Drang mich einzureihen, steige vom Pferd und laufe los. Nebel umwabert meine Gedanken ....

### **Reise, Reise, Zeitreise**

Als ich wieder zu mir komme, stehe ich in einem fünfeckigen Raum. Um mich herum noch einige andere Menschen, die ebenfalls verdutzt aus der Wäsche schauen. Am Boden liegen einige Tote sowie ein blau-haariger Mann in einer

schwarzen Kutte, Stirnreif und einem langen Magierstab. Unter uns ist eine Art Golem, rostrot und trägt eine Standarte, sowie ein Schatten der Nacht. Ein Metallkorb hängt an einem Seil aus einem Schacht in der Decke und in den Wänden stehen 5 Metalltüren zu leeren Räumen offen. Hinter einer der Türen führt eine Treppe nach oben. Wir gehen zusammen nach oben, durch eine offene Türe kommen wir in eine Küche. Auch hier liegen zahlreiche Tote herum. Durch einen Gang kommen wir in einem Raum, aus dem ein Tor ins Freie führt. Dort lagern wir, machen ein Feuer und nehmen zum Kochen Proviant aus der Küche. Der rote Golem und der Schatten der Nacht ziehen in die Nacht hinein fort, sie müssen ja auch nicht ausruhen. Eigentlich fühle ich mich ganz wohl, dass die beiden weg sind. Das Gebäude ist ein hoher Turm, der nach oben in einer gewagten Konstruktion schlanker wird. Freitreppen führen über Bögen zu den höher gelegenen Stockwerken.

Langsam kommen immer mehr Leute aus dem Turm, zuletzt sind wir insgesamt über 30. Ein bunter Haufen, es werden verschiedene Sprachen gesprochen, hauptsächlich Maralinga, Vallinga und Neu Vallinga. Wir kommen alle aus unterschiedlichen Epochen und haben uns wohl irgendwann unfreiwillig dieser Armee angeschlossen. Meine Kleidung ist komplett zerschissen, der Pilwafi hängt in Fetzen, aber die anderen sehen auch nicht besser aus.

Mitten in der Nacht zieht eine geisterhafte Schaar an uns vorbei und attackiert den Turm im Sturmangriff. Vor Furcht übermannt ziehen wir uns in die umliegenden Hügel zurück und verbringen dort die Nacht. Am nächsten Morgen kommen einige gute Bekannte, eigentlich kann ich mich zuletzt nur daran erinnern mit ihnen unterwegs gewesen zu sein, vom Duft unseres Frühstücks angelockt, aus den Hügeln. [Heg-Ar el Kabir](#), [Vixi](#) und [Carlad](#). Sie haben noch eine Elfin dabei, die ich bislang nur vom hören-sagen kenne, [Tanira tani Thur](#), sowie einen Kan Tai, der sich Kun Dee nennt.

Sie erzählen mir während des Essens eine abenteuerliche Geschichte, wie sie die Spur der Armee, die wohl Sprünge in der Zeit unternimmt und unterwegs „Freiwillige“ rekrutiert, aufgenommen haben. Diese Armee wurde wohl kurz nach Ende des Kriegs der Magier von einem Seemeister Zelotys Leukippos einem anderen Seemeister namens Skopa Vigalat auf den Hals gehetzt. Mehrere Sagen und Legenden berichten in der einen oder anderen Form vom Auftauchen der Armee zu verschiedenen Zeiten, und so konnten sie die Armee bis zum Oberlauf des Isada verfolgen. Der Turm wird in der Zukunft in einem tiefen See stehen, beim erforschen der Ruine wurden sie durch ein Versehen in die Vergangenheit geschleudert. So sind wir jetzt gemeinsam irgendwo in der Vergangenheit gestrandet und suchen unseren Weg zurück in die Gegenwart. Und ich hatte Zeitreisen für Geschichten seniler Cureades gehalten.

Nach dem Frühstück beginnen wir zusammen den Turm zu erkunden. Kun Dee bleibt bei der bunten Truppe zurück, er dolmetscht zwischen den Sprachgruppen, da er auch Vallinga und Maralinga recht gut beherrscht. Wir dringen durch den Haupteingang in den Turm ein. Aus der Türe wurde ein kreisrundes Loch geschnitten, irgendwer in der Armee muss wohl Auflösung beherrschen. Im Vorraum hängt Carlad einen großen Gobelin von der Wand ab und klaut mir dabei noch fast meinen Magierstab, mit dem er den Teppich abgehängt hat. Aufpassen muss man hier auch noch.

In vielen den Räume liegen Leichen herum, auch scheinen einige Soldaten der Armee bei einem Erdbeben weiter unten im Tal verschüttet worden zu sein. Ich habe wirklich Glück gehabt. Vor dem Erdbeben staut sich mittlerweile ein kleiner See. Über eine Freitreppe kommen wir in den ersten Stock. Durch den Rauchsalon mit Wasserpfeife gelangen wir in ein Speisezimmer, nicht ohne vorher eine Falle ausgelöst zu haben. Auf dem Tisch befindet sich ein Siegel, dessen Zweck uns

unklar bleibt. Im benachbarten Schlafzimmer finden wir die Leiche einer Frau, die hier schon etwas länger verwest. Es stinkt ziemlich stark, was aber den Geist der Dame nicht daran hindert Tanira anzugreifen, die sich am Baldachin des Himmelbettes zu schaffen machte. Ein Zauber der Heilerin vertreibt den Geist aber schnell und ich kann mir aus der Garderobe einige schöne neue Kleider aussuchen, was ich gerade trage ist nicht viel mehr als ein Fetzen.

Über eine weitere Treppe gelangen wir in den zweiten Stock. Eine Bibliothek enthält viele Bücher über die Zeit, alle in Meketisch, Maralinga oder Rawindrish geschrieben. Zwei Bücher erwecken unsere besondere Aufmerksamkeit, auch da sie auf dem Lesetisch liegen: Das „*Vigalische Temporaltheorem*“ sowie ein Buch über die „*Einstellung von Zeitgläsern*“, beide auf Maralinga. In den Regalen finden sich in einigen Zylindern 6 Spruchrollen. Ich bekomme bei der Aufteilung immerhin ein Verlangsamten ab. Irgendwie kann hier jeder Zaubern und ist auf die Rollen scharf, früher war das besser. Ich muss mehr darauf achten nicht so viele Zauberer um mich zu scharen.

Im nächsten Flur gibt es einen großen Spiegel, um den sich eine Schlange rankt mit 2 Köpfen, die sich selbst beissen, eine Amphisbaena. Vixi nähert sich dem Spiegel ausserordentlich vorsichtig, wohl wegen einer weiteren Falle, zum Glück passiert aber nichts. Im Spiegel sehe ich grauenhaft aus. Nicht nur ist meine Kleidung völlig in Fetzen, auch ich bin stark gealtert und gehe jetzt mindestens auf die 40 zu. Ich habe wohl 15 Jahre in der Armee verbracht, kein Wunder dass von den Schuhen nichts mehr da ist. Ich beschliesse unbedingt Verjüngen zu lernen, diese 15 Jahre will ich auf jeden Fall nachholen, und zum Frisör muss ich auch!

Vixi erzählt nebenbei, der Spiegel sieht aus wie das Zeitglas, welches sie in dem Verlies in Oktrea schon mal gesehen haben, vielleicht wird uns das hier heraus bringen. Die nächste Bibliothek ist komplett ausgebrannt, aber im Studierzimmer finden wir einen Satz Pergamente, die zusammen das „*Chronorheon Parallaxon*“ ergeben. Auch diese Schriftstücke nehmen wir für ein späteres Studium mit. Unterwegs finden Carlad und Tanira noch ein paar raffinierte Fallen, bis wir auf dem Dach des Turms ankommen. Tanira zaubert eine Auflösung um eine Öffnung in das oberste Stockwerk zu schaffen, das sonst nur durch einen Schacht aus den Keller erreicht werden kann. Ich erwäge kurz etwas von Zeitparadoxa zu erwähnen, verkneife mir den Kommentar dann aber doch.

Vom Dach aus sehen wir, wie etwa 30 aus der Truppe das Tal hinab ziehen, offenbar haben sie sich entschlossen hier eine neues Zuhause zu finden, warum auch nicht. Als wir wieder unten ankommen ist jedoch Kun Dee verschwunden und niemand kann uns sagen, wo er hingegangen ist. Auch das Durchstöbern des Kellers bringt uns nicht weiter, er bleibt unauffindbar. Am Abend und am nächsten Morgen nehme ich mir die Zeit, die 3 Bücher zu lesen und den Inhalt den anderen zu erklären.

In der Nacht werden wir tatsächlich nochmals von der geisterhaften Armee angegriffen. Die Geister scheinen sich aber nur für den Turm zu interessieren. Da wir ausserhalb lagern werden wir zum Glück nicht weiter behelligt. Zum Frühstück erläutere ich die Inhalte der Bücher und Schriftrollen. Eine längere Diskussion führt zum Ergebnis, dass die Erlebnisse von Vixi, Carlad, Heg-Ar el-Kabir und Tanira in Oktrea und insbesondere deren Reise in die Vergangenheit eine neue Zeitlinie geschaffen hat und damit eine neue Realität, in der die dunklen Seemeister den Krieg der Magier gewonnen haben könnten. Wir befinden uns offenbar nicht in dieser neuen Realität, aber die unerklärlichen Visionen von Vixi und den anderen könnten aus dieser neuen Welt stammen.

Nachdem zu diesem Thema eine Theorie gefunden wurde, die alle akzeptieren können, geht die Diskussion um eine mögliche Rückkehr in unsere gemeinsame Gegenwart. Vixi argumentiert es böte sich an, noch etwas in dieser Zeit zu bleiben

und insbesondere die Sprache zu erlernen, da ja sehr viele Dokumente aus alter Zeit in Maralinga geschrieben sind. Carlat meint aber, es wäre gefährlich zu lange zu bleiben und wir einigen uns, morgen einen Versuch zu unternehmen einen der Zeitspiegel zu aktivieren.

Über all die Diskussion ist es bereits Nachmittags und Vixi und Carlad bergen noch einige Dinge aus dem Turm: einen großen schweren Kristallspiegel mit einer Amphisbaena verziert sowie zwei magische Versetzen-Hexagone aus dem Esszimmer sowie der Küche, die als magischer Speisenaufzug funktioniert haben mögen. Alles zusammen wird in Carlads Wandteppich gewickelt und damit transportabel gemacht.

Am nächsten Morgen stehen wir zu zehnt im Labor und bereiten uns auf die Zeitreise vor. Vixi zaubert einige Wasser atmen, mir wird eine Perle gegeben, die ich mit dem schönen Satz *Lysabil ist die Schönste* aktiviere und im Mund behalten soll. Carlad kann den Zeitspiegel aktivieren und schon geht es drunter und drüber. Es wird dunkel, Wasser wirbelt mich in alle Richtungen herum und einige Gesteinsbrocken knallen gegen mich. In einer Fontäne werden wir an die Oberfläche eines Sees gesprudelt und können uns schwimmend ans Ufer retten. Nur Carlad und Vixi verschwinden vom Gewicht des Teppichs und des Spiegels sofort wieder in den Tiefen, kommen aber nach einigen Minuten, ebenfalls klatschnass, zu uns ans Ufer. Ihren Teppich und Spiegel konnten sie leider nicht bergen, da er in einem klebrigen Dickicht versackte.

Wir scheinen tatsächlich in unserer Heimzeit gelandet zu sein, am Ufer sind noch die Reste des Lagers der Vornacht. Heg-Ar und Carlad setzen sofort zu Dankesgebeten zu ihren Göttern an. Carlads Vertrauter taucht auch wieder auf, er hatte nur einige Runden über dem See gedreht. Danach machen wir uns aber direkt auf den Weg zurück nach Tura, da wir übereingekommen sind den Convendo aufzusuchen. Am Fuß des Damms, jetzt moosüberwuchert, sind die Pferde, meines ist auch dabei, sowie eine Ziege. Wir führen die Tiere die Schlucht talabwärts und lagern am Abend. Heg-Ar, Vixi und Carlad scheinen beim Zubereiten des Essens eine Halluzination zu erleben, aber alle die Gleiche. Wieder Visionen aus der anderen Zeitlinie? Das Problem scheint dringender zu werden uns es wird allgemein auf Tempo gedrängt.

Am nächsten Tag kommen wir in ein kleines Dorf, hier können wir bereits den ersten Mitreisenden abliefern, Claves Antarres, der von seiner mittlerweile wesentlich älteren Verlobten übergücklich in Empfang genommen wird. Die örtliche Tin Priesterin gibt ein kleines Fest, scheint aber einen Groll gegen Vixi zu hegen, dazu muss ich sie mal bei Gelegenheit befragen.

Noch zwei Tage schneller Ritt und wir kommen in meiner Heimatstadt Tura an und begeben uns direkt zum Konvent. Unterwegs gab es noch weitere Visionen der Vier, die ich aber nicht teile. Ich denke das erklärt auch, warum ich in der Unterwelt einige Dinge nicht sehen konnte, und in gewisser Weise beruhigt mich das dann doch. (431 AEP, 218 KEP, 391 ZEP)

Im Covendo Mageo de Cevereges Lidrales angekommen treffen wir Gercilaos Hyperichon, dem Bibliothekar, der uns nach einer kurzen Wartezeit zum Magus Priorus Locales, Ramires Montejo, führt. Mit in seinem Zimmer sind noch der Cureadus Locales Cognensis Mistal Espok, die Cureadea Locales Sigillis Momia Sarita sowie die Cureadea Arceris der Gilde, Selica die Mono. Bei einem guten Essen und einem vorzüglichen Wein aus Mostleben, ein 87'er, erzählen wir die ganze Geschichte und werden mit detaillierten Fragen gelöchert. Auch die 3 Bücher *Vigalische Temporaltheorem*, *Einstellung von Zeitgläsern* und *Chronorheon Parallaxon* händige ich zur weiteren Untersuchung aus.

Montejo bittet uns noch einige Zeit in Tura zu bleiben, ich kann im Gildenhaus wohnen, die anderen werden in der nahen Gaststätte „Anker“ einquartiert. Wir



können die Bibliothek und Ausbildungsmöglichkeiten nutzen, und so lerne ich zunächst einige neue Zaubersprüche, darunter Lauschen, Scharfblick und Sehen von Verborgenen, Hören der Geister, Zauber Macht, Schwäche, Feuerwand sowie Macht über Leben. Auch meinen alten Vorsatz endlich richtig Kochen zu lernen setze ich in die Tat um.

Nach einigen Wochen werde ich von Conteja Isabela de Vindano, der Cureada Maldigis, überraschend nachts zur Bewachung des Ratssaals eingeteilt. Einige Eindringlinge können mich aber überraschen und in magischen Schlaf versetzen. Als ich wieder aufwache ist im Ratssaal einiges los. Der Magus Priorus Fasconi liegt tot am Boden, Mistal Espok und ein mir unbekannter Scharide sowie meine alten Bekannten Heg-Ar, Vixi und Carlad stehen im Kreis um die Leiche herum. Natürlich ist binnen weniger Minuten das ganze Gebäude in heller Aufregung.

Im Nachgang stellt sich heraus, daß meine Freunde am Tod Fasconis unschuldig sind. Binnen weniger Tage wählt der Hohe Rat Giovano Albonta zum neuen Magus Priorus. Ich kann meinen Freunden noch bei einigen Recherchen in der Bibliotheka Magea über Dunkelzwerge, einen Ort namens Klön-Dyk und Sphärenwagen im allgemeinen helfen, bevor sie im Auftrag des Hohen Rates an einen geheimen Ort aufbrechen. Ich nutze die Gelegenheit in der Hauptstelle des Covendo Mageo de Cevereges Lidrales zu sein und lerne einige interessante Zauber: Lauschen, Scharfblick, Sehen von Verborgenen, Hören der Geister, Zauber Macht, Feuerwand, Macht über Leben und Schwäche, sowie Verlangsamung von der gefundenen Spruchrolle.

### **Dies Bildnis ist bezaubernd schön**

Nach einigen erholsamen Tagen nehme ich ein Schiff in das Provinznest Corrinis in Alba, in der dortigen Magiergilde soll sich derzeit Furunkel aufhalten, der sich kürzlich verjüngen hat lassen. Ich möchte ein Gespräch mit ihm suchen um mehr darüber zu erfahren. Jedoch ist er bereits zurück nach Candranor als ich nach der langen Überfahrt endlich ankomme. Daher schließe ich mich einer Gruppe Abenteurer an, die den valianischen Händler Marhabal Dyras auf seiner Reise nach Candranor begleitet. Es sind Luis „die Kralle“, ein echtes Großmaul. Linett, eine nette Waldläuferin aus Alba, aus dem auch Elric MacBeorn stammt, ein Bänkelsänger. Ein kleiner Zwerg ist auch dabei, er nennt sich Beldobin Meisterklinge und versucht sich als Händler. Der Exot der Truppe ist der Morave Run mit seinem Raben.

Die zweiwöchige Überfahrt gestaltet sich ausnehmend langweilig, daher nutze ich die Zeit mein Vallinga etwas auf Vordermann zu bringen, ich will ja nicht wie ein Provinzler wirken. Die Stadt ist wirklich riesig und wir finden nur schwer den Weg zu Merhabals Wohnhaus, den dort sind wir zu einer kleinen Feier am selben Abend eingeladen. Ich hatte Beldobin von meinem Interesse an einem valianischen Kochbuch erzählt und so bietet er mir an heute eines zu kaufen. Ich bin freundlich und biete ihm fünfzehn Prozent für seine Mühen, ziehe dann alleine los da ich gerne ungestört bin beim Einkaufen. Unterwegs kaufe ich noch etwas für meine Garderobe und etwas Parfüm. Am Anwesen der Dyras angekommen beziehen wir ein Zimmer im Gästetrakt und ich kann endlich ein Bad nehmen. Der Zwerg hat tatsächlich, obwohl er kein Wort Valianisch spricht, ein kleines Büchlein zu einem guten Preis erstanden.

Die kleine Feier erweist sich viel mehr als großes Fest, wer Rang und Namen hat scheint gekommen zu sein. Die Frau von Melhaber ist noch recht jung, sieht aber sehr gut aus. Leider kann ich mich mit ihr kaum unterhalten, da Luis sich natürlich gleich an sie heranmacht. Keinen Respekt vor unserem Gastgeber, aber das wird er sicher noch lernen. Wir werden von den Leuten bedrängt einige Geschichten aus unseren Erlebnissen zum Besten zu geben, ich halte mich vornehm zurück und so beginnt ein offenbar derzeit sehr angesagter Künstler zu den übertriebenen Schilderungen von Luis einige Monstren mit einem Kohlestift auf den Marmorboden

zu zeichnen. Trolle, Oger, Thursen und was ihm noch so einfällt. Talent hat der Junge ja, das muss ich zugeben. Ich genieße noch etwas das ausgelassene Fest und probiere von den vielen ausgefallenen dargebotenen Leckereien, gehe dann aber doch eher früh zu Bett.

Am nächsten Morgen, wir schlafen nach der ungemütlichen Überfahrt natürlich ordentlich aus, werden wir am späteren Morgen von einer Dienerin geweckt, die Herrin des Hauses bittet uns um ein Gespräch. Ich gehe zusammen mit Linett zu ihr, im vertraulichen Gespräch eröffnet uns Arischat dass sie ein Aktporträt von sich hat malen lassen. Dieses Bild war wohl nicht für die Augen ihres Mannes Merhabal bestimmt, sondern für ihren geheimen Liebhaber. Sie setzt ihr Vertrauen in uns und bittet um diskrete Nachforschungen, die nicht zu unserem finanziellen Schaden sein sollen. Ich sichere ihr unsere Unterstützung zu, zumal wir für einige weitere Tage freie Kost und Logis in dieser überbezahlten Stadt genießen können.

Es gestaltet sich dann doch etwas komplizierter den Rest der Gruppe zu den Ermittlungen zu überreden, aber die Aussicht auf einen Blick auf das Gemälde kann denn auch Luis überzeugen mitzumachen. Nach einem kleinen Frühstück bringt uns die Zofe Imilke zu dem Maler Gemelqart, der auch am Vorabend auf der Feier für Unterhaltung gesorgt hat. Er lebt in einem nicht ganz so vornehmen Viertel Candranors im fünften Stock eines Mietshauses. Ich bin diese engen und hohen Häuser ja aus Tura gewohnt, aber die Albai und auch Run sind doch etwas gehemmt, als sie die schmale Stiege in die oberste Etage hinaufsteigen. Dort wohnt Gemelqart direkt in seinem Atelier.

In der Unterhaltung mit ihm finden wir heraus, dass tatsächlich niemand ausser Arischat und ihm selbst von dem Bild wusste. Das Bild maß etwa drei mal fünf Fuss. Vor dem Fenster finden wir einige Scherben von einem Tongefäß, aber auch nach intensiver Suche keine anderen Spuren. Direkt vor dem Fenster steht aber ein hoher Baum, von dem ein wagemutiger Kletterer durchaus in die Wohnung eindringen könnte. Während die anderen weiter das Atelier und den Baum untersuchen, mache ich einen Rundgang durch das Haus und frage die Leute aus. Eine junge Frau namens Musa wohnt direkt unter dem Künstler und meint sie hört jeden der die Treppe nach oben geht, in der fraglichen Zeit sei aber niemand vorbei gekommen. Der Eingang des Hauses wird von einem Concierge bewacht, bei dem man Nachts klopfen muss. Auch er hat Niemanden in das Haus eingelassen.

Run hat derweil in einem Müllhaufen hinter dem Haus den Rahmen des Bildes gefunden. Offenbar wurde die Leinwand mit einem

*„Es haucht die blühende Blume den süßesten Duft  
wenn ihre Blätter sich gänzlich entfaltet.  
So hauche den lieblichen Duft auf die rosigen Farben  
entfaltet sich dir des Bildes Geheimnis.“*

Messer hastig heraus getrennt, es finden sich noch breite Ränder, auf denen ein Gedicht geschrieben steht. Aufgrund der Zerstörung des Bildes mutmaßen wir, das weder Gemelqart noch ein anderer Künstler an dem Diebstahl beteiligt war. Als wir keine weiteren Antworten von ihm erhalten, entschlief ich mich dazu *Macht über Menschen* auf ihn anzuwenden um einige Antworten zu bekommen. Es stellt sich jedoch heraus, dass er uns weitestgehend die Wahrheit gesagt auch, auch unser Verdacht das er selbst der ominöse Liebhaber Arischats ist, bestätigt sich.

Wir empfehlen uns und ich ziehe zum Covendo Mageo de Cevereges Lidrales um über dieses Gedicht etwas mehr heraus zu finden. Selbst in der öffentlichen Bibliothek werden hier Wucherpreise verlangt, ich bin froh wenn ich nicht allzu lange in dieser Stadt bleiben muss. Nach mehreren Stunden in der Bibliotheka Magea finde ich jedoch keinerlei brauchbare Hinweise und kehre etwas enttäuscht zum Haus Marhabal zurück.

Nach einem kleinen Abendessen treffe ich mich zusammen mit der Elfin Linett mit unserer Gastgeberin. Während Linett von unseren Erkenntnissen berichtet versuche

ich ein *Erkennen von Zauberei* auf Arischat. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt mir der Zauber im zweiten Anlauf und ich kann tatsächlich Magie feststellen. Das will nichts heißen, hier kann sich jeder ein Amulett oder einen Talisman leisten. Ich will es genau wissen und schiebe ein *Macht über Menschen* hinterher. Viel bekommen wir nicht heraus, aber sie verbirgt ein Geheimnis vor uns, das wir aber noch nicht entschlüsseln können.

Ich gehe dann früh zu Bett, während Elric noch einer Verabredung mit einer der Damen, die er auf der Feier kennen gelernt hat, nachgeht. In der Nacht wird jedoch ein Stein mit einem Erpresserbrief durch eines der Fenster geworfen. Eine gründliche Suche nach Spuren durch Linett und Beldobin bringt jedoch keine weiteren Hinweise. Der Brief weist Arischat an zu Mitternacht 500 Goldstücke in den Fischbrunnen zu werden, eingepackt in ein Wachstuch.

Am nächsten Morgen erkundigen wir uns, der Fischbrunnen ist eigentlich der Nothunsbrunnen, der aber im Volksmund einfach nur Fischbrunnen genannt wird. Wir lassen uns von Imilke hinbringen und untersuchen die Umgebung und den Brunnen gründlich. Der Brunnen stellt Nothuns dar, aus mehreren Wasserspeiern fließt Wasser ein ein halbkreisförmiges flaches Becken mit einem Ablauf in die Kanalisation. Durch diese Öffnung, so mutmaßen wir, wird der Erpresser das Gold ziehen um unerkannt unterirdisch zu verschwinden. Nach einigen Mühen verschaffen wir uns Zugang zu der Kloake, ekelig stinkend und durchflossen von Fäkalien, und finden den Zugang zu der Öffnung von der anderen Seite. Wir beschliessen dem Erpresser hier Nachts aufzulauern und treten den Weg an die Oberfläche an, als wir aus einem Seitengang von einigen Ghulen angefallen werden. Mit einer *Feuerwand* kann ich den meisten der Ghule den Zugang zu unserem Gangstück versperren, zwei konnten jedoch rechtzeitig hindurch schreiten. So sehe ich mich gezwungen in die Kloake zu springen, so dass ich mit meinem *Elfenfeuer* die Ghule unter Beschuss nehmen kann, ohne die anderen zu gefährden. Nach einen heftigen Schlagabtausch leistet mir der Zwerg Gesellschaft im stinkenden Wasser, aber die untoten Leichenfresser können wir rasch überwinden.

Zurück an der Oberfläche, eklig, schmutzig und unendlich stinken, treten wir beschämt den Rückweg zum Haus der Marhabals an. Ich nehme ein ausgiebiges Bad um all den Schmutz von mir abzuwaschen, beim Zwerg geht es deutlich schneller.

Als es auf Mitternacht zugeht verteilen sich die anderen in der Kloake und rund um den Nothunsbrunnen, ich gehe mit einem von Arischat geliehenen Mantel und dem Gold zu dem Brunnen, wo ich es wie gefordert deponiere, aber sicherheitshalber mit *Befestigen* gegen Entwendung sichere. Luis und Beldobin ertappen kurz darauf in der Kloake eine junge Frau, wie sich herausstellen soll handelt es sich dabei um Musa, die unter Germalqart wohnt. Sie war auf Arischat eifersüchtig und hat daher das Bild gestohlen, auf die Erpressung kam sie erst durch das Gespräch mit mir. Kluges Kind.

Das gesuchte Bild finden wir unter ihrem Bett, zusammen mit einem Flakon teuren Parfüms. Wir lassen sie zunächst in der Wohnung bei ihren Eltern, bitten sie aber am nächsten Tag bei uns vorbei zu kommen. Luis kann seine Augen gar nicht mehr von dem Bild mit der nackten Arischat nehmen, aber als ich etwas von den Duftwasser über die Farben spritze, erscheint das Antlitz einer Gorgone und alle schauen schnell zu Boden. Aber offenbar stellt das Bild einer Gorgo keine Gefahr dar, und so ist der Schleier über das Geheimnis Arischats gelüftet. Ich konfrontiere sie mit unserer Erkenntnis, und sie gesteht das dieser Fluch auf ihr lastet, sie aber weiter mit ihrem Mann zusammenleben möchte. Wir übergeben ihr das Bildnis und raten ihr eine uns bekannte junge Frau als Dienerin anzustellen, was sie auch tatsächlich tut. So ist allen geholfen, wir bekommen jeder einige hundert Goldstücke für die Reisekasse und am Abend feiern wir nochmal zusammen unseren kleinen Erfolg. (120 AEP, 1PP)

## Der letzte Fall des Lukano Scharatzo

Nachdem ich aus Candranor zurückgekehrt bin führt mich mein Weg über Tura nach Aquaria in Corua. Aquaria ist nicht nur bekannt für seinen Wein und seine Heilquellen, ich hoffe hier auch weitere Hinweise über ein mögliches *Verjüngen* zu finden. Da ich Begleitung schätze und gemeinsames Reisen sicherer ist, habe ich mich einer eher illustren Runde angeschlossen. Wir sind mit einem wahren Zoo unterwegs. Der Gnom Binudin Wolfsstecher ist mit gleich drei Wolfshunden unterwegs, der Scharide Tarik en-Din Aybak hat nur zwei Pferde dabei, der Asad-Krieger Hadin entpuppt sich nach einigen Tagen als Albino, ist aber ganz nett. Hülan ist ein Karawanenführer aus der tegarischen Steppe, aber er behauptet beharrlich selbst kein Tegare zu sein. Neben seinem Pferd hat er noch ein Maultier dabei. Zuguterletzt ein Mann aus dem hohen Norden, Farand kommt aus Fuardain. Seit bereits drei Tagen sind wir im Regen unterwegs und bereits komplett durchnässt. Seit einigen Stunden reiten wir durch Weinberge als uns ein einzelner Reiter im gestreckten Galopp von der Straße drängt. Nach kurzer Zeit erreichen wir eine Anhöhe, auf der zwei Galgen stehen, die offensichtlich ihren Zweck bereits erfüllt haben. Unter einem der Gehängten kniet eine junge Frau in Trauer, die Reiterin von gerade eben.

Sie entpuppt sich als Advocatus Rettori und trägt das Wappen von Corua. Hülan geht auf sie zu, sie erschrickt und ist schnell mit ihrem Rapier bei der Sache. Als sich die Situation entspannt stellt sich heraus, dass einer der beiden Toten ihr Verlobter ist. Der Zustand der Leichen lässt ahnen, dass die Hinrichtung bereits einige Tage zurück liegt. Sie heisst Ursella Akkila und bittet uns ihr zu helfen, sie will wissen warum ihr Verlobter sterben musste. Während die anderen erörtern ob die Leichen zu begraben sind, gelingt es mit den Geist des anderen Gerichteten zu beschwören: Carlos Testori bezeugt zusammen mit Lukano Scharatzo gehängt worden zu sein, da Lukano ihn des Mordes freigesprochen hat. Der hiessige Fürst Ronaldo Formello wollte dies nicht hinnehmen, da der Ermordete sein Sohn Alessandro ist, und richtete kurzerhand beide.

Wir führen die abgenommenen Leichen mit uns mit und umgehen das nächste Dorf in einem großen Bogen. Gegen Abend erreichen wir eine Hütte im Wald, die bezogen wird. Zusammen mit Hadin und Binudin in das Dorf, das Sola heisst. Nach etwas Wein in einer Schenke nehmen wir ein Zimmer und können dem Wirt einige Details zu der Mordgeschichte entlocken. Carlos Testori hat eine Tochter, Lysandra. Er verdächtigte den Sohn Alessandro mit ihr ein Verhältnis gehabt zu haben und erschlug Alessandro eines Tages auf offener Strasse mit seinem Hammer. Der Bruder von Carlos, Ludwig, wohnt nach wie vor im Ort.

Mehr bekommen wir am Abend nicht raus, aber am nächsten Morgen scheint der Wirt ein schlechtes Gewissen zu haben und ist sehr kurz angebunden. Als er sich davon macht verfolgt ihn Binudin und kann eine Unterhaltung belauschen, die aber keine neuen Erkenntnisse bringt. Nach dem Frühstück kehren wir zur Hütte in den umgebenden Wald zurück. Die Camper wurden nachts von einem Zombie-Hund aufgeschreckt, jedoch können die Spuren nicht weiter verfolgt werden. Wir ziehen mit Ursella weiter nach Aquarius, offenbar wird hier insbesondere Nothun verehrt. Vor der Stadt liefern wir die Leichen am Culsu Tempel ab und betreten die Stadt getrennt. Während die anderen zu den Bädern gehen such ich den Covendo Mageo de Cevereges Lidrales auf um etwas über den Zombie-Hund in Erfahrung zu bringen.

Nach etwas Suchen kann ich herausfinden dass bereits vor 100 Jahren ein gehäuftes Auftreten eines untoten Hundes in der Gegend von Sola berichtet wurde. Interessant. Schliesslich nehme ich wie verabredet ein Zimmer im Wilden Eber und treffe dort Ursella im Dampfbad. Sie kannte Lukano bereits seit 6 Jahren und hält ihn natürlich für untadelig. Aufgrund ihrer Position glaube ich ihr aber sofort. Sie

hat herausgefunden dass Ronaldo Formello einen Bruder hat, Leonardo Formello. Dier wieder hat eine Frau Silvia und zwei Kinder, Fernando und Juliana. Lukano war bereits zwei Wochen in der Gegend von Sola als der Mord passierte. Er verbrachte viel Zeit mit Nachforschungen, bis er vor 5 Tagen Carlos frei sprach und vor 4 Tagen selbst aufgeknüpft wurde.

Da wir in Aquarius nicht mehr herausfinden können, lassen wir Ursella zurück und reiten wieder nach Sola. Tarik und Farand gehen direkt zum Gut, wir lassen uns vom Wirt bestätigen, dass Alessandro und Lysandra tatsächlich ein Verhältnis hatten. Nach einem gemeinsamen Spaziergang der beiden wurde Lysandra verstört gefunden, daraufhin vermutete Carlos eine Vergewaltigung und erschlug Alessandro wohl im Affekt. Lysandra ist immer noch im Schock und summt hin und wieder eine kleine Melodie, die ich mir vorsichtshalber einprägte. Auch die Tochter des Fürstenbruder, Juliana, war einige Zeit verschwunden, ist aber wieder aufgetaucht. Man tut es als Ausriss ab, aber hier ist alles verdächtig.

Nachts erreicht uns eine Botschaft, dass Tarik in den Hals gebissen wurde. Im Gutshof stimmt irgendetwas nicht, könnten hier Vampire hausen? Wir melden zurück, dass wir uns dort in einer halben Stunde treffen wollen. Dort angekommen kommt Farand über die umgebende Mauer geklettert. Ich schläfer die Woche ein und wir können Tarik genauer untersuchen, der noch ein merkwürdiges Gedicht von Teichen und zwei Monden und einem Friedhof mitgebracht hat. Er wurde beim Baden von Juliana, die er auf etwa 19 schätzt, in den Hals gebissen. Eindeutig Vampirismus, aber was muss er auch mit so einem jungen Ding baden gehen! Zum Glück habe ich erst kürzlich über Vampire gelesen: Weihwasser, Sonnenlicht und Magie sind gute Waffen gegen diese Wesen der Nacht.

Noch in dieser Nacht gehen wir zu Ludwig um Lysandra zu untersuchen. Ein *Erkennen von Zauberei* bringt jedoch keine Erkenntnisse, auch in einem Spiegel ist sie gut zu sehen und einen Flammenkreis fürchtet sie nicht. Im Wald soll es wirklich 2 Tümpel geben, daher beschliessen wir am Morgen der Wald gründlich zu durchsuchen. Doch Tarik und Farand dürfen das Gut erst in 2 Stunden verlassen, wir ziehen ohne sie los. Vorher statte ich dem weisen Ohm des Dorfes und finde heraus, dass die Hütte im Wald vor etwa 100 Jahren von einem Wanderpriesert errichtet wurde, der das Geschlecht der Formellos begründete. Zufall? Auch von einem alten Friedhof im Wald weiss er, über die Lage kann er jedoch nichts sagen. Auch gibt es eine Legende von einem untoten Wolf, der im Wald leben soll. Das passt alles in die Vampirgeschichte.

Als die zwei Stunden vergangen sind dürfen Farand und Tarik immer noch nicht herauskommen. Binudin taucht plötzlich auf und weiss zu berichten, dass in der Nacht Leonardo umgebracht wurde und die Leiche von Alessandro verschwunden ist.

Schliesslich bringt uns Ludwig zu den beiden Teichen im Wald, in deren direkte Nähe wir tatsächlich einen alten Friedhof entdecken. Dort gibt es zwei Gräber, die erst kürzlich aufgewühlt wurden. Als wir graben entdecken wir in einem Sarg eine Kinderleiche, die aber im Sonnenlicht sofort in Flammen aufgeht. In der Nähe liegt ein alter Holzpflock am Boden. Mir dünkt dass hier vor kurzer Zeit seit langem begrabene Vampire geweckt wurden, die jetzt wieder diese Gegend unsicher machen.

Wir vermuten dass noch mindestens 3 Vampire umgehen: Juliana, Alessandro und vielleicht sogar Ronaldo. Daher kehren wir direkt zum Gutshof zurück um Ronaldo damit zu konfrontieren. Wir dürfen ihn sprechen und er entpuppt sich schnell als normaler Mensch, da er im Licht durchfluteten Hof stehend seine Wachen kommandiert. Sicherheitshalber treiben wir seinem toten Bruder einen Pflock durch das Herz, bevor wir uns an die Untersuchung der Familiengruft machen. Auch malt Binudin jedem vom uns eines dieser Thaumagrammsiegel auf.

Wir öffnen den ersten verdächtigen Sarkophag, aus dem prompt Juliana hochfährt. Hülan steht schnell in einem Flammenkreis, dennoch will Juliana ihn direkt beißen. Plötzlich greift Farand Tarik mit seinem Speer an, ich will Juliana *Vereisen*, aber der Hauptmann der Wache wendet sich gegen mich. Auch um mich erscheint ein Flammenkreis als das Chaos losbricht und quasi jeder gegen jeden kämpft. Ich versuche die Übersicht zu behalten und zaubere erneut in *Vereisen* gegen die Vampirin, jedoch gelingt es mir nicht sie damit zu überwinden. Stattdessen nimmt mich der Hauptmann jetzt ernsthaft unter Attacke und sein Rapier ist tatsächlich sehr spitz.

In diesem Moment betritt Alessandro die Gruft und greift in das Geschehen ein. Ich kann endlich einen Zauber vollenden und *Verlangsame* Juliana, die Hülan am Hals das Blut aussaugt. Anschliessend versuche ich ein *Macht über Leben*, jedoch scheint es bei Vampiren nicht zu funktionieren. Juliana versucht als Nebel zu entkommen, Alessandro kann überwältigt werden und bekommt einen Holzpflöck durch das Herz getrieben. Am nächsten Morgen legen wir Alessandro in die Sonne und auch er geht in Flammen auf. Noch einer übrig.

Wir ziehen mit einigen Wachen zum Friedhof und starten eine großflächige Suche nach Julianas Versteck. Schliesslich entdecken wir einen Sarg in einem der beiden Teiche und bereiten Juliana ein schnelles Ende. Bleibt noch das Rätsel der Hütte zu klären. Dort angekommen findet Farand unter dem Hüttenboden ein magisches Schwert, eine Spruchrolle und einen magischen Holzpflöck, der im Boden steckt. Ich nehme das Schwert an mich und überrede Farand der Pflöck stecken zu lassen, da ich mir sicher bin dass er hier auf dem unheiligen Boden eine wichtige Funktion erfüllt.

Lysandra bringen wir am nächsten Tag zu den Alpanu Priestern in Aquarius, die sich um sie kümmern werden. Auf dem Rückweg treffen wir den sonderbaren Zombie-Hund, ich verliere aber aus den Augen was die anderen mit ihm machen. Zurück in Sola ist eigentlich alles aufgeklärt. Ronaldo gelingt es unser Schweigen mit jeweils 5.000 Goldstücken zu erkaufen, das Gold kann ich derzeit gut gebrauchen. Das Schwert tausche ich gegen die Spruchrolle ein, die eine *Blaue Bannsphäre* enthält. Von Vampiren habe ich jetzt erstmal genug und werde ab sofort immer einen Holzpflöck bei mir tragen!

(300 AEP, 2GG)

## Am Ikenga

Nachdem ich in Estolo die *Blaue Bannsphäre* gelernt habe, stelle ich rasch fest dass meine Goldreserven sehr knapp sind. Ein ortsansässiger und als sehr wohlhabend bekannter Herr wirbt einige Söldner an und schreibt einen Sold von 5.000 Orobor aus. Alessandro Baptiste de Mazzini hat sich seinen Reichtum selbst erarbeitet, unter anderem treibt er mit den Einheimischen am Ikenga Handel. Bei einer Reise dorthin wurde sein einziger Sohn Francesco ermordet, wir sollen den Schuldigen ausfindig machen und einer angemessenen Strafe zuführen. Schon am nächsten Tag brechen wir zu sechst mit dem Zweimaster Vinizea zu der längeren Reise auf.

An Bord lerne ich dann auch die anderen Söldner besser kennen. Jiri kommt aus Moravod, Sirana Fallasko kommt wie ich aus Lidralien. Der Halbling Thymo kommt aus Alba, die Elfin Thymo hat einen Habicht dabei und Silvano Lorenzo di Pilandro ist ein eher mürrischer Lidralier. Rasch einigen wir uns auf Neu-Vallinga als gemeinsame Sprache, ich denke zusammen geben wir ein starkes Team ab.

In Amarija nehmen wir neuen Proviant auf, ich erwerbe etwas angepasste Kleidung und wir setzen die Reise am nächsten Morgen fort. Die Bucht der Farben fahren wir nicht aus sondern kürzen über das offene Meer ab. Der Kapitän kennt sich zum

Glück gut aus und so fahren wir nach nur 2 Wochen in die Mündung des Ikenga. Der Fluss ist hier so breit, dass ich keines der beiden Flussufer sehen kann. Heiss, schwül und stickig ist es, mir kleben die Kleider am Leib.

Am Abend erreichen wir einen von einer Palisade umringten Handelsposten, etwa ein Dutzend Hütten und ein kleiner Holzturm. Um die Anlage, die von etwa 50 Söldnern geführt wird, größtenteils Scharidrim, gruppieren sich noch etwa 20 Hütten von Einheimischen. Uns wird von Lagerleiter eine Hütte innerhalb der Wehranlage zugeteilt. Gegen Abend trifft ein Trupp mit zehn frisch eingefangenen weiblichen Sklaven ein. War ich naiv, das ist die Handelsware, und ich dachte immer an wertvolle Hölzer und erlesene Spezereien.

Am abendlichen Feuer können wir uns mit dem Lagerleiter Abdul Ibn-Alhambra etwas ausführlicher unterhalten, er berichtet uns dass der Sohn von de Mazzini vor 5 Monden gefunden wurde, aufgeschlitzt und enthauptet. Das würde hier häufiger passieren, da es in der Gegend Kopfjägerhexer gibt, was mich spontan an Clanngadarn erinnert. Francesco brach mit 5 Trägern und 2 Begleitern in den Dschungel auf, zurück kamen nur 2 der Träger. Am nächsten Morgen wollen wir aufbrechen um uns den Ort des Geschehens genauer anzusehen.

Unser einheimischer Führer heisst N'Goko und spricht sogar gebrochen Scharidisch. Er berichtet uns von Dämonen des Dschungels, die nur bei großer Hitze, aber immer Nachts, lautlos und unsichtbar angreifen. In diesem wilden Land gibt es keine Gesetze sondern nur Tabus, die wir aber nicht kennen. Wir folgen dem Weg Francescos etwa 3 Tage lang, als wir in ein Areal kommen in dem laut N'Goko die Dämonen hausen.

Auf einer Anhöhe schlagen wir bei Dämmerung, es wird hier sehr rasch dunkel, ein Nachtlager auf. Sirana umgibt das Lager mit einem Ring aus Trampelsalz. Spielkram und keine wirkliche Magie, könnte aber hilfreich sein, das muss ich anerkennen. Just trifft mich ein kleiner Pfeil, wie aus einem Blasrohr, im gleichen Moment stürmt etwa ein Dutzend Wilder mit Speeren im Sturmangriff auf uns ein. Irgendwo hinter mir geht Laurelin zu Boden und ich schließe den Verteidigungsring um sie, sehe mich prompt im Nahkampf mit 2 Wilden. Überraschenderweise kann ich einen recht schnell außer Gefecht setzen, Thymo geht es nicht so gut aber schließlich fliehen die Eingeborenen. Die Halsverletzung Laurelins ist schlimm, Silvano spricht eine Allheilung und heilt die Wunde.

Mit den Gefangnen können wir keinen Kontakt aufnehmen, wir sprechen ihre Sprache einfach nicht, aber uns fallen die vielen Schrupfköpfe an ihren Gürtlen auf. Sirana erweist sich als unbarmherzige Schwester und tötet die Gefangenen. Unter den Toten ist wohl auch der Häuptling der Bande, ich beschwöre seinen Geist und befrage ihn zu den Dämonen, die er Geister des Dschungels nennt, die nur die Kinder verschonen. Mehr ist aus ihm nicht heraus zu bekommen. Plötzlich ruft Sirana irgendwo aus dem Dunkel *Dschungeldämon!*

Rasch mache ich mich völlig unsichtbar, Silvano spricht ein Bannen von Licht und es wird sehr hell. Laurelin, Thymo und Jiri rennen zu Sirana ins Dunkel hinein. Ich bemerke daß meine kleine Dämonenlampe leicht grün leuchtet, tatsächlich ein Dämon in der Nähe! Mir fällt ein Text ein, den ich vor einiger Zeit im Konvent gelesen habe. Diese Dämonen sind Trophäenjäger, die vor allem im Dschungel am Ikenga und in Minangpahit aktiv sind und einzeln oder in kleinen Gruppen jagen.

Ein Feuerball kommt schnell aus dem Nichts angefliegen und fegt Jiri von den Füßen. Als ein Schemen aus dem Wald auftaucht mache ich mich schnell wieder Unsichtbar. Der Dämon geht in den Nahkampf mit Sirana, die einen Treffer landen kann, Laurelin lässt einen Schwarm Blitze auf dem Wesen nieder. Im Leuchten kann ich eine 2 Meter große Kreatur erkennen. Es springt in den Wald davon und ich versuche eine *Schwäche* auf es zu wirken.

Laurelin meint eine dämonische Aura erkannt zu haben, kurz darauf hören wir einen Schrei aus dem Wald. Etwa eine halbe Stunde später saust wieder ein Feuerball auf uns zu und verfehlt Laurelin, die sich nur knapp wegducken kann. In den Baumwipfeln erkenne ich einen Schatten, der von Baum zu Baum springt, was mich zu einem *Sehen in Dunkelheit* verleitet. Thymo rennt in den Wald, als er in einer Explosion vergeht. Erschrocken ob der Heftigkeit des Angriffs mache ich mich wieder Unsichtbar. Um mich herum tobt der Kampf, Blitze, Pfeile, Wurfgeschosse zischen durch die Luft und ich schleiche mich derweil näher an den Baum heran, auf dem unser Gegner sitzt.

Abgelenkt von Laurelins Blitzen gelingt mir ein *Macht über Leben*, das Schicksal ist mir gewogen und das Herz des Wesens landet in meiner Hand. Zum Glück hat es keiner gesehen und wir feiern unseren Sieg angemessen, Niemand hätte erwartet daß ich, die kleine Magierin, den Ausschlag zum Erfolg geben würde. Gemeinsam fahren wir nach Estolo zurück und übergeben Allessandre Baptiste de Mazzini die Überreste des Mörders seines Sohnes, der uns dafür durchaus angemessen entlohnt. Meine Geldsorgen sind erstmal beseitigt. (300 AEP, 5.000 Orobor)



## **Tabelle der Maria bekannten Wesensarten**

**Schatten der Nacht.** Geisterwesen. Strahlt Angst aus. Nur mit magischen Waffen zu treffen. Lebt in einem Artefakt und sammelt offenbar magische Gegenstände. Kann permanent LP rauben, was sich durch ein starkes Kältegefühl bemerkbar macht. Dies kann durch die kombinierten Zauber Allheilung und Austreiben des Bösen geheilt werden. Häufig von Nebel begleitet.

**Orc,** 1–2. Grad. Krummsäbel. Angst und Macht über Menschen wirken. Kann ein Pferd reiten und hat Nachtsicht. Tritt zumeist in Gruppen auf und haben oft einen Oger dabei.

**Elf,** Halbmensch. Kann Erkennen von Aura und Nachtsicht als angeborene Fähigkeit.

**Dunkelelf,** Halbmensch. Mit den Elfen verwandt, schwarze Haut, weisse Haare und sieht im völlig Dunkeln noch sehr gut.

**Halbling,** Halbmensch. Isst und trinkt gerne gut und viel. Bisher nur in Alba getroffen.

**Kobold,** Halbmensch.

**Drache,** bis 30 Meter lang und kann fliegen. Spricht mit menschlicher Stimme. Spuckt Feuer und löst magische Angst aus. Keine Infravision bei Drachen.

**Zombie,** Untot.

**Gorgone,** magisches Wesen.

**Feuelementarmeister,** Feuerkugel, Feuerwand

**Vampir,** kann zaubern und sich in eine Fledermaus verwandeln. Saugt Blut und beherrscht Macht über Menschen. Sonnenlicht und Weihwasser schaden, ein Holzpflock macht bewegungsunfähig. Ist er erschöpft verwandelt er sich in Nebel und flieht zu seiner Gruft. Macht über Leben wirkt nicht.

**Ghul,** Untoter

**Personen:** Fredericio Spinachi, Marco Andante, Orc Oberschamane Alex, Olo Ratzwin, Baron Eorcan MacTilion von Deorstedt, Gercilaos Hyperichon (Bibliothekar in Tura), Ramires Montejo (Magus Priorus Locales in Tura), Mistal Espok (Cureadus Locales Cognensis in Tura), Momia Sarita (Cureadea Locales Sigillis in Tura), Selica die Mono (Cureadea Arceris), Merhabal Dyras (Reicher Händler in Candranor)

**Seemeister:** Zelotys Leukippos, Scopa Vigalad (†), Rhadamanthus (†)

**Götter:** Sabor (Alba, Küstenstaaten), Rehotep (Eschar), Janla (Tegarische Steppe), Ormuth (Eschar), Alaman (Eschar), Jakchos (Chryseia), Nea Dea (Chryseia), Wredelin (Chryseia), Dheis Albi (Alba), Alpanu, Tin, Nothuns, Laran, Culsu, Turan, Atunis

**Bereiste Städte:** Tura, Orsamanca, Estragel, Kroisos, Deorstedt, Argyra, Cambryg, Ched Nasad, Corrinis, Candranor, Aquarius (Corua), Estolo, Amarija

**Bereiste Dörfer:** Mostleben, Überding, Sola

**Bereiste Länder:** Moro, Tevarra, Corua, Kairawan, Alba, Chryseia, Valian, Ikenga

**Fakten:** Kraftlinien, Krieg der Magier, Seemeister, Zeitreisen

## Personen & Wesen:

### **Albrecht**

Glücksritter. Kämpft mit dem Langschwert. Hat nachts unsere Sachen inspiziert und traute sich nicht, in die Gewölbe des Turms einzusteigen. Hat einen magischen Langbogen aus dem Elfenturm. (HEG)

### **Catalana Cat**



(Catalana Cat) Junge Elfin aus Alba. Von Beruf her Zureiterin, kann jedoch auch Heilzauber und gebiert sich merkwürdigerweise als Ordenskriegerin. Verfügt über ein Spiegelamulett gegen Feuer aus dem Turm der Elfen und hat von mir ein Langschwert\* (+1/+1) geliehen, auf das man sie jedoch besser nicht anspricht, auf jeden Fall habe ich hier noch einen Gefallen gut. (Semmel)

### **Algol von Blütenfall**

(Algol fon Bluetenfall) Junger Elf. Ist in der Nähe der Turmruine plötzlich durch ein magisches Tor erschienen. Herkunft noch ungewiss. Hat einen Glasdolch aus dem Elfenturm. In Der Stein, der Elf und der Turm kennengelernt und in Drachen, Drachen, Drachen in Alba wieder getroffen. Derzeit in Alba wegen Mordes gesucht. Kennt einige Heilzauber und Flammenkreis, Bannen von Dunkelheit. Kämpft mit dem Dolch. Sprache: Albisch (Thomas Thorberger)

### **Alida (†)**

Sie wurde von Orcs nahe der Druideneiche erstochen in Der Stein, der Elf und der Turm. (Thomas Thorberger)

### **Aïscha Clanclan**



Botschafter der mächtigen und gefürchteten Ctarl-Ctarl. Felines Äusseres, insbesondere spitze Ohren, trägt eine goldene Glocke um den Hals. Hat keinen Schimmer von Magie und behauptet von einer anderen Welt zu stammen. Ständig am essen, auch Mäuse, und dementsprechend füllig gebaut. Kann sich in eine Raubkatze verwandeln und kämpft mit Langschwert und Morgenstern. Sieht gut im Dunkeln. Habe ich im Abenteuer Drachen, Drachen, Drachen in Alba kennengelernt. Sprache: Albisch (Kio)

### **Kamari Si Kosimir**

Elf und Barde, trägt ein Langschwert und eine Armbrust. Kann Beschleunigen, Einschläfernder Gesang. (Semmel)

### **Edil**

(Edil) Gut aussehende adelige Elfin, reichlich pikiert. Kann ein paar gute Heilzauber und ist gebildet. Habe ich im Abenteuer Amnesie oder die Rache des Frosthexers getroffen (Erlanger Spielertage 2005).

### **Daggert O'Connor**

Ein kämpferischer Kobold. Etwas raffgierig und in der Lage Schlösser zu öffnen. Habe ich auch im Abenteuer Amnesie oder die Rache des Frosthexers getroffen. (Erlanger Spielertage 2005).

## Heg-Ar el-Kabir



Scharide und Priester Ormuths, aber erst vor einigen Jahren bekehrt. „el-Kabir“ ist sein Glaubensname und weist ihn als Priester aus. Kleidet sich im Scharidischen Stil. Zauber: Donnerkeil, Heilen schwerer Wunden, Feuerkugel. Sprachen: Neu Vallinga, Meketisch. (Heg)

## Vixi Seerji

Schwarzhaarige Elfin aus Alba mit dem linken Arm aus Metall. Tochter des kunstfertigen Krisnal Veenim und der weisen Frau Gerzo Seerji. Mit 1,55 nicht besonders groß. Macht bisher einen ganz sympatischen Eindruck. Erzählt öfters von einer Elfin namens Tanira, mit der sie eine Art Fehde verbindet. Hält sich ein kleines Einhörnchen als Vertrauten, das sie Taco nennt. Ist angeblich zusammen mit Carlad, Tanira und Heg-Ar el-Kabir 800 Jahre in die Vergangenheit gereist und hat den Seemeister Rhadamantus persönlich getroffen. Zauber: Unsichtbarkeit, Vereisen, Bannen von Licht, Tiersprache, Binden des Vertrauten, eisiger Nebel, Erkennen des Wesens der Dinge, Bannen von Zauberwerk, Wasser atmen. Sprachen: Comentang, Vallinga, Albisch, Meketisch, Hochcoraniaid. (Kio)

## Carlad

Aus Sukkara in Eschar, ist aber eigentlich ein Nahuatlani. Hält sich einen Falken als Vertrauten. Glaubt an den alten Meketischen Gott Rehotep und führt einen Mondkalender. Trägt ein magisches Sichelschwert: Heiliges Wort. Zauber: Bannen von Dunkelheit, Binden des Vertrauten. Sprachen: Neu Vallinga, Meketisch (Thor)

## Aïda

Halb-Dämonin aus Menzoberranzan in der Unterwelt mit Fledermausflügeln. Besitzt ein Verkleinerungsamulett und arbeitet für einen noch unbekanntem Auftraggeber.

## Sandokan

Mein schwarzer Himjar Hengst, wurde zum Luftelementar in Die Unterwelt und ist seither verschollen.  
Ruhe -5, B53, 15 LP, 19 AP, Sprungkraft +3, Wendigkeit +3, Vertrautheit +6, Abwehr +12, Angriff +7, Resistenzen +11/+13/+11

## Iskander

Der dämonische Mentor von Vixi Seerji. Erscheint als gut aussehender junger Mann in engem schwarzen Kostüm und trägt ein Cape. Erscheint bei Vixi stets zu Vollmond und trinkt eine erstaunliche Menge an Wein mit ihr zusammen. Offenbar gut mit Informationen versorgt, die er auch bereitwillig mitteilt.

## Tanira tani Thur

(Tanira tani Thur) Die Heilerin ist eine Elfin aus Alba. Kennengelernt in Reise, Reise, Zeitreise. Zauber: Auflösung,

Heilen schwerer Wunden, Austreiben des Bösen. Sprachen:  
Albisch, Meketisch (Semmel)

**Ferrari**

Ein Schimmel Himjar Hengst aus Mostleben.  
Ruhe -8, B53, 13 LP, 16 AP, Sprungkraft +3, Wendigkeit +1,  
Vertrautheit +3, Abwehr +12, Angriff +7, Resistenzen  
+11/+13/+11