

## **Inhaltsverzeichnis**

Intermezzo.....	2
Meisterschaft.....	5
Der Auftrag.....	6
Epilog.....	10
Rzgorzyrass.....	11

**Intermezzo****Was vor dem 27.01.302 geschah:**

Inga Snörsen, Aurelia, Naruto, Mascaren Corona und Karlbrecht haben in Straith Suire vernommen, dass man in Finn - zu blöd! Das ist genau am gegenüberliegenden Ende von Bregadarn - Kämpfer sucht - und zwar in unterschiedlichen Dörfern. Was da nun los ist?! Zumal alle Welt weiß, dass gerade in Finn immer etwas los ist. Ausgerechnet in Finn.

Ihr werft also einen Blick auf die Karte und entscheidet euch für die Handelsstraße von Straith Suire nach Firthavon, von dort für den kleinen Weg am Rande des Waldes von Morgain entlang, bis ihr nach Firth Morgain (Na, Karlbrecht? Heimweh?) kommt, und dann wieder die große Handelsstraße nach Moisean, welches die Hauptstadt von Finn ist, zu gehen. Merkt euch die Namen der Städte. Sie sind für dieses Abenteuer vollkommen irrelevant! ;-)

Da ihr zu Fuß unterwegs seid, übernachtet ihr vom 24.01.302 auf den 25.01.302 in Firthavon. Dann geht es weiter. Doch bereits am 27.01.302 nimmt das Schicksal seinen Lauf.

Eliotta und Orelog, gerade mit dem Schiff in Caphavon angekommen, haben ebenfalls vernommen, dass man in Finn Kämpfer sucht - und zwar in unterschiedlichen Dörfern. Auch ihr werft also einen Blick auf die Karte - auf welche Karte eigentlich? - und entscheidet euch für die Straße um den Wald von Morgain herum durch Firthavon bis ihr nach Firth Morgain kommt, und dann wieder die große Handelsstraße nach Moisean, welches die Hauptstadt von Finn ist, zu gehen.

Da ihr zu Fuß unterwegs seid, übernachtet ihr vom 23.01.302 auf den 24.01.302 in Firthavon. Dann geht es weiter. Am 24.01.302 trifft ihr auf einen Faun, der gerade paralyisiert zwei Wölfe hypnotisiert - so wie ein Kännchen die Schlange hypnotisiert. Nun, wenig später lauft ihr weiter, während der Faun - sein Name ist übrigens Jean-Jacques Bissout - euch erklärt, wie er euch vor den Wölfen gerettet hat, und dass seine Gegenwart für euch unentbehrlich ist, zumal er mit jedem König in Bregadarn per Du ist, und außerdem ... Doch bereits am 27.01.302 nimmt auch Euer Schicksal seinen Lauf.

**27.01.302:**

Nach einer überschwenglichen Begrüßung zwischen den Mitgliedern der ersten Gruppe und Jean-Jacques (Karlbrecht. Du kannst die Watte wieder aus den Ohren nehmen!) und der großen Vorstellungsrunde, werden die Abenteurer auf Hilferufe aus dem Wald aufmerksam. Ihr entscheidet Euch sofort, der Sache auf den Grund zu gehen, und gelangt nach mehreren Minuten des Staksens durch den dichten Forst (Jean-Jacques ist es gewohnt, mit seinen Ziegenbeinen zu stolpern. Da muss er nicht jedes Mal hinfallen!) an eine kleine Lichtung, hübsch versteckt hinter einem Dickicht, auf der ein Krieger gerade versucht einen Boten im Livrée von Morgain zu speißen. Nach einem klärenden Gespräch ("Mischt euch gefälligst nicht in meine Angelegenheiten!") entscheidet ihr euch, dem Krieger, den beiden versteckten Bogenschützen und dem noch besser versteckten Troll den Garaus zu machen. Dies endet damit, dass

Mascaren einen der nicht sichtbaren Bogenschützen aus den Bäumen pflückt;  
Orolog den Krieger so lange haut, bis dieser aufgibt;  
Naruto den Troll, den zweiten Bogenschützen, Mascarens Pferd, ein paar Gruppenmitglieder "blitzt";  
Elliotta ihre Pfeile auf den Troll, einen Borkenkäfer und den zweiten Bogenschützen verteilt;  
Karlbrecht Naruto einen Stein zuschleudert, den dieser aber nicht mit seinem Rücken auffangen will;  
Jean-Jacques den Troll so lange mit Stöckchen bewirft, bis dieser umkippt;  
Dann wurden noch schnell ein paar Wunden gelect und versorgt.

### Noch 27.01.302:

Mittels zäher Verhandlungen gelang es dem nun befreiten Boten, die Abenteurer zu überreden, ihm nach Moersberg zu folgen, wo ihnen zu Ehren ein Fest entrichtet werden sollte. Nachdem nun Elliotta sich ohne ersichtlichen Grund über Mascaren geworfen hatte, und dieser sein Pferd wiedergefunden hatte - Was ist das für eine verbrannte Stelle auf der Kruppe? - folgten sie ihm in das besagte Dorf: 6 Häuser - alle Fensterläden verschlossen. Dem Boten gelang es schließlich, den Dorfschulzen zu wecken und für alle Abenteurer einen Teller guter Suppe und ein Heulager für die nacht zu organisieren. Dann schlief man ruhig ein. Ruhig? Während Mascaren Schwein und Elliotta wieder einen dieser seltsamen Schwindelanfälle hatte, erfuhren beide von einem Plan, den der Bote des Königs und der Dorfschulze bezüglich einer Grenzstreitigkeit und den Zukunftsplänen der Gruppe ausheckten.

### Jetzt aber 28.01.302:

Der nächste Morgen begann langsam: Karlbrecht und Orolog stritten zuerst einmal über die Notwendigkeit morgendlicher Körperhygiene - ein Goblin, ein Ork und Hygiene??? -, Inga nutzte die Gunst der Stunde und des freien Brunnens und sammelte alsdann überall irgendwelche Informationen, Naruto war nirgendwo zu finden, Karlbrecht suchte verzweifelt nach jemandem, den er heilen konnte, und Mascaren und Elliotta versuchten alles, dem Spielleiter den Plot zu zerschließen - das gibt Punkteabzug. Nun sitzt Orolog noch auf dem Anger und wartet auf sein Bier, Mascaren und Elliotta befreien Inga aus den Klauen der Dorfheilerin - auch wenn Inga vielleicht lieber bliebe - Naruto hat sich einen Trank wider die Wirkung des Alkohols gemischt - Wer probiert freiwillig als Erster? - und Karlbrecht sucht immer noch jemanden, den er heilen kann. Und was machen der Dorfschulze und der königliche Bote? Na, die organisieren natürlich das große Fest. Wirklich?

### Noch 28.01.302:

Und dann war das große Fest zu Ehren der heldenhaften Helden in vollem Gange. Es wurde Bier getrunken - Orolog bekommt den ersten Humpen -, Spanferkel gegessen, getanzt, sich unterhalten, getanzt ... und getanzt. Besonders Inga und Elliotta taten sich hierbei hervor. Da half alles nichts. Währenddessen war Karlbrecht froh, dass die ersten Säufer bereits unter dem Tisch lagen. Orolog war dabei, ließ sich jedoch mit Narutos Trank wieder wecken. Die beiden Einheimischen allerdings nicht. Gleichzeitig ließ Mascaren sich nicht vom Dorfschulzen überreden, für Moersberg in den Krieg zu ziehen. Aber anschauen und mit den Rübenhäusern darüber reden, das konnte man schon. Und als das Fest

zu Ende ging, und sich die Abenteurer auf den Weg zu ihren Schlafplätzen machten, suchten Karlbrecht und Inga andere Bettstätten auf.

### Jetzt aber 29.01.302:

Der nächste Morgen begann zügiger. Zusammen mit dem größten Teil wehrfähigen Männer zogen die Abenteurer zur Stätte des Streites: Ein Apfelbaum, der sich, dem Druck des Windes folgend, über die Grenzmauer geneigt hatte und somit seine herbstlichen Gaben auf die andere Seite streute. Und als man sich entschied, den Baum wieder zu richten, marschierten natürlich die Rübenhäuser auf und versuchten das zu verhindern. Schließlich kam von Inga der entscheidende Rat der Teilung der Ernte. Und da jeder der beiden Schulzen nun überzeugt war, dass er im nächsten Herbst seinen Widerpart übervorteilen kann, waren – und sind immer noch – beide damit einverstanden. Es folgte ein Abschieds fest und eine kleine Belohnung für jeden. Und dann ging es zuerst einmal ins Bett. Morgen soll es weiter über Firth Morgain nach Finn gehen.

### 30.01.302 – 03.02.302:

Das große Fest zu Ehren der heldenhaften Helden war vorüber. Also machten sich die Helden am nächsten Morgen in aller Frühe – ob Marvin Inga so früh schon ziehen ließ – auf die Weiterreise. Am späten Abend des zweiten Tages erreichten die Helden die Insel mit der Grenzstadt Firth Morgain. Im „Fährmann“ probierte Orolog sein Glück als Messerstecher. Gewinn und Verlust liegen auch in Bregadarn nahe beieinander. Und als die mächtige Gestalt eines stolzen Minotauren das Sonnenlicht verhüllte, versuchte Orolog sich sogar als Diplomat – ein Ork?! Das endete, wie es enden muss: Der Minotaur ging den Berserkerang und Karlbrecht, der Goblin, wurde schwer verletzt.

Trotzdem schloss man Freundschaft, was sich zwei Abende später als sehr hilfreich erweisen sollte. Dann folgte nämlich, mitten im Lande Finn während Karlbrechts Wache, der unausweisliche Angriff der Varge. Karlbrecht weckte die Abenteurer. Orolog beschäftigte einen der Varge, bis dieser, kurz vor ihm, verblutet. Mascaren rief Hilfe, und ein Bär vertrieb einen Varg und tötete einen zweiten, bevor er sich, zusammen mit seinem Herrn vor dem Minotauren auf den Boden legte. Marmuth, der Minotaur, verfiel wieder in Raserei und erschlug ebenfalls einen Varg – und fast auch Eliotta, die diesmal versuchte, den Minotauren zum Aufgeben zu bewegen. Was lernen wir daraus: Mit Minotauren redet man nicht – man legt sich besser auf den Boden, bis der Anfall vorbei ist.

### 04.02.302:

Am nächsten Morgen lagen die toten Varge noch immer im Lager herum. Auch die Abenteurer – all bis auf Inga. Da sie letzte Nacht schon nicht den Spuren der Varge folgen, deren Höhle finden und potentielle Opfer befreien durfte, machte sie sich eben am nächsten Morgen auf die Suche. Marmuth, der sie als einziger bemerkte, sah schnell ein, dass man eine Frau, die sich etwas in den Kopf gesetzt hatte, nicht aufhalten konnte, und wünschte ihr eine gute Reise. Nachdem Marmuth seine Waffen geputzt, alle gemütlich gefrühstückt und ihre Sachen gepackt hatten, machten sie sich auf die Suche nach der Vermissten. Sie folgten der Spur und trafen auch bald auf die Heimkehrende. Mit ihr zusammen gingen sie nach Moisean, der Hauptstadt von Finn. In der gut befestigten Stadt wurden sie am Abend mit einer Mischung aus freudiger Erwartung und unverhohlener Neugier empfangen. Schließlich beginnt in den nächsten Tagen der große, bregardische Dart-Wettbewerb.

## **Meisterschaft**

### 04.02.302 - 06.02.302:

Die Stadtwache erklärt Mascaren und Naruto auf deren Anfrage hin, dass sie gut im „Grünen Katzenadler“ unterkommen können. Auf dem Weg dorthin erklärt Inga der Gruppe, was es mit dieser Dart-Meisterschaft auf sich hat, dass es sich um ein nationales Ereignis handelt, um eine Feier, die alle vier verfeindeten Königreiche zumindest für die Tage des Festes eint. Aber vor allem, dass es während dieser Zeit nichts weiteres zu tun gibt. Sie selber hat keine Erfahrungen mit dem Darten.

Eliotta wird bereits am Tor von einer weiblichen Stadtwache angesprochen, Orolog, Marmuth und Karlbrecht einzeln auf dem Weg zum „Grünen Katzenadler“ von einem Ork, einem Hünen mit nacktem Oberkörper und Lederschürze (Wer mag das nun sein?) und einem Menschen, der einen ähnlichen Umhang trägt wie Karlbrecht selber - allerdings bedeutend sauberer. Ob das möglich ist??

Auch am Tor von der Stadtwache angesprochen wurde Finn. Und der ließ sich problemlos überzeugen, für die Herrenmannschaft zu starten. Allerdings kennt keiner der Gruppe ihn bisher. Das muss geändert werden!

Eliottas und Orologs Reaktionen stehen noch aus, während Marmuth mit dem Hünen verschwindet, und Karlbrecht mit dem Heiler. Mascaren, Naruto und Inga werden schließlich vom Wirt des Katzenadlers überredet, für den Katzenadler an der Meisterschaft teilzunehmen. Und das sind die Ereignisse der ersten beiden Wettbewerbstage:

- |              |                         |          |                         |
|--------------|-------------------------|----------|-------------------------|
| • Eliotta    | startet für Stadtwache  | gewinnt  | verliert                |
| • Finn       | startet für Stadtwache  | gewinnt  | gewinnt für Stadtwache  |
| • Inga       | startet für Katzenadler | verliert | „organisiert“ Geld      |
| • Karlbrecht | startet für Heiler      | verliert | heilt Wenigergeschickte |
| • Marmuth    | startet für Schmiede    | gewinnt  | gewinnt für Schmiede    |
| • Mascaren   | startet für Katzenadler | gewinnt  | gewinnt für Katzenadler |
| • Naruto     | startet für Katzenadler | gewinnt  | gewinnt für Katzenadler |
| • Orolog     | startet für Gildenlose  | gewinnt  | gewinnt für Gildenlose  |

### 06.02.302 - 25.02.302:

Die nächsten Tage sind in erster Linie durch die Dart-Meisterschaft geprägt. Jeden Tag folgt eine weitere Runde: Ligenmeisterschaft, Stadtmeisterschaft, Reichsmeisterschaft, bregardische Meisterschaft.

- Eliotta unterstützt ihre Mannschaft
- Finn verliert in der Profiliga und unterstützt danach sein Team
- Inga tanzt und amüsiert sich
- Karlbrecht unterstützt nach bestem Wissen die örtlichen Heiler
- Marmuth führt die Schmiede in die Stadtmeisterschaft
- Mascaren führt die Wirte bis in die Reichsmeisterschaft
- Naruto führt die Wirte in die Stadtmeisterschaft

- Orolog führt die Gildenlosen in die Stadtmeisterschaft

Und das ergab für Finn 1 Wochen kostenlosen Kampfunterricht. Für Marmuth ein paar Minotaurenschuhe und einen Eintrag als Ehrenmeister der Schmiede in die Zunftrolle von Moisean, für Mascaren eine Ehrenplakette und lebenslang Unterkunft und Verpflegung im „Grünen Katzenadler“, für Naruto ebenfalls eine Ehrenplakette im „Grünen Katzenadler“ und für Orolog ebenfalls eine ehrenhafte Erwähnung.

Den Rest der Zeit haben die Abenteuer mit unterschiedlichsten Weiterbildungs- und Beschäftigungsmaßnahmen verbracht. Und Eliotta war sehr überrascht, dass man in den sozial schlechter stehenden Vierteln von Moisean einen gewissen Orolog wie einen Helden feierte ...

## **Der Auftrag**

### **25.02.302 – 02.03.302:**

Unmittelbar nach den erfolgreich abgeschlossenen Dart-Meisterschaften in Moisean werden Finn, Naruto, Eliotta und Orolog von unterschiedlichen Fremden unterschiedliche Aufträge angeboten. Diskussionen innerhalb der Gruppe und die Multi-Tasking-Fähigkeit der Gemeinschaft führen schließlich dazu, dass man sich entscheidet, als Gruppe alle Aufträge anzunehmen. Alle Aufträge (die Unterstützung einer Kobold-Gemeinschaft, die Hilfe für ein Troll-Volk und die Beschaffung eines magischen Artefaktes) führen die Abenteuerer schließlich in den Westen Finns, zum Deinn Laidh-Gebirgsstock.

Eines Abends, in Sichtweite der Berge, sucht sich die Gruppe schließlich einen verlassenen Lagerplatz unterhalb einer durch einen Blitzeinschlag stark in Mitleidenschaft gezogenen Eiche. In der Feuerstelle finden sie noch Knochen eines Bären, den wohl jemand zum Nachtmahl verspeist hatte.

### **02.03.302 – 03.03.302:**

Die Entscheidung, genau an dieser Stelle zu nächtigen, erweist sich als folgenreich. Bereits während der zweiten Wache werden Marmuth und Orolog durch ein paar sich schnell bewegender Schatten aufgeschreckt, die Marmuth dazu bewegen, im Wettlauf um den Stamm der Eiche seinen Schwanz zu jagen. Und erst eine heimliche Tätigkeit Orologs erregt die Neugier der in diesem Baum beheimateten Kobolde dergestalt, dass sich einer von ihnen fangen lässt. Der darauf folgende Austausch von Nettigkeiten endet damit, dass

1. Orologs Ohren auf ein Meter Länge wachsen und er sich in einen Baum verwandelt.
2. Marmuth zuerst von kleinen Stöckchen angegriffen wird und später ein Brombeergestrüpp sein Gehörn fixiert.
3. Inga eine 2 Spann lange Nase wächst.
4. Eliottas Augen überdimensional groß werden, bevor auch sie sich in einen Baum verwandelt.
5. Mascarens Handbehaarung auf 2 Spann Länge wächst, und zwar in schwarz, woraufhin er sich für die nächsten Stunden den Rücken am Baum kratzt.
6. Der gefangene Kobold einen krummen Rücken bekommt, und dann mehrere Minuten ununterbrochen schreit, im Baum „Orolog“ gefangen.

Als der Spuk sich nach Sonnenaufgang auflöst, und Marmuth einen Troll getötet und dessen Herz verspeist hat, bricht die Gruppe schließlich derart gestärkt auf.

### 03.03.302 - 04.03.302:

Auf dem Weg weg von der Blitzeiche werden die Abenteurer von einem Ochsenengespann überholt, dessen Kutscher vollständig verummmt ist, und nur grummelt. Er setzt sich erfolgreich Karlbrechts Versuchen zur Wehr, ihm den Verband abzunehmen, um die Verletzungen zu heilen. Und als Es den Abenteurern endlich gelingt, den Kutscher davon zu überzeugen, sich heilen zu lassen, vergiftet Karlbrecht ihn zuerst einmal, nur, um ihn darauf besser heilen zu können. Dieser dankt es den Abenteurern damit, dass er sie zu sich zu einem Teller Suppe einlädt, und ihnen von Meister Zargoz erzählt, dessen steinernes Schiff mitten in einem Bergsee liegt.

Mit einem bereitliegenden Ruderboot und zwei Tonnen mit Pökelfleisch kapern die Abenteurer das Schiff - und finden sich auf hoher See wieder. Da Bug- und Achterdeck verschlossen sind, entscheiden sie sich, sich unter Deck zuerst mit einer Handvoll Orks und einem Troll zu prügeln, ein Echsenwesen zu befreien, dessen Begleiter bereits mit den Orks gespielt - und verloren - haben - zumindest ihr Leben, nur um danach mit dem betrunkenen Meister Orlando zu reden ...

### 04.03.302:

Der mächtige Zauberermeister Orlando ist leider nicht dazu zu bewegen, die Abenteurer zu begleiten, aber er zeigt ihnen bereitwillig den Weg, den Meister Zargoz immer nähme. So gelangen die Inga, Finn und Mascaren schließlich durch eine seltsame Truhe in das Untergeschoss des Schiffes, durchqueren ein Haifischbecken, einen Raum mit Glaskugeln an der Decke und ein weiteres Becken mit seltsamen, intelligent anmutenden Meeresbewohnern. Während Naruto ihnen als Wolke folgt, zerlegt Marmuth auf der Suche nach Zargoz den Zwischenboden und trifft so im Bug wieder mit den Anderen zusammen. Gemeinsam entscheidet man sich, das Unterdeck zu fluten, wobei Marmuth den eigenhändig gezimmerten Eingang als Notausgang ins obere Deck nutzt, um die Abenteurer vor dem Ertrinken oder dem Aufgespießt werden durch die freundlichen Meeresbewohner zu retten. Dann baut er sich noch schnell einen neuen Ausgang. Gleichzeitig gewinnt Finn das Wettrennen gegen das Wasser, verliert es aber gegen einen Schwarm Hornissen, die noch vor ihm auf dem oberen Deck erscheinen.

### 04.03.302:

Nun ist das steinerne Schiff nahezu zerstört, aber es will einfach nicht sinken. Also versammeln sich die Abenteurer auf Deck und untersuchen die bisher noch verschlossen gebliebenen Räume im Bug- und Achterkastell. Endlich finden sie eine Spur des Zauberers Zargoz - sein Arbeitszimmer und seinen Schlafräum. Sie finden zudem die Aufzeichnungen des Magiers mit akribischer Beschreibung dessen, was sie gerade erlebt haben. Leider sind sie wegen des Tons etwas verstimmt und hauen - nebenbei - noch ein Loch in die Wand des Büros um den Geheimgang zu finden. Während Inga und Finn im Unterdeck den Kielraum suchen und Marmuth die Aufbauten des Achterdecks zerlegt, folgt der Rest einem toten Ork quer durch das Schiff zu Zargoz, der sich augenblicklich verdrückt, um mit dem Ruderrad zu kollidieren, das Marmuth gerade los wer-

den wollte. So endete seine Flucht und, nach einem Tauchversuch Ingas, das Abenteuer auf dem steinernen Schiff. Die Rückfahrt über den Bergsee gestaltete sich recht problemlos.

#### 04.03.302 - 06.03.302:

Das steinerne Schiff des Magiers Zardoz ist nicht untergegangen. Und sein Fuhrmann hat auch niemanden erschlagen. Stattdessen gab es Gemüsesuppe mit oder ohne Suppe und mit oder ohne Pökelfleisch.

Auf dem Weg ins Gebirge treffen sie schließlich mit den Trollen zusammen. Nachdem Orolog den Häuptling niederschlägt, und man den Schamanen davon überzeugt, dass man den Trollen helfen will, findet ein großes Fest statt, das Finn, Orolog und Mascaren horizontal beenden.

Am nächsten Morgen ist nur Mascaren fit. Er führt die Abenteurer den vom Schamanen gewiesenen Weg zu den Kobolden, die sie sicherlich bald angreifen werden. Doch er findet nicht die Stelle, an der die Spuren aufhören. Dazu muss er ein totes Murmeltier befragen, dem er nicht durch die unterirdischen Gänge folgen kann. Schließlich ist es Naruto, der auf einen kleinen Handabdruck im Fels drückt - und sich somit als Erster der Gruppe entzieht. Mascaren folgt ihm - und ist ebenfalls verschwunden ...

#### 06.03.302:

... und nach und nach verschwinden auch die anderen Mitglieder der Gruppe - und erscheinen nacheinander an der gleichen Stelle - unmittelbar vor dem Felsen mit der eingravierten Hand. Doch der Fels ist jetzt offen - und man tritt ein. Nur Mahmud bleibt zurück. Es hilft Orolog auch nicht, dass er sich an dem Minotaur festhält. Man betritt das Höhlensystem und marschiert durch Gänge mit seltsam sich verändernden Lichtverhältnissen. Eine Rune wird überschritten - mit unterschiedlichen Ergebnissen - ein Pentagramm links liegen gelassen, ein Hologramm eines Goblins erschlagen und schließlich entscheidet man sich doch, ein Teleport-Pentagramm zu benutzen, nur, um nicht wieder gegen das Hologramm kämpfen zu müssen.

Endlich treffen die Abenteurer auf die Koboide. Und während Orolog sich auf Fingerlänge verkleinern, Karlbrecht sich mit dem Fußboden verbinden und Mascaren sich einsperren lässt, schleudert Eliotta den Orolog zweimal zu Boden, trinkt sein Bier und folgt, zusammen mit Naruto, den Kobolden und lässt sich die Statue zeigen, die Naruto sucht, die die Trolle haben wollen, und die das Reich der Koboide schützt - zumindest nach deren Aussagen.

Und während es draußen dunkel wird, beobachtet der Minotaur das Gras beim Wachsen.

#### 06.03.302 - 07.03.302:

Natürlich zeigen die Koboide Naruto, Finn, Inga und Eliotta die Statue. Und sofort schmieden die Abenteurer Pläne, die teilweise sogar aufeinander abgestimmt sind. Selbst Mascaren holt sich von „einem Bekannten“ Informationen über die Statue. Und die Koboide fertigen mit Freuden - und für gutes Geld - Duplikate für die „interessierten Touristen“ an. Und nach einer ereignislosen Nacht sollen alle Pläne umgesetzt werden! Also macht sich eine Abordnung der Gruppe am nächsten Morgen auf den Weg zurück zur Stadt der Koboide.

#### 07.03.302:

Während Finn und Naruto eindringlich mit den Kobolden diskutieren, wie man mit den Trollen Frieden schließen kann, damit die Statue nicht mehr benötigt wird, versuchen Orolog und Marmuth den direkten Weg. Dieser Weg endet für Orolog in einem Bierglas und für Marmuth mitten auf der Straße. Erst, als Finn ihn genug gereizt hat, können die vier zu den Trollen aufbrechen.

In der folgenden Nacht müssen die Abenteurer dann noch ein paar Wölfe erlegen, die um ihr Lager schleichen. Dann geht es weiter zu den Trollen.

### 08.03.302 - 09.03.302:

Auch die Trolle zeigen sich wenig begeistert vom Vorschlag der Abenteurer, doch willigen sie letztendlich ein. Vorsichtshalber schicken sie jedoch eine Abordnung zum vereinbarten Treffpunkt. Und am Abend feiern sie, zusammen mit den Abenteurern.

Am nächsten Tag gehen Mascaren, Naruto und Karlbrecht schließlich zurück zu den Kobolden, die sich auch einverstanden erklären – und ebenfalls eine kleine Truppe vorschicken, um den Treffpunkt zu sichern. Währenddessen markiert Karlbrecht schon einmal den Felsen, der den Eingang zum Dorf der Koblode markiert, für die Trolle.

Am Treffpunkt läuft logischerweise alles auf einen Kampf zwischen den Trollen und den Kobolden hinaus, den Mascaren trotz Marmuths Einschreiten verhindern kann. Es kommt zum Friedensvertrag, und die Koblode händigen Mascaren die umkämpfte Statue aus. Und den Rest des Abends wird gefeiert ...

### 10.03.302 - 22.03.302:

Am nächsten Morgen verschwindet Mascaren und Marmuth beginnt eine Ausbildung – zu früh, wie sich herausstellt, denn bereits am nächsten Tag bricht man wieder in Richtung Moisean auf. Nach neun ereignislosen Tagen auf Wandschaft wird Naruto nachts von Schmerzen geweckt. Er lässt sich am Morgen von Mascaren die Statue aushändigen und geht, als sie am Abend endlich in Moisean ankommen, unmittelbar zum Hofmagier, um die Statue zu übergeben und sich von den Verbrennungen, die mittlerweile seinen halben Oberkörper bedecken, heilen zu lassen. Doch dieser ist der Meinung, dass er nicht die richtige Statue erhalten habe. Er sagt Naruto, dass er nichts für ihn tun werde, so lange er nicht die richtige Statue habe.

Am nächsten Tag sucht Naruto Hilfe bei den Klerikern des Ordens des Lykantos, wo man ihm bestätigt, dass er entweder seinen Auftrag nicht mehr erfüllen wolle, oder dass das Objekt seines Auftrags außerhalb seiner Reichweite sei. Die Anderen nutzen die Chance, 90 Tage Ausbildung zu beginnen.

### 22.03.302 - 21.06.302:

Zeit zum Lernen. Und für ein Gespräch zwischen Mascaren und Naruto, währenddessen Ersterer Letzterem erklärt, dass er dafür Sorge trug, dass die Göttin der Gerechtigkeit und die Hüterin des Totenreiches in den Besitz der gesuchten Statue kam. Lykantos, obwohl froh, dass sie in Sicherheit ist, scheint sich ausgerechnet mit dieser Göttin nicht sonderlich zu verstehen. Aber das erklärt er zu seinem Problem und heilt Naruto wie vereinbart. Damit ist dieses Abenteuer beendet. Wirklich? ...

## **Epilog**

20.06.302 - 22.06.302:

Am Abend des vorletzten Tages ihrer Ausbildung stellen Marmuth, Mascaren und Orolog, am Abend des letzten Tages nur Marmuth, dass jemand in ihren Zimmern gewesen sein musste. Die Abenteurer werden vorsichtig, und Mascaren schickt den Geist eines gefiederten Boten los, um Erkundigungen einzuziehen. Es hat den Anschein, dass ein paar Assassine auf der Suche nach Naruto sind, der gerade an diesem Abend nach Moisean zurückkommt. Ein Plan wird ausgeheckt, der die Abenteurer in drei Gruppen auf drei verschiedenen Wegen zu einem vorher vereinbarten Treffpunkt außerhalb Moiseans führt.

Leider kommen an diesem Abend auch die Verfolger dort an und greifen die Gruppe an. Es kommt zu einem Gemetzel, in dessen Verlauf:

- Finn Marmuth zur Weißglut bringt
- Marmuth Orolog verletzt
- Finn, Marmuth und Orolog mit Narutos Hilfe den ersten Gegner erledigen
- Naruto Marmuth, Orolog und einen weiteren Gegner verletzt
- Mascaren einen Wolf auf die Fährte eines dritten Gegners hetzt
- Eliotta mit einem Dolch in der Hand der Dinge harrt, die da kommen werden.

Und nun?

22.06.302:

Nun kommt der Troll herbei, haut Naruto seine Dornenkeule in den Rücken und will wieder verschwinden, als er von dem noch immer wütenden Marmuth erschlagen wird. Und dann liegen plötzlich alle Abenteurer auf dem Boden - außer Marmuth und Mascaren. Also entscheidet sich Ersterer, seinen Zorn abzulegen, während Letzterer feststellt, dass Naruto tot ist. Als er sich schon entschieden hat, den Tempel des Lykanthos in Moisean aufzusuchen, bekommen die Abenteurer Besuch aus einer anderen Dimension, die sie um Hilfe im Kampf gegen den gefährlichen Seelenwolf bittet, und dafür Naruto wiederbeleben will. Nachdem Eliotta dem Seelenwolf die Augen ausgestochen und man ihn gemeinschaftlich besiegt hat, erhält jeder der Abenteurer noch als Dank den Steckling einer Wunschfichte, und man kehrt nach Bregadarn zurück, an die gleiche Stelle, wo noch die Feuer zur Verbrennung der beiden übrigen Toten brennen.

## **Rzgorzyrass**

### **23.06.302-26.06.302:**

Mascaren ist der Meinung, dass es noch etwas zu tun gibt. Also lässt er dem Hofmagier von Moisean ausrichten, wo und wann er ihn zu treffen wünsche. Dann zieht er von dannen – mit dem Wunsch, alleine zu bleiben, und ohne seinen möglichen Rückzug zu decken. Seine Exzellenz, der Hofmagier, gewährt dem kleinen Wandernekromanten seinen Wunsch, ist aber dann enttäuscht, dass das erwartete Magierduell so schnell endet. Während Mascaren vom Rest der Tage alles mitbekommt, ohne aktiv einschreiten zu können, irren Karlbrecht, Orolog und Marmuth durch den nächtlichen Wald, auf der Suche nach dem, den sie zu retten gedenken, und Naruto versucht alle Medikamente seines Apothekerbuches aus, um dem Nekromanten eine Reaktion zu entlocken. Schließlich lief Mascaren gelb an, was Marmuth und Orolog überzeugte, sich den Bewegungslosen über die Schulter zu werfen und nach Firth Morgain zu tragen, wo sie nach 2 Tagen Gewaltmarsch ankamen – einen halben Tag vor Karlbrecht und Naruto.

### **26.06.302-04.07.302:**

Nun liegt Mascaren in Quarantäne und wartet auf seine Heilung, während Karlbrecht von seinen Heilerkollegen eine Standpauke zu hören bekommt, warum er pharmazeutische Experimente an jemandem vorgenommen hat, der offensichtlich verzaubert ist. Karlbrecht versucht, sich zu verteidigen, Naruto schweigt, Mamuth schläft noch, Finn sucht Orolog und jener erzählt im „Fährmann“ im Hafenviertel von den Trollen, die er eigenhändig besiegte, bis ihn das siebte, spendierte Bier niederstreckt. In den folgenden Tagen entscheidet man sich, noch etwas zu lernen, während Mascaren auf den Hofmagier von Cain (!) wartete, der letztendlich den Zauber löste. Außerdem nutzen Naruto, Marmuth, Orolog und Karlbrecht die Gelegenheit, sich des Setzlings zu entledigen.

### **05.07.302-14.02.303:**

Das nächste halbe Jahr nutzen die Gefährten, um in Firth Morgain zu lernen. Nur Mascaren hat ein Angebot für eine Lehrtätigkeit am Hofe von Cain erhalten. Als Karlbrecht schließlich von seinem Gildemeister einen Auftrag zur Bekämpfung einer Epidemie weiter südlich an den Ufern des Morgain erhält, trommelt er die Abenteurer zusammen, um mit ihnen in die sumpfigen Wälder von Morgain aufzubrechen. Auch Aurelia stößt zu ihnen. So fahren sie mit einem Lastkahn, einer Kiste Arzneimittel und vier Fässern Bier (Orolog, was hast Du vor?) den Fluss hinunter, überqueren problemlos die Stromschnellen und erreichen am vierten Tage ihrer Reise die Ansiedlung Rearmon an den Ufern des hier träge dahin fließenden Stromes. Und während Naruto und Karlbrecht die Krankenkampfer inspizieren, wobei sie von Marmuth geschützt werden, entlädt Orolog mit der Hilfe der Bootsleute und Mascaren den Kahn – und findet neue Freunde.

### **14.02.303 & 15.02.303:**

Karlbrechts Untersuchungen zeigen sehr bald, dass die Epidemie durch Rattenbisse verursacht wurde, während Orolog etwas erfährt, was ihm nicht weiterhilft. Um ein Ausbreiten der Krankheit zu verhindern, sorgen die Abenteurer zuerst einmal dafür, dass der Lastkahn nicht ablegt. Der Kapitän wird von Mar-

muth so eingeschüchtert, dass er die ganze Nacht rastlos auf seinem Schiff umherläuft, und Sorge trägt, dass niemand sein Boot betritt. Dann begleitet Marmuth Karlbrecht des nachts auf der Suche nach Ratten, die sie mehr verscheuchen als finden. Und zuletzt werden die Abenteurer noch von Schärgen des Hofmagiers von Finn überfallen, die sie mit vereinten Kräften erschlagen. Auch diese erfüllen einen magischen Auftrag, und Karlbrecht nutzt die Möglichkeit, chirurgische Methoden zur Beseitigung solcher Aufträge zu testen. Ob etwas für Naruto dabei ist?

### 15.02.303 & 17.02.303:

Orolog, Marmuth und Finn entscheiden sich nun, einen Führer zu nehmen und den Rattenspuren in den Wald von Morgain zu folgen. Die Spuren führen sie zu einer Ruine, in der sie Tausende der Nager finden, die sich über und unter etwas tummeln, was die Abenteurer für einen Leichnam halten, und wovon sie sich nicht vertreiben lassen. Bewachen sie den Körper des gebannten Rattengottes?

Karlbrecht, Mascaren, Naruto und Aurelia bleiben im Dorf zurück und setzen ihre Arbeiten zur Analyse der Krankheitserreger fort. Mascarens Suche im Totenreich nach dem gebannten Rattengott bleibt erfolglos.

### 17.02.303 - 19.02.303:

Kaum dass Finn im Dorf seine Fackeln gefunden hat, drängt er die Abenteurer auch schon zum sofortigen Aufbruch zurück zur Tempelruine. Nur ihr einheimischer Führer stellt sich stur: Er will nicht bei einbrechender Dunkelheit in den Urwald aufbrechen. Also wartet man bis zum nächsten Morgen und geht wieder los. Nur Karlbrecht bleibt bei den Kranken zurück. Während der nächsten Nacht, teilweise auf Bäumen und auf dem Waldboden verbracht, lässt sich Finn von einer Vampirfledermaus anzapfen, die ihren Sieg allerdings nicht lange auskosten kann. Und dann erreicht man den Tempel. Nun versucht jeder auf seine Art, die Rüstung/Leiche zu erreichen, aber nur Naruto will es gelingen. Er erkennt die magische Rune und steht nun vor der Frage: Soll ich die Rüstung mitnehmen oder ist sie gefährlich?

### 19.02.303 - 21.02.303:

Die Meinungen über diese seltsame Rüstungen gehen in der Gruppe stark auseinander. Während Naruto noch eine Hellebarde und einen seltsamen Pokal zwischen den Ratten hervorfördert, und alles nur mit Handschuhen oder mittels eines Stöckchens berührt, trägt Marmuth beides bereits herum - nachdem die Ratten ihm klar gemacht haben, dass sie die Zerstörung der Rüstung nicht so prickelnd finden.

Man einigt sich schließlich darauf, alles ins Dorf zu transportieren, wobei ein Teil der Ratten der Gruppe offensichtlich folgt. Dort kann man alles genauer in Augenschein nehmen. Hat die Gruppe eigentlich alles gefunden? Und was machen die Ratten? Alles Fragen, die später geklärt werden müssen.

### 21.02.303 - 24.02.303:

Die Ratten bleiben bei Naruto. Sie scheinen von ihm zu erwarten, dass er etwas für sie tut. Währenddessen findet Orolog heraus, dass der Kelch aus der Tempelruine exakt über den Stiel der Hellebarde passt. Fehlt da eventuell noch etwas? Naruto versucht, seine lästigen Begleiter los zu werden, was ihm aller-

dings mislingt. Also entscheidet man sich, ein weiteres Mal zur Ruine zu spazieren, um zu sehen, ob man noch etwas vergessen hat. Und da die Ratten Naruto offensichtlich nicht einfach gehen lassen wollen, schnappt Marmuth sich die Rüstung und nimmt diese ebenfalls mit. So erreicht die Gruppe, begleitet von etwa hundert Ratten, die sich sehr um den Erhalt der Rüstung und Narutos kümmern.

In den Ruinen finden die Abenteurer noch einen Stab, mit dem sich der Stiel der Hellebarde auf etwa sechs Meter verlängern lässt, aber ansonsten nichts. Die Ratten des Tempels kümmern sich nicht mehr um die Abenteurer und es gibt auch keine unterirdischen Gewölbe oder Geheimgänge. Doch was wollen diese verflixten Ratten?

### 24.02.303 - 26.02.303:

Noch immer können sich die Abenteurer nicht entscheiden, was zu tun ist. Also entscheiden Orolog, Finn und Inga sich für ein Wetttrinken, bis alle Drei irgendwie in die Waagerechte kommen. Mascaren unterhält sich mit einem Fuchsgeist, um zu erfahren, dass es tatsächlich auch wirklich keine verschütteten Gewölbe gibt, Marmuth entscheidet sich zu schlafen und Naruto denkt weiterhin darüber nach, ob er die Rüstung anziehen soll. Erst am nächsten Morgen nimmt er allen Mut zusammen und legt die Rüstung an, um den Rattengott zu befreien - und nichts geschieht. Nur die Ratten scheinen ihr Interesse zu verlieren ...

Zurück im Dorf gibt Naruto Karlbrecht noch einen Tipp zur Heilung der Infizierten und Finn zetert, dass die Befreiung eines Rattengottes keine Heldentat ist, mit der man sich in einer Kneipe rühmen kann. Hoffentlich haben die Ratten das nicht gehört ...

### 26.02.303 - 04.03.303:

Immer noch können sich die Abenteurer nicht entscheiden, was sie tun wollen. Marmuth und Orolog folgen Karlbrecht zurück zur Heilergilde in Firth Morgain, um gegebenenfalls weitere Instruktionen zu erhalten - und mehr Bier. Doch diese ist mit der Erfüllung des Auftrags durch Karlbrecht zufrieden. Also fährt man zurück zum Dorf, wo die Anderen noch warten.

Kaum angekommen, wird die Gruppe von ein paar widerstandsfähigen Skeletten angegriffen, derer man sich mühevoll entledigt. Nur Naruto scheint weniger Probleme damit zu haben, weswegen er sich im Anschluss noch mit einem Gargoyle beschäftigen muss, den er letztendlich ebenfalls in Sand verwandelt.

### 04.03.303 - 13.03.303:

Jetzt steht dem Rückweg in die Zivilisation nichts mehr im Wege - außer dem Fehlen eines Schiffes. Die Abenteurer brechen mitsamt ihrem Gefangenen auf dem Treidelpfad nach Norden auf. Unliebsame Hindernisse werden mit Elan beiseite gefegt, Krokodile werden übersprungen - allerdings nur von Karlbrecht und zudem mit mäßigem Erfolg.

In der dritten Nacht ihrer Reise, wirft Marmuth sich auf ein Paar grüner Augen - die außer ihm niemand sieht - und verfolgt sie in die Nähe einer Ruine, die zu erkunden man auf den nächsten Tag verschiebt. Bevor sie betreten wird, berichtet Naruto den Gefährten, dass sich links hinter dem Eingang ein Dämon

versteckt hat – so habe es ihm seine innere Stimme gesagt. Dann betreten die Abenteurer die Ruine – ohne den Dämon zu sehen.

### 13.03.303 – 14.03.303:

Am nächsten Morgen beginnt man mit den Untersuchungen der Ruinen. Doch die vermeintliche Tür zum Aufenthaltsort des Dämons ist versperrt und lässt sich nicht öffnen. Während Marmuth, Naruto, Karlbrecht und Inga den Rest des Bauwerks unter die Lupe nehmen und jede Menge leerer Zellen entdecken, versucht Orolog die verschlossene Tür abzufackeln. Ohne Erfolg. Erst kurz nach Mitternacht erscheint aus dem Bereich der Ruine, in dem der Dämon vermutet wird, ein Jachyra, dem man allerdings problemlos gemeinschaftlich den Garaus machen kann.

### 14.03.303 – 15.03.303:

Als Belohnung für ihre Tapferkeit schneidet Marmuth Inga das Herz des Jachyra heraus und gibt es ihr. Dann legt er sich wieder schlafen. Währenddessen unterhält sich Naruto erneut mit seiner inneren Stimme, die ihn darauf aufmerksam macht, dass es sich lohnen könnte, nach der verschlossenen Tür zu schauen. Orolog ist bereits auf dem Weg dahin und beachtet den Untoten nicht, der aus der gleichen Richtung kommt. So schaut Mascaren nun dem Untoten bei seinen Grabarbeiten zu, während Naruto Orolog durch die offene Tür folgt. Dort finden sie vier Gestalten, in kristallene Säulen gesperrt. Bei seiner Rückkehr entledigt sich der Untote beim Schließen der Tür eines Armes und geht an den beiden Abenteurern vorbei, um zu verschwinden.

Am nächsten Tag wird der Raum noch einmal gemeinschaftlich untersucht, und Marmuth wirft eine der Säulen um, nur um festzustellen, dass ihr Inhalt zu Staub zerfällt. Doch das stört niemanden – noch nicht ...

### 15.03.303:

Als Marmuth wenig später die Kristallsäule des Trolls zerschmettert und mit dessen Bihänder auf die Runen des Kreises einschlägt, ist es bereits zu spät. Ein ziemlich verärgertes Dämon erscheint und greift die Anwesenden an. Waffen, die nicht magisch, göttlich oder anders gesegnet sind, scheinen ihm keinen Schaden zufügen zu können. In seiner Wut zerstört der Dämon diesen Teil der Ruine, verschüttet Karlbrecht, zerschmettert Orolog, verfolgt Naruto und wird schließlich von Marmuth, Naruto und Finn gemeinschaftlich erschlagen und in seine Dimension zurückverfrachtet.

Orolog kehrt als erster in den halb verfallenen Raum zurück, was einen weiteren Dämon hervorruft, der ihn letztlich erschlägt. Nun ist auch Mascaren der Meinung, dass der Runenkreis zerstört werden muss. Und Marmuth schlägt zu ...