

Zusammenfassung Genema

Alles begann damit, dass eine paar Leute aus den unterschiedlichsten Gründen nach Dieters kleiner Hafenstadt gereist waren. Alle hatten jedoch vor, weiter mit dem Schiff nach Genema zu reisen. Da das einzige Schiff mit dem Ziel nach Genema Schwierigkeiten hatte, eine Mannschaft anzuheuern, mussten die Abenteurer(innen) ein paar Tage in dem schönen Hafenstädtchen verweilen.

Dort hatten sie sich mehr oder weniger zufällig getroffen. Unter der mutigen, selbstlosen und vor allem erfahrenen Führung von Jean Jacques Bissou, war es ihnen gelungen, einen Mord aufzuklären. Besonders zu erwähnen ist hier natürlich, dass ohne die ausgeprägten Beziehungen und den reichen Wissensschatz von Jean Jacques, der Erfolg sicherlich ausgeblieben wäre. Aber wir wollen jetzt nicht in Schwärmereien über Jean Jacques abschweifen.

Nach Klärung der Vorfälle in Dieters kleiner Hafenstadt, war es plötzlich überhaupt kein Problem mehr für den Kapitän der Seeschwalbe eine Mannschaft zu finden. Im Gegenteil die meisten neuen Matrosen hatten ein reges Interesse daran die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen.

Also beschloss sich die Gruppe auf der Seeschwalbe auf den Weg nach Genema zu machen. Jedoch mussten sie schmerzlich Abschied von Jean Jacques Bissou nehmen, der wohl persönlich um Rat vom Kaiser der Mittellande gefragt wurde und deshalb nicht mit konnte.

Als bald genossen die Abenteurer die Vorzüge eines Kreuzfahrturlaubs. Kulinarische Hochgenüsse erwarteten die Reisenden und Frau Turmgold von Klingenfels kam nicht umhin, sich diese außergewöhnlichen Speisen mehrfach durch den Kopf gehen zu lassen. Auch die sanitären Anlagen zeugten von ungeahnter Genialität und Einfallsreichtum, die so manchen statt Bauklötzen, Bretter staunen lies. Hinzu kam das ausgewogene Animationsprogramm, sportliche Betätigung an Deck, sowie atemberaubende Stunteinlagen von einer speziell eingeflogenen Künstlergruppe. Gerade von der Darbietung der Vogelmenschen waren einige Besatzungsmitglieder ganz hin und weggerissen.

Natürlich durfte auch der Landausflug nicht fehlen. Es gab eine wunderbare Großwildsafari mit riesigem Fleischbuffet speziell für Trolle am Strand. Einige Gruppenmitglieder nutzten die freie Zeit am Strand zum Schwimmen und Schwerterversenken.

Aber auch die schönste Kreuzfahrt muss ein Ende finden. Doch hierfür wurde der Reisegesellschaft ein besonderes Privileg zu teil. Aus Sicherheitsgründen wurden sie bereits vor der Küste von einer Delegation aus Genema empfangen und sicher zum Hafen geleitet. Sicherheitsbeamte der Hafenmeisterei hatten das Dock an dem die Seeschwalbe anlegte, abgesichert und somit vermieden, dass die Abenteurer von etwaigen Fans oder anderen Personen belästigt wurden.

Da waren nun die Helden angekommen in dem kleinen friedlichen Hafenstädtchen Torea zu Genema. Die Seeschwalbe lag gut vertäut an der Kaimauer und das Leben Bord ging seinen geregelten Lauf. Störend waren nur die Soldaten der Stadtwache, die es der Mannschaft und den Passagieren untersagten das Schiff zu verlassen.

Aus diesem Grund suchten die Abenteurer ein wenig Zerstreuung. Seodhnaunlaithnaphaun kam auf die Idee, die schöne Aussicht zu genießen und beschloss den höchsten Punkt des Schiffes zu erklettern. Die Idee an sich war gut, aber wie um Himmels willen, soll man den Mast hoch kommen? Zum Glück gibt es ja Slorgh! Ein herzenguter Troll, stets bemüht dem kleinen Kobold aus der Patsche zu helfen. Ein beherzter Koboldweitwurf endete allerdings mit einer Flugstunde und einem eintauchenden Erlebnis im Hafenbecken. Netterweise ließ Seodhnaunlaithnaphaun dem Troll genügend Zeit darüber nachzudenken, warum er nicht

mehr aus dem Wasser auftauchte. Als diese Erkenntnis den Weg bis zum kleinen Trollhörnchen gefunden hatte, sprang der Troll hinterher und es gelang ihm letztendlich den Kobold aus dem Hafenbecken zu retten. Allerdings musste Mathilda dem Troll erst einmal erzählen, wie er den Kobold zu halten hatte, damit er auch Luft bekommt.

Solteran sorgte dafür, dass frischer Proviant an Bord kam, hatte aber die Katzen für den Kobold vergessen.

Nach der sportlichen Ertüchtigung, war erst einmal Ruhe angesagt. Der Kapitän regelte ein paar Formalitäten mit der Hafenmeisterei und es gelang ihm eine Handelserlaubnis zu erzielen. Am nächsten Tag wurden die Waren auf Deck aufgebaut und für die Kundschaft dekoriert. Frau Turmgold Klingenfels persönlich, übernahm die Inspektion der Waren. Bald tauchten auch die ersten Kunden auf. Adlige Herrschaften aus Torea erkundeten das Deck der Seeschwalbe. Geschäfte wurden gemacht und Mathilda fand endlich eine Dame von gebührendem Stand, mit der sie sich angemessen unterhalten konnte. Peinlich war nur eine Matrose, der in einen Umhang gekleidet an Deck erschien und versuchte einen der Adligen anzusprechen. Solteran blamierte sich und wurde mit Nichtbeachtung gestraft.

Etwas später hatten die Adligen das Schiff verlassen und die ortsansässigen Händler durften an Bord kommen, Der Kapitän konnte weitere Waren verkaufen und war sehr zufrieden mit den Geschäften. Der Tag ging schnell vorüber und die Nachtruhe kehrte ein an Bord. Es waren bereits alle am schlafen, als plötzlich Schreie ertönten. Schattenhafte Wesen waren an Deck erschienen und hatten bereits einige der Matrosen angegriffen und im Schlaf getötet. Es herrschte Chaos und Mathilda setzte die Kugelmethode ein. Leider mit nur halben Erfolg. Alle hatten Schwierigkeiten dem plötzlichen Angriff Stand zu halten, außer Slorgh, der einen ungeheuren Spaß hatte, die Schatten zu zerschlagen. Solange die Kugel von Mathilda in Stand war, solange tauchten weitere der Schattenwesen auf. Sie schienen geradezu fixiert darauf zu sein, Frau Turmgold Klingenfels zu erreichen. Dies bewegte Herrn Nuradim von Lichtenberg zu einem Experiment. Das Experiment war äußerst erfolgreich und bestätigte die Theorie, dass diese Wesen von Magie angelockt werden.

Letztendlich überstanden die Helden den Kampf gegen die Schattenwesen und stehen nun in mitten der getöteten Matrosen. Warum waren diese Schatten erschienen? Und woher kamen sie? Wie wird es wohl nun weiter gehen und wann gibt es endlich frische Katzen?

Der Kampf war so schnell vorbei, wie er begonnen hatte. Slorgh stand in Mitten der toten Matrosen und suchte verzweifelt nach den Überresten seiner Widersacher. Jedoch ohne Erfolg. Diese Feiglinge hatten sich selbst als Leichen noch aus dem Staub gemacht. Seodhnaunlaithnaphaun, der gar nicht mit ansehen konnte, dass sein großer Freund so erfolglos nach Gegnern suchte, entsann eine geniale Lösung für das Problem. Wenn die Gegner unsichtbar waren, Slorgh aber sichtbar war, dann musste sich Seodhnaunlaithnaphaun einfach nur Slorgh gegenüber auch unsichtbar machen und er würde die Schattenwesen wieder sehen können. Dies war höchst präzise, unwiderlegbare Koboldlogik,

Irgendwie hatte Frau Isabella Mathilda von Turmgold Klingenfels einen leisen Verdacht bekommen, dass der Kobold im Begriff war, etwas zu tun, was ihr gar nicht gefallen würde. Sie hatte schließlich die leidliche Erfahrung gemacht, dass die Schattenwesen es auf magisch begabte Personen, die einen Zauberspruch ausübten, abgesehen hatten. Es lag nur auf der Hand, dass sobald jemand Magie anwenden würde, weitere dieser Wesen auftauchen würden, was auch durch die Experimente von Herrn Nuradim von Lichtenberg bestätigt worden war. Doch wie kann man diesen komplizierten Sachverhalt einem Kobold erklären? Letztendlich konnte Isabella Mathilda dem Kobold einen Bären aufbinden und so das Schlimmste verhindern.

Es dauerte eine Weile, bis sich der unorganisierte Haufen von Abenteurern nach dem Kampf wieder gesammelt hatte und begann das Schiff nach weiteren Folgen zu durchsuchen. Fündig wurden sie in Kapitänskajüte. Der einäugige Jack (ja das war der Name des Kapitäns, für jene die sich erinnern möchten) lag tot in Mitten der Kajüte um ihn herum war alles

durchwühlt und durchsucht. Die Kiste, die bereits die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Kobolds genossen hatte, stand offen und war ausgeräumt. Zwischen ein paar achtlos auf dem Boden verstreuten Tüchern war jedoch ein silberner Dolch zu finden. Da niemand den Dolch als seinen Besitz beanspruchte, nahm sich Solteran dessen an. Währenddessen konnte Nuradim von Lichtenberg das Logbuch des Kapitäns ausfindig machen und entdeckte einige interessante Notizen. Unter anderem enthielt das Logbuch Aufzeichnungen über die Geschäfte, die der Kapitän mit den Bewohnern von Torea gemacht hatte.

Während sich die Abenteurer bereits voller Eifer daran gemacht hatten, die rätselhaften Ereignisse an Bord der Seeschwalbe selbst aufzuklären, war es einem der überlebenden zwei Matrosen gelungen, die Stadtwache zu alarmieren. Diese ließen nicht lange auf sich warten und stürmten (nach dem der Kampf lange vorüber war) vollen Mutes das Schiff. Es kam zu einem Verhör der Überlebenden des Gefechts, bei dem es sich Solteran nicht nehmen ließ, seine Späße mit den Soldaten zu treiben. Diese fanden es gar nicht lustig und zögerten nicht lange, Solteran Gefangen zu nehmen. Obwohl es offensichtlich zu seinem Plan gehörte, festgenommen zu werden, konnte Solteran nicht ahnen, wie hinterhältig die Soldaten waren. Diese sahen in ihm das geeignete Opfer, um ihn als Übeltäter zu entlarven und später hinzurichten. So wurde er umgehend in den Kerker der Hafenmeisterei gebracht, ohne dass der Rest der Gruppe einschreiten konnte.

Die Soldaten begannen nun mit einer sorgfältigen Untersuchung des ganzen Schiffes. Die verbliebenen Überlebenden, wurden gebeten unter Deck in dem Mannschaftsraum zu verweilen. Dort schliefen sie erst mal alle aus, während an Bord alles beschlagnahmt wurde, was von Wert war.

Für Solteran war das Erwachen in der Kerkerzelle weniger angenehm, da er feststellen musste, dass seine Fluchtpläne hier nicht so einfach umzusetzen waren. Stattdessen machte er die Bekanntschaft des netten Hafenmeisters von Torea, der mit gekonnter Verhörtechnik die Mordfälle auf der Seeschwalbe schnellstmöglich aufklären wollte. Zum Glück gab es ja nur einen schuldigen Verdächtigen, der die Tat bereits so gut wie gestanden hatte. Es war nur noch eine Frage der richtigen Foltermethode, um eine Belobigung vom Stadtadel zu bekommen.

Zwischenzeitlich bekam Frau Isabella Mathilda von Turmgold Klingenfels Besuch von einem livrierten Diener. Dieser überbrachte ihr ein Schreiben von einer hochgestellten Persönlichkeit Toreas. Das Verhalten der Wachen gegenüber den Schiffsreisenden änderte sich schlagartig und auch die Verpflegung änderte sich um Klassen. Für den Troll war dies eine Zumutung, so mal man die gedünsteten Katzen vergessen hatte. Freifrau von Klingenfels legte bei den Wachen ein gutes Wort für Solteran ein.

Unterdessen konnte Fürst Nuradim von Lichtenberg ein paar Worte mit dem leitenden Offizier wechseln und ihn davon überzeugen, dass er in der Kapitänskajüte seine eigenen persönlichen Aufzeichnungen vergessen hatte. Leider wollte dieser die Aufzeichnungen sehen, da er sich daraus weitere Einzelheiten zur Aufklärung der Morde versprach. Nuradim ging sofort zu seiner Kabine um dort nach dem verschwundenen persönlichen Logbuch zu suchen. So schaffte es Nuradim von Lichtenberg die berühmte 7 Minuten Aufzeichnung der Geschichte Toreas zu verfassen.

Begeistert von diesem Meisterwerk literarischen Könnens, machte der Wachhabende Offizier Nuradim den Vorschlag, sein Werk persönlich dem Hafenmeister vorzustellen. Bescheiden, wie Nuradim nun mal ist, musste er mehrfach gebeten werden, bevor er sich überreden ließ. Endlich gelang es Herrn Nuradim den Hafenmeister von der Redlichkeit der Abenteurer zu überzeugen (dank klingender Silbermünzen), Solteran vor der Folter zu retten (dank ehrenvoller Bürgschaft) und eine Aufenthaltsgenehmigung zu bekommen.

An Bord vertrieb sich Frau von Trumgold Klingenfels die Zeit mit Briefe Schreiben, Soldaten in Schach halten und einem endlich angemessenen Mahl. Wenn man bedenkt, dass sie seit mehreren Wochen nur sehr kärglich gespeist hatte, so hatte sie das Festessen mit äußerster Fassung zu sich genommen. Eine Antwort auf ihre Briefe erhielt sie noch am gleichen Tag.

Endlich hatten die Abenteurer eine Genehmigung sich frei in der Stadt zu bewegen. Sie waren am Ziel ihrer Reise angekommen und waren Zeuge eines Massakers auf der Seeschwalbe geworden. Was würde wohl jetzt auf sie warten? Was sollten sie als nächstes tun in dieser fremden Stadt?

467/7/9 Badetag in Torea,

Die Abenteurer haben nun endlich die Freiheit sich in der Stadt bewegen zu dürfen. Also wurde diese auch ausgiebig genutzt:

Seodhnaunlaithnaphaun, und Slorg gingen unter der Führung von Solteran auf Katzenjagd. Solteran ging Honig kaufen und machte sich einen Spass daraus an die verschlossene Tür des Hafenmeisters zu klopfen.

Frau von Trumgold Kligenfels nutze die Zeit ihren Besuch bei den Adelskreisen von Torea vorzubereiten. Des Weiteren verplante sie auch die Zeiten der anderen und fasste den Entschluss Slorgh muss baden!

Seodhnaunlaithnaphaun, und Slorg kochten Katzen, Solteran braute dazu eine leckere Soße, wenn er dies auch nicht beabsichtigte.

Frau Mathilda Isabella von Trumgold Kligenfels traf auf ein paar Spehren.

Und dann musste Slorgh baden gehen. Das Baden hatte ihm sogar so gut gefallen, dass er zu spät zu der Sänfte kam, die Frau von Trumgold Kligenfels abholte zum abendlichen Treffen mit der Baronin von Brien Frah.

Achja, es gab auch noch ein unwichtiges Detail, das am Rande erwähnt werden sollte. Es ist wohl ein Händler in der Stadt umgekommen. (regelrecht das Leben, soll man ihm ausgesaugt haben.)

467/7/9 Vorbereitungen zum Empfang im Hause Brien Frah

Den Abend zu planen stellte sich für Frau Turmgold von Kligenfels schwieriger dar, als sie geplant hatte. Leider musste sie erfahren, dass Rena sich aus dem Staub gemacht hatte und Slorgh einfach nicht vom Baden zurückkommen wollte. Deshalb musste sie sich kurzerhand für zwei neue Begleiter entscheiden. Die Wahl fiel auf Norvai und Fürst von Nuradim. Alles hätte so schön sein können, hätte Fürst Nuradim nicht auf seine eigene Sänfte bestanden. So kam es zu einem peinlichen Zwischenfall im Hafen, den Frau von Turmgold Kligenfels anschließend mit dem in der Sänfte bereitgestellten Wein zu vergessen suchte.

Ohne weitere Zwischenfälle kamen Mathilda und Norvai schließlich im Anwesen der Baronin Brien Frah an. Norvai hatte dabei ausgiebig Gelegenheit den Schmuck der hiesigen Sklaven zu bewundern. Empfangen wurden die Beiden jedoch nicht von der Baronin persönlich, sondern von einer äußerst zuvorkommenden Sklavin mit dem Namen Nayala. Diese verstand es vortrefflich Frau Mathilda von Turmgold Kligenfels jeden Wunsch von den Lippen abzulesen. (Sogar diejenigen, von denen Mathilda nicht mal wusste, daß sie sie hatte.)

Der Rest der Gruppe entschloss sich zu einem Einkaufsbummel in der Hafenstadt. Seodhnaunlaithnaphaun kaufte ein großes Glas Honig, damit ihm Solteran eine leckere Soße daraus kochen kann. Anschließend führte sie der Stadtrundgang vor die Tore des Adelsviertels. Dort stellte sich Nuradim von Lichtenberg offiziell bei den Wachen vor. Danach stellte Seodhnaunlaithnaphaun den Fürsten offiziell als Nudelberg vor. Die Wachen fanden dies nicht lustig, Fürst Nuradim fand dies nicht lustig, Solteran musste sein Grinsen unterdrücken und fand dies natürlich offiziell auch nicht lustig. Das darauf folgende Hilfsangebot der Wachen, Seodhnaunlaithnaphaun zu exekutieren, lehnte Herr Nuradim höflich ab, da man dies sicherlich auch noch zu einem anderen Zeitpunkt erledigen könne.

Danach hatte Seodhnaunlaithnaphaun keine Lust mehr auf einen Stadtbummel und wollte zurück auf das Schiff. Naja, was soll aus so einem Abend bloß noch werden?

467/7/9 Empfang im Hause Brien Frah

Ach wie schön ist es doch, wenn Frau von so vielen fleißigen Sklaven umhert und umpflegt wird und dann auch noch eine persönliche Leibsklavin jeden Wunsch erfüllt, den Frau hat. Frau von Turmgold Klingenfels war sichtlich überwältigt von all dem Luxus und der Aufmerksamkeit, den man ihr entgegenbrachte und deshalb war es kaum verwunderlich, dass sie ihrer besten Freundin, der Baronin von Brien Frah ein wenig aus ihrem Leben erzählte.

Währenddessen machte sich Seodhnaunlaithnaphaun auf Katzenjagd. Herr Nuradim von Lichtenberg erledigte zusammen mit Solteran ein paar Besorgungen und erstaunten die ansässigen Händler damit, dass sie nicht einmal wussten, welcher Tag heute war. Solteran besuchte auch die hiesigen Sehenswürdigkeiten. So auch das Haus eines kürzlich ermordeten Händlers, dem man angeblich die Kehle durchgeschnitten hatte und anschließend ausgeraubt wurde. Leider fanden sich im Haus keine Blutspuren, aber dafür war eine seltsame Rune in die Wand geritzt. Nuradim fand ein Schreiben vor als er kurzzeitig auf das Schiff zurückging.

Der Kobold hatte inzwischen zielsicher den Weg zur Unterstadt gefunden und machte die nette Bekanntschaft mit einem Torwächter, vielen Kindern und einem hageren dünnen Kerl, der ihm einen Beutel bugbackkruat äh blutbruckglaut äh kruglubkraub oder so ähnlich verkaufte.

Norvai freundete sich mit ein paar Bediensteten des Barons im Gesindehaus an und versuchte vergeblich einen Sklavenaufstand zu organisieren. Da dies nicht funktionierte, ging er stattdessen im Garten spazieren und versuchte dort harmlose Sklaven in wilde Aufständige zu verwandeln. Immerhin stellte er fest, dass nicht alle Adeligen sich Sklaven halten.

Mittlerweile eilte der Empfang im Hause des Barons seinem Höhepunkt entgegen. Die Gäste waren abgefüllt mit gutem Essen und noch besserem Wein und sehnten sich nun nach etwas Abwechslung. Um so größer war die Freude von Freifrau von Turmgold Klingenfels, als ihr die Ehre übertragen wurde, die Gladiatorenkämpfe zu eröffnen. Vollkommen überwältigt war Mathilda, als ihr einfaches Handzeichen schließlich das Leben eines der Kontrahenten besiegelte. Der Rausch der Macht veranlasste sie um einen zweiten Kampf zu bitten. Auch hier durfte sie über Leben und Tod entscheiden. Nayala hatte alle Mühe Frau von Turmgold Klingenfels wieder zu Sinnen zu bringen.

Für Nuradim und Solteran endete der Ausflug in Torea auf dem Schiff. Der Kobold ging mit seinem neuen Freund in eine nette Kneipe.

467/7/10 Der Tag des Thun und 467/7/11

Frau Mathilda von Turmgold Klingenfels verbrachte die nächsten Tage damit, sich die erstaunliche Büchersammlung des Barons Brien Frah anzusehen. Norvai schickte sie unterdessen aus, um den restlichen Mitgliedern der Gruppe auszurichten, dass sie ein wenig bei dem Baron verweilen würde.

Also traf Norvai auf den Rest der Truppe und sie entschlossen sich kurzfristig den hiesigen Geflogenheiten zu folgen und an einem Gottesdienst des heiligen Thuns teilzunehmen. Die Menschenmassen strömten in den Tempel und unsere Abenteurer schlossen sich dem Getümmel an.

Nach der Erleuchtung durch den Gott des Lichtes ging es erst einmal auf dem Markt. Während Nuradim und Solteran bei den Händlern die Waren beäugten, beschlossen Norvai und Seodhnaunlaithnaphaun der Unterstadt einen Besuch abzustatten. Nuradim und

Solteran lauschten zwischenzeitlich dem königlichen Herold, der wichtige Nachrichten unter das Volk brachte.

Die Unterstadt erwies sich zunächst für Seodhnaunlaithnaphaun und Norvai als ein riesiger Kinderspielplatz. Sie hatten alle Mühe, sich der vielen kleinen Hände zu erwehren. Auf der Flucht vor den kleinen Bittstellern führte der Kobold seinen Begleiter in die tiefsten Tiefen der dunklen Gassen. Und ehe sie sich versahen gerieten die Beiden in einen Hinterhalt. 5 Männer versperrten ihnen den. Armbrüste zielten auf sie und man zwang sie ihre Wertsachen herauszugeben. Norvai entschloss sich lieber einen Pfeil herauszugeben anstatt seinen Geldbeutel. Er streifte den Anführer am Kopf und bekam als Dankeschön 4 Armbrustbolzen geschenkt. Der Kobold wollte sich unsichtbar aus dem Staub machen und rannte in einen Schatten. Leider war der Schatten lebendig.

Felix von Glücksberg hatte alle Tränke voll zu tun, die beiden wieder aufzupäppeln. Inzwischen wurde Frau Turmgold von Klingenfels langsam ungehalten, dass Norvai nicht zurückkam. Also erwarb sie beim Baron ein Schreiben, dass es ihrer Sklavin Nayala erlaubte, nach Norvai Ausschau zu halten. Solteran und Nuradim verbrachten die Zeit damit, sich mit Runen und Zauberschriften zu beschäftigen.

467/7/12 das große Treffen

Slorgh hatte gebadet und war nun allein an Bord der Seeschwalbe. Das muss wohl an dem seltsamen Duft liegen, mit dem das Badewasser versetzt war. Sogar die Soldaten wollten ihn nun loswerden und schickten ihn zum goldenen Eber, weil dort seine Freunde sind. Fürst Nuradim ging am Morgen vor die Tür, um sich mit jemandem zu treffen. Wer und warum sagte er aber niemandem.

Frau Turmgold von Klingenfels war in ihrem Element. Sie war in einer Bibliothek. Leider ging es ihr nicht gut, denn sie hatte noch Nachwirkungen von ihrer Begegnung mit den seltsamen Schattenwesen. Deshalb gab sie Nayala den Auftrag einen Heiler für sie zu beschaffen. Nayala brachte Bruder Tuk zu ihrer Herrin und dieser untersuchte die Freifrau. Die Untersuchung war gründlich und Frau Turmgold von Klingenfels erlebte die Wunder Thuns. Slorgh und Seodhnaunlaithnaphaun gingen Katzen jagen und erschreckten harmlose Bürger, die noch in ihren Betten schlummerten.

Doch dann trafen sich alle außer Felix in der Schankstube des goldenen Ebers. Dort gab es leckeren Kanincheneintopf von dem zwei Gäste sehr beeindruckt waren und felsenfest der Überzeugung waren, das schmeckt so gut wie Katze.

Informationen wurden ausgetauscht und Pläne geschmiedet. Felix wurde zu einem dringenden Notfall gerufen und wurde Zeuge einiger einschneidender Ereignisse. Also machte er sich auf den Weg zum goldenen Eber, um wegen der Neuigkeiten ein paar dringende Geschäfte anzugehen.

467/7/12 und 467/7/13 das große Treffen zweiter Teil

Leider fehlt es den Abenteurern an den finanziellen Mitteln, um mit den Vertretern der Unterstadt ins Geschäft zu kommen. Die Kugel der Sphären und auch der Dolch sind in unerreichbarer Ferne. Deshalb beschließt die Gruppe außerhalb der Stadt auf die Suche nach den Sphären zu gehen, um von diesen einen Vorschuss zu erhalten.

Finden tun sie allerdings nur die Spuren einer Wildkatze. Slorgh reißt einen unschuldigen Busch aus und Seodhnaunlaithnaphaun sucht verzweifelt nach der Katze. Letztendlich entschließt man sich auf einem nahen Bauernhof nach den Sphären zu fragen. Immerhin können der Kobold und der Troll dort recht Kostengünstig ein paar Katzen erstehen, die sie dann auch gleich fangen und ihnen den Hals umdrehen.

Es geht zurück zur Stadt in den goldenen Eber. Nuradim von Lichtenberg erhält Post. Die Katzen werden zu Kaninchengulasch verarbeitet und Norvai geht zum Hafen angeln. Er fängt sich allerdings ein Unterredung mit den Spheren ein und bekommt die lang ersehnte Anzahlung.

Nach zähen Verhandlungen zwischen den Abenteurern und Felix und Felix und der Unterstadt kommt es endlich zu dem großen Handel. Die Kugel der Spheren und der silberne Dolch wechseln die Besitzer. Ohne lange zu zögern machen sich die Abenteurer zurück zum Hafengebäude, wo sie die Spheren wieder treffen wollten. Jedoch wurden sie dort von ein paar rauflustigen Grohm abgefangen. Es kam zu einem Kampf bei dem gegen Ende die Sphere zu Hilfe kam.

467/7/13 und 467/7/14 das große Treffen dritter Teil

Nach dem Kampf wurden erst einmal die Verletzten gepflegt. Solteran kam in den Genuss des grünen Daumes und erblühte regelrecht unter der zarten Berührung der Sphere. Felix ließ keine Gelegenheit aus mit der fremden Schönen zu flirten, während diese verzweifelt versuchte einen Anführer in dem Haufen zu finden.

Die Kugel wurde übergeben und die Sphere war sichtlich erleichtert das gestohlene Artefakt zurück zu bekommen. Sie erzählte den Abenteurern ihre Geschichte, vom Twist mit dem grauen Volk und dass er insgesamt 5 dieser Kugeln gibt. Drei dieser Kugeln fehlen noch immer. Eine ist mit Sicherheit noch beim grauen Volk zu finden und eine weitere ist in die Hände eines skrupellosen und gefährlichen Schwarzmagiers geraten.

Als die Sphere dem Anführer der Gruppe einen Amethystanhänger an einer goldenen Kette überreichen wollte, kam es zu einer Auseinandersetzung zwischen dem Kobold und dem Fürsten.

Nachdem die Sphere verschwunden war, wurden die Spuren des Kampfes beseitigt. Die Beute wurde verteilt und Solteran rannte in die Arme der Hafengewächsen. Ein anschließendes Treffen mit dem Hafengewächsen blieb nicht aus. Zwischenzeitlich hatte Nayala die Freifrau von Turmgold Klingenfels über die neusten Ereignisse informiert. Daraufhin traf Mathilda die ersten Reisevorbereitungen.

Eine ruhige Nacht danach musste sich Solteran erneut beim Hafengewächsen melden. Ein paar silberne Indizien konnten den Hafengewächsen davon überzeugen, dass es in der Nacht zuvor nur zu einer ganz gewöhnlichen Hafenschlägerei gekommen war. Felix verkaufte die erbeuteten Kurzschwerter und die Kettenhemden der Grohm.

Danach trafen alle zusammen im goldenen Eber um weitere Pläne zu schmieden.

467/7/14 und 467/8/14 lasst das euch eine Lehre sein!

Es stand fest, die Gruppe wollte abreisen, um den Auftrag der Spheren zu erfüllen, die heiligen Kugeln wieder zu beschaffen. Deshalb gab es viel in der Stadt zu erledigen. Jeder traf die nötigen Vorbereitungen, kaufte notwendige Ausrüstung oder lies andere für sich arbeiten, um alles vorzubereiten. Frau Turmgold Klingenfels brachte ihre überschüssige Habe unter das Volk. Fürst Nuradim nahm Kontakt auf zu einem neuen Freund.

Dann jedoch fanden die Abenteurer heraus, dass es wohl sinnvoll wäre, wenn sie sich ein wenig besser vorbereiten würden. Sie wollten ihre Fähigkeiten verbessern. Hierzu mussten sie jedoch Lehrer finden. Zum Glück gab es ja Felix, der gute Beziehungen zur Unterstadt hatte und deshalb keine Probleme hatte, der Gruppe dabei zu helfen.

Nach 30 Tagen war es dann endlich soweit. Die Freifrau ließ am Stadttor ihren Charme spielen und mit tatkräftiger Unterstützung von Slorgh, öffnete sich das Tor zur Welt. Frühmorgens machten sie sich alle auf, ihr großes Abenteuer zu bestehen.

Gewohnheitsmäßig übernahm Norvai die Führung und entdeckte ein paar Katzenspuren. Kurz entschlossen folgte die ahnungslose Gruppe der Spur, bis sie sich im Grasland Genemas verlor. Die Gruppe schlug ihr Nachtlager aus und teilte die Wachen ein. Als Norvai an der Reihe war, fand er auch die Katzenspur wieder. Pflichtbewusst überließ er es Felix alleine Wache zu halten und folgte stattdessen mitten in der Nacht den Spuren des Wildtieres, bis er sie wieder in den Hügeln verlor. Immerhin fand er dafür einen kleinen Edelstein.

467/8/14 und 467/8/17 auf Reisen

Die wunderbaren Erlebnisse der Reise, die Romantik am Lagerfeuer, der Liebreiz der Landschaft, das Geheimnisvolle des Unentdeckten von allem dem bekam Frau Turmgold Klingenfels wenig mit. Dafür lernte sie, dass Pferde nicht immer das taten, was man gerade von ihnen erwartete, dass es sehr nass und kalt werden kann, wenn man im Freien auf einem Hügel bei Nieselregen darauf hofft, dass endlich die Nacht vorbei geht, und dass man sich nicht nur vor Schlangen fürchten muss, sondern dass man sie auch essen kann.

Für Slorgh und Norvai hingegen bestand der größte Reiz der Reise in der Jagd. So fand Norvai viele tolle Spuren, während Slorgh ein paar Rebhühner aufscheuchte. Norvai schoss Löcher in die Luft. Irgendwie musste der Kobold wohl mitbekommen haben, dass Vögel fliegen können, denn er bat den Troll einen weiteren Weltrekordversuch im Koboldweitwurf durchzuführen. Der Versuch wäre sicherlich geglückt, wäre da nicht ein Baum im Weg gewesen.

Nuradim von Lichtenberg ließ sich von all dem Unsinn nicht anstecken. Statt dessen steckte er ein Feuer an. Und da ihm das Feuer so gut gefiel sah er nun auch jede Nacht ein Echo seines Feuers in weiter Ferne. Norvai unterdessen fand weiter interessante Spuren und stöberte sogar ein paar wilde Tiere auf. Er brachte es jedoch nicht übers Herz die armen Schweine umzubringen. Wenigstens sorgte der Troll für Abwechslung auf dem Speiseplan und kreierte die kulinarische Delikatesse von Schlangenhaut gefüllt mit knuspriger fetter Spinne.

Letztendlich gelangten alle an das Ufer eines träge dahin fließenden Flusses und schlugen im Schutz eines umgestürzten Baumes ihr Lager auf.

467/8/17 und 467/8/19 Unten am Fluss

Die Nacht verging ohne nennenswerte Zwischenfälle. Die Gruppe beschloss weiter dem Fluss nach Norden zu folgen. Gegen Mittag machten sie Rast und Norvai ging auf die Jagd. Er erlegte ein paar stachelige Früchte. Slorgh badete im Fluss und Nayala säuberte die Kleidung der Freifrau.

Während der weiteren Reise Fluss aufwärts änderte sich die Landschaft. Es wurde hügeliger und es gab mehr Sträucher und Bäume. Im Westen waren die Ausläufer des Waldes zu erkennen. Das Nachtlager wurde am Ufer des Flusses aufgeschlagen.

Felix und Norvai hatten die zweite Wache. Als Felix in einiger Entfernung ein Feuerschein erspähte, beschloss Norvai sich die Verursacher dieses Feuers ein wenig näher anzusehen. Unter Ausnutzung aller Fähigkeiten, die man ihm als Waldläufer beigebracht hatte, schlich er sich an das fremde Lager heran. Durch eine Ungeschicklichkeit wurde er entdeckt und eine Gruppe von Grohm versuchte ihn zu fangen. Norvai gelang die Flucht bis zum Lager. Er weckte alle auf, die sich gleich überall zu verstecken versuchten.

Dann hatte der Kobold die rettende Idee, den Fluss zu überqueren. In Windeseile war das Lager abgebrochen und die Gruppe durchquerte den einkalten Fluss. Die Flucht führte sie in Richtung Osten. Nuradim beschloss die Verfolger eine Weile zu beobachten und verlor den Anschluss zur Gruppe. Nach einer Weile gelang es ihm aber die Spur der Gruppe wieder zu finden.

Statt jedoch direkt zu der Gruppe aufzuschließen, beschloss Nuradim seinen Gefährten einen kleinen Streich zu spielen. Er wurde jedoch von Norvai entdeckt, der ihn jedoch nicht direkt als Nuradim erkennen konnte. Deshalb feuerte er mit seinem Bogen einen Warnschuss ab. Leider entstand daraus eine Auseinandersetzung zwischen dem Fürsten und dem Waldläufer. Nuradim schlug den Waldläufer halb tot. Erst als der Troll die Streitenden trennte, ließen sie voneinander ab.

Felix versorgte die Verletzungen Norvais. Danach herrschte eine gedrückte Stimmung und die Abenteurer versuchten zu verstehen, was passiert war. Mehr dazu am nächsten Spieltag.

467/8/19 und 467/8/22 Über Stock und Stein

Nach dem Streit sorgte Felix mit einer wohl formulierten Predigt für Klarheit und die Gruppe konnte sich vollends auf die bevorstehende Reise konzentrieren. Sie gingen zunächst zurück nach Süden, bis sie das Ufer des Att erreichten. Dem Fluss folgend gelangten sie an den Rand des Sumpfes. In der Nacht erspähten sie in einiger Entfernung einen schwachen Feuerschein. Die Vermutung lag nahe, dass ihnen ihre Verfolger noch immer auf der Spur waren.

Am darauf folgenden Morgen war Frau Turmgold von Klängenfels tief in die Morgenandacht Thuns vertieft. Ihre klaren Gedanken brachten die Erinnerung zurück an ein kleines Gedicht über die Festung des Lichts. Die wenigen Zeilen genügten, um den Plan der Gruppe, zur Festung des Lichts zu reisen, zu kippen. Stattdessen reisten sie entlang des Sumpfes nach Osten, um später Richtung Norden zu reisen. Das neue Ziel war der Turm des bösen Schwarzmagiers.

Die Grohm im Nacken verbrachten sie eine weitere Nacht im Freien. Das Feuer blieb jedoch aus in dieser Nacht. Den Lichtschein des Feuers ihrer Verfolger, konnten sie jedoch weit hinter sich erkennen.

Ihr Weg führte sie weiter nach Norden und die Vorräte gingen ihnen langsam aus. Gegen Mittag des 22 Tages des 8 Thun erreichten sie endlich das Ufer des Sees, in dessen Mitte sich der düstere Turm des Magiers erhob. Begrüßt wurden sie von einer einzelnen Krähe. Während Norvai und Solteran angelten, ging Slorgh auf die Jagd.

Norvai hatte erneut seltsame Träume und wurde von etwas verletzt. Er erwachte angelnd am See und hatte eine blutende Wunde am rechten Bein. Nuradim heilte ihn auf wundersame Weise. Inzwischen entdeckte Solrgh etwas Essbares in einiger Entfernung, versteckt hinter einem Busch. Als er dort ankam, musste er jedoch enttäuscht feststellen, dass dort Stiefelabdrücke im Schlamm zu finden waren. Leider nichts zu essen.

Wenig später wanderte die Gruppe entlang des Sees bis in den nahen Wald. Dort gelangten Sie an einen Fluss, der in den See mündete. Der Versuch von Seodhnaunlaithnaphaun den Fluss zu überqueren, endete in einem unfreiwilligen Bad und dem Versuch den Fluss leer zu trinken.

Die Frage, die nun alle beschäftigte war: Wie kommen wir in den Turm?

467/8/22 und 467/8/23 Wasser marsch

Was keiner ahnen konnte war, dass die Grohm hartnäckig auf der Spur der Abenteurer blieben. Ein paar Späher der Grohm hatte die Gruppe bis zum Fluss verfolgt. Die Gruppe sah ihr Heil in der Flucht und beschloss einen kollektiven Badetag einzulegen. Es gab ein wildes Geplänsche bei dem nur Der Troll, der Schattenelf und die Freifrau auf ihrem Pferd es über den Fluss schafften. Alle anderen nutzten unfreiwillig die Strömung des Flusses als Fortbewegungsmittel. Einer nach dem anderen trieben sie in der Mitte des Flusses zurück in Richtung des Sees.

Die Grohm Späher beobachteten interessiert aus sicherer Entfernung das Schauspiel. Spannend wurde es, als der Kobold zurück ans Ufer getrieben wurde, weil er noch immer an einem Seil angebunden war. Die Grohm glaubten an sichere Beute und wagten sich aus ihrem Versteck. Doch Felix hatte die Situation unter Kontrolle und entdeckte die Grohm rechtzeitig, warnte Seodhnaunlaithnaphaun und dieser brachte sich über den Fluss in Sicherheit.

Schliesslich gelang es dem Troll und auch Solteran einen nach dem anderen aus dem Fluss zu fischen. Außer Fürst Nuradim, der schon zu weit abgetrieben war und in den See gespült wurde. Plötzlich begannen die Wassermassen um ihn herum zu Eis zu erstarren und Fürst Nuradims Füße waren gefangen in eiskalter Umklammerung. Vor ihm wölbte sich ein Wasserelementar aus dem See. Es gab eine Unterhaltung zwischen dem Elementar und dem Adligen. Der Troll wollte dem Fürsten in der Zwischenzeit zu Hilfe eilen, sprang in den See und erfuhr das gleiche Schicksal. Gebannt schauten die Gefährten vom Ufer aus dem ungewöhnlichen Schauspiel zu.

Erstaunen machte sich breit als sich eine Brücke aus Eis aus dem Wasser bildete und einen Weg zum Turm des Magiers freigab. Die Gruppe beeilte sich dem Weg über die Brücke zu folgen und gelangten so in das Innere des Turms. Empfangen wurden sie von einem kleinen Golem. Er begrüßte sie freundlich, forderte sie auf, die Waffen abzulegen und führte sie durch den Turm in den Empfangsaal. Dort stellte sich ein Mann in einfachen Kleidern der Gruppe vor und hieß sie im Turm willkommen. Alle hatten ihren Waffen abgegeben, außer Fürst Nuradim, der darauf bestand, seinen Kampfstab zu behalten.

Jeder bekam ein komfortables Gästezimmer zugewiesen. Mehrere Golems erschienen und kümmerten sich um die Wünsche der Gäste. Es gab Früchte und Wein und es wurde sich um die dreckige Ausrüstung gekümmert. Am morgigen Abend sollte es dann ein gemeinsames Abendessen mit dem Herrn des Turmes geben. Vor dem Schlafen gehen trafen sich alle, um sich zu beratschlagen. Die Nacht verlief ruhig.

Am nächsten Morgen gab es ein ausgezeichnetes Frühstück. Die Gruppe konnte sich frei im Turm bewegen, jedoch gab es nicht viel zu bestaunen außer den vielen Steinstatuen, die überall zu finden waren. Jedoch gab es auch eine Bibliothek im Turm, die viel interessantes Wissen barg. Dort verweilten der größte Teil der Abenteurer und studierte fleißig die gesammelten Bücher und Schriften.

467/8/23 und 467/8/24 Die zwei Türme

Die Bibliothek zeigte sich ergiebiger als erwartet und brachte viele interessante Informationen zum Vorschein. Die Einzigen, die diese Euphorie nicht teilten waren Slorgh und der Kobold. Schließlich konnte man die Zeit viel besser nutzen, wenn man alle Winkel des Turmes untersuchte und letztendlich auch eine große Geheimgtür entdeckte. Das brachte kurz Abwechslung in die Gruppe, es wurde jedoch beschlossen, die Tür besser nicht zu öffnen.

Endlich war es dann soweit und es kam zum großen Empfang und Abendessen. Im Speisesaal war alles perfekt hergerichtet und am Tisch warteten zwei Zauberer. Der eine war gehüllt in eine schwarze Robe und stellte sich als Perk vor, der andere war in eine weisse Robe gekleidet und stellte sich als Sorgas vor.

Fürst Nuradim von Lichtenberg brachte das Gespräch auf den Auftrag der Gruppe und erfuhr viele wichtige Neuigkeiten von Perk. Auch auf die meisten Fragen der anderen Abenteurer wusste er Antworten. Das Gespräch kam auf die Kugeln der Sphären. Zwar war den Bewohnern des Turmes nicht bewusst, dass sich eine solche Kugel in ihrem Besitz befand, aber sie erklärten sich dazu bereit ein solches Artefakt im Austausch gegen ein anderes Artefakt zu übergeben. Aus diesem Grund wurden alle magischen Kugeln, die es im Turm gab herbei gebracht. Wie sollte man jedoch herausfinden, welche die richtige Kugel ist? Felix verließ sich auf Fortuna und wurde von seiner Göttin erhört. Seodhnaunlaithnaphaun verließ sich auf seine Goldgier und sicherte sich seinen Anteil von den Kugeln. Das brachte ihn

jedoch nur auf unfreiwillige Art zum Schweben und er machte die erste Bekanntschaft mit einem Luftelementar.

Schließlich einigte man sich darauf, dass man ein Artefakt aus der Festung des Lichts bergen würde, um im Austausch die Spherenkugel zu bekommen. Fürst Nuradim von Lichtenberg handelte einen sicheren Transport zur Festung des Lichts aus. Schon am nächsten Morgen brachen die Abenteurer auf und wurden von Luftelementaren in der Gestalt eines Pegasus in die Sümpfe getragen. Zuvor überreichte man ihnen jedoch noch eine Schriftrolle mit einem Schutzzauber und ein Transportkiste für das Artefakt.

Schon von weitem erkannte man die Kuppel aus rotem Licht, die sich in Mitten des Sumpfes erhob. Die Abenteurer wurden in der Nähe abgesetzt und die Elementare kehrten zurück zu ihrem Herrn. Nayala übernahm die Initiative und flog über die Ruinen der Festung, um die Lage auszukundschaften. Dabei entdeckte sie Ratten, die die Größe von Hunden hatten und sich frei in dem tödlichen, roten Lichtschein bewegen konnten. Jetzt mussten die Abenteurer herausfinden, wie sie sicher in Die Festung gelangen konnten, um das Artefakt zu bergen.

467/8/24 und 467/8/25 Die Gesandten der Geister

Zunächst wurde ein Nachtlager errichtet und Wachen eingeteilt. Als Nayala mit ihrer Wache an der Reihe war, wurde sie von seltsamen Echsenwesen überrascht. Diese hielten sie scheinbar für eine Abgesandte der Geister. Sie sprachen von einer Prophezeiung, das ein Zweibeiner mit Flügeln das böse aus dem Sumpf besiegen würde. Überrascht von dieser Wendung, spielte Nayala zunächst einmal die Rolle der Gesandten und bat die Echsenwesen um Unterstützung. Diese verschwanden in der Nacht und versprachen wieder zu kommen.

Später in der Nacht traten Fürst Nuradim von Lichtenberg und Frau Turmgold von Klingenfels ihre Wache an. Mathilda nutzte die Gunst der Stunde, die magische Kuppel der Festung des Lichtes zu untersuchen. Die Macht der Magie, die sie entdeckte war schier überwältigend. In diesem Moment erhellten die ersten Sonnenstrahlen des neuen Tages den Sumpf. Nuradim wurde es schwindlig und er war gezwungen auf die Knie zu fallen. Er hatte eine seltsame Vision. Als er wieder zu sich kam kniete er vor Frau Mathilda von Turmgold Klingenfels, die diese Geste vollkommen falsch interpretierte überwältigt von der Romantik des Augenblicks.

Mit dem Morgen kamen auch die Echsenwesen zurück. Sie trugen Gefäße mit unterschiedlichen Gaben mit sich. Es stellte sich heraus, dass diese Gaben im Sumpf übliche Nahrungsmittel waren. Der Einzige, der diese Art von Nahrung zu würdigen wusste war Slorgh. Unterdessen bestanden die Echesenwesen darauf, dass Nayala ein Geschenk von ihnen entgegen nahm. Es war ein Amulett aus Muscheln und Knochen. Nayala war trotz der Freundlichkeit und offensichtlichen Ehrerbietung der Echsenwesen sehr misstrauisch. Letztendlich legte sie jedoch das Amulett an.

Nachdem sich die Abenteurer nach einer Möglichkeit erkundigt hatten, in die Festung des Lichts zu gelangen, ließen sie sich von einem Führer zu einer Spalte in einem Hügel begleiten. Dort lebten die beiden Trolle Digger und Tigger. Da die diplomatischen Verhandlungen scheiterten, kam es zu einem Kampf, in dem die Trolle den Kürzeren zogen. Der Kobold hatte es geschafft, während dem Kampf in die Höhle der Trolle zu gelangen und machte dort eine interessante Entdeckung.

467/8/25 Ein Loch ist im Boden

Dem Geruch nach zu urteilen, hatten die Trolle schon seit einiger Zeit die Höhle bezogen. Unter all dem Unrat in der Höhle, hatte Seodhnaunlaithnaphaun eine steinerne Platte entdeckt. Kurze Zeit später hatte Slorgh die Platte entfernt und ein etwa 1,5 m durchmessendes Loch führte in die Tiefe. Ein Holzleiter ermöglichte den Abstieg. Ohne lange zu zögern, kletterte der Kobold auf die Leiter und begab sich auf den Weg nach unten. Nuradim folgte ihm dicht auf. Das morsche Holz der Leiter war zwar in der Lage das leichte Gewicht des Kobolds zu tragen, aber unter dem Gewicht des Klerikers in voller Rüstung und

Gepäck, krachte sie zusammen. Zum Glück konnte der Kobold den Fürsten auffangen, auch wenn es sehr, sehr wehtat!

Mit einem Seil gelang es auch den restlichen Gruppenmitgliedern in das Loch hinab zu steigen. Selbst Frau Turmgold Klingenfels konnte von Slorgh dazu überredet werden, sich auf diese Abenteuer einzulassen. Unten fanden sich die Abenteuer in einer rechteckigen Kammer wieder, die in den Felsen hinein gehauen war. Zwei Truhen standen an der Wand und eine mit Runen besetzte Tür war an der Ostwand zu sehen. Die Truhen enthielten Utensilien für eine Reise sowie Proviant.

467/8/25 Der Weg zum Licht

Nachdem der Kobold auf seine Art versucht hatte, die Tür zu dem geheimen Gang zu öffnen und sich dabei fürchterlich die Finger verbrannt hatte, gelang es schließlich Norvai den magischen Schlüssel zu betätigen. Mutig ging Fürst Nuradim voran in den dunklen, langen Gang, aus dem den Abenteurern ein modriger Geruch entgegenschlug.

Bereits nach wenigen Metern entdeckten die Vordersten in der Gruppe vereinzelt metallisches Blinken auf dem Boden. Bei genauem Hinsehen fanden sie alte Münzen und Papierfetzen auf dem Boden. Nayala konnte die einzelnen Papierschnipsel lesen und fand heraus, dass es sich um eine Art Tagebuch gehandelt haben musste.

Beim weiteren Weg durch das Dunkel stießen die Abenteuer auf menschliche Überreste im Gang und nicht weit davon entfernt lagen die Knochen eines Tieres von der Größe eines Hundes, Norvai erkannte, dass es sich um eine riesige Ratte handeln musste. Bei der Leiche fand die Gruppe unter anderem weitere Papierfetzen, einen Rucksack mit seltsamen Kristallen und ebenso fremdartig aussehende Metallplättchen. Es waren insgesamt 3 Metallplatten mit Buchstaben darauf. Da kein anderer die Kristalle tragen wollte, wurde kurzerhand Slorgh damit beauftragt, die Kristalle in seinen Rucksack zu packen.

Am Ende des Tunnels wartete eine weitere magische Tür. Wie sich herausstellte war ein Relief in der Tür, das zu den Metallplättchen passte. Mit gemeinsamen Anstrengungen gelang es der Gruppe, das Rätsel zu lösen und die Tür zu öffnen. Die Tür führte in einen alten, verlassenen Vorratsraum. Die Abenteuer hatten einen Weg in die Festung des Lichts gefunden.

Während die Abenteuer sich mit dem entsprechenden Geräuschpegel in der Kammer umsahen, bewachten Slorgh und Norvai die Tür, in der sich auf Bodenhöhe ein großes Loch befand. Das war auch sehr gut, denn nur kurze Zeit später erschien der Kopf einer großen Ratte in dem Loch. Im selben Augenblick, in dem die Ratte in das Loch spähte wurde sie von Slorgh und Norvai in eine andere Welt befördert.

467/8/25 und 467/8/26 Solteran hat den Durchblick

Nachdem der Weg in die Festung des Lichts nun frei war, beschloss die Gruppe das Gebäude zu erkunden. Aus der Vorratskammer kamen sie auf einen langen Gang mit vielen verschlossenen Türen. Die meisten Türen hatten jedoch ein etwa 1 bis 1,5 m großes Loch hineingefressen. Die Inspektion zweier weiterer Räume (Slorgh diente als Türöffner) brachte nicht viel Neues, außer die Erkenntnis, dass in den Mauern dieser Festung Menschen gestorben waren. Schließlich fanden die Abenteuer eine Treppe, die nach oben führte.

Der Treppe folgend gelangten sie in den großen Empfangssaal der Festung. Prächtiger Marmor und Prunk war allgegenwärtig. Mehrere Türen führten in unterschiedliche Richtungen. Eine große, mit Eisenbeschlägen verstärkte Flügeltür fand das besondere Interesse der Gruppe. Solteran entdeckte einen interessanten Schiebemechanismus an der Tür, der wenn man ihn zur Seite schob, den Blick nach Draußen freigeben würde. Also öffnete Solteran den Schieber schwungvoll und bekam einen konzentrierten Schwall roten Lichtes mitten ins Gesicht. Au, tat das weh! Er klappte nach hinten und konnte erst einmal gar

nichts mehr sehen. Während Nayala die Klappe wieder zuschob, versuchte sich Felix daran, Solteran zu heilen. Jedoch hatte Fortuna kein Mitleid mit dem geblendeten Schattenelf.

Stark angeschlagen beschlossen sie alle, das eine Rast das Richtige wäre. Sie fanden den großen Speisesaal und machten es sich dort gemütlich. Während der Nachtwache hörte Seodhnaunlaithnaphaun, dass etwas an der Tür rüttelte. Da aber auf seine Nachfrage niemand antwortete, konnte da auch niemand gewesen sein. Währenddessen träumte Felix von seltsamen Kristallen. Als er dann am nächsten Morgen aufwachte, probierte er gleich aus, was ihm Fortuna im Traum offenbart hatte. Und es war erfolgreich. Von der Euphorie dieses Erfolges getrieben, beschlossen auch die anderen Gruppenmitglieder es Felix gleich zu tun und der Beutel mit den Kristallen in Slorghs Rucksack nahm rapide ab.

Erfrischt und gestärkt nach dieser Nacht, machte sich die Gruppe daran die Festung weiter zu erkunden. Sie fanden zwei Gästezimmer in denen schwach das rote Licht durch die Fensterschlitze eindrang. Eine andere Tür führte tiefer in das Gebäude. Sie hatten gerade erst die Tür geöffnet, als sie schlurfende Geräusche aus einem Gang dahinter wahrnahmen.

467/8/27 Frauenpower

Während die Gruppe interessiert das Innere der Festung durchsuchte näherten sich die schlurfenden Schritte. Solteran, der gewissenhaft den hinteren Gang bewachte, bemerkte wie sich eine untote Gestalt, gekleidet in einem Waffenrock der Wachen, näherte.

Frau Turmgold Klingenfels nutzte die Gunst der Stunde, um all ihre Autorität auszuspielen und stürzte sich mit einem Kristall bewaffnet dem Untoten entgegen. All ihre Erfahrung als langjährige Bücherratte ausspielend, versuchte sie dem Untoten auszureden, die Gruppe anzugreifen. Der hatte jedoch keine Lust, sich von einer dicken Magierin etwas sagen zu lassen und schlug das Angebot aus (mit seinem Schwert).

Danach hatte Felix wieder das Glück jemanden retten zu dürfen und Slorgh hatte endlich wieder was zum spielen. Der Kobold konnte sich beruhigt zurücklehnen und das Schauspiel genießen.

Da der Untote einen Bund mit schlüsseln dabei hatte, hatte die Gruppe nun alles, was sie brauchten, um sich in die oberen Stockwerke zu wagen. Solteran eilte voraus, gefolgt von Slorgh, der zu seinem Leidwesen feststellen musste, dass die Treppe auch als Grill benutzt werden konnte. Fachkundig stellte der Kobold fest, dass eine elementare Schutzrunne des Feuers auf der Treppe eingraviert war, was Slorgh aber nun auch nicht mehr weiter interessierte. Trotz des leckeren Duftes nach geröstetem Troll, hatte die Gruppe keine Muse für eine Mittagspause. Stattdessen öffneten sie die nächst gelegene Tür und fanden die Bibliothek der Festung des Lichtes.

Es dauerte einige Stunden, in denen vor allem Felix, Mathilda und Solteran sorgfältig die noch lesbaren Überreste der alten Bücher durchstöberten. Ach war das langweilig für Slorgh und Seodhnaunlaithnaphaun. Aber auch diesen Part des Abenteuers überlebten sie.

467/8/27 und 467/8/28 Die Leiden der jungen Turmgold Klingenfels

Die Studien in der Bibliothek der Festung des Lichts erwiesen sich als so spannend, dass nachdem der Rest der Gruppe bereits eingeschlafen war, Mathilda von Turmgold Klingenfels bis tief in die Nacht hinein weiter in den Büchern stöberte. Dabei nutzte sie geschickt einen Kegel roten Lichtes, der durch eines der Fenster der Bibliothek fiel, um die Seiten der Bücher zu erhellen, die sie studierte. Es war ein schwieriger Balanceakt zwischen dem Versuch ausreichend Licht zum Lesen zu erhalten und nicht zu weit in das tödliche Licht zu geraten. Doch als die Müdigkeit zunahm, passierte das Missgeschick und Mathilda streifte mit dem bereits lädierten Daumen das Licht. Es tat einen heftigen Schlag und Mathilda fiel ohne einen weiteren Laut von sich zu geben zu Boden.

Am nächsten Morgen fand Solteran die adlige Dame langgestreckt auf dem Fussboden zwischen den Regalen liegend. Völlig unbeeindruckt von ihrem Zustand pikste er sie mit seinem Finger, bis sie ein Lebenszeichen von sich gab. Erst jetzt war es nach Solterans Ansicht die Mühe wert, sich ein wenig eingehender um die Dame zu kümmern und sie aus dem Gefahrenbereich zu bergen. Als auch die anderen endlich erwacht waren, verdankte es Mathilda einem Heiltrank des Kobolds, dass sie wieder einigermaßen auf die Beine kam. Nach diesen Erfahrungen stimmte sogar Mathilda zu, die Bibliothek zu verlassen und die Ruine weiter zu erkunden.

Mutig schritt Frau Turmgold voran. Das lag wohl daran, dass sie endlich von diesem ungastlichen Ort verschwinden wollte. Der Gang dem sie folgten machte einen Knick. Dahinter war ein weiterer Gang von etwa 10 Meter Länge. In der Mitte des Ganges, an der linken Wand befand sich eine Tür. Auf dem Boden vor der Tür entdeckte Mathilda eine unbekannte, magische Rune, die sie trotz all ihrer jahrelangen Studien nicht zuzuordnen wusste. Slorgh und Seodhnaunlaithnaphaun hingegen wussten direkt, um welche Rune es sich handelte. Natürlich war dies eine Beschwörungsrune! Es wurde beschlossen die Tür zu meiden und stattdessen weiter dem Gang zu folgen.

Der Blick um die nächste Ecke gab ein ähnliches Bild, außer dass sich nun zwei Türen links und rechts in den Wänden in der Mitte des Ganges befanden. Eine weitere Rune zierte den Boden vor den Türen und dieses mal war Mathilda sicher, dass es sich hierbei um eine Schutzrune handelt, die bereits durch das nicht autorisierte Überschreiten derselben ausgelöst wird. Da der Kobold sicher war, dass er klein genug war, um an der Rune vorbei zu schlüpfen, tat er dies, obwohl Mathilda ihn vergeblich zurückzuhalten versuchte. Er öffnete die Tür zur Rechten und betrat die Kammer des ehemaligen Dieners des Magiers der Festung des Lichts.

Ein prüfender Rundgang endete an einer Truhe. Da dem Kobold nichts passierte, begaben sich nun auch Mathilda, Slorgh und Solteran in die Nähe der Türen. Auch ihnen passierte nichts, aber Solteran war plötzlich sehr still. Als Slorgh ihn ganz vorsichtig antippte, kippte der Schattenelf steif wie ein Stock nach hinten um.

In der Zwischenzeit hatte Seodhnaunlaithnaphaun einen schönen neuen Wappenrock gefunden, den er für Solteran mitnahm. Da nichts in der Truhe weiter interessant war begann der Kobold damit den Rest des Raumes in Augenschein zu nehmen. Mathilda hingegen stürmte nun ihrerseits den Raum und begann damit nach einen Gegenzauber oder einem Artefakt zu suchen, dass Solteran aus seiner misslichen Lage befreien konnte. Ihr magisches Wissen kam ihr zu Hilfe und sie fand neben nutzlosen Rüstungsteilen und einem unpraktischen Langschwert ein geheimes Fach in der Truhe und entdeckte ein silbernes Medaillon. Damit gelang es ihr Solterans magische Starre zu durchbrechen.

Der Kobold nutzte die Zeit, um bereits einen Blick in den gegenüber liegenden Raum zu werfen. Es waren die privaten Gemächer des Magiers. Zurückgeschreckt von zwei Ritterrüstungen, die den zweiten Ausgang dieses Raumes bewachten, suchte Seodhnaunlaithnaphaun Unterstützung bei seinem Troll. Solteran hatte inzwischen die neue Lederrüstung angezogen. Alle zusammen betraten sie nun die Gemächer des Magiers. Der Troll und der Schattenelf näherten sich vorsichtig den Ritterrüstungen. Bei einem Abstand von etwa 3m begannen die Rüstungen sich plötzlich zu bewegen und gingen in eine drohende Haltung. Sie waren bewaffnet mit Bihändern, die sie wie Spielzeug durch die Luft wirbelten. Als die Abenteurer zurücktraten, begaben sich auch die Rüstungen in ihre Ausgangsstellung. Während sich Slorgh und Solteran berieten, untersuchte der Kobold die vergoldeten Trinkpokale in den Regalen. Auch Frau Turmgold Klingenfels untersuchte die Regale im Raum. Getrieben von ihrer wissenschaftlichen Neugier kramte sie sich entlang den Regalen durch Kisten von silbernem Besteck und Tellern und bemerkte erst im letzten Augenblick, dass sie schon fast einer der Rüstungen auf die Füße getreten war.

Der Brillanz ihres Geistes verdankte die junge Magierin den Rückschluss, dass wohl das silberne Medaillon der Grund für dieses Wunder war. Dies brachte nun die Gedanken zum rasen. Ihr Blick fiel auf den Kobold. „Seodhnaunlaithnaphaun, wie schwer bist du denn?“ Der Kobold musste sich seines Rucksacks entledigen und durfte auf Mathilda Platz nehmen. So

beladen näherte sie sich erneut den Ritterrüstungen. Leider erkannten diese den Fremdkörper und Mathildas Plan war nicht durchführbar. Dafür musste Solrgh als nächstes herhalten. Nachdem er gemeinsam mit Solteran die Ritterrüstungen beseitigt hatte, war der Weg frei zur Tür, hinter der der Kristall hell strahlte. Voller Euphorie erklärte Mahtilda dem Troll das Mysterium von Kristallen und eisernen Kisten, wie man diese Kisten öffnen und schließen konnte und was man sonst noch so alles in Kisten verstauen kann, was man macht, wenn die Kiste erst einmal verschlossen ist und was man besser nicht tun sollte und und und...

Der Troll bohrte in der Nase und sein Verstand tat das selbe. Dann ergriff der Kobold das Wort und erklärte Slorgh mit einem sehr kurzen Satz, was Mathilda seit Minuten vergeblich vermitteln wollte. Der Troll schnappte sich das silberne Amulett, ließ sich von Nayala verzaubern, nahm die schwere Eisenkiste aus seinem Gepäck und machte sich auf den Weg durch die Tür, in die Schlafkammer des Magiers. Was er dort sah beeindruckte ihn wenig. Wahrscheinlich war er als Troll das einzige Wesen weit und breit, das nicht zu beeindruckt war. Jeder andere hätte gestaunt über die halb eingestürzten Wände, Gesteinsbrocken die reglos in der Luft verharrten, einem mumifizierten Magier, dem die Hände in magischen Gesten erstarrten und einem roten Kristall, der in 4m Höhe über dem toten Magier schwebte.

Völlig unbeeindruckt machte der Troll genau das, wozu er in den Raum geschickt wurde. Er öffnete die Eisenkiste, streckte sich hoch zum Kristall und klappte die Eisenkiste mit dem Kristall darin wieder zu. In diesem Moment brach die Hölle los. Ein donnerndes Geräusch ließ die ganze Festung erbeben. Steinbrocken flogen einer Explosion gleich durch die Gegend und der Troll wurde von einer Druckwelle getragen zurück in den Raum mit den Rüstungen katapultiert. Slorgh stand auf, ging zurück zu den anderen und zeigte stolz die Kiste mit dem Kristall, den er erbeutet hatte. Das rote Licht war nun verschwunden und die Ruinen waren im Begriff einzustürzen. Während sich die Gruppe noch beratschlagte, schlich sich der Kobold kurz davon.

Kurze Zeit später kam er zurück und schleifte mit einer Hand seinen Rucksack hinter sich her. In der anderen Hand hielt er zwei Schriftrollen und auf dem Kopf hatte er eine Beule. Dann drückte Seodhnaunlaithnaphaun dem Troll den Rucksack in die Hand sagte ruhig und gelassen grinsend „Trag das!“, um im nächsten Augenblick in Panik zu verfallen und allen zuzurufen „Raus! Wir müssen alle schnell raus hier.“

Den Ratschlag beherzigten alle und stürmten die Treppe runter in den großen Empfangsaal. Ein paar Steine regneten von der Decke. Die Tür zum Innenhof der Festung wurde geöffnet und die Abenteurer stürmten in die Sicherheit des freien Himmels. Jedoch wimmelte es im Innenhof von aufgeschreckten Riesenratten. Ohne lange zu zögern stürmten alle in Richtung der halb verfallenen Außenmauern der Festung und versuchten darüber zu klettern, um in den dahinterliegenden Sumpf zu entkommen. Für den Troll war dies kein Problem, die anderen jedoch hatten Schwierigkeiten den Geröllhaufen hochzuklettern. Zwei Ratten erspähten die Abenteurer und stürmten auf die Gruppe zu

467/8/28 und 467/8/29 Den Letzten beißen dir Ratten

Beherzt zog Norvai seinen Bogen und empfing eine der heranstürmenden Ratten mit einem Pfeil. Tödlich getroffen stürzte diese zu Boden, während sie mit kreischendem Quieten ihre Artgenossen zu Hilfe rief. Die zweite Ratte griff Solteran an, der von Nayala und Mathilda noch immer gestützt wurde. Die Ratte verbiss sich in Solterans Bein und fügte ihm eine Wunde zu.

Slorgh und Nuradim kamen zur Hilfe und Slorgh zerteilte die Ratte in kleine Stücke. Die Schatten der Ruine waren inzwischen zu Leben erwacht und überall huschten undeutliche Schemen zwischen den Trümmern hin und her. Nayala breitete ihre Flügel aus und stieg in die Luft, während sich der Rest der Gruppe einen Weg über das Geröll suchte. Seltsamerweise war der Kobold mal wieder verschwunden.

Die Ratten hatten sich gesammelt, angeführt von einem schrecklichen Wesen halb Mensch, halb Ratte. Mathilda suchte ihr Heil in der Flucht, rollte mehr als sie lief den Trümmerhügel hinab und sah sich einer furchterregenden Schar von Echsenwesen mit Speeren und Schilden gegenüber. Darauf hin erfand sie die Vogelstraußtaktik.

Norvai behielt die Nerven und benutzte das Geschenk des Magiers des Turms. Ein Explosionspfeil schlug in die Mitte einer Schar von Ratten ein und beförderte sie ins Jenseits. Echsenwesen stürmten an den Abenteurern vorbei, dem Ruf ihrer Göttin Nayala folgend, und schlugen die Ratten endgültig in die Flucht.

Unter dem Schutz der Echsen wurde ein Lager aufgeschlagen. Die Echsen huldigten fleißig ihrer Göttin, während sich niemand um Mathilda kümmerte. Felix rauchte Gras, Nayala verwirrte die Echsen mit ihrer Güte, der Kobold sortierte Münzen und der Rest freute sich über das leckere Essen. Am nächsten Tag bestiegen sie Boote und machten sich auf den Rückweg zum Zwillingsturm.

467/8/29 – 468/1/6 Früh übt sich

Die Reise zum Turm des Magiers verlief ohne weitere Zwischenfälle. Die Abenteurer fanden jedoch viele Spuren von Grohm, die wohl in größeren Gruppen die Gegend um den Turm auf der Suche nach etwas durchstreiften.

Im Turm angekommen, bekamen die Abenteurer ihre gewohnten Zimmer zugeteilt. Zuerst erholten sie sich von der Reise. Nayala nahm ein Bad und der Kobold nutzte die Gelegenheit zu ihr in die Wanne zu steigen, um sich und seine schmutzigen Kleider zu waschen. Nayala fand dies aber nicht gut. Warum weiß jedoch niemand.

Beim anschließenden Abendessen mit Sorgas wurden viele Dinge besprochen. Die Kiste mit dem Kristall wurde von Slorgh übergeben und im Gegenzug erhielt die Gruppe die gesuchte Kugel. Es gab auch noch ein paar alte Aufzeichnungen des früheren Meister des Turms, die mit der Kugel zusammen übergeben wurden.

Von der Gastfreundschaft des Magiers angetan, überschütteten die Abenteurer den armen Mann mit tausenden von Anliegen und Bitten. Sie wollten alle etwas lernen und suchten auch das Wissen des Magiers, damit er ihre magischen Gegenstände identifizierte. So begann eine lange Zeit des Lernens.

Am Ende dieser Zeit teilte der Magier noch ein paar Informationen mit der Gruppe, die er über die magische Kugel in der Zwischenzeit ausfindig machen konnte. Er gab ihnen auch den Auftrag nach den verbliebenen Erben des magischen Zirkels der 7 zu suchen.

468/1/6 – 468/1/10 Jemail

Nach der langen Lernzeit verabschiedeten sich die Abenteurer von dem Zauberer. Von Luftelementaren getragen begaben sie sich auf den ersten Teil der erneuten Reise. Tief im Schattenwald wurden sie abgesetzt. Zielstrebig wanderten sie der Hafenstadt Jemail entgegen.

Nach einer ereignislosen Reise wurde die Gruppe plötzlich von einem wütenden Bären angegriffen. Der Kobold, Solteran und der Fürst begannen zu zaubern. Slorgh zerteilte den Bären in der Zwischenzeit in kleine Stückchen. Nach langer Zeit, die meisten hatten die Bedrohung schon vergessen, kamen aus dem Schatten der Bäume jene seltsamen geisterhaften Gestalten, die durch Magie angelockt gnadenlos Jagd machten, auf den der gezaubert hatte. Nach einem kurzen aber heftigen Kampf wurden die Wesen besiegt.

Kurz bevor die Gruppe Jemail erreichten, stellten sie fest, dass es um die Stadt herum nur so von Soldaten wimmelte. Um die Lage auszuspionieren suchte man Nayala und Felix aus. Diese durften sich auf der Stelle ineinander verlieben und als Kräuter suchende

Turteltäubchen in den Käfig der Besatzer fliegen. Gleich die erste Grohm Patrouille schnappte die beiden und führte sie schnurstracks zum Feldschreiber, der die beiden zum Heilerzelt einteilte. Ein paar Entdeckungen später, schafften es die zwei unter dem Vorwand im Wald Kräuter suchen zu müssen, die Befehlsgewalt über vier Grohm zu erlangen.

Zwei der Grohm wurden sogleich zurück geschickt. Die anderen zwei wurden einfach vor dem Wald abgestellt und Nayala und Felix beendeten ihren Ausflug wieder bei ihren Reisegefährten. Ohne lange zu zögern, beschloss man die Grohm noch ein Weilchen länger allein im Wald stehen zu lassen, während sich die Gruppe auf und davon machte.

468/1/10 – 468/1/14 Ein Picknick im Wald

Plötzlich hatte Norvai die Eingebung, dass er dringend etwa zu erledigen hatte. Nuradim erklärte sich freundlicherweise dazu bereit, ihm zu helfen. Mit der Hilfe des Fürsten, sollte die Angelegenheit nicht länger als 2 Stunden dauern. Deshalb beschloss die Gruppe im Wald zu warten.

4 Tage später kamen Norvai, Nuradim und eine Katze zurück. Die Gruppe hatte in der Zwischenzeit die Zeit für eingehende Gespräche und theologische Diskussionen genutzt.

Felix drohte mit einem ausgiebigen Ritual zu Ehren der Fortuna.

468/1/14 – 468/1/18 Das Wandern ist der Abenteuerer Lust

Felix machte seine Drohung wahr. Lauthals verkündete er die Preisungen Fortunas und hoffte seine Mitreisenden zu bekehren. Diese jedoch blieben trotz all seiner Bemühungen völlig unbeeindruckt. Immerhin gelang es Felix den Troll zum Schlafen zu bringen. Was jedoch keiner außer ihm mitbekam war, dass die Göttin tatsächlich ein Zeichen schickte. Unheil drohte der Gruppe.

Den Ratschlag beherzigend brachen die Abenteuer unverzüglich auf, um durch das Nebental in den Norden Genemas zu reisen. Das weite Tal mit seiner offenen Graslandschaft bot nur wenig Schutz vor Entdeckung. Aus diesem Grund reisten sie mehrere Tage bei Nacht, bis sie schließlich die Ausläufer des Nebelwaldes erreichten.

Der Wald machte seinem Namen Ehre, denn morgens und abends wurden die von Moos und Flechten überzogenen Bäume von kaltem Nebel umwallt. Sie bahnten sich ihren Weg durch das Unterholz bis zu einem Wasserfall der donnernd von den wolkenverhangenen Spitzen des Silbergebirges in das Tal stürzte.

Eine Erkundung der Umgebung wurde sofort ausgeführt. Norvai fand eine seltsame Feder. Solteran und Seodhnaunlaithnaphaun fanden eine gut getarnte, verlassene Hütte, in der ein alter handgeschriebener Zettel lag. Der Fürst schwebte vor dem Wasserfall auf und ab, als plötzlich Harpyien vom Berghang herab stürzten, um die Eindringlinge zu betrachten.

Glücklicherweise erinnerte sich Felix und Frau Turmgold Klingenfels an ein paar Aufzeichnungen, die sie gefunden hatten. Mit billigem Schmuck von Felix und zwei gemischten Silbersparren, die Nuradim spendierte, konnten sie die zwei Harpyien erst einmal zufrieden stellen.

Schnell flüchteten sie zu den geheimen Stufen hinter dem Wasserfall, jedoch nicht ohne dass ein paar der Abenteuerer ein unfreiwilliges Bad im eisigen Wasser nahmen. Dort waren sie erst einmal in Sicherheit. Aber was nun?

468/1/18 – 468/1/25 Auf auf und davon

Es war ein langer, mühsamer Aufstieg hinter dem Wasserfall. Es ging steil nach Oben, Stufe um Stufe, Tritt um Tritt. Immer höher kletterten die Abenteurer hinter dem Schleier aus eiskaltem Wasser, bis sie endlich ein Plateau erreichten. Kurz vor dem Plateau verließen Mathilda die Kräfte. Zum Glück war der weite Weg nach unten blockiert von einem Trollkopf. Den Rest des Aufstiegs genoss die adlige Dame als neue Kopfbedeckung eines Bergtrolls.

Es gab nur eine kurze Rast auf dem Plateau und schon ging es weiter, immer höher hinter dem Wasserfall entlang. Endlich erspähte der Kobold ein Loch in der Bergwand, das scheinbar endlos tief ins Innere führte. Kleine Stufen, die selbst für den Kobold zu klein waren, führten hinab in das Dunkel. Da der Kobold nicht weit genug sehen konnte in dem Dunkel, ließ er Solteran vor gehen. Dieser verlor jedoch den Boden unter den Füßen und beeilte sich so schnell wie möglich auf dem Hintern rutschend das Ende des Schachts zu erreichen. Dort hatte er ein eischlagendes Erlebnis, das ihn eindringlich beschäftigte.

Fürst Nuradim hörte die Schmerzensschreie und entzündete eine Fackel. Dann schwebte er würdig den Schacht hinab und befreite den aufgespießten Solteran. Er zog ihn in den Gang, der von dem Schacht abzweigte und heilte ihn dort. In der Zwischenzeit gelang es auch dem Rest der Gruppe den Schacht hinabzuklettern. Felix untersuchte die Reste des Vorgängers von Solteran, der die Falle so schön fand, dass er dort einfach hängengeblieben war. Bei der Leiche fand Felix ein seltsames Ding.

Ohne lange zu zögern, packte er es aus und warf es der strapazierten Frau Mathilda von Turmgold Klingenfels zu. Kurz nachdem sie das seltsame Ding aufgefangen hatte, wurde sie von noch seltsameren grünen Schleim bedeckt, der nach faulen Eiern stank. Slorgh bekam sofort Hunger und schleckte zärtlich an Mathildas Wangen.

Einige Zeit später ging die Gruppe mutig dem Gang folgend tiefer in den Berg hinein. Solteran entdeckte eine Falle und sprang geschickt darüber hinweg. Der Fürst folgte ihm kurz darauf, konnte aber nicht vermeiden die Falle auszulösen. Solidarisch stürzte sich Norvai hinterher. Slorg fand das alles ziemlich spießig und machte deshalb die schöne Falle einfach kaputt. Später erreichten die Abenteurer eine natürliche Höhle und schlugen dort ihr Nachtlager auf. Während der Rast tauchten Krieger des grauen Volkes auf. Es kam zu einem Gespräch und man einigte sich darauf, dass die Gruppe mit in die Siedlung des grauen Volkes reisen durfte. 4 Tage durchstreiften sie die Unterwelt, bis sie schließlich in einer riesigen Höhle ankamen, die die unterirdische Stadt beherbergte. Man wies den Abenteurern eine Unterkunft zu. Sie durften sich frei bewegen und warteten darauf den Rat der Ältesten kennenzulernen.

468/1/25 – 468/1/27 guter Rat ist teuer

Bis der Rat der Ältesten wieder zusammentreten würde, würde es noch 2 Tage dauern. Die Abenteurer nutzten die Zeit, um sich mit dem grauen Volk vertraut zu machen. Norvai erkundigte sich über die Pilzfarmen und die Fauna unter den silbernen Bergen. Solteran und Felix besuchten die Handwerker. Nayala hingegen nutzte die Gunst der Stunde, um die unterirdische Stadt in Angst und Schrecken zu versetzen. Nur durch das mutige Eingreifen Solterans konnte eine Massenpanik vermieden werden. Immerhin kamen Solteran und Fürst Nuradim auf diese Weise in den Kontakt mit der örtlichen Priesterschaft.

Endlich kam der Tag, an dem der Rat der Ältesten die Abenteurer empfangen würde. Die Gruppe beratschlagte sich und bestimmte Felix zu ihrem Sprecher. Vor dem Rat erklärte dieser die Absichten der Gruppe und welche Ziele sie verfolgten. Der Rat hörte zu und beschloss den Abenteurern zu helfen.

Felix erhielt eine alte Aufzeichnung über den Bruderkrieg zwischen dem grauen Volk von den silbernen Strömen und den silbernen Bergen. Darin wurde von auch von Spehren und einem Dämon berichtet. Es gab viel zu diskutieren und ein neuer Termin vor dem Rat der Ältesten war notwendig.

468/1/27 – 468/1/28 guter Rat ist teuer, Teil 2

Der zweite Besuch beim hohen Rat verlief so ähnlich wie der erste. Felix bemühte sich redlich die erhabenen Herren des Rates davon zu überzeugen, den Abenteurern zu helfen. Währenddessen nutzte der Kobold die Zeit, um ein wenig an den Wänden zu kratzen. Frau Turmgold Klingenfels war zu Recht entsetzt und gebot dem Treiben nachdrücklich Einhalt.

Nach der Ratssitzung trennten sich die Wege der Gruppe für kurze Zeit. Nuradim, Mathilda und der Kobold betrieben Nachforschungen im Tempel des Suth. Felix besuchte den Achatschleifer und schenkte ihm eine Geschichte. Der Kobold besorgte erst etwas zu rauchen und dann etwas zu Essen.

Abends beratschlagten sich alle, wie es weitergehen sollte.

468/1/29 – 468/2/2 Tiefer, immer tiefer

Nachdem man sich mit ausreichend Rationen und Fackeln ausgerüstet hatte, ging es am Morgen unter der Führung von Kristallsänger auf die lange Wanderung in das Reich der Tiefe. Am ersten Tag durchquerte die Gruppe die schier unendlichen Pilzwälder. Alle erdenklichen Formen und Größen von Pilzen, Flechten, Moosen und Algen waren zu finden. Alle Arten von Insekten und kleinen Höhlenkreaturen huschten überall herum.

Am zweiten Tag führte Kristallsänger die Gruppe weiter durch den Pilzwald. Nach einer Weile zweigte eine riesige Spalte von den Höhlen ab. In einer engen Passage wurden sie von kleinen Käfern angegriffen. Die Gruppe kletterte über einen schmalen Pfad und erreichte gegen Abend den Bereich der „wilden“ Höhlen. Dort hielten Sie Rast. Während der Nacht wurden sie von zwei Ankh angegriffen.

Der dritte Tag begann mit der Wanderung durch die wilden Höhlen. Kurz nach dem Aufbruch geriet die Gruppe in einen Hinterhalt von Ankhs und Morporcks. Mit ihren Nahrungsvorräten konnten sich die Abenteurer den Weg frei kaufen. Später erreichte die Gruppe einen unterirdischen See. Eine Brücke überspannte den See an einer engen Stelle. Beim Überqueren der Brücke verschwand Kristallsänger in einer Fontäne im See. Die Gruppe war plötzlich ohne Führer.

468/1/29 – 468/2/2 Flüsse aus Feuer

Während Solteran, Felix und Mathilda nach dem verschwundenen Führer suchten hatte der Rest der Gruppe einen zweiten Übergang über den See erreicht. Kreisrunde Platten von etwa 15 m Durchmesser ragten aus dem Wasser. Zwischen den einzelnen Platten war ein Abstand von etwa 10 Metern. Was zunächst wie ein unüberwindliches Hindernis aussah konnte durch die gute Zusammenarbeit der Gruppe einfach bewältigt werden.

Nuradim nutzte seine Magie, um mit Norvai im Schlepptau über den See zu fliegen. Dann kehrte er zurück, um den Troll und den Kobold zu holen. Slorgh war dank Seodhnaunlaithnaphauns Ring federleicht. Bei der Überquerung wurden die drei jedoch von einer Wassersäule erfasst, wie zuvor Kristallsänger auch. Der Troll und der Kobold wurden auf einer der Steinplatten gespült. Nuradim war verschwunden. Tief über den Verlust Nuradims trauernd, musste die Gruppe doch weitergehen. Nayala hatte die rettende Idee und flog den Rest der Gruppe über den See.

Ein aus dem Stein geschmolzener Gang führte in einer riesigen Spirale immer tiefer in den Berg. Hitze kam auf. Endlich öffnete sich der Gang zu einer riesigen Höhle durch die ein gigantischer Lavastrom floss. Der Ausgang hatte die Form eines geöffneten Drachenmauls. Dort saßen Kristallsänger und Nuradim und warteten auf den Rest der Gruppe. Nuradim erzählte in kurzen Worten, was ihm passiert war und dass er davor gewarnt wurde, dass die Prüfung gerade erst begonnen hatte.

Die Gruppe musste nun eine Lösung finden, wie sie den Lavastrom überqueren konnten, ohne bei lebendigem Leib gebraten zu werden. Dank Nayalas einzigartiger Fähigkeit der Infrarotsicht konnte sie einen sonst unsichtbaren Weg ausmachen, der über den Lavastrom führte. Er endete an einem zweiten Drachenkopf in dessen Maul ein Gang weiter in die Tiefe führte. Die Gruppe folgte dem Gang, der in einer kreisrunden Kuppel endete. Aus der Kuppel führten 5 Gänge ins Ungewisse. Wohin sollte sich die Gruppe nun wenden?

468/2/2 Die Prüfung

Lange berieten sich die Abenteurer, welchen Weg sie nehmen sollten. Schließlich schickten sie Felix vor, den ersten Gang zu untersuchen. Kaum hatte dieser den Gang betreten als hinter ihm eine Tür zu fiel. Felix musste sich nun alleine der vor ihm liegenden Prüfung stellen. Da Felix nicht zurück kam und sich die Tür nicht mehr öffnete, mussten sich die restlichen Gruppenmitglieder für eine andere Tür entscheiden. So wählte einer nach dem anderen einen der Gänge und stellte sich einer Prüfung.

Am Ende fanden sich alle in einem großen Wasserbecken wieder. Von dort führte ein Gang in eine Art Arena. In der Arena gab es vier seitliche Zellen mit Gittern davor. Hinter jedem Gitter lauerte ein Raubtier. Mit einen Hebel in der Mitte der Arena konnte man die Zellentüren öffnen. Die Gruppe kämpfte sich ihren Weg frei. Der Gang, der aus der Arena hinaus führte endete an einer weiteren Prüfung.

Die war eine lange Kammer mit einem Wasserbassin, in dem seltsame kleine Wesen schwammen. Eisenstäbe mit Widerhaken versperrten den Weg. Solteran kletterte durch die Schatten entlang der Wand und fand einen Mechanismus, der den Weg frei gab. Die Gruppe konnte unbeschadet die Prüfung hinter sich lassen.

468/2/2 Immer noch die Prüfung

Als nächstes erreichten die Abenteurer einen Raum mit schwarzen und weißen Marmorplatten auf dem Boden. In den Wänden waren hunderte von kleinen Löchern. Nachdem der Kobold als Erster den Raum mutig durchquert hatte und ein paar Fallen entdeckte, war es auch für den Rest der Gruppe kein Problem die Prüfung zu bestehen.

Der Gang führte weiter und endete an einem roten Samtvorhang. Sobald sich jemand dem Samtvorhang näherte, wurde er wegteleportiert. Nach und nach taten alle diesen Schritt. Die Stellen an denen sie auftauchten, sahen alle mehr oder weniger gleich aus. Ein quadratischer Raum von zwei Metern Länge mit roten Samtvorhängen an jeder Seite. So kämpften sich alle durch viele, viele dieser Räume. Der Kobold fand zuerst den Ausgang.

Die letzte Prüfung war ein Rätsel. Es gab 12 Steinsäulen mit Gesichtern darauf. Jedes der Gesichter sprach eine Buchstabenfolge. Eine steinerne Tafel in der Mitte des Raumes zeigte die Zahlen 1 bis 26. Es war der Kobold, der als erstes das Rätsel löste.

468/2/2 Der Drachentempel

Die Felswand öffnete sich und ein breiter Gang führte in das Innere des Berges. Der Gang öffnete sich zu einem gigantischen Krater. Ein Urwald aus Schattengewächsen und seltsamen Bäumen bedeckte die Fläche soweit das Auge reichte. Die Abenteurer zögerten nicht lange und betraten den Wald. Solteran entdeckte einen Baum, dessen Blätter er pflücken wollte. Jedoch überfiel ihn der Schlaf just in dem Moment, als er die Blätter abschneiden wollte. Ein zweiter Versuch endete schmerzvoll.

Die Gruppe kam bis zu einem kleinen Bachlauf und rastete an einem Tümpel, der von dem Bachlauf gespeist wurde. Norvai entdeckte die Spuren von Wild. Anschließend begaben sich die Gruppenmitglieder auf Erkundungsgang. Mathilda entdeckte, dass der Wald magisch war. Slorgh fand einen Schlafplatz. Und Nayla flog nach oben und entdeckte einen großen, kochenden See mit einem schwarzen Tempel darauf.

Nach langem hin und her fanden sich alle wider am Rastplatz ein und begaben sich zur Nachtruhe. Plötzlich kamen aus dem Unterholz zwei gefährlich aussehende Wesen, die Ähnlichkeit mit einem kleinen Drachen ohne Flügel hatten. Die Gruppe machte sich kampfbereit. Dann kamen Nayala und der Fürst auf die Idee mit den Wesen zu sprechen. Es stellte sich heraus, dass es Tempelwachen waren. Sie waren gekommen um den Kobold zu einer persönlichen Audienz abzuholen und den Rest der Gruppe zum Tempel zu führen.

Dort bezogen alle die Gästezimmer, die man ihnen bereit gestellt hatte. Es gab Essen und Getränke. Am nächsten Tag sollte eine Audienz für die ganze Gruppe beim Gott des Berges erfolgen.

468/2/3 Lernen

Die Zeit im Drachentempel brachte nicht nur allerlei Licht in das Dunkel der Intrigen, in die die Abenteurer verstrickt waren, sondern erlaubte ihnen auch zu lernen. So vergingen einige Wochen. Es kam der Tag des Abschiedes. Die Gruppe machte sich auf den Weg zurück durch die unterirdischen Gänge der silberenen Berge.

Sie kamen vorbei an dem unterirdischen See. Der Fürst und Mathilda bestanden auf ein mehrfaches Bad. Dann teilten sich die Wege der Gruppe und Sorwart Silberschmieds. Die Gruppe wollte unbedingt zu der Stadt der Toten reisen.

468/2/3 – 469/1/9 Ein großer Sprung

In der Stadt der Toten wurde die Gruppe von einem kleinen, uralten Mädchen empfangen. Norvai pflückte Rosen und die anderen lernten den netten Lich von nebenan kennen. Der bat die Helden um einen kleinen Gefallen und gab ihnen zum Dank eine weiße Kugel.

Der Weg zurück führte durch eine Käferzuchtanlage, in der Solteran allerlei Scheiß einsammelte. Beim grauen Volk gab es einen Zwischen Stop und Zeit zum Lernen.

Aus dem Berg ging es in den Wald der Spheren. Nachdem ein paar Grohm an den Wald verfüttert wurden lernten die Helden einen alten Baum kennen, der ihnen ein wenig über die Spheren erzählte.

Ein paar Tage später zog die Gruppe in die Wüste und sprach zu dem Geist eines Schamanen. Dieser führte sie zu einer Echsenstadt. Man besiegte eine Dämonin und kam in den Besitz einer weiteren Kugel. Dieses mal war die Kugel braun.

Nach einer netten Verabschiedung ging die Reise weiter in Richtung Gomodil. Mit ihrem Charm überzeugte Mathilda eine ganze Wachbastion und man durchschritt die Verteidigungsanlagen mit einem geschenkten Gaul und tonnenweise Proviant.

Schließlich erreichten alle wohlbehalten die Hauptstadt Genemas und man suchte sich eine angemessene Unterkunft.

469/1/9 – 469/1/10 Das beste Dessert aller Zeiten

Frau Turmgold von Klingenfels genießt das Leben in der großen Stadt. Vor allem der einmalige Service im Hotel hat es ihr angetan. Der Nachtmisch war ein Traum. Als sie dann auch noch einen Sklaven geschenkt bekommt, ist das Glück perfekt.

Slorgh und der Kobold spielen zu dieser Zeit mit den Stadtwachen Nachlauf und verstecken. Norvai sucht seine Katze und findet einen Kräuterhändler. Fürst Nuradim sucht einen Schneider und findet den teuersten Laden in der ganzen Stadt.

469/1/10– 469/1/11 Allerlei Verabredungen

Nach einer ereignislosen Nacht, wachen die Helden in der königlichen Stadt Gomodil auf. Mathilda beschließt zur morgendlichen Messe Thuns zu gehen. Da sie jedoch den anwesenden Herren den Kopf verdreht, muss sie notgedrungen den Tempel mit einer Schar von Verehrern verlassen. Solteran klopft mehrfach an ein und dieselbe Tür, bekommt aber immer wieder die gleiche Antwort „hier kommst du nicht rein!“ Der Fürst sucht nach Lilien und findet welche. Felix spielt mit seiner Rabenfeder. Während dieser Zeit beschließt Norvai, sich im hiesigen Gefängnis einzuquartieren und sich nett mit den Wachen zu unterhalten.

469/1/11 Heiteres Treffen in Gomodil

Endlich trifft sich Mathilda mit dem Herzog, Fürst Nuradim mit dem ansässigen Adel, Solteran und Felix mit den Zechbrüdern im Postreiter und Slorgh und Norvai mit 2 Grohm außerhalb von Gomodil. Nach all den schönen Treffen beschließt Solteran alleine durch die Stadt zu streifen. Er trifft auf einen blauhäutigen Dämon, dieser wiederum trifft ihn mit der Armbrust und wird dann seinerseits von den Raben getroffen.