

## Krondoria

**Anfang 300:** Auf ihrer Suche nach Abenteuern, lernen sich zunächst Bindour (Ilfing), Tarion (Halbelf), Reynar (Elfenzwerg) und Taross (Mensch) kennen. Die vier entschlossen sich darauf hin gemeinsam nach Abenteuern zu suchen. Ihr erster Weg führte Sie nach Schloss Illmenstein und der dortige Schlossherr Heltamosch bescherte der Gruppe ihren ersten Auftrag.

Sie sollten für Heltamosch drei Inkredenzien für einen Trank besorgen, begleitet wurden sie dabei von einer „jungen“ Frau aus Heltamoschs Armee mit Namen Karva An.. Diese Aufgabe führte die Charaktere unter anderem in den „Wald der Verdammten“ hier fanden sie die letzte der drei benötigten Zutaten. Zurück bei Heltamosch bekamen die Abenteurer Gelegenheit kostenlos zu Lernen.

**10. 09. 300:** Ein neuer Auftrag von Heltamosch führte die Gruppe nach Albenhus. Nun schloss sich der Gruppe in weiteres Mitglied an, ein Windling mit Namen Collin und seiner Begleiterin, eine „Krähe“ mit Namen Esmeralda. Dort sollten sie einer bestimmten Person ein Fläschchen übergeben, in welchem sich der mit den zuvor besorgten Zutaten gebraute Trank befand. Auf dem Weg nach Albenhus befreiten die Charaktere eine Schar entführter und für Experimente Missbrauchter Kinder aus der Hand eines Alchemisten. Auf ihrem weiteren Weg verhalfen sie einer Trollfamilie dazu, wieder in ihre angestammte Höhle zurück zu kehren. In Albenhus angekommen halfen die Charaktere dann bei der Aufklärung einer Verschwörung. Wieder bekam die Gruppe Zuwachs, diesmal von einer kleinen Echse. Hier bekamen sie wieder Gelegenheit zu lernen. Anschließend wurden sie von einem Ortsansässigen Händler um einen gefallen gebeten, der die Gruppe nach Trackenborn, einem kleinen Dorf Süd-westlich von Albenhus führte. Da die Abenteurer jeweils nach der Rettung der Kinder, dem Erfolgreichen helfen bei den Trollen und in Albenhus in den Besitz eines Halbedelsteins kamen hatten sie noch ein Rätsel zu lösen. Es stellte sich heraus, das alles auf eine Aufklärung in Trackenborn hin lief. Hier machten sie unter anderem die Bekanntschaft mit einer jungen Dame die zu einer Hexenschwesternschaft gehörte und schlussendlich die Gruppe

zu einem Höhleneingang führte in welchem sie einen weiteren dieser Halbedelsteine gefunden hatte. Dieser war aber wesentlich größer als die anderen drei zusammen. Im Innern der Höhle fanden die Charaktere eine Art Altar mit einer Vertiefung in welche dieser zuletzt gefundene Stein perfekt hinein passte. Als dann die anderen drei Steine in dessen Nähe gebracht wurden erfasste die Abenteurer ein heftiger Schwindel als wenn sich der Boden unter ihnen drehte. Als dieses Gefühl vorüber war öffnete sich der Eingang der Höhle wieder, aber in der Zwischenzeit hatte sich die Gegend außerhalb der Höhle verändert. Die Charaktere blickten in ein von Nebel umgebenes Tal. Im Tal trafen sie auf einen Drachengeist und einen Magier, von diesen beiden erfuhren sie dann schließlich was es mit den Erlebnissen der letzten Wochen auf sich hatte. Die Gruppenmitglieder wurden ohne es zu wissen getestet. Getestet von dem Drachengeist und dem Magier, die eine Wette geschlossen hatten. Der Magier war der Meinung, eine Abenteurergruppe finden zu können die selbstlos helfen ohne Aussicht auf eine Belohnung, der Drachengeist hielt dies für unmöglich. Wetteinsatz war die Existenz der Völker Krondors. Wenn die Gruppe versagt hätte wäre alles Leben auf Krondor vernichtet worden. Der Magier und der Drachengeist einigten sich aber dahin gehend, den Test als bestanden anzusehen. Zu guter Letzt wurden die Charaktere durch die Magie des Drachengeistes nach Illmenstein zurück teleportiert, für genau 2 Handlungsphasen. Dann ging die reise weiter. Am für die Gruppe unbekanntem Ziel stellten sie fest, dass sowohl Taross als auch Karva An nicht mehr unter ihnen weilten, sie waren verschwunden und es herrscht tiefste Nacht. Die Charaktere wissen nicht wo sie sind und wie sie wieder zurück nach Illmenstein kommen.