

Immortalis

- Tantaran Delar Tronje al' Bastra (Zeitreisender Urtulamide – Christian Z.)
- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Phedro Scanone (Geweiheter/Fähnrich – Bernd H.)
- Richius Vantran (Greifenfurter Grenzüger – Dennis D.)
- Diman Esleborn (Freibauer- Dominik S.)

Zeitraum: Rondra 1003 BF
Ort: Dergelmund
Meisterpersonen: der Händler und seine Tochter, der Elf

Beilunk, 22. Rondra 1003 BF....

Diman erkundigt sich im Hafen über eine Passage in den Süden. Doch die Preise sind in diesen schwierigen Zeiten einfach zu hoch. Im Hafen trifft er auf Richius Vantran, einen ehemaligen Gefährten aus der Anderswelt. Dieser Richius war eindeutig verrückt, doch ein vertrautes Gesicht. Phedro verweilt ebenfalls am Hafen (schaut sich die Schiffe an). Plötzlich fällt Tantaran vom Himmel in das Hafenbecken. Richius springt hinein, um ihn zu retten. Phedro ruft um Hilfe und bietet Geld für die Errettung dieses Menschen. Diman springt ebenfalls ins Wasser und rettet Richius und danach Tantaran.

Am Hafenbecken nimmt Diman dem Tantaran erstmal die Waffe weg, nachdem er sich sehr verdächtig verhalten hat. Richius traut dem Fremden ebenfalls nicht. Phedro versucht sich mit den ersten Verständigungsversuchen. Diman gibt nach einigen zögern erstmal die Waffe zurück. Phedro und Tantaran ziehen ziellos durch Beilunk. Richius und Diman ziehen durch das Händlerviertel, da Diman einen Teil seiner Ausrüstung verkaufen will.

Plötzlich fordert Tantaran den Diman im Händlerviertel zu einem Duell. Diman nimmt an. Tantaran will sich für die Abnahme der Waffe rächen. Mit einem gezieltem Stich in die Brust kann Diman Tantaran schwer verletzen und Gewinnt das Duell. Diman glaubt das es ein „kleingeistiger“ Geselle ist und hofft ihn beeinflussen zu können. Er hat ein schlechtes Gewissen, das er ihn so schwer verletzt hat und sorgt sich um Tantaran (Bezahlt Zimmer und Essen im Gasthaus). Richius verbringt die Zeit im Praiostempel. Da er glaubt der Tulamide sei von Praios geschickt worden, weil dieser vom Himmel gefallen ist.

23.Rondra

Diman beschließt in den Süden zu reisen, da er die kaiserlichen Häscher fürchtet. Diman hatte sich für die Reserve eintragen lassen und dafür die Prämie kassiert. Dennoch hat er keine Lust mehr im Heer des Mittelreiches zu kämpfen. Tantaran, Phedro und Richius schließen sich an, da es in dieser Unruhigen Zeit sicherer ist als Gruppe zu reisen.

Unterwegs, direkt am Fährhaus (über den Randrom) trifft die Gruppe einen Tulamidenhändler, mit einer Kutsche (Kutscher und ein Mohadiener, sowie die Tochter des Händlers). Richius spinnt wieder einmal und bewirft den Händler mit Dreck. Nach einigen Beleidigungen des Tulamiden, kann sich die Situation doch noch beruhigen. Phedro kann erfolgreich vermitteln. Zusammen werden sie über den Fluss gebracht. Diman traut dem Händler nicht, da dieser sehr arrogant und beleidigend auftritt. Doch haben alle den gleichen Weg in den Süden und zusammen ist es unterwegs halt sicherer. Tantaran traut dem Händler, weil er einer der wenigen ist, die er

verstehen kann. Der Händler bietet dem Tantaran an, für gutes Geld die Kutsche zu bewachen. Tantaran stimmt zu. Der Händler verbietet jedem der Gruppe, sich der Kutsche zu nähern. Der erste Abend verbringt die Gruppe in einem Dorf, direkt dem Baum im Dorfzentrum. Die Dorfbewohner sind den Fremden gegenüber sehr misstrauisch und so übernachtet die Reisegruppe draußen. Richius ist neugierig und versucht sich mehrfach der Kutsche zu nähern, doch wird er von Tantaran daran gehindert.

24.Rondra

Eine ereignislose Reise am Fuß der Trollzacken. Am Abend beschließt die Gruppe ein Lager am Waldrand einzurichten, um hier zu übernachten. Tantaran nimmt seinen Posten sehr ernst und bewacht die Kutsche mit seinem Säbel. Der Moha und Kutscher sitzen mit dem Händler/Tochter am Lagerfeuer. Richius steigt in die Kutsche ein und versteckt sich unter den Kissen. Phedro und Diman versuchen ihn dort herauszuholen, doch Richius weigert sich. Der Kutscher und der Moha packen sich Phedro, um ihn wieder zu Lagerfeuer zu bringen Diman versteckt sich hinter einem Baum in der Nähe der Kutsche. Die Tochter steigt zur Nachtruhe in die Kutsche ein und erschreckt sich. Richius spinnt wieder herum. Sie ruft um Hilfe.

Tantaran stürmt zur Kutsche. Richius flieht in den Wald und wird von dem Moha verfolgt. Doch Richius kann die Dunkelheit nutzen und versteckt sich. Diman nimmt sich eine Fackel und sucht Richius im Wald. Er wird von dem Kutscher verfolgt. Diman schubst den Kutscher, da er mit Richius alleine sein möchte, um ihn zu beruhigen. Vielleicht kann man die Situation retten... Der Kutscher schlägt plötzlich mit seiner Peitsche nach Diman. Richius taucht plötzlich aus der Dunkelheit auf und greift den Kutscher mit seinem Schwert an. Der Kutscher wird getroffen und ist überrascht. Dieser ruft um Hilfe und wird von Diman mit einigen gezielten Stichen nieder gestreckt. **Richius** läuft zurück zum Lager und wird dort von Tantaran angegriffen und nach einem Schlagabtausch getötet. Diman folgt Richius ins Lager, wird aber von dem Moha angegriffen. Doch auch der Moha hat Pech. Von einem gezielten Stich schwer getroffen fällt der Moha um. Im Lager versucht Diman dem Richius zu helfen, wird aber von Tantaran gestört. Nach einem kurzem Kampf bricht **Tantaran** von vielen Wunden gezeichnet tot zusammen. Phedro versucht währenddessen dem Kutscher zu helfen und trägt ihn zum Lager. Zum Glück lebt der Kutscher noch. Unterwegs läßt ihn Phedro fallen, um Richius zu retten, der tot am Boden liegt. Diman verliert den Kopf und tötet die am Boden liegenden Kutscher und Moha. Dann geht er zur Kutsche und wird von einem Stich getroffen, als er den Innenraum der Kutsche untersuchen will. Mit Phedro sucht er Holz und errichtet unter der Kutsche einen Holzstoß. Dieser wird entzündet und die Türen mit Pfähle versperrt. Der Händler kann einen Pfahl beiseite schlagen und aus der Kutsche entkommen. Seine Tochter flieht in die andere Richtung. Phedro nimmt die Verfolgung nach der Tochter auf, versucht nach ihr zu schlagen, doch sie entkommt. Diman schafft es den Händler im Wald zu stellen und ermordet ihn, obwohl dieser um Gnade für sein Leben erfleht. Die Toten werden begraben und die Kutsche verbrannt. Diman und Phedro fliehen durch die Wildnis in Richtung Aranische Grenze....

26.Rondra

Nach zwei Tagen auf der Flucht treffen Phedro und Diman in Trolling ein. Dort treffen die beiden in dem einzigen Gasthaus auf den Zahori Azsila Ya'Quintano, der einen Wagen besitzt. Man einigt sich darauf, das Phedro und Diman mitreisen können. Der Zahori betrügt bei einem Würfelspiel mit Diman. Diman ahnt etwas kann aber nichts beweisen, er traut dem Azsila nicht. Der Zahori heuert einen Führer für die Reise an. Die Gruppe übernachtet im Gasthaus.

27. Ronda

Am morgen, kurz vor der Reise durch die Trollzacken schließt sich der Führer Rochan an und man fährt durch das bergige Land der Trollzacken. Rochan ist ein Trollzacker und kennt sich in dieser Gegend gut aus. Alle wollen schnell das Mittelreich verlassen. Gegen Abend findet man einen geeigneten Rastplatz.

28. Ronda

Gegen Mittag erreicht man eine Brücke, die über einen kleinen Fluss führt. Die Brücke wird von einem Troll bewacht, der gegen Wegezoll (Lakritze und eine Zeichnung) die Reisegruppe weiterfahren lässt. Es fängt an zu regnen und die Sicht wird durch den Wetterumschwung stark eingeschränkt. Man findet mit Mühe eine sichere Höhle. Dort errichtet die Gruppe ihren Nachtplatz. Ein verletzter Bär kommt aus dem hinteren Bereich der Höhle und wird von Rochan erschlagen. Es stellt sich heraus, dass der Bär bereits schwer verletzt war (mehrere Pfeile steckten in seinem Rücken).

29. Ronda

Am nächste Tag geht es über eine lange Steinbrücke, die bereits Risse hat. Diman ahnt schlimmes und rennt schnell darüber und kommt sicher an. Die Kutsche und Rochan schaffen es nach einem schnellen Lauf ebenfalls rechtzeitig. Phedro war zu langsam und schafft es mit Hilfe der Götter über die Brücke, bevor diese Einstürzt. Erst nach einigen Stunden Wanderschaft findet die Gruppe erst in der Dunkelheit einen geeigneten Rastplatz. Da keiner der Helden Lust auf die Nachtwache hat, wecken die sich gegenseitig zur Ablöse...Rochan zwingt die Helden die ganze Nacht wach zu bleiben und ihm mit Geschichten bei Laune zu halten.

30.Ronda

Die weitere Reise verläuft völlig ereignislos. Nur die Helden sind Müde und treffen spät am Abend im Kleinen Städtchen Dergelmund ein. Dort erfahren sie (Aushänge in der Stadt), das hier junge Frauen verschwinden und für die Aufklärung 100 Dukaten winken. Diman und Phedro erkundigen sich gleich in der Stadtwache über den Stand der Ermittlungen. Der Zahori Aszila sucht auf eigene Faust nach den Frauen und fragt sich durch. Diman und Phedro suchen sich ein Zimmer im Besten Gasthaus. Danach essen und trinken die beiden soviel sie können. Aszila hat in dem gleichen Gasthaus einen Auftritt und verzaubert Phedro mit einem Zaubertanz.

01.Efferd

Tag des Wassers. Diman und Phedro gehen zum Krämer, da seine Tochter noch zu den jüngeren Frauen gehört (die meisten in der Stadt sind über 50 Jahre alt) und quetschen ihn aus. Der Krämer ist empört und hat Angst um seine Tochter und schmeißt die Helden hinaus und schließt den Laden. Er holt die Garde, Aszila Ya'Quintano kommt dazu und wartet vor dem Krämerladen. Phedro wartet auch ab, um mehr zu erfahren. Diman versucht unterdessen sich im Fährhaus zu informieren, kehrt aber mit 2 Flaschen Wein zum Krämerladen zurück. Man kann die Sache mit dem Krämer klären und die Gardisten ziehen wieder ab.

Diman wird am Abend von einem Trupp kaiserlicher Soldaten „aufgegriffen“ und wieder eingezogen. Die Stadtgardisten haben die kaiserliche Garnison in der Nähe informiert, da Diman mit einer kaiserlichen Uniform herum lief. Er wird an die Aranische Grenze strafversetzt.

02. Efferd – 07. Efferd

Die erste Spur führte die Gruppe zu Ben, einem "Waldläufer". Die Helden sind gen Bergthann aufgebrochen um die Hütte des Burschen zu finden. Ben war dort nicht anzutreffen, da er in der Natur viel besser zurecht kommt als die Helden. Zudem ist er Magiedilettant, und kann so seine Spuren verwischen.

Die zweite Spur war ein Elf, der sich sehr verdächtig verhalten hat. Phedro hat ihn zur Rede gestellt, wurde jedoch mittels Blitz verzaubert. Der Elf kann fliehen. Die Helden folgen ihm zu einem großen Baum. Dort lagen 12 Jungfrauen, die der finstere Elf mit einem Ritual opfern wollte. Damit hätte er seiner großen Liebe Elene zu einer zweiten Jugend verholpen. Elene war bereits sehr alt geworden und der Elf wollte das verhindern. Mit viel Mühe konnte der finstere Elf besieg werden, doch das Ritual lief bereits und war nicht mehr aufzuhalten. Phedro der Nandusgeweihte hat ein großes Wunder gewirkt und konnte die Frauen rechtzeitig retten. Für ihren Heldenhaften Einsatz wurde ihnen der Goldene Schlüssel der Stadt Dergelmund überreicht.

07.Efferd – 25. Travia

Aufenthalt in Perricum. Azsila und Phedro verbringen viel Zeit zusammen in der Stadt und Freunden sich an. Phedro besucht sehr oft den Hesindetempel der Stadt, um das große Wunder zu verstehen. Beide sind neugierig auf den Süden und buchen eine Schiffspassage nach Khunchom.