

Der Schatz im Goldsee

- Nirosh Barvedis (Norbarde aus Festum – Christian Z.)
- Rovena Paligan (Magierin aus Al Anfa– Heiko J)
- Grotarus (Angroschim aus Xorlosch – Sebastian B)
- Cordovan Gerdenwald (Fasarer Magier – Sascha G)
- Abujin (Maraskaner – Michael SD)
- Mokol (Angroschim – Dennis D)

Zeitraum: Ingerimm 1010 BF

Ort: Grüne Ebene

Meisterpersonen: Borbaradianerin Charissia, Mutter Herdgard, Meister Turundir und seine Tochter Krима

30.Peraine

Es regnet am frühen Morgen, als sich im Gasthaus „Albin Hollerow“ die Helden treffen (Grotarus, Nirosh, Rovena, Cordovan und Abujin), um zusammen über die Reise nach Travingen (Grüne Ebene) zu sprechen. Den Helden schließt sich ein Handelszug unter Firnjan dem Bernsteinsammler (einige Packtiere und 2 Knechte) an. Zusammen will man durch die Grüne Ebene reisen. Nirosh verspricht sich von Firnjan einen lukrativen Handelsvertrag. Aufbruch der Helden mit der Kaleschka (gezogen von dem Elch Piotre). Am Westtor von Norburg entdecken die Helden Mokol, der gerade durch das Tor schreitet und in die Stadt will. Überrascht hält Nirosh die Kaleschka an und nimmt Mokol (erlebte mit Nuriel das Abenteuer **Die Attentäter** und verbrachte die Zeit auf Schloss Ilmenstein und Ask) mit. Nach so langer Zeit (das letzte Mal hatten die Helden mit Mokol im Abenteuer **Fluch von Yongustra** zutun) beschließt man zusammen zu reisen. Mokol verschiebt sein Vorhaben und ist interessiert, wie es Travingen nach so langer Zeit (immerhin 8 Jahre) ergangen ist. Hinter dem Städtchen Ask (nachdem man den Brückenzoll entrichtet hat) schlagen die Helden ihr Nachtlager auf. Man hat sich viel zu erzählen.

01.Ingerimm

Firnjan und seine beiden Knechte führen die Gruppe an, dahinter in etwa 30 Schritt fährt Nirosh mit der Kaleschka. Neben ihm sitzt der Maraskaner Abujin. Mokol und die anderen Helden sitzen im Wagen und unterhalten sich angeregt. Plötzlich sieht Nirosh, wie eine Ogerfamilie (Ogerpärchen und 3 Kinder) auf Firnjan und seine Begleiter zustürmt. Nirosh kann noch einen Warnruf herausrufen, als das Ogermännchen Firnjan mit einem Schlag vom Pferd stößt. Nirosh hält den Wagen an, zieht seine Waffe und stürmt auf den großen Oger zu. Der Oger trifft ihn schwer mit seiner Keule und Nirosh fliegt einige Schritte durch die Luft und bleibt regungslos liegen. Er wurde schwer getroffen. Grotarus und Mokol feuern ihre Armbrüste, bzw. den Schusstock (Mokol) ab. In einem harten Kampf werden die Oger schließlich getötet. Nirosh rappelt sich benebelt wieder auf, Grotarus beerdigt die beiden Knechte von Firnjan, Abujin macht sich auf die Suche nach den Pack/Reittieren von Firnjan. Cordovan und Rovena retten Firnjan das Leben, während Mokol die Umgebung sichert. Erschöpft machen die Helden vorzeitig Rast und übernachten hier. Leider konnte Abujin nur die Packtiere einfangen und sichern. Die Reittiere sind verloren.

02. bis 07. Ingerimm

Langsam quält sich die Kaleschka durch den morastigen Weg der Grünen Ebene. Seit dem 2. Ingerimm regnet es ohne Unterbrechung. Die meisten Helden (Grotarus besonders schwer) erkranken am Dumpfschädel und das macht diese Reise besonders unbequem. Die Reise durch die Grüne Ebene verläuft (außer der Krankheit) ohne besondere Ereignisse.

08. Ingerimm

Am Morgen hört es endlich auf zu regnen. Die Helden haben sich von ihrem Dumpfschädel (außer Grotarus) erholt reisen die letzten Meilen nach Travingen deutlich besser gelaunt. Am Vormittag (ein paar Stunden noch bis Travingen) sichten die Helden eine Rauchsäule und zerstörte Kastenwagen. Die Helden nähern sich langsam und untersuchen die Umgebung: 3 Kastenwagen und 2 Planwagen liegen zerstört auf der Seite, 2 Wagen sind verbrannt. Dazwischen liegen 15 tote Menschen (1 Handwerker, 6 Wagenlenker und 8 Siedler). Genaue Untersuchungen bringen folgendes hervor: in den Körpern der Leichen stecken Elfenpfeile und am Boden entdeckt man ein Hufeisen. Mokel erkennt den Handwerker als einer der Gründer von Travingen und untersucht ihn genauer. Aus der Jacke des Opfers wurde etwas herausgeschnitten. Betroffen machen sich die Helden daran die Toten zu bestatten. Danach bricht man wieder Richtung Travingen auf. Unterwegs fährt man an einigen Gehöften vorbei, als Travingen in Sichtweite liegt. Der Traviatempel erhebt sich wie ein Bollwerk über diese kleine Siedlung. Als die Helden durch das Tor von Travingen durchfahren, liegt ein kleiner – aber geschäftiger Ort vor ihnen. Vor dem Gasthaus „Zum Goldenen Ei“ halten die Helden und bringen Kaleschka, den Elch und die Packtiere von Frinjan unter. Mokel besucht unterdessen den Traviatempel und Mutter Herdgard. Sie ist erfreut, dass Mokel sie nach so vielen Jahren wieder besucht. Sie ist in den letzten Jahren deutlich gealtert und kann kaum noch richtig sehen. Mokel kehrt zum Gasthaus zurück und zusammen mit den Helden besuchen die das „Schauhaus der Gründung“ am Tor. Am Nachmittag trifft Mokel mit Krима zusammen. Von ihr erfährt er, dass sie, der tote Handwerker (Norbo Kunzke) und der Bauer Tassilo Anjuhal jeweils ein Kartenstück besitzen. Diese Kartenstücke waren die Hinterlassenschaft vom Schurken Sentus, der vor vielen Jahren hier sein Unwesen trieb (siehe **Schatten über Travias Haus**). Diese Karte zeigt den Standort des Goldsee's und den Zugang zum Schatz. Nur wenn man alle Kartenteile zusammen legt, kann man den Schatz bergen. Im Gasthaus treffen die Helden zusammen, um es sich dort zu speisen. In das Gasthaus strömen immer mehr Bewohner des Dorfes zusammen. Jeder will Mokel wieder sehen und ihn begrüßen. Dort trifft auch der Angroschim Turundir mit weiteren Angroschim ein. Er verhöhnt Mokel, weil dieser das Dorf angeblich in Stich gelassen hat. Die Helden verlassen das Gasthaus und machen sich am Abend zum Hof des Tassilo auf. Dort wird der Hof bereits von Menschen und Goblins belagert. Die Helden liefern sich einen Kampf mit den Schurken. Dabei können einige Goblins erschlagen werden – diese ziehen sich auch schnell wieder zurück. Die Helden verschanzen sich im Haupthaus, als die menschlichen Reiter das Haupthaus mit Fackeln in Brand stecken. Nirosh entkommt in einem kleinen Wäldchen, sein Elch gerät in Panik und läuft mit seiner Kaleschka in die offene Steppe davon. Die anderen verschanzen sich weiter im Haus. In der Dunkelheit brechen die Helden (mit Tassilo und seiner Familie) aus dem belagerten Haus aus. Sie finden in einem kleinen Wäldchen Schutz. Im Schutz der Dunkelheit kehren die Helden kurz vor Mitternacht nach Travingen zurück. Dort ziehen sich Cordovan und Rovena ins Gasthaus zurück. Mokel, Abujin, Grotarus und Tassilo mit Familie besuchen Krима. Dort erhält Mokel alle Kartenstücke.

09.Ingerimm

Kurz nach Mitternacht. Nirosh folgt der Spur seines Wagens durch die Steppe. Neben einem Hügel kann er seinen Wagen finden. Hinter dem Hügel lagern die Schurken vom Hofüberfall. Vorsichtig erspäht er das Lager und macht fast 1 Dutzend Menschen aus. Reste von einigen Karen und einem Elch – der Piotre ähnlich sieht – liegen neben dem Lager. Nirosh packt die Wut, als er in dem Elch Piotre erkennt und schwört Rache. Er tarnt sich (schmiert sich mit Schlamm ein) und geht auf das Lager zu. Zwei der Schurken scheinen Wache zu halten, während der Rest schläft. Mit einem Ritual überzieht er die beiden mit Larven und anderen Krabbeltieren. Voller Panik brechen die Schurken zusammen. Die anderen im Lager werden nach und nach wach. Es entbrennt ein Kampf um Leben und Tod. Nirosh kann einen töten und 2 bewusstlos schlagen, bevor er mehrere schwere Treffer einstecken muss. Schwer verletzt greift er nach einer magischen Pille und verwandelt sich in einen Vogel. Er kann entkommen und erreicht völlig erschöpft das Gasthaus in Travingen. Dem Tod näher als das Leben sinkt er in seinem Bett und schläft ein. Am frühen Morgen treffen sich die Helden im Schankraum. Mokel, Grotarus und Abujin beschließen den Druidenwald aufzusuchen, um dort den Druiden zu treffen. Denn für weitere Aktionen brauchen die Helden Arznei, die es in Travingen aber nur unzureichend gibt. Rovena, Cordovan und Nirosh bleiben im Gasthaus, um sich von ihren Wunden zu erholen. Krима baut im Auftrag von Mokel ein kleines Ruderboot. Gegen Abend erreichen die drei Helden den berühmten Druidenwald. Am Waldrand schlagen die Helden ihr Nachtlager auf. Grotarus schläft bei der Wache ein und so wachen die Helden am nächsten Morgen erst spät auf.

10.Ingerimm

Vormittag. Die Helden erwachen und beschließen in den dunklen und dichten Wald aufzubrechen. Abujin bleibt am Waldrand zurück und bewacht die Ausrüstung der Helden. Nach fünf Stunden Marsch durch den Wald, treffen Mokel und Grotarus den Druiden Darion in einer Lichtung. Hier handeln die Helden mit dem Wortkargen Druiden. Ein paar nützliche Gegenstände fallen dem Druiden für einige Heilsalben und Tränke zu. Zufrieden kehren die beiden Zwerge zurück zu Waldrand. Kurz bevor es dunkel wird erreichen die Beiden Abujin – der hat bereits ein Feuer gemacht und wartet ungeduldig auf Mokel und Grotarus.

11.Ingerimm

Nach dem Frühstück brechen die Helden nach Travingen auf. Unterwegs treffen die drei auf eine Nivesensippe. Diese berichten von einem Goblinangriff auf deren Karenherde. In Travingen besucht Mokel sofort Krима, während die anderen sich im Gasthaus erholen. Von Krима erfährt er, dass sich Turundir seit einigen Monaten seltsam verhält. Er habe den Wunsch einen Hochofen in der Ebene zu bauen. Da es schon spät ist, kehrt Mokel ins Gasthaus zu den anderen zurück. Dort sitzen die Helden in dem Schankraum zusammen. Grotarus entdeckt vor dem Gasthaus den verletzten Elchen Piotre. Grotarus ist überrascht, da Nirosh von seinem Tod in der Steppe berichtet hat. Grotarus führt das Tier in den Stall und kümmert sich um das verletzte Tier. Nach einer Stunde betritt ein Rechtswahrer den Schankraum. Er stellt sich als Gerulf Alrikshuber vor, der einen Schwarzdruiden gefangen hätte. Jetzt braucht er einen fähigen Schmied, um ihm viel Eisen anzulegen. Am nächsten Morgen will dieser mit dem Druiden nach Hardorp reisen, um ihm dort den Prozess zu machen. Mokel erklärt sich bereit ihm zu helfen und „heizt“ die Esse der Schmiede an. Aber die Eisen, die Mokel schmiedet haben Bruchstellen, so dass der Druiden sich davon befreien könnte. Ein geheimer Plan von Mokel sieht vor, dass der Druiden zu den anderen

Schergen flieht, um so das Versteck herauszufinden. Mokel ist sicher, dass der Druide mit von der Partie ist.

12. Ingerimm

Morgens im Schankraum. Die Helden frühstücken und hören von oben ein lautes poltern. Dann folgen Hilferufe – der Rechtswahrer poltert die Treppe herunter und tanzt im Schankraum. Er springt so wild herum, dass er in Panik gerät. Irgendetwas zwingt ihn dazu, im Schankraum einen Tanz zu vollbringen. Draußen hören die Helden das Geräusch von einem davon galoppierendes Pferd. Kurz danach ein zweites Pferd, dass davonreitet. Mokel lehnt sich entspannt zurück und genießt die Vorstellung des Rechtswahreres. Nach einer Weile hört dieser Zauber auf und erschöpft bricht dieser zusammen. Der Druide ist aus Travingen geflohen und Abujin hat sich an seine Fährte gehängt. Erst am späten Nachmittag kehrt Abujin zurück. Er berichtet, dass der Druide den halben Tag durch die Steppe ritt und dann in einem Wald verschwunden ist. Er habe die Stelle markiert. Während Rovenä und Nirosh sich in die Steppe aufmachen, um Kräuter zu sammeln, bricht Mokel zu Turundir auf, um mit ihm ein Wörtchen zu reden. Turundir scheint aber keineswegs Merkwürdig – im Gegenteil. Er wirkt klar und spricht mit Mokel über seine Vision. Turundir plant für die Angroschim von Travingen einen Angroschtempel zu erbauen. Immerhin hatten die Angroschim einen großen Anteil an der Gründung und dem Aufbau von Travingen. Turundir verlangt von Mokel, dass er ihm dabei hilft. Erst dann darf er seine Tochter Krima heiraten. Mokel ist einverstanden und schlägt ein. Abujin kümmert sich am Abend um den verletzten Elchen Piotre.

13. Ingerimm

Seit Tagen hat es nicht mehr geregnet und die Sonne hat den Boden der Steppe ausgetrocknet. Die Helden verlassen Travingen und folgen Abujin, der den Ort des Druiden markiert hat. Piotre geht es wieder besser. Er zieht das neu gebaute Boot samt Ausrüstung hinter sich her. Am Nachmittag erreichen die Helden die Markierung vor dem Wald. Die Gruppe durchquert den Wald und schlagen am Abend ihr Lager mitten im Wald auf.

14. Ingerimm

Ein paar Stunden nach Mitternacht erkennt Mokel während seiner Wache ein Licht im Wald. Dieses Licht scheint sich zu bewegen. Erfolglos versucht er Nirosh zu wecken und geht der Sache alleine auf dem Grund. Mokel stolpert dem Licht etwa einer halben Stunde nach, als es plötzlich erlischt. Mokel schaut sich um. Er scheint in völliger Dunkelheit eingeschlossen zu sein. Nicht einmal die Sterne oder das Madamal kann er ausmachen. Er bemerkt, wie sich Wurzeln um seine Knöchel schlingen oder nach ihm schlagen. Mokel wehrt sich und kann einige davon abschlagen. Doch immer wieder wird er von den Wurzeln erfasst. Nach ein paar kurzen Augenblicken ist der Spuk zu Ende. Mokel erkennt wieder die Sterne, doch das Licht bleibt verschwunden. Mokel weckt seine Gefährten beim Sonnenaufgang und gemeinsam setzt man den Weg durch den Wald fort. Zur Mittagsstunde erreichen die Helden den Waldrand und erblicken dahinter einen See in etwa 200 Schritt Entfernung. Bei dem See erblicken die Helden per Fernrohr einige Spitzen von Zelten (hinter einem Erdwall). Auf dem See erkennen die Helden ein Kanu mit 2 Goblins, die mit langen Stangen im See herumstochern. Nirosh wagt sich vor und geht auf das Lager zu. Er erblickt einige Zelte von einem Halbrunden Erdwall umgeben. Vor dem Erdwall trifft er auf einen Goblin. Der scheint von Nirosh's Aussehen oder Auftreten nicht überrascht zu sein und

begrüßt ihn. Er fragt Nirosh, ob dieser die Ablösung sei. Nirosh ist verwundert und fragt nach den anderen Goblins. Die würden in ihren Zelten liegen -verzaubert von einem dunklen Druiden und einer bösen Frau. Plötzlich tauchen eine Frau und der Druiden aus Travingen aus einem der Zelte auf. Die Frau wirft einen Dolch zu Nirosh, der ihn in der Brust trifft. Voller Panik läuft er zurück zu den Helden am Waldrand und bricht dort zusammen. Der Dolch war mit einem Fluch belegt und lässt sein Herz still stehen. Mit viel Magie und Tränken gelingt es ihnen sein Leben zu retten. Mokel fährt mit dem Boot einen kleinen Bach entlang zum See. Golems aus Erde marschieren auf das Lager der Helden zu. Abujin schwingt sich auf's Pferd und lenkt diese Ungeheuer aus Erde vom Lager der Helden ab. Mokel erreicht mit seinem Boot den See und steigt heraus. Er klettert den Erdwall des Lagers hinauf und auf dem Gipfel des Hügels trifft er die rothaarige Charissia. Sie zieht einen ihrer Dolche und wirft ihn nach Mokel. Der Dolch prallt an seiner Rüstung ab und fällt ins Gras. Mokel feuert seinen Bolzenstab ab und trifft die Frau mit voller Wucht in der Brust. Sie stürzt den Wall hinunter und bleibt Regungslos liegen. Die Helden laufen schnell zum Lager der Goblins. Mokel wird von einem kleinen Kieselsturm schwer getroffen und verschanzt sich in einem der Zelte. Rovena wird von einem Säuresturm nieder geworfen. Der Druiden trotzdem von den Helden niedergekämpft und flieht schwer getroffen vom Lager. Doch können die Helden ihn stellen und töten. Durch seinen Tod fällt auch der Fluch von den Goblins ab und die Rotpelze treten verschlafen aus ihren Zelten. Nachdem man einiges Erklärt hatte, setzte Nirosh die drei Teile der Karte zusammen. Aus dem See erhebt sich ein schwer zu erkennender Weg. Die Helden machen sich in Begleitung einiger Goblins auf zur Mitte des Sees. Dort befindet sich ein Loch – das in eine Tiefe Grotte führte. Langsam klettern die Helden hinunter und entdecken dort einen riesigen Haufen Gold, Waffen, Schmuck, Pokale....daneben steht eine alte Zibilia. Nirosh hat viele Fragen, doch die ältere Frau mit ihrem bernsteinfarbigen Augen antwortet ausweichend. Das Gold und die Waffen hier unten gehören den Theaterritten. Sie ist die Wächterin des Schatzes...es ist verflucht. Blitzschnell ergreift sie seine Hand und bedankt sich, dass er sie ablöst. Sie wirkt zufrieden und zerfällt zu Staub. Die Öffnung der Höhle schließt sich langsam über die Helden. Die Helden fliehen schnell nach Oben aus der Öffnung. Schnell greift Abujin nach einer Waffe und flüchtet ebenfalls aus der Höhle nach oben. Nirosh versucht es auch, doch irgendetwas hält ihn auf – eine unsichtbare Barriere die er nicht durchdringen kann. Die Öffnung schließt sich und der Weg versinkt im Wasser. Die Helden klettern in die Boote der Goblins und rudern zurück zu deren Lager. Erschöpft und enttäuscht sinken die Helden am Ufer zu Boden. Abujin schwört am See Wache zu halten, bis Nirosh befreit ist – er bleibt bei den Goblins. Die Helden reisen zurück nach Travingen.

15.Ingerimm

In Travingen kehren die Helden beim Gasthaus „Zum Goldenen Ei“ ein. Man spricht über die letzten Tage und trinkt dabei ein Bier. Turundir taucht mit den anderen Angroschim auf. Er nimmt Mokels und Krimas Hand und verkündet vor den Gästen die Verlobung der Beiden. Danach wird gefeiert...bis am späten Abend Mokels Söldling Hagen aus Devensberg im Gasthaus auftaucht. Völlig erschöpft und aufgeregt teilt er Mokel mit, dass er in Gefahr sei. Answin von Rabenmund hätte sich auf den Thron geschwunden.

Hagen konnte über den Drachen „Kasimir“ von Mokel verfügen. Hagen und seine Kumpanen waren Mokel treu ergeben – da er die 4 vor vielen Jahren das Leben gerettet hat.