

## Die Anderswelt

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Richius Vantran (Grenzüger – Dennis D.)
- Wenzel (Hexer – Sascha V.)
- Ramon (Magier – Sascha V.)
- Diman Esleborn (Bauer – Dominik S.)

Zeitraum: Firun 1000 BF  
Ort: See „Ochsenwasser“, Anderswelt  
Meisterpersonen: von Brocksfeld (Leiter Festumer Tierpark)

### Anfang Firun

Mokol und Diman treffen sich in Gareth zufällig wieder. Diman ist von zu Hause geflohen und hat das Bargeld des Vaters gestohlen, um über die Runden zu kommen. Dabei hat er einiges erlebt (Die liebeliche Prinzessin Yasmina gerettet und ein Schiff in der Flasche geborgen). Beide beschließen Nuriel in seiner Baronie zu besuchen und brechen nach Norden auf.

### 14.Firun

Beide werden vor Wehrheim von einer Reisegruppe aus Festum (Expedition, Tierpark) als Begleitschutz angeworben. Die Gruppe ist auf dem Weg zurück nach Festum. Mit einem Schiff geht es über den Dergel in Richtung Rommilys. Auffällig an der Reiegruppe ist Wenzel, ein Mann mit grünen Haaren und gelben Augen. Wenzel ist der Führer durch die Wildnis. Mokol wird am Anfang der Reise von dem Fuhrmann (wahrscheinlich ein Gestaltenwandler = GW) mit Schlafmittel im Schnaps außer Gefecht gesetzt und in dem Reisewagen gesperrt. Der Gestaltenwandler nimmt seinen Platz ein.

### 21.Firun

Das Schiff legt beim kleinen Fischernest Wasserberg an. Mokol (GW) erhält von Brocksfeld (Leiter Reisegruppe) eine geheimnisvolle Truhe. Er soll darauf achten. Wenzel ist der Bewacher des Schlüssels. Durch eine List (Wenzel per Schlafmittel außer Gefecht gesetzt) können Mokol (GW) und Diman an den Schlüssel gelangen und sich in die Kabine zurück ziehen, um die Truhe zu öffnen.

Mokol (GW) erschlägt Diman und entwendet den Inhalt der Truhe. Diman wird durch magische Tränke von Mokol (GW) später ins Leben zurück geholt. Der Gestaltenwandler Mokol kann sich vom Schiff absetzen und in die Wildnis fliehen. Diman erwacht völlig außer sich und flieht in die Wildnis. Er kann nicht begreifen was genau passiert ist – er muss alleine sein.

Später wird Mokol gefesselt im Reisewagen gefunden und befreit. Ein kleiner Meckerdrache, der sich ebenfalls im Wagen befindet, wird von Mokol durch einen Bolzenschuss getötet. Wenzel kann es per Magie retten und verrät so seine magischen Fähigkeiten. Mokol misstraut dem magisch begabten Wenzel.

Mokol misstraut jeden in der Reisegruppe und zwingt den Leuten Alkohol zu trinken. Er glaubt das der Gestaltenwandler keinen Alkohol verträgt. Diman weigert sich und wird von Mokol schwer verletzt – kann aber entkommen und flieht in die Wildnis.

Wenzel wird ebenfalls von Mokol angegriffen, als er sich weigert Alkohol zu trinken. Wenzel kann

durch den Flug auf einem Besen entkommen und flieht.

Mokel ahnt was er da angerichtet hat und verlässt die Reisegruppe. Er kehrt nach Gareth zurück, um sich einen Seelenheiler anzuvertrauen.

#### 22.Firun

Diman kehrt zu der Reisegruppe zurück. Die Reisegruppe verlässt den kleinen Ort Wasserberg und reist an Land weiter in Richtung Rommily. Unterwegs versucht Diman das erlebte zu verarbeiten.

#### 23.Firun

Am Abend stößt der Greifenfurter Grenzjäger Richius Vantran zu der Reisegruppe und wird von Brocksfeld angeworben. Diman ist misstrauisch. Diman traut kaum noch jemanden und droht verrückt zu werden.

#### 24.Firun

Die Helden treffen auf ihren Weg einen Kupferfarbigen Mann in einer seltsamen Robe. Auch dieser wird von Brocksfeld eingestellt. Er soll die Gruppe mit seiner Magie unterstützen. Er stellt sich als Ramon vor. Diman rät davon ab, einem wild fremden Magier zu vertrauen.

#### 25.Firun

Ein Schmetterling wird aus versehen aus dem Wagen befreit und zieht die Leute in seinen Bann. Die Helden folgen ihn und erklimmen einen Hügel, um ihn einzufangen. Der Schmetterling ist verschwunden, nur ein kleiner See mit einer kleinen Insel ist zu sehen. Auf dieser Insel befindet sich eine wertvolle Alveranspflanze. Jeder, der das Wasser des Sees berührt, wird in eine „Anderswelt“ geschleudert. Nacheinander werden die Helden in die Fremde Welt gezogen.

In der Anderswelt treffen die Helden auf seltsame Kreaturen:

Ein kleiner Mann, der auf einer großen Schnecke reitet, sprechende Feen, sprechende Tiere und Blumen. Richius scheint mit dieser Situation völlig überfordert und glaubt, dass er der Tannenzapfenmann sei. Diman glaubt auch dem Wahnsinn nahe.

Verzweifelte Versuche, einen Ausgang zu finden, scheitern. Der kleine Mann auf der Schnecke lädt die Helden zu seinem kleinen Haus ein und erteilt den Helden folgenden Auftrag: Holt den Jungen, der verschwunden ist – dann hilft er den Helden aus dieser Welt zu entkommen.

Die Helden befinden sich plötzlich in einem großen Wüstengebiet. Richius wird von der Gruppe getrennt, als die ersten Erkundigungen unternommen werden. Diman und Ramon stoßen nach einiger Zeit auf eine Oase. Davor ist ein großer Berg, vor dem Hohleneingang steht ein Leviatan – eine riesiger Frosch mit einem Speer in der „Hand“. Er bemerkt die Helden und folgt ihnen. Ramon kann entkommen und Diman wird gefaßt. Diman muss sich nackt ausziehen und in der Oase schwimmen. Diman fügt sich. In der Oase trifft Diman auf eine Frau, die mit Hilfe eines Halsbandes beherrscht wird. Die Frau bietet Diman auch einen Halsband an. Der Leviatan fordert Diman auf das Halsband anzulegen. Diman erhält seine Kleidungsstücke zurück (ohne Rapier, nur Dolch) Diman weigert sich und wirft das Halsband ins Wasser der Oase und flüchtet. Der Leviatan verfolgt Diman und wirft einen Speer in seine Richtung. Der erste Wurf verfehlt Diman, der Zweite trifft ihn zum Glück nur leicht. Der Leviatan springt auf Diman zu, Diman hält den Speer aufrecht und läßt den Riesenfrosch in seinen eigenen Speer springen. Der Leviatan liegt verletzt am Boden. Diman

kontert ihn aus und kann den Leviatan mit gezielten Stichen am Kopf tödlich verletzen. Diman kehrt zur Oase zurück und befreit einen der Sklaven, indem er das Bernsteinstück am Halsband zerstört. Ramon kehrt sehr viel später zur Oase zurück.

Beide erkunden die Höhle (Diman findet am Eingang seinen Rapier wieder. In einer Kammer entdecken die Beiden den rothaarigen Jungen des Auftraggebers (Schneckenmann). Doch es sind auch noch andere in seiner Nähe – deshalb beschließen Diman und Ramon erstmal die Höhle weiter zu erkunden. In einer kleinen Kammer entdecken die beiden einen weiteren Leviatan – schlafend.

Die Helden entscheiden sich für einen direkten Überraschungsangriff. Schadenszauber und gezielte Stiche können das Vieh in Borons Hallen schicken. Diman wird so schwer verletzt, dass er erschöpft am Boden sitzen bleibt. Ramon rührt sich gar nicht mehr.

Derweil einige Hundert Meilen entfernt...

Mitte Firun

Gut Orkentruz wird von einer Bande Goblins überfallen. Nur mit Mühe gelingt es Raluf in einem Verlustreichen Kampf die Goblins aufzuhalten. Eine späte Verstärkung aus Donnerbach kann die Goblins sogar zurückwerfen.

Ende Firun

Mokel trifft in Gareth ein und besucht einen Seelenheiler, um seinen Jähzorn unter Kontrolle zu bekommen. Nach einigen Wochen beschließt er Nuriel in seiner Baronie aufzusuchen. Unterwegs besucht er Raluf auf seinem Gut bei Donnerbach (Ingerimm/Rahja).

## **1001 BF**

Anfang Praios

Nuriel nimmt wieder am Garether Turnier teil. Kann aber nur im Wettbewerb Kurzbogen den Titel holen. Sein Rivale Alrik Asper gewinnt in der Langbogendiziplin. Nuriel kehrt enttäuscht auf seinem fliegenden Teppich zu seiner Baronie zurück.

Mitte Praios

Mokel trifft in der Baronie Heidlingen ein. Zusammen mit Nuriel planen die beiden eine Zinnfigurengießerei aufzubauen. Die Bauarbeiten dauern bis Hesinde an und die erste Lieferung erfolgt Anfang Tsa.

Anfang Tsa

Mokel und Nuriel kommen in Lowangen an. Nuriel kümmert sich um sein Gasthaus und Mokel konstruiert für die Lowanger Wehr einige Mobile Rotzen.