

Schatten über Travias Haus

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Nuriel A. Salafejev (Halbelfischer Scharlatan – Christian Z.)
- Blotsaxa Steinfaust (Fjarninger – Bernd H.)
- Ramon Marboso Tiamartin (Magier – Sascha V.)

Zeitraum: Phex 1001 - Travia 1002 BF

Ort: Grüne Ebene

Meisterpersonen: Mutter Herdgard, Meister Turundir und seine Tochter Kríma, Söldner von Mutter Herdgard angeworben (Jurge, Trautmann, Berul, Reno), die 4 Söldner aus Mokels Bild, Händler Sentus

Ende Tsa

Mokol und Blotsaxa reisen mit einer Kutsche nach Uhdenberg, um dort Turundir zu treffen. Nuriel folgt der Gruppe später auf seinen fliegenden Teppich, da er noch einen Zwischenstopp in Donnerbach machen will. Er besucht dort seine erwachsene Tochter Mara Salafejev. Nuriel holt danach noch seinen Knappen Rossbach mit.

15. Phex

Mokol und Blotsaxa kommen in Uhdenberg an und treffen dort im Hotel „Gänseheim“ den Bauleiter Turundir. Der Magier Ramon ist bereits von Turundir als Heiler eingestellt worden und hat dort bereits sein Zimmer bezogen.

Nuriels Knappe ist bereits von Nuriel vorgeschickt worden und übernachtet in einem günstigen Gasthaus. Nuriel kommt etwas später in Uhdenberg an und besucht das Bankhaus Plötzbogen, um seine Wertsachen einlagern zu lassen. Dort wird er Zeuge eines Banküberfalls. Er kann verhindern dass etwas geraubt wird. Doch wird er von den Bankräubern so schwer verletzt, dass er bewusstlos zusammenbricht. Sein Knappe Vitus kann in zufällig finden und mit einem Heiltrank retten. Ramon und Blotsaxa (zufällig in der Nähe) können die Räuber besiegen/vertreiben. Blotsaxa nimmt sich einen Goldbeutel, um seine Dienste damit zu bezahlen. Er wird von der eintreffenden Garde mitgenommen, da das Geld Eigentum der Bank ist. Mokol kann vor dem Gardehaus Blotsaxa gegen Gold wieder Frei kaufen. Am Abend treffen sich einige Expeditionsteilnehmer und die Helden mit der Traviageweihten Herdgard, um die wichtigsten Details der Reise zu besprechen. In den nächsten Tagen statten sich die Helden mit der nötigsten Ausrüstung aus.

21. Phex – 02. Peraine

Die Expedition (fast 70 Teilnehmer, darunter auch Söldner und Späher) verlässt Uhdenberg in Richtung Hardorp in die Steppe. Ereignislose Reise mit viel Regen. Kurz vor der Passgipfel wird die Reisegruppe von einem halben Dutzend Oger angegriffen. Nur mit viel Mühe wurde der Angriff abgewehrt. Drei Expeditionsteilnehmer und die sechs Oger ließen bei dem Kampf ihr Leben. Auf dem Passgipfel erreicht die Reisegruppe eine alte Zollfeste aus Bosparans Tagen. Mokol beobachtet einen Bosparanischen Legionär, der dort als Geist herum spuckt.

03.Peraine – 12. Peraine

Die Expedition reist durch die Grüne Ebene. Mutter Herdgard führt die Gruppe zielsicher durch die grünen Hügeln der weiten Steppe. Ein freies und scheinbar friedliches Land liegt vor den Helden.

13. Peraine

Mutter Herdgard erkennt den Standort des Tempelbaus aus ihren Träumen wieder und lässt den Zug halten. Erste Planungen mit Meister Turundir über den Tempelbau. Die Handwerker, Nuriel und Mokol bauen das Lager auf. Blotsaxa geht auf die Jagd und Ramon bleibt etwas abseits und hilft mit Rat und Magie.

14. Peraine

Treffen mit einer Nivesensippe (große Karenherde). Verhandlungen über ein Tauschgeschäft. Da der Expedition langsam die Nahrungsmittel ausgehen, müssen sie schnell Nahrungsmittel organisieren. Schnaps und Werkzeuge werden gegen 30 Karen getauscht. Damit ist die Expedition erstmal gerettet. Der Hügel wird in einer abendlichen Zeremonie gesegnet.

Dritte bis vierte Woche der Peraine

Ein kleiner Wald in der Nähe der Baustelle wird gerodet und die ersten Hebeegerüste werden errichtet. Die Arbeiten am Fundament (der obere Teil des Hügels wird eingeebnet)kommen schnell voran und die ersten Steinblöcke werden verlegt. Ein Horndrache wird gesichtet. Er überfliegt das Lager und speißt im Flug einen Ochsen auf.

01.Ingerimm

Turundir und die Zwerge stellen für diesen Tag die Arbeit ein. Alle Zwerge zelebrieren diesen Feiertag. Hergard ist nicht glücklich darüber, weil Zeit dabei verloren geht. Mokol schließt sich den anderen Angroschim an und stellt die Arbeit ein.

Erste Woche des Ingerimm

Eine Innere Mauer wird errichtet. Die von den Zwergen konstruierten Hebebäume leisten dabei gute Arbeit. Am letzten Abend der Woche werden Glücksspiele mit den Handwerkern gespielt. Nuriel gerät dabei mit einem Zwerg in Streit, weil dieser glaubt, dass Nuriel betrügt.

08.Ingerimm

Mokol begibt sich in das kleine Wäldchen, um ein paar Bäume zu fällen. Im Wald hört er Hilferufe, Nuriel der zufällig auch in der Nähe des Wäldchen ist, kann diese Rufe hören. Nuriel nimmt eine Geschwindigkeitsschelle und rennt in den Wald. Mokol erreicht den Ort der Hilferufe. In einer kleinen Senke steht ein Baum. Auf dem Baum sitzt ein kleiner Gnom, der von einem riesigen Oger bedroht wird. Mokol feuert einen Schuss mit seiner Armbrust ab und kann den Oger treffen. Danach nimmt er seine Waffe und stürmt auf den Oger zu. Nach einigen Runden stürzt Mokol und wird am Boden liegend vom Oger tödlich getroffen. Nuriel erreicht den Kampfort und kann einen präzisen Schuss auf den Oger ansetzen. Der Oger bricht tot zusammen. In letzter Sekunde kann Nuriel Mokol mit Hilfe eines Balsams das Leben retten.

Zweite und dritte Ingerimmswoche

Nuriel bricht nach Uhdenberg auf, um den erwartenden Zug noch einige Aufträge mitzugeben

(viele Handwerker geben ihm Briefe und Einkaufslisten mit). Die ersten Säulen rings um den Tempel werden errichtet.

Ende Ingerimm

Die Arbeiten kommen sehr gut voran. Trotzdem fordert Herdgard von den Arbeitern zügiger zu arbeiten. Der Praiostag wird als Ruhetag gestrichen, was die Arbeiter wegen dem bevorstehenden frohen Rahjamonat sehr erzürnt. Am 28. Ingerimm treffen zehn Wagen des Handelshauses Kohlenbrander am Bauplatz an. Die Ladung besteht aus Roten kleinen Steinplatten, die für die Innenausstattung (Spende = 25 Quader) des Tempels gedacht ist. Unter der Ladung sind auch die Bestellungen der Arbeiter (darunter 120 Flaschen Schnaps für Mokol, die er heimlich versteckt)

Erste Woche der Rahja

Die Helden treffen auf die Steppenelfen. Nach einem Handel (Mokol schmiedet einen Rapier für einen Elfen) erklären sich die Elfen bereit, den Helden den Hort des Horndrachen zu zeigen. In vier Tagen kehren die Elfen zurück, um den Helden den Hort zu zeigen.

Die Helden (Blotsaxa, Mokol und Nuriel) reisen mit den sechs Steppenelfen zur ersten Etappe: Das Tal der Feuernesseln. Im Zentrum des Tals der Feuernesseln steht ein großer alter Stamm, einer sehr alten Eibe (Legenden berichten über Magische Besonderheiten, wenn man sie zu Stäben verarbeitet). Mokol läuft mit einer improvisierten Rüstung durch die giftigen bunten Pflanzen und schlägt ein großes Stück aus dem Baum heraus. Doch durch einer Überdosis an Geschwindigkeitsspillen bricht er zusammen und schläft ein. Die Elfen sind über die Habgier und dem wundersamen benehmen der Helden so irritiert, das sie der Gruppe den Weg zum Hort erklären und sich danach zurück ziehen.

Zweite Woche der Rahja

Die Heldengruppe erreicht den Drachenhort, der auf einem zwanzig Schritt hohen Monolithen liegt. Das Horndrachenweibchen überfliegt die Gruppe und hält die Zwergin Krima in den Klauen. Krima wird über dem Nest abgeworfen und der Horndrache fliegt wieder davon.

Den Helden gelingt es, das Nest schnell zu erreichen und die Jungdrachen (3 Jungtiere) im Kampf zu bezwingen. Krima konnte leicht verletzt gerettet werden.

Die Elfen warten am Fuss des Monolithen auf die Helden und laden sie ein, die Nacht bei ihrer Sippe zu verbringen. Den Helden werden im Lager der Elfen ein Zelt zugewiesen (Mokol lehnt das ab und schläft in seinem Wagen, da er den Spitzohren nicht traut). Die Helden werden um Mitternacht geweckt und zu dem Sippenältesten gebracht. Der alte Elf sitzt auf einem Hügel im Mondschein und beobachtet eine Herde Steppenponys. Er versucht die Zukunft aus ihrer Galopprichtung zu deuten. In einem kurzem Gespräch warnt er die Helden vor einer Großem Gefahr. Die Goblins waren in den letzten Jahren friedlich in der Grünen Ebene, doch seit einigen Monden scheinen sie sehr aggressiv zu sein. Die Norbaden und Nivesensippen haben bereits die Steppe verlassen. Irgendetwas scheint die Goblins in Unruhe zu versetzen.

Die Helden kehren am nächsten Tag (25. Rahja) zum Bauplatz zurück und berichten Mutter Herdgard von der Gefahr. Sie schlägt den Helden vor, die Goblins zu suchen und herauszufinden, was sie genau planen.

Die Helden stoßen am See auf eine Gruppe Goblins (versuchen mit Schnaps Informationen zu erkaufen) und folgen der Gruppe zu ihrem Lager. Auf einen kleinen Hügel haben sich mehrere hundert Goblins niedergelassen. Nach einer kurzen Beobachtung ziehen sich die Helden zur

Baustelle zurück.

Im Lager trifft die Heldengruppe auf den Adligen Melchor von Hucketal (in Wirklichkeit der Schurke Sentus). Er interessiert sich sehr für den Bau des Tempels und ist beeindruckt von den vielen Helfern vor Ort. Er gibt an, dass er auf Abenteuerreise ist und hier jagen möchte. Er ist hinter Trophäen her. Nach einem kurzem Gespräch verlässt er die Gruppe wieder und lädt die Helden noch zu sich ein. Sein Zelt steht einige Meilen südlich von hier entfernt.

Jurge und Blotsaxa versuchen zwei Elche zu erlegen und Blotsaxa wird beim Kampf gegen das aufgebrachte Wild schwer verletzt. Jurge holt sich Hilfe bei Ramon und Mokol. Die besteigen Mokels Kutsche und machen sich zum Wäldchen auf. Bei der Bergung und Versorgung von Blotsaxa wird die Gruppe von einer Gruppe Waldspinnen angegriffen. Zwei Zugponys von Mokol sterben dabei. Die Waldspinnen (1 Schritt groß) können besiegt werden. Ramon beschwört während des Kampfes zwei Heshtot, einen kann er aber nicht kontrollieren und geht auf die Helden los. Mokol kann mit Hilfe eines Artefaktes den Heshtot besiegen.

26. Rahja

Angriff des Horndrachen. Er ist hinter den Mördern seiner Jungdrachen her. Bei dem Angriff wird Blotsaxa schwer vom Horn getroffen und Ramon wird von den Krallen erfasst. Einige Schritt über dem Lager wird Ramon fallen gelassen und bleibt regungslos liegen. Eine schnelle Versorgung durch die Helden kann ihn retten. Der Drache wird von dem Geschütz und mehreren Bolzen getroffen und zieht sich zurück. Die Helden beschließen ihm zu folgen und zu töten. Die Gruppe erreicht am Abend den Monolithen und schlägt dort ihr Lager auf. Der Drache fliegt davon.

28. Rahja

Der Drache taucht auf und attackiert die Heldengruppe. Dabei wird der Zwerg Ragasch vom Drachen erfasst. Der Drache fliegt wieder davon. Von Ragasch fehlt jede Spur. Die Gruppe ist kampfbereit und wartet.

29. Rahja

Der Drache taucht morgens wieder auf. Die Gruppe hat sich strategisch so postiert, das der Drache immer wieder von Bolzen und Pfeilen getroffen wird. Der Horndrache geht verletzt zu Boden. Es entbrennt ein Nahkampf. Der Drache wehrt sich verbissen, kann aber gegen die Übermacht nicht mehr viel ausrichten und stirbt...

Die Gruppe kehrt am Abend zum Tempel zurück und berichtet von dem Erfolg gegen den Drachen.

Nuriel trifft sich noch einmal mit dem Gnom im Wald. Der Gnom bekommt von ihm Samen/Setzlinge für die magischen Eiben und Rauschgurkenbüsche. Abends tauchen aus Mokels Wagen 4 unbekannte Söldner auf. Diese vier Söldner waren in einem Bild gefangen das Mokol in Lowangen erbeuten konnte. Damals hat Bodiak das Bild und andere wertvolle Gegenstände aus der Stadt schaffen wollen, doch Mokol konnte das Bild erbeuten. Mokol hatte das Bild in seinem Wagen und konnte die Söldner befreien. In dem Bild lagerten auch einige Truhen, die die Söldner mitgenommen haben. Das Bild hatte die Besonderheit, dass man Gegenstände in das Bild werfen konnte, aber nicht wieder hinaus kam. So sammelten sich in den Jahren einige Gegenstände in diesem Bild. Darunter auch die Truhen.

30. Rahja

Reinigungsfest. Die Handwerker im Lager beginnen mit der rituellen Reinigung ihrer Werkzeuge. Damit sollen böse Geister ausgetrieben werden. Nuriel macht sich noch spät am Abend auf den Weg zum Goblinlager, um es auszuspähen. Für kurze Zeit gelingt es ihm (mit Hilfe von Magie) sich im Goblinlager um zuhören. Doch fällt ihm jetzt auf, dass die Namenlosen Tage kurz bevor stehen. Unterwegs in der Steppe (Dunkelheit) wird er von unheimlichen Visionen erschüttert (sumpfige Arme packen ihn, blutiger Vollmond) und nimmt einen Gnom-Pilz zu sich und wird dadurch 12 Schritt groß. Kurz vor dem Lager nutzt er diese Fähigkeit, um einen Graben auszuheben. Die Menschen auf der Baustelle (und die anderen Helden) reagieren entsetzt auf diese Gefahr und beschließen Nuriel mit Bolzen und Pfeilen. Nuriel atmet tief ein und bläst seine Angreifer einfach weg. Viele Zelte, Bauholz und die Kräne werden einfach hinweggeschleudert. Die Wirkung des Pilzes lässt nach und er kann den aufgebrachten Handwerkern die Situation erklären.

1. Tag des Namenlosen

Den ganzen Tag über verbringen die Handwerker damit, den „Sturmschaden“ zu reparieren und die Zelte wieder aufzubauen. Mokol übergibt Nuriel eine Truhe mit einem unbekanntem Zauberzeichen, damit Nuriel diese öffnen kann. Nuriel wird dabei von einem Fluch getroffen (verwandelt sich in immer kleiner werdenden Abständen in eine Steinstatue, erst am Morgen des 1. Praios verliert der Fluch an Wirkung). Mokol fertigt mehrere kleine Holzpflocke an, um sie dann um das Lager als Verteidigung aufzustellen (an den ersten Tagen erhält er Hilfe von seinen 4 Söldnern, danach verweigern auch diese die Arbeit). Ramon öffnet ebenfalls eine Truhe von Mokol (war mit einem Zauberzeichen versehen) und erhält den Inhalt als Bezahlung. (das Testament Borbarads)

die Tage des Namenlosen

Mokol, Nuriel und Ramon sind die einzigen Aktiven im Lager. Die anderen sitzen am Lagerfeuer und verhalten sich still. So versuchen sie die Namenlosen Tage zu überstehen. Ramon versucht Nuriel gegen eine hohe Bezahlung zu helfen und Mokol baut weiter an der Verteidigung des Lagers.

Nach Mitternacht feiern die Handwerker das Neujahrsfest. Die Leute tanzen und feiern. Mokol spendiert einige Schnapsflaschen, viele werfen alte Werkzeuge, Kleidung oder „Probleme“ ins Feuer.

1002 BF

01. Praios

Ramon macht sein Ritual, um Nuriel von seinem Fluch zu befreien. Nuriel ist geheilt, der Fluch verliert am Morgen seine Wirkung. Später machen sich Ramon und Nuriel auf, das Lager der Goblins auszuspähen. Beide trennen sich, um jeweils sein Glück zu versuchen. Ramon beschwört wieder einen Dämonen, um ihn zu den Goblins zu schicken. Danach treffen sich die beiden wieder, um Informationen über die Goblins auszutauschen. Beide beschließen, den Druidenwald aufzusuchen. Am Abend erreichen die beiden den Wald. Nuriel kann Kontakt zu mehreren Wölfen aufnehmen, die im Druidenwald leben. Danach beschließt Nuriel auf einem Baum zu übernachten. In der Nacht bewegt sich Nuriels Baum weiter in den Wald. Nach einem kurzen Gespräch mit dem

Waldschrat, kann Nuriel vom Baum springen und zum Waldrand zurückkehren.

02. Praios

Nuriel begibt sich weiter in den Wald und Ramon beschließt zum Lager zurückzukehren. Dabei verläuft er sich und verliert völlig die Orientierung. Am Abend erreicht er einen Monolithen (den ehemaligen Drachenhort) und übernachtet dort auf der Spitze. Nuriel trifft während dessen auf die Hütte des Druiden. Ein riesiger Hund hechtet auf Nuriel zu und Nuriel kann ihn mit Hilfe eines Zaubers stoppen. Der Druiden ist erbost und lässt ihn einen „Zwingtanz“ tanzen. Nachdem Nuriel seine Friedfertigkeit beteuert hat, wird der Zauber aufgehoben. Beide unterhalten sich über den Wald und die „magischen Pilze“ des Gnoms aus dem Koboldwald.

03. Praios

Mokel, Jurge und Trautmann können einen Goblinspäher fangen, Mokel erschlägt dabei das Reitschwein. Nach einer kurzen Befragung wird der Goblin auf Wunsch von Mutter Herdgard freigelassen. Nuriel und Ramon erreichen gegen Abend (unabhängig voneinander) fast zeitgleich das Lager.

04. Praios

Mutter Herdgard und Turundir organisieren einen weiteren Wagenzug nach Uhdenberg, um weitere Bausteine zu holen. Nuriel und Mokel, 8 Handwerker und die 4 Söldner aus Mokels Bild. Ramon bleibt, um sein Buch (Borbarads Testament) zu studieren

08. Praios

Der Wagenzug erreicht die alte Zollfeste auf der Passhöhe. Dort werden sie von 2 Dutzend Goblins gestoppt, die sich hier eingenistet haben. Der Anführer (etwas größer, ziemlich dick) fordert für die weitere Durchfahrt Wegezoll. Zähneknirschend zahlen die Helden und dürfen weiterfahren.

14. Praios

Ohne weitere Zwischenfälle erreicht der Wagenzug die Stadt Uhdenberg. Die Handwerker holen die Steine ab und steigen in diversen Kneipen ab. Mokel kauft Waffen für die Verteidigung der Baustelle ein. Nuriel versucht den Söldner ihr Geheimnis zu entlocken und wird von denen zusammengeschlagen. Nuriel bezahlt daraufhin einige Schlagetots, um den Söldnern eine Abreibung zu verpassen. Doch die tauchen dann auf, als sich Mokel mit seinen Söldnern getroffen hat. Mokel fordert den Anführer (ein großer Ork mit Zopf) der Schlagetots zu einem Duell auf. Nach einem kurzem aber heftigen Kampf fällt der Ork tot auf die Straße, die anderen flüchten. Nuriel besucht den Firungeweiheten. Er fordert ihn zu einem Bogenduell auf. Der Siegerpreis sind Informationen über die Grüne Ebene oder eine großzügige Spende. Nach mehreren Schüssen kann kein Sieger ermittelt werden. Erst nach einer Distanz von 100 Schritt kann Nuriel den Geweiheten besiegen. Nuriel erhält einige spezielle Informationen über die Grüne Ebene. Sentus besucht wieder das Lager in der Grünen Ebene. Dort verhandelt er mit Blotsaxa und Ramon über Trophäen (Tiergeweihe, Knochen, Zähne). Außerdem ist er in einem längeren Gespräch mit Mutter Herdgard verwickelt.

Nuriel wird in Uhdenberg von den Schlagetots (die er angeworben hatte) aufgegriffen und muss mehr Geld bezahlen. Der Wagenzug verlässt die Stadt Richtung Grüne Ebene. Mokel verbleibt

noch einige Tage in Uhdenberg und kommt später nach.

30. Praios

Der Wagenzug erreicht die Alte Zollfeste. Dort müssen die Helden wieder Zoll für die Weiterfahrt zahlen. Diesmal haben sich fast 4 Dutzend Goblins dort eingefunden und leben gut von den Zolleinnahmen.

08.Rondra

Am Vormittag werden 8 Handwerker im Wald von den Goblins überfallen und verschleppt. Der Wagenzug erreicht das Lager und erfährt von den Entführungen. Sofort machen sich Ramon, Blotsaxa, Nuriel und Jurge zum Goblinhügel auf, um die Handwerker zu befreien. Gegen Abend erreicht die Heldengruppe den Goblinhügel. Ramon wandert Zielsicher den Hügel hinauf und betritt das Goblinlager. Die anderen bleiben an dem Hügel im Buschwerk versteckt. Ramon verhandelt dort mit dem Kriegerhäuptling und dem Händler Sentus. Im Zelt entdeckt Ramon auch eine Kiste voll mit kleinen Goldklumpen. Ramon einigt sich mit Sentus und darf das Lager mit den Handwerkern verlassen. Die Gruppe erreicht mitten in der Nacht die Baustelle und berichten Mutter Herdgard von dem Händler Sentus und dessen Warnung (bis zum 08.Efferd müssen die Handwerker und die Helden die Baustelle verlassen haben). Herdgard lehnt einen Abzug ab und die Helden müssen jetzt nach einer Lösung suchen.

09.Rondra

Nuriel trifft beim Koboldwald auf den Troll Krümelnase. Er plagt sich damit ab, ein 100 Literfass Bier über einen Hügel zu rollen. Nuriel will ihm helfen, doch er wird genötigt Bier zu trinken. Enttäuscht von Nuriels Schwäche zieht der Troll weiter.

10.Rondra

Aus Festum trifft ein Kastenwagen (1 Wagenlenker, 4 Bewaffnete Söldner) im Lager ein. Er bringt Briefe aus der Heimat mit und liefert zwei vergoldete Flügeltüren für den Tempel. Eine Spende von Stoorrebrandts. Außerdem warnt er in einem Brief vor dem Händler Sentus. Der bereits im Bornland und den Nördlichen Städten gesucht wird. Stoorrebrandt hat von einem Informanten eine Nachricht bekommen: Sentus hat in Festum 50 Armbrüste eingekauft. Da er mit den Goblins gute Geschäfte macht und der Tempel in der Ebene gebaut wird, sollte Mutter Herdgard auf der Hut sein.

Mokel, Nuriel und Blotsaxa wollen der Sache mit einem „Goldsee“ auf den Grund gehen und ziehen dorthin. Unterwegs geraten Nuriel und Blotsaxa in einen Streit. Beide bekämpfen sich mitten in der Grünen Ebene. Doch kurz vor dem Erreichen des Sees kann der Streit erstmal beigelegt werden.

Nuriel beobachtet 20 Goblins und 10 Menschen am See. Die Menschen beladen ihre Pferde und reiten davon. Die Goblins ziehen sich in ihre kleine Zeltsiedlung am Rande des Sees zurück. Nuriel erledigt den einzigen Wächter am Ufer mit einem gezielten Schuss. Er bewachte eine kleine Holzkiste: Feuerwerksmanufaktur Salafejev, Tobrien.

Die Helden kehren wieder zurück und erreichen am Abend die Baustelle. Dort untersucht Nuriel eine weitere Truhe von Mokel. Blotsaxa hat den Streit nicht vergessen und versucht Nuriel im Lager zu finden, doch dieser hat sich im Lager versteckt.

11. Ronda

Nuriel (verkleidet als Handwerker), Mokel und Blotsaxa reisen früh am morgen zu dem Goldsee. Gegen Abend erreicht die Gruppe den See und beobachtet eine Gruppe Goblins am Lagerfeuer sitzend. Blotsaxa untersucht die Gegend und entdeckt Menschliche Spuren. Die Gruppe will die Menschen finden und wollen die Schurken ausschalten. Die Helden folgen der Spur die ganze Nacht hindurch. Der Weg führt weiter in die Steppen der Grünen Ebene.

12. Ronda

Die Helden erreichen am Morgen einen kleinen Wald. Am Waldrand entdecken sie ein verlassenes Lager (Feuerstelle, Kupferkessel, Holzstapel, zusammengerolltes Zelt). Die Helden verstecken sich im Wald und legen sich auf die Lauer. Gegen Mittag erreichen 8 Reiter (Schurken) das Lager. Der Anführer steigt ab, um unter dem Holzstapel etwas hervor zu holen. Mokel schießt einen stumpfen Bolzen auf das Pferd des abgestiegenen Reiters. Das Pferd schlägt aus und trifft den Anführer, der kippt um und bleibt bewusstlos liegen. Zwei Schurken reiten am Waldrand entlang, und suchen nach etwas verdächtigem. Die Helden werden entdeckt und es entbrennt ein Kampf. Nuriel, Mokel und Blotsaxa werden dabei schwer verletzt, dennoch können sie den Kampf gewinnen. Drei der Reiter können entkommen, der Anführer wurde gefangen und 4 der Schurken sind tot. Der Anführer der Reiter wird verhört, dabei finden die Helden heraus, das Sentus mit Hilfe des Kriegshäuptlings den Goldsee ausbeuten. Das Gold ist für die Rotpelze nicht interessant, dafür bekommen sie Waffen, Werkzeuge und Alkohol. Die Schamanin wird gefangen gehalten, um sie evtl. für „Auftritte“ benutzen zu können. Offiziell ist die Goblinführerin auf einer langen Reise in die Menschenwelt.

Die Helden beginnen mit ihrer Wundversorgung und besprechen das weitere Vorgehen. Sie beschließen in das Lager von Sentus einzudringen, um die Schamanin zu befreien und eine friedliche Lösung mit den Goblins anzustreben. Am Nachmittag erreichen die Helden das Lager von Sentus. Nuriel reitet voraus und sieht Gestalten im Lager. Schnell kehrt er um und reitet zur Gruppe zurück. Er wird aber von drei Reitern verfolgt. Nuriel schießt eine Feuerwerksrakete ab und die erschreckten Pferde werfen ihre Reiter ab. Einer der Reiter kann Nuriel mit einem Bolzen treffen und die anderen rappeln sich langsam wieder auf und laufen den Helden entgegen. Ein Kampf entbrennt. Die Schergen Sentus können getötet werden. Einer wird so schwer verletzt, das er nicht mehr zu retten ist. Mokel tötet den am Boden liegenden mit einem Stich ins Herz. Die Gruppe reitet zum Lager und Mokel tötet einen angreifenden Wachhund. Bei der Erkundung des Lagers kann Sentus Sklavin Myrta befreit werden. Es werden Wertsachen und Geschäftspapiere von Sentus sichergestellt.

Die Gruppe reist zurück zum Tempel. Blotsaxa reitet voraus und berichtet Mutter Herdgard von dem Vorfall. Es ist Mitternacht. Er erhält einen Segen und kann einen Heilenden Schlaf nehmen. Die anderen erreichen gerade Rechtzeitig das Lager, als ein Goblinreiter den Tempel erreicht und die Wertvollen Verzierungen am Tempel zerstören will. In einem Zweikampf kann Mokel den Goblin besiegen und töten. Nuriel feuert in dem Zweikampf einen Pfeil auf den Goblin, trifft aber Mokel, der sich mit einer weiteren Wunde herum quälen muss. Mokel versetzt das Lager daraufhin in Alarmbereitschaft und verteilt die Waffen an die Handwerker. Nuriel bekommt von Mutter Herdgard den Auftrag Verbündete in der Ebene gegen die Goblins zu finden. Eine Gans wächst auf 2 Schritt an und kann Nuriel tragen. Nuriel fliegt zu den Elfen und Wölfen (im Druidenwald) .Diese kann er überzeugen an der Seite der Menschen zu kämpfen.

13. Rondra

Früh am Morgen nimmt das Lager unter der Leitung der Mutter Herdgard ein rituelles Frühstück ein. Es gibt Bier, Brot und Suppe... Blotsaxa geht in den Koboldwald um zu jagen, doch der Gnom verbietet es ihm. Blotsaxa gibt erst sein Vorhaben auf, als 2 Schritt große Hasen ihn bedrohen. Am See hat er wieder kein Glück, da dort viele Goblins auf der Jagd sind. Er kehrt frustriert ins Lager zurück und berichtet Mutter Herdgard von seinem Misserfolg.

Großes Mittagessen. Das ganze Lager nimmt das Mittagessen zu sich und sind über das schlechte Essen des Kochs Berul verärgert. Nuriel landet vor dem Tempel und berichtet von den heran nahenden Goblins, die er beim Rückflug gesichtet hat. Das Lager bereitet sich auf den Angriff vor. Mokel organisiert die Verteidigung. Wagenbarrikaden werden erreicht.

Die Goblinarmee (50 Reiter auf Wildschweinen und 50 Fusskämpfer) überqueren die Hügelkette im Norden und postieren sich 200 Schritt vor dem Lager. Der Kriegerhäuptling feuert seine Krieger an. Im Lager nehmen die Handwerker Aufstellung. Die Goblinreiter galoppieren auf das Lager zu und stoßen durch die Zelte und Wagenbarrikaden. Durch versteckte Seile, die jetzt gespannt werden, stürzen viele der Goblinreiter zu Boden (20 x) die meisten von ihnen bleiben tot liegen. Die Goblins brechen ins Lager ein und viele Handwerker fallen unter den Hieben der wütenden Goblins. Mutter Herdgard öffnet mit Travias Hilfe eine Zuflucht und lässt viele verletzte Handwerker hinein. Mokel nimmt einen Gnompilz zu sich und wächst auf 10 Schritt an. Mit einer Improvisierten „Ochsenherde“ (Baukran, Ketten und Heuballen in Pech getaucht) schreitet er auf die Fußkämpfer der Goblins zu, die das Lager noch nicht erreicht haben. Die Heuballen werden entzündet und mit dieser fürchterlichen Waffe kann er dutzende Goblins erschlagen. Berul der Koch und Fuhrmann fällt gegen eine Übermacht von mehreren Goblins. Nuriel kann mit einem Pfeil den Kriegerhäuptling treffen. Der schleppt sich verletzt zu Nuriel und versucht ihn zu töten. Er wirft seine Waffen dem Nuriel entgegen, doch dieser weicht aus und Tötet den Goblin mit einem Pfeilschuss.

Blotsaxa verteidigt währenddessen das Lager und kann einen Goblin erschlagen. Er sieht Krима (Tochter von Turundir) wie sie von Goblins Niedergeschlagen wird. Er eilt ihr zur Hilfe, fällt aber selbst unter den Hieben der Goblins. Im Augenwinkel kann er noch den Tot von Jurge sehen, bevor er selbst zusammenbricht. Nuriel trennt den Kopf vom des Rumpf Kriegerhäuptlings und wirft ihn in die Goblinschar. Die Goblins erkennen sofort ihren toten Häuptling und flüchten. Mokel verfolgt die Goblins, schrumpft aber wieder auf die normale Größe. Er kehrt zum Lager zurück. Nuriel rettet Blotsaxa mit einer Dramatischen Wundversorgung das Leben. Die fliehenden Goblins werden hinter den Hügeln von Elfenreitern und wilden Wölfen aufgerieben. Dabei sterben viele Goblins und Wölfe...

Bei diesem Kampf sterben 9 Handwerker und die Söldner Berul und Jurge. Die Goblins hatten über 50 Tote zu beklagen und werden Jahre brauchen, um sich von dieser Niederlage zu erholen. Die Handwerker beginnen mit der Bestattung der Toten und die Verbrennung der Goblins. Danach wird getrauert.

Doch es ist noch nicht vorbei: Mutter Herdgard übergibt Mokel einen Brief von Sentus, indem er 10.000 Goldstücke für die gestohlene Traviastatue fordert. Am Mittag des nächsten Tages an dem Großen Baum, 6 Meilen südlich des Tempels, soll die Übergabe stattfinden. Sentus glaubte, das ein Sturmangriff auf das Lager keinen Erfolg haben kann und versucht wenigstens mit dem Gold sich in den Süden abzusetzen. Er hat während des Goblinüberfalls die Wagen der Kohlenbrander Fuhrleute erbeutet und die Fuhrleute töten lassen.

14. Rondra

Die Handwerker beginnen mit der Reparatur des Tempels und Nuriel kann eine Illusion über eine Kiste mit Steinen legen (sehen wie Goldtaler aus). Die 4 Söldner von Mokel, Blotsaxa, Mokel Nuriel, Trautmann und Reno machen sich auf zum Übergabeort.

Die Gruppe erreicht den beschriebenen Ort. Dort kann Mokel beobachten, wie Sentus mit einem Dutzend Goblins in einen Streit gerät. Die Goblins verlassen den Ort und reiten zurück zu ihrem Lager. Jetzt sind nur noch Sentus und seine 4 Schergen bei der Statue. Eine weitere Beobachtung ergibt, das sie viele Armbrüste bei sich haben.

Nuriel reitet mit der Kiste zum Baum. Dort übergibt er Sentus die Kiste. Sentus fällt darauf herein und lädt die Kiste auf seinen Wagen. Sentus denkt aber garnicht daran sich an der Abmachung zu halten und fährt davon. Nuriel wird von den Armbrustschützen im Schach gehalten. Mokel hat vorher seine Söldner ausschwärmen lassen. Trautmann stellt sich dem Wagen von Sentus entgegen und wird überrollt. Mokel setzt sich mit seinem Wagen in Bewegung und folgt Sentus. Hagen, der Söldner (von Mokel) kann einen weiteren Schergen Sentus erledigen. Sentus wird von Nuriel getroffen und bricht auf dem Kutschbock zusammen. Seine Leute kippen die Kiste (Illusion vorbei) vom Wagen und übernehmen die Zügel. Nuriel feuert einen weiteren Pfeil auf den Wagenlenker ab. Unkontrolliert gerät der Wagen ins schleudern und Sentus Leute (bewachen die Statue) stürzen vom Wagen. Nuriel schwingt sich auf Mokels Wagen. Einer der Schergen von Sentus wird von Mokel überrollt, der andere von Linnart, dem Söldner gestellt und getötet. In einem letzten Schuss wird Sentus von Nuriel getötet. Die Helden bringen die Statue zum Tempel zurück.

Efferd

Die Reparaturen dauern einen ganzen Monat. Ende Efferd wird der Altar fertig gestellt. Mutter Herdgard kann Kontakt mit dem Obersten Geweihten der Travia in Rommiliys aufnehmen. Ihm berichtet sie von der Fertigstellung des Tempels. (das Gesicht des Oberhauptes taucht im Feuer des Altarraumes auf)

1. Travia

Hoher Feiertag der Traviakirche. Die Statue wird im Tempel aufgestellt und Mutter Herdgard beginnt mit der rituellen Fütterung der heiligen Gänse. Mitten in den Gänsen taucht Travia persönlich auf und dankt für den Tempelbau. Die herumstehenden Handwerker fallen auf die Knie und Mutter Herdard spricht ein Stoßgebet. Die Erscheinung Travias verschwindet genauso schnell wie sie gekommen war und an der Stelle liegt ein Goldenes Ei. Mutter Herdgard hebt es auf und bringt es, gefolgt von den Helden und Handwerkern zur Statue, um es an deren Füßen niederzulegen. Nach einigen Tagen verabschieden sich die Helden von Mutter Herdgard und den anderen. Das neue Reiseziel lautet Uhdenberg.

Mitte Travia

Die Helden erreichen Uhdenberg, um von dem Sekretär Stoorrebrandts die versprochenen 270 Silbertaler zu empfangen. Er lobt den Einsatz der Helden und verspricht, das Stoorrebrandt persönlich die Geschicke der Helden beobachten wird.

Ende Travia – Mitte Rahja

Mokel reist nach Gareth, um Besorgungen zu machen und diverse Artefakte von kundigen Magiern analysieren zu lassen.

Nuriel kehrt zu seiner Baronie Heidlingen zurück, um diverse Bauvorhaben und die Organisation des Turniers zu überwachen. Blotsaxxa folgt ihm.

Ramon reist nach einigen Stationen ebenfalls (mit Mokel) nach Hersbach (Heidlingen).

Raluf macht sich mit seinem Freund Valadur auf, um an dem Turnier von Hersbach teilzunehmen.