

Echsenbrut (Fremde Gefährten)

- Azsila Ya'Quintano (Zahori – Christian Z.)
- Phedro Scanone (Geweihter/Fähnrich – Bernd H.)
- Radulf Rondrian von Zweifelfels (Schwertgeselle – Sascha V.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F.)
- Thorim(Tulamidischer Zwerg Artefaktmagier aus Khunchom - Christopher)

Zeitraum: Phex 1003 BF

Ort: Kannemünde und Echsen Sümpfe

Meisterpersonen: Bruder Vorjew (Tsa Geweihter), Tzasila (Echsenmensch)

15.Phex

Die Helden (Haldan, Phedro, Azsila) besuchen den Großfürsten Istav, der noch einen Auftrag für Glücksritter hat. Die Helden sollen seinem alten Weggefährten bei einer wichtigen Mission helfen. Genaue Informationen hat er nicht. Die Gruppe muss nach Kannemünde reisen, um dort den Tsageweihten Vorjew zu treffen. Die Helden buchen auf der „Möwenflug“ die Reise nach Kannemünde. Die Möwenflug ist ein Passagierschiff der reichen Festumer, die einmal im Jahr die Küstenstädte des Perlenmeeres besuchen.

16.Phex – 18.Phex

Überfahrt mit dem Schiff. Die Helden holen sich Erkundigungen über Kannemünde ein. Besonders Thorim hat mit einer heftigen Übelkeit zu kämpfen.

19.Phex

Ankunft in Kannemünde. Dort treffen die Helden auf dem Marktplatz auf stolze Wüstenkrieger, die eine Echse quälen. Die Echse wird auf dem Marktplatz zum Verkauf angeboten. Azsila geht dazwischen und schützt die Echse. Es kommt fast zu einem Kampf mit den Novadis, als sich Bruder Vorjew einmischt. Er kann die Novadis vertreiben und lädt die Helden für den nächsten Morgen in den Tsatempel ein.

Azsila und Haldan besuchen noch die besonderen Örtlichkeiten der Stadt (Gasthaus zur Krone und den Bunten Turm) und speisen mit einem armen Maler.

Phedro legt sich mit stolzen Karawanenbegleitern an und es kommt zu einem Wortwechsel, bei dem Phedro und der Wüstensohn sich einen kurzen Kampf liefern. Die Garde erscheint und die Zuschauer zerstreuen sich wieder in der Stadt. Phedro bleibt und will die Sache klären. Er wird zur Wache gebracht und verhört. Dort verzettelt er sich in immer größere Widersprüche und droht eingekerkert zu werden. Nur durch einen heiligen Befehl kann er die Garnison wieder verlassen. Im Gasthaus Zur Krone trifft er die anderen wieder.

20.Phex

Radulf, Thorim, Haldan, Phedro und Azsila besuchen Vorjew den Tsatempel und erhalten den Auftrag ein Ei eines toten Achazpaares zurück in die Sümpfe zu bringen. Nur das eine Ei hat man retten können und Bruder Vorjew will jetzt das es zurück zu seinem Stamm gebracht wird. Die Helden nehmen an. Man kauft das nötigste in der Stadt ein und bricht dann auf.

22.Phex

Zwischenaufenthalt in der Karawansei. Dort sammelt man die letzten Kräfte für den Marsch durch den Sumpf. Radulf kümmert sich noch einmal verstärkt um sein Pferd.

23.Phex

Aufbruch durch die Steppe Richtung Sumpf. Am Abend erreicht man die Sumpfgrenze und richtet ein Nachtlager ein. Die seltsamen Geräusche aus dem Sumpf verunsichert die Helden.

24.Phex

Am Morgen bricht die Gruppe in den Sumpf auf. Trostlose Landschaft, Tagsüber ist es heiß und feucht- nachts ist es kalt und feucht. Phedro führt die Gruppe an und kann erfolgreich ein Sumpfloch umgehen. Es regnet den ganzen Nachmittag. Überall sind Moskitos und Stechfliegen.. Am Abend erreichen die Helden eine feuchte Raststätte und schlafen schlecht.

25.Phex

Phedro stürzt ein in ein Sumpfloch und kann nur mit Mühe gerettet werden. Mehrere Sumpfegel haben sich bei ihm fest gesaugt, die er gewaltsam entfernen muss. Azsila entdeckt am Abend einen trockenen Rastplatz mit einem trockenen Baum für Feuer und einen dicken Hasen, der im Gras sitzt. Zufrieden übernachtet die Gruppe auf diesem Hügel. Nachts werden Wachen eingeteilt.

26.Phex

Bereits von der feindlichen Umgebung angewidert trottet die Gruppe Orientierungslos durch den Sumpf. Plötzlich sammeln sich bei einem Gebüsch mehrere Sumpfechsen (aufrecht gehende Echsen, wie kleine Schlinger – vergleichbar mit Raptoren) und beobachten die Helden. Dann stürmen die Echsen auf die Gruppe zu. Mit einer Illusion kann Haldan einen in die Flucht schlagen. Azsila kann mit viel Mühe seine Sumpfechse vertreiben, Thorim flieht weiter in den Sumpf und stürzt in ein Sumpfloch, Phedro wird schwer am Kopf verletzt, kann aber Thorim aus dem Loch retten. Danach kann er eine Echse mit nur einem Hieb töten. Haldan hat kein Glück und wird so schwer am Bein verletzt, das er zusammenbricht. Azsila schlägt einen weiteren in die Flucht und rettet Haldan in letzter Sekunde. Doch Haldan plagt danach ein steifes Bein. Die Helden schleppen sich zu einem trockenen Rastplatz und versorgen ihre Wunden. Man diskutiert über den Sinn dieser Mission und zweifelt an dem guten Ausgang. Haldan fordert eine Rückkehr, die anderen wollen aber weiter ziehen.

27.Phex

Ein recht ereignisloser Tag. Der Sumpf entwickelt sich zu einem knietiefen großen See mit dichtem Buschwerk. Dazu kommt ein stundenlanges Regen, der den Helden zu schaffen macht. Schließlich findet man ein Nachtlager unter einem großen Baum, wo es einigermaßen trocken ist.

28.Phex

Das Achazkind schlüpft unterwegs und die Helden kümmern sich darum. Das Kleine wächst recht schnell und kann bereits gehen. Es führt die Gruppe zu einem alten trockenen Baum. In dem Baum leben Ratten und die Helden treiben die Ratten aus dem Baum heraus, um so Futter für das Achazkind zu bekommen. Am Abend findet man glücklicherweise wieder einen trockenen

Rastplatz.

29.Phex

Die Helden treffen auf einer Lichtung auf eine Gruppe Menschen. Haldan und Thorim bleiben bei dem Achazkind. Die anderen gehen zu der Lichtung. Radulf reitet kurz auf die Lichtung, wechselt einige Worte mit den Händlern (11 köpfige Gruppe, geben sich als Händler aus) und reitet wieder ins Gebüsch. Azsila handelt mit den Leuten und bezahlt mit einem Edelstein. Er erwähnt das Achazkind, die Händler sind interessiert an dem Achaz. Azsila merkt dass etwas nicht in Ordnung ist und zieht sich zurück. Phedro diskutiert mit den „Händlern“ und weigert sich den Platz zu verlassen. Phedro wird von der Meute angegriffen und erschlagen. Radulf reitet in die Lichtung und greift die Räuber an, die sich gerade um Phedro versammelt haben. Haldan wirkt eine Illusion (Riesenachaz) und kann die Banditen vertreiben. Phedro wird begraben und die Gruppe setzt ihren Weg fort.

Doch Phedro lebt. Später wird er von der Händlergruppe ausgegraben und plündern alle seine Sachen.. Phedro kann von einer zufällig vorbei kommenden Expedition gefunden und wieder aufgepäppelt werden.

30.Phex – 12. Peraine

Die Helden schleppen sich in den nächsten Zwei Wochen durch den Sumpf und sind völlig erschöpft. Der kleiner Achaz entwickelt sich gut und einige Helden haben den kleinen in ihr Herz geschlossen. Das kleine Echsenwesen wird Tzasila getauft.

13.Peraine

Die Gruppe erreicht eine Opferstätte der Achaz und findet Hinweise darauf, das sich das Dorf des kleinen Achaz ganz in der Nähe befinden muss.

14.Peraine

Die Helden erreichen das Dorf der Achaz. Die Gruppe versucht das Achazkind abzugeben, doch die Achazgemeinschaft lehnt die Eingliederung des Achazkleinen ab. Den Helden fällt eine kleine Hütte auf, die sich von den Echsenhütten unterscheidet. Die Gruppe untersucht die Holzhütte im Dorf und entdecken Hinweise darauf, dass hier mal ein Travia Geweihter gelebt haben muss.

15.-17. Peraine

Siehe Abenteuer „Der Echsentempel“

18. Peraine

Die Helden Haldan und Azsila haben sich in der Zwischenzeit um das Achazkind gekümmert und versucht sich selbst zu versorgen. Manchmal mussten sie auch Nahrung ertauschen.

Azsila erfährt von der Schamanin, dass man erst von den Achaz ernst genommen wird, wenn man dem Stamm angehört. Dazu muss man aber erstmal in den Rat kommen um dies vorzuschlagen. Oder man kann etwas besonderes zur Stammesgemeinschaft beitragen. Der schnellste Weg ist es in den Rat zu kommen (besondere Leistung) und die Aufnahme des Kindes vorzuschlagen. Das Achazdorf hat in der Tat ein Problem, dem sich die Helden annehmen können.

Ein Marus mit dunklen Kräften beherrscht einen riesigen Schlinger und tyrannisiert das Dorf. Man

hat vor einiger Zeit ein Dorf der Maru niedergemacht und dieser Maru ist der letzte seines Stammes und führt einen Rachefeldzug. Wenn es gelingen sollte den Maru, oder den Schlinger zu töten, kann man darauf hoffen in den Rat als guter Krieger aufgenommen zu werden. Abends kommt die Expedition aus dem Sumpf zurück und ruht sich im Dorf aus. Phedro wird überrascht und misstrauisch beäugt, da er nicht erklären kann warum er noch lebt...

19. Peraine

Am nächsten Morgen versuchen Haldan und Azsila den Radulf für ein weiteres Sumpfabenteuer zu begeistern. Es gelingt den beiden und so brechen die Helden in den Sumpf auf. Die beste Kriegerin der Echsen (Shrrz) begleitet die Gruppe (Azsila, Radulf, Echsenkind, Phedro und Haldan) als Führerin.

20. Peraine

Haldan kümmert sich die ganze Zeit um das Achazkind. Radulf und Azsila stehen früh auf um Phedro zu verhören. Sie wollen wissen warum dieser noch lebt und prüfen ob er ein Dämonenmal hat. Die Helden geben sich mit Phedros Erklärung zufrieden und wandern weiter in den Sumpf hinein. Hitze und Feuchtigkeit machen den Helden zu schaffen.

21. Peraine

Shrrz die Achaz führt die Helden in den tiefen Sumpf hinein und entdeckt bei einer Baumgruppe den Schlinger. Ein riesiges Untier mit unzähligen Narben stand da und beobachtet die kleinen Menschen. Die Helden verschanzen sich in einem dichten Gebüsch, nur Radulf tritt dem Untier entgegen. Den Anderthalber hoch erhoben wartet er auf das Monster. Haldan wirkt aus sicherer Entfernung eine Illusion: Mehrere menschliche Kämpfer umringen den Schlinger. Der Schlinger fällt darauf herein und scheint verwirrt. Azsila und Phedro nutzen die Chance und nehmen links und rechts vom Schlinger Aufstellung. Radulf greift an und kann dem Schlinger mehrfach große Wunden zufügen, doch wird das Tier dadurch noch wilder. Gekonnt weicht Radulf die wuchtigen Schwanzschläge aus. Als Azsila einen schweren Treffer landen kann, wird er von einem Biss so schwer verletzt, dass er sich nur mit Mühe retten kann. Haldan tritt dazu und kann den Schlinger mehrfach verletzen. Phedro kann zwar mehrere Angriffe abwehren. Doch völlig unerwartet und schnell senkt der Schlinger seinen Kopf und kann Phedro mit seinem riesigen Maul erfassen. Ein grässliches Krachen ertönt und Phedro wird in mehrere Teile zerrissen. Phedro hat sein Glück verloren und stirbt einen schrecklichen Tod im Sumpf... Radulf kann diese Situation nutzen und im letzten Augenblick dem Schlinger den tödlichen Stoss versetzen. Shrrz tritt aus dem sicheren Gebüsch und schneidet dem Schlinger das Herz heraus und bietet es Radulf an. Er hat sich als Krieger bewährt und soll nun in das Herz beißen, als Zeichen seiner Stärke. Die Gruppe kehrt angeschlagen zurück zum Echsendorf.

22. Peraine

Dort berichtet Shrrz von dem Kampf mit dem Schlinger und die Helden präsentieren stolz ihre Trophäen (Zähne). Der Rat nimmt Radulf und die Helden in die Stammesgemeinschaft. Radulf nimmt an dem Stammesrat teil und fordert die Aufnahme des Achazkinds. Dem wird entsprochen und so findet Tzasila ein neues Zuhause. Die Helden kurieren ihre Verletzungen aus und wollen am nächsten Tag nach Port Kellis aufbrechen.

23. - 30. Peraine

Mit Hilfe von den Achaz (als Führer durch die Sümpfe) gelingt es den Helden den Sumpf zu verlassen und Port Kellis zu erreichen.