

Der Zug durch das Nebelmoor

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Raluf (Fjarninger – Sascha V.)
- Nuriel A. Salafejev (Halbelfischer Scharlatan – Christian Z.)

Zeitraum: Rondra 997 BF

Ort: Nebelmoor

Meisterpersonen: Gorge Kohlenbrander, Barde Odilbert Mühlenplatz, Fürst-Erzgeweihte Aldare von Donnerbach

03. - 04. Rondra

Die Helden reisen nach Trallop. Zoe verabschiedet sich, weil sie Maline in Trallop helfen möchte, eine neue Existenz aufzubauen. Raluf und Mokol arbeiten beim Zwerg Tabuk. Raluf arbeitet sein neu geschmiedetes Kriegsbeil ab und Mokol will viel über die Schmiedekunst erfahren.

Gorge Kohlenbrander lädt die Helden in seine Residenz ein. Ein gewisser Rakorium Muntoganus hat ihm die Abenteurer empfohlen. Er bietet den Helden an, einen Wagenzug durch das Nebelmoor zu begleiten. Diese Handelsroute sei seit 2 Jahren völlig zum Erliegen gekommen, da dort die Gefahren ständig zugenommen haben. Eine hohe Belohnung winkt den Helden, wenn es ihnen gelingt den Handelszug erfolgreich nach Donnerbach zu bringen und eine Reisekarte anzufertigen. Die 3 Helden nehmen das Angebot an.

05.-07. Rondra

Reise von Trallop nach Olat. Vor Olat wird die Gruppe von einer Gruppe Vogelfreier angegriffen. Doch stellen die halbverhungerten keine Gefahr für die Gruppe dar und fliehen.

In Olat stiftet Mokol eine Kneipenschlägerei gegen die Torfstecher an. Dort wird er arg bedrängt, bekommt aber Unterstützung vom Barden Odilbert. Zusammen können sie die Schlägerei für sich entscheiden. Nuriel erkundigt sich im Phexkloster über das Nebelmoor und bittet dort um einen Führer durch das Nebelmoor. Ein Phexnovize begleitet daraufhin die Gruppe.

08.-14. Rondra

Reise durch das Nebelmoor. Ein Werwolf schleicht immer wieder um den Wagenzug herum und verschleppt einen Fuhrmann. Immer wieder locken Irrlichter die Helden in den Sumpf. Doch bleiben die Helden immer wieder ohne Schaden. Phex scheint mit der Gruppe zu reisen.

Nuriel erkundet abseits des Weges eine alte verlassene Holzhütte und wird dort von Spinnen angegriffen. Er kann erfolgreich aus der Hütte entkommen, hat aber seit dem Angst vor Spinnen. Ein Sumpfloch versperrt der Reisegruppe den Weg. Nur mit viel Geschick gelingt es dieses Hindernis zu überwinden.

Ein altes Bergwerkssystem wird entdeckt und erkundet – dort stößt man auf Orks. Die Gruppe entkommt und reist weiter nach Norden. Am Ende des Nebelmoores werden sie von Schlingpflanzen angegriffen – der Phexnovize wird dabei in den Sumpf gezogen und getötet. Am Nachmittag erreicht der Wagenzug die Stadt Donnerbach. Die erstaunten Bürger feiern den Wagenzug auf dem Marktplatz. Die Helden werden zu einer Audienz geladen und müssen über

ihre Erlebnisse berichten. Dem Kontorleiter des Hauses Kohlenbrander wird die Karte über das Nebelmoor übergeben und die Helden kassieren die großzügige Belohnung.

14. Rondra – 29. Efferd

Zoe reist später mit einem weiteren Wagenzug durch das Nebelmoor und verbringt einige Zeit in der Akademie „Seminar der Elfischen Verständigung“.

Mokel geht bei einem Schmied in die Lehre, um einen Drachenzahn zu schmieden. Von einem Rondrageweihten lernt er den Sturmangriff.

Raluf berichtet der Fürst-Erzgeweihten Aldare von den Orks im Nebelmoor und begleitet einen Kriegszug der Rondrianer gegen die Orks. Raluf wird bei den Kämpfen schwer verletzt.

Doch ist der Kriegszug ein voller Erfolg: Der Orkenhäuptling wird gefangen genommen und die Orks können besiegt werden. Die Rondrianer hinterlassen im Sumpf eine Garnison und Donnerbach beansprucht daraufhin das Nebelmoor.

Nuriel verbringt viel Zeit bei seiner Tochter im Kloster, lernt einen Zauber in der Akademie und verbessert sein Bogenschießen.