

## **Die Stimme im Dunkeln (Meuchelmörder und Drachentöter)**

- Nirosh Barvedis, jetzt Surjeloff (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)
- Sahid (Alchimist aus Khunchom – Julian SD)

Zeitraum: Phex 1010 BF

Ort: Bornstein, Bornwald

Meisterpersonen: Bite Barvedis, Burgherrin Valeska, Milzines

### 22. Phex

Draußen ist es kalt und der Himmel ist von grauen Wolken bedeckt. Überall liegt noch Schnee auf den Straßen der Stadt. Die Helden sitzen morgens im Drachentöter zusammen und nehmen ihr Frühstück ein. Dytлинд ist wieder völlig genesen und man sieht die Narben in ihrem Gesicht kaum noch. Der Schreiber Rahjophrast hat seine Schulden beim Wirtspaar beglichen und ist verschwunden. Er will die Geschichte um den Drachentöter in eine neue Geschichte niederschreiben. Die Helden bekommen eine Nachricht von Bite Barvedis, dass sie sich ein Treffen mit ihnen wünscht. Mit der Kaleschka bringt Nirosh die Helden zum Mocoschatempel an der Norbadenwiese im Norden der Stadt. In einem langem Gespräch versucht Bite die Motive der Helden herauszufinden und bittet die Glücksritter um einen Gefallen. Sie sollen in Bornstein vom dort lebenden Burgherren (ein alter Freund von Bite) eine Bernsteinkette abholen. Es soll ein altes Relikt vergangener Tage aus der Alhanizeit sein. Als Freunde sollen die Helden Nirosh begleiten, der die Aufgabe vor einigen Tagen von ihr erhalten hat. Zwar liegt der Winter in den letzten Zügen, doch ist der Weg zum abgeschiedenen Bornstein nicht ungefährlich (wilde Tiere, Räuber usw.). Bornstein liegt als letzter Ort vor dem legendären Bornstein und der alte Burgherr ist dort sein eigener Herr. Im Drachentöter (die Helden holen ihre Ausrüstung und verabschieden sich von den Fassenbrinks) lernen die Helden den Fasarer Magier Gerdenwald kennen. Er ist auf Wanderschaft und sehr interessiert an die Ereignisse vor einigen Wochen am Boronsanger, über das die ganze Stadt spricht. Der Magier will sich der Gruppe anschließen. Besonders Rovena und Sahid trauen dem Magier nicht und sprechen ihre Bedenken offen aus. Mehrere Bürger bedrängen die Helden und fordern diese auf, nochmal die Geschichte um den Dämonen zu erzählen. Einige fordern Erinnerungsstücke der Helden oder eine Unterschrift in einem Buch oder Pergament. Hastig entziehen sich die Helden der „Meute“ und steigen in die Kaleschka vor dem Gasthaus ein. Geldenwald folgt den Helden. Nirosh wartet dort bereits seit einer Stunde auf dem Kutschbock auf seine Freunde. Er fährt schnell los und hält erst an einer ruhigen Seitenstraße an. In der Kaleschka unterhalten sich die Helden mit dem Magier aus Fasar. Er bittet die Helden nochmals eindringlich sich ihnen anschließen zu dürfen. Die Gruppe akzeptiert schließlich seinen Wunsch und er darf „auf Probe“ mitreisen. Rovena und Sahid bleiben dennoch skeptisch. Die Kaleschka setzt sich in Bewegung und die Gruppe verlässt die Stadt in Richtung Norden. Draußen pfeift ein kalter Wind und überall liegt noch der Schnee des harten Winters. Unterwegs rasten die Helden und vertreten sich die Beine. Eine Gruppe Amazonen (auf den Weg nach Süden) reitet langsam an der Kaleschka vorbei. Die Anführerin erkundigt sich nach dem Weg und befragt dabei nur Rovena. Die Kriegerinnen ignorieren die anwesenden Männer völlig. Die Fahrt wird fortgesetzt und

erst nach einigen Stunden versperrt eine fünfköpfige Räuberbande die Straße. Gerdenwald steigt aus der Kaleschka und kann den Anführer mit einem Bannbaladin überzeugen, den Weg freizumachen. Abends erreicht die Gruppe die kleine Stadt Nivesel. Im Gasthaus machen es sich die 5 Helden gemütlich und beobachten den Stammtisch der örtlichen Schützengilde. Grotarus fordert den Anführer der Gilde (Fredo Timski) zu einem Wettbewerb heraus. Der bessere Schütze kassiert die Wetteinsätze. Rovena ist völlig betrunken und nimmt am Wettschießen teil. Grotarus kann den betrunkenen „Meister der Schützengilde“ und die betrunkene Rovena souverän bezwingen. Das anschließende Fest geht bis in die Tiefe Nacht hinein.

#### 23. Phex

Am frühen Morgen reisen die Helden nach einem kräftigen Frühstück weiter nach Norden. Es ist kalt, bewölkt und windig. Auf der Reise entdecken die Helden einen Peraineschrein, der von einigen Handwerkern instand gesetzt wird. Der Geweihte Jaakon Perainelieb überwacht im eisigen Schneewind die Reparaturarbeiten. Grotarus hilft bei der Reparatur. Abends treffen die Helden auf 2 Adlige der Umgebung, die ein Notlager aufgeschlagen haben. Im Schnee und der Dunkelheit haben sich die beiden verirrt und kein Glück bei der Jagd. Die beiden stellen sich als Hurdo und Grimow von Balgerik vor. Zusammen mit den Helden verbringt man in der Kälte die Nacht.

#### 24. Phex

Bei Sonnenaufgang macht sich die Reisegruppe gemeinsam auf den Weg nach Balgerik. Dort angekommen verabschieden sich die beiden Junker und die Helden machen Rast im örtlichen Gasthaus. Nach der kurzen Rast geht es weiter durch das winterliche Bornland. Am Nachmittag durchquert man Dornacker und erreicht am Abend den kleinen Ort Schlüsselfels. Die Helden kommen beim Angroschschmied des Ortes unter und Grotarus segnet seinen Schmiedehammer.

#### 25. Phex

Morgens fällt frischer Schnee und eine leichte Brise läßt fast die Wege unter den Schneeverwehungen verschwinden. Unterwegs steigt Nebel auf und umhüllt die Helden. Die Gruppe durchquert langsam den Sumpf über den Knüppeldamm. Unterwegs helfen sie noch einem Beilunker Reiter. Sein Pferd lahmt und war zu einer kurzen Rast gezwungen. Der Schneefall und die Kälte machen den Helden die Reise schwer. Ohne weitere Zwischenfälle erreichen die Helden Schotzen. An der Fährstation kann man den Helden bei der Überquerung des Flusses nicht helfen, da der Fluss seit Wochen eingefroren ist. Vorsichtig überqueren die Helden den Fluss und treffen am späten Abend in Firunen ein. Im Kontor Surjeloff wird die Kaleschka untergebracht und die Helden vergnügen sich im Haus Festum.

#### 26. Phex

Weiterreise! Der Schneefall hat aufgehört und die Sonne scheint. Am Nachmittag erreichen die Helden den kleinen Ort Bornstein. Auf einem Hügel thront die Feste Bornstein. Am Fuße des Hügel liegen über ein Dutzend kleine Höfe mit einer kleinen Dorfmitte. Unterwegs fällt den Helden die besonders großen (2-3 Schritt lang) Fußspuren auf, die an dem Dorf vorbeiführen. Die Helden suchen die Burgherrin Valeska auf. Dort erfahren sie, dass ihr Vater vor einigen Wochen gestorben ist. Sie wird den Helden das Amulett erst übergeben, wenn sie den Vorfällen mit dem Riesen auf der Spur kommen und es beenden. Ein Holzfällerlager wurde vor einigen Tagen vom Riesen Milzines zerstört. Laut der Legende soll der Riese an der Quelle des Flusses Born leben.

Doch kein Mensch hat ihn bisher gesehen. Die Helden nehmen den Auftrag an und übernachten in der Burg. Besonders Rovena ist von den einfachen Standard der Burg abgewiedert. In der Burg laufen die Tiere frei herum, die Unterkunft und das Essen sind sehr einfach.

#### 27.Phex

Die Nacht war sehr kalt und die Helden froren in der zugigen Burg. Frühstück mit der Burgherrin und anschließender Besuch im Dorf. Die Helden brechen auf und folgen den Spuren (im Schnee) des Riesen in den dunklen Bornwald. Gerüchte im Dorf besagten, dass noch niemand den Bornwald lebend durchwandert hätte. Es würden dort unheimliche Dinge vorgehen und man darf sich nur am Rand des Waldes wagen. Die Helden gehen am Fluss entlang und hoffen so, die Quelle des Flusses erreichen zu können ohne sich dabei im Wald zu verlaufen. Nach einigen Stunden erreichen die Helden die Reste des Holzfällerlagers. Tiefe und große Fußspuren sind überall zu sehen. Der Riese muss mit einer großen Wut hier alles zerstört haben. Der Pfad endet hinter dem Lager und so versuchen die Helden immer im Blickfeld des Flusses zu bleiben, denn der Wald ist dicht bewachsen und überall wächst dichtes Buschwerk zwischen den Bäumen. Abends kommen die Helden vom Weg ab und entdecken eine Köhlerhütte. Vom Köhler und seinem Sohn erhalten die Helden die Erlaubnis an seiner Hütte ihr Zelt aufschlagen zu dürfen. Nachts greifen Sumpfranzen das Lager an und können mit Hilfe von Feuer vertrieben werden. Das Zugtier der Kaleska – Piotre – flieht erschrocken in den Wald und kann erst von Nirosh am frühen Morgen gefunden werden.

#### 28.Phex

In der Nacht hat es wieder gefroren.

Der Tag beginnt kalt, sonnig und windstill, als die Helden die Jurta abbauen, um weiter zu ziehen. Nach einem kurzen Frühstück verabschieden sich die Helden beim Köhler und reisen weiter. Am späten Nachmittag erreichen die Helden, erschöpft nach langer Reise durch den dichten Wald, einen Waldbauernhof. Dort werden die Helden freundlich aufgenommen. Die 3 Bewohner des Hofes weisen sich als ehemalige Söldlinge aus, die hier leben. Die Familie die hier vorher wohnte starb nach einer Krankheit. Die Söldner hat die Familie hinter dem Hof begraben. In der Scheune richten sich die Helden für die Übernachtung ein. Abends spielt Nirosh mit den Söldnern im warmen Haupthaus eine Partie Boltan. Danach kehrt er zufrieden in die kalte Scheune zurück. Die Helden machen sich auf dem Heuboden der Scheune gemütlich und übernachten dort. Abwechselnd halten sie Wache, weil man den Söldnern nicht traut. Die Nacht verläuft ohne Ereignisse.

#### 29.Phex

Nach dieser kühlen Nacht nehmen die Helden ein karges Frühstück ein und verabschieden sich von den Söldnern. Heute ist es deutlich wärmer und der Schnee beginnt zu schmelzen. Unterwegs gerät Rovena in den Bann einiger Feen und verschwindet auf der Feenlichtung (hier ist es Sommerlich warm) in die Anderswelt. Ihre Gefährten warten den ganzen Tag auf sie und schlagen am Abend in der Nähe der Lichtung ihr Lager auf.

#### 30.Phex

Rovena ist immer noch verschwunden und die Helden machen sich Sorgen um sie. Überall tauchen seltsame Schmetterlinge auf und ziehen alle Helden in ihren Bann. Lachend laufen die

Helden über die Lichtung und verlieren langsam ihren Verstand. Nur mit Mühe gelingt es (mit Hilfe des Phyxesaftes von Bite Barvedis) den Helden sich von dem Bann zu lösen und sich zurück zu ziehen. Rovena tritt mit einem lächeln aus der Lichtung heraus und trifft die Helden einige Augenblicke später im Wald. Ihre Gefährten machen einen seltsamen Eindruck auf sie. Plötzlich hören die Helden ein Grollen, dann bebt die Erde leicht – es wird stärker. Man kann Milzines hören, doch leider nicht sehen. Man versucht ihm zu folgen, doch ist der Riese schneller und die Helden geben am Abend auf und schlagen ein Lager auf. Nirosh kann die karge Nahrung mit einem erlegten Reh aufbessern.

#### 01.Perraine

Die Nacht war kühl, aber so warm, dass der letzte Schnee geschmolzen ist. Überall erblickt man kleine Tümpel und Wassergräben. Der Boden ist feucht und matschig. Die Sonne scheint so warm, dass die Helden ihre Pelzmäntel ablegen müssen. Im Laufe des Tages verschwindet die Sonne unter einer Wolckendecke und eine leichte Brise kommt auf. Die Helden verlieren bis Mittags die Orientierung und verlaufen sich. Bei der Mittagsrast bespricht man das weitere Vorgehen. Man beschließt die Weiterreise in den immer dichter werdenden Wald. Völlig erstaunt erblicken die Helden am Abend auf einer Lichtung einen fast 10 Schritt hohen Turm. Die Helden sind überrascht: „Ein solcher Turm...mitten im Wald?“ Die Helden klopfen an der Tür und ein junger Mann öffnet ihnen. Er bittet die Helden hinein in den Vorraum. Dort stehen Stühle, ein Sessel und Tisch. Trockenobst liegt dort in einer Schale. An der Wand hängt ein Bild – es zeigt eine Marktszene einer tulamidischen Stadt. Anscheinend bewegen sich die Bilder und die Helden glauben, dass sie sogar die Gerüche des Stadt wahrnehmen können. Der Magier stellt sich als Yussuf ibn Rafid vor, Abgänger der Akademie von Fasar. Er würde hier zurück gezogen leben, da er hier forscht. Die Helden vermuten, dass er den Platz hier gewählt hat, um die legendären Feen zu suchen. Interessiert hört er sich ihre Geschichte zu den Erlebnissen mit den Feen, dem Feentor und den magischen Schmetterlingen an. Abends speist Yussuf mit den Helden, doch bleiben die Helden misstrauisch, da Fasar nur Schwarzmagier hervorbringt. Cordovan plant sogar, den Magier zu töten, weil er glaubt, dass er ein Borbaradianer ist. Die Helden übernachteten am Turm in ihrer Jurta. Diese Nacht ist ereignislos.

#### 02.Perraine

Es ist kühl, windig und regnerisch. Die Helden beschließen den Tag in der Jurta beim Magierturm zu verbringen.

#### 03.Perraine

Heute ist es wärmer und es hat aufgehört zu regnen. Die Helden bauen die Jurta ab und reisen wieder durch den Wald. Abends schlagen sie ihr Nachtlager auf. Keine Vorkommnisse.

#### 04.Perraine

Die Helden haben wieder die Orientierung verloren. Korass hilft Nirosh den Berg des Riesen zu finden. Der Elch Piotre wird an einem Baum festgebunden und die Helden beginnen mit dem Bergaufstieg. Am Gipfel entdecken die Helden einen kleinen See und eine Bergquelle, die den See mit Wasser speist. Außerdem finden die Helden dort das Lager des Riesen: Mehrere Felle (von Bären) bilden seine Schlafstätte, ein riesiges Fischernetz, ein Feuerlager und eine große Holzstatue (grob geschnitzt) mit Brüsten. Milzines taucht auf und ist über das Erscheinen der

Helden verärgert. Wütend will er diese Erschlagen, doch ein Harmoniesegen von Grotarus kann ihn besänftigen. Der fast 8 Schritt große Riese macht einen unruhigen und zornigen Eindruck. Rovena untersucht per magischer Analyse das Wasser und entdeckt einen magischen Kristall in der Quelle. Anscheinend wird der Riese dadurch aggressiv gemacht, wenn er in der Quelle sein Bad nimmt. Der Kristall war nach der Aussage des Riesen ein Geschenk eines Mannes, der den Riesen helfen wollte, den Berg verlassen zu können. Denn ein Alter Fluch bindet den Riesen an diese Quelle. Wenn er nicht täglich darin badet, würden ihm schmerzhaft Pusteln wachsen. Rovena erkennt, dass dieser Kristall den Fluch langsam aufhebt, der Riese aber aggressiv und leicht beherrschbar wird. Die Helden klären den Riesen auf und dieser merkt, dass er betrogen wurde. Wütend stampft er auf und brüllt seinen Zorn heraus. Die Helden werden fast davon umgeworfen. Grotarus zerschlägt den Kristall! Milzines will diesen „Freund“ töten und so Rache nehmen. Die Helden bieten ihre Unterstützung an. Der „Freund“ des Riesen soll am nächsten Morgen ihn an der Quelle besuchen kommen. Die Helden richten ihr Nachtlager an der Quelle ein. Der Riese brät einen Bären über der Flamme und verschlingt diesen gierig. Die Helden bekommen auch jeweils ein Stück von dem Braten. In der Nacht hört Rovena eine Stimme, die zu dem Riesen spricht. Diese Stimme fordert den Riesen auf, sich nach Festum zu begeben und sich dort an den Menschen zu rächen, die den Magier in dem Fluch unterstützten. Rovena mischt sich ein und die Stimme ist erschrocken, dass da noch jemand beim Riesen ist und ist danach Still.

#### 05.Perraine

In dem provisorischen Lager froren die Helden in der Nacht. Es war kalt und leichter Frost machte eine gemütliche Nacht zunichte. Am Morgen scheint die Sonne warm. Der Riese steht morgens als erster auf und fischt im See. Währenddessen beraten sich die Helden, wie man weiter vorgehen will. Nirosh und Cordovan steigen den Berg hinab, um nach dem Elch zu sehen und zu jagen. Dort tauchen plötzlich Waldlöwen auf. Nirosh und Cordovan klettern schnell auf einen Baum und warten ab. Cordovan gelingt es die Löwen mit Magie zu verjagen. Beide können sich nicht mehr am Baum halten und stürzen zu Boden. Jetzt riechen die beiden verbranntes Holz. Das Lager des „Riesenfreundes“ denken sich beide und folgen dem Geruch. Doch nach einigen Stunden Fußmarsch machen die beiden eine Pause. Ein kleiner Wicht taucht auf und (sieht aus wie ein 1 halbes Schritt großes Eichhörnchen auf zwei Beinen) führt die Helden zurück zu Berg des Riesen. Der Wicht scheint ein Freund des Riesen zu sein. Rovena zeichnet den Riesen ober an der Quelle ab. Am Abend erreichen Nirosh und Cordovan die Quelle des Riesen. Beide berichten Rovena von den Erlebnissen. Die Helden überreden den Riesen das Lager seines „Freundes“ zu besuchen. Der Riese schnallt sich einen großen Korb auf seinen Rücken und „packt“ die Helden dort hinein. Unterwegs hört der Riese wieder diese Stimme, die ihm Befehle geben will. Doch der Riese wird zornig und stampft wild herum und brüllt laut. Nur mit Mühe kann Nirosh den Riesen beruhigen. Mitten in der Nacht erreicht der Riese das Lager und zertrampelt die Zelte. Die Helden untersuchen das Lager und stellen fest, dass die Bewohner das Lager kurz vor ihnen verlassen haben. Der Riese stapft zufrieden zurück zu seinem Lager und läßt die Helden alleine im Lager. Im Lager entdecken die Helden einige Unterlagen und ein magischen Dolch der Bande. Die legen sich knapp 200 Schritt vom Lager auf die Lauer und beobachten das Lager. Sie hoffen, dass die Bewohner des Lagers wieder zurück kehren. Nirosh erkennt mit Hilfe seines Fernrohres, dass dort ein Oger auftaucht. Er hat anscheinend einige Bewohner des Lagers gefangen und brät diese nun im Feuer. Nirosh teilt dies den andern mit, doch als er danach ein zweites Mal hindurchschaut ist vom Oger nichts zu sehen. Plötzlich wird seine Linse dunkel und der Oger

taucht vor ihm auf. Es entbrennt ein wilder Kampf mit dem Ungeheuer. Wütend schlägt er Rovena tot und zertrümmert das Bein von Cordovan. Mit letzter Kraft kann der Oger dennoch besiegt werden. Rovena kann ins Leben zurück geholt werden. Erschöpft sinken die Gefährten zu Boden und schlafen in ihrem Lager ein.

#### 06.Perraine

Regen und Gewitter wecken die Helden am frühen Morgen. Völlig durchnässt schleppen sich die Helden durch den Wald in Richtung Quelle – zurück zum Riesen. Unterwegs wird Cordovan von einem Irrlicht in ein Wasserloch gelockt. In letzter Sekunde bewahren die Helden ihn vor dem sicheren Tod und ziehen ihn gemeinsam aus dem Loch. Abends erreicht die Gruppe den Berg mit der Quelle und bauen dort die Jurta auf. Nirosh steigt den Berg hinauf und spricht nochmal mit dem Riesen.

#### 07.Perraine

Der Morgen beginnt kühl, aber sonnig. Nach dem Frühstück erklärt sich der Riese bereit, die Helden zurück nach Bornstein zu bringen. Nirosh wirft unterwegs den magischen Dolch in den Fluss, da dieser Dolch seiner Meinung nach verflucht sei. Dabei gerät er mit Cordovan und Rovena darüber in einen Streit. Cordovan hätte diesen Dolch gerne genutzt und weiter untersucht. Am Nachmittag setzt der Riese die Helden am Waldrand ab und kehrt zurück zu seiner Quelle. Die Helden machen sich zur Burg auf. Dort berichten sie der Burgherrin von den Ereignissen und untersuchen das Zimmer des ehemaligen Hofmagiers Geldar in einem Dachzimmer der Burg. Hier entdecken die Helden aber nur die Kleidung und einige Schriften des Magiers. Außerdem fällt den Helden eine Ziege auf, die frei im Zimmer herumläuft. Nichts ungewöhnliches, da sich überall in der Burg Ziegen und Hühner frei bewegen. Doch nachdem die Burgherrin das hohe Alter der Ziege erwähnte (über 20), werden die Helden stutzig. Die Ziege wird eingefangen und verwandelt sich in den Magier Geldar zurück. Dieser kann als Borbaradianer und Mörder des alten Burgherren entlarvt werden. Geldar wird in den Kerker geworfen. Die Helden entdecken in einem Kleiderschrank eine Holzterrasse, die nach unten in einen Schacht führt. Die Helden klettern hinunter und entdecken am Ende des Schachtes eine Tür. Die Helden schreiten hindurch (Illusion) und folgen einem Gang, der direkt unter die Burg führt. Nach einer Weile (und eine Sackkasse) erreichen die Helden eine kleine Höhle. Übler Gestank lässt die Helden fast erbrechen und überall liegen Knochen und Totenschädel herum. Doch sind das keine Menschen, sondern Goblinsknochen. In der Höhle hält schlafend ein Tatzelwurm wache. Nirosh schießt mit einem Pfeil auf das Untier. Erschrocken springt der Tatzelwurm hoch und rammt seinen Kopf in einen über ihm liegenden Stalagmiten. Der Wurm ist Tot. Dahinter entdecken die Helden eine „Wohnhöhle“ von über 30 Goblins. Diese scheinen auf irgendwas zu warten. Nirosh schreitet zu den Goblins (vorher wurde ein starker Armatruz auf ihn gesprochen) und baut sich vor ihnen auf. Die Goblins greifen ihn mit Speeren und Pfeilen an. Doch keine Waffe kommt durch seine Rüstung. Abergläubisch geraten die Goblins in Panik. Die Helden stürmen die Höhle und können den Anführer gefangen nehmen. Die Goblins fliehen aus der Höhle zu einem Gang, der nach einer Weile in den Bornwald führt. Die Helden erfahren, dass die Goblins von Geldar angeheuert wurden, die Burg zu übernehmen. Der Tatzelwurm war ein Vertrauter des Magiers. Der Goblin wird freigelassen und die Helden kehren zur Burg zurück. Die Burgherrin lässt die Schächte und Höhlen einstürzen und zuschütten.

## 08.Perrine

Die Helden versuchen in Gesprächen mit Geldor seine Seele zu retten, doch schlägt dieser jede Hilfe ab. Am frühen Morgen wird der Magier Geldor auf Geheiß der Burgherrin auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Die Helden beten für seine Seele....