

Die Tage des Namenlosen

- Nuriel A. Salafejev (Halbelf – Christian Z.)
- Rovena Paligan (Magierin aus Al Anfa– Heiko J)
- Sahid (Alchimist aus Khunchom – Julian SD)
- Daria (Fähnrich aus Gareth – Sascha G)
- Arian von Begelsaum (Bannstrahler – Michael SD)
- Grotarus (Angroschgeweihter – Sebastian B)

Zeitraum: Namenlose Tage 1010 BF

Ort: Weiden/Tobrien (Sichelstieg)

Meisterpersonen: Damiano, Rapherian von Eslamshagen, Lirinda (Bauernmädchen), Graf Sephirim

bis zu 14. Rahja verbringen die Helden damit, sich in Travingen auszuruhen. Mokol plant den Tempelbau, Gotarus zeigt ebenfalls Interesse an dem Projekt, Abujin hält Wache am See...Cordovan verabschiedet sich und reist ins Mittelreich (dort schließt er sich einem Söldlingshaufen auf Seiten Answins an). Rovena bricht mit Lirinda in Richtung Süden zu ihrem Sandschak im Süden auf. Am 10. Rahja trifft Sahid mit einem Handelszug aus Norburg in Travingen ein.

15. Rahja

Nuriel, sein Leibdiener Quin und Daria reisen auf dem fliegenden Teppich nach Travingen. Daria hatte in Hersbach ihren Vater (in dieser Welt) im Haus der Heilung aufgesucht. Der Arme ist von den Maraskriegen seelisch gezeichnet. Vor Travingen landen sie gut versteckt hinter einem Hügel. Als Nuriel die Stadt Travingen betritt, wird er von der Dorfbevölkerung begeistert empfangen. Im Gasthaus wird seine Rückkehr gefeiert. Er wird nur von Turundir und den Angroschim gemieden. Gemeinsam beraten sich die Helden, wie es weitergehen soll. Nach einem Mittagessen beschließt man, nach Uhdenberg zu dem Limbusmagier Ralahan zu reisen. Laut den Gerüchten einiger Reisenden soll er sich in der Stadt aufhalten. Der kann Nirosh aus dem Limbusgefängnis befreien. Mit der Kaleschka von Nirosh reisen die Helden durch die Ebene in Richtung Uhdenberg.

18. Rahja

Die Helden erreichen die alte Zollstation aus den Tagen des Bosparanischen Reiches. Nuriel erlegt ein Wildschwein und am Abend sitzen die Helden zusammen mit Wildschweinbraten beim Feuer.

22. Rahja

Ankunft in Hardorp. Im Gasthaus „Zum Roten Dach“ treffen die Helden den Schüler Damiano des Limbusmagiers Ralahan. Damiano berichtet, dass er mit einem Handelszug unterwegs war und dieser in der Ebene von Goblins überfallen wurde. Sein Meister habe ihn auf Reisen geschickt, damit er die „Welt da draußen“ kennen lernt. Die Helden bieten ihm an, ihn nach Vallusa zu seinem Herren zu begleiten. In der Kaleschka freundet er sich mit Rovena an.

23.Rahja

Fährstation Rathila, Grenzort des Mittelreiches und Weidens.

Die Helden setzen mit einem Fährschiff über den Fluss. Der Fährmann enttarnt sich als Dexter Nemrod (Nuriel vereinbarte mit ihm ein Treffen in Rathila – Answinkrise im Reich!) und seine Begleiter als KGIA Agenten. Er bittet die Helden, den Markgrafen von Beilunk aufzusuchen. Hagen, genannt der Dunkle, stehe zu Brin und hat die geflohene Redaktion des Aventurischen Boten bei sich aufgenommen. Zur Zeit befinden sich die Druckplatten des Boten bei der Answintreuen Redaktion unter Ugo Korninger in Gareth. Die KGIA hat bereits Agenten nach Gareth entsandt, um die Platten nach Perricum zu bringen. Die Stadt unter Graf Paligan steht ebenfalls treu zum Prinzen. Die Helden bitten um Bedenkzeit und besprechen die Situation im Reich im Gasthaus am Birkenplatz.

24.Rahja

Die Helden treffen sich erneut mit Dexter Nemrod und nehmen den Auftrag an. Danach organisieren die Helden die Weiterreise. Nemrod verabschiedet sich und reitet mit seinen Agenten nach Süden.

26.Rahja

Nachts kommen die Helden an der Wegeherberge „Tanzender Bär“ vor Trallop an und übernachten dort.

27.Rahja

Ankunft in Trallop. Nuriel besucht die Kanzlerin Weidens und versucht herauszufinden, wie Weiden zum neuen Kaiser Answin steht. Rovena besucht den Rahjatempel. Am nächsten Tag reisen die Helden weiter in Richtung Tobrien.

29.Rahja

In Braunenklamm kommt die Gruppe im Gasthaus „Herzogs Ruh“ unter. Die Helden sind unentschlossen, ob man die Namenlosen Tage hier verbringt oder zügig weiterreist. Man lässt Phex entscheiden und würfelt. Die Würfel bestimmen, dass man versucht Salthel zu erreichen und dort die Namenlosen Tage abwarten will.

01.Tag des Namenlosen (kühl und bewölkt)

Nur noch 2 Meilen bis Salthal, die Helden haben es nicht mehr rechtzeitig geschafft die Stadt vor den dunklen Tagen zu erreichen. Kurz vor der kleinen Stadt schlägt ein Blitz in einen Baum ein und die Helden hören mehrere grelle Schreie. Die Gruppe untersucht den Platz und finden im Umkreis von 100 Schritt nur tote Tiere und einen Toten und entstellten Wanderer. Anscheinend wurde er von diesem Blitz getroffen. Eine Untersuchung ergibt, dass der Wanderer ein Praiosgeweihter war und einen mit Schutzzeichen versehenen Leinenbeutel bei sich trägt. Außerdem können einige Schriften und Tagebucheintragungen sichergestellt werden. Die Helden nehmen den Beutel an sich. Dieser Beute, bzw. dessen Inhalt wird in den Schriften als Böse Statue des Namenlosen Gottes beschrieben. Die Helden reisen schnell weiter in Richtung Salthel. Grotarus folgt den Helden und ist nur noch einige Stunden hinter der Gruppe. Er entdeckt vor Salthel ein frisches Grab und erkennt Reiter, die dieses Grab aufwühlen und die Leiche

herausziehen. Recht grob wird die Leiche untersucht und herum gestoßen. Grotarus versteckt sich und wartet ab, bis die Reiter wieder verschwunden sind. Danach bestattet er die Leiche und spricht ein Gebet. Danach macht er sich nach Salthel auf. In Salthel treffen sich die Helden in der Schänke „Zum Silberdrachen“ und Grotarus berichtet von den Reitern. Die anderen berichten ihm von dem Blitzeinschlag. Die kleine Statue verwahrt Daria. Während die Helden in der Schänke zusammen sitzen und essen, rotten sich vor dem Haus mehrere Stadtbewohner zusammen. Es sind fast 200 Bewohner, die lautstark die Helden auffordern, Salthel zu verlassen. Sie präsentieren auf einem alten Handkarren ein Tot geborenes Kalb mit zwei Köpfen. Das Kalb wurde in der Zeit geboren, als die Helden die Stadt betraten. Der Mob wird immer aufdringlicher und so packen die Helden ihre Sachen und fliehen mit der Kaleschka. Kurz hinter der Stadt erleidet der Wagen einen Radbruch und so beschließen die Helden (mit Damiano) hier zu rasten.

2.Tag des Namenlosen (heiß, schwül und bewölkt)

Die Helden brechen ins Gebirge auf und wollen über den Sichelstieg nach Tobrien, um Damiano bei seinem Lehrmeister in Vallusa abzuliefern und den Markgrafen Hagen der Dunkle in Beilunk zu treffen. Während der Reise werden die Helden von einer unsichtbaren Hundemeute verfolgt. Immer wieder hören die Helden Hunde knurren, jaulen oder hecheln – aber keiner kann irgendein Tier sehen. Nach einiger Zeit bricht ein großer schwarzer Jagdhund aus dem Gebüsch und stürzt auf den Wagen der Helden zu. Piotjre der Elch gerät in Panik und galoppiert mit dem Wagen davon. Grotarus stürzt vom Wagen. Langsam steht er auf und lädt seine Armbrust. Mit einem gezielten Schuss kann er die Bestie töten. Nachdem sich der Elch beruhigt hat, schlagen die Helden in der Wildnis ihr Nachtlager auf. Alpträume plagen die Helden (besonders der Träger der Statue). In der Nacht bricht ein Gewitter los und es fängt an zu regnen.

3.Tag des Namenlosen (kühl und Dauerregen)

Die Stimmung der Gruppe ist gedämpft. Rovena lehrt Damiano (in der Kaleschka) ein paar Grundbegriffe der Magiekunde und verfeinert seine Zaubertechnik. Sahid döst ruhig im Wagen, der wegen dem Geröll leicht schaukelt. Nuriel und Grotarus sitzen auf dem Kutschbock und lenken den Wagen vorsichtig durch eine Enge Schlucht, Daria reitet vorne weg. Plötzlich stürzen ein paar Gesteinsbrocken am Ende der Schlucht und versperren den Helden den Rückweg. Pfeile prasseln auf die Helden nieder – ein Hinterhalt. Über 1 Dutzend Kultisten (dunkle purpurne Kutten, teilweise vergoldete Masken, Säbel und Bogen) stürzen sich auf die Helden (die Hälfte hat sich auf Vorsprünge verschanzt und schießen ihre Pfeile ab). Damiano und Rovena stürzen aus den Wagen und greifen die Kultisten magisch an. Nuriel und Grotarus schießen mit Bogen und Armbrust auf die Angreifer, Daria wehrt sich mit dem Schild. Damiano wird schwer getroffen und von Rovena in den Wagen gelegt. Nachdem Piotre von einem Pfeil getroffen wurde, stürmt dieser vorwärts (mit Sahid und dem verletzten Damiano im Wagen) und verlässt die Schlucht. Die Helden werden durch die Kämpfe ernsthaft verletzt und können erst nach einer von Nuriel gewirkten Illusion (eine Gruppe Ordenskrieger reitet auf die Kultisten) fliehen. Von den 15 Kultisten können 7 entkommen, der Rest ist im Kampf gegen die Helden gefallen. Ohne Wagen, Proviant und Ausrüstung machen sich die Helden auf, um dem Wagen zu folgen. Am späten Nachmittag kommen den Helden 12 Orkkrieger (Uhdemberger Legion) entgegen. Außer einigen Schmährufen der Orken gegen die Helden, bleibt diese Begegnung friedlich. Die Helden hatten nicht mehr genug Kampfkraft eine weitere Konfrontation zu überleben und schluckten die Beleidigungen der Orks. Abends finden die erschöpften Helden eine Ruine eines Boronklosters und richten sich dort für die

Nacht ein. Alpträume verhindern wieder einen erholsamen Schlaf der Gruppe.

04.Tag des Namenlosen (kühl, Nebel)

Am frühen Morgen sind die Helden vom dichten Nebel umgeben (Sichtweite unter 10 Schritt). Irgendein Wesen umkreist die Gruppe, doch mehr als dunkle Schatten sind am Himmel nicht zu erkennen. Am alten Borontempel zieht ein Geisterheer langsam an die Helden vorbei. Stumm und ängstlich beobachten die Helden diese Szene, als Mittags plötzlich aus dem Nebel ein Gauklerzug (1 Dutzend Gaukler, einige Wagen) auftaucht und den Helden ihre Gastfreundschaft anbieten. Die Helden nehmen an und trinken am Lagerfeuer mit den Gauklern. Alle Helden außer Grotarus schlafen ein (Schlafgift im Wein) und die Gaukler stehlen von Daria die Statue. Danach ziehen die Gaukler ab. Grotarus versucht der Gruppe zu folgen und erreicht einen kleinen Wald. Dort beobachtet er, wie sich ein Nachtwind und eine Eule bekämpfen. Grotarus hilft der Eule und eine alte Hexe taucht aus dem nichts auf (alt und blind) und bedankt sich bei ihm. Abends können die anderen Helden mit Hilfe der Hexe aus dem Schlaf erweckt werden. Die Gruppe übernachtet bei ihr in der Hexenhütte. Ein ekliger Nachtrunk der Hexe stärkt die Helden und einige Wunden schließen sich. Die Eule der Hexe hat den Gauklern die Statue entrissen. Die Hexe gibt diese den Helden wieder zurück.

05.Tag des Namenlosen (warm, leicht bewölkt)

Die Helden brechen am frühen Morgen von der Hexenhütte auf und reisen weiter. Wieder werden die Helden von einer unsichtbaren Meute verfolgt. Nach einiger Zeit werden diese Tiere sichtbar und greifen die Helden an. Die Helden werden schwer verletzt und ziehen sich zurück. Quin der Leibdiener Nuriels flieht als erster. Danach lösen sich die Helden und fliehen. Die Hunde folgen den Helden. Erst als Ordensritter des Bannstrahlordens auftauchen, verschwindet die Hundemeute. Die Ritter erkennen in Daria eine Ketzerin und fordern ihre Verhaftung. Schwer angeschlagen bereiten sich die Helden auf einen Kampf vor, denn freiwillig wollen diese Daria nicht ausliefern. Rovena schießt mehrere Feuerstrahlen auf die Pferde der Ritter ab. Einige fallen, der Rest flieht im wilden Galopp. Nach einem kurzem Gespräch mit dem Anführer von Eslamshagen, erklärt er sich bereit, einen seiner Krieger an die Seite der Helden zu stellen. So soll gewährleistet sein, dass die gefährliche Statue in ein Tempel überführt werden kann. Ritter von Eslamshagen beschließt, dass sein bester Ritter die Helden begleiten soll. Arian von Bregelsaum war sein Name. Die Ordensritter vom Bannstrahl reiten weiter in Richtung Weiden – die Helden weiter nach Tobrien.

Am späten Nachmittag wird es plötzlich dunkel und kühl. Dichte Wolken ziehen sich am Himmel zusammen. Am Ende des Passweges erkennen die Helden eine Jagdgesellschaft im Tal, die auf eine Burg zureitet. Dort herrscht Graf Sephirim von eigenen Gnaden über diesen kleinen Landstrich. Hinter den Helden tauchen aus dem Pass ein halbes Dutzend Kultisten auf und verfolgen die Helden. Knapp entkommen die Helden in einem kleinen Wäldchen vor der Burg. Dazu tauchen auch auf freiem Feld mehrere Hunde der Meute auf. Mit einem Elementpfeil kann Nuriel einen schwer treffen und verängstigt ziehen sich die Hunde zurück. Die Kultisten schießen den Helden Pfeile hinter her. Quin stirbt von mehreren Pfeilen getroffen in Nuriels armen. Die Kultisten ziehen sich zurück, als plötzlich Hagelkörner vom Himmel fallen. Am Himmel erkennen die Helden eine violette Fratze eines Dämons. In weiter Ferne können die Helden den Gauklerzug auf der Straße erkennen, die in Richtung Burg führt. Die Helden hören danach einen monotonen Gesang, der an eine Art von Zeremonie erinnert. Ein Kultist reitet auf den Wald zu – Grotarus und

Arian schießen ihre Projektile auf den Kultisten ab, der dann vom Pferd stürzt. Schwer verletzt wird der Kultist geborgen und stellt sich als Bauerstochter Lirinda vor. Rovena hat Mitleid mit ihr und beschließt, sich für ihre weitere Erziehung zu sorgen. Nach den Erzählungen Lirindas über das bevorstehende Ritual beschließen diese zögerlich das Ritual zu stören. Langsam schleichen diese sich zum Ritualplatz nahe der Burg. Jeder Held bringt sich in Stellung und beobachtet das Ritual. Damiano lag auf einem steinernen Opfertisch, neben ihm stand ein blasser Jüngling mit einem Dolch. Im Ritualgesang waren Graf Sephirim, eine Hexe und ein Elf vertieft, während über 60 Kultisten auf den Knien lagen und laut dem Gott ohne Namen lobpreisten. Über dem Opfertisch wirbelte eine purpurne Säule zum Himmel und ein Dämon (Flügelpaar, mehrere Hörner, grausige Fratze) stieg hinab zu Damiano. Rovena kann sich mit einem Tarnzauber zu dem Beschwörer Sephirim schleichen und ihn mit einem gezielten Stich ausschalten. Die Hexe unterbricht ihr Ritual und stößt sich mit ihrem Besen vom Boden ab und fliegt den Himmel hinauf. Dort überfliegt diese mehrfach den Ritualplatz. Der Dämon landet auf den Tisch über Damiano und neben dem Jüngling. Der Elf versucht verzweifelt den Schutzbann um den Tisch aufrecht zu erhalten, damit der Dämon nicht aufbrechen kann. Der Dämon schaut zu Nuriel (der die Statue hat) und die Kultisten folgen seinem Blick. Mit einem allgemeinen Aufschrei stürmen die Kultisten zu Nuriel. Grotarus steht etwas abseits und schießt einen Bolzen auf die Hexe ab – verfehlt aber sein Ziel knapp. Die Hexe schießt danach schwarze Strahlen auf Grotarus ab – aber auch hier wird das Ziel verfehlt. Rovena wirft dem Elfen einen Stein an den Kopf. Der Schutzkreis bricht zusammen und der Elf flieht panisch. Der Dämon durchbricht das Heptagramm und tötet den Elfen. Der blasse Jüngling durchschneidet mit dem Dolch die Kehle von Damiano und lächelt zufrieden. Dann zieht er sich zurück. Rovena versucht Damiano zu helfen. Die Hexe wird vom Dämon im Flug aufgefressen. Nuriel wirft die Statue einige Schritte vor sich auf den Boden und schießt mit einem Pfeil darauf. Die Kultisten haben ihn fast erreicht und der Dämon fliegt durch die Reihen der Kultisten und hält blutige Ernte. Danach schnappt er sich die Statue und schlägt seinen Schwanz gegen Nuriels Unterleib, der zu Boden stürzt. Nur mit Hilfe der Götter konnte er knapp überleben. Eine purpurne Wunde zeichnet ihn – eine Wunde die sich nicht schließen lässt. Der Dämon fliegt zurück in seine Welt und lässt mehrere Dutzend tote Kultisten zurück. Auch Damiano stirbt...

1011 BF

01.Praios

Die Helden sammeln und verbrennen die Leichen im Tal (insgesamt 40) – Damiano und Quin werden von Rovena im kleinen Wäldchen bestattet. Erschöpft lassen sich die Helden auf ihre Schlaflager nieder und ruhen sich aus...