

Der Seelenjäger

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

Zeitraum: Travia 997 BF

Ort: Donnerbach und Umgebung

Meisterpersonen: der unbekannte, aber wohlhabende Händler und sein Diener

30. Efferd – 02. Travia

Zoe besucht ihren Hexenzirkel (Hexennacht) um eine neue Flugsalbe zu brauen. Die Helden sitzen wie immer in einer Schenke und sprechen über ihre Erlebnisse in den letzten Tagen. In der Schenke lernt die Gruppe Diman kennen. Diman ist von zuhause abgehauen, um in den Orden der Rondrianer einzutreten. Doch hat er sich nicht getraut, die glitschigen Stufen des Donnerfalls zu betreten. Die Helden bieten ihm an, mit ihnen zu reisen.

In der Schenke lädt der Kammerdiener eines wohlhabenden Händlers die Helden zu einer Feier seines Herren ein. Überall hört man von der Geschichte über das Nebelmoores.

Bei der Feier in der großen Villa erhalten die Helden einen Auftrag von dem reichen Händler:

In einem alten Landhaus soll es spuken. Die Helden sollten doch das Haus vom Geist befreien.

Eine hohe Belohnung winkt. Der Händler will unerkant bleiben.

Am gleichen Abend reisen die Helden mit einer Kutsche des Händler zum Herrenhaus. Nach einigen Stunden machen die Helden Rast an einer Wegeherberge. Man beschließt dort die Nacht zu verbringen.

Am nächsten morgen reist die Gruppe weiter und erreicht das Anwesen. Obwohl es mitten am Tag ist, verdunkelt sich der Himmel. Die Helden beschließen das Landhaus zu betreten. Als der letzte Held das Haus betreten hat, schließen sich die Türen und Fenster. In den Spiegeln des Hauses können die Helden Geister neben sich erkennen, doch nur in den Spiegeln. Panisch versuchen die Helden aus dem Haus zu entkommen, doch alle Mühe war vergebens.

Plötzlich erscheint im Treppenhaus ein in einer schwarzen Kutte gekleidetes Wesen im und fordert die Seelen der Helden. Die Helden griffen das Monster mit dem Mut der Verzweiflung an. Es steckte viele schwere Treffer ein, bevor es in den Niederhöllen verschwindet. Raluf bricht bewusstlos und schwer getroffen zusammen. Danach öffneten sich die Fenster und die Türe des Hauses wieder. Der Himmel hellte wieder auf und die Helden nutzten die Chance zur Flucht. Die Kutsche samt dem Fahrer ist verschwunden und so müssen die Helden zu Fuß weiterreisen.

Gegen Abend bei dem kleinen Weiler Bergblick suchen die Helden einen Heiler und eine Gaststätte auf.

03.-04. Travia

Die Helden (besonders Raluf) lassen sich vom örtlichen Heiler versorgen und verbringen die Zeit im Gasthaus.