

Der Basilisk von Andergast

- Abujin al Raschidjaar (Maraskaner aus Sinoda– Michael)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.) - **nicht aktiv**
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha) - **nicht aktiv**
- Jacopo di Madjani (Söldner aus Punin – Sebastian)
- Finwar Mondläufer (Halbelf aus dem Reichsforst– Julian)
- Ragnar Hallarson (Thorwaler aus Brabak - Dennis)
- Jobdan Galdifei (Jäger aus Tiefhusen - Dominik)

Zeitraum: Ingerimm 1015 BF

Ort: Andergast

Meisterpersonen: Herold des Königs Marik von Joborn (Sohn des Barons von Joborn), Wildnisführer Eurich, König Wendolyn VII. Zornbold, Heermeister Wenzeslaus der Ältere von Andergast, Tochter des Königs: Irinia Zornbold Hesinde Akolythin, Tochter des Königs: Varena Zornbold, Schwarzmagierin aus Brabak: Inares Lupinez, Schwarzmagier aus Brabak: Hayato Lupinez, Akademieleiterin Aljawa Walsareffnaja

1015 BF (22 Hal)

01. Ingerimm

Thorwal. Die Helden haben vor einigen Tagen von einem Boten die Nachricht bekommen, dass der König von Andergast die Geschichte der Saga persönlich von den Hohen Herren an seiner Tafel hören möchte. Zur Mittagszeit trifft die Eskorte (4 Kutschen und 9 Reiter) des Königs bei der Herberge „Zum brünstigen Eber“ in Thorwal ein. Der Herold des Königs stellt sich als Marek von Joborn, Sohn des andergastischen Barons von Joborn, vor. Ihn begleiten die beiden Wildnisführer Galdifei und Eurich – sowie 6 Leibgardisten des Königs. Die Helden nehmen die Einladung an und besteigen die Kutschen – Abujin möchte lieber auf seinem Shadif (Preis vom 9 Tage Rennen in Fasar) reiten. Während der Reise tauschen sich Jobdan Galdifei und Abujin al Raschidjaar miteinander aus. In diesem Gespräch stellte sich schnell heraus, dass beide die gleichen Freunde / Bekannte haben (Flintax, Grotarus, Daria, Sahid – Göttin der Amazonen).

Abends kommt die Reisegruppe in Breida an und gastiert im örtlichen Gasthaus. Abujin, Jobdan und Jacopo sitzen bis zum Schluss in der Schankstube und trinken – wobei Jacopo wie immer seine Selbstbeherrschung nicht aufgibt und nur in Maßen trinkt.

02. Ingerimm

Am Morgen sind vor dem Gasthaus viele dutzend Menschen versammelt, die einmal die berühmten Dere-Umfahrer kennen lernen möchten. Die Andergaster Garde bildet für die Helden eine Gasse und zusammen verlässt man Breida.

Abends Ankunft in Peilinen. In der Herberge stellt sich Jacopo zu einem „Schaukampf / Duell“ bis zum ersten Blut mit einem der andergaster Leibgardisten. Der Gardist will einmal die Klinge mit einer Berühmtheit kreuzen. Jacopo gewinnt dieses Duell souverän.

03. Ingerimm

Die gemieteten Kutschen werden im Ort abgegeben. Danach besteigt die Reisegruppe einen Flussegler, um damit bis nach Andergast zu fahren. Abujin bringt Ragnar an Deck neue Techniken im Beidhändigen Kampf bei – neugierig werden die beiden von der Leibgarde des Königs und den Matrosen des Seglers beobachtet.

10. Ingerimm

Das Schiff fährt an Joborn vorbei, über dem Kastell der Stadt weht das Steineichenwappen – das Zeichen des Königreiches Andergast. Der Herold des Königs Marek von Joborn berichtet ein wenig über „seinen“ Ort Joborn. Da der König die Helden schnell in seiner Stadt haben will, wird das Schiff hier nicht halten und zügig nach Andergast durchfahren.

13. Ingerimm

Ankunft in Andergast. Die Kapitale des Königreiches Andergast stellt sich für die Helden als Enttäuschung heraus. Keine gepflasterten Wege, stattdessen nur Schlamm, Dreck und Mist von den herumlaufenden Schweinen. Die Giebel der Häuser biegen sich soweit, dass sich die gegenüberliegenden Häuser oben berühren und die Gassen zu regenrechten Tunneln aussehen lassen. Die Stadt riecht nach verbranntem Holz, Schweinemist, Gestank vom Gerberviertel und nasser Erde. Die Helden werden zur königlichen Feste gebracht, wo sie sich in ihren Kammern ausruhen und frisch machen können. Jobdan Galdifei darf ebenfalls an den Festlichkeiten des Königs teilnehmen.

Audienz beim König. Hier werden die Helden mit Speis, Trank und Musik vom König und seinen Beratern – sowie Familie empfangen. Neben dem König Wendolyn VII. Zornbold sind auch seine beiden Töchter Irinia Zornbold Hesinde – Akoluthin und Varena Zornbold anwesend. Des Königs Heermeister Wenzeslaus der Ältere von Andergast sitzt ebenfalls an der Tafel. Interessiert hört sich die königliche Familie die Geschichte der Helden über deren Taten und Erlebnisse während der großen Fahrt an. Ragnar lässt es sich nicht nehmen und trinkt mit dem König ein paar Becher Premer Feuer. Anschließend überreicht Abujin den beiden Töchtern des Königs noch Andenken von der Fahrt: 2 bunte Scherben aus der Elfenstadt Tie'Shianna.

14. Ingerimm

Frühstück der Helden mit dem Heermeister des Königs. Finwar kann dabei ein Gespräch zwischen dem Heermeister und einem seiner Diener belauschen – Menschen würden verschwinden und es gäbe jetzt auch einen Fall direkt in der Stadt. Der Heermeister bittet die Helden um Entschuldigung, muss aber zu einem dringlichen Fall, der seine Aufmerksamkeit erfordere. Er verlässt die Speisetafel und lässt die Helden alleine. Jobdan berichtet den Helden von den seltsamen Vorkommnissen in der Stadt. Alles sei beunruhigt, 2 schwarzgekleidete Männer würden öfter die königliche Burg aufsuchen und angeblich würden Menschen im Königreich verschwinden. Die Helden holen sich Informationen bei der Dienerschaft ein. Danach suchen die Helden die Magierakademie der Stadt auf und konfrontieren die Akademieleiterin Aljawa Walsareffnaja mit ihrem Wissen. Sie berichtet, dass der König 2 Spezialisten aus dem Süden angeheuert hat, um einen Basilisken zu bezwingen, der im Andergaster Land sein Unwesen treibt. Die Helden untersuchen die Stadt nach Spuren des Basilisken und entdecken vor der Stadt Spuren des Tieres. Anscheinend hat er die Stadt verlassen und ist in den Fluss abgetaucht. Doch eine Fahrt mit einem Fischerboot entlang des Flusses ergeben keine weiteren Hinweise über den Verbleib des Wurm.

Also muss es noch in der Stadt sein. Da es sich angeblich in einer geraden und direkten Linie durch das Königreich gewandert ist, vermuten die Helden den nächsten Auftauchort der Schlange auf den Marktplatz.

In der königlichen Burg suchen die Helden dann die Magier aus Brabak: Inares Lupinez (Tochter) und Hayato Lupinez (Vater), auf und erfahren mehr über den Basilisken und wie die Magier das Untier erlegen wollen. Mit 2 gebauten Golems will man dem, der Zauberei immunen Tier zur Strecke bringen. Die Überreste (Haut und Krone) des Basilisken wurden den Zauberern als Lohn versprochen. Da ihre Mutter / Ehefrau vom Basilisken getötet wurden – ist das auch eine persönliche Sache der Beiden.

Am Abend (NEUMOND) haben sich Finwar und Jobdan im Zeughaus (südlich des Marktplatzes) eingerichtet und hoffen darauf, dem Tier in der Dunkelheit mit einem Pfeil / Bolzen die Augen aus zuschießen. Abujin, Jacopo und Ragnar suchen den Heermeister des Königs auf und fordern mehr Informationen. Er berichtet den Helden, dass der Basilisk bisher 10 Menschen im Königreich Andergast und einen 13jährigen Jungen in der Stadt versteinert hätte. Der Herrmeister habe bereits das gesamte Heer mit der Suche nach dem Wesen beauftragt. Bisher wissen nur die obersten Offiziere, wonach man sucht, um die Soldaten und das Volk nicht zu verunsichern. Der König darf nicht erfahren, dass die hohen Herrschaften von dem Wurm wissen, weil er sie damit nicht belasten wolle. Außerdem wenn den *Helden der Fahrt* ausgerechnet in seinem Königreich ein Leid geschähe, wäre das für seinen Ruf ein nicht mehr wiedergutzumachender Schaden. Die Helden willigen ein und bereiten sich auf die Jagd nach dem Basiliken vor. Der Heermeister lässt den Marktplatz in der Dunkelheit von der Garde absperren – die Bewohner der Stadt halten dies für eine weitere Übung der Garde (die meisten schlafen eh um diese Zeit in der Stadt).

Abujin, Jacopo und Ragnar haben sich nördlich des Marktplatzes eingerichtet und sich mit großen polierten Metallschilden (vom Heermeister organisiert) ausgerüstet. Die drei Helden sollen dann das Tier im Nahkampf erledigen. Magierin Inares Lupinez (Tochter) wartet derweil mit einem Golem vor dem Rathaus der Stadt.

Zwei Stunden lang warten die Helden und das Wesen taucht nicht auf. Abujin, Jacopo und Ragnar patrouillieren in der Stadt. In der Hafengegend, vor der Werft hören sie das Tier, wie es sich durch den Schlamm der Stadt wälzt. Jacopo holt Finwar und Jobdan – damit sie die Augen des Tieres ausschalten können. Finwar alarmiert Magerin Inares Lupinez mit dem Golem und kehrt zum Standort des Basilisken zurück.

Finwar erkennt die Dunstwolke des Tieres (an der Stadtmauer) und kann die Umriss seines Kopfes ausmachen. Er legt einen Pfeil in seinen Bogen und schießt auf ein Auge des Basilisken. Er trifft und das Monster windet sich unter den Schmerzen. Jobdan gelingt es das andere Auge mit seinem Bolzen zu treffen. Das war das Signal - Abujin, Jacopo und Ragnar stürmen auf das Wesen zu und geraten in den tödlichen Dunstkreis des Tieres. Unter schmerzen schlagen die drei Helden (Finwar schießt weiterhin ins Kampfgetümmel und trifft die Schlange, Jobdan lädt seine Armbrust für einen zweiten Schuss) auf den Basilisken ein. Nach einigen Augenblicken liegt das Tier tot an der Stadtmauer und der Golem von Inares Lupinez verharrt still und unbeweglich vor dem Tier.

15. Ingerimm

Die Garde sperrt den Kampfplatz noch im Morgengrauen an der Mauer mit dem toten Tier und dem unbeweglichen Golem ab – denn in den nächsten 7 Wochen darf sich kein Lebewesen in dem immer noch tödlichen Dunstkreis des Wesens aufhalten. Mit dem Heermeister von Andergast

gewinnen die Helden einen dankbaren Freund in den höchsten Kreisen von Andergast.

In einem Bootsschuppen der Werft finden die Helden einen kleinen versteinerten Kobold – ebenfalls Opfer des Basilisken. Warum das Tier hier hin unterwegs war, ob es was suchte, gejagt wurde und was der Kobold mit der ganzen Geschichte zu tun hat, das erfahren die Helden hoffentlich auf ihrer nächsten Reise. Der Versteinerte Kobold wird von den Helden in eine Kiste verstaut.

Der Plan: In Greifenfurt gibt es einen großen Praiostempel. Vielleicht gelingt es dort den Kobold aus seiner Versteinerung zu retten und mehr Informationen über den Basilisken von Andergast zu erfahren.