

## Alptraum ohne Ende

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

Zeitraum: Rahja 1015 BF

Ort: Baliho

Meisterpersonen: Delian von Wiedbrück – KGIA, Traviageweihte Linai, Ritter Beromär von Baliho, Korobar - Schrecken der Tobimora, die formidablen Sechs, Liscom von Fasar

### 01. Rahja 1015 BF

Ankunft in Greifenfurt zur 2. Hesindestunde. Schnell improvisieren die Greifenfurter Bürger ein Willkommensfest zur Rückkehr der Helden von Greifenfurt. Vor dem Magistrat werden schnell Bänke und Tische aufgestellt, Fässer zum Platz gerollt, ein Ochse geschlachtet und die Musikkapelle des kaiserlichen Aufbauregimentes wird zusammengetrommelt. Eine Delegation vom Bürgermeister (Glombo Brohm, wieder gesund), den Ratsmitgliedern (darunter Perval Svellter und Schmied Darrag), der Kanzlerin der Mark und der jungen unmündigen Markgräfin Irmenella von Wertlingen begrüßt die Helden. Es wird der Schlüssel der Stadt überreicht und im Magistrat müssen die Helden sich noch in das Goldene Buch der Stadt eintragen.

Die Helden feiern mit den Greifenfurtern ausgelassen das Fest der Freuden (und die Rückkehr der Helden) vor dem Magistrat im Greifenfurter Stadtteil Neustadt. Es wird getanzt und getrunken: Finwar spielt auf seiner Flöte mit den örtlichen Musikern, Abujin tanzt mit Tita, Jobdan betrinkt sich und tanzt alleine, Cordovan und Marlina tanzen, Jacopo sitzt auf der Bank und nippt an seinem Wasser, Gawen und Ragnar genießen ihren Braten.

Zur 2. Ingerimmstunde erscheint eine Kutsche mit 2 Wagenlenkern auf den Festplatz. Einer der Wagenlenker springt vom Kutschbock und sucht Abujin auf. Nach einer kurzen Unterredung mit ihm, kehrt er zur Kutsche zurück. Abujin ruft Cordovan zu sich und unterrichtet ihn von dem Gespräch: Abujin, ehemaliges Mitglied der KGIA wird von der KGIA aufgefordert sich sofort nach Baliho zu begeben, um einen wichtigen Auftrag zu erledigen. Doch Abujin kann hier nicht weg, denn das würde ihm Tita nie verzeihen. Er bittet Cordovan und die anderen Gefährten das für ihn zu übernehmen. Cordovan ist einverstanden und ruft die Helden zusammen und berichtet ihnen knapp die Situation. Widerwillig steigen die Helden in die Eilkutsche und reisen sofort in Richtung Baliho ab. Auf dem Weg durch die Nacht erklärt Cordovan den Helden die Mission: Ein wichtiger Auftrag der KGIA, in Baliho sollen sie den Nordstern aufsuchen und nach dem Bullen der Tobimora fragen.

### 03. Rahja

Ankunft in Wehrheim. Wieder bleiben den Helden nur eine kurze Verschnaufspause, während die Pferde an der Wechselstation ausgetauscht werden.

## 07. Rahja

Die Eilkutsche erreicht Baliho zur Mittagsstunde. Der Weg bis hier war anstrengend, denn geschlafen wurde in der Kutsche – gegessen nur bei den kurzen Aufenthalten in den Wechselstationen, bei denen die Pferde ausgetauscht wurden. Mitten in der Stadt müssen die Helden dann die Kutsche verlassen und sich selbst zum Nordstern durchfragen. Doch am Nordstern angekommen, müssen die Helden feststellen, dass der Nordstern noch geschlossen hat. Der Nordstern stellt sich als Spielhaus heraus. Im Gasthaus „Kaiserstolz und Orkentod“ mieten sich die Helden für einen Tag ein und warten auf die Eröffnung des Nordsterns am Abend. Hier treffen sie auf einige Söldlinge, die sich später als die formidablen Sechs heraus stellen. Abends im Nordstern. Hier treffen die Helden auf den KGIA Agenten Delian von Wiedbrück. In dem Gespräch eröffnet ihnen der Agent, dass er fähige Kämpfer braucht, um den berühmten Korobar – dem Schrecken der Tobimora – zur Strecke zu bringen. Doch ist der Agent von den Fähigkeiten der Helden nicht überzeugt und weist diese zurück. Er habe zwar einen Auftrag, doch hätte er den berühmten Abujin erwartet. Enttäuscht wenden sich die Helden ab und vergnügen sich dafür im Nordstern. Jobdan verspielt dabei fast sein komplettes Vermögen. Delian von Wiedbrück rekrutiert die formidablen Sechs für seinen Auftrag.

Im Spielhaus beginnt eine Vorstellung einer Sharisad und nimmt die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich. Am Tisch der Helden gesellen sich 3 Traviageweihte dazu und beklatschen ebenfalls die Vorstellung der hübschen Tänzerin. Plötzlich bricht eine der Geweihten mit einem lauten Schrei zusammen. Mehrere Brandblasen zeichnen sich auf ihr Gesicht ab. Entsetzen breitet sich unter den Gästen aus und die Helden bringen die Geweihte in den Traviatempel, um sie dort zu versorgen. Dort berichtet die Geweihte über eine göttliche Vision: Eine befreundete Tsageweihte in Dragenfeld wurde dort auf einen Scheiterhaufen im Namen der Inquisition verbrannt. Weitere Ermittlungen der Helden im Nordstern haben nichts ergeben.

## 08. Rahja

Krankenbesuch im Traviatempel bei der verletzten Mutter Linai. Gemeinsam spricht man noch einmal über den gestrigen Vorfall und beschließt gemeinsam nach Dragenfeld zu reisen, um dort dem Ereignis auf der Spur zu kommen. Bereits am Mittag soll es losgehen und die Geweihten der Travia bereiten alles für eine Reise vor. Die Helden rekrutieren noch den Ritter Beromär von Baliho vom Orden des Donners, sowie seinen Knappen Jarlan Ehrwald. Gegen Mittag reitet die Reisegruppe (Ritter Beromär von Baliho, Knappe Jarlan Ehrwald, Mutter Linai, Mutter Awine und die Helden) in Richtung Dragenfeld.

Bei ihrer Reise durch das Weidener Land umgeht man den Ort Anderath und trifft bei einem Gutshof auf eine große Gruppe Praioten. Es dürften über 100 Bannstrahlritter, Weißmagier und Praiosgeweihte sein. Nach einem kurzen Gespräch (oder Verhör) mit einigen Mitgliedern der Inquisition und dem Oberhaupt der Weißen Gilde Foslarin, dürfen die Helden weiter reisen. Abends beim Nachtlager treffen die Helden auf die Rondrageweihte Ayla von Schattengrund, die von Alpträumen und Visionen berichtet. In der Nacht wird sie in Anwesenheit der Helden von weiteren und heftigen Alpträumen geplagt. Sie blutet aus der Nase – Blitz und Donner erscheinen am Himmel.

## 09. Rahja

Nach einem kurzen Aufenthalt in Braunsfurt reist die Reisegruppe weiter nach Dreibirken. Hier erblicken die Helden 2 arme Gestalten, die an einem Baum aufgehängt wurden. Ihr Vergehen:

Viehdiebstahl. Die Gruppe reist weiter und erreicht den Weiler Ederwald. Im örtlichen Gasthaus kommen die Helden im Schlafsaal (1.Stockwerk) unter. In der Nacht hat Finwar einen schlimmen Alptraum. Panisch erwacht er und flieht aus dem Gasthaus – Cordovan folgt ihm und kann ihn beruhigen.

#### 10. Rahja

Gegen Mittag erreicht die Gruppe Braunenklamm. Hier zieht Gawen eine Leiche aus dem Wasser, die sich am Mühlenrad verkeilt hatte. Die Reisegruppe richtet sich im Gasthaus zur Nachtruhe ein. Alle sind Müde und erschöpft wegen der langen Reise.

#### 11. Rahja

In der Nacht hat Jobdan einen schlimmen Alptraum. Er wacht panisch auf und stürzt sich entsetzt aus dem Fenster und stürzt zu Boden.

Am nächsten Morgen berichten die Dorfbewohner, dass viele hier in der letzten Nacht schlimme Träume hatten. Ratlos und verängstigt reisen die Helden und ihre Begleiter weiter in Richtung Dragenfeld. In den meisten reift die Erkenntnis, dass hier etwas schlimmes passiert ist – oder passieren wird.

Unterwegs trifft die Gruppe auf einen Räuberbaron mit seinen Spießgesellen, der Wegezoll verlangt. Nachdem sich der Raubritter der Traviageweihete bedrohlich nähert, trifft ihn Jobdan mit einem Bolzen. Gawen wirkt einen Zauber, der es den umstehenden Räubern unmöglich macht auf die Gruppe zu schießen. Ein weiterer Zauber auf das Pferd des Raubritters. Das Tier bäumt sich auf und wirft seinen Reiter ab. Die Räuber fliehen und lassen ihren Anführer am Boden liegen. Die Helden und ihre Begleiter reiten zügig weiter.

Die Helden entdecken kurze Zeit später einen toten und gefesselten Druiden. Neben dem Toten liegt das zerbrochene Schwert des KGIA Agenten Delian von Wiedbrück. Nachdem Jobdan den Druiden bestattet hat, reist die Gruppe weiter und erreicht den Ort Balcken. In Balcken selbst gibt es einige Sträflinge – die in Bautrupps organisiert sind. Hier wird die neue Reichsstrasse gebaut. Die Sträflinge werden von herzoglich Weidener Helebadieren bewacht. Nach kurzen Pausen (auch hier haben die Menschen schlimme Alpträume gehabt) reist man weiter nach Wolfsrath und Salthel. In Salthel bereitet sich die Gruppe im örtlichen Gasthaus auf die Nachtruhe vor. Wieder ist es nur ein Schlafsaal und die Helden sinken erschöpft in ihre Lager. Jobdan lassen die schrecklichen Ereignisse nicht mehr los. Betrunken wandelt er durch den Ort und kehrt erst Nachts in das Gasthaus zurück.

#### 12. Rahja

Gawen hat einen schlimmen Traum – wieder hat ein Held einen Alptraum. Jobdan ist entsetzt, als er Gawen blutüberströmt erblickt. Er hatte sich selbst blutig gekratzt im Schlaf. Langsam wachen auch die anderen Helden auf. Gawen erwacht und greift plötzlich Finwar an. Jobdan greift ein und versucht Gawen auf Distanz zu halten, doch Gawen's Kampfkraft ist einfach zu hoch. Jobdan flieht und Gawen folgt ihm. Mit einem Krug kann Finwar den an sich vorbei laufenden Gawen niederschlagen und fesseln. Die Helden sind erschrocken – diese Queste entwickelt sich für alle zum Alptraum ohne Ende...

Am nächsten Morgen haben sich alle wieder ein wenig beruhigt und lassen Gawen frei. Im Ingerimtempel lassen sie ihre Waffen weihen. Erst am nächsten Morgen soll die Reise weitergehen.

### 13. Rahja

Die Gruppe macht Rast an einer zerstörten Brücke, als plötzlich ein verletzter, mit zerissener Kleidung und ein völlig panischer Delian von Wiedbrück auftaucht. Hinter ihm taucht ein Reiter auf, der in schwarze Gewänder gehüllt ist. Korobar, der Schrecken der Tobimora! Er schickt Delian eine Horde Untoter und die Söldner der „formidablen sechs“ hinterher. Die Helden und ihre Begleiter stehen dem KGIA Agenten bei und es bricht ein Kampf aus. Die Untoten versuchen über den Fluss anzugreifen, während sich die Söldner auf den Ruinen der Brücke verschanzen und auf die Helden schießen. Delian, Beromär von Baliho, sein Knappe und Jacopo bilden am Flussufer eine Kampflinie und erwarten die Untoten. Cordovan wirkt im Hintergrund einen Zauber. Jobdan schießt auf Korobar und trifft ihn. Gawen nimmt auf der Brückenruine Anlauf und springt auf die andere Seite. Hier streckt er einen Söldling der „formidablen sechs“ nieder. Jobdan wird von einem Bolzen, den ein Söldner auf ihn abgeschossen hat, schwer getroffen und bricht zusammen. Gawen greift einen weiteren Söldling an – während die ersten Untoten die Kampflinie der Helden erreichen. Jacopo kann den ersten Untoten vernichten, aber auch Delian erweist sich als guter Kämpfer und vernichtet ebenfalls einen der Untoten. Korobar zaubert eine Pestwolke in Gawens Richtung, die ihn aber verfehlt. Gawen fürchtet einen direkten Angriff auf Korobar und attackiert weiterhin seine Söldner der „formidablen sechs“. Cordovan schickt Korobar einen Brandstrahl entgegen. Doch Korobar schleudert diesen Strahl zu Cordovan zurück und trifft ihn schwer damit. Beromär vernichtet einen weiteren Untoten und kann die Stellung halten. Jacopo nutzt diesen Augenblick, um über den Fluss zu setzen – damit er Korobar direkt attackieren kann. Gawen streckt einen weiteren Söldling nieder und sprintet auf Korobar zu. Cordovan kümmert sich derweil um Jobdan und nimmt danach seine Armbrust an sich. Gawen geht plötzlich in Flammen auf und springt in den Fluss. Korobar wendet sein Pferd und reitet davon. Ein Bolzenschuss von Cordovan verfehlt Korobar nur knapp. Einige Helden (Gawen, Jacopo, Beromär) nehmen sofort die Verfolgung auf, während sich die restlichen Helden um ihre Wunden und die verletzten Söldner kümmern. Die Söldlinge wurden beherrscht und zum Kampf gezwungen worden. Korobar kann entkommen und so beschließen die Helden ein Nachtlager aufzuschlagen. Nachdem die restlichen Helden dazu stoßen, werden Wachen eingeteilt und sich schlafen gelegt. In der Nacht hat Cordovan einen schlimmen Alptraum. Delian von Wiedbrück wird wach und will diesen Schwarzmagier töten – doch Gawen kann ihn davon abhalten.

### 14. Rahja

Am Morgen merken die Helden, dass sie anfangen zu altern. Die Helden sind erschrocken und ratlos. Eine Harpie wird von Jobdan vom Himmel abgeschossen und am Boden mit seinem Ebermesser getötet. Dunkle Wolken ziehen auf – obwohl es windstill. Es wird sehr warm. Die Helden brechen auf und treffen nach einiger Zeit auf eine Gruppe von 50 alte Menschen. Die Menschen kommen aus dem Ort Dragenfeld und sind die letzten Überlebenden. Die Helden werden von der Angst gepackt und reisen zügig in Richtung Dragenfeld, um dieses Phänomen endlich zu stoppen. Abends sieht die Gruppe eine Horde Goblins – doch umgehen die Helden die Rotpelze. Die ganze Nacht hindurch wird marschiert.

### 15. Rahja

Kurz nach Mitternacht erreichen die Helden Dragenfeld. Alles ist zerfallen, oder zu Staub zerfallen. Die Zeit läuft hier besonders schnell ab – das merken auch die Helden an sich selbst. Im Tsatempel (das am besten erhaltene Gebäude) finden die Helden durch Schriften heraus, dass ein

gewisser Liscom von Fasar mit Hilfe der Tsageweihten hier ein unglaubliches Ritual der Zeit erschaffen haben. Aus den Unterlagen geht auch hervor, dass Liscom seinen Meister Borbarad zurück holen will. Anscheinend soll das Ritual in der alten Wehranlage, oberhalb des Dorfes stattfinden. Draußen im Ort erscheinen plötzlich die Geister der Bewohner des Ortes. Im gesamten Dorf spielen sich immer wieder alltägliche Szenen ab – die Helden werden sogar Zeuge, wie die Tsageweihnte auf dem Marktplatz verbrannt wird.

Die Helden verlassen das Dorf in Richtung der alten Wehranlage. Hier hat Korobar die Helden bereits erwartet. Die Helden versuchen immer wieder an Korobar heranzukommen, doch verhindert ein Schütze im Turm und einige Untote / Skelette dieses Unterfangen. Korobar flieht (von mehreren Bolzen der Helden getroffen) den Turm hinauf – gefolgt von den Helden. Im Hof halten Beromär und Jacopo die Angriffswellen der Untoten und Skelette ab. Oben im Turm liefern sich die Helden einen Finalen Kampf gegen Korobar und den Resten der „formidablen sechs“ (ein untoter Thorwaler – dem Jobdan den Kopf abschlägt und der Schütze – der sich als Zwerg herausstellt). Schließlich gelingt es den Helden Korobar so schwere Treffer beizubringen, dass dieser vom Turm stürzt. Der Zwergenschütze ist von der Beherrschung befreit und schließt sich den Helden im Kampf gegen dieses unheimliche Ritual an. Beromär und Jacopo können die letzten Untoten und Skelette auf dem Hof vernichten. Die Gruppe stürmt gemeinsam in die unteren Stockwerke der Wehranlage. Sie erreichen einen Raum mit einer Falltür – doch diese ist mit einem Zauberzeichen gesichert. Ein Loch wird neben der Falltür geschlagen und so diese magische Falle umgangen. Der Raum darunter wird komplett von einer riesigen knisternden Kugel ausgefüllt. Jobdan springt in den Raum und sticht mit seinem Eberfänger hinein – die Waffe zerbricht. Gawen springt ebenfalls auf die Kugel und schlägt darauf ein – er wird von der Kugel verschluckt. Die Helden folgen ihm (vorher mit einem Seil gesichert) in die Kugel und befinden sich in einer grauen nebeligen Welt. Lautlos und mit ungewohnten Bewegungen treiben die Helden durch die grauen Schleier. Doch hinter den Nebeln sehen die Helden immer wieder ein diffuses Licht - die einzige Orientierung in der Unendlichkeit. Ein dreizehneckiger Beschwörungskreis. Er leuchtet vor den Helden in einem silbernen Licht. Dämonische Symbole hängen wie an unsichtbaren Fäden im Raum, in einer fremdartigen Geometrie um den Stern verteilt. An seinen Spitzen erkennen die Helden dreizehn Gestalten, die sich rhythmisch zu bewegen scheinen, und in der Mitte des Thidekagramms sitzt ein in silbernes Licht gebadeter Mensch, der - in monotonen Bewegungen - einen großen Edelstein über seine n Kopf hält. Dies muss der Beschwörer sein – Liscom von Fasar. Einige Helden stürmen auf den Beschwörer ein, während andere versuchen die armen Gestalten aus dem Beschwörerkreis zu ziehen. Nachdem die Helden den Körper von Liscom zerstören konnten und einen Teil des Beschwörerkreises unterbrochen haben – endet das Ritual. Die Helden brechen um einige Jahre gealtert zusammen.

Die Sonne geht auf und die Helden erwachen. Müde und gezeichnet erwachen sie im Tsatempel von Dragenfeld. Delian von Wiedbrück und die anderen haben die Helden hier hin gebracht. Die Helden verbringen den Tag im Tsa Tempel - jeder schläft den kompletten Tag hindurch. Als sie am Abend erwachen, blicken sie in das Sorgenvolle Gesicht von Mutter Linai und Schwerster Alwine.

## 16. Rahja

Am Nachmittag trifft eine Vorhut der Bannstrahler ein. Nach einer Woche (Untersuchungen der Inquisition, Befragungen) verlassen die Helden das geschundene Dragenfeld.