

Süße Furcht

- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.) - **nicht aktiv**
- 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**
- Marwan ben Rastfan (Magier aus Khunchum - Michael)

Zeitraum: Praios 1016 BF

Ort: Goblinpfad (Drachensteine, Rote und Schwarze Sichel)

Meisterpersonen: Druide Archon Megalon, Brückentroll, Zwerg Romba Langbart, Prospektorin Ayla Rotbaum

24. Rahja 1015 BF

Die Helden lagern noch in der Nacht bei den Praioten. Spektabilität Foslarin entscheidet, dass der junge Magus Marwan ibn Rastafan mit den Helden nach Festum reisen soll, um Unterwegs einen Bericht über die Geistige Verfassung der Helden schreiben soll. Die Bücher der alten Echsen wird Foslarin nach Greifenfurt Überstellen, wo Cordovan sie jederzeit im Praiostempel einsehen kann. Bis spät in der Nacht unterhalten sich Marwan, Finwar und Cordovan. Die Helden vom Alptraum ohne Ende geben jedoch keines ihrer Geheimnisse preis.

25. Rahja

Morgens reisen die Praioten ab. Die Helden müssen die restliche Wüstenei durchqueren. Am Abend erreichen die Helden das andere Ende der unnatürlichen Wüste und genießen die frische Luft.

26. Rahja

Morgens beginnen die Helden zu jagen und Nahrung zu sammeln. Finwar kann gute Beute machen und Marwan einige Silberzwiebeln finden, die Cordovan in ein schmackhaftes Essen verwandelt.

27. Rahja

Früh am Morgen machen sich den Helden reisefertig. Finwar hat über Nacht in einem Strohlager geschlafen und hat nun Läuse. Cordovan reinigt ihn und die Helden setzten ihren Weg fort. Es ist sehr windig und so müssen die Helden ihre Pferde führen. Sie erreichen einen weiteren Pfad, der in den Wald führt. Die Helden beschließen lieber ihren Weg nicht zu verlassen. Die Helden beschließen wieder zu lagern. Jacopo findet im nahen Wald einen Hocker mit einer Sonneblume darauf geschnitzt.

28. Rahja

Die Helden erreichen am Abend den kleinen Weiler Tiefenfurt und erfahren, dass sie bis Drachenzwinge einige Tage reisen müssen. Sie beschließen die Namenlosen Tage in dem Örtchen zu verbringen. Eine Bauersfrau nimmt die Helden für einige Silberstücke auf. Hier gibt es einen Tempel der 3 Götter Peraine, Tsa und Hesinde.

01. Praios 1016 BF

Die Helden reisen gestärkt in Richtung Drachenzwinge. Marwan hat in den Letzten Tagen versucht die Gefährten etwas näher kennen zu lernen. Er fertigt Notizen für Foslarin an, während Corovan und Finwar sich mit dem stark entzündetem Auge von Cordovan beschäftigen. Als die Helden am Abend lagern, kommt ihnen ein Mensch entgegen gelaufen. Er ist feuerrot und riecht bestialisch. Irre plappernd läuft er an den Helden vorbei.

02. Praios

Am Nachmittag rasten die Helden. Als sie weiter reiten entdecken sie einen riesigen Bären der aber mehr an einem Baum als den Helden interessiert ist. Die Helden rufen ihm zu, doch der Bär brüllt laut und die Helden reisen schleunigst weiter.

8. Praios

Am Wegesrand steht ein Mann auf einer Leiter an einem Baum. Er erntet Früchte von Bäumen und stellt sich als Avos Karrel vor. Er ist der Koch eines nahen Gasthauses, dass sich „Zur letzten Ruh“ nennt. Er gibt den Helden Früchte mit.

Die Helden erreichen eine kleine Brücke. Dort verlangt ein Troll mit langem Bart Zoll von ihnen. Er nimmt Marwans Turban und stopft ihn in einen Sack. Marwan darf die Brücke passieren. Der Troll schlägt Jacopo heftig, als dieser nicht seinen Helm hergeben will. Cordovan gibt dem Troll 2 Stück Seife und zeigt ihm wie man sie benutzt. Der Troll ist hochofren. Marwan nutzt die Gelegenheit und wirkt einen Motoricus um seinen Turban aus dem Sack zurück zu gewinnen. Jacopo kramt eine Meerschampfeife aus seiner Tasche und auch er darf über die Brücke.

Abends erreichen die Helden das Gasthaus. Der Knecht Orileon Besen kümmert sich um die Pferde. Außer den Helden befindet sich noch ein Zwerg in dem Gasthaus. Sein Name ist Romba und er bittet die Helden mit ihm zu trinken. Der Wirt Elgor von Braunschweig trifft ein wenig später dazu und begrüßt die Reisegruppe. Die Magd Malina und der Koch Avos bereiten einige Speisen zu. Der Wirt schenkt eine Lage Schnaps an die Helden aus.

Alle trinken und es wird dunkel um die Helden....Eine seltsame Reise beginnt!

09. Praios

Die Helden erwachen in einem dunklen Raum. Nur ein kleiner Lichtstrahl bricht durch die Decke und fällt auf einen kleinen Tisch. Die Helden sind nackt und außer ihnen befinden sich noch der Zwerg Romba und die junge Prospektorin Ayla im Raum. Marwan und Cordovan wischen sich weißen Staub vom Gesicht – sie erkennen es als Bannstaub. Auf dem Tisch finden sie einige graue Roben. Die Helden durchsuchen den Raum und finden eine kleine Brille aus Bernstein, ein Buch, einige kleine Fläschchen mit einer gelben Flüssigkeit, sowie ein Glas Marmelade. Es gibt eine Tür, die in einen Stock finsternen Raum führt. Cordovan geht voran, doch erwischen ihn einige kleine Pfeile. Marwan trinkt schnell das Fläschchen und bekommt eine schuppige Haut. Cordovan und Jacopo tun es ihm gleich und trinken auch davon. Beide bekommen ein schwarzes Fell. Marwan kann mit Hilfe der Brille Nachrichten an den Wänden lesen. Cordovan dreht eine Sanduhr die er gefunden hat und deaktiviert die Falle. Dort gibt es eine weitere Tür.

Im Nächsten Raum scheint nun Licht und die Helden können einen Becher, ein Messer und eine Gabel finden. Während die Helden rätseln was mit ihnen geschieht, stößt Cordovan plötzlich an

eine Kiste und es kriechen fünf Glutlinge unter ihr hervor. Der Zwerg Romba setzt sich gekonnt auf eines der Tiere und zerquetscht es. Marwan schüttet etwas von der Marmelade aus und der Glutling verschluckt sich daran. Jacopo tritt nach seinem Glutling, während die Frau Ayla sich hinter ihm in Sicherheit war. Cordovan erledigt sein Tier mit dem Küchenmesser. Marwan entdeckt erneut eine Schrift mit der Bernsteinbrille. Jacopo drückt ein schweres Gitter hoch und die Helden gelangen in den nächsten Raum. Am Ende des neuen Raumes können die Helden eine Wippe erkennen. Sie schwenken die Wippe und erkennen darunter eine kleine Truhe, die von einem Riesenschröter bewacht wird. Mit seiner letzten Kraft gelingt es Marwan die Kiste zu sich schweben zu lassen. Die Helden finden wieder fünf Flaschen, in denen eine Flüssigkeit schimmert. Jacopo tänzelt auf der Wippe. Marwan entdeckt mit der Brille wieder eine Schrift an der Wand. Die Buchstaben ergeben keinen Sinn. Cordovan trinkt einen der Tränke und schwebt empor. Er findet eine kleine Öffnung. Ayla nimmt die Brille und kann einen kleinen Teil der Schrift entziffern. Alle trinken den Flugtrank, befüllen die Flaschen dann mit Wasser und schweben zu Cordovan. Der wirft die Flaschchen mit Wasser in die Öffnung und eine Klappe öffnet sich zum nächsten Raum.

Die Helden können von hieraus nicht weiter gelangen, doch finden sie wieder ein Kästchen mit Tränken. Sie schrumpfen und kriechen dann durch einen schmalen Tunnel in den nächsten Raum. Wieder dreht Cordovan die Sanduhr und es wird hell. Die Helden stehen nun in einem Gewölbe. Sie erkennen zwei weitere Räume die sich neben diesen befinden. Außerdem eine große Metalltür und einige große Bronzeschilder. Eines zeigt das Element für Erz, eines das Zeichen der Rondra, eines einen Zwerg, eines das Zeichen des Angrosch, sowie das Zeichen des Feuers. Die Helden untersuchten die Anderen Räume und finden wieder zwei Gefäße, mit einem merkwürdigem Inhalt. Cordovan und Marwan reiben sich damit ein und plötzlich erscheinen Wühlratten aus dem einem Raum. Sie jagen Marwan, doch gelingt es Cordovan, Romba und Jacopo die Ratten zu erlegen. Ayla hält sich schützend hinter Jacopo verborgen. Gerade macht sich Marwan mit Cordovan und der Frau daran die Schilder aufzuhängen, als Blutfledermäuse in das Gewölbe fliegen. Jacopo drückt die Tür zu und sticht wie wild nach den Fledermäusen. Es gelingt den Helden die Schilder richtig einzuhängen und flüchten sich durch die Metalltür. Marwan beginnt übel zu riechen (eine Nebenwirkung der Tränke). Vor sich können die Helden ihre Ausrüstung finden, sowie eine Nachricht von Archon Megalon, dem berühmten Angstforscher.

Er bittet die Helden in dem Schreiben, ihm nicht böse zu sein und bedeutet ihnen, dass sie sich niemals in Gefahr befunden hätten. Eine Wendeltreppe führt hinauf zurück ins Gasthaus. Der alte Druide bedankt sich bei den Helden und bittet sie noch einen Tag zu rasten. Diese willigen ein und der verletzte und übelriechende Marwan bekommt ein heißes Bad. Die Helden trinken mit dem Zwerg Romba einen Freundschaftstrunk über das erlebte Abenteuer (seinen eigenen gebrannten „Magenschneizer“), der die Helden betrunken einschlafen lässt. Als Romba das Gasthaus verlässt, singt er noch ein lustiges Lied. Es geht darin um eine Glasgötze, die ihm magische Fähigkeiten verliehen hat...