

## **„Brogars Blut**

- Finwar Mondläufer (Elf und Waldläufer - Juilian SD)
- Achmad ben Jalek (Novadi – Michael SD)
- Eslam Assiref (Golgarit – Sascha G.)
- Flintax Heimelund (Angroschim – Christian Z.)
- Alriego „der Rote“ (Söldner aus Brabak – Magnus B.)
- Diman Esleborn (Bauer aus Albernica – Dominik S.)

Zeitraum: Rahja 1020 BF bis Anfang Praios 1021 BF

Ort: Beilunk, Beilunker Land, Schatodor

Meisterpersonen:

- Xenos von den Flammen
- Jargo "Vierfinger"
- Bunthul, König der Brogarzwerge
- Omgrasch, König von Lorgolosch
- Ingrascha, Matriarchin von Lorgolosch
- Xagul

Im Rahja 1020 BF

Nach der Schlacht um Warunk wird Beilunk schnell von den Borbaradianern eingeschlossen und belagert. Die Helden Diman Esleborn (strandet in der Stadt – wollte mit dem Schiff eigentlich nach Perricum), Alriego der Rote (war eigentlich auf dem Weg nach Fasar zur Korkirche), Finwar Mondläufer (ist für den Hochkönig der Zwerge auf seinem Hippgreif unterwegs – bringt Xenos vom Puniner Konvent nach Beilunk), Flintax Heimelund (seit der Schlacht von Warunk hier gebunden), Eslam Assiref (seit der Schlacht von Warunk hier gebunden) und Achmad ben Jalek (seit der Schlacht um Warunk hier gebunden) erhalten einen wichtigen Auftrag. Der Hochkönig selbst wünscht, dass die Brillantzwerge aus der Falle Schatodors gerettet werden. Die Helden erhalten für diese gefährliche Mission hochwertige Ausrüstung (z.T. Von Flintax erfunden und hergestellt) und entsprechende Verkleidungen bzw. Papiere für die von den Borbaradianern besetzten Gebiete (Schwarzen Lande). Als Sondergruppe "Irrlicht" getarnt sollen sich die Helden durch die Schwarzen Lande schlagen und dann die Brillantzwerge aus Schatodor in die Freiheit führen.

Am ersten Tag des Namenlosen greifen die Borbaradianer Beilunk an. Die Helden sind zu diesem Zeitpunkt auf den Mauern und erwehren sich einem großen Angriff von fliegenden Irrhalken. Mit Hilfe übergroßer Geschütze können die Angreifer eine Bresche in die Toranlage reißen. Die Mauern und die Toranlage wird heftig umkämpft – nur ein Praioswunder (Wolken reißen auf und lassen die Dämonen im Licht vergehen) kann der Angriff zurück geschlagen werden.

Finwar Mondläufer berichtet über den Auszug der Brillantzwerge aus Schatodor:

Erster Tag des Namenlosen 1020 BF:

Nachdem Praioswunder mischen wir uns unter den Angreifern. Wir verlassen des Belagerungsringes, Patrouillen lassen die Helden mit dem Marschbefehl passieren. Bei einem Wachposten finden sie 5 gefolterte Agenten der KGIA die von Soldaten bewacht werden und langsam verdursten sollen. Die Helden machen die Wachen betrunken und erlösen die Agenten von ihrem Leid mit den Waffen der Wachposten. Übernachten bei einem Holzfäller

2. Namenloser:

Reise durchs Bergvorland, die Helden entschließen sich den direkten Weg zu umgehen und den Schleichweg am Moor vorbei zu nutzen. Erste Spuren von Daimoniden Kreaturen mit großer Stärke.

### 3.-4. Namenloser:

Wanderung durch den Wald, die Helden finden in einem Bach einen toten Troll dem das Rückgrat mit einem Hieb gebrochen wurde, erneut Daimonide Spuren

### 5. Namenloser:

passieren des Moors um das Vorgebirge am Rande des Moors zu erreichen.

### 01. Praios 1021 BF

Vorgebirge an einer Weide treffen die Helden auf ein Mädchen, dessen Bruder als untoter auferstanden ist. Sie kann ihn mit ihrem Flötenspiel besänftigen und flüchtet sich in ein Wahnvorstellungen. Die Helden erlösen den Untoten und kümmern sich um das Mädchen

### 2. Praios:

in einem Köhlerdorf treffen die Helden auf schwarze Reiter, die einen gefangenen Rondrianer nach Schatodor bringen sollen. Diman erreicht das der Gefangene übergeben wird. Die Helden setzen ihn frei und können ihn nach zähen Gesprächen davon überzeugen dass man auf der gleichen Seite ist. Der Rondrianer bekommt leichte Bewaffnung und macht sich nach Warunk auf um Rechnungen zu begleichen. Bei Nacht wird Diman bei seiner Wache mit Pfeilen beschossen, Doch niemand stellt sich zum Kampf.

### 3.-6. Praios:

Reise durch das Bergvorland, erreichen des Waldes vor Schatodor, ein Baum versperrt den Weg. Die Helden werden erneut mit Pfeilen beschossen. Recht schnell können sie einen der trollzacker Jäger stellen und festsetzen. Nach einigen Worten unterstützt man seinen Freischälerkampf gegen die Borbaradianer und weist ihm den Weg gen Beilunk.

### 7. Praios:

Waldweg, die Helden treffen auf eine Frau die nackt von Hunden gehetzt wird und können natürlich nicht anders als ihr zu helfen. Eine Jagdgesellschaft aus 4 Treibern und einem Adligen kommt dazu. Eslam macht kurzen Prozess mit dem Adligen der sich offensichtlich an der Menschenjagd vergnügt. Jäger und Hunde haben ihnen ebenfalls wenig entgegen zu setzen. Die Jäger lassen Sie gefesselt und Waffenlos zurück und sie reiten mit deren Pferden weiter.

### 8.-9. Praios

Reise durchs Hochgebirge. Die Helden treffen auf ein Dorf mit Zwergen vom Blute Brogars, die feiern und das komplette Dorf auseinander nehmen. Die Papiere der Helden bewirken das sie unkompliziert vorbeikommen. Xenos kann sich trotz Angriffe beherrschen und die Helden kommen durch. Der König der Brogar Zwerge hat offenbar eine Maschine erfunden (der Wurm) die sich durch das Erdreich gräbt und die Brillantzwerge aus ihren Hallen vertreibt.

### 10.-13 Praios

Erreichen des Turms vor Schatodor, ein Seiteneingang, der nicht kenntlich bewacht ist. Unschlüssig über die Situation trinkt Alriego einen Verwandlungstrank und betritt den Turm. Die dortigen Zwerge sind aber vom Volke Brogars und er kann mit seinem Nebelleib entkommen. Finwar kann das ganze als Missverständnis erklären und dank des einfachen Gemüts der Zwerge werden sie zum versiegelten Wartungsschacht gebracht. Leider fliegt recht schnell der Schwindel auf und die Helden müssen durch die Tunnel fliehen, während Xenos ihnen Zeit mit Feuerwänden schafft. Sie erreichen das stählerne Tor und werden von den Zwergen eingelassen. Xenos wird mit Jubel empfangen. Xenos kann die Zwerge nicht durch ein mächtiges Ritual retten. Eine dämonische Präsenz stört das Gleichgewicht der Elemente.

Angriff eines Dämonenwurms in einer Kammer tötet viele Angroschim – die Kammer muss versiegelt werden und das ist nicht die erste...

Die Helden müssen in den Traum vom Angroschim Xagul eindringen, um den Schlüssel für eine verschlossene Kammer (wo der Stein Simia aufbewahrt ist) zu finden. Xagul hat die Kammer verschlossen und ist danach in einen Traum gefallen – aus dem er seit einiger Zeit nicht mehr erwacht. In diesem "Traumlabyrinth" müssen sich die Helden allerlei Rätsel, gefährlichen Gegnern

und Wettkämpfen bestehen. Die Kammer konnte geöffnet und der Stein gesichert werden – doch leider ist die dämonische Präsenz immer noch zu stark.

#### 14. Praios

Die Helden Eslam, Alriego und Diman (in Begleitung zweier Angroschim) haben die Kammer des "Dämonenwurm-Maschine" gefunden. Unter Aufbietung aller Kräfte (und Wunder) konnte der Sieg davon getragen werden. Jargo Vierfinger konnte entkommen und der König der Brogarzwerge wurde von seinem eigenen Konstrukt verschlungen. Der Dämon verschwindet aus dem Metallwurm. Die dämonische Präsenz wurde dadurch aufgehoben und Xenos konnte sein Ritual vollziehen. Das Volk der Brillantzwerge konnte mit Hilfe des Herrn des Feuers aus der verlorenen Binge entkommen. Ein vorheriger Angriff der Brogarzwerge konnte die Reise nicht verhindern. Der König ist mit einigen Getreuen zurück geblieben und kämpft weiterhin gegen die Invasoren

#### Epilog zum Abenteuer Brogars Blut – Ende Praios 1021 BF

Der Herr des Feuers hat die Zwerge und euch an einen der heiligsten Orte des Ingerimm/Angrosch geführt: zum Schlund im nördlichen Raschtulswall. Dieser Ort liegt im wildesten Teil Garetiens, etwa 60 Meilen südlich von Waldleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, die von Graf Ingramm Sohn des Ilkor regiert wird. Der Schlund liegt in einem zwei Meilen durchmessenden Krater im Vorgebirge des Raschtulswalls. Die Kraterwände sind von zahllosen Rissen und Schründen durchbrochen, und stets wabern neblige Schwaden über den Schlund. Zwischen der Kraterwand und der eigentlichen bodenlosen Öffnung des glühenden Schlunds liegen vier Bauwerke: Ein klassischer Pilgertempel der Ingerimmkirche Angbarer Tradition unter Leitung von Hochwürden Ingrund vom Schlund; ein kleiner Rondraschrein; ein wohl äonenalter Obeliskenkreis, der angeblich von Zyklopen errichtet wurde; ein Jahrtausendealter Angroschtempel, wo die Brillantzwerge von Hochwürden Fehrn Sohn des Fendahl willkommen geheißen werden, einem gemütlichen väterlichen Zwergengreis mit schlohweißem Bart und faltiger Haut. Vor dem Tempel erhebt sich ein Steinkreis, der der Überlieferung gemäß von Brandan, dem ersten Geoden (wie ihr wisst aus dem Volke Brogars) errichtet wurde. Die Matriarchin der Brillantzwerge (Ingrascha Tochter der Irin) und der Hochwürden (Fehrn Sohn des Fendahl) sind sich einig, dass Angrosch mit dem Auszug der Zwerge einverstanden war und sie deshalb am Schlund landeten. Vier Meilen vom Krater entfernt bauen die Brillantzwerge eine neue provisorische Heimstatt. Xenos verbringt die meiste Zeit meditierend im Steinkreis vor dem Angroschtempel. Da die Zwerge noch voller Ehrfurcht vor dem sind, was sich ereignet hat, zeigen sie entgegen ihrer sonstigen Natur wenig Neigung, mit Außenstehenden darüber zu reden. Allerdings erhält Graf Ingramm einen umfassenden Bericht, sendet seinerseits aber bereits eine gekürzte Version nach Gareth weiter. Im Laufe der nächsten Tage/ Wochen erscheinen die durch Boten benachrichtigten Mitglieder des Kriegsrates der Zwergenvölker und alle Helden treffen nun mit dem eigentlichen Auftraggeber zusammen: Albrax Sohn des Agam, dem neuen Hochkönig aller Zwerge. Er trifft mit seinem Bruder Arombolosch Sohn des Agam (Bergkönig von Waldwacht und Oberster Richter der Ambosswzerge) ein. Es folgt Nirwulf Sohn des Negromon (Oberster Richter der Hügelzwerge), der einen ganzen Brauwagen mitführt. Schließlich treffen Gambir Sohn des Guin (Graf von Isenhag: Verwalter des oberirdischen Landes von Xorlosch und Eisenwald) und Cendrasch Sohn des Odmar, der Vetter des in Schatodor gebliebenen Königs Omgrasch ein, der als Vertreter der Brillantzwerge dem Kriegsrat angehört. Als temporärer Vertreter im Kriegsrat findet sich auch der Landgraf der Trollzacken und amtierende Marschall von Darpatien Golambes ein. Der Kriegsrat will die Geschichte von den Helden und Xenos persönlich hören. Der Hochkönig lädt euch dafür in sein Zelt ein. Er ist eine Kriegernatur und weiß zu feiern... Etwa zeitgleich trifft auch Ayalamone (eine Firnelfe und offensichtlich die Geliebte(!) von Xenos) ein. Der Hochkönig will seinen Dank damit unterstreichen, dass er jedem Helden einen Wunsch gewährt. Dabei will er alles möglich machen, was in seiner Macht steht (möglich sind Gegenstände, Reichtümer, Beziehungen oder Wissen).

Nachdem letzten Ritual durch Xenos beauftragt er die Helden, die blaue Flamme des Wassers zu Nahaniel Quellentanz zu bringen. Sie ist die Gräfin von Silz. Die Helden helfen den Brillantzwerge in der Nähe des Schlunds eine provisorische Heimstatt zu errichten. Gegen Ende RON bzw Anfang EFF erreichen Achmad und Flintax (sind in Beilunk geblieben) den Schlund. Sie konnten sogar den Hippogriff mitbringen, der zu einem mitreisenden Hesindegeweihten genug

Vertrauen gefasst hatte. Um die blaue Flamme der Simia an die Gräfin von Waldstein (Naheniel Quellentanz) zu überbringen reisen die Gefährten mit Pferden über Gareth nach Silz. Dort übergeben die Helden die Flamme an eine der wenigen Elfinnen, die zum mittelreichischen Hochadel gehören. Die Gräfin ist hocheifrig und erzählt den Helden, dass sie lange auf der Suche nach der verschwundenen Stadt Symjala war, die irgendwo im Reichsfort existieren soll. Aus den Legenden von Xenos wissen die Helden, dass die Brillantzwerg in der Nähe von Symjala den Stein der Simia erhalten hatten. Ende Efferd 1021 BF kehren die Helden zum Schlund zurück und greifen den Brillantzwerg weiter unter die Arme.