

So so, Helden wollt ihr sein, hmm?

Lasst mich euch eine Geschichte erzählen:

Einst lebte ein Mann mit Namen Caralus in den Landen durch die der Yaquir nach Norden fließt. Caralus, auch der Löwe genannt, war stets ein Mann der streitenden Göttin und so wunderte es nicht, dass er durch großen Mut und Opferbereitschaft auffiel. Immer wieder schwang er seine Axt gegen das Übel dieser Welt. So auch als er gegen den Chimärologen Alg'Orton antrat und diesen mit der Axt schließlich den Schädel spaltete.

Seine berühmteste Tat jedoch war die Bannung der bösen Hexe Fanalolie, die er auf ihrem Grund und Boden, ja in ihrem Turm selbst bezwang. An seinem Tode nahm ihn die göttliche Leuin selbst an ihre Tafel auf.

Ihr habt vielleicht schon von seinen Taten gehört, wart ihr einst in der Stadt Punin im schönen Almada. Der dortige Rondratempel ist nach diesem Heroen benannt.

Aber ich schwafle schon wieder zu viel. Verzeiht einem alten Mann, seine langweiligen Geschichten.

1. Teil

Traum 1 leitet die Helden zum Geierkopf. Wenn sie den Geierkopf wenden, dann hören sie nach ein paar Stunden (2,5) liebliche Musik. Wenn sie versuchen dieser zu folgen kommen sie an einen kleinen Felsvorsprung auf dem ein einsamer kleiner Felsen steht. Auf eben diesem Felsen sitzt eine unglaublich bezaubernde Frau. Eine blonde Schönheit, die in einfache aber saubere Kleidung gewandet ist. Diese singt mit glockenheller Stimme eine Weise über den heiligen Caralus. Sie spielt dabei Laute. Ihr Name ist Ludmilla Sie ist die Hüterin eines der 5 Teile, welches die Helden zusammentragen müssen. Man kann es von ihr durch verhandeln (Überreden [feilschen]) oder aber durch schöne Worte und Komplimente (Betören) erlangen.

2. Teil

Die Helden müssen zur Schlangengrube. Das ist ein kleiner Abschnitt, des Windigpasses, der gar nicht weit von ihnen entfernt liegt. Dieser Pass ist einer der kleineren Gebirgspässe, die nur einigen wenigen Sippen bekannt ist. Zum Glück weiß Magistra Falkentruz von dem Pass. Wenn die Helden dort ankommen und die Schlangengrube betreten, hören sie Hilferufe. Dort in dem Pass ist ein junger Mann von vielleicht 20 Jahren in eine Falle geraten. Sein Name ist Carald. Er behauptet, diese Falle selber ausgelegt zu haben, um Kleintier zu fangen, aber zu unachtsam gewesen zu sein und nun selbst dort festzustecken. Er jammert rum, dass er niemals wieder zu seiner Liebsten nach Hause kann, weil er so ein Tollpatsch sei. Die Helden können ihn befreien wenn ihnen eine Schlösserknackprobe +7 gelingt. Als Dank überlässt der Mann ihnen ein Teil des Rätsels, das er von seiner Liebsten einst als Geschenk bekommen hat.

3. Teil

Die Helden müssen zum Steinkreis in den Bergen gelangen. Dieser ist schon arg mitgenommen, da die nächsten Sippen diesen Steinkreis immer dazu benutzen Herdsteine abzubauen. Deswegen wurde an vielen Stellen Steine aus dem ohnehin kleinen Steinkreis gehauen. Dort treffen die Helden auf den Druiden Vasnax. Dieser ist wirklich sehr wütend und beschimpft die Helden, die er für weitere Steindiebe hält. Die Helden müssen ihn beruhigen und ihm vielleicht sogar eine Entschädigung für die ganzen gestohlenen Steine hinterlassen. Hier ist abermals Verhandlungsgeschick (Menschenkenntnis und Überreden/Überzeugen) von Nöten. Die Entschädigung sollte etwas persönliches sein aber einen Wert von 10 Dukaten nicht übersteigen.

4. Teil

Die Helden müssen das Drachenmaul erreichen. Eine Höhle die wie ein aufgerissenes Maul einer Bestie aussieht. In der Höhle angekommen hören sie eine Stimme, die hallend zu ihnen herüber ruft. Diese sagt ihnen dass sie Es niemals finden werden und das Es seins sei. Er hätte es gut versteckt und die Helden könnten Äonen suchen und würden niemals fündig etc... Die Helden können mit der Stimme reden, welche ihnen bei gutem Nachfragen ausversehen ein paar Hinweise auf das Versteck gibt. Alles in allem benötigen sie an der richtigen Stelle jedoch eine Sinnenschärfe +7 Probe, um das Versteck ausfindig zu machen. Es stellt sich heraus, dass es ein weiteres Stück des Rätsels ist.

5. Teil

Wenn die Helden den Weg am Wasserfall hinaufgehen gelangen sie an eine kleine Ausbuchtung, die neben Fluss ist, der sich ein paar Meter weiter in die Tiefe stürzt. Von dort müssen sie über einen sehr sehr schmalen Pfad (Körperbeherrschung, Balance zählt) etwas um einen Hang herum. Bei einem Absturz würden sie 20 Schritt in die Tiefe fallen. Danach kommen sie an ein Plateau das an einem Abhang endet. Sie müssen auf die 5 Schritt andere Seite springen (Athletikprobe). Auf der anderen Seite ist nach ein paar Schritt eine 15 Schritt hohe Steilwand die man erklettern (Klettern) muss. Oben wartet dann ein kleines Mädchen auf die Helden, das meint, sie hätten zu lange gebraucht. Aber sie hätte dennoch eine Belohnung für sie. Sie überreicht ihnen das letzte Teil.

Traum1:

Du stehst an einem Gebirge und schaust dort zu einem seltsamen Turm hinauf. Die Mauern des Turms selbst scheinen nicht zu existieren. Man schaut durch sie hindurch als sei der Turm aus Wind und Wolken erbaut. Du bist dir sicher, dass die schändliche Zauberin dort wohnt und du weißt, dass du sie bezwingen musst, um all das Leid zu sühnen, das sie verursachte.

Du hast es geschafft. Endlich, im inneren ihres Turms, kannst du Fanalolie gegenüberreten. Die böse Zauberin lächelt dich nur kalt an, als sie mit einem Fingerzeig, mehrere Schwerter in deine Richtung fliegen lässt. Du nimmst Anlauf und rutscht grade noch unter ihnen hindurch, als die Hexe dich mit einem weiteren Zauber zu Boden strecken möchte. Du nutzt den Schwung des Rutschens aus und wirfst die Axt mit all deiner Kraft auf Fanalolie.

Wie in Zeitlupe verfolgst du die Flugbahn des Feuerzaubers und die deiner Axt. Kurz bevor dich der Strahl zu treffen scheint, siehst du wie das Axtblatt deiner Waffe in den Körper der dunklen Hexe gleitet. Sie verreißt den Zauber und dein Antlitz wird lediglich ein wenig versenkt. Die Hexe jedoch geht getroffen zu Boden.

Erleichtert schaust du dir den Leichnam der verhassten Zauberin an und erkennst erstaunt, dass ihr Blut eine seltsame Form annimmt. Es scheint als würde es einen Vogel bilden. Es erinnert dich an einen Geier.

Traum2:

Du stehst an einem Gebirge und schaust dort zu einer Höhle in der Felswand. In dieser Höhle soll sich Alg'Orton befinden. Der finstere Magier hat schon viel zu viel Unheil über Almada gebracht. Endlich hast du seinen Unterschlupf ausfindig gemacht.

Im inneren der dunklen Höhle kommst du deinem Ziel Schritt für Schritt näher. Es hallt mit jedem Schritt, dem du dich Alg'Orton näherst. Der Chimärologe hat dort ein Labor aufgestellt und arbeitet an einem weiteren scheußlichen Experiment. Doch das hat nun ein Ende.

Du packst deine Axt fester und rufst in seine Richtung. Böse lächelnd dreht sich der Schwarzmagier zu dir um. Er hebt seine Arme und zwei abscheuliche Kreaturen erscheinen aus dem Schatten. Alptraumhafte Schöpfungen des Magiers, halb Echse halb Wolf. Sofort beginnen dich diese Wolfsechsen zu umrunden. Mit zwei mächtigen Hieben machst du ihnen den gar aus und rennst Kampfbereit zum Magus.

Dieser ist über deine Geschwindigkeit und deine Entschlossenheit derart überrascht, dass du ihm nach nur kurzem Kampf die Axt in den Schädel rammst. Wie vom Blitz getroffen sackt der nun leblose Körper zu Boden. Sein Leichnam bildet eine groteske Gestalt am Boden. So wie er dort liegt erscheint er wie eine Schlange.

Traum3:

Du stehst an einem Gebirge und schaust dort zu einem seltsamen Turm hinauf. Die Mauern des Turms selbst scheinen nicht zu existieren. Man schaut durch sie hindurch als sei der Turm aus Wind und Wolken erbaut. Du bist dir sicher, dass die schändliche Zauberin dort wohnt und du weißt, dass du sie bezwingen musst, um all das Leid zu sühnen, das sie verursachte.

Du hast es geschafft. Endlich, im inneren ihres Turms, kannst du Fanalolie gegenüberreten. Dein Blick gleitet über die Einrichtung des seltsamen Turms. Die Wände sind alle durchsichtig, bis auf die Stelle, wo du einen seltsamen Gobelin entdeckst. Dieser zeigt einen Wasserfall, der vor einem Felsplateau in die Tiefe stürzt. Auf eben diesem Plateau steht eine hölzerne Hütte. Neben dem Wasserfall führt ein kleiner Weg hinauf.

Dann entdeckt dich die böse Zauberin und lächelt kalt, als sie mit einem Fingerzeig, mehrere Schwerter in deine Richtung fliegen lässt. Du nimmst Anlauf und rutscht grade noch unter ihnen hindurch, als die Hexe dich mit einem weiteren Zauber zu Boden strecken möchte. Du nutzt den Schwung des Rutschens aus und wirfst die Axt mit all deiner Kraft auf Fanalolie.

Wie in Zeitlupe verfolgst du die Flugbahn des Feuerzaubers und die deiner Axt. Kurz bevor dich der Strahl zu treffen scheint, siehst du wie das Axtblatt deiner Waffe in den Körper der dunklen Hexe gleitet. Sie verreißt den Zauber und dein Antlitz wird lediglich ein wenig versenkt. Die Hexe jedoch geht getroffen zu Boden.

Traum4:

Du stehst an einem Gebirge und schaust dort zu einer Höhle in der Felswand. In dieser Höhle soll sich Alg'Orton befinden. Der finstere Magier hat schon viel zu viel Unheil über Almada gebracht. Endlich hast du seinen Unterschlupf ausfindig gemacht.

Im inneren der dunklen Höhle kommst du deinem Ziel immer näher. Es hallt mit jedem Schritt, dem du dich Alg'Orton näherst. Der Chimärologe hat ein Labor aufgestellt und arbeitet an einem weiteren scheußlichen Experiment. Doch das hat nun ein Ende.

Du packst deine Axt fester und rufst in seine Richtung. Böse lächelnd dreht sich der Schwarzmagier zu dir um. Er hebt seine Arme und zwei abscheuliche Kreaturen erscheinen aus dem Schatten. Alptraumhafte Schöpfungen des Magiers, halb Echse halb Wolf. Sofort beginnen dich diese Wolfsechsen zu umrunden. Mit zwei mächtigen Hieben machst du ihnen den gar aus und rennst Kampfbereit zum Magus.

Dieser ist über deine Geschwindigkeit und deine Entschlossenheit derart überrascht, dass du ihm nach nur kurzem Kampf die Axt in den Schädel rammst. Wie vom Blitz getroffen sackt der nun leblose Körper zu Boden. Nachdem du das Laboratorium zerstört hast, verlässt du erleichtert den Unterschlupf.

Noch einmal schaust du dich zur Felswand um und kannst erkennen, dass dort noch eine weitere Höhle ihren Eingang hat. Dieser erscheint dank vieler zerklüfteter Felsen vor dem eigentlichen Eingang wie ein weit aufgerissenes Maul eines Untiers. Doch du hast heute schon ein Monster erschlagen und wendest dich zufrieden ab und gehst zurück gen Punin.

Traum5:

Du bist in einer Schmiede. Es ist heiß und trocken und immer wieder hörst du wie der Hammer auf den Amboss schlägt. Dieses Geräusch ist für dich nicht fremd, bist du doch ein Mann des Krieges. Doch dieses Mal wohnt dem Geräusch noch ein Gefühl der Freude und Genugtuung bei. Denn es ist deine Waffe, die dort aus Feuer und Stahl entstehen wird. Eine Waffe, die dafür geschaffen ist, gegen das Böse und die Verderbtheit vorzugehen. Eine Axt, die ihres Gleichen suchen wird. Die Axt des Caralus.

Der stämmige Schmied schlägt wieder und wieder mit seinem Hammer auf die fast fertige Waffe ein. Rot stieben Funken von dem Werkstück und nach einer unendlich langen Weile ist der Mann mit seinem Werk zufrieden. Zischend lässt er die Waffe ein letztes Mal in einen Bottich neben seinem Amboss gleiten. Der Bärtige Mann nickt einem seiner Gehilfen zu und dieser treibt den Schleifstein an. Mit einem Kreischen beginnt der Schmied die Waffe zu schärfen. Immer und immer wieder führt er den Stahl an dem Schleifstein entlang.

Dein Blick gleitet von dem Schleifstein, über die Wand mit den Werkzeugen am Amboss vorbei zur Esse. Als dein Blick den Ort der Hitze und des Schmelzens erreicht schießt dort eine heiße Flamme empor. Du blickst fasziniert hinein und glaubst einen Kreis aus Steinen zu erblicken, der seltsam angeordnet ist. Einen Sekundenbruchteil danach erlischt die Flamme wieder. Dein Blick gleitet zum Schmied zurück der grade ein Haar an der Klinge der Axt zerschneidet.

Stolz überreicht der stämmige Schmied dir deine Axt. Du nimmst sie entgegen und sie fasst sich perfekt an. Das Gewicht, die Länge, ja sogar die Dicke des Griffs. Alles ist an deine Statur angepasst und es ist wahrlich ein Meisterstück. Mit dieser Axt wirst du Rondra alle Ehre machen. Du schwingst sie gekonnt und kannst dir ein Lächeln nicht verkneifen.