

21. Baron Marktag 1028 BF

Rich, Feu, Was, Win, Erd, Meer, Pfl.

Warunk, Pyramide: Basilon stürzt

28. Baron, Marktag, 1028 BF

Trollzacken: Trolle retten <sup>uns</sup> vor den Verfolgern, "Trobatsch" führt uns zu Trollzacken  
Trollzackenlager: Wir bekommen ein ~~Dachhaus~~ Haus, über planen das, anschließendes sehr freundschaftliches Gespräch mit Rika. Archibald im Wettbewerb mit jüngem Trollzacken-Krieger. Abends Essen, Archibald verführt, Rika vergiftet & durch Dorko entgiftet.

29. Baron, Priostag, 1028 BF

Trollzackenlager: Aufwachen, abbauen, weiter Stiefeln. Troll führt uns.  
Bergweg: Troll führt uns, sammelt irgendwann alle Rationen ein und lässt uns ein Stück alleine. "Erste Prüfung: 1 Tag alleine, ohne Troll, überleben." Nachdem der ein oder andere sich überanstrengt hatte, suchten wir ein Lager.

30. Baron, Rohlsstag, 1028 BF

Bergweg: In der Nacht von Basilon geträumt, Schritte der (ungefährlichen) Unbenannten gefunden. Troll hält uns wieder ab, gibt uns Essen, weiter Stiefeln, bis zu einem Stein. Dort 3x herumlaufen, irgendwann fällt auf, dass die Berge die Seite gewechselt haben. Nach einiger Zeit und Rast lässt uns der Troll wieder alleine: "Zweite Prüfung: Mit dem Kopf". ~~Goblins~~ Aushungerte Goblins wollen ein neues Zuhause, aber die eigentliche Prüfung ist aber ein Fluss, Baum fällen lassen, Seile ziehen, Troll wiederfinden. Trolle kümmern sich um Goblins. Danach Ankunft an einem Portal, nächster Trollpass. Letzte Prüfung: Ritueller Prozedere einer Troll-Schamanin (und anderen Trolle) die folgende Fragen in uns die Gedanken projiziert: Wer bin ich an meinem besten Tag, meinem Schlechtesten und wer will ich sein. Alle haben bestanden, wir erreichen eine Trollstadt (?)

30. Baron, Rohlsstag, 1028 BF

Wir werden zum Rat der Trolle geführt. Wir sollen jemanden besiegen, müssen aber noch geprüft werden, ob wir würdig sind um Hilfe zu bekommen. Außerdem haben Sie Basilon & Dorka genommen. Schlafstätte in der Halle & Schild

01 Hesinde, Feuertag, 1028 BF

Uns wird Frühstück gebracht. Wir gehen die Pferde auskaufen, Ayken wir von Trolle abgeholt. Baby-Trolle sind 140 groß. Trolle laden uns zu einer "sehr magischen Höhle" ein. In der Höhle wird an keinem Kristall einem sein Seelenbild gezeigt  
Schlechte Erinnerungen

02 Hesinde

03 Hesinde

04 Hesinde, Erdstag

Weg nach Rommily

Es schneit. Rommily ist noch etwa 2 Tagesreisen entfernt. Delfenhofen scheint von Asmodeus von Andergast belagert zu sein. Mindestens (!) 120 Belagerer. Kurz vor Eröffnung des Lagers finden wir nette Bauern, die uns für eine Nacht aufnehmen

05 Hesinde, Marktag

Bauernhaus

Die Eltern des Mann des Hauses sind in der Nacht verstorben. Ein kleines Begräbnis, eine kleine Andacht, kurze Sprüche. Weiter nach Rommily. Weiß. Schnee. Sonst nichts. Oh doch! Da! Ein Iltis. Und weg ist er. Dann, Wasserfall & Elbert-Tempel (o. Kloster).

Weg nach Rommily

Elferdeng

Elferdeng

Elferdeng

Verbleibe von Basilon ist auch hier und trauert. Arch & Custa lagern ihre erste Stadt an.



06 Hesinde  
Elferdsang  
(Elferdkbster)

Freitag  
Mit 50 Leuten aus dem Kloster ausrücken Richtung  
Romnily. Custodio bemerkt eine Unterhaltung zwischen Petros  
und der Wasserfall-Mixe Aliola

07 Hesinde  
Auf dem Weg  
nach Romnily

Freitag  
Gespräche in einzelnen Gruppen, Träume, Aliola, Bosibos Tod

Romnily

Ankunft. Stadt dem Verhungern nahe. Esel (mit Essen) ist  
DIE Hauptattraktion. Kurzes Willkommen von Königin Rohaja,  
Imregunde v. Robermund & Ayla v. Schattengrund (Schwert d. Schwert), dann  
Aufnahme in Hotel Robermund, samt Willkommens-Schmaus. Ein bisschen  
Training mit Archibald und wir werden zur Königin eingeladen. Nachdem  
wir unsere Geschichte erzählt hatten und einen Tee mit Portoblosch  
& Polter Kanawita getrunken hatten gehts ins Hotel ins Bett. Nachts  
ein kleines Intermezzo mit Kindern & Pralinen.

08 Hesinde  
Feuertag

Romnily

Frühstück, ein Bote, der uns zu einer Danksagung  
einlädt, ein Zuber. Dann die Danksagung der Königin und  
die Verleihung des Kaiser-Räul-Anstäckers. Während andere  
zum Adel erhoben werden, wird den Magiern versichert,  
dass die hiesige Spektakularität ein Schreiben aufsetzen.  
Anschließend dies im 'Heiligen Schwert' bei einem Besäufnis  
zelebrieren. Mitternachts eine Besprechung: Rohaja lädt uns  
in den 'Bosibos-Bund' ein & vergibt jedem von uns spez. fische Aufgaben.  
Danach: Der Travia-Tempel brennt, zumindest die Gebäudegruppe

09 Hesinde  
Wassertag

Romnily

Der Armenspital brennt. Ein paar Leute gerettet, 2 per. Asp  
& ein anstrengender Morgen. Stöhnerei. Einladung von Fürstin,  
einge Amtseinnennung, anschließend ein versuchter Mord  
auf die ~~Obistin~~ Obistin

10 Hesinde  
Windtag

Romnily

Rika wird zum Amt der Kommissarischen Stadtvogtin erhoben.  
Archibald & Custodio werden zur tragischen Leibwache von Rika  
eingeteilt. Rika kränpelt die Vogter neu um; Custodio & Archibald  
im Schlepptau.

11 Hesinde  
Feuertag  
Erntetag

Romnily

Rika in Vogter, Custodio lernt die Stadt kennen, Torbran bespricht  
sich mit Zwergen, Archibald holt Besorgungen, Lynn bei der Stadtgarde.  
Lechdan hilft den Medici.

Abends eine Versammlung dank Lynn. Geister treten auf.

12 Hesinde  
Marktag  
Kebh

Romnily

Archibald zieht um. Darko findet Rika nicht. Archibald sucht  
einen Medici auf (Lechdan), nachdem Lynn einen Verwandten abgeliefert hat.  
Rika war im Travia-Tempel, Darko verpasst sie knapp, Rika in der Vogter, Darko  
verpasst sie knapp, Rika geht zum Rika-Tempel, Darko verpasst sie  
knapp. Lechdan & Lynn gehen essen, Archibald wartet auf Rika.  
Torbran sorgt sich um die Stadtsicherheit & Verschwörungstheorien.  
Darko ins Zuber, danach Besuch von Lynn.