

Liebes Tagebuch!

Wir schreiben den 27. Hal ... glaube ich jedenfalls. Meine Güte, brummt mir der Schädel. Ich hab's mal wieder sehr gut laufen lassen gestern Abend. Als ich im Gastraum der Schänke in Stockwiesen erwache bringt mir Janus Frühstück. Ich denke spätestens jetzt kann man sagen, dass er mich als Freund betrachtet. Als wir Aufbrechen, um Gareth zu erreichen, bemerke ich, dass sich Lafadiel schon um mein Pony Felix gekümmert hat. Echt rücksichtsvoll. Vielleicht sollte ich nicht immer so viel trinken, aber hey: Ehre wem Ehre gebührt! Wenn die anderen unsere Heldentaten nicht würdigen, muss ich halt für alle alleine feiern!

Da in Gareth die blaue Keuche umgeht, die R3 dadurch verstopft ist wie der Lokus eines Thorwalers und meine Sippe wahrscheinlich gerade in Gratenfels sein müsste, beschließen wir dorthin zu fahren. Als Gruppe, als Gefährten. Gemeinsam. Alle freiwillig!

In Gratenfels herrscht auch reger Betrieb am Stadtor und es hat sich bereits eine lange Schlange gebildet. Scheinbar meinen alle Idioten, die nicht nach Gareth konnte, jetzt nach Gratenfels fahren zu müssen ... Moment?! Schließt das nicht uns mit ein?

Egal, bevor ich den Gedanken weiterverfolgen kann, beschließe ich mich durch eine tollkühne Aktion abzulenken. Gerade fahren nämlich drei Wagen vorbei, auf denen irgendetwas mit "Bestiarum" stand. Die Karren waren abgedeckt und stanken erbärmlich. Ich nehme mal an da wo Bestiarium drauf steht, ist auch Bestiarium drin. Zurück zu meiner tollkühnen Aktion: Ich schere aus der Schlange der Wartenden aus und überhole links. Ein waghalsiger Kutscher stellt sich mir mit seinem Gespann in den Weg, doch ich überrede ihn mich durchzulassen, da ich zu dem Bestiarium gehören würde und das Futter für diese schrecklich stinkenden Wesen transportieren würde. Hehehe. Gewohnt zuverlässig greifen meine schauspielerischen Künste und der Kutscher lässt mich vorbei. Auch die Stadtwache überzeuge ich, wobei ich im Nachhinein den Eindruck hatte, dass ihr egal war, ob ich mich vorgedrängelt habe oder nicht. Naja.

In Gratenfels wird gerade das Fest des heiligen Kuperus gefeiert. Es herrscht viel Betrieb und wir, beziehungsweise Lafadiel, bekommt sehr schnell zu spüren, dass man hier im Kosch keine Elfen mag. Wir betreten eine Gaststätte vor der Garalor noch von einer Dirne angesprochen wird und Janus einem Bettler fünf Heller spendiert. Ohooo, die edlen Herren: Der eine charakterstark und der andere ein Wohltäter. Pfff.

Nachdem wir alles untergestellt und die Unterkunft geklärt haben, begeben wir uns zum Borontempel. Auf dem Weg zum Borontempel kaufen meine Mitabenteurer Kräuter und Salben und Garalor bietet der Elfin ein Dufttuch an. Sie hat mit dem Gestank in der Stadt sichtlich zu kämpfen. Diesen kurzen Halt nutze ich, um Ausschau nach meiner Sippe zu halten. Ich werde immer nervöser, versuche es mir aber nicht anmerken zu lassen. Keine Ahnung was mich bei einem Wiedersehen erwartet. Meine erbärmlich Lüge, dass mir meine Sippe abhanden gekommen sei, glaubt mir ja sowieso keiner mit ein bisschen gesunden Menschenverstand. Außer die Elfin, sie scheint sehr mitfühlend zu sein. Aber sie hat ja auch

keinen Menschenverstand, keine Ahnung wie ihr Kopf funktioniert.

Im Borontempel labert Janus mit so einem alten Opa in Robe und holt irgendwelches Zeug unterm Altar raus. Ich versuche durch eifriges Klappern mit Münzen so zu tun als ob ich den Zehnten bezahlen würde, prelle aber den größten Teil. Da ich nicht erwischt werde, sehe ich es als ein Zeichen von Phex, dass ich alles richtig gemacht habe. Ein schlechtes Gewissen habe ich danach trotzdem. Liegt bestimmt an der Gesamtsituation.

Wir verlassen den Tempel und gehen zum anderen Ende des Marktplatzes. Dort steht sie tatsächlich, die prächtige Karawane meiner Sippe. Unsere Kleinsten machen wieder fleißig Werbung für die abendliche Schau und ich werde von einem der Mädchen zu Karalian gebracht. Er ist etwas abseits und feilscht gerade mit einem Händler. Es geht um zwei Heller. Großzügig und gönnerhaft bezahle ich die geforderten beiden Heller und beeindrucke mit meinen stabilen Finanzen sicherlich meinen alten Weggefährten. Er erzählt mir, dass es nicht gut für mich aussieht und wir verabreden uns in zwei Stunden. Er will mir den Rücken stärken bei meinem unausweichlichen Gespräch mit der Muhme.

Auf dem Rückweg bricht plötzlich Chaos aus. Eine giftige Schlange ist entkommen. Lafadiel fängt sie geschickt. Artor von der Marsch ist von ihrem Einsatz so beeindruckt, dass er uns alle zum Abendessen bei seinem zukünftigen Schwiegervater einlädt, ein Typ namens Meister Baltusius.

Das Gespräch rückt immer näher und ich werde immer nervöser. Unser nächster Halt ist aber die Alchemistengilde. Sie hat ihren Sitz an bei der Schwefelquelle. Unterwegs werde ich noch von einem Hutmacher angesprochen, aber mir fällt nicht mal mehr ein dummer Spruch ein, sodass ich ihn stehen lasse und mich gedankeversunken auf die Treppen vor der Gilde setze. Garalor geht rein und spricht mit einem Isbet von Betana ... ich höre nur mit halbem Ohr zu als er wieder rauskommt.

Das Gespräch mit der Sippe steht an. Meine Freunde begleiten mich auch noch und sehen mich in dieser misslichen Lage. Wie peinlich. Aber auch nett von ihnen. Als ich bei Karalians Wagen anklopfe, ist er sturzbetrunken. Ich bin schockiert. Wie unzuverlässig ist dieser Kerl eigentlich? Bin ich auch so? Ich überrede ihn sanft im Wagen zu bleiben. Sein gutes Herz sagt ihm nämlich, dass er mir zur Seite stehen muss, aber in diesem Zustand wird er mir keine Hilfe sein. Varania bemerkt mich. Nach einem kurzen Gespräch führt sie mich zur Muhme. Ich will gar nicht zu viele Worte verlieren, sonst fange ich an zu Weinen und verschmiere diese kostbaren Zeilen: Ich darf ein Jahr nicht mitreisen, muss also aussetzen, darf aber weiterhin zu Besuch kommen. Was soll ich sagen. Ziemlich mildes und gerechtes Urteil. Natürlich versuche ich trotzdem zu protestieren, aber die Muhme bleibt eisern. Ich habe jetzt als ein Jahr um zu zeigen, dass ich keine saufender Taugenichts mehr bin, der Illusionen von Dämonen in die Zuschauermenge zaubert, woraufhin alle fluchtartig und panisch die Vorstellung verlassen. Gut. Das ist erledigt, ich muss nach vorne blicken.

Wir treffen uns am Rondratempel mit Artor. Janus hat sich schick gemacht für den gesellschaftlichen Anlass und bringt noch geschwind seine Waffe zum Schmied der

Garrison, bevor Artor uns zum Haus der Familie Baltusius führt, wo unser Essen stattfindet.

Am Tisch sitzt seine zukünftige Lena. Sie stellt uns eine Apparatur zum Messen der Zeit vor. Zur vollen Stunde kommt ein mechanisches Tier heraus und vollführt einen Krach als ob die zweite Schlacht in der Dämonenbrache in vollem Gange wäre. Ich verstehe überhaupt nicht wie man mechanisch Zeit messen soll und beschränke mich auf höfliches Nachfragen. Als ob das nicht schon genug wäre für einen Abend, folgt nun der Auftritt von Meister Baltusius und dieser absoluten Schreckschraube namens Sintelfink. Was für ein unangenehmer Mensch. Meister Baltusius ist noch halbwegs bemüht. Es ergibt sich im Gespräch, dass er ein Experte im Bereich der Kristallomantie ist. Frau Sintelfink ist Leiterin der Bibliothek von Störebrandt und sie lässt uns spüren, dass wir absolut unter ihrem Niveau sind. Blöde Ziege. Der Abend verläuft einfach nur peinlich und unschön, sodass Artor uns frühzeitig wieder zum Gasthaus bringt.

Noch mit der Aufarbeitung dieses kleinen Eklats beschäftigt schallt ein Alarm durch die Gassen von Gratenfels: Ein Tatzelwurm, ein Bär und ein Schröter sind los. Drei Bestien, drei Wagen auf denen Bestiarium steht? Hmm, irgendwie wirkt das nicht wie ein Zufall. Wir werden von Artor gebeten uns um den Tatzelwurm zu kümmern.

Mit Schrecken sehe ich, dass Janus nicht gerüstet ist. Wir geben alle unser Bestes im Kampf gegen das gemeine Wesen. Es stinkt bestialisch und ist wirklich furchteinflößend. Lafadiel und Amalia beharken es aus der Entfernung mit ihren Pfeilen, Garalor und Janus stellen sich im direkten Kampf. Mein Freund Janus wird zu Boden geschleudert und der Tatzelwurm droht ihm den Unterschenkel abzubeißen. Doch keine Bange. Rettung naht in Form von mir. Ich besinne mich auf meine Stärken und zaubere wieder etwas Licht um den Kopf des Tatzelwurms. Dieser heldenhafte Zauber verwirrt das Monster sehr und es lässt kurz von Janus ab. Im entscheidenden Moment, habe ich also mal wieder das Blatt zu unseren Gunsten gewendet. Es mag zwar so aussehen als trügen die anderen die Hauptlast in den Kämpfen, aber ich kann doch schon mit einigem Stolz sagen, dass ich das Zünglein an der Waage bin. In der Folge besiegen wir das Monster endlich. Artor kommt und berichtet uns, dass der Schröter und der Bär ebenfalls geschlagen wurden.

Ich eile zu meiner Sippe und finde sie zu meiner Erleichterung alle wohlauf. Natürlich berichte ich sofort von meinen Taten. Zunächst wird mir nicht geglaubt, aber da ich nach Tatzelwurm stinke, wird meinen Worten Glauben geschenkt. Vielleicht könnte ich ja jetzt schon mal fragen, ob ich wieder mitreisen darf und alles vergeben und vergessen ist? Ich belasse es aber lieber dabei, ich will mein Glück nicht strapazieren.

Für unsere Heldentat werden wir vom Grafen zu Ehrenbürgern von Gratenfels ernannt. Mehr wird aber auch nicht für uns getan. Schwach.

Ich freue mich bereits auf einen ausgiebigen Umtrunk und das Wiedergeben des Erlebten vor anderen Trunkenbolden – übrigens mein Lieblingsteil beim Erleben von Abenteuern – und mit jedem Bier und Erzählen der Geschichte käme eine neue, noch beeindruckendere Wendung hinzu, noch blumiger ausgeschmückt, noch detaillierter beschrieben. Man kann ja

nie wissen, eventuell hört der Chronist der Stadt zu und man will ja auch noch in ein paar Jahrhunderten in gutem Licht erscheinen.

Dazu soll es aber nicht kommen. Wie sich rausstellt wurde Meister Baltusius entführt, während die Bestien los waren. Ebenso ist eine Kristallkugel aus den Archiven verschwunden. Wir werden beauftragt sofort Meister Baltusius und die Kugel zu finden. Dafür wird uns eine Belohnung von jeweils 15 Dukaten für den Meister und die Kugel versprochen. Will ich hier nur mal schriftlich festhalten für später. Das Besondere an der Kugel ist, dass sie dem Schwarzmagier Al Gorton gehörte, der sich ebenfalls mit Kristallomantie und zusätzlich mit Chimärologie beschäftigte. Frau Sintelfink und die drei Fahrer der Wagen des Bestiariums sind verschwunden und werden verdächtigt die Täter zu sein. Sieden heiß fällt mir wieder ein, dass ich mich ja am Stadttor als Mitglied des Bestiariums ausgegeben habe, um schneller reinzukommen. Ich versuche mein errötetes Gesicht zu verbergen und sage natürlich niemandem irgendwas. Ach du Schreck, hoffentlich erinnert sich keiner daran.

Um überhaupt mal eine Spur zu bekommen, werden wir an den Archivar Schwarzenbeck und Lena Baltusius verwiesen. Der Archivar ist komplett nutzlos, ein typischer Bürokrat mit Nickelbrille und zusammengekniffenen Aarsbacken. Lena weiß mehr: Meister Baltusius hatte mal einen Unfall bei dem er einen großen Teil seiner Macht eingebüßt hat. Er hatte Kontakt mit Domaris von Atall, die an der Koschwacht einen Turm bewohnt und ebenfalls Magierin ist.

Wir legen los, von einem Abenteuer ins nächste. Wie berauscht plappere ich los und mein guter Freund Janus, der wirklich ein guter Zuhörer ist, sitzt ergeben neben mir und lauscht meinen Worten.

In einiger Entfernung taucht hinter uns ein Wagen auf. Stellt sich raus es ist Aldo, der Knopfhändler. Ich kaufe ein paar Knöpfe bei ihm und wie sich rausstellt mag er keine Hexen. Abgesehen davon: Top Händler, gerne wieder.

Nach gut einer Stunde Fahrt von Gratenfels richtung Koschwacht taucht am Wegesrand ein Wirtshaus auf. Wir betreten den Schankraum und finden den Wirt bewusstlos am Boden liegend. Seine Frau und die zwei Kinder sind im ersten Stock gefesselt und berichten uns, dass in der Nacht vier Pferde gestohlen wurden. Sie haben aber nur drei Gestalten gesehen. Ob da vierte Pferd wohl für einen gefesselten Baltusius ist? Oder für eine Frau Sintelfink, die sich zu fein ist für die Drecksarbeit? Blöde Kuh, selbst in kriminell mag ich sie nicht.

Entschlossen Baltusius zu finden brechen wir sofort wieder auf und erreichen als Nächstes eine Zollstation. Das muss die Koschwacht sein. Auf einer kleinen vorgelagerten Insel befindet sich nämlich ein Turm. Einer der Zöllner berichtet uns, dass vier Pferde vorbeigekommen seien. Wir setzen über und gehen zum Turm.

Plötzlich schlägt der Blitz ein und es donnert als ob einem der Zwölfen sein Hammer runtergefallen wäre. Ich mache mir ein bisschen ins Hemd. Da ich sowieso wieder hinten gehe, merkt es aber keiner ... denke ich zumindest. Im Gegenlicht des Blitzes sieht es aus, als

säße ein Drache auf dem Turm. Wie sich rausstellt ist es aber nur ein Wetterdrache.

Als wir den Turm betreten finden wir eine Frau mit einer Platzwunde am Kopf. Neben ihr liegt ein aufgeschlagener Foliant. Eine leblose Rüstung setzt sich in Bewegung und wird von Lafadiel mit einem Donnerkeil zerstört. Das Buch fliegt in die Luft und attackiert uns. Von meinem meisterhaften Schlag getroffen, landet es am Boden. Ich schaue erwartungsvoll in die Runde, scheint aber keinen zu interessieren. Also gehe ich wieder hinten. Mühsam arbeiten wir uns den Turm hoch, wo uns allerlei Seltsames widerfährt. Garalor macht Bekanntschaft mit seinem böartigen Spiegelbild. Als er selbigen zerschlägt, um den schlechten Garalor zum Schweigen zu bringen, hat er in jeder Scherbe ein neues, böartiges Abbild von sich geschaffen. Auf der Flucht vor dem Geplapper werden wir noch von einer belebten Truhe angegriffen und finden in der Kammer unter dem Dach eine Frau. Vielleicht ist das Domaris. Fragen können wir sie nicht direkt. Sie liegt in einem Bannkreis und auf ihr sitzt ein Dämon, der ihr scheinbar das Leben aus der Brust saugt!? Hä? Genau kann ich es nicht erklären, jedenfalls lässt er von ihr ab als sie aus dem Bannkreis gezogen wird. Irgendwas scheint bei der Beschwörung schiefgegangen zu sein.

Es ist Domaris und sie ist sehr daran interessiert, dass wir Baltusius finden. Als wir uns zum Gehen wenden und die anderen schon vorgehen – klar, denn ich laufe ja scheinbar immer hinten – nehme ich mir ein Herz und frage sie, ob sie mir echte Zaubersprüche beibringen kann. Ich werde mehr oder weniger ausgelacht, weil ihr klar wird, dass ich keine Akademie besucht und auch keinen bekannten Lehrmeister hatte. Unter der Bedingung, dass Baltusius wiedergefunden wird, verspricht sie mich zu unterrichten. Er scheint ihr sehr wichtig zu sein.

Die Nacht verbringen wir in der Zollstation und während ich bei Kerzenlicht diese Zeilen schreibe, erscheinen geisterhafte Zeichen vor mir, die sich nach einem Augenblick auch wieder auflösen. +60EP. Was soll ich denn damit anfangen? Ich muss mal erfahrene Abenteurer fragen, ob das immer so ist, wenn man was erlebt. Die letzten Male war ich ja immer betrunken, vielleicht sind die Zeichen in der Dämonenbrache und in Silkwiesen auch erschienen.

Seis drum. Wir müssen Baltusius und die Kristallkugel finden!