

# Geschichte von Esgarond, Sohn von Isalrond

## Spielerprotokoll

### Begleiter, Freunde, Gegenspieler, Opfer und anderer Unrat ...

Name	Profession/function	Description and sort of relation
<b>Aldomir</b>	Dúnedain [Nulf]	
<b>Anton</b>	Magier (Nähe Tharbad)	Verrückter, alter Magier, der nicht in allen Disziplinen gut ist (z.B. Beamen und Ring zerstören). Er war einst ein sehr angesehener Hofmagier in Minas Tirith.
<b>Aragorn</b>	Aragorn II, Son of Arathorn, Thorondil	Wir retteten Aragorn in seinen jungen Kinderjahren und brachten seine Mutter Gilraen und Aragorn von Dunland nach Imladris in Sicherheit. Später trafen wir Thorondil bei seinem Angriff auf Umbar (2980)
<b>Bardumur</b>	Beornländer [Chemo]	Wilder Mann, der sich zu einem noch wilderen Bären verwandeln kann.
<b>Celedrim (+)</b>	Elf, Diener der Herren von Dol Guldur	Wir störten ihn bei einer Unterredung mit Mouth of Sauron bei einem Dinner und töteten ihn am folgenden Tag bei einem Überfall.
<b>Cibrogs (+)</b>	Mystic Magier	Dead, Weggefährte
<b>Ciramir (+)</b>	Gesandter Gondors in Tharbad, Vorgänger von Meanduril	Wurde von Mystics beherrscht und sollte die Königstochter (Tharbad) entführen, wurde von Corgor in Tharbad getötet (2960)
<b>Círdan</b>	Sindar, Lord of the Grey Havens	Elfischer Berater bei der Suche nach den Shards of Narsil
<b>Corgor</b>	Zwergischer Totschläger in Mithrilrüstung [Ender]	Böser, gemeiner und versoffener, kleiner Zwerg, sehr eigensinnig und kaum unter Kontrolle zu halten. Mittlerweile im ehemaligen Königreich Arnor für 100 Goldstücke gesucht, aber auch aus Dol Guldur ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt.
<b>Drahir</b>	Dúnedáin, Osgiliath	Studienkollege von Gundi (Dunedain, graue
<b>Faruk</b>	[Schwamm]	Elf
<b>Gilraen</b>	Frau von Arathorn II und Mutter von Aragorn	Wir retteten Gilraen und Aragorn (in seinen Kindertagen) in Dunland und brachten beide nach Imladris.
<b>Glóin</b>	Zwerg, Vater von Gimli und Weggefährte von Thorin Oakenshield	Corgor ist Glóin ein guter, alter Bekannter. Im Königreich von König Thranduil ist er auch ein für zwergische Verhältnisse ein gern gesehener Gast. Im Jahre 2940 T.A. entlarvten wir mit Unterstützung von Legolas einen Doppelgänger Glóins. Wie sich herausstellte, war dieser ein magisch veränderter Ork. Der falsche Glóin fand den Tod, und der echte war zumindest wenige Tage zuvor von Corgor in Bree gesehen worden.
<b>Glorfindel</b>	Heerführer von Rivendell	Halt uns für irre, aber hat uns lieb ...
<del><b>Gundriel</b></del>	<del>Halbelf, Magierin</del>	<del>Weggefährtin, die sich gerne magisch</del>

	[Ender]	dominierten Massenvernichtungsgorgien hingibt. Kulturell würde man den Ursprung dieses Verhaltens in Mordor suchen, ... weit gefehlt, die junge, hübsche Dame stammt aus Minas Tirith und bekleidet hohe magische und militärische Ehren.
<b>Kerandirel</b>	Noldor Elf [Lukas]	Sehr gewissenhafter, ehrenhafter Elf, guter Freund und langjähriger Weggefährte
<b>Khamûl (+)</b>	Der Zweite der 9 Nazgûls, Shadow of the East	Diesen Nazgûl haben wir uns zum Erzfeind gemacht, in dem wir ihn plünderten (shards of Narsil, seinen Helm), verhöhnten (ua. Sein Fellbeast tötete), seine Schergen verprügelten, seine Festungen niederbrannten und seinen Helm vernichteten. Im Speziellen fürchtet Esgarond seine fürchterliche Rache für unsere Missetaten. Im Umbar erweckten wir ihn zum Leben und töteten ihn endgültig.
<b>König Fengel</b>	King of Rohan, Vater von Thengel und Großvater von Théoden	Wir waren im Rahmen einer Reise nach Umbar am Weg zu einer Audienz bei König Fengel geladen. Dies trug sich zu im Jahre 2935 T.A.
<b>König Thranduil</b>	Elvenking im Nördlichen Mirkwood, Vater von Legolas	Wir waren mehrmals Gast bei König Thranduil, stets hatte er uns freundlich aufgenommen.
<b>Legolas</b>	Silvan Elf, Sohn von König Thranduil und Prinz des Waldelfenkönigreiches	Den Prinzen lernten wir im Königreich Thranduils kennen. Gemeinsam gingen wir auf Jagd und enttarnten den Doppelgänger Gloíns.
<b>Leidolf</b>	Teleporter vom Haus der Heiler in Minas Tirith	... kann im Vergleich zu Anton wirklich richtig teleportieren ...
<b>Linhir</b>	Wasserdrache, Diener Ulmos	Dieser Wasserdrache wurde von Ulmo zu uns gesandt, um uns gegen den Black Numenór Serol im Jahre 2934 T.A. zu helfen. Gundriel und Linhir besiegten den Black Númenor. Mit einer speziellen Pfeife können wir ihn rufen. Linhir kann jedem gewöhnlichen Flußlauf vom Meer in riesen Tempo ins Landesinnere folgen und mehrere Passagiere mitnehmen.
<b>Lord Elrond</b>	Lord of Imladris	Kenngelernt haben wir Lord Elrond, als wir Aragorn, Son of Arathorn II (damals noch ein Kind) das Leben retteten und ihn nach Rivendell brachten. Er beauftragte uns auch mit der Suche nach den Shards of Narsil und mit der Vernichtung des Helmes von Khamûl Helms.
<b>Lord Exthelions II. Steward of Gondor</b>	Lord und Stuard von Gondor, Minas Tirith	Im Jahre 2938 wurden wir von Lord Excellion im Rahmen einer Strafexpedition nach Umbar geschickt. Nach dieser erfolgreichen Expedition wurden wir von seiner Majestät großzügig belohnt.
<b>Meanduril</b>	Nachfolger Ciramirs, Gesandter Gondors in	Er beauftragte uns mit Aufklärung der Mystic-Affäre um die Weiße Hand.

	Tharbad	
<b>Mouth of Saron</b>	Black Númenor, Lieutenant of Barad-dûr	Haben wir im Sommer 2939 TA beinahe getötet und 3 seiner Fellbeasts getötet.
<b>Nimhir (Hurin)</b>	Leiter der Regierungsgeschäfte des Königreichs Kardolan (Tharbad)	Sehr genauer, strikter Mensch, der nach Gerechtigkeit strebt und sein Leben der königlichen Familie widmet. Wir arbeiteten eng mit ihm gegen die Weiße Hand im Jahre 2934 T.A. zusammen.
<b>Olos</b>	Kräuterchief vom Haus der Heiler in Minas Tirith	
<b>Serol (+)</b>	Black Númenor	Der Magier wurde von Linhir und der Hilfe von Gundriel im Jahre 2937 T.A. bei einer Regatta zwischen Elfen und Menschen in der Nähe von Dol Amroth getötet.
<b>Serukan</b>	Noldor [Harald]	Sehr, sehr reicher Halbelf, der es versteht seine Schwerter sprechen zu lassen. Ein langjähriger Weggefährte und vor allem unser größter Gläubiger.
<b>Silmariel</b>	Druidin / Magierin in Tharbad	Genießt hohes Ansehen und ist sicher sehr alt, verdammt hübsch und schlau. Schülerin von Anton; half uns gegen die Weiße Hand mit Infos
<b>Tar-Ancalimë (+)</b>	873-1285 First Age, erste númenorischen Königin	Wir konnten einer geisterhaften Erscheinung von der Königin aus dem Jahre 2940 des Dritten Zeitalters das seit über 5000 Jahren verloren geglaubte Regentenzepter aus unzerbrechlichem Eichenholz retten.
<b>Tol-Mír</b>	Numenorischer Abstammung, Getreuer, Herr der Heiler Gilde in Umbar	
<b>Ulreik von Morkai (+)</b>	Statthalter von Morkai (Festung nördlich von Weathertop) und Untergebener von Khamûl	Wir zerstörten seine Festung, zerschlugen und vertreiben sein Heer und raubten den Helm Khamûls.
<b>Velkron (+)</b>	Weißer Hand	Ein Befehlshaber der Weißen Hand, der von uns getötet wurde.
<b>Welin</b>	Zwerg	Wir lernten Welin als Gefangener im Waldelfenkönigreich Thrandurils im Jahre 2940 T.A. kennen. Gemeinsam entlarvten wir den Doppelgänger von Glóin.
<b>Westriel, oder Melion (+)</b>	Großhändler in Londaer,	Er versorgte Truppen der Weißen Hand und war auch an deren Machenschaften beteiligt, wurde von Bardunur in Londaer getötet (keine rechtlichen Konsequenzen).

**Unser Ruf eilt uns Voraus:**

<b>Stadt/Region</b>	<b>Grund für Irritationen</b>
<b>Angmar</b>	Wir brannten die Orkfestung Morkai nieder und stahlen Khamûl's Helm. Seitdem werden wir in Angmar gejagd. Auf Corgor ist ein hohes Kopfgeld in den Jahren (ca. 2940 TA)
<b>Bree</b>	Bree dienste uns immer als Übernachtungsort auf unseren vielen Reisen nach Imladris. In dieser kleinen Stadt haben wir bisher kaum Aufmerksamkeit auf uns bezogen.
<b>Dol Amroth</b>	Dol Amroth diente als vorgelagerter Ausgangspunkt und letzter Verpflegungsposten für die Strafexpedition, auf die wir von Lord Exthelions II. geschickt wurden.
<b>Dol Guldur</b>	Da wir Khamûl, dem Herren dieser Festung mehrmals auf den Sack gingen (seinen Helm vernichtet, seine Schergen mehrmals aufgerieben, der Gipfel war die teilweise Vernichtung seiner Armee, die auf Esgaroth marschierte, in seine Festung bei Harad eingedrungen und Shards of Narsil gestohlen), hat uns Khamûl lieb gewonnen und würde uns am liebsten zerfleischen.
<b>Edoras</b>	In Edoras waren wir bei King Fengel kurz zu Gast. Keine Vorkommnisse ;-) und daher noch willkommen ...
<b>Esgaroth (Laketown)</b>	Hier haben wir einen zweifelhaften Ruf hinterlassen. Obwohl wir der Stadt halfen 1200 Orks innerhalb kurzer Zeit zurückzuschlagen, stellten die Stadtherren unsere Methoden sehr in Frage. Wir durften die Stadt zwar verlassen, aber Dankbarkeit wurde uns nicht mit auf den Weg gegeben. Wahrscheinlich sind wir auch beim nächsten Besuch nicht unbedingt willkommene Gäste.
<b>Grey Havens</b>	Wir waren wenige Tage bei Círdan, dem elfischen Berater zu Gast.
<b>Imladris (Rivendell)</b>	Obwohl uns Lord Elrond mit gemischten Gefühlen begegnet, bekamen wir immer wieder Aufträge von Lord Elrond und gingen in Imladris ein und aus. Man begegnete uns immer freundlich, obwohl ein gewisses Mißtrauen uns gegenüber und unseren Methoden vorhanden ist.
<b>Lórien</b>	In Lórien war Esgarond schon zweimal zu Gast – zu allererst im Rahmen eines Auftrages von König Thranduil. Der zweite Besuch war weniger gastlich, da wir während unserer Flucht von einer Orkarmee aus Dol Guldur, die Aufmerksamkeit der dunklen Herren auf Lórien lenkten.
<b>Minas Tirith</b>	Wir wurden von den Herren von Minas Tirith für unsere erfolgreiche Strafexpedition zur Harad Bay großzügig belohnt. Unser Ansehen beruht hauptsächlich darauf, dass wir uns neben der angesehenen Magierin Gundriel recht unauffällig verhalten haben. Bardunur, Faruk, Kerandriel, Esgarond stehen jeweils eine Wohnung im fünften inneren Ring der Stadt zur Verfügung (Geschenk von Lord Exthelions II. Steward of Gondor).
<b>Morkai</b>	Die Festung Morkai, etwa 3 Tagesritte nördlich von Weathertop, stand unter dem Banner von Khamûl. Wir vertrieben die Besatzung und brannten die Festung nieder. Die zahllosen Gefangenen wurden freigelassen. In den Ruinen der Festung erbeuteten wir Khamûls Helm, den wir am Lonely Mountain zerstörten.

<b>Osgiliath</b>	Tar-Eänur, Drahir, 200 Jahre Stadtverbot
<b>Tharbad</b>	Wir brachen aus dem Gefängnis aus und erschufen dabei eine schwerelose Zone in der ganzen Stadt. Ein paar Jahre später eröffnete Corgor ein Bordell im Ortszentrum. Mittlerweile wird er steckbrieflich gesucht. Selbst in dieser zwielichtigen Stadt, sind wir nicht gern gesehene Gäste.
<b>Umbar</b>	Im Königreich Umbar haben wir uns keine Freunde gemacht. Wir überfielen die Festung Ardúmir, des Königs, legten Feuer in Umbar und brannten eine weitere Festung in der Bucht von Umbar nieder.
<b>Woodland Realm</b>	Im Zusammenhang mit den jüngsten Ereignissen in Esgaroth, begegnen uns die Elfen neuerdings mit leichten Mißtrauen, obschon Esgarond kein Unbekannter für den König ist. Dieser hatte für den Hof schon mehrere heikle Aufträge erledigt und wurde seit jungen Jahren auf mehrere Missionen des Königs geschickt. Doch König, Königreich und Mirkwood scheinen sich in der Abwesenheit Esgaronds gewandelt zu haben.

---

## History of Esgarond

*aus seinen Jugendtagen*

Esgarond, Sohn von Isalrond wurde im Sommer 2874 des Dritten Zeitalters in Cir Gulduin (einem Dorf am Gulduin - im nördlichen Mirkwood - gelegen) geboren. Diese kleine Baumhaussiedlung bot seiner Sippe (rund 25 Elben) und ihm für seine ersten 25 Jahre ein Zuhause. In dieser Zeit kehrte Smaug zum Lonely Mountain zurück, und versetzte die Völker östlich des Anduin in Angst und Schrecken. Andere, dunkle Mächte trieben ihr Unwesen in den tiefen Wäldern des Mirkwood und aus den Höhlen des Mount Gundabad stieg Rauch auf.

In dieser Zeit befahl Thranduil, König der Waldelfen, aus jedem Dorf Ranger auszubilden und nach der Ausbildung nach Celebannon zu senden, um die dunklen Mächte, die aus allen Richtungen (S: Dol Guldur, N: Mount Gundabad, W: Ork Truppen, O: Smaug), die Gefilde des Mirkwood bedrohten, besser auszukundschaften.

Esgarond wurde im jungen Alter von 25 Jahren ausgeschickt, um den Aufruf Thranduils Folge zu leisten. Die rund 200 elvish Rangers of northern Mirkwood wurden in 8-Mann Einheiten eingeteilt und in alle Richtungen entsandt. Esgarond verschlug es in den ersten Jahren an den Füße der Grey Mountains, wo Sie hauptsächlich Bewegungen von Orks beobachteten. Nach einer schweren Konfrontation mit einem Ork Trupp, konnten Esgarond und zwei andere Überlebende über den Anduin in den Süden flüchten. Am westlichen Ufer des Anduin warteten immer mehr Orks, die anscheinend die östlichen Misty Mountains unter ihre Kontrolle gebracht hatten. Sie konnten sich nur Nüchterns an Baumstämmen den Fluß gegen Süden treiben lassen. Nach einem Monat erreichten sie Celebannon am östlichen Rand von Mirkwood. Auch aus dem Norden wurde von immer häufiger werdenden Zwischenfällen mit Orcs berichtet. Die dunklen Mächte sind auf der Suche.

Esgarond wurde im Jahre 2931 gebeten, eine Botschaft des Königs an den Ork Scouts und Dol Guldur vorbei, nach Gondor zu bringen. Obwohl unzählige Ork Truppen am Westufer des Anduin ihr Unwesen treiben, mußte Esgarond die Route westlich des Anduin nehmen, um Dol Guldur weitestgehend zu umgehen. Trotz der vernichtenden Schlacht trieben immer noch unzählige Orks ihr Unwesen westlich des Anduin. Trotzdem musste Esgarond die Route westlich des Anduin nehmen um Dol Guldur weitest gehend zu umgehen. Nach etwa drei Monaten erreichte er Lorien, hielt sich aber nicht lange auf. Gestärkt und mit frischem Proviant zog er gegen Süden, Richtung Onodirith am Entwash gelegen. Dort wartete bereits die hiesige Garnison die Botschaft abzuholen.

Er machte sich daraufhin durch die Riddenmark Richtung Westen auf den Weg ...

## Die weiteren Jahre ...

- Dunland und die weiße Hand: Auftrag in Tharbat, Der Anton, der Ring und die Eiszeit
- Rettung von Aragorn 2934 und die Reise nach Imladris
- Auftrag von Lord Elrond zur Wiederbeschaffung der Shards of Narsil 2935
- Weg von Imladris über Rohan (2935 zu Gast in Edoras) nach Minas Tirith (Mamor des Vergessens ;-))
- Strafexpedition nach Umbar und Überstellung der Shards of Narsil nach Imladris (2935-2938)
- Das Finden und das Vernichten von Khamúls Helm (2939-2940) und die Schlacht um Esgaroth
- Die Entlarvung des Doppelgängers Gloíns in Königreich des Waldelbenkönigs Thranduils (2940)
- Die Rettung des Zepters der numenorischen Königin Tar-Ancalimë (Ende 2940)
- Die Suche nach den Kraftplätzen der Numenór

Auf der Reise durch Rohan und Dunland lernte Esgarond Serukan, Cibrogs und Corgor kennen. Durch Dunland fiel allen die bedrückende Bedrohung durch die Dunländer im alltäglichen Leben der Menschen auf. Angst und Panik vor der weißen Hand war allgegenwärtig. Im südlichen Dunland lernten sie den Magier Anton kennen, der Esgarond einen Ring schenkte, der noch von sich Reden machen wird. Anton war, was seine Zauberfertigkeiten angeht, ein Meister seines Fachs, nur seine verstreutes, schusseliges Wesen, vernichtete meist seine Genialität und Zauberfertigkeit ... vieles endete in kleineren bis mittleren Katastrophen. Dennoch schaffte er es, uns nach Tharbat zu teleportieren. In Tharbat übernahmen wir den Auftrag eine Familie aus einem Dorf in Dunland zu retten. Dort kamen wir zum wiederholten Male mit der Grausamkeit der Weißen Hand in Kontakt. Die Familie war bereits entführt worden, aber wir konnten die Spur aufnehmen und die Mutter mit Ihrem Kind vor den Dunländern erretten.



Wir brachten Gilraen und Ihren Sohn Aragorn (geboren 2931) im Jahre 2934 des Dritten Zeitalters nach Imladris zu Lord Elrond, der uns dafür reich belohnte.

Am Wege zurück nach Tharbad übernahmen wir einen Schutzauftrag für einen Schiffstransport nach Londaer. Auf dieser Reise konnten wir den Händler Velkron, als geheimen Unterstützer der Weißen Hand entlarven, und töteten diesen in einem Kampf.

Bei diesem Kampf kam der Ring von Anton zum ersten Mal zum Einsatz. Die Auswirkungen waren noch 3 Jahre an diesem Ort wahrzunehmen. In einem kreisrunden Gebiet mit einem Radius von 30 Metern türmen sich Eis und Schnee – diese Minieiszeit dauerte ganze drei Jahre an. Daneben befindet sich ein Friedhof ... und das Alles mitten im alten Königreich Arnor.

In Tharbat wurden wir aufgrund unseres Verhaltens gegenüber der Autorität der Vertreter der Stadt festgenommen. Mit Hilfe des Ringes zauberten wir die gesamte Stadt für einige Zeit schwerelos und konnten so aus dem Gefängnis ausbrechen. Wir schlugen uns wieder nach

Imladris durch und wurden dort von Lord Elrond beauftragt die Shards of Narsil wiederzubeschaffen. Diese werden in einer Festung in Umbar vermutet, geschützt von einem der fürchterlichsten Schergen Saurons – Khamûl – the Shadow of the East.

Wir machten uns also wieder auf den Weg Richtung Süden, über Dunland, Rohan – in Richtung Minas Tirith, der sagenumwobenen Stadt. In Edoras wurden wir von König Fengel im Frühjahr des Jahres 2935 herzlich empfangen. Auch am Hofe von Edoras haben sich die Machenschaften der Weißen Hand herumgesprochen. Es wird erzählt, dass sich der Einfluß dieser vor allem in der Westfold stark verbreitet hat, und diese nun auch den Gap of Rohan kontrolliert. Bei der Verfolgung einiger Schergen Richtung Süden, kooperierten wir mit einem recht rückständigen Bergvolk, das in den nördlichen Tälern der White Mountain lebt. Dort fanden Sie auch den sagenumwobenen roten Marmor, der durch einen festen und gezielten Schlag am Schädel das Erinnerungsvermögen des Getroffenen vermindern mag – eine gar unglaubliche Wirkung!



Am Weg nach Minas Tirith wurden wir von Einheiten der Gondorianischen Armee aufgegriffen und verhaftet. Wir wurden zwangsverpflichtet, an einer Strafexpedition nach Umbar teilzunehmen oder wahlweise die Zeit in einem Straflager abzarbeiten. Die Entscheidung fiel uns leicht ... Wenige Wochen später befanden wir uns auf einer großen Galeere, die den Anduin entlang zum Meer folgte. In Dol Amroth nahmen wir die letzte Verpflegung und Waffen an Bord und segelten in Richtung Bay of Umbar los. Die junge Offizierin Gundriel - die Strahlende, eine Halbelfmagierkriegerin, mit dem Temperament eines verschlagenen Spielers und der Ausstrahlung einer Elfenprinzessin, erregte vor allem durch ihre Massenvernichtungsorgien rasch unsere Aufmerksamkeit. Gemeinsam vernichteten wir 3 Schiffe der gegnerischen Flotte, stahlen von der Burg Ardúmir die Shards of Narsil aus der Obhut eines Black Númenor. Auf der weiteren Flucht und dem Verlust unserer Boote, flüchteten wir mit einem kleinem Segelboot und den Bruchstücken Narsils nach Umbar, um dort ein hochseetaugliches Schiff zu kapern. Nachdem wir das Stadtzentrum in Brand



steckten, flohen wir auf einem gekaperten Handelsschiff zurück Richtung Gondor. Drei verfolgende Schiffe vernichteten wir Dank der Hilfe von Gundi mühelos. Ein weiteres Hafentädtchen, in dem der Großteil der Flotte Umbars ruhte, überfielen wir und brannten es bis zu den Grundmauern nieder. Der Großteil der gegnerischen Flotte wurde ebenfalls ein Opfer der Flammen. Drei weitere Kriegsschiffe fielen in unsere Hände. Wir kehrten mit reicher Beute, Unterlagen über konkrete Angriffspläne auf Gondor, einem Handelsschiff und drei gegnerischen

Kriegsschiffen nach Dol Amroth zurück. Zu Gast am Hofe von Dol Amroth und in der Elfenfestung Edhellond, wurden wir alle reich belohnt und wie Helden gefeiert. Bei einem

Rennen zwischen Teilnehmern aus Dol Amroth und Edhellond, an dem wir ebenfalls teilnehmen durften, bekamen wir unverhoffte Hilfe durch Linhir, einem Wasserdrachen, der uns von Ulmo persönlich geschickt wurde, den schwarzen Númenor Serol zu vernichten.



## 06.01.2009

Nachdem wir Serol in die Falle während des Rennens gelockt hatten, beschwörte dieser ein Skelett. Gundi beförderte das Skelett fast im Alleingang ins Jenseits. Der Drache Linhir beförderte daraufhin Serol ins Jenseits.

Der Prinz von Dol Amroth gab uns die Ehre eines gemeinsamen Abendessens. Danach machten wir uns mit unserem Schiff auf den Weg nach Minas Tirith. Dort wurden wir in allen Ehren empfangen. Von Lord Excellion wurden wir reichlich beschenkt (350 Goldstücke, 1 Wohnung im 5 Ring von Minas Tirith). Wir übergaben die Angriffspläne der Corsaren an Gondor. Danach fuhren wir mit unserem Schiff nach Tharbat. Von dort ritten wir weiter nach Rivendell und übergaben die letzten Stücke von Narsil an Lord Elrond gegen Ende 2938. ... und wieder wurden wir beschenkt.



**17.01.2009**



Wir machten uns in Richtung Bree auf den Weg, um uns der 100 Mann gondorianischer Soldaten zu entledigen, die uns Lord Excellion mitgeschickt hatte. Auf dem Weg lauerten uns Riesen auf, die [Kurtl] ohne Probleme erledigte. Wir folgten der Fährte und fanden den Turm, wo die Riesen hausten. Am Weg dorthin fanden wir auch eine Festung „Morkai“, die Gondor anscheinend nicht wohl gesonnen war. Durch einen Geheimgang gelangten wir unbemerkt in die Festung und konnten die Burg innerhalb weniger Stunden einnehmen.

Die Festung nahm großen Schaden durch gelegte Brände. Die Besatzung und deren Familien konnten nach Norden fliehen.

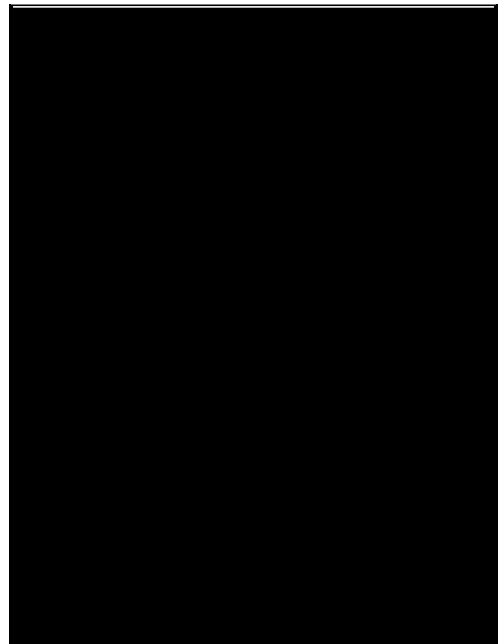
**18.04.2009**

**03.01.2010**

Wir sperrten die 150 verbliebenen Gefangenen der Festung Morkai (800 Mann Besatzung) in den Ruinen der Festung ein und brachen Richtung Süden auf (auf dem Pfad, den wir gekommen waren). Am Weg erledigten wir 2 Fellbeasts und 2 kleinere Orktrupps. Dann trafen wir auf ca. 50 Orks und Urukais und auch diese gingen in die ewigen Jagdgründe über. In Bree angekommen übergaben wir die verbliebenen 80 von 100 Mann gondorianische Soldaten dem Kommando des Stadtgarnisonskommandanten.

Im Prancing Pony machten wir uns über die Kiste her, die wir aus Morkai mitgenommen hatten. Mit Hilfe von Kerandirel und Gundi konnten wir die leicht magisch verschlossene Kiste öffnen. Darin befand sich ein Helm in Form eines Drachenkopfes. Beim Anfassen des Helmes, hörte ich eine Stimme, die mir sagte, dass ich nicht der rechtmäßige Eigentümer dieses Helmes sei. Der Helm war Ulreik von Morkai anvertraut worden. Esgarond sagte, dass dieser wohl tot sei. Die Stimme meinte, dass er den Helm zurückbringen solle. Er sei Khamûl I. Auf die Frage, wie und wo er denn zu finden sei, meinte er, dass er ihn finden werde. Er bot ihm für die Übergabe Ländereien in Rhun an.

In der Bibliothek konnten wir in Erfahrung bringen, dass Khamûl ein König der Ostlinge sei, in dessen Adern elfisches Blut fließt.



Serukan kaufte eine Kiste, in dem wir den Helm sicher verstauten, und wir machten uns am Weg nach Rivendell – in Sicherheit. Dort ließen wir den Helm von Glorfindel und Lord Elrond begutachten. Khamûl I war ein König aus dem Osten, nun ist er ein Nazgul. Mouth of Sauron ist einer seiner größten Gegenspieler im feindlichen Lager. Wir einigten uns daher mit Glorfindel eine List zu versuchen, diese beiden gegeneinander auszuspielen, und vielleicht



auch ein paar Informationen aus diesem Vorhaben zu lukrieren. Wir verständigten Linhir, den Wasserdrachen, dass er uns in drei Tagen eine Beförderungsmöglichkeit für den Anduin nach Dol Guldur vorbereiten sollte. Die Kiste wurde magisch versiegelt, somit konnte Khamûl den Aufenthaltsort des Helmes für drei Tage nicht erfahren. Glorfindel gab uns 20 Mann Begleitschutz mit. Am Abstieg von den Misty Mountains

überwältigten wir eine kleine Gruppe an Menschen, die einen Brief von Mouth of Sauron beförderten, der an Celedrim (Elf und Diener des Herren über Dol Guldur) gerichtet war.

Dem Brief war ein Teil des Amulettes (Aufsatz auf der Rückseite) Ealgier beigelegt. Dieses ist ein Artefakt der Dunedain (für high level), das große Macht verleiht, das Leben verlängert und magische Fähigkeiten verleihen sollte. Im Brief war erklärt, dass der zweite Teil des Amulettes an Bulkubar geschickt wurde (Stern mit 5 Zacken). Ein Gefangener der Gruppe wurde von den Elfen mit nach Rivendell genommen. Glorfindel gab uns noch ein Empfehlungsschreiben für Thranduil, König der Waldelben im Mirkwood und Verpflegung für zwei Wochen mit auf den Weg.

Beim Abstieg vom High Pass stießen wir auf einen Orkspähertrupp. An den Ufern des Anduin angekommen, fuhren wir auf einem Boot flußabwärts. – Linhir war aber nicht untätig geblieben - Eine Hand aus Wasser ließ uns schneller vorwärtskommen.

Nördlich von Dol Guldur gingen wir am östlichen Anduinufer zu Land und schlugen den Weg nach Dol Guldur ein. Im Wald wurden wir von einer Hexe angegriffen. Wir konnten diese bald überwältigen, erkannten aber ihren eigentlich aufrechten Charakter, brachten Sie zurück in ihr Dorf und heilten sie. Aus Dank half sie uns beim Weg zur Festung Dol Guldur.



In einer Nacht wurden wir auf ein Treffen zwischen Mouth of Sauron und einem Elf, höchstwahrscheinlich Celebrin dem Diener der Herren von Dol Guldur, an einer naheliegenden Lichtung aufmerksam. Nachdem wir sie belauscht hatten und wir uns bereits auf dem Rückzug befanden, wurden die Beiden auf uns aufmerksam. Sie waren in höchstem Maße an dem Helm des Khamûl und dem Amulett Ealgier interessiert. Wir schwindelten Interesse eines Handels und vereinbarten ein Treffen zur Übergabe am nächsten Tage am Ufer des Anduin.

Ein paar Stunden vor ausgemachter Zeit trafen wir am vereinbarten Treffpunkt ein und entdeckten die vorbereiteten Fallen.

Als die vereinbarte Zeit erreicht war, bot sich uns ein großes Aufgebot an Orkscharen, Bogenschützen und natürlich Mouth of Sauron und Celebrin. Nach einem sehr raschen Schlag von uns, brachten wir ein Fellbeast und Celebrin zu Boden. Auch Mouth of Sauron fiel einer unserer Feuerwände zum Opfer. Als letzter Schlag holte Esgarond den Ring hervor und rief eine 10m Durchmesser fassende Lavakugel aus dem Nichts und holte damit das zweite Fellbeast vom Himmel. Die Orks flüchteten in Panik. Wir begaben uns so rasch wie möglich auf die Hand von Linhir und flüchteten Flußabwärts.

## **24.04.2010 [2939 Drittes Zeitalter]**

Unser Ziel war Lórien. Unsere Verfolger hatten sich aber vorbereitet. An einer Flußbiegung, unweit vom letzten Kampfschauplatz, warteten über 50 Bogenschützen am linken Ufer auf uns und über uns konnten wir zwei weitere Fellbeasts erkennen, die anscheinend unsere Position markierten.

Wir landeten am rechten Anduinufer und versuchten unser Glück zu Fuß. Von Norden wurden wir von 17 berittenen, übergroßen und ungewöhnlich starken Orkkriegern verfolgt. Diese waren stark gepanzert und verfügten über ungewöhnlich gute Reitkünste.

Gundi grillte mit einer Feuerwand und einer Windhose 10 Reiter. Auch die verbliebenen 7 Reiter waren in wenigen Sekunden Geschichte. Leider aber auch die Pferde ...

Inzwischen setzten die Bogenschützen mit Booten über den Anduin. Gundi versuchte es auch hier mit einem hohen Zauber – scheiterte aber, und fiel bewußtlos um – auch ihre Zauberkünste, wie sich später herausstellen sollte, waren über vier Wochen ausgeschaltet.

Uns blieb nur noch die Flucht. Serokan schulterte Gundi. Esgarond warf seine 370 Goldstücke auf einen Haufen und ließ diese mit einem Light erstrahlen, in der Hoffnung, dass die Orks sich mehr um das Gold, als um die Verfolgung kümmern würden. Der Plan ging auf - die Orks stritten sich um den Schatz ...

Es dauerte nicht lange, bis die Fellbeasts uns angreifen sollten und der rettende Wald von Lórien war zwar bereits in Sichtweise, aber noch ein gutes Stück entfernt. Mangels

Alternativen nahm Esgarond nochmals den Ring zur Hilfe. – „Angry Forest“ (18) – Die Fellbeasts stürzten auf uns zu, als diese plötzlich von Vogelschwärmen eingehüllt wurden, und von Insekten angegriffen wurden. Die Beaster schienen umhüllt von den Vögeln und Insekten zu sein und erkannten nicht mehr den Boden und deren Umgebung. Die unzähligen Piker und die Insekten, die in ihre Lungen eindrangten zwangen die Fellbeast zu Boden. Der



Boden erhob sich und verschlang die Beaster zügig. Kerandirel konnten wir im letzten Moment noch aus den Klauen eines Beasts befreien.

Wir flüchteten so rasch wie möglich nach Lórien. Der Waldrand war von einem Graben und Pfählen umgeben. Dort wurden wir dann von den Elfen festgehalten. Mit den

mitgebrachten Artefakten durften wir Lórien nicht betreten. Wir konnten aber in Erfahrung bringen, dass das Amulett noch Verwendung für einen Menschen haben könnte. Der Helm, steht fest, muß vernichtet werden. Entweder ließe sich das durch einen Vulkan (Lonely Mountain oder Mount Doom) oder durch den Erzeuger, wahrscheinlich einem übergelaufenen oder gefangenen Elfen in Dol Guldur, bewerkstelligen. Wir einigten uns sehr rasch die Vernichtung am Lonely Mountain zu vollziehen. Wir ließen Corgor eine Nachricht über die Elfen zukommen, in der wir ihn mit Reichtum und Smaug versuchten zu locken. Er sollte uns am östlichen Tore von Moria treffen.

Die Elfen rieten uns zum unverzüglichen Aufbruch, da sie von Dol Guldur erhebliche Truppenbewegung Richtung Lórien feststellen konnten. Ganz Dol Guldur war auf der Suche nach uns. Hoch im Gebirge griff uns ein Trupp Zwergen auf, der uns in einem Vorposten weniger einsperrten, als bewirteten. Am nächsten Tag wurden wir begrüßt und uns wurden daraufhin die Augen verbunden. Über zwei Tage dauerte die Reise durch die Tiefen von Moria. Am Ende erwartete uns Corgor mit einem Essen. Er machte sich mit uns auf einem geheimen Zwergenweg Richtung High Pass auf den Weg, den wir nach wenigen Tagen erreichten. Dort warteten die von Corgor bestellten Pferde auf uns.



Wir ritten ohne weitere Umschweife Richtung Anduin, um den Vorsprung nicht zu verspielen. Wieder erwartete uns ein ziemlich stümperhafter Orktrupp am Weg hinab zur Anduinebene. Dieser war nach wenigen Minuten Geschichte.

### 19.03.2011

40 Orks und ein Troll lauerten uns in der Anduin Ebene auf. Von einem Felsen schlugen wir



ca. 10 Orks in die Flucht. Den Troll brachte Kerandriel zu Fall. Wir ritten ohne weitere Verzögerungen weiter und überquerten den Anduin bei der alten Furt. Beim Furten lernten wir einen Dunedain kennen. Dessen beiden Begleiter, ebenfalls Dunedain, wurden von ihm vor kurzem getrennt. Sie waren Boten, die von Osgiliath nach Esgaroth (Lake Town) unterwegs waren. Wir verfolgten die Spuren und stießen nach kurzer Zeit auf einen Ork Trupp (20 Orks), die gerade die beiden verloren geglaubten Boten ausraubten. Einen dieser Boten konnten wir

retten, der Zweite verstarb bedauerlicher Weise. Sie hatten Botschaften aus Gondor bei sich, die Esgaroth vor ungewöhnlichen Truppenbewegungen von Dol Guldur warnen sollte.

Wir beschlossen nicht die alte Straße zu nehmen, da wir vermuteten, dass Dol Guldurs Schergen Ihren Einfluß bis dorthin ausgedehnt hatten. Wir wollten Mirkwood etwas nördlicher umgehen, um den Forest River für die Reise nach Lake Town zu nutzen.

Doch unser Manöver blieb vor den Augen unserer Feinde nicht verborgen. Wir waren erst wenige Tage Richtung Norden entlang des Anduins unterwegs, als 4 Fellbeasts am Himmel auftauchten. Wir konnten uns gerade noch rechtzeitig vor Ihnen verstecken. Auch kurz danach war uns das Schicksal nicht wohl gesonnen. – eine der großen Spinnen – ein Albtraum

aus längst vergangenen Zeiten, lauerte uns auf. Kerandirel konnte diesen Terror aus längst vergessenen Tagen, zur Strecke bringen. Nachdem uns der Feind scheinbar so nahe gekommen war, bewegten wir uns nur noch mit allergrößter Vorsicht weiter, was uns fast zum Verhängnis wurde. Ein Elfenkind ließ uns derartig erschrecken, dass wir einen Warnschuß platzierten. Doch das Elfenkind war uns wohlgesonnen, und führte uns über geheime Elfenpfade zu einer Elfenstadt. Uns wurde die Ehre zu Teil, von König Thranduil empfangen zu werden. Wir überbrachten ihm die Neuigkeiten aus Lorién und Dol Guldur und baten darum, uns weiter nach Esgaroth ziehen zu lassen, um die Bewohner von Lake Town über diese Veränderungen zu informieren, und sie ebenfalls zu warnen. König Thranduil stellte uns Boote zur Verfügung, mit denen wir uns am Forest River Richtung Laketown aufmachten.

Wir erreichten nach 2 Tagen die Grenzen des Mirkwoods und eine weite, sumpfige Ebene. Eine eigenartige, dunkle Macht hatte Einzug in diese Landen gehalten. Wir rechneten jederzeit mit Feinden und versuchten uns so unauffällig, wie nur möglich weiter Richtung Laketown zu bewegen.

Einem kleinen Orkspähertrupp konnten wir Papiere abnehmen. Wenig später mußten wir feststellen, dass Esgaroth bereits belagert wurde.



## 26.12.2011

Im Herbst des Jahres 2940 erreichten wir Esgaroth. Etwa 40 Trupps á 30 Orks (1200 Orks) belagerten die südwestlichen, südlichen und östlichen Ufer des Sees. Die Festlandbrücke zu Laketown wurde von den Belagerten bereits abgerissen. Die Orks hatten über den Forest River bereits eine Behelfsbrücke gebaut und konstruierten 4 Belagerungsmaschinen. Während Gundi die erfreuliche Nachricht der Stadt überbrachte, dass nun Ihre Rettung eingetroffen wäre, wogen wir mögliche Angriffspläne ab.

Einen Zweimann Spähertrupp machten wir in wenigen Sekunden den Gar aus, bevor diese Alarm schlagen konnten.



Gundi kehrte mit einem Brandölfaß zurück. Eines der abgelegenen Lager griffen wir an. In wenigen Augenblicken konnten wir die Hälfte der 30köpfigen Orktrupps unschädlich machen. Zwei Reitertrupps konnten wir ebenfalls zu Fall bringen. Sehr rasch zogen wir uns aus dem Kampfgeschehen wieder zurück. Gundi organisierte noch 2 weitere Brandölfässer – für die Nacht hatten wir etwas ganz besonderes unseren Belagerern angedacht. Wir präparierten die Brandölfässer, so dass wir den Inhalt gut portioniert ablassen

konnten. Esgarond zauberte sich „Darkness“ um sich und Gundi ließ ihn samt Fass schweben. Zuerst verteilte Esgarond das Öl über der Brücke und über den Belagerungsmaschinen. Dann ließ er Feuer regnen und brannte Brücke und Belagerungsmaschinen nieder. Mit einem weiteren Faß ließen sie Feuer auf die Zelte und Lager regnen. Panik und Chaos ergriff die Orks. Viele versuchten über die Brücke zu flüchten, die nicht mehr vorhanden war. Mit dem letzten Faß ließen sie noch einen Feuerregen über die am Ufer gedrängten Orks nieder und ließen einen Feuerwall vor Gundi, Kerandirel und Bardumur nieder, um diese vor den in wilder Raserei flüchtenden Orks ein wenig Schutz zu bieten. Beim Feuerregnen auf die flüchtenden Orks, wurde Esgarond von 2 Pfeilen getroffen und stürzte aus ca. 20 m Höhe ab. Gundi, Kerandirel und Bardumur starteten eine Rettungsaktion quer durch das halbe Orklager am süd-östlichen Ufer. Währenddessen feuerten Laketown Armbrustschützen auf die flüchtenden Orks.

Gundi beschleunigte die Rettungsaktion mit einem Bewegungsbeschleuniger und einem gleißenden Licht, dass aus Ihrer nach Vorne gerichteten Handfläche brach. Bardumur schnappte den sterbenden Esgarond. Beim Rückweg Richtung Boot, liefen sie in einen Hinterhalt. Gundi und Kerandirel wurden ebenfalls schwer verletzt. Bardumur konnte aber alle noch auf das Boot retten. Jene Orks, die den Hinterhalt durchführten waren wesentlich größer und breiter als die anderen aus Dol Guldur.

In Laketown rettete Bardumur mit Hilfe von Kräutern und Gundis magischer Streitaxt die Leben der anderen. Laketown verfügte über etwa 300 Mann, die die Stadt im Notfall verteidigen können. Boten wurden nach Dale und zu den Waldelfen bereits entsandt, um Unterstützung anzufordern, wobei Dale weitaus weniger Mann zur Verfügung hat. Sollte Esgaroth in Brand geraten, müßten alle Einwohner mit den Booten nach Dale flüchten.

Für uns stellt sich nun die Wahl – Weiter zum Lonely Mountain und den Helm Khamûls zu vernichten oder Laketown in dieser schlimmen Stunde beistehen?



26.12.2012

Die Belagerer konnten eine Belagerungsmaschine vor den Flammen retten und versuchten diese wieder in Gang zu setzen. Währenddessen rückten aus Südosten 5 große Landungsboote mit zwei Schleppbooten mit bereits brennenden

Brandfässern näher. Während Bardumur das Katapult am Westufer in einer 10 Meter tiefen Schlammgrube versinken ließ, brachte Esgarond ein Feuerboot zum explodieren, in dem er ein Faß umstieß. Gundi zaubert währenddessen einen riesigen Strudel, der nicht nur Landungsboote verschlang, sondern auch noch drohte Esgarond zu verschlucken.



Esgarond nahm den Ring zur Hilfe. Dieser ließ einen „Utter Light“ – einen gewaltigen Lichtstrahl von zwei Kilometer Radius, der wohl 600 Tage anhaltend den See und Laketown erhellen wird. Darüber hinaus konnte sich Esgarond aus dem Strudel in die Lüfte erheben. Er ließ auch neun Fässer aus dem zweiten Feuerboot in die Lüfte erheben und steuerte diese an die Westküste des Sees und ließ diese in den Reihen der Ork Schützen detonieren. Panik ergriff die Belagerer und diese flüchteten in alle Richtungen. Der Feuerregen der Hunderten Orks kampfunfähig machte, der riesige Wasserstrudel der über 200 Orks verschlang, die vom Erdboden verschluckte Belagerungsmaschine und der gleißende Lichtstrahl waren zu viel.

Kurz danach schnappte sich Esgarond den Helm von Khamûl und flog damit mit 90 Stundenkilometern in Richtung Lonely Mountain, um diesen in den Schlund des Vulkanes zu werfen. Die Ruinen des Zwergenreiches waren von Weiten zu erkennen. Da der Schlund keine flüssige Lava aufwies, versuchte Esgarond sein Glück in einem Schlund, aus dem



Rauch und Schwefelgase aufstiegen. Nach etwas Kletterei konnte er den Helm in einen Lavastrom werfen, worauf der Helm zu schmelzen begann. Dabei verlor Esgarond aber auch Rüstung und Hose ;-). Umgehend machte sich Esgarond am Rückweg. Währenddessen wurden Bardumur, Gundi, Kerandirel und Faruk in Esgaroth festgehalten. Die hiesigen Herren der Stadt wußten nicht ganz, ob sie den unerwarteten Gästen danken oder

diese in Ketten legen sollten. Gundi und Faruk konnten diese aber doch noch überzeugen, die Gäste weiterziehen zu lassen. Sie wurden ans Westufer gebracht und es wurden uns Pferde mitgegeben. Dann machten wir uns auf dem Weg Richtung Lonely Mountain, Esgarond entgegen.

Esgarond befand sich bereits am Rückflug, als er über sich Smaug bemerkte, dessen Aufmerksamkeit offensichtlich durch den Lichtstrahl erregt wurde. Da Esgarond den

Unsichtbarkeitsring trug und schneller als Smaug flog, konnte Esgarond ihm leicht entkommen. Smaug drehte über Laketown um und flog in einen Bogen östlich wieder zurück zu seiner mit Schätzen gefüllten Höhle.

Am Westufer entdeckte Esgarond seine Kameraden und gesellte sich zu ihnen. Sie beschlossen jedenfalls über das Waldelben Königreich nach Imladris zurückzukehren, und Lord Elrond über die erfolgreiche Mission zu unterrichten.

Sie plagten sich durch die Sümpfe in Richtung des Mirkwoods und zum Realm of the Woodelves. Nähe der Grenze des Königreiches entdeckten sie eine große Gruppe an Trollen, die bei Tageslicht in Richtung Elfenkönigreich stapften. Nach etwas Beobachtung, stellte sich heraus, dass ein Evil/Mystic Magier direkt an der Grenze zum Elfenkönigreich einen nach dem anderen dieser Trolle in die Erscheinungsform von Zwergen verwandelte. Sie konnten zumindest ein Dutzend Zwerge und über zwei Dutzend Trolle in voller Rüstung ausmachen. Sie planten zumindest den Magier auszuschalten und sich später bei den Waldelfen zu treffen.

Während sich Bardumur in einen Zwergen verwandelte und sich in die Reihen der Zwerge stellte, machten sich alle anderen unsichtbar, und bereiteten den Angriff auf den Zauberer vor. Nachdem ein Zauber Bardumurs nicht durchkam, gab Gundi das Angriffssignal mit einem Lightning Ball. Kerandirel und Faruk steuerten noch ein paar Pfeile bei. Der Magier war zwei Runden später tot. Zwerge und Trolle zerschmetterten alles in Ihrer Umgebung, während sich die Gruppe unsichtbar machte und, sich einzeln Richtung Waldinneren aufmachten. Schon bald wurden sie von den Elfen begrüßt. Viele Elfenkrieger kamen ihnen entgegen, während sie zum elfischen Heerführer gebracht wurden. Diesen unterrichteten sie über die Vorkommnisse mit den Trollen und vervollständigten die Gerüchte, die aus Esgaroth vorgedrungen waren. Abends kam auch King Thranduil zu Ihnen, der Ihnen die Nachricht brachte, dass sie für die nächsten zwei Wochen Gäste in seinem Hause sein werden. Etwas später wurde gegessen und gefeiert. Es stellte sich auch heraus, dass auf Corgors Kopf ein Preis von 100 Goldstücken in Arnor und von 10 kg Menschenfleisch von Orks ausgesetzt war.



Wenige Tage später, die die Gruppe zur Erholung nutzte, wurde ihnen die Nachricht überbracht, dass zwei Elfenmagier zwei Tage benötigten, um das „Utter Light“ aufzuheben. Weiters ist eine Befürchtung wahr geworden: Zwei Nazgûls on Wings sind am Wege aus Mordor in Richtung Laketown unterwegs. Die Elfen führten die Gruppe zu einer riesigen Aussichtsplattform auf einem Hügel. Von dort aus konnten sie die Nazgûls erkennen. Obwohl diese noch sehr weit entfernt waren, blickte ein Nazgûl (den Esgarond nicht kannte) Esgarond direkt in die Augen, worauf dieser von Angst ergriffen war und sich von der Plattform zurückzog. Die Nazgûls flogen wieder Richtung Mordor zurück.

Esgarond suchte noch die Magier, die sich um das „Utter Light“ kümmerten auf, um Ihnen den Ring zu zeigen und Ihnen ein paar Informationen darüber zu entlocken. Diese meinten, dass der Ring aus dem ersten Zeitalter stammte und von einem mächtigen Magier hergestellt wurde, dieser aber die Kombinationen der Zauber nicht abschätzen konnte, womit dieser Ring recht unkontrollierbar wird.

Jedenfalls ist Esgarond fest davon überzeugt, dass er sich einen persönlichen Feind mit Khamûl gemacht hat, der ihn sein Leben lang jagen wird.



## 26.12.2012

Während unseres Aufenthalts im Königreich Thranduils, lernten wir den Zwergen Glóin kennen, der am Hofe ebenfalls zu Gast war.



Glóin genoß am Hofe für einen Zwergen sehr hohes Ansehen – er darf sich frei bewegen und genießt auch das Vertrauen des Königs.

Beim Herumstöbern fanden wir noch einen weiteren Zwergen namens Welin, der in einem magisch gesicherten Kerker als Gefangener gehalten wurde. Aufmerksam wurden wir auf ihn, als dieser ein trauriges Lied über Verrat und List sang.

Wir vermuteten hinter dieser Situation eine List – nur stellte sich uns die Frage, wer hier wem etwas vortäuschte!? Corgor gab uns noch eine zusätzliche Information. Er habe Glóin vor drei Wochen in Bree gesehen. Für uns war es nicht vorstellbar, diese Wegstrecke unter den momentanen Feindbewegungen in dieser kurzen Zeit zu bewältigen.

Unser Verdacht, dass dieser Glóin nicht der echte Glóin ist, wurde uns von Corgor, der ihn persönlich kennt, somit bestätigt. Wir vermuteten einen Doppelgänger, der ähnlich wie die Trolle in die Zwergengestalt verwandelt wurde.

Während eines kurzen Jagdausfluges in die Umgebung, stießen wir abermals auf fünf Trolle, die wir verfolgten. Während dieser Verfolgung ging Corgor in die Falle einer Spinne. Wir konnten ihn aber noch rechtzeitig befreien und auch die Trolle unschädlich machen.

## 30.06.2013

Im Kräutergarten frischten wir unsere bereits recht dezimierten Bestände wieder auf.



Wir sprachen König Thranduil auf den Gefangenen Welin und unserem Verdacht hinsichtlich Glóin an. Über beides schien der König nicht erfreut zu sein, mißtraute aber auch unseren Einschätzungen. Er stimmte aber zu, Glóin vorsichtig zu überprüfen.

Während eines Jagdunternehmens versuchten wir Glóin bloß zu stellen. Wir fassten den Plan den vermeintlichen Zwergen im wahrsten Sinne des Wortes Baden gehen zu lassen. Gemeinsam mit Legolas begaben wir uns auf die Jagd. Glóin tappte in die Falle und überzeugte durch ziemlich unzwergischen Schwimmfähigkeiten. Auch Legolas Verdacht wurde bestärkt.

Nachdem König Thranduil von diesem Vorfall erfuhr, veranlasste er, dass sämtliche Zwerge, gleich ob Gäste oder Gefangene, im Morgengrauen die Elfenfestung und in Folge auch das Waldelbenkönigreich zu verlassen haben.

## 26.12.2013

Mit dem allerersten Morgenlicht öffneten sich die Tore und Corgor, Welin, Glóin und seine zwanzig Zwergen umfassende Leibgarde verließen, ausgerüstet mit Proviant und Pferden, die Festung. Sie schlugen den Waldelfenpfad nach Westen ein.

Esgarond folgte ihnen unauffällig, während in weiterem Abstand Kerandirel, Bardunur, Faruk, und Legolas folgten. Gundriel blieb in der Festung vorerst zurück.

Rasch konnten wir feststellen, dass Welin und Corgor hinter Glóin und seiner Leibgarde weit zurückgefallen waren.

Bardunur entdeckte während der Verfolgung in regelmäßigen Abständen angebrachte Orkenrunen. Er erkannte auch die Möglichkeit des Channeling über die Rune und schickte einen Lichtblitz durch die Rune zum Empfänger ...



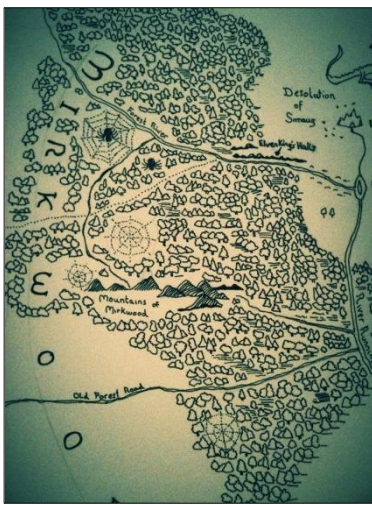
Aus über einer Meile Entfernung aus Richtung Westen brach der Lichtblitz auf uns zurück. Wir vermuteten einen Hinterhalt und schlossen rasch zu Corgor und Welin und weiter zu Glóin auf, denen der Lichtblitz ebenfalls aufgefallen war.

Am späten Nachmittag führte uns Legolas zu einer der seltenen Lichtungen im Mirkwood, wo wir unser Nachtlager mit einem zentralen und mehreren umgebenden Feuern aufschlugen.

Mitten in der Nacht wurden wir durch heftige, kurz auf einander folgende Windstöße geweckt. Glóin saß im Zentrum von drei anderen Zwergen. Alle Vier murmelten etwas Unverständliches und Verschwörerisches vor sich her.

Esgarond ergriffen umgehend Todesängste – Er war hier – Khamûl, the Shadow of the East – auf einem Fellbeast! Esgarond lief in Panik weiter in den Wald, während sich Corgor, Kerandirel, Bardunur, Faruk und Legolas dem Fellbeast und seinem Herren entgegenstellten.

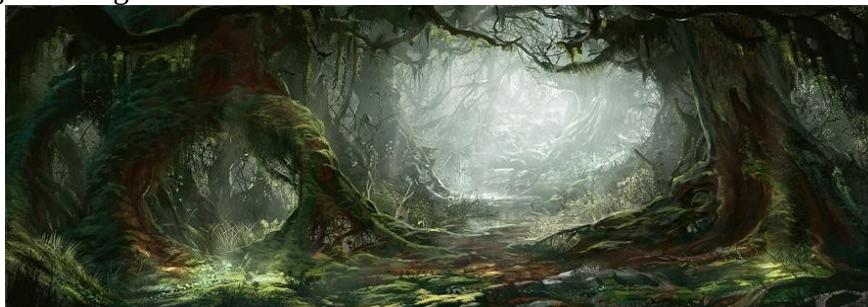
Währenddessen ergriff die Panik auch die Zwerge und diese liefen in alle Richtungen und verwandelten sich teilweise in Orks. Nach einem heftigen Schlagabtausch hob der Nazgûl wieder ab. Er sprach noch einen „Black Breath“ aus und beförderte Corgor, Legolas und Bardunur in einen tiefen Schlaf. Welin und Esgarond begegneten einander im Wald. Esgarond lieh Welin eine Waffe, und beide kehrten zur Lichtung zurück. Gemeinsam vernichteten die Verbliebenen über die Hälfte der verwandelten Zwerge. Als Beweis für den König wurde der tote Glóin Ork auf ein Pferd gebunden. Die restlichen toten Orks wurden in den Wald geworfen, um nicht auch noch Spinnen ins Lager zu locken. Es wurde beschlossen erst mit dem ersten Morgenlicht Richtung Elfenkönigreich aufzubrechen. Inzwischen konnten alle drei Sschlafenden durch Kräuter von Bardunur geweckt werden.



Am nächsten Tag wurden wir bereits weit vor den Toren der Festung durch einen Trupp Elfenkrieger empfangen. Am Abend waren wir zu einem weiteren Festessen eingeladen, wo sich König Thranduil bei den Zwergen Welin und Corgor für sein entgegengebrachtes Mißtrauen entschuldigte. Wir alle sind für alle Zeiten gern gesehene Gäste in seinem Königreich und er meinte, dass er in unserer Schuld stehe. Trotz alle dem, wünsche er von zu erfahren, wie lange wir gedenken, Gäste in seinem Reich zu sein.

Corgor möchte die Gastfreundschaft gerne noch länger annehmen, während sich Gundi und der Rest, ausgerüstet mit Proviand, Pferden und beschützt durch Elfentruppen, auf den Weg zum westlichen Ende des Elfenpfades am Rande des Mirkwood machten. Nach Erreichen der Anduin Ebene, waren wir wieder auf uns gestellt. Nach einer erfolgsoen Suche nach einer furtbaren Stelle, entschieden wir uns entlang des Mirkwoods auf dem östlichen Anduinufer nach Süden zu reiten, um dann die Alte Straße zu erreichen und über den Pass Caradhrads Imladris zu erreichen und Lord Elrond die Kunde von der Vernichtung Khamûls Helml zu unterrichten. Am Weg nach Süden begegneten wir zwei Händlern. Kurze Zeit darauf wurden wir von 40 berittenen Orks angegriffen. Dank des Feuerregens von Gundi und Bardunurs Gruben und Palisaden, war es für den Orktrupp ein vernichtender Schlag in kürzester Zeit.

Ein paar Wargs konnten flüchten, alles andere wurde vernichtend geschlagen. Wir hielten uns nicht lange auf und warfen die Leichen in die Gruben, die noch leicht brannten und setzten unseren Weg Richtung Süden fort.



01.02.2014

An der Alten Furt angekommen, konnte Esgarond feststellen, welche Passanten in den letzten wenigen Stunden die Furt überquerten. Neben einigen Orkverbänden, die Richtung Westen unterwegs waren, war auch ein Shapechanger Wolf-Mensch, der offensichtlich auf Orks und Wargs Jagd machte. Auch ein Nazgul on Wings überquerte fliegend die Furt. Wir konnten auch eine seltsame Reisegesellschaft, bestehend aus ca. 16 Soldaten, gekleidet in alt-numenorischen Rüstungen und 3 edel gekleidete Herrschaften. Vier der Soldaten trugen eine hölzerne Truhe. Nach der Überquerung übernachteten wir im Buschland. Während der zweiten Nachthälfte registrierte Bardunur die Verwandlung eines Shapechangers in unserer näheren Umgebung. Der Shapechanger war wieder auf der Jagd nach Orks. Aber eine Lichtquelle auf der alten Straße Richtung Westen erregte unsere Aufmerksamkeit. Es handelte sich um 19 Statuen, die auf einem Sockel den Weg auf beiden Seiten flankierten. Vor jeder Statue stand eine Laterne am Boden. Die Ähnlichkeit der Rüstungen und die ebenfalls versteinerte Truhe, ließen keinen Zweifel – es handelt sich um diese numenorische Reisegesellschaft, die vor uns den Anduin überquerte. Wir konnten das Wappen als jenes der Tar-Ancalimë (873-1285 First Age), der ersten numenorischen Königin, identifizieren.



Bei Morgenanbruch verwandelten sich die Statuen wieder in lebende Menschen, die ihren Weg fortsetzten. Wir überholten diese höchst merkwürdige Reisegesellschaft und wollten noch rascher ins sichere Imladris. In der zweiten Nacht nach Überquerung des Anduin konnten wir einen lauten Donner vernehmen. Zudem wurden wir von einem Vogelschwarm angegriffen. Gundriel zauberte einen Wirbelsturm, der diesen Schwarm ablenkte. Faruk vernahm eine Stimme, die ihn um Hilfe bat und er startete beritten die alte Straße Richtung Osten, dicht gefolgt von Esgarond. Beide wurden kurz vor Erreichen eines Magiers, der gerade die Statuen in Sand verwandelte, zu Fall gebracht. Esgarond brach sich dabei den linken Arm. Der Magier wurde durch den Rest sehr rasch zu Fall gebracht. Noch einmal griffen die Krähen an, die wir noch einmal abwehren konnten. Viele der Statuen waren bereits zur Hälfte aufgelöst. Die Truhe konnten wir noch retten. Den Magier konnten wir einen Ring (Sourcerer/Evil), der mit anderen kommuniziert und eine Schriftrolle „Solid Destruction“ aus dem Channeling abnehmen, bevor wir weiter Richtung Imladris zogen. Esgaronds Arm wurde geheilt. Nach wenigen Tagen erreichten wir das sichere Heim. Wir überbrachten die Nachricht von der Vernichtung des Helms von Khamûl und übergaben die Schriftrolle, den Ring und die Truhe der Reisegesellschaft an Lord Elrond. Abends wurden wir zu einem Festessen eingeladen. Es stellte sich heraus, dass es seit langem die Sage gibt, dass an jeweils zwei Nächten des Jahres die alte numenorische Königin Tar-Ancalimë auf Mittelerde in geisterhafter Gestalt umherwandelt. Wir konnten so ein seit über 5000 Jahren verschwundenes Zepter (aus Eichenholz, unzerbrechlich) vor der Vernichtung retten. Wir wurden mit Spruchlisten reich belohnt. (letzten Tage des Jahres 2940 TA)



**26.12.2014**

**26.12.2017**

**26.01.2018**

**26.12.2019:**

Turm der Seher – Minas Ang?  
Grabkammern am Rande

Wir nehmen den Path of the Dead

Lange ziehen sich die Gänge und Hallen, die teils über mehrere Hundert Meter lang, über 60 Meter breit und 30 Meter hoch waren. Wir treffen auf Steinvögel und Spinnen. Viele Kilometer folgen wir dem Pfad. Geister erscheinen und eine Frau fragt: Was wollt Ihr? Wir erklärten den Geistern den Grund für diesen Weg. Die Frau riet uns – Geht weiter und dreht Euch nicht um! Beim Ausgang der Höhle vergewisserten sich die Geister nochmal, dass wir Ihr Reich wirklich verlassen haben. Endlich erreichten wir den Dimhold – einen schwarzen Pfeiler auf einer Wiese beim Ausgang des Pfades im Norden des Weißen Gebirges.

Wir folgen den Pfad hinunter. Ein Buckelmann setzt Esgarond mit einem ordentlichen Schlag auf den Kopf zu. Die Anderen schleppen Esgarond den Pfad hinunter zum Wald und Heilen ihn. Ein Wachtrupp aus Dunhag (Dorf in der Nähe) wurde aufmerksam, aber Gundi konnte die herannahenden Wachen schlafen legen.

Im Dorf Underharrow kaufen wir uns Pferden. Im Dorf Upborne übernachten wir. Kurz bevor wir Edoras erreichen, in Sichtweite des Palisadenwalls werden wir von einem Hinterhalt von 12 Orks überrascht, die wir rasch ausschalteten. Zuerst werden unsere Pferde versorgt und Marshall Fram aus Rohan begrüßt uns.

**15.02.2020**

Auftrag von Galadirel: Ellessar, den Abendstern und den Regentenstab durch alle Königreiche tragen (Arnor und Gondor):

Reihenfolge:

1. Minal Ithil
2. San Erech
3. Fornost
4. Anuminas
5. Weathertop
6. Minas Tirith
7. Dol Guldur

Gondor, Rohan, Truhedan, Arthedeain Rhuradur, Rivendell

Wir bitten um Hilfe bei Fram. Fram gibt uns 5 Begleiter. Wir verfolgten die Spuren bis zum Fluß, dort weiter nordwärts der Fährte. Faruks Falke sieht die Orks (etwa 2 h Vorsprung). Bardumur geht über den Fluß, Adolmir schwimmt. Danach verfolgen wir die Orks mit Pferden. Bardumur und Adolmir holen sie als erster ein. 150 Orks etwa 150 m vor uns. Am Weg überraschen wir und erledigten sechs von ihnen gleich.

Die drei gefangenen Orks berichteten, dass sie aus den Bergen zwischen Wald und Wasserfall kommen und nach Nahrung suchen. Die drei Orks brachten wir nach Edoras. Auf Bitten des Königs warteten wir eine Nacht auf Ihn. Am nächsten Tag zu Mittag war dann die Audienz beim König. Gundi verabschiedet uns und wir machen uns auf den Weg nach Minas Tirith (zurück zum Posten). Fünf Rohirrim begleiten uns bis zum Fluß Mering. In der Ortschaft Mering übernachteten wir. Stab Geberalda verwahrte Gundi. Gundi und Faruk trinken die Rohirrim unter den Tisch. In der Nacht träumt Gundi und Bardumur von einem Pfad, dem Flußlauf folgend aufwärts. Am nächsten Tag folgten wir den Flußlauf und einen Pfad bis zu einer Furt. Dann kamen wir, wie im Traum vorhergesagt, zu einem Baumkreis aus Birken. In der Mitte steht wieder ein schwarzer Stein.

Bardumur legt das Zepter auf den Stein. Der Stein wird hell und erzeugt eine Lichtsäule nach oben (für 2 Tage +25)

Auf Stein ist eingraviert zu erkennen: L ND L

Wir befürchten Angriff von Nazguls.

Weiter am Oberlauf des Flusses.

Schwur von Earl: Bis zum Schwur der Rohan an Gondor (Treue)

Kraftorte:

San Erech: Numenor Gondor die Treue geschworen

Weathertop

Anumina

Auf nach Minas Tirith.

Der Historiker sucht die nächsten 5 Tage über Kraftorte.

Alte Kraftorte ungleich der Orte der Palantiere

Historiker: Minas Ithil (Stein auf einem der größten Plätze), Amon Sul, Anuminas (Turm), Fornost, San Erech, Druwaithan/Rohan (Mering/Druadan, Orthanc), Gondor, Rivendell (letztes Königreich)

**26.12.2020** [Aldamir, Faruk, Kerandriel]

Auf nach Minas Ithil. In Osgiliath treffen wir Gundis Bekannten in der Schenke. Später zum Essen kommen Drahier, ein Studienkollege von Gundi (Dunedain mit grauen Schläfen).

Adolmir träumt von einem achteckigen Platz, in der Mitte ein Brunnen, und von jeder Ecke kommt eine Straße. Rund um den Brunnen ein Feuerring, durch den Feuerring kommen stetig wurmartig Monster auf mich zu. Ein König steht neben dem Feuerring.

In der Bibliothek durchstöbern die Pläne des Platzes, finden, dass dieser mehrmals verändert wurde, aber seit zumindest 400 Jahren keinen Brunnen hatte.

Mittagessen bei Drahir im Garten:

Adolmir probiert am Platz in Osgiliath die Pflasterteine mit seinem Zweihänder herauszuhebeln.

Gundi zaubert, dass sich 100 m<sup>3</sup> Erde aus der Mitte des Platzes in Osgiliath. (Disintegrates 100 cubic feet)

Der Platz wird von Soldaten abgeriegelt. Kerandirel, Faruk und Esgarond nehmen den Unsichtbarkeitsring.

Adolmir, Faruk und Gundi werden von Soldaten festgehalten und mitgenommen. Gundi verweist darauf, dass Adolmir einen Brunnen gesucht hat. Zwanzig Soldaten führen Faruk, Adolmir und Gundi zum Stadthalter ab.

Kerandirel und Esgarond übernachten bei Drahier und berichten von dem Traum und das Verhängnis mit dem Loch.

Am nächsten Morgen wurde vom Stadthalter beim Frühstück eingeladen. Es wurde ein Gang freigelegt, wo noch nicht bekannt ist, wo dieser hinführt.

Gundis Vater stand auf einmal im Raum und ergriff das Wort für Gundi. Aus Minas Tirith soll Information kommen, ob wir eine Strafe zu zahlen haben.

Gundi schickt Nachricht an Drahir. Es wird uns empfohlen uns die nächsten 200 Jahre nicht mehr in Osgiliath blicken zu lassen.

Nach dem großen Wiedersehen bei Drahir machen wir uns nach Minas Ithil auf.

Im Wald läuft etwas läuft vor uns davon, was mit Metal scheppert.

Faruk schickt Falken aus und dieser berichtet von fliehenden Orks  
Nach der Begegnung im Wald kommen wir auf eine riesige abgeholzte Fläche, wo alles tot ist.

Adolmir erkennt Tierspuren, weitere von Orks und größeren Wesen, vermutlich von größeren Orks mit festen Schuhwerk.

Zu beiden Seiten der Straße stehen dunkle Steinsäulen, die das Tal grünlich färben.

True Invisibility, unpresence (keine körperliche Präsenz), comaflage true → Stein von Galadriel.

Die Säulen scheinen unsere Präsenz zu merken. Gundi zauberte, dass diese nicht weiter Meldung machen konnten.

Eine starke grünliche Lichtsäule (Peaking) bricht aus dem Ende des Tales empor.

17 E Oberschenkel 2 Hits, 3 Hits pro Runde 116-17 99 +11

Wir hoben ein weiteres Widerstandsnest aus.

## **02.01.2021 [Ca. 2045 drittes Zeitalter]**

Bardumur schaut sich die Steinsäulen genauer an: Magisch aktiv, leuchtet grün, dunkle Magie, Auge Mordors

Wir ritten weiter und sehen einen König als Skelett ohne keine Beine, das sich vor uns aufbaut.

Bardumur versucht Bewegungen im Untergrund.

Faruks Falke berichtet, dass da vorne ertrinkt jemand, und sich weiter vorne Orks aufhalten.

Bardumur findet einen Menschen, der in einem unwegsamem feststeckt und es scheint ihm nicht gut zu gehen.

Rechts vorne 200m bewegt sich noch etwas. Bardumur schleicht sich dort hin. Hinter den Steinbrocken erkennt Bardumur dort mehrere Orks (weniger als 10).

Faruk, Kerandriel, Bardumur und Esgarond nehmen sich die vier Orks vor. Bardumur zauberte ein Light auf einen der Orks. Darauf hin griffen wir das Orknest an und vernichteten diese wieder innerhalb von zwei Runden. Faruk macht lifekeeping auf den geretteten Menschen - Tar-Eänur.

Tar-Eänur – Eanur ein gondoranischer König, aber Tar sagt uns gar nichts, nur dass numinorische Könige dieses Wort vor Ihren Namen vorangestellt hatten. Er ist nur ganz gering magisch aktiv und scheint ein Dúnedain zu sein.

Der Falke berichtet von geflügelter Dunkelheit, die kommt.

Wir nehmen die Steine Galadriels und reiten Richtung Minas Morgul. Wir sehen ein Fellbeast mit einem Nazgul darauf.

Tar-Eänur wird getroffen. Gundi zaubert einen Lightning auf das Fellbeast.

Gundi und Bardumur brachten das Fellbeast zu Boden und der Nazgul steigt ab.

Ring: Bubble True (Liquid Manipulation) 14 Runden in (Flüssigkeit) Wasser bubble, die Esgarond bewegen kann.

Nach einer Runde vernichten wir gemeinsam den Nazgul (Uvata, der 9.). (Robe und goldenen Fledermaus Helm +15 an, der Träger erhält die Fähigkeiten einer Fledermaus: doppelter Geruch/Hörsinn, Sonarortung), +20 Kurzbogen (Treffer wie schwere Armbrust / heavy Crossbow, Pfeile von Wind und Wetter nicht beeinträchtigt), Lanze +40 Horselaying aus rötlichen Nargholz (wenn die Spitze in eine Spur gehalten wird, erhält man einen +40 Tracking Bonus für eine Anzahl an

Tagen (wie Level des Benutzers), Morgul Knive +10 Dagger (unholy, von Sauron selbst gemacht: jeder der damit verletzt wird, wird dieser in kürzester Zeit selbst zum Nazgul).

Ein zweites Fellbeast taucht im Osten auf und bewegt sich auf uns zu. Kerandriel und Esgarond ergreifen die Flucht.

Das Fellbeast fliegt über die Köpfe von Bardumur, Gundi und Faruk hinweg.

Bardumur greift mit seinem heiligen Mithril Bi-Händer an.

Nazgul schreit und Kerandriel und Esgarond flüchten.

Gundi schießt den Nazgul vom Fellbeast und dieser schlägt mit ziemlicher Wucht ein. Das Fellbeast fliegt davon.

Gundi und Bardumur schenken dem Nazgul mit Zaubern und Mithril Bi-Händer ein.

Gundi erschlägt den King of Angmar, der sich zu einem kleinen schwarzen Klumpen verwandelt und eine Druckwelle auslöst. +50 auf jeden Wurf.

Eine Eisenkrone (+6 Essence/Channeling Spell Adder, +50 zum Defensivbonus), Schwert (+30 Breitschwert aus schwarzen Metall, dass sich entflammt, Griff mit Robin = zusätzlicher Heat Critical, Schwert zerstört jedes Schwert, dass gegen einen +60 Widerstandswurf versagt), Kompositbogen (+30 numinorischer Stahlkompositbogen: bei Dunkelheit ist der Pfeil feurig in der Luft = +30 Fire Ball), Helm unter der Krone (PP Multiplier x6, wurde von Tar-Ciryatan getragen, +15 zu Widerstandswürfen bei Attack Spells), Plattenrüstung (+20 Seedrachenrüstung, AT20, trägt sich wie AT1), Morgul Messer (+30 Dolch, Hits wie Kurzschwert, löst sich bei Sonnenlicht auf)

==> Level: + 2 für alle, Bardumur + 5, Gundi + 5

**16.01.2021** [ca 2940]

Gundi schickt Tar-Eänur mit Nachricht nach Minas Tirith und verbrennt die Fellbeasts.

Wir gehen weiter Richtung Minas Morgul,

Es taucht ein weiterer Nazgul auf einem Fellbeast auf, der sich als Khamul entpuppte.

Dazu kamen 30 berittene Kavalerie kommen auf uns zu.

Fellbeast zieht Kreis über der Bubble und zieht dann in unsere Richtung.

## 29.01.21

Nazgul kommt zu uns herunter und die Reiter werden in 3 Runden da sein. Kerandriel schießt auf Nazgul und wird sichtbar. Esgarond holt die Bubble wieder zurück. Bardumur zaubert eine holy Aura, die dem Nazgul einen kritischen Treffer pro Runde (innerhalb von 10 Fuß) verpassen. Gundi wird sichtbar. Faruk schießt wieder auf den Nazgul (65db). Barumur schießt mit einem Komposit Bogen.

Kerandriel bekommt vom Nazgul einen Black Breath ab. Danach entfernt sich der Nazgul. 10 der 30 Reiter reiten gegen die Wand.

**(9) Black Breath** — The Ringwraiths may use their Black Breath up to nine times in a given day. It has a range of 300' and affects targets within a target radius of 5'. Targets failing their RR by 01-50 fall into despair for 1-100 rds and then into an unbreakable sleep for 1-100 hrs, while failure by 51-100 results in target being captured by despair for 1-100 hrs and then falling into an unbreakable slumber for 1-100 days. RR failure of 100+ results in target succumbing to a fatal, cursed sleep, where the deluge of awful black dreams destroys the victim's mind in 1-100 hrs. (Only the herb Athelas or a powerful spell removing the curse can stir the victim, thereby preventing this horrible occurrence.)

Anuminas an Kerandriel

19 Reiter sind noch übrig.

Bis auf Kerandriel schießen alle, Bardumur bringt mit einem Zauber alle Reiter von ihren Pferden.

Gundi erledigte Fell Beast und Nazgul Khamul. Die Reiter wurden durch den Rest aufgerieben (auch mit einer Wall)



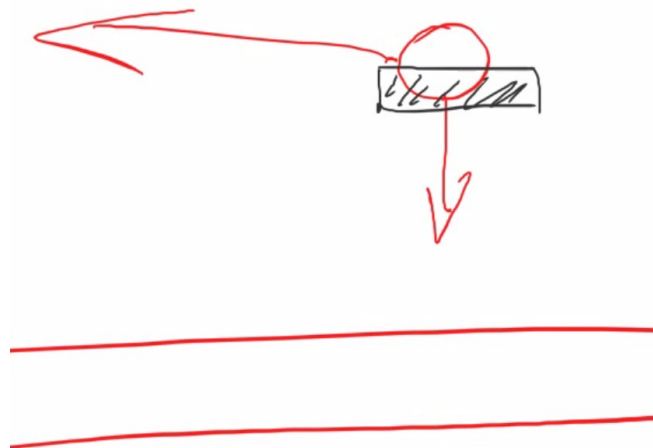
**13.02.2021**

Kerandriel bekommt mit dem Holy Mace von Gundi Athelas gegen den Black Breath

Wir sehen vor uns zwar keine Feinde, aber Unheil auf uns zukommen, können es aber nicht lokalisieren.

Wir reiten weiter Richtung Minas Ithil. Vor der Stadt erkennen wir einen Turm (kein Eingang, oben große Fenster ohne Deckung, kein Dach, sondern ein Plattform, und einen Erdwall, der über der Straße verläuft

Im Turm (Durchmesser 15m, 15 m hoch) ist etwas stark magisch aktiv.

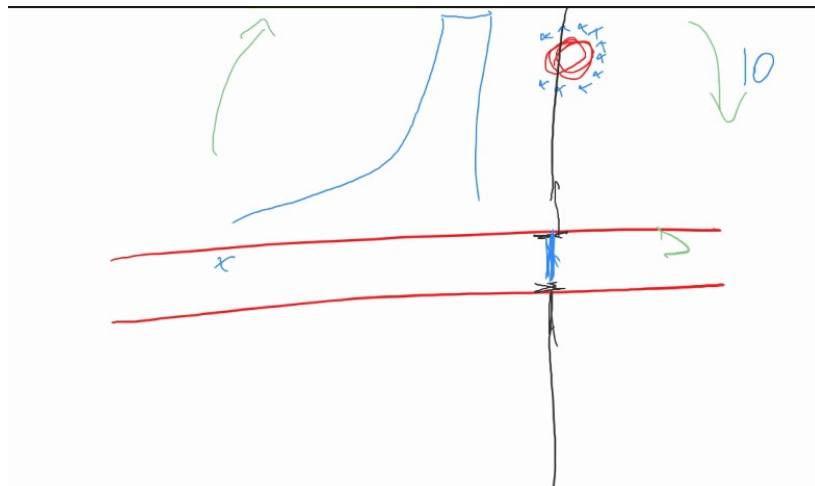
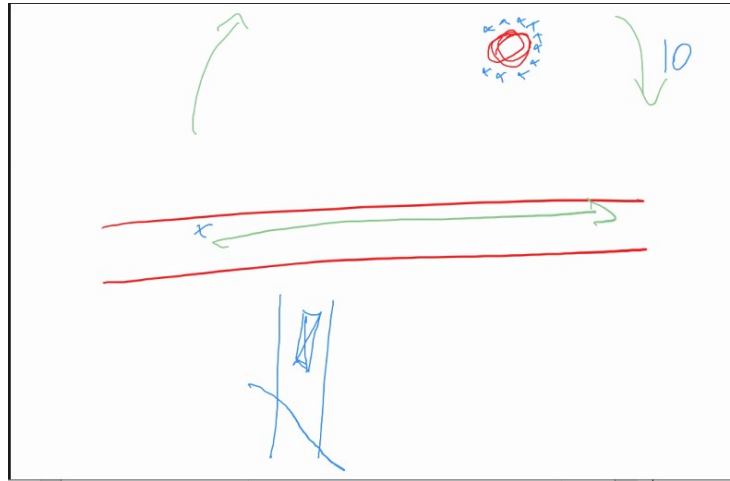


Bardunur, Gundi und Faruk gehen zum Turm und versuchten Erdreich unter dem Turm wegzuzaubern . Den Turm konnten wir aber nicht zum Einsturz bringen, da der Turm tief in den Boden gebaut ist und stark

Gundi bringt Bardumur mit einen Zauber zum Fenster hinauf.

Auf einen Protest befinden sich ein ausgeweidete Krähe und 3 Orks, die herumstehen. Die Krähe ist magisch höchst aktiv.

10 Orks haben bemerkt, dass Erde an der Turmbasis fehlen.



Der Falke von Faruk wurde von einem Pfeil getroffen.

Am Wall sind viele hunderte Orks, hinter den Mauern formieren sich eine weitere Truppe zum Ausritt.

**27.02.2021**

Das Tor ist eisenbeschlagen, sehr, sehr fest, befestigt. Wolfsköpfe verzieren das Tor und oberhalb zwischen den Zinnen lauern Orks.

Wir flüstern uns leise zu und klettern zum Fluß hinab. Der Fluß ist etwa 20m breit, das Ufer ca. 10m.

Wir klettern alle hinunter zum fürchterlich stinkenden Fluß.

Wir gehen den Fluß entlang auf 100m vor die Mauern.

Das Wasser tritt unter der Mauer hervor. Die Strömung ist nicht reißend, aber vorhanden.

Esgarond läuft über den Fluß zu dem sauberen Teil des Wassers.

Esgarond schluckt ein Gylvier und taucht im reinen Teil des Wassers bis unter das Tor. Gundi vernichtet noch Verteidigungsrunen über dem Wasserdurchlaß.

Gundi zaubert eine Illusion einer intakten Mauer und verdreckten Fluß. Bardunur ein Silence, damit unser Werken unbemerkt bleibt.

Der Turm fängt an grünlich zu leuchten und grünlicher Nebel fließt vom Turm herab (Detect good Nebel über Attunement). Das Tor öffnet sich.

Wir nehmen Gylvier und tauchen in den Fluß, bevor uns der Nebel erreicht.

Bardunur zaubert den Silence und Gundi die Illusion. Gundi taucht als erste zum Gitter. Bardunur, Kerandriel und Esgarond erledigen unter Wasser den vierköpfigen Fisch, der dann tot am Gitter hängt. Bardunur macht mit Barrier Pit ein Loch in die Steinwand.

Wir tauchen einige 100m den Fluß flußaufwärts. Am rechten Flußufer ziehen Truppen (Orks, Trolle und große Wölfe) durch das Tor ab. Am Linken Flußufer steigt das Ufer steil an. Die Stadt liegt 2 bis 3 km vor uns.

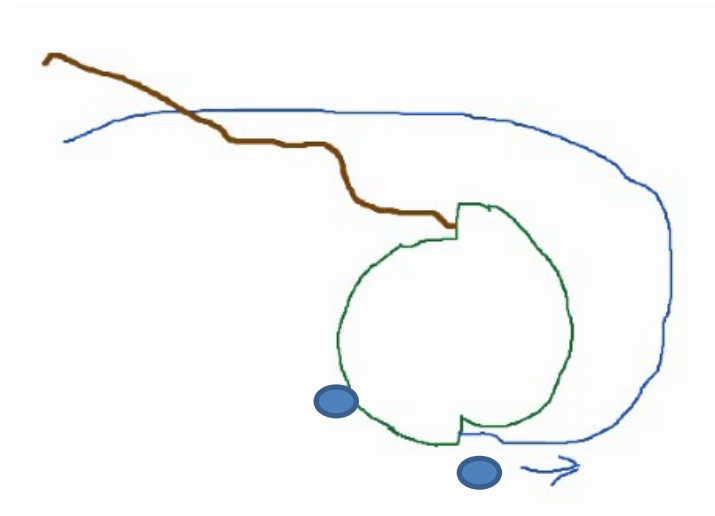


**17.04.2021:**

Weiter zur Stadtmauer: Wachgolems sind vor der Stadtmauer postiert und immer wieder finden wir Runen am Weg. Vor der Stadtmauer (nicht magisch gesichert), sehen wir Steingolems etwa alle 10 Meter, die durch Stolperdrähte ausgelöst werden. Das Stadttor ist stark magisch aktiv, wo wir nicht unerkant durchzukommen würden. – In der Stadt erkennen wir teilweise starke magische aktive Feinde.

Wir bleiben auf der rechten Seite des Flusses, wo auch die Straße verläuft, Etwa 400-500m vor Stadtmauer, bewegen wir uns an der Brücke vorbei, und halten uns rechts der Straße am Fluß.

Stadtmauer ist nicht magisch gesichert und etwa 15-20 m hoch. Im Abstand von 50m umrunden wir die Stadtmauer nach rechts. Auf der Mauer sind alle 30 Meter zwei Mann postiert.



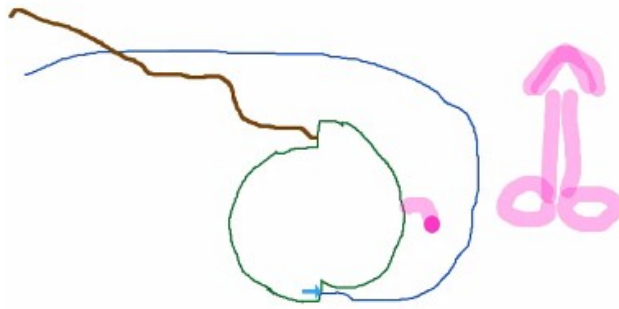
Der innere Turm sehr stark magisch aktiv, der äußere ein wenig.

Der Innere Turm ist glatt poliert, nur Fenster auf oberster Ebene, eine unter Plattform, drüber eine offene Plattform.

Gundi läßt Esgarond über die Stadtmauer fliegen, dort relativ ruhig, Esgarond schleicht in Richtung Turm gegen den Uhrzeigersinn.

Bardumur, Faruk und Gundi folgen folgen.

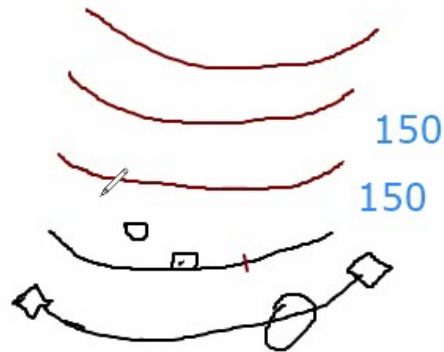
Am Wachturm mit kleinen Tor befindet sich Auge über dem Eingang.



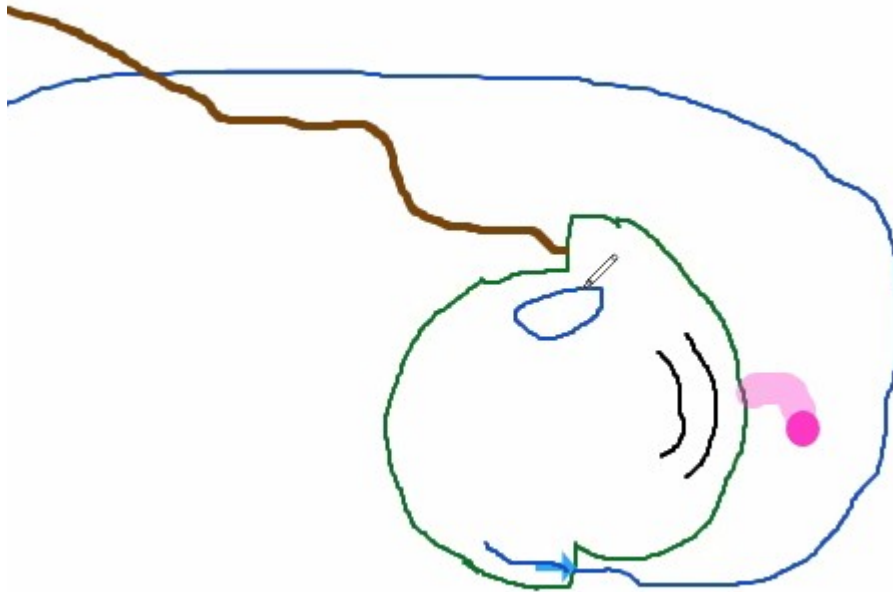
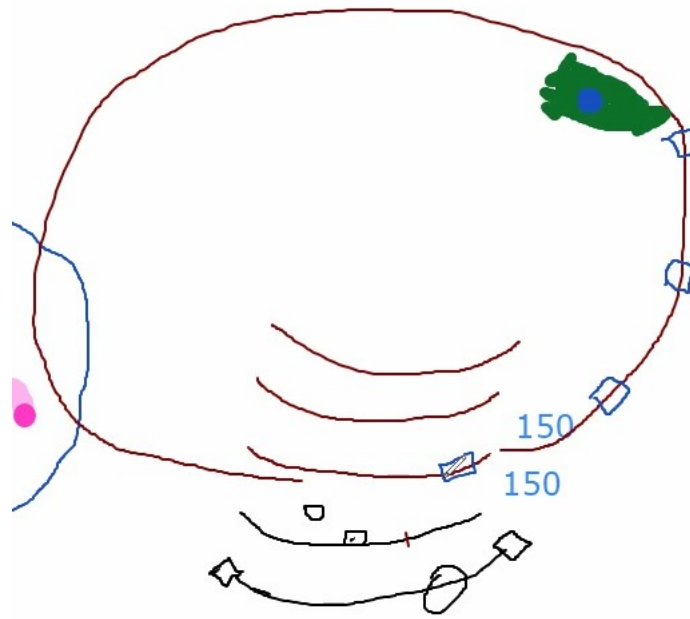
150m

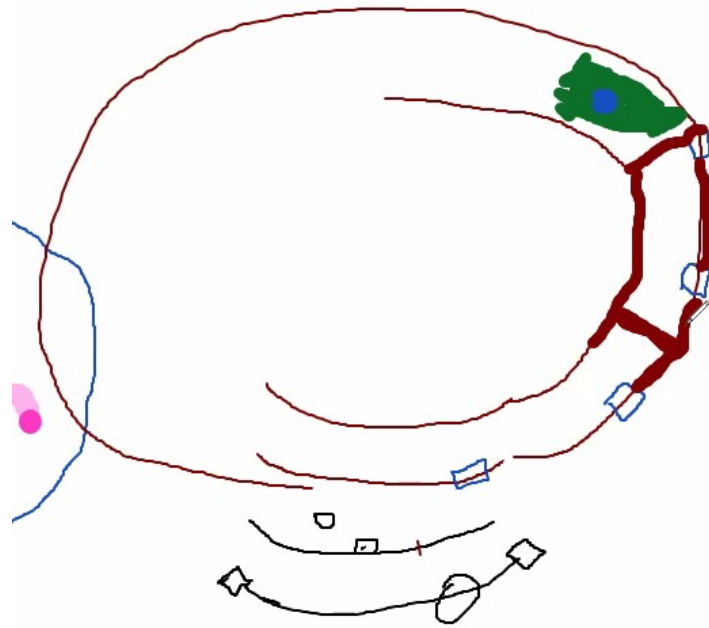
Gundi schickt Esgarund, Bardunur, zur 150 m entfernten inneren Mauer.

Die Wachen auf den Mauern scheinen Ostlinge zu sein. Die nächste innerliegende Mauer ist auch 100-150 m entfernt.



Bei jedem Turm ist beim Eingang ein Auge mit einer Wächterrune eingebaut, alle 200m steht einen Turm.

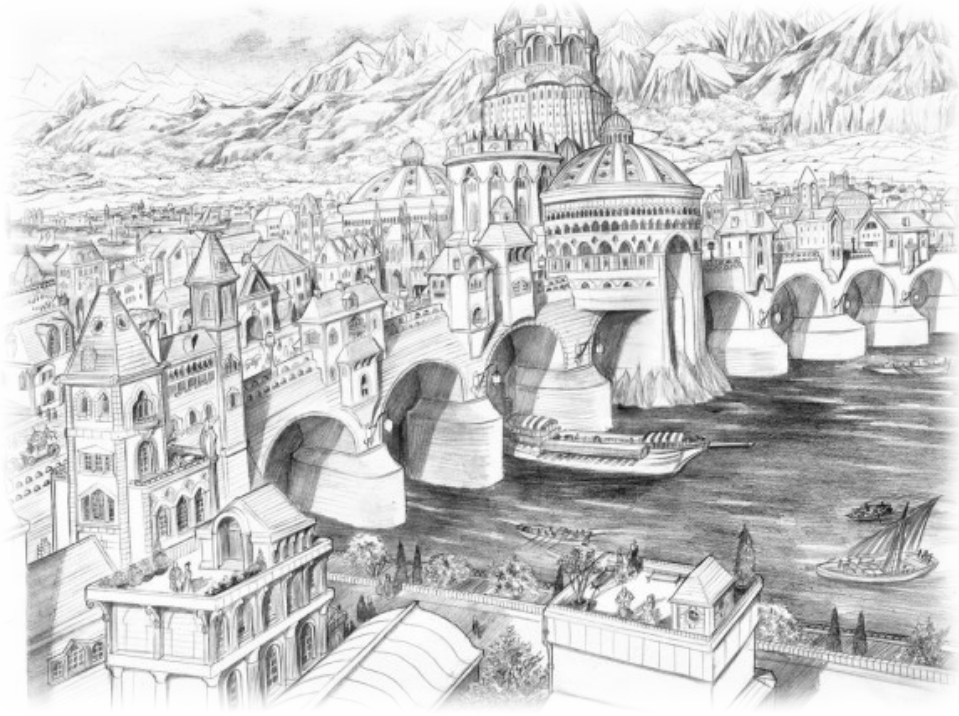




**13.05.2021**

In dem Park im äußeren Ring der Stadt konnten ein Brunnenloch finden. Im Brunnen erledigten wir einen Höhlendrachen mit Giftpfeilen. Nachdem wir den Drachen zerstückelt hatten, kam unter dem Drachen der Stein zu Tage. Kerandirel wird von einem Nazgul gerochen und angegriffen. Doch Gundi macht den Nazgul (Adunafel?) ein rasches Ende.

Als wir den Stein Elessar und den Stab Geberelda auf den Stein legten, brach ein Lichtstrahl heraus und umliegende Gebäude beginnen zu zerfallen. Wir flüchteten wieder zum Fluß und entkamen wieder unter der Mauer. Linhier wartete auf uns und brachte uns rasch flußabwärts. Kurz vor Osgiliath ließ uns Linhier am Ufer aus, da er selbst nur nachts durch Osgiliath ziehen kann.



**26.12.2021**

Aldomir trabte auf der Straße vor Richtung Osgiliath um uns Pferde zu besorgen. Währenddessen heilten wir den arm- und beinlosen Mann, der sich Tar-Eänur nannte und meinte ein König aus 21. Jhd. des 3. Zeitalters (1928-2050) zu sein.

Vor Aldomir bewegten sich dreißig Orks, die sich ebenfalls im raschen Tempo Richtung Osgiliath unterwegs waren.

Hinter uns erkannten wir ebenfalls Verfolger und machten da auch bald Orks aus. Auch der Rest machte sich nun rasch auf den Weg Richtung Osgiliath.

Vor uns bogen die Orks nach Westen Richtung Anduin und sammelten sich zu 300 Orks auf einer Ebene an den Ufern des Anduin.

Wir hatten uns längst unsichtbar gemacht. Faruk und Esgarond trugen schnellen Schrittes Tar-Eanur Richtung Stadttore, die nun nur noch wenige hunderte Meter entfernt war.

Bardumur und Kerandirel stifteten zwischen den Lagern der gesammelten 300 Orks und den nachrückenden Orks mit Pfeilen Unfrieden.

Gundi und Bardumur bemerkten, dass Boote am Anduin mit Trollen und Orks besetzt wurden, und begannen abzulegen. Beide schalteten 2 Bootsmannschaften aus.

Mit Tar-Eänur bei den Stadttoren angekommen, machten sich Faruk und Esgarond sichtbar und baten um Einlass.

Beide wurden hinter den Stadttoren sofort verhaftet und nach Abgabe Ihrer Waffen in den Torturm gebracht und mit Essen versorgt. Die Waffen, die Faruk vom Nazgul an sich genommen hatte, zerfielen zu Staub. Es stellte sich heraus, dass Tar-Eänur der ehemalige Chef der Stadtgardisten war und wohl überschnappte und sich als König Tar-Eänur ausgab. Drei Wochen waren vergangen, als er das letzte Mal gesehen wurde.



Kerandirel und Aldomir machten sich auch vor den Stadttoren sichtbar und baten um Einlass. Danach weigerten sie sich zu entwaffnen, und wurden gewaltsam entwaffnet und in Ketten gelegt.

Gundi taucht nach einiger Zeit mit Passierscheinen für die Gefangenen auf und löste alle Vier aus Ihren Zellen aus, um sie zu überstellen. Alle Gegenstände und Waffen wurden wieder zurückgegeben, außer die zu Staub zerfallenen Nazgul Waffen. Danach führte Gundi die Vier zum westlichen Stadttor Golden Gate Richtung Minas Tirith. Noch am späten Abend verließen wir Osgiliath nach Minas Tirith. Kurz vor den Toren der Stadt trafen wir auf Bardumur, der den Anduin nördlich von Osgiliath überquert hatte. Wir bezogen in der Nacht unsere Wohnungen im Fünften Ring und trafen uns zum Frühstück bei Gundi im dritten Ring.



Wir versuchten noch mehr über die Reichsinsignien in der örtlichen Bibliothek herauszufinden:



Stab (in einem Tuch mit dem Wappen der Numenor eingewickelt), aus unzerbrechlichen Mallorn (weiße Eiche) mit Namen Geberelda aus dem Ersten Zeitalter als Symbol der Autorität (kann benutzt werden, um andere zu beeindrucken). Altes Reichsymbol der Tar-Alcalimae

Elessar (Stein): immer von Vater zu Sohn weitergeben.



**26.12.2022:**

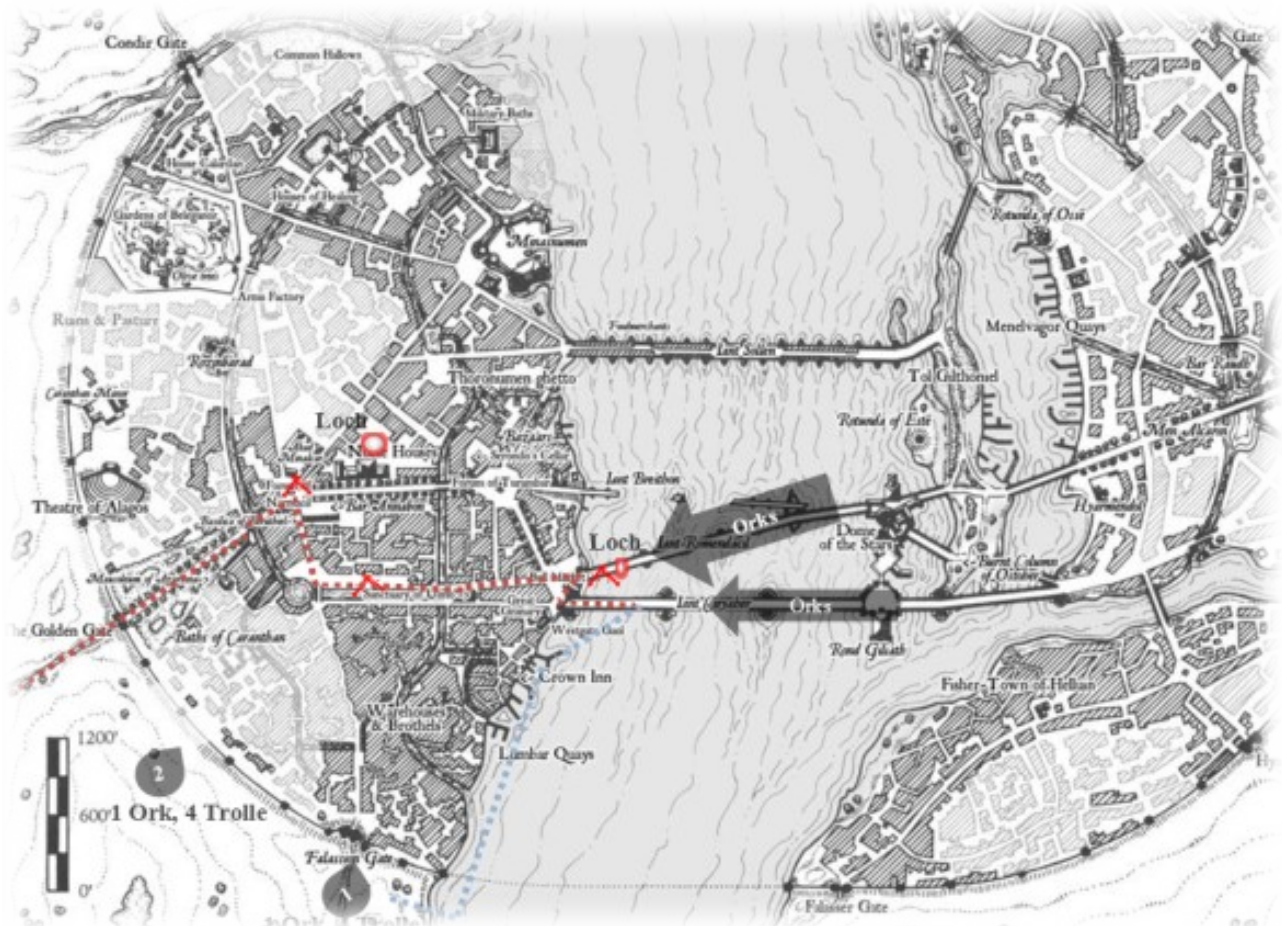
Beim Frühstück versuchten wir abermals die vollständige Liste und Reihenfolge der Orte festzulegen.

Minas Ithil ✓  
San Erech ✓  
Mering ✓ (Grab von Eledil)  
Fornost  
Anuminas  
Weathertop  
Minas Tirith  
Dol Guldur  
Osgiliath

Als wir uns zur Bibliothek in Minas Tirith begeben wollten, traf Gundi ein. Sie wurde, wie viele andere hohe Offiziere, zur Verteidigung von Osgiliath einberufen. Der Abmarsch ist in zwei Stunden anberaumt. Kerandriel, Bardumur, Aldomir und Esgarond beschließen den Besuch der Bibliothek zu verschieben und Gundi bei Ihrer Mission zu unterstützen. Ihr Auftrag sei es gegnerische Magier auszuschalten.

Am Turnierplatz erhalten wir gondorianische Brustharnische und Pferde. Wir galoppierten mit weiteren 500 Mann rasch über die Pelennor Fields und zogen über das Goldene Tor im Südwesten in die Stadt. Rauch steigt auf und lautes Kampfgetöse ist zu hören. Die Armee aus Mordor scheint bereits über die Brücken übergesetzt zu haben. Am Forum Narmacil finden bereits Kampfhandlungen zwischen der gondorianischen Armee und Orks statt und wir werden zum Absitzen gezwungen. Wir bogen nach Süden Richtung der Brücken und hielten entlang der Sanctuary of Ulmo Richtung Anduin. Wir drängen uns durch das Kampfgetümmel und erledigen ein paar Orks. Am Bull Market angekommen erkennen wir eine große Anzahl an Orks, die über die nördlichere Brücke Lant Romendacil strömt, und eine geringere Zahl über die südliche Brücke Lant Ciryaher. Gundi reißt ein über 3 Meter breiten Abschnitt aus der nördlicheren Brücke, der den weiteren Ansturm der Orks an dieser Brücke zum Erliegen bringt. Auf dem Weg über die südliche Brücke nach Osten, erkennen wir, dass vier Trolle die Stadt von Südwesten attackieren.

Bardumur bewegt sich entlang des rechten Anduin Ufer nach Süden vor und umklettert einige Mauern am Flußufer. Esgarond läuft unsichtbar über den Anduin zum südwestlichen, kleinen Hafen und kapert mit Aldomir ein kleines Ruderboot. Damit navigieren sie flußabwärts zu den Trollen. Kerandriel fliegt auf das Dach einer Hausruine am südwestlichen Rand der Stadt. Das Boot nähert sich dem Ufer mit den Trollen und wird von drei Orks mit Armbrüsten beschossen. Esgarond verläßt das Boot und läuft über den Anduin zum Ufer und klettert an den Orks vorbei. Aldomir fällt beim Austieg Esgaronds ins Wasser. Ein Ork steht von vier Trolle umringt vor der Stadtmauer. Gundi, Bardumur, Kerandriel und Esgarond greifen die Trolle an. Zwei Trolle beginnen sich gegenseitig zu schlagen. Gundi erledigt den magischen Ork und wird dabei fast selbst von einem Troll erschlagen. Esgarond hilft ihr sich aus dem Kampfgeschehen zurückzuziehen. Die weiteren Trolle und Orks ziehen Richtung Süden ab. Beim zerstückelten Ork konnten wir magische Amulette und Beschörungsutensilien auffinden. Nur wenige hundert Meter weiter erkennen wir ein weiteres Ork mit Troll Gespann, wie es die Stadtmauern attackiert.



**26.12.2023:**

Wir bewegten uns außerhalb der Stadtmauern beim Golden Gate nach Süden den 4 Trollen und Orkmagier entgegen. Als diese auf uns aufmerksam wurden und in

unsere Richtung kamen, steckten wir die Ringe Galadriels an und näherten uns unsichtbar den Trollen. Mit Fernkampfswaffen und einem Erdwall bekämpften wir die Feinde erfolgreich. Das bereits geöffnete Portal konnte Bardumur schließen. Bardumur nahm vom Orkmagier einen Zauberstab (Level 50+), der ein Portal öffnet. Beim Versuch den Stab mit dem seinen Schwert zu zerstören, bekam Esgarond einen heftigen Schlag.

Mittlerweile hat der Kampflärm innerhalb der Stadtmauern stark abgenommen. Gundi wollte weiter ihrer militärischen Pflicht nachkommen Osgiliaths Verteidigung zu unterstützen. So zogen wir hinter Ihr durch das Golden Gate in die Stadt. Die Orks konnten zum größten Teil über den Anduin zurückgedrängt werden. In den beiden südlichen Brücken Lant Romendacil und Lant Cirayber klaffen mehrere Meter breite Löcher und sind für die Orks unpassierbar. Die nördliche Brücke Lant Sollen zur Insel Tol Gilthoniel wird von der gondorianischen Armee gehalten. Kampflärm schallt von Norden der Insel Tol Gilthoniel, wo ein Brückenkopf der gondorianischen Armee bei der Brücke zur Rotunda of Ossë hält. Beim Überschreiten der Brücke stellt Gundi fest, dass sie offenbar die ranghöchste Offizierin an der Front ist. Ein Kommandant überläßt uns 20 Männer, die uns begleiten sollen.

Im Süden der Insel bei der Brücke ist es auffällig ruhig und die beiden südlichen Brücken zum östlichen Ufer sind kaum gesichert. Wir beschließen die südlichen Brückenaufgänge von Column of Ostober zur Brücke Lant Ciryaber zu zerstören. Gundi läßt die Brücken zum Teil einstürzen. Die verbliebene Bücke sicherten die 20 Soldaten ab.

Bei Vordringen über die verbliebene Brücke, erkennen wir eine große feindliche Truppenansammlung im Stadtviertel Akarin und Bar Raudh. Eine große Barriere wurde errichtet, hinter der sich hunderte Orks versammelt haben. Gundi und Faruk schlichen sich unsichtbar in eines der halb zerstörten Gebäude in unmittelbarer Umgebung der Truppenansammlung und ließen drei Death Clouds in die Massen, warfen Fleisch in Massen und Bardumur stiftete Verwirrung, in dem er einen Anführer ausschaltete und auf orkisch Befehle erteilte. Dennoch war die Truppenansammlung zu gewaltig.

Esgarond verwendete den Ring – beim ersten Mal wurde Esgarond unverwundbar, beim zweiten Anstecken gegen jeden Zauber immun, beim dritten Anstecken wurde der Erzfeind Khamul von einem Todesfluch getroffen, den er mit Glück entkam. Beim vierten Versuch wurden seine Rüstung unverwüstbar. Beim fünften Versuch verwandelte sich Esgarond in Khamul und schritt vor die Orksscharen und befahl ihnen aus der Stadt zurückzufallen. Die Orks befolgten den Befehl umgehend und verließen rasch die Stadt nach Osten. Auch beim nördlichen Brückenkopf haben die gondorianischen Soldaten Erfolg und konnten die Orks aus der Stadt vertreiben. Im Jubel wurde Gundi als ranghöchste Offizierin in der Stadt als Befreierin gefeiert.

Beim Eintreffen der Einsatztruppen wurde uns eine Einladung zu Lord Denethor, Steward von Gondor für den nächsten Abend übergeben.

Wir reisten umgehend nach Minas Tirith und begaben uns zu den ranghöchsten Magiern der Stadt. Der Zauberstab zum Öffnen von Portal konnten die Gelehrten der Stadt ebenfalls nicht zerstören. Sie rieten uns sich dazu besser an Rivendell oder Lorien zu wenden.

Zu den Kraftorten Gondors konnten uns die Gelehrten folgende Aufzählung geben:

- Minas Ithil (Nordgondor)
- Umbar (Südgondor)
- Erech (Gondor)
- Fornost/Wetterberge (Arthedain)
- Amon Sul (Rhuradur)
- Barrow Downs (Cardolan)

Bei der Audienz von Denethor fragte uns der Steward von Gondor recht direkt, was unser \_Auftrag und unser Auftraggeber ist. Wir versicherten, dass wir keine Auftraggeber haben. Esgarond erwiderte, dass ihn nur die Rache an Khamul antreibt. Lord Denethor blieb weiterhin mißtrauisch und beauftragte Gundi eine Expedition nach Osten zu befehligen. Gundi verweigerte den Befehl und legte ihre gondorianische Rüstung ab. Sie erwiderte, dass wir nach Westen aufbrechen werden. Lord Denethor meinte, wir seien frei zu gehen, wohin es uns beliebt, doch vogelfrei sind wir ab nun. Wir verließen Minas Tirith rasch auf Pferden nach Süden. In Pelagir heuerten wir ein Elfenschiff und Crew für 2 Portionen Oiolossë (im Wert von ca. 2000 Goldstücke) für eine Fahrt nach Umbar und retour. Der Kapitän ließ uns in der Nähe der Stadt an Land und wir vereinbarten ein Ort nordwestlich der Stadt, wo uns der Kapitän nach 6 Tagen wieder aufnehmen sollte.



Vor den Umgebungsmauer der Stadt verbarg Gundi unser Aussehen und Herkunft unter einer magischen Maske, sodass wir als Corsaren erkannt wurden. Gundi ließ sich fesseln und mimte eine gondorianische Sklavin.

Die Umgebungsmauer und erste Stadtmauer konnten wir ungehindert passieren. In der Stadt gibt es acht Türme, sechs für jeden König und zwei halb verfallene. Wir vermuteten den Kraftplatz eher bei den älteren, verlassenen Türmen und näherten uns diesen.





**26.12.2024:**

Als Corsaren mit Zauberkraft Gundis verkleidet, lotste Bardumur Gundi als Sklavin über den Marktplatz im Äußeren Ring der Stadt. Ein weiteres Tor und einen eine Geländekante trennte den äußeren Ring vom inneren Ring der Stadt. Zuerst wandten wir uns den Weg Richtung inneren Ring. Bald bemerkten wir fünf Verfolger. Wir schwenkten zurück über den Markt und gingen in entgegengesetzter Richtung zu einem teils verfallenen Turm, den wir als einen möglichen Kraftplatz vermuteten. Die Verfolger schienen auch die Wachen vom Tor über unsere Anwesenheit zu informieren, denn diese folgten uns auch sehr bald. In der Gasse zum ersten verfallenen Turm, konnten wir die Verfolger mit unseren Unsichtbarkeitsringen abhängen.

Der Turm ist von einer mehreren Metern hohen Mauer umgeben, die durch ein offenes Tor durchschritten werden kann. Der Turm scheint bis zu den ersten unteren drei Stockwerken noch intakt zu sein. Zwei nach oben zusammenlaufende Treppen führen zu einer Türe, die zu den oberen Turm führt. Eine Treppe führt hinab zu einer

weiteren Tür. Als Bardumir die nach unten führende Tür öffnen möchte, richtete Faruk eine Attacke auf die Türe, da er Fürchterliches dahinter vermutete, und verletzte Bardumir schwer am Arm. Wie recht Faruk behalten sollte, sollten wir erst später erfahren. Auf den ersten Blick schien es sich um eine Vorratskammer voller Fässer und Säcke zu handeln. Aber durch die Wände drang Gesang an unser Ohr. Esgarond konnte eine versteckte und durch Runen gesicherte Türe in einem Wandbereich finden. Nachdem Gundi die Türe öffnete, kam ein nach unten führender Gang zum Vorschein, aus dem ein Lichtschein und Gesang hervordrang.

Die Treppe führt hinab zu einem großen Kuppelsaal, zu dem zwei weitere Treppen hinabführen. Der Boden ist fein säuberlich verfließt und die Wände sind aus dem Stein gehauen. Fackeln beleuchten die unterirdischen Gänge und Hallen. Aus dem Kuppelsaal führt ein Gang weiter.

Am Weg hinunter kamen uns zwei Wachen und ein Magier, die wahrscheinlich auf uns Aufmerksam wurden. Gundi, Faruk, Cerandriel und Aldomir schalteten diese rasch aus. Von der Kuppelsäule führt ein breiter Gang etwa 30 Meter eben dahin, wo uns ein weiterer Magier begleitet von zwei Wachen begegnete. Auch diese waren rasch und leise ausgeschaltet. Am Ende des Gang befand sich eine noch größere Kuppelhalle, in der ein See mit etwa 20 Metern Durchmesser sichtbar wurde. Am Ufer war ein Boot mit einer Rune befestigt um im See selbst schien sich ein größeres aalförmiges Ungeheuer mit messerscharfen Zähnen aufzuhalten.

Am anderen Ufer schalteten wir die Wachen aus und gelangten kurz danach zu einem Beschwörungssaal, wo wir zwei stark magisch aktive Menschen, 7 weitere weniger aktiv magische Menschen und eine Wache eine Beschwörung über eine Art Palantir störten. Im Palantir war das Auge Saurons und Khamul wie eine Art Hologramm zu sehen. Rasch waren die Magier und die Wache von uns erledigt, doch wie wir diesen Palantir weiter verfahren sollen, war uns unklar.

Esgarond zückte den Ring – beim zweiten Versuch konnte er mit einem Level 75 Spruch und der Berührung Khamuls über den Palantir, diesen von den Untoten wieder lebendig machen. Zugleich wurde Khamul entrissen und sein lebender Körper erschien vor dem Palantir. Bardumir ließ seinen heiligen Zweihänder aus Mithril und Faruk sein Mithril Schwert sprechen und trieben das Leben aus dem lebendig gewordenen Nazgul wieder hinaus. Das Auge Saurons schien erzürnt darüber.

Danach flüchteten wir unentdeckt und Gundi ließ die Säulenhalle mit dem Palantir einstürzen.

Außerhalb des Turmes schien keiner etwas von den Vorgängen unter dem Turm etwas mitbekommen zu haben, so machten wir uns unsichtbar auf den Weg zum inneren Ring der Stadt.

Über eine kleine Brücke gelangte man zum unteren Torgebäude, der durch einen engen Gang und steile Rampe von etwa 40 Metern, die von hohen Mauern umgeben ist, zum oberen Torgebäude führte. Der Gang wird seitlich erhöht durch einen Wehrgang begleitet und gesichert.

Nachdem wir bei den Versuchen unbemerkt das Tor, an den Wachen vorbei, zu durchschreiten, beinahe entdeckt wurden, konnte uns Bardumur durch ein Ablenkungsmanöver retten und wir gelangten alle in den inneren, auf einem Felssockel sitzenden Ring der Stadt. Wir erkannten auch sehr rasch, dass sich im inneren Ring zwar hohe Gebäude befinden, aber kein Turm. Diese scheinen alle im Äußeren Ringe angesiedelt zu sein.

## **26.12.2025:**

Während wir die Stadt von der inneren Stadtmauer überblickten, sahen wir plötzlich helle Flammen aus dem Turm hervorbrechen, den wir zuvor besuchten und das Ritual gestört hatten. Mit einem lauten Knall explodierte der Turm noch oben und ein lautes Kreischen durchdrang die Stadt. Auf den Straßen brach sofort Panik aus und die Einwohner flohen in alle Richtungen. Auch Gundi, Bardumur, Kerandriel, Faruk, Aldomir und Esgarond flohen in unterschiedliche Seitengassen. Nur mit einiger Mühe fanden wieder alle zueinander, wobei Aldomir zusammengekauert sich in einem Hauseingang verbarg. Als Faruk versuchte Aldomir davon zu überzeugen, zu den anderen zu folgen, zerschmetterte Faruk versehentlich Aldomirs rechtes Knie. In einer wenig belebten Seitengasse versuchten wir Aldomir zusammenzuflicken. Stadtwachen, die auf uns aufmerksam wurden, konnten wir mit Zaubersprüchen ablenken. Bardumur überzeugte einen Einwohner mit einem Spruch uns zu dem Haus der Heiler zu führen. Wir verschafften uns unsichtbar Zugang in die Eingangshalle. Aldomir macht sich in der Halle sichtbar und wurde sofort von den Hauswachen entwaffnet und in einen Raum zur Sicherung gebracht. Ein älterer Mann betrat im Beisein der Hauswachen den Raum und befragte Aldomir zu seiner Herkunft und nachdem Aldomir nicht viel von sich preisgab, verließen die Wachen und der Alte wieder den Raum. Gundi macht sich in ihrer gondorianischen Rüstung sichtbar und betrat den Raum des älteren Mannes, der mehr als erstaunt über den weiteren ungebetenen Gast war. Nachdem Gundi sich vorgestellt hatte, begrüßte der Alte Gundi und stellte sich als Tol-Mír, als Vorstand des Haus der Heiler in Umbar vor, ein Haus, das als letzte Vereinigung von den sogenannten Getreuen im Umbar gilt, und nur aufgrund seiner herausragenden Heilerfähigkeiten in dieser Stadt weiterhin geduldet wurde. Tol-Mír erklärte sich bereit Aldomir und uns zu helfen. Während Aldomir im Krankenraum geholfen wurde, führte Tol-Mír Gundi in die Küche und der Rest folgte ihnen. Dort machten sich dann zur Überraschung des Heilers alle Verbliebenen sichtbar. Dort bot er uns etwas zum Essen an und ließ sich unsere Geschichte zur Explosion des Turms im äußeren Kreis der Stadt erzählen. Staunend folgte er unserer Erzählung und meinte, dass wir auch hier nicht lange sicher sein

würden. Die Heilung Aldomirs wird mindestens zwei Tage dauern. Er führte uns schließlich in einen Raum, in dem wir unser Nachtlager aufschlugen konnten, während Aldomir weiterhin im Krankenzimmer behandelt wurde. Während der Nacht postierten wir Wachen und beobachteten den Eingang und die Straße vor dem Haus der Heiler. Noch während der Nachtstunden kam ein Trupp Soldaten mit einem Hausdurchsuchungsbefehl. Wir machten uns unsichtbar und konnten Aldomir in einer geheimen Kammer verstecken, während die Hauswachen die Soldaten aufhielten. Bald zogen die Soldaten wieder erfolglos ab und wir beschlossen noch vor Morgengrauen aufzubrechen. Aldomir war bereits in der Lage mit Beeinträchtigungen zu gehen. Tol-Mír riet uns einen Geheimgang zu nutzen, der außerhalb der Stadtbefestigungen an die Küste im Norden der Stadt führt. Zwar gab es nun das Gerücht, dass es die Diener Saurons im Turm wohl übertrieben hatten und keiner einen Angriff auf die Stadt erwartete, so waren die Straßen und Gassen dennoch voller Soldaten und zivile Bevölkerung vermied es sich draußen sehen zu lassen. Wir befragten ihn auch zu möglichen Kraftplätzen und er erzählte uns von dem alten, halb verfallenen Turm auf der Insel in der Hafengebucht von Umbar. Um unsere Dankbarkeit zu zeigen, offenbarten wir ihm das numenorische Zepter und wieder startete er uns verblüfft an. Er meinte, dass sich Umbar in den vergangenen Jahren stark verändert hatte und wir hier für weit weniger getötet werden würden. Wir dankten ihn für seine Gastfreundschaft und Hilfe und verließen über den Geheimgang das Haus der Heilergilde. Über eine von Fackeln beleuchtete Treppe, die viele Stockwerke hinabführte, gelangten wir zu einem größer werdenden ebenen Gang, der schließlich zu einer zum Meer hin offenen Höhle führte. Am Ende waren mehrere kleine Boote angebracht, die von zwei Soldaten bewacht wurden. Beiden ließen wir mit Zaubersprüchen einschlafen und wir flogen beziehungsweise liefen wir über das Wasser aus der Höhle. Faruk und Aldomir erkletterten das steile Ufer und machten sich landseitig um die Stadt herum zum nordöstlichsten Punkt außerhalb der Stadtbefestigungen. Der Rest bewegten sich durch Luft und über Wasser zu der großen Insel im Hafenbecken. Die Brücke und die Wehrgänge waren allseits stark bewacht, auch eine Schiffsbarriere unter der großen Brücke war aktiviert worden. Gundi ließ Bardumur, Kerandriel und Esgarond über die Mauer fliegen und wir machten uns unsichtbar auf zum halbverfallenen Turm, der sich auf dem höchsten Punkt der Insel befand. Eine Treppe führte zu einem erhöhten Eingang. Die untersten zwei Stockwerke schienen unversehrt zu sein. Hinter der Tür befand sich ein Wachzimmer mit mehreren Soldaten. Esgarond kletterte über die Außenmauer in das obere Stockwerk und in das offene Fenster in einen Raum. Zwei Türen führten aus dem Raum. Als Esgarond versuchte die verschlossene Tür zu öffnen, öffnete Kerandriel und Gundi die Tür von der anderen Seite. Die drei machten sich durch die andere Tür auf zum nächsten Raum. Ein Tisch und eine Bank fanden sie in diesen, sonst schien dieser verlassen und schon lange nicht mehr genutzt. Unter der Bank verborgen fand Esgarond einen geheimen Gang, der zwischen der Außenwand und den Innenräumen zwei Stockwerke hinab in einen großen Kuppelraum führte. Auch dort fanden sie zwei Türen. Eine führte zu einem Gang, der nach einer leichten Biegung und vielen Metern zu einer Tür nach Außen führte. Hinter der anderen

Türe fanden sie schließlich einen weiteren großen Kuppelraum mit dem Kraftplatz, den sie suchten. Esgarond legte das Zepter in die Mitte des Platzes und eine grelle Lichtsäule erfüllte den Raum. Das Wasser im ganzen Hafenbecken färbte sich grünlich und vibrierte unruhig. Kerandriel hatte durch das helle Licht Probleme beim Sehen und Gundi schien gänzlich erblindet zu sein. Wir nahmen das Zepter wieder auf und machten uns durch den langen Gang auf den Weg nach Draußen. Hinter der Tür, die auf das südöstliche Ende der Insel führte, wartete eine Wache, die Kerandriel leise bewußtlos hieb. Gundi versicherte uns, dass sie es hier schon herausschaffen werde, so machten sich Kerandriel und Esgarond über das Wasser zum Festland auf. Kerandriel überflog die Stadtmauer. Da Esgarond es nicht über die acht Meter hohe Befestigungsmauer schaffte, kehrte er wieder um und lief im Pfeilhagel über das Wasser zum Ausgang der Bucht. Unter der Brücke zur östlichen Bucht befand sich ebenfalls eine drei Meter hohe Barrikade gegen Schiffe, die Esgarond überkletterte und danach aus der Bucht hinauslief und im Nordosten, außerhalb der Stadtbefestigungen das Ufer erklomm. Währenddessen setzte Bardumur ein Schiff, nahe des Turmes, in Brand und schlich sich über die Brücke im Osten der Bucht zu den Außenbefestigungen der Stadt. Dort kletterte mit Hilfe einer Strickleiter auf der Außenseite der Mauer hinab. Da Aldomir und Faruk keine Hinweis über unser Verbleiben nach Aktivieren des Kraftplatzes erhielten, ließ Faruk seinen Falken Ausschau halten. Bald stießen Kerandriel, Esgarond und Bardumur auf die Beiden und warteten immer noch vergeblich auf Gundi. Sie beschlossen Schutz in einem Palmenwäldchen, nahe an der Küste, zu suchen. Während der Nachtwache wurde Esgarond auf zwei berittene Soldaten, die rasch in Richtung der Stadt ritten, aufmerksam. Rasch weckte er die Anderen und gemeinsam holten sie die Soldaten von ihren Pferden und sammelten diese ein. Die Reiter hatten nichts weiter dabei. Bis zum vereinbarten Zeitpunkt waren es nur noch ein Tag, daher mußten wir unberitten spätestens am Morgen aufbrechen, um unser Schiff noch zu erreichen. Von Gundi fehlte uns immer noch jede Information.

## **28.02.2026:**

In der vereinbarten Nacht erkannten wir vom Meer Lichtzeichen aus dem dichten Nebel. Nachdem wir geantwortet hatten, holte uns ein Ruderboot ab. Kaum waren wir wieder auf dem Handelschiff, hielt dieses nicht an, sondern steuerte schon Richtung Ausgang der Bucht von Umbar. Der Kapitän wollte nicht auf unsere Wünsche eingehen, Gundi aus Umbar zu retten, daher verließen wir das Schiff auf offener See und liefen, flogen und schwammen im immer noch dichten Nebel in Richtung Küste. Plötzlich wurden wir von zwei Seiten von einer riesigen Flotte, die Richtung Umbar in aller Eile segelte, umgeben. Auf den Schiffen hörte Kerandriel, dass Adûnaïsch gesprochen wird. Darauf hin machten sich Kerandriel und Faruk am Wasser sichtbar. Es folgten Signalfolgen zwischen den Schiffen und ein Schiff ließ ein Beiboot zu Wasser, das zu den beiden ruderte und sie an Bord nahm. Sie wurden an Bord genommen und vor dem Kapitän gebracht, der sie auf

Westron über ihre Lage befragte. Da die Gefangenen reklamierten, dass sie in Umbar eine Freundin retten wollten, ging der Kapitän nicht weiter auf die Gefangenen ein. Daraufhin ließ der Kapitän Faruk und Kerandriel gefesselt unter Deck bringen, während Esgarond sich noch unsichtbar an Bord verbarg. Nach ein paar Stunden wurden die Gefangenen wieder auf ein Ruderboot verfrachtet und zu einem der größeren Schiffe gebracht. In einem großen Raum im hinteren Teil eines der größeren Schiffe, wurden die Beiden vor Thorongil (Aragorn) gebracht. Er erkannte die beiden Elben und befragte sie nach Gundriel. Es stellt sich heraus, dass Aragorn mit einer Flotte von über 105 gondorianischen Schiffen Umbar angreifen will. Esgarond machte sich dann auch wieder sichtbar. Sie erzählten Thorongil alles, was sie zu Hafen- und Stadtbefestigungen noch in Erinnerung hatten, auch von dem Geheimgang, der von der Küste unter den Stadtmauern in den inneren Kreis der Stadt führte. Thorongil wollte es so aussehen lassen, dass sich der Angriff auf die Hafenanlage konzentrierte, während die meisten Männer von den Schiffen über den geheimen Gang direkt in die Stadt gebracht werden sollten. Faruk, Kerandriel und Esgarond schalteten die zwei Wachen beim Höhleneingang aus ohne Alarmierung der verbliebenen Wachen aus. Am Ende des Steges gelangen die drei bis zu einer versperrten Türe, hinter der weitere Wachen warteten. Noch unentdeckt schlichen wir wieder zum Tunnelausgang in die Höhle. Kurz darauf stürmte eine Einheit den Tunnel zum Steg hinunter. Faruk und Esgarond flankierten beim Tunnelausgang mit Nahkampfwaffen und Kerandriel hielt die ankommenden Wachen direkt auf. Währenddessen landete das erste Schiff mit zwanzig köpfiger gondorianischer Besatzung und die ersten stürmten uns über den Steg zur Hilfe. Leider empfing Kerandriel einen Pfeil der eigenen Männer in seinen Oberschenkel. Rasch waren die Wachen von Umbar erledigt und wir stürmten den Tunnel zur verschlossenen Türe. Mit den Kräften vieler Männer ramnten wir die verbarrikadierte Türe ein und stürmten die Gänge und Treppen weiter voran bis in die Halle der Heiler, wo uns der Vorsitzende empfing und rasch in einen Nebenraum bat.

Er berichtete, dass sich Gundi zur Genesung und Faustpfand im obersten Stockwerk befindet. Ihre Sehkraft ist immer noch nicht hergestellt und acht Wachen der Stadt sind rund um die Uhr bei ihr. Wir hielten erstmal die weiter eintreffenden Truppen im Tunnel und in den Nebenräumen des Erdgeschosses vor weiteren Vorgehen zurück. Vom Hafen ist bereits Gefechtslärm zu hören und auf der Straße vor dem Haus der Heiler herrscht Chaos. Wir fanden sechs Wachen vor Gundis Raum, die Esgarond mit einem Zauber ins Erdgeschoß lockte, während Kerandriel und Faruk die verbliebene Wache erledigten. Als wir die Türe zu Gundis Raum öffneten, fanden wir Gundi grinsend am Bett sitzend, eine tote Wache neben dem Bett und eine an der Wand klebend (fehlender Oberkörper). Kerandriel übergab den Heilern ein Kraut, das die Wiederlangung der vollständigen Sehkraft für Gundi stark beschleunigen sollte. Sogleich bereiten die Heiler die Kräuter vor und verabreichten Gundi die Medizin.

Bereits nach wenigen Stunden konnte Gundi wieder vollständig sehen und wir hatten über zweihundert Soldaten versammelt. Auch Thorongil traf ein und beriet sich mit seinen Offizieren. Sie teilten die Soldaten in Gruppen ein, die den sehr nahe gelegenen Regierungskomplex angreifen sollten und den Kapitän von Umbar gefangen nehmen sollen.

Gundi unterstützte schlagkräftig den Angriff auf das Seitentor und die Gondorianischen Soldaten konnten in die Regierungsgebäude vordringen. Wir konzentrierten uns auf den Turm des Kapitäns von Umbar und folgten von diesen einer Treppe in die Tiefe bis zu einem niedrigen Abwasserkanal. Einer weiteren Treppe folgten wir ebenfalls hinab.