

Sterne des Nordens

Ein Fremder im Dorf

Im hohen und bitterkalten Norden leben einige wagemutige Gefährten. Da wären Beowulf der Barbare, Tamalina die Zauberin und Furnok Incendi, der kleine, quasselnde Gnom. Als eines Tages auch noch Nora Sternenglanz aus Niewinter zurückkehrt, hat sich ein reisefreudiges und neugieriges Quartett zusammengefunden.

Ein merkwürdiger Fremder erscheint kurz darauf im Dorf und verliert in der Taverne einen Brief. Die Freunde sind natürlich neugierig und lesen den Brief. Darin ist die Rede von einem merkwürdigen Ort inmitten des Niewinterwaldes, der von einer Illusion geschützt wird. Als dann Tamalinas Meisterin den Brief einbehält, brechen die Freunde auf und folgen dem Niewinter flussaufwärts.

Zwei Tage später stoßen sie auf eine alte, nun eingestürzte Brücke. Hier machen sie Bekanntschaft mit einer handvoll Orks, die auf Riesenwildschweinen reiten. Zu allem Übel haben diese Monster ihr Lager genau auf der Lichtung errichtet, auf der sich der geheimnisvolle Ort befinden soll.

Nach einem harten Kampf ist Tamalina zu geschwächt als das sie weiterreisen könnte und bricht zurück nach Donnerbaum auf. Doch zum Glück begegnen den Freunden drei Fremde, die gute Absichten zu haben scheinen. Mit ihnen gelingt es im Orklager den Eingang endlich zu finden.

Und so betreten sie eine alte Zwergengruft. Leider spricht keiner zwergisch, geschweige, dass einer von ihnen lesen kann. Es wird auch immer deutlicher, dass Furnok seinen Mund nicht halten kann und Nora in ihrer Ausbildung mehr soff als zu lernen. Doch allen Hindernissen zum Trotz betreten die Reisegefährten die Gruft und stoßen auf unermessliche Schätze. Leider sind diese auch gut bewacht, was schnell deutlich wird. Aber so ist der Hohe Norden, schön und gefährlich.

Mit nur wenigen Beutestücken in der Hand geht es zurück nach Donnerbaum, wo ein Druide den armen Beowulf zurück ins Leben holt. Für viele anderen ist es allerdings zu spät. Doch wo gehobelt wird, da fallen Späne.

* * * * *

Der Fluch der Zwerge

Nach einer durchzechten Nacht wird es für die Freunde wieder Zeit die Nachtwache zu übernehmen. Brythor, ein Priester der Mystra und Kampfgefährte aus dem Niewinterwald, bietet gerne seine Hilfe an. Ebenso Ezekiel der Waldläufer und zwei andere Gesellen, die nicht ganz ehrlich ausschauen. Tamalina liegt mit einer Grippe im Bett und verosrgt ihre Wunden.

In der Nacht erscheint ein Rachegeist, der all diejenige angreift, die in der Waldgruft waren. Er lässt die schuldigen alle um Jahre altern, bevor er verschwindet. Nach einigen Fragen ist deutlich, dass der Geist von nun an jeden Monat erscheinen wird. Man beschließt also zum nahen Helmtempel aufzubrechen und dort Hilfe zu erbeten. Die Gruppe wird dabei von einer elfischen Luftwanderin namens Elenya begleitet.

Bevor man allerdings aufbricht erfahren die Freunde von dem Barden Calistan, dass im Osten ein Räuber sein Unwesen treibt und Waren stahl, die von Silbrigmond nach Niewinter gelangen sollten. Doch das muss vorerst warten.

Der Weg führt erst einmal zu Helms Posten, wo die Freunde an einen besonders witzigen Priester gelangen, der sich den einen oder anderen Spaß erlaubt. Doch mit dem Verprechen den Karawanenweg am Ostweg des Niewinterwaldes zu bewachen, erobern sie das Herz der Priester und werden von dem Fluch vorerst befreit.

Gemeinsam verlassen die Kameraden das Kloster, wobei Furnok Incendi versehentlich einen Federfallring mitnimmt, der ihm wegen seiner Höhenangst im Tempel übergeben wurde.

Auf der Reise nach Donnerbaum zurück begegnet den Gefährten des Nachts eine Karawane die scheinbar Sklaven hinter sich herführt und deren Reiter zugenähte Augenlieder haben. Auf einer Standarte prangt das Wappen Cyrics.

Sofort macht man sich daran die Sklaven zu befreien, doch sie erweisen sich als Pilger Cyrics und es kommt zu einer stürmischen Flucht in die Dunkelheit hinein. Nur knapp können die Freunde den Cyricpilgern und den Reitern entkommen.

Am nächsten Tag begegnen ihnen einige Silberritter aus Silbrigmond, die Furnok ohne Umschweife hinter der Karawane herschickt. Doch der Gnom hat die Ritter falsch verstanden und erfährt in Donnerbaum, dass sie hinter dem Dieb der Ware und nicht hinter den Pilgern her waren. Nun, falsch kann das ja auch nicht sein...

* * * * *

Hinter den Räubern her und mittig hindurch

Von Donnerbaum aus soll der Weg nun nach Osten führen, stets am Waldesrand entlang. Fern vom Niewinter ist es kalt, doch macht das den Gefährten nicht viel aus. Im Gegenteil, sie lieben die Kälte und einige von ihnen verzichten sogar auf ein Zelt oder eine wärmende Decke, was zu einer Erkältung führt.

Der Norden hält viele Überraschungen für Reisende bereit und so entdecken die Freunde eine Riesenschildkröte, die groß ist wie ein Hügel und nach Westen kriecht, auf die Küste zu.

Nur wenige Tage später kreuzt eine große Büffelherde den Weg der Reisenden, der sie wohlweislich ausweichen, um in die Hände einiger Oger zu gelangen. Doch mit Witz und Verstand entkommen sie auch dieser Bedrohung die Uthgarbarbaren vom Stamm des Roten Tigers kümmern sich freundlicherweise um die Verwundeten und Toten.

Der jüngste Sohn des Häuptlings hat erst an diesem Tag seine Mannbarkeit erlangt und probiert sich sofort an der elfischen Luftwandin Elenia. Diese macht gute Miene und gibt sich unter den lüsternen Blicken der anderen Barbaren dem jungen Mann hin. Man verspricht den Barbaren sie bald zu besuchen, eine Klaue zu erlangen und sich zu benehmen, dann geht es weiter...

...um kurz darauf im Schlaf von den Räubern überrascht zu werden, die sie suchen sollten. Nun, die Kameraden haben die Räuber gefunden. Nur der tapfere Beowulf kann entkommen. Er folgt seinen Freunden und wartet auf eine günstige Gelegenheit, sie zu befreien.

Nora und Elenia versuchen ebenfalls zu fliehen, doch mit runtergelassener Hose, gebundenen Händen und einem Sack über dem Kopf geht das nicht so gut. Also bleibt nur noch auf Beowulf zu hoffen, der erst einen Stein und dann sich selbst neben die Wache plumpsen lässt.

Nun sind sie alle wieder beisammen, doch ist viel Zeit vergangen. Nur einige Räuber bleiben zurück, um die Gefangenen zu führen. Die anderen Männer eilen mit der Beute voraus, um ihrem Anführer Bericht zu erstatten.

Als das Wetter um einiges schlechter wird, suchen die Räuber einen Unterstand auf. Sie werden durch ankommende Reiter abgelenkt, was die Gefangenen sofort ausnutzen, um sich zu befreien. Sie können sich den Reitern nicht mehr rechtzeitig zu erkennen geben, aber sie können die Räuber überwältigen. Bewaffnet mit einer Hammelkeule und gerüstet mit Fellresten, sind sie bereit weiterzumachen.

Zum Glück eilten ihnen Tamalina und Brythor nach. Beide kommen rechtzeitig um die Kameraden zu retten und mit ihrer Ausrüstung für einen besseren Stand der Dinge zu sorgen. Ein weißer Reiter kann ihnen weiterhelfen und verrät, wo die alte Zwergenfestung liegt, die von den Räubern als Stützpunkt benutzt wird.

Voller Tatendrang geht es weiter und schon bald stoßen die Freunde auf die Festung. Sie dringen in eine kleine Schlucht ein und verbringen dort die Nacht, bevor sie an einer Steilwand eine schmale, vereiste und alte

Treppe emporsteigen. Doch nicht allen gelingt das Kunststück sicher oben anzukommen. Brythor rutscht ab, an Tamalina vorbei und fällt in die Tiefe, wo nur noch ein roter Fleck von ihm zeugt. Auch Furnok stürzt in die Tiefe, aber sein Federfallring rettet ihm das Leben.

In der Festung angekommen kämpfen sich die Kameraden so leise wie möglich vor und schalten mehrere Orkwachen aus, bis sie einen jungen Tempuspriester entdecken, der sich ihnen freudig anschließt. Gemeinsam rücken sie weiter vor, doch als die letzte Wache gefallen ist taucht der Anführer der Bande selbst auf. Nicht nur das er ein gefährlicher Kämpfer ist, er benutzt auch einen merkwürdigen Panzerhandschuh. Ohne Anstrengung kann er die eindringlinge bezwingen und lässt sie in den Kerker werfen, um später zu entscheiden, was mit ihnen geschehen wird. Der arme Beowulf ist, wie Brythor, allerdings verschieden.

* * * * *

Die Kammer des Inquisitors

Da liegen sie nun in Ketten und sind Gefangene von Räuberhauptmann Rot Blutspucke, einem finsternen Burschen ohne Gnade. Er lässt die Gefährten aller Habseligkeiten berauben und schickt sie über eine Rutsche hinunter in die Tiefen der alten Zwergenfestung Pax Tirinith.

Dort gelangen sie in eine nach Aas und Verwesung stinkende Kammer. Ein in Ungnade gefallener Räuber namens Benjamin und der Magier Randolph folgen ihnen auf den Fuß. Gemeinsam verschwinden sie aus der Kammer. Ein letzter Blick Furnoks zeigt, dass sich in dem schlammigen Morast neben Ungeziefer wohl auch gefährlichere Monster aufhalten, die sich wohl von Aas ernähren.

In den dunklen, gewundenen Gängen der Festung erzählt ihnen Benjamin von einem Wesen, das sich Inquisitor nennt und eine Dienerschaft aus Goblins hält. Dieses Wesen soll grausam und tödlich sein. Doch eine erste Gefahr in der Dunkelheit sind große, langsam wandernde Pilze: Kreischer!

Die Kameraden kommen schnell dahinter wie die Kreischer ausgetrickst werden können, aber einer der Pilz scheint schlimmer zu sein als seine Artgenossen. Er schlägt nach Furnok aus und lässt ein Bein des Gnoms verfaulen. Furnok flieht in einen alten Verteidigungsschacht wo allerdings noch mehr von diesen Pilzen wuchern.

Nora Sternenglanz versucht ihm zu helfen, doch werden Goblins angelockt. In vollkommener Dunkelheit kommt es zu einem Kampf, den der tapfere Waldläufer Ezeziel nicht überlebt. Aber die Freunde sind siegreich und kommen endlich an einige Waffen.

Nora brennt die Pilze alle nieder und erkennt erschrocken, dass auch ein Arm des Gnoms bereits verfaulte. Doch nachdem die schreienden Pilze vernichtet wurden entdeckt die Gruppe das Geheimnis des Verstecks und kann sich im letzten Augenblick vor den anrückenden Goblins verstecken.

Nach einer Zeit der Ruhe geht es weiter durch die finsternen Gänge. Sie führen mal hinauf und mal hinunter. Doch stets warten sie mit gefahren auf. Endlich gelangen die Gruppen in eine alte Waffenkammer und eignen sich zwar rostige, aber brauchbare Waffen an. Es gelingt sogar einen weiteren Gefangenen aus den Klauen der Goblins zu befreien: Samuel!

In der Nacht hält Furnok Wache und wird von einem merkwürdigen Monster aufgeschreckt, das sich von den Metallen der Kammer ernährt. Der neugierige Gnom füttert das Wesen und nennt es Rosti. Beruhigt schmiegt er sich an seinen neuen Freund, um ihn am nächsten Tag seinen Freunden vorzustellen.

Nach einer ersten Hektik und mahnenden Worten versucht Samuel Randolph und Benjamin einen aus der Brust wachsenden Pilz zu entfernen. Randolph überlebt die schmerzhafteste Prozedur, während Benjamin seinen Verletzungen erliegt.

Gemeinsam mit Rosti geht die Suche nach dem Ausgang weiter. Und er wird auch wirklich gefunden. Doch scheint der Inquisitor ein Opfer in seinen Klauen zu haben, das erst einmal gerettet werden soll. Randolph hält die Goblins im Schlafsaal mit einer List in Schach, dann geht es gemeinsam in die Folterkammer.

Hier bietet sich den Freunden ein grausiges Bild: Ein zombieähnliches Wesen hat einer Frau gerade die Leber entrissen. Kurzerhand wird das Monster angegriffen. Elenia bekommt es mit der Angst zu tun, fällt vorher aber gelähmt zu Boden.

Ein heißer Kampf entbrennt und nur die wenigsten besitzen anständige Waffen. Also wird mit dem gekämpft was vorhanden ist. Da wird mit einem Brenneisen, einem Silberpokal und gar einer Kristallschale nach dem Inquisitor geschlagen. Die Freunde versuchen ihn mit heißer Kohle zu überschütten und ihm einen Nadelhelm überzustülpen. Doch das Monster weiß sich mit Peitsche und Klauenhand zu wehren.

Einen nach dem anderen schickt er zu Boden oder lähmt seine Feinde. Als er endlich alle am Boden sieht wendet er sich Randolph zu, der passenderweise auf der Streckwand zusammenbrach. Gerade als der Inquisitor triumphierend seine Krallen in die Brust des Zauberers schlagen will, erwacht Elenia und schleudert ihren Dolch in den Rücken des Widersachers. Sieg! Sieg! Sieg!

Doch die Goblins kommen schnell näher. Schnell sammeln sich die Kameraden und eilen zum Ausgang. Eilends wird die Türe nach unten verriegelt. Sicherheit!

Es wird einen Tag geruht und erschrocken stellen die Freunde fest, dass Samuel an einer Krankheit leidet, die ihn jeden Tag mehr dahinrafft. Randolph wagt den Aufstieg einen Schacht hoch und lässt dann einen Korb hinab. Einer nach dem anderen wird hinaufgezogen und Furnok nimmt Rosti mit sich. Aus Sorge um das Monster vergisst er gar seine Höhenangst.

Oben angekommen befinden sich die Kameraden wieder in bekanntem Gebiet. Schnell eilen sie zum Lagerraum der Festung, wo sie ihre Habe finden. Hier schmieden die Freunde Pläne, wie es weitergehen soll.

* * * * *

Der Kopf des Räubers

Die wackeren Kameraden untersuchen den Lagerraum und finden genug Ausrüstung, um sich wieder ordentlich einzukleiden und zu bewaffnen. Dabei verfüttert Funrok an sein Rostmonster Rosti ein magisches Schwert und der Tempuspriester Samuel sein heiliges Symbol, bei dem Versuch einen Zauber auf das Monster zu wirken.

Durch vorsichtiges ausspähen machen die Helden einige Räuber ausfindig und beginnen einen Mann nach dem anderen auszuschalten. Diese Taktik gipfelt in einem heftigen Gemetzel, das die Freunde siegreich überleben.

Durch ihr brachiales Vorgehen haben sie Rot Blutspucke den Weg nach oben versperrt. Die Räuber waren dafür zuständig einen Mechanismus zu bedienen, mit dem ihr Anführer in die Tiefen der Schatzkammer vordringen und wieder zurückkommen konnte.

Als die Kameraden versuchen mit dem Korb nach unten zu gelangen, betätigt Blutspucke einen zwergischen Verteidigungsmechanismus. Aus den Wänden des runden Schachts dringen eiserne Spitzen hervor und richten ein Blutbad an. Dabei sind so angeordnet, dass sie eine Art Wendeltreppe bilden.

In wagemutigen Versuchen gelingt es einige Kameraden wieder zu retten, doch Blutspucke setzte den Mechanismus immer wieder aufs neue ein und hört erst auf, als einer der Tempuspriester bewusstlos auf dem Boden der Schatzkammer liegt und von oben kein Geräusch mehr herandrängt.

Nun beginnt der Halbork mit dem Aufstieg und tappt in die Falle. Nora wirkt einen göttlichen Zauber und bannt Rot Blutspucke an Ort und Stelle. Es dauert nur Sekunden, um das Leben des Räuberhauptmanns zu beenden.

Nun beginnt ein gefährlicher Abstieg und den Freunden offenbaren sich die Schätze des Räuberlagers. Es wird eingepackt was einzupacken geht. Vor allem Platinmünzen und kostbare Ausrüstungsstücke, edler Wein

und feiner Schmuck. Dann geht es schwer bepackt wieder nach oben und aus dem nun verwaisten Räuberversteck hinaus.

Der Weg über die Ebenen ist weit und gefährlich. Zum Glück erscheint am Horizont ein Windschlitten, der einem quasselnden Halbling gehört. Mit seiner Hilfe kommen die Freunde nach Donnerbaum zurück, wo sie von ihren Kameraden hocheifrig begrüßt werden.

Ansal Blutschulter beglückwünscht die Kameraden zu ihren Heldentaten und ist angetan, als sie ihm von dem Versteck und den Schätzen berichten. Donnerbaum und Kaninchenbeer sollen sich diese Schätze teilen, so lautet die Empfehlung der Abenteurer, der Ansal gerne nachkommt.

Nun im Besitz der verzauberten Schwerter aus Silbrigmond und den mysteriösen blauen Kristallen gibt es nur noch ein Ziel: Niewinter!

* * * * *

Niewinter Tage

In Niewinter angelangt genießen Randolph und Nora sichtlich die Umgebung einer großen Stadt, ebenso Tamalina. Hier lässt es sich leben, lesen und lieben.

Erstes Ziel der Freunde ist der Magier Rimbald, ein Priester der Mystra. Er ist darüber erfreut, dass ein Teil der wichtigen Waren aus Silbrigmond und Langsattel trotz aller Widrigkeiten ihr Ziel gefunden haben. Die Kristalle sind elfische Wissenssteine und Rimbald bietet einen dieser Steine als Geschenk an. Außerdem lädt er die Abenteurer zum Abendessen ein.

Das Essen ist sehr opulent und ein später Gast, Faustus von Augenstein, gesellt sich noch hinzu. Der Adlige aus Tiefwasser bemängelt die Arbeit der Stadtwache und klagt darüber, dass sein Siegelring von einer rothaarigen Diebin gestohlen wurde. An sich ist der Ring nicht wertvoll, aber ein altes Erbstück mit Erinnerungswert.

Nora sagt zuvor zu und ihre Freunde stimmen ihr bei. Faustus ist sehr erfreut und verspricht ihnen große Belohnungen. Vor allem will er sich bei Rimbald einsetzen, damit dieser den in Donnerbaum gebliebenen Furnok zu Beorunnas Brunnen bringt.

Der erste Weg führt in den großen Stadtpark Niewinters, in dessen friedlicher Atmosphäre das Seuchenhaus liegt. Hier treffen sich die Armen und Kranken, um von Romus versorgt zu werden.

Nora und Artrax gehen ins Seuchenhaus und helfen den Schwachen wo sie nur können. Dabei erkennen sie den Wert von Romus Arbeit und lernen die junge Amilda kennen, die vermeintliche Diebin des Siegelrings.

Amilda wuchs als Straßenkind auf und besorgt für Romus Heilkräuter und Nahrungsmittel. Nora bringt es nicht übers Herz die junge Frau festzunehmen und verlangt nur den Ring. Doch Amilda nutzt die erste beste Gelegenheit und verschwindet. Und dennoch, am nächsten Tag findet Nora den Ring in ihrem Besitz.

Faustus von Augenstein ist sehr erfreut seine Habe wiederzubekommen und sorgt tatsächlich für die ausgemachte Belohnung. Außerdem lädt er die Abenteurer auf eine Mantikorjagd ein. Die Freunde sagen natürlich sofort zu. Ein neues Abenteuer wartet.

Mit mehreren Elefanten und einer kleinen Dienerschaft geht es in die Wildnis hinein. An den Ausläufern einer Hügelkette wird ein Lager aufgeschlagen und zu Abend gegessen. In der Nacht stolpert ein Zwerg ins Lager, wird von Nora geheilt und erliegt dann einer Vergiftung. Ein weiteres Opfer der Mantikore.

In die Hügel geht es nun zu Fuß weiter. Es geht steil hinauf, über eine wacklige Hängebrücke und zu einem idyllischen Tal. Hier legen sich die Jäger auf die Lauer, doch von den Kreaturen ist nichts zu sehen. Dafür finden die Freunde eine Höhle.

Doch die erweist sich als Wohnung einiger Riesenartigen und nur die Flucht kann ihr aller Leben retten. Samuel gibt sein Leben, um das Leben seiner Kameraden zu retten.

Auf der Rückreise kommt es dann doch zur Begegnung mit den Mantikoren. Gerade als Tamalina über die Brücke geht und den Kadaver von Artrax Schlachtrösser entdeckt, zerfleischt von zwei Mantikorjungern.

Ein heftiger Kampf mit der Mutter entbrennt, dem ein zweites Weibchen zur Hilfe eilt, bevor dann auch der Vater der Jungen eintrifft. Es kommt zu einem gefährlichen Kampf und Nora entdeckt zu ihrem Entsetzen, dass ihr Schild aus dem Räuberlager Geschosse magisch anzieht. Und dennoch gelingt der Sieg, mit der Hilfe eines Zwerges, der einem der Mantikore seinen Rücken zudreht und durch Stachelgeschosse stirbt.

Nach dem Kampf werden die Wunden geleckt und geheilt. Der Bruder des Zwergs erscheint, sieht den Leichnam seines Verwandten, stürmt axtschwingend zur Brücke und brüllt "Rache", stoppt vor der Brücke, steckt die Waffe weg und geht einen Schritt vor, um auszurutschen und in den Tod zu stürzen.

Die Jagd hat viele Opfer verlangt, aber auch viel Ruhm gebracht. Faustus von Augenstein zeigt sich mehr als großzügig und wieder liegen einige ereignisreiche Tage hinter den Kameraden.

Doch bevor sie sich entspannen können kommt es in einer Buchhandlung zu einem Überfall durch Cyricanhänger, die einige Schreiber entführen. Doch durch die Hilfe der Abenteurer aus Donnerbaum kann diese Tat vereitelt werden.

* * * * *

Große Frösche

Nach den ersten großen Heldentaten wird es Zeit ein wenig auszuruhen. Doch der Ruf der Freunde hat sich schnell verbreitet. Und so findet sich bald Orim Linksufer ein, der Gildemeister der Kanalbauer. Er berichtete von merkwürdigen Vorgängen in den Kanälen und bittet um Hilfe. Diese wird ihm natürlich gewährt.

Im Gildehaus erstattet Linksufer den Abenteurern gerne Bericht und stellt ihnen seine rechte Hand vor: Bert. Der große Kanalbauer verliebt sich sofort Hals über Kopf in Nora Sternenglanz.

Unter der Führung von Bert dringen die Kameraden in die Niewinter Kanäle vor und erkunden das Gebiet. Dort finden sie nach einigem Suchen eine merkwürdige Strömung. Mit Hilfe von Bert und der Gilde wird ein Stück des Kanals trocken gelegt und so wird ein eigentlich versiegelter Abfluss sichtbar.

Die Freunde lassen die Kanalbauer zurück und erkunden den Abfluss. Sie stoßen auf einen langen Gang und gelangen nach einiger Zeit in eine große Grotte. Rhythmische Trommelschläge erfüllen von Zeit zu Zeit die Grotte. Und hier passiert es. Froschähnliche Wesen, Bullywugs, greifen die Kameraden aus dem Hinterhalt an und bringen ihnen große Verluste bei. Doch die Freunde bleiben wieder einmal siegreich, aber einer der Bullywugs kann entkommen.

Die Abenteurer drängen zurück und erkennen, dass der Rückweg geflutet ist. Sie warten, bis Bert den Abfluss wieder frei macht und verlassen das Versteck der Bullywugs. Während die Kameraden sich mit den Kanalbauern unterhalten, geht sich Nora um die Ecke erleichtern. Das Gegengift, das sie von ihrer Äbtissin bekam, schlägt ihr auf den Magen. Und mitten in der Hocke wird die Waldelfe von einem Bullywug angegriffen. Es kommt zu einem Überfall.

Während dem Kampf wird die Gruppe von den Arbeitern getrennt und zieht sich in eine sichere Entfernung zurück. Hilflos müssen sie beobachten, wie die Bullywugs den Kanal verschließen und eine kleine Froschstatuette auf dem angelegten Damm deponieren.

Die Freunde warten bis sich die Bullywugs zurückziehen, dann erkunden sie den Damm. Zum Glück gibt es einen unterirdischen Durchgang, der von den Bullywugs ebenfalls benutzt wird. Die Kameraden fliehen aus ihrem Versteck und geraten in einen Kampf zwischen Bullywugs und Stadtwache. Mit vereinten Kräften

schlagen sie die Froschmenschen zurück und besiegen den amphibischen Feind.

Zurück in der Gilde findet sich auch Noras Äbtissin ein und die Waldelfe erfährt, dass es sich bei dem Gegengift um keinen Trank, sondern um eine Tinktur gehandelt hat. Doch Berts strahlendes Lächeln macht allen Ungemach wieder wett.

* * * * *

Von Bordellen und Ruinen

Langsam machen sich die Freunde einen Namen in der Stadt und gewinnen beträchtlich an Erfahrung und Können. Doch trotz aller Vorsicht kann es immer wieder geschehen, dass jemand in eine Falle tappt. Und so geschieht es Elenia. Als ihr ein Unbekannter einen Becher Wein auf der Straße anbietet, nimmt sie ihn dankbar an und wird somit Opfer eines Schlafgiftes.

Als sie wieder erwacht, befindet sie sich in einem Bordell und sieht einem Schicksal als Hure oder Rudersklavin entgegen. Doch die Luftwanderin bekommt unerwartet Hilfe. Amilda, eine Bekannte Noras, spielt der Selunepriesterin während einer Zeremonie eine Botschaft zu. Doch Nora kann nicht lesen und steckt die Botschaft erst einmal weg.

Als dann endlich die Botschaft gelesen ist, hat sich Elenia bereits den Männern hingegeben. Gemeinsam machen sich die Freunde dran, ihre Kameradin zu retten. Randolfs Kenntnis der Niewinter Halbwelt verschaffen ihnen schnell Zutritt. Man ersinnt einen Plan, spielt eine Orgie vor und schickt Arthrax aus, um den Tempel des Tyrus zu alarmieren.

Hier zeigt sich die Bürokratie der Priesterschaft und durch eine Vermutung Arthrax' (der glaubt, der Hauptmann der Stadtwache gehöre zu den dubiosen Gesellen) zieht sich die Rettung hin. Der Kammerherr des Fürsten kümmert sich um die Sache und sendet Spione aus, doch Randolph und seine Freunde geben die falschen Antworten. Und so muss Arthrax einen Brief schreiben, um dem Magier die Lage zu erklären. Der Brief beginnt mit: "Ich sitze hier beim Frühstück mit dem Kammerherrn (...)", und das, wo die Freunde bereits die ganze Nacht befürchten müssen entdeckt zu werden.

Kurz bevor die Stadtwache das Bordell stürmt erscheint Bert, der einen Zugang aus der Kanalisation benutzt, um zu Nora zu gelangen. Während die Kameraden bleiben, um die Wache zu unterstützen, führt Bert die anderen Sklavinnen in Sicherheit.

Die Wache stürmt das Bordell - doch die Vögel sind ausgeflogen...

In Anbetracht der neuen Taten bittet Meister Rimbald die Freunde, auf der Straße nach Süden zu reisen und dort die Augen offen zu halten. Es wurde von vermehrten Begegnungen mit Orks gesprochen und das die Handelswege unsicher seien.

Randolf schlägt vor, dass sich die Kameraden den Namen "Sterne des Nordens" geben. Frisch gestärkt und wohlgenut ziehen die Sterne nach Süden, um dort nach dem Rechten zu sehen.

Hier stoßen sie auf eine alte Ruine, die nur aus Türmen besteht und inmitten eines kleinen Sumpfs steht. Bereits beim anschleichen tauchen mehrere Orkfrauen auf und greifen die Freunde an. Doch es gelingt ohne viel Lärm, die Orks zu besiegen.

Das Wappen der Orks und eine alte Rune auf einem Stein geben Rätsel auf. Tamalina erkennt die Rune als ein Zeichen für Goblinartige, doch das Orkwappen ist niemandem bekannt.

Die Abenteurer schleichen sich weiter voran. Nora und Tharis, ein Hexenmeister von unbekannter Macht, waten durch den Sumpf zu einem der Türme. Randolph und Tamalina hatten kurz vorher eine Orkfrau auf dem Turm erschossen.

Noras erste Vermutung ist, dass es zwischen den Türmen unterirdische Verbindungen geben könnte. Doch

schnell erkennt die herbe Waldelfe ihren Irrtum. Zu allem Übel werden nun auch die Orks aufmerksam und geben Alarm.

Die Gruppe ist nun gespalten. Während Arthrax Tempus um Nebel anruft, um so seinen Kameraden Deckung vor den feindlichen Speeren zu geben, kämpfen Nora und Tharis gegen eine kampfstärke Orkin um ihr Leben. Die Frau ist zäh und tödlich. Sie befördert ihre beiden Gegner bewusstlos in den Sumpf und wadet dann zum Festland, um dort Randolph und Tamalina zu stellen. Arthrax gelingt es mit einem schlaun Trick an der Orkin vorbei zu Nora und Tharis zu gelangen, um die Kampfkraft wieder herzustellen.

Während Arthrax nun den Rückzug der Verwundeten leitet, bemühen sich Randolph und Tamalina um ein Abklenkungsmanöver. Die Reichweite eines kleinen Katapults erschwert die Sache und lässt Randolph fast in Flammen aufgehen. Doch die Flucht vor der Übermacht gelingt und gemeinsam reiten die Sterne des Nordens zurück nach Niewinter.

Hier sprechen sie bei Rimbald vor und versorgen ihre Wunden. Sie kommen überein, sich mit neuer Ausrüstung und neuen Kräften den Orkfrauen erneut entgegen zu stellen. Anhand des Wappens erfahren die Freunde, dass die Orkfrauen einem Amazonenstamm angehören, der die Göttin Lutik anbetet.

Während die Ausrüstung überprüft wird spricht Nora beim Oghmatempel vor, wo sie ihr scheinbar verfluchtes Schild zurückließ. Sie erfährt nun, dass dieses Schild zwar verflucht sein, dies aber nur eine Täuschung ist, um die wahre Bestimmung zu verbergen. Das Schild ist der Schlüssel zu einem Artefakt. Doch die Priesterschaft wartet auf weitere Informationen, die man sich aus Luskan erhofft. Doch zuvor gilt es sich den Amazonen zu stellen...

* * * * *

Alles wird gut

Getrieben von dem natürlichen Ehrgeiz eines wahren Abenteurers, brechen die Kameraden erneut nach Süden auf, um hier im Sumpf gegen die Orkamazonen anzutreten.

Es gibt mehrere Scharmützel und harte Kämpfe. Nora Sternenglanz und Furnok Tentakeltöter Incendi werden dabei getötet. Randolph und Tamalina halten das Unternehmen für zu schwer und kehren nach Niewinter zurück, um dort magische Studien zu betreiben. Sie hoffen beide so eine bessere Lösung zu finden.

Elenia ist nun auf sich alleine gestellt, bekommt aber Hilfe von dem zwergischen Druiden Dabosch und dem Zwergenkämpfer Infernus. Mit diesen wackeren Männern an ihrer Seite stellt sie sich den Orks in der letzten Schlacht. Die Luftpriesterin kann einfach nicht glauben, dass ihre Freunde tot sind.

Und sie behält Recht. Friedensstifter Koron, ein Eldathpriester, befindet sich ebenfalls in Gefangenschaft der Orks. Er holt Nora und Furnok ins Leben zurück, in der Hoffnung sie mögen eine friedliche Lösung für seine Probleme finden. Zuversichtlich vertraut er ihnen einen magischen Stein an und klärt sie über die Orkamazonen auf, die der Göttin Lutik dienen. Außerdem bittet er die beiden Abenteurer, den Stein zu einem Wassertempel im Zentrum des Sumpfes zu bringen. Nora und Furnok sagen zu.

Nach einem todbringenden Kampf gegen die Orkamazonen, zu dem glücklicherweise Artrax Temporis herbeieilte, sind die Kameraden wieder vereint. Doch noch ist keine Zeit um auszuruhen. Immerhin muss für Koron noch eine Aufgabe erledigt werden.

Pflichtbewusst lassen sich die Freunde auf dem Rücken einer Riesenschildkröte an den Rand des giftigen Sumpfteils bringen. Hier erschlagen sie ein lauerndes Riesenkrokodil, flicken die Wunden wieder zusammen und benutzen es als Kanu. Doch leider machen Piranhas ihnen das Garaus. Daboschs Wolf Graufang und Furnoks Fuß werden Opfer der gefräßigen Fische, ebenso die Reste des Krokodils.

Gestrandet auf einer Insel im Nebel machen die Sterne des Nordens Bekanntschaft mit einem Kenku, der aber nur wenig Hilfe bereithält. Auf sich alleine gestellt gelingt es den Freunden jedoch, eine steinerne

Brücke zu finden, die aus dem Nebel hinausführt. Furnok überredet seine Kameraden ohne Waffen über die Brücke zu gehen, so wie es Eldath gebührt.

Die Brücke wird von einer Riesenspinne bewacht. Doch Furnok vertraut Korons Worten und erschlägt die Spinne mit dem Stein. Nora und Infernus folgen dem Gnom über die Brücke zu einem alten Tempel. In seinem Inneren befindet sich ein Altar aus reinem Wasser.

Furnok verbindet Stein und Altar. Damit erweckt er nach Jahrhunderten den Wasserdrachen Auqarios aus seinem Schlaf. Der Drache folgt Eldaths Wunsch und reinigt den Sumpf von dem Gift im Wasser. Der Tempel beginnt zu versinken und verwandelt den Sumpf in einen See aus klarem Wasser. Die Sterne des Nordens haben ihre Aufgabe erfüllt und werden auf dem Rücken der Schildkröte wieder zurückgebracht.

* * * * *

Das Tunier

Nachdem die Sterne des Nordens wieder in Niewinter einkehren, ist die Freude unter den Bürgern der Stadt groß. Die tapferen Helden werden freudig erwartet und Rimbald der Braune ist voller Lob über die glorreichen Taten.

Wie gut, dass zur gleichen Zeit ein Tunier stattfinden soll, wo wertvolle Preise zu Gewinnen sind. Natürlich melden sich die wackeren Gefährten zu den verschiedenen Wettbewerben an und besuchen die Feierlichkeiten, die mehr als drei Tage andauern sollen.

Da gibt es Lanzenreiten und Lanzenstechen, Bogenschießen und Ringkämpfe, Zauberdarbietungen und Heilkünste. Alle Abenteurer bereiten sich gut auf das Tunier vor. Vor allem Tamalina überlegt sich, wie sie die Zuschauer für sich gewinnen kann.

Das Lanzenstechen wird für den kleinen Dabosch zu einem großen Erfolg. Ein magischer Ring ist sein Lohn. Und auch Elenia brilliert beim Bogenschießen, was ihr einen Zauberbogen beschert.

Für Randolph und Tamalina sieht die Sache schwieriger aus. Sie müssen sich gegen starke Konkurrenz durchsetzen. Trotz den Angriffen durch Zwerge und ihr Melonenkatapult, kommen sie in die Endrunde. Doch ein arroganter Magier namens Hedine gewinnt den Preis: Ein Zauberbuch. Hedine wirft das Buch allerdings in den Müll, wo es Randolph herausfischt. Geknickt betrinkt sich Tamalina und macht sich mit einem Sunepriester eine schöne Nacht.

Es wird ein heiteres Fest, gekrönt von Rimbalds Feuerwerk. Nach drei Tagen des feierns ruft dann auch noch ein Ehrenbankett in der Burg des Fürsten von Nie.

Das Essen verläuft recht angenehm, doch plötzlich kommt schlimme Kunde auf. Ein Hauptmann des Heers kehrte eingefroren aus Donnerbaum zurück. Irgendetwas ist geschehen und die Zeit eilt, denn langsam wird es kälter und der Niewinter scheint zu gefrieren...

* * * * *

Donnerbaum unter Eis

Die Sterne des Nordens eilen gen Osten nach Donnerbaum. Doch noch bevor sie ihr Heimatdorf erreichen, bemerken sie merkwürdige Gestalten in den Nachthügeln. Tamalina bleibt zurück, um die Pferde zu bewachen, die anderen rücken vor und - mitten in einen Hinterhalt hinein.

Doch es sind nur Orks und die Freunde sind zuversichtlich, die finsternen Monster schnell zu töten. Doch diese Orks sind nicht nur anders gekleidet, sondern verfügen auch über besondere Kräfte. Einige von ihnen entstehen plötzlich aus Eis, andere haben leuchtende rote Augen und vermögen mit ihren Waffen die Feinde zu gefrieren.

Es ist ein harter und tödlicher Kampf. Tamalina lenkt das Gros der Orks ab und so können ihre Kameraden schlussendlich einen knappen Sieg erringen.

Müde und zerschunden kommen sie ins Dorf und sind starr vor Schreck: Donnerbaum liegt unter einem dicken Eispanzer. Nur langsam trauen sich die Flüchtlinge aus ihrem Versteck und berichten von einer schönen Menschenfrau, die mit einem magischen Zepter das Dorf vereiste. Ihre Diener seien Orks, die seitdem die Gegend durchstreifen.

Die Gefährten helfen sofort beim tauen des Eises und verteilen ihre Rationen an die Hungernden. Dann sammeln sich die Gefährten und beschließen, dass einige von ihnen den Niewinter hinaufgehen und nach dem Rechten sehen. Furnok, Randolph, Elenia und Artrax sagen zu, den gefährlichen Auftrag anzunehmen.

Nur langsam kommen sie im Wald voran. Es ist Sommer und doch liegt überall Schnee. Nicht nur das, der Fluss selbst ist gefroren. Es dauert nicht lange und die Freunde haben sich verirrt.

Während sie nach dem Weg suchen, werden die Kameraden beinahe von einem merkwürdigen Riesen zertrampelt, der sie später in einer Falle fängt. Doch schnell schließen sie Freundschaft mit dem gutmütigen Kerl, der in einer alten Mühle zusammen mit seinem Ziehvater lebt.

Der Ziehvater entpuppt sich schnell als Zwerg, der seinem Ziehsohn bisher verheimlichte, dass er mit einem Baumhirten zusammen ein wenig den Wald hütet. Die Helden schließen schnell Freundschaft mit den beiden Gesellen und werden von dem Riesen zum Fluss geführt. Mit genug Informationen in der Hand machen sie sich auf den Heimweg, doch stoßen sie vorher auf kleinere Stoßtruppen der Orks, die mit Ogern zusammen auf Donnerbaum zumarschieren. Das Dorf ist in Gefahr..

* * * * *

Gefahr für Donnerbaum

Furnok, Randolph, Elenia und Artrax wissen von dem bevorstehenden Angriff auf Donnerbaum. Artrax schickt eine Taube ins Dorf, die von Nora gebraten wird, um die hungernden Kinder zu versorgen. Dann kümmert sich die Mondschwester um den Zettel, den die Taube brachte. Sofort organisieren die Kameraden die Verteidigung des Dorfes.

In letzter Minute gelangen auch die Kundschafter zum Dorf zurück. Dabei werden sie von Ogern gejagt und stolpern in die Barrikaden der eigenen Leute. Doch der erste große Angriff kann zurückgeschlagen werden.

Tief in der Nacht berät sich Ansal Blutschulter mit den Abenteurern, um herauszufinden, wie es weiter geht. Die Versammlung wird durch einen erneuten Überfall unterbrochen und Tamalin erkennt, dass es unklug ist mit einer Armbrust nach unten schießen zu wollen.

Es kommt zu noch weiteren Kämpfen, in denen Nora lernt mit einer Schleuder Heilnüsse zu verschießen. Und als endlich der Tag anbricht, eilen die Truppen aus Helms Posten herbei, um das versammelte Orkheer zu zerschlagen. Doch die Anführer der Orks entkommen in den Wald. Und so bleibt es den Sternen des Nordens überlassen in den Wald von Niewinter zu ziehen, um dort den Orks den Todesstoß zu versetzen.

Die Spuren sind deutlich und führen den Fluß hinauf und einen Seitenarmt entlang. Hier beobachten die Kameraden, wie die Orks mit Menschen paktieren, mit Aurilpriestern. Doch unterwegs werden die Sterne vom Häuptling der Orks überfallen. Mehr als eine Kehle wird in dieser Nacht durchschnitten. Randolph erweist sich als Retter in der Not und erlegt mit seiner Armbrust einen Feind nach dem anderen, bis er auch den Häuptling erschießt.

Die Reise geht weiter, denn ein Schamane muss noch vernichtet werden. Artrax und Furnok entdecken während ihrer Nachtwache den Kadaver eines Golddrachennestlings und beerdigen ihn, in einer würdigen Zeremonie. Dann geht es weiter.

Bald erreichen sie das fast verwaiste Lager und treten dem Feind entgegen. Die Orks ziehen sich in die

Ruinen eines alten Tempustempels zurück.

Die Orks haben dort ihr Lager und verstecken sich innerhalb der Ruinen, als die Helden erscheinen. Die Sterne des Nordens brechen die Türe auf und vernichten die Orks, nebst Schamanen. Dadurch retten sie ein Golddrachenbaby vor dem sicheren Tod.

Die Gefährten entdecken einen Kopf, der Artrax Versprechungen macht. Der tapfere Tempuspriester glaubt den Versprechungen des Kopfes und vereint ihn mit dessen Körper, der ebenfalls in den Ruinen liegt. Was für ein Fehler. Artrax hat einen mächtigen Feind des Tempus zu neuer Macht verholfen und wird von Tempus gestraft. Der Feind nennt sich Zalm, der Inquisitor, und verschwindet spurlos.

Artrax leistet in den Ruinen Buße und segnet die entweihten Ruinen erneut seinem Gott. Doch Tempus scheint kein Einsehen zu haben. Sturzbesoffen und mit Schnaps im Gepäck zieht der Priester nach Donnerbaum zurück. In dieser Verfassung ist er für die Sterne des Nordens keine Hilfe.

* * * * *

Gegen Eis und Auril

Geführt von ihren Visionen und getrieben von der eigenen Ehre, schreiten die Sterne weiter gen Osten, auf einen Tempel aus schwarzem Eis zu. Hier lebt die Hohepriesterin der Auril, Führerin der nun zerschlagenen Orks vom Stamm der Schneebestie.

Doch bevor die wackeren Kameraden den Tempel betreten können, stellt sich ihnen eine wahre Schneebestie in den Weg: Ein Remorhaz!

Im ersten Augenblick glaubt Nora das Monster befehligen zu können, aber es ist ein Irrtum, der teuer bezahlt wird. Die Bestie greift an und schlägt schwere Wunden in die Reihen der Abenteurer. Einer von ihnen wirft sich auf den Rücken des Wurms und verbrennt jämmerlich. Furnok treibt seinen Handschuh in das Biest, was dessen Klingen zum glühen bringt. Eine von Noras unzähligen Keulen wird zur Asche.

In einem letzten aufbäumen geben die Sterne ihr Bestes und Furnok sein Leben. Tot, der kleine, sympathische Gnom mit dem losen Mundwerk wird in zwei Teile gebissen. Doch sein Opfer spornt die Freunde an und sie erschlagen den Remorhaz.

Voller Trauer packen sie Furnok ein und ziehen weiter. Grimmig ist ihr Entschluss, den teuren Freund zu rächen.

Den Tempel zu betreten erweist sich als leicht, doch die Priesterschaft der Auril und Wachen stellen sich ihnen entgegen. Es kommt zu einer heftigen Schlacht, die mit Raffinesse und Glück gewonnen wird. Zum Glück stieß Vir Thelorum Sadar zu den Kameraden und schlägt sich mehr als gut. So ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Eismeisterin Lelee Winterschnee erscheint, der Erzfeind persönlich.

Sie beschwört mächtige Magie, doch Selunes Kraft schickt sie in die Starre und somit in den Tod. Aber der Tod der Priesterin lässt eisige Statuen Aurils zu leben erwecken und verschmelzen, so dass zwei Avatare entstehen. Die Freunde fliehen.

Vir Thelorum eilt nach oben und entdeckt einen magischen Zugang zur Artefaktkammer. Während die anderen die Avatare ablenken und ihr Heil in der Flucht suchen, nähert sich der sembitische Schwertmeister dem Artefakt und - wird zu Eis. Als Nora nach ihm sucht entdeckt sie ebenfalls den Stab der Auril und nimmt ihn, geschützt durch Selunes Kraft, in ihren Gewahrsam. Vir Thelorum taut auf und sie fliehen. Tempel und Avatare zerfallen zu eisigen Brocken und die Mauern stürzen ein. Doch die Flucht glückt und es steht eine Reise nach Hause an.

* * * * *

Ruhe in Niewinter

Nach ihrer Rückkehr nach Niewinter, werden die Sterne des Nordens gefeiert. Bert nutzt die gute Stimmung, um sich Nora weiter zu nähern. Randolph bekommt die Erlaubnis im Mantelturm ein wenig seinen magischen Studien nachzugehen und Artrax Temporis berichtet den staunenden Kämpfern von seinen Heldentaten.

Junge Helden werden von dem Ruf der Gefährten angelockt und versuchen ebenfalls zu den Sternen des Nordens zu gehören. Vir Thelorum Sadar wird ausgewählt, einer von ihnen zu sein.

Es vergehen fast vier Wochen des studierens, lernens und des müßiggangs, in denen Vir Thelorum dem Golddrachenbaby versucht die Flausen auszutreiben und ein kleiner, aber hartnäckiger Zwerg den Freunden folgt, um so seinen Wert zu beweisen.

Rimbald der Braune bringt in Erfahrung, dass der Stab der Auril ein mächtiges, böses Artefakt ist und zerstört werden sollte. Doch die Entscheidung liegt bei den Sternen des Nordens. Die tapferen Freunde beschließen, die Reiche von diesem bösen Gegenstand zu befreien. Dafür muss der Stab allerdings im Vulkan im Niewinterwald versenkt werden. Elenia und Nora haben Visionen von großen Gefahren und Tod. Doch die Sterne des Nordens sind nicht umsonst Helden...!

* * * * *

Wölfe auf den Fersen

Die Sterne des Nordens brechen nach Osten auf, um inmitten des Wald von Niewinter das Zepter in den Feuerschlund zu werfen. Dabei reisen sie über Donnerbaum, um ihrem Gefährten Anweisungen zu geben. Noras marmorblock ist endlich eingetroffen und wird inmitten des Feenkreis aufgestellt. Hier soll ein kleiner Selunetempel entstehen.

Nach einigen Reibereien mit dem Lehrling der Dorfmagierin geht es endlich in den Wald hinein. Vorher versetzt Nora den Marmorblock in ihren Garten, weil sie eine Vision falsch auslegt. Auch Elenia hat eine Vision, versteht diese allerdings richtig. Eile ist geboten, denn der Feind hat seine Truppen ausgesandt.

Mit schnellen Schritten und den kleinen Golddrachen Fass dabei, ziehen die Helden weiter. Sie folgen dem Fluss hinauf, in dem einige von ihnen fast den Tod finden.

Die Nächte sind kalt und bedrohlich. Zu allem Überfluss schleicht sich des Nachts immer jemand ans Lager und tötet ein Pony nach dem anderen, um so die Gruppe zu verlangsamen. Und endlich, eines Nachts kann der Feind gestellt werden.

Es kommt zu einem harten und tödlichen Kampf gegen Winterwölfe. Elenia und Randolph erliegen dabei ihren Verletzungen, die anderen können nur knapp ihrem Schicksal entkommen. Einer der Winterwölfe wird gefangen genommen und winselnd um Gnade. Nora horcht ihn erst aus, dann tötet sie das gandenlose Monster.

Zwei Tote sind zu beklagen und der Feind ist nahe. Zu allem Überfluss treiben sich weitere Winterwölfe und ein Frostriese im Wald umher, um die Kameraden aufzuhalten. Aurils Schergen schinden Zeit. Zu allem Unglück jagt Fass plötzlich los und verschwindet über den Baumkronen.

Am nächsten Tag geht die Reise weiter, die Toten durch einen Zauber geschützt und im Schlepptau. Ein großer Sturm bricht herein und zwingt die Freunde Unterschlupf zu suchen. Dabei treffen sie zum Glück mit anderen Abenteurern zusammen, die sich für die schwere Mission begeistern können. Nach dem fürchterlichen Sturm geht es also weiter, dem Ziel entgegen.

Dabei kommt es zu einem erneuten Kampf mit Winterwölfen. Hier gibt sich der Rudelführer zu erkennen, ein gigantisches Monster. Hank, der Orkbarbar und neu im Bund, kann hier sein ganzes Kampfgeschick beweisen. An seiner Seite die schöne Barbarin Svenja, die mit ihrem Zweihänder wohl umzugehen weiß.

Der Kampf ist hart und erbittert. Und doch bleiben die Sterne des Nordens erneut siegreich. gemeinsam triumphieren sie über das Böse.

* * * * *

In den Händen der Dunkelelfen

Die Winterwölfe sind endlich dahingerafft, doch weitere Gefahren lauern flussaufwärts. Von Fass gibt es kein Zeichen mehr. Dafür entdecken die Gefährten einen alten Stein mit elfischen Runen. Nora erkennt in dem eingemeißelten Reim ein altes Schlaflied für Elfenkinder. Sie singt es den Freunden vor und eine sichere Stimmung macht sich breit.

Am Abend dann bewegen sich plötzlich Lichter, Gesang und fröhliche Stimmen auf das Lager zu. Bei dem Reim handelte es sich um eine Einladung von Elfen an Frostgeister. Der König der Frostgeister ist mit seinem Volk der Einladung gefolgt und verbürgt sich für diese Nacht für die Sicherheit der Sterne des Nordens. Es wird gesungen, getanzt, gegessen und getrunken. Die Feier ist eine willkommene Abwechslung für die müden Freunde. Und sie erfahren einiges über Wald. Ein Gewitterwesen greift jeden an, der sich über die baumwipfel erhebt. Fass wurde von diesem Wesen angegriffen, konnte sich aber bis nach Donnerbaum flüchten, wo er nun von Furnok Incendi gesundgepflegt wird. Erleichterung ist nun in allen Gesichtern zu lesen.

Am nächsten Morgen werden die Kameraden reich beschenkt, dann ziehen sie weiter. Obwohl die Feier bis zum Sonnenaufgang andauerte, ist niemand müde.

Einige Wegstunden weiter stoßen die Kameraden auf eine magische Brücke über den Niewinter. Sie beschließen die Brücke nicht zu begehen und treffen später auf einige Ruinen. Hier überraschen sie einen Trupp Dunkelelfen bei seinem schändlichen Treiben. Ein Kampf entbrennt und ein Dunkelelf kann entkommen. Dabei fällt Artrax Temporis allerdings in tiefen Schlaf.

Auf seiner Flucht nahm der Dunkelelf die Ponys der Abenteurer mit, die noch mit Ausrüstung und den toten Freunden beladen waren. Als Nora, Vir und die anderen ihnen nachsetzen, verschwindet auch noch Artrax.

Die Freunde folgen der Spur bis zur Brück. Beim Übergang kommt es zu einem Unglück und nur ein zwergischer Freund bleibt zurück, um die Brücke zu bewachen. Die anderen laufen das Ufer abwärts, um ihren Kameraden zu retten. Als sie zurückkehren ist der Zwerg verschwunden. Nun beschließen die Freunde sich nicht weiter zu trennen, doch beim Vorstoß in den Wald bleibt ein kürzlich kennengelernter Druiden zurück und verschwindet plötzlich. Zum Glück findet sich eine Spur, die zu einem verfallenen Turm führt.

Hier steigen die Kameraden in die Tiefe und gelangen zur Decke einer großen Höhle, in der mehrere glatte, säulenartige Türme stehen. Auf einem dieser Türme sind die Gefangenen angekettet und nur eine Zauberkette führt in die Tiefe.

Lautlos schleichen sich die Kameraden nach unten und klettern über die Köpfe von Goblins, Dunkelelfen und Homunculi auf eben jenen Turm. Während sie überlegen wie die Freunde zu retten sind, werden sie überrascht. Es kommt zur Schlacht, doch die Sterne des Nordens sind kampferprobt. Artrax Temporis ruft seine Zauberkette Schlachtensucher zu sich und reißt eine der Ketten entzwei, während Hank den Zwergen Vharim befreit.

Nora ruft die Macht Selunes an und hält allen den Rücken frei. Sie schlägt zwei Dunkelelfen nieder, schiebt einen vom Turm und springt zehn Meter in die Tiefe. Mit den Füßen voran landet sie auf einer Spinnenelfe, die den Turm erklimmen wollte. Nora ignoriert den Schmerz, schlägt auf das Monster ein und wirft sich nach hinten durch ein Fenster, während das Spinnenbiest in die Tiefe fällt. Im Turm befreit sie zwei Gnome, riegelt den Weg nach unten ab und macht sich wieder nach oben.

Hier schlägt Artax mit seiner Axt die Ketten entzwei und sich dabei die Füße ab, die er schnell einpackt. Hank bekommt plötzlich eine Zaubermünze in die hand, wird aber von Svenja angegriffen, die von einem Zauber belegt wurde. Sie springt den Halbork an, köpft ihn fast und stürzt durch die eigene Wucht vom

Turm. Dabei reißt sie eine weitere Spinnenelfe von der Wand.

Mit Hilfe der Gnome kann Vharim befreit werden. Schweren Herzens lassen sie den Druiden zurück und fliehen vor den erdrückenden Streitmacht des Bösen. Die Flucht gelingt nur knapp und Vahrim kappt die magische Kette, um so eine Verfolgung zu erschweren. Müde, zerschunden und am Ende kämpfen sich die Kameraden durch den Wald...!

* * * * *

Hammerloch

Als die Freunde auf der Flucht durch den Wald stolpern, stoßen sie plötzlich auf eine Gruppe von Zwergen. Die misstrauischen Gesellen greifen erst einmal zu den Waffen, doch in Vahrim erkennen sie Gleichgesinnten und führen die Sterne des Nordens über Umwege ins Unterreich.

Hier befindet sich die Binge Hammerloch. Einst eine große Stadt der und voller Leben, nun nur noch von wenigen Zwergen bewohnt. Schnell freunden sich die unterschiedlichen Gruppierungen an und Vahrim macht einer Zwergin schöne Augen.

Die Zwerge sind freundlich und hilfsbereit. Sie rüsten die Kameraden ordentlich aus und beschreiben ihnen einen unterirdischen Weg zum Feuerschlund. Außerdem versprechen sie die gefallenen Abenteurer aus den Händen der Dunkelelfen zu befreien.

Von Hammerloch aus geht es nach Norden. Die Zwerge waren lange nicht mehr in dieser Gegend und seit ihrem letzten Besuch hat jemand ein Labyrinth aus Netzen und Fallen angelegt. Jemand, der mächtig genug ist Dunkelelfen zu vernichten.

Vir Thelorum erweist sich im entschärfen der Fallen als sehr geschickt, doch irgendwann macht er einen Fehler und wird schwer verwundet. Nora gibt ihm einen gnomischen Heiltrank, der nicht nur die Wunden heilt, sondern auch die Ohren wachsen lässt. Vir ist gerettet und kann mit seinen Riesenohren nun besser hören.

Die Sterne des Nordens marschieren weiter und gelangen plötzlich zu einer Stadtmauer aus weißem Netzmaterial...!

* * * * *

Die Chitinen

Die Verwunderung über die Stadt ist zuerst groß. Scheinbar ist es ein Ort voller Leben und heißt Anglanáth, wie ein vorbeiziehender Sklavenhändler gerne erklärt. Nach einem flüchtigen Blick ins Innere der Stadt, ziehen sich die Abenteurer erst einmal zurück, um zu beratschlagen.

Diese Wesen, Chitinen genannt, sind spinnenartige Kreaturen, die Lolth anbeten und ihr einen Tempel im Zentrum der Stadt errichtet haben. Dieser Tempel hängt drohend von der Decke und die Chitinen haben darunter hunderte von ausgesaugten Opfern gestapelt. Also beschließen die Kameraden die Stadt östlich zu umgehen.

Hier stoßen sie auf eine kleine Garnison der Chitinen und werden "ausgewiesen". Leider führt dieser Weg ins Reich der Dunkelelfen, Richtung Menzoberranzan. Doch so weit kommen die Freunde nicht.

Einige diebische Tiefenfeengeister weisen ihnen zwar den Weg, doch finden die Kameraden dort nur die alte Finsterbestie Felix, eine unterirdisch lebende Raubkatze von großer Intelligenz und noch größerem Ego.

Felix ist zwar etwas herrisch und eitel, erklärt sich aber bereit den Freunden zu helfen, würden sie ihn von der Blindheit heilen, die ein magisches Dunkelelfenschwert verursacht hatte. Nora hat dieses Schwert erst vor kurzem gefunden, schweigt in Nähe der Bestie aber lieber darüber.

Sie alle werden sich nach einigem abwägen einig und Felix erhält sein Augenlicht zurück. Wie versprochen hilft er den Freunden nun. Während er sich durch seine Magie unsichtbar macht, trägt er einen Reiter nach dem anderen an der Garnision wieder vorbei, damit die Stadt nach westen umgangen werden kann. Der jeweilige Reiter benutzt dabei Hanks Münze, die unsichtbar macht. So gelangen erst Nora und dann Arthrax in den westlichen Durchgang, Tiefenpass genannt.

Als nun Vahrim an die Reihe kommt, kann der Zwerg nicht widerstehen und greift unsichtbar einen Chitinen an. Dadurch erlischt der Zauber der Münze. Felix lenkt nun alle Chitinen ab und zieht ihre Aufmerksamkeit auf sich. Vahrim kann sich nun nicht entscheiden was er tun soll und vergisst seine zurückgebliebenen Kameraden zu warnen. Stattdessen rennt er zu Nora und bittet um Feuer, damit der die Stadt niederbrennen kann. Doch die Mauer ist von einem Schutzzauber umgeben und sein Vorhaben scheitert. Zu allem Unglück strecken die Chitinen Felix nieder und kommen zurück. Sie senden Späher nach Osten, entdecken, Vir, Hank und die anderen zurückgebliebenen, die nun einem Schlachtfest der Chitinen grausam zum Opfer fallen. Vahrim hat somit große Schuld auf sich geladen.

Nora, Arthrax und Vahrim folgen der Tiefenpassage, die über einen Lavasee führt und die Stadt ein Stück westlich umgeht. Hier stoßen sie auf Garn Feuerschweif, einen Psimeister aus Kaninchenbeer. Aber auch Randolph und Elenia eilen zur Hilfe, die von den Zwergen Hammerlochs gerettet und von dem mysteriösen Elfen Golgobar wiedererweckt wurden. Golgobar gab ihnen einige mächtige Dinge mit auf den Weg, deren wahre Bedeutung allerdings noch im Dunkeln liegt.

Gemeinsam öffnen die Kameraden ein Tor und gelangen ans Nordende der Stadt. Hier zieht Nora die Aufmerksamkeit der Chitinen auf sich und es kommt zu einem grausamen Kampf, wobei Teile der Stadt niedergebrannt werden. In einem rasanten Sturmangriff durchbrechen die Sterne des Nordens das Nordtor Anglanáths und versiegeln es mit einer Flammenwand. Doch sie schinden so nur Zeit.

Einige Wegstunden weiter endet der Gang in einer Sackgasse, wo sich nur eine alte Treppe nach Zwergenart findet. Und die Verfolger sind nahe. Vahrim steigt nach oben, wo eine Falltüre den Weg versperrt. Der Zwerg versucht die Türe zu öffnen, doch es dauert seine Zeit, bis sich alle an den Hinweis der Zwerge von Hammerloch erinnern, dass der Weg nur durch eine Waffe aus Hammerloch geöffnet werden kann. Und tatsächlich, nach einem ersten Klopfen öffnet sich die Falltüre. Gerade noch rechtzeitig.

Getrieben von giftigen Dämpfen aus dem Unterreich kämpfen sich die Freunde nach oben und gelangen endlich ins Freie. Aber genau unter ihnen befindet sich ein Frostriese, der ihnen auflauert. Doch rechnete er nicht damit, dass seine Feinde hinter ihn gelangen könnten...!

* * * * *

Der Feuerschlund

Die Kameraden sind ausgelaugt und stehen hinter einem Frostriese. Vorsichtig versuchen sie einen Bergpfad entlang in Sicherheit zu schleichen, doch der Riese bemerkt seine Feinde. Es kommt zu einer schnellen Flucht auf dem Pfad.

Während die anderen voraus rennen, tragen Garn und Vahrim Arthrax, der nicht selber gehen kann. Große Felsbrocken schleudern heran und reißen die Flanke des Bergs donnernd auf. Als Garn und Vahrim ausrutschen, entfällt Arthrax die Zaubermünze und fällt in die Tiefe, auf immer verloren. Ein Felsbrocken schleudert auf die am Boden liegenden zu und Vahrim macht seine Schuld der letzten Stunde wieder gut. er stellt sich dem Fels entgegen und folgt seinen Kameraden Vir und Hank in den Tod. Seine Freunden gelingt nun die Flucht und sie stehen vor dem Feuerschlund.

Doch ein Portal verschließt den weg und zuerst müssen sie ein tausend Jahre altes Rätsle lösen. Sie finden heraus wer Golgobar wirklich ist und betreten den Berg. Hier werden sie fast das Opfer einiger gemeiner Fallen, bis sie endlich im Inneren des Vulkans stehen: Der Feuerschlund, von den Elfen Nauria genannt.

Das Zepter erkennt den nahen Untergang und übernimmt immer mehr Kontrolle über Nora, die einen Freund

nach dem anderen zur Eissäule erstarren lässt und den Vulkan mit einem Eispanzer vor weiteren Eindringlingen sichert. Doch bevor sie sich gänzlich dem Zepter hingibt, stürzt sie sich in den Vulkan, um den Tod zu suchen und so das Zepter mit ins Verderben zu nehmen.

Doch das Zepter löst sich von der Seluneklerikern und versucht sich zu schützen, vergeblich. Nora sieht ihrem Tod entgegen, doch die Elementare des Vulkans fangen sie auf und tragen sie wieder empor. Eine Mission die tausend Jahre andauerte ist beendet.

Im alten Labor eines einst hier lebenden Magiers finden die Sterne des Nordens noch einige Schätze. Randolph verliert an einer Falle seine Fingerkuppen. Als Nora versehentlich einen magischen Gegenstand aktiviert, teleportieren die Freunde zurück nach Niewinter, in die Burg Nie.

Die Welt wurde gerettet und der Ruhm der Sterne des Nordens ist unendlich...!

* * * * *

Eine Reise die ist lustig

Nach einigen Tagen der Ruhe beschließen die Freunde Nora Sternenglanz bei ihrer Suche nach einem Zauberschild zu helfen. Einige Mitglieder des Grafenbündnis erfahren von den Vorbereitungen und laden die Kameraden in die "Mondsteinmaske" ein. Dort kommt es in einem der Hinterzimmer zu einem Treffen mit Ophala Cheldarstorn. Die Magierin befragt die Abenteurer und unterzieht sie einer scheinbar tödlichen Prüfung, um ihre Loyalität zu prüfen. Nach der bestandenen Prüfung erklärt sich Ophala den tapferen Frauen und Männern.

Sie warnt die Sterne des Nordens vor Luskan und den Herren im Turm des Arkanen. Sie haben ebenfalls von den Sternen erfahren und ein Auge auf die Kameraden geworfen. Da Nora nur in dieser Stadt weitere Hinweise zu ihrem verfluchten Schild findet, nennt Ophala einen Kontakt in Letzthafen, der helfen kann verborgen nach Luskan hinein zu gelangen. Natürlich sind alle erfreut über die Hilfe und nehmen gerne an als Ophala darum bittet, ihren Freund Geriphast Blattschimmel in Luskan zu suchen. Die Freunde erhalten von Ophala eine Brosche als Erkennungszeichen, während die Magier Randolph einen Siegelring anvertraut.

Frischen Mutes geht die Reise nun die Küste entlang nach Norden hinauf, bis nach Letzthafen. Hier treffen die Freunde auf Haljal Throndor, der die Helden mit Flüster bekannt macht, einer Schmugglerin aus Luskan. Sie spielt ein wenig mit Garn Feuerschweif, der dadurch nur mit einem Heringsfässchen bekleidet die Verhandlung führt. Das nötige Kleingeld für eine Passage wird aufgetrieben und die Sterne des Nordens werden an Kapitän Korihard verwiesen, dessen Segler "Wesendes Fleisch" im Hafen vor Anker liegt.

Mit dem Schiff geht es nach Luskan. Unterwegs machen die Freunde einige merkwürdige Entdeckungen. Als es dann plötzlich heißt Korihard will einen Mann hängen, schreitet Nora ein. Sie überhört die Rufe es handle sich um einen Umberleepriester und befreit den Mann vom Galgen. Doch tatsächlich handelt es sich bei ihm um einen Priester der Meeressäugerin und bei Korihard um einen Piratenjäger.

Der Priester bündelt seine Macht und öffnet einen steinernen Sarkophag, in dem seine Macht gefangen war. Ein heftiger Kampf entbrennt auf dem Schiff, den die Freunde für sich entscheiden. Doch es hat viele Tote gegeben und die meisten von ihnen waren treue Anhänger Selunes. Und so wird Nora Sternenglanz gestraft und muss Buße tun, bevor sie ihre Wunder wieder auf andere Lebewesen wirken kann.

Nach diesem schrecklichen Ereignis geht es weiter nach Luskan...!

* * * * *

Die Ruinen von Illusk

Als die wesendes Fleisch in Luskan anlegt, wird sie bereits von Räufern erwartet. Doch die tapferen Sterne des Nordens schwingen an Land und fertigen die Bande schnell ab.

Nun geht es zum Mirabardistrikt hinauf, um sich dort nach Geriphast Blattschimmel zu erkunden. Garn Feuerschweif bekommt dort eine Niewinter Silbermünze, auf dem das Siegel von Geriphast unsichtbar gezeichnet wurde. Außerdem weiß der Wirt des dortigen Gasthauses, dass Herr Blattschimmel gefangen genommen wurde und auf ihm in wenigen Tagen der Sträflingskarneval bevorsteht.

Randolph, Thork und Artrax warten draußen auf ihre Freunde und geraten kurz mit der Stadtwache aneinander. Doch der kluge Randolph weiß den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Selbst als Thork später ausgeraubt und verhaftet wird, kann er dem unwirschen Barbaren das Leben retten.

Nach dem die Freunde genug erfahren haben, drängt es Nora zum sicheren Segel. Sie trifft sich dort mit der Piratenkapitänin Elmel Thin, in dessen Grab das gesuchte Zauberschild liegen soll. Thin ist es egal, ob sich jemand an dem Grab ihres berühmten Vorfahren vergreifen will und gibt bereitwillig darüber Auskunft, dass sich die Krypta in den Ruinen von Illusk befindet. Gleichzeitig zitiert sie ein altes Sprichwort "Nur die Verzweifelten bestehlen die Toten von Illusk"...

Vor dem sicheren Segel verhindert Nora einen Ritualmord, dann geht es zum Schiff zurück. Artrax sondert sich ab und besucht die Halle der Krieger, wo seine Taten bereits vernommen wurde und er den Rang eines General Bruders erhält. Mit stolz geschwellter Brust erzählt er von seinen Taten und zeigt Rüstung und Waffe vor. Ein Fehler, wie sich noch erweisen wird.

Auf dem Weg zum Schiff verschwindet Sagunius plötzlich, doch in einem Latrinenloch entdecken die Freunde Aunt'Thar, den vermissten Zwerg aus Niewinter, der sich hier mehr schlecht als recht durchschlägt.

Sie nehmen ihn mit und am späten Abend kommt auch Artrax an Bord. Kurz hinter ihm taucht die Stadtwache unter Führung General Bruder Polarus' auf. Verrat!

Kapitän Korihard versucht zu fliehen, während sich die Abenteurer an Land begeben. Nur Garn und Thork bleiben an Bord zurück, doch retten sie sich ins kalte Nass als die "Wesendes Fleisch" versenkt wird.

Die anderen Gruppenmitglieder haben Glück und werden von Freunden aus dem Mirabardistrikt durch einen Geheimgang gelöst. Hier verstecken sie sich in einer geheimen Kammer und warten, bis die Wachen die Suche aufgeben. Die Wachen glauben recht schnell gute Arbeit geleistet und die Feinde getötet zu haben.

Die Sterne des Nordens beschließen durch die Ruinen von Illusk in die Kanalisation und ins Gefängnis zu gelangen, um dort Geriphast zu befreien. Auf dem Weg dorthin möchte Nora auf dem Friedhof nach der Krypta des Ritter Menthins suchen, um das Zauberschild zu erlangen.

Auf dem Friedhof macht sich schon bald Langeweile breit. Keiner versteht so recht, warum die Gegend gefährlich sein soll. Einige wenige Schutzglyphen sind schnell ausgelöst, richten aber keinen großen Schaden an. Selbst ein Gargyl auf Beutesuche stellt kein Problem dar. Doch dann geraten die Sterne des Nordens an einen Untoten.

Es handelt sich um einen Bodak, dessen Anblick genug ist, drei Sterne verlöschen zu lassen. Die Überlebenden stürzen sich auf ihn und machen ihm den Garaus, aber um welchen Preis? Randolph, Garn und Aunt'Thar werden zurückgelassen, um sie später ordentlich zu begraben. Die Überlebenden beschließen dem rhythmischen Hämmern in den nördlichen Ruinen nachzugehen.

Dabei stoßen sie endlich auf die Krypta des Ritters. Sie steigen hinab und Nora benutzt ihren verfluchten Schild als Schlüssel. Die Freunde gelangen in eine Kammer, in dessen Zentrum sich ein wunderbarer Schild befindet. Er ist umgeben von einem Brunnen, in dem Metzgerfische auf ihre Opfer lauern. Doch Nora gelangt zu dem Schild und nimmt es mit. Wenigstens ein Ziel wurde erreicht.

Nun endlich gehen die Kameraden dem hämmern nach. Müde und ausgelaugt gelangen sie zu einer alten Gruft, die von außen und innen mit Ketten behangen ist. "Das ist Hölle.", witzelt Artrax lässig während Nora in die Gruft hineinruft. Das hämmern hört auf und ein Humanoider nähert sich den Kameraden. Doch es handelt sich um einen Kyton, einen Teufel.

Der Teufel greift sofort an und scheint unverwundbar. Er lässt seine Ketten tanzen und beweist wie gefährlich die Ruinen sind. Nora fliegt unter Artrax und reißt ihn im letzten Augenblick nach oben. Elenia und Thork suchen ihr Heil in der Flucht.

Sie trennen sich bald. Elenia sucht Schutz in der Krypta, in der sie ihre Freunde zurückgelassen haben. Thork versucht den Friedhof zu verlassen. Nora und Artrax kommen gerade heran als die Ketten des Kyton Thork das Herz herausreißen. Dann zieht sich der Teufel zufrieden zurück.

In der Zwischenzeit wird Elenia mit der grausamen Wahrheit konfrontiert, dass ihre Toten Freunde sich plötzlich erheben. Die Luftwanderin flieht aus der Krypta ohne sich noch einmal umzudrehen.

Am Rand des Friedhofs treffen sich die Überlebenden Sterne des Nordens. Dieser kleine Ausflug hat vier von sieben tapferen Helden das Leben gekostet. Es wird Zeit sich im Mirabardistrikt ein wenig auszuruhen und Verstärkung zu suchen.

* * * * *

Luskaner Schatten

Nach den tragischen Toden der Kameraden wird es Zeit wenigstens einen Teil der Mission zu erfüllen. Die Sterne des Nordens beschließen in den Kerker einzudringen und Geriphas Blattschimmel zu retten.

Die Helden bekommen dabei die Hilfe des Helm-Paladins Falk und des Kriegers Ajax angeboten. Zusammen suchen sie einen Weg in und durch die Kanalisation von Luskan. Sie haben Glück und finden einen halbwegs sicheren Weg, da Artrax Temporis sich in seiner Heimatstadt gut auskennt.

Erst der Übergang über den Fluss alarmiert die Stadtwache vor der drohenden Gefahr. Es kommt zu einem kurzen Gefecht. Die Sterne des Nordens fliehen tiefer in die Kanalisation. Von Soldaten gejagt suchen sie verzeifelt nach einem Ausgang und finden ihn gerade noch rechtzeitig. Magier sind erschienen und brennen Stücke der Kanalisation mit Feuerbällen aus.

Die Kameraden entdecken einen merkwürdigen Raum, den Artrax als Krypta der Krieger erkennt. Doch scheint das nicht ganz zuzutreffen. Es gibt vier Altarräume. Und jeder ist einer anderen Gottheit zugewiesen: Tempus, Helm, Torm und Tyr.

Artrax und Falk erkennen schon bald die Möglichkeiten der Krypta und aktivieren mächtige Magien, um sich für die Zukunft zu wappnen. Sie erkennen auch die magische Schutzvorrichtung der Krypta und brechen von hier auf, um in den Kerker zu gelangen.

Scheinbar gelingt es ihnen auch, doch kurz vor ihrem Ziel machen sie die Soldaten auf sich aufmerksam. Sie werden in einen kleinen Raum getrieben, der langsam mit ätzender Flüssigkeit geflutet wird. Doch der Tempuskleriker Artrax findet einen Fluchtweg. Zwar können sie Blattschimmel nicht befreien, retten aber den Mann Korb Waffenschmied vor dem Henker.

Es kommt auf den Zinnen des Kerkers zu einem heftigen Kampf, in dem das gute magische Seil der Sterne vernichtet wird. Nora, noch immer unter Strafe Selunes, bereitet alles für den Rückzug vor. Ajax wird von einem Pfeilhagel eingedeckt und stirbt, während Falk den Rückzug sichert. Als plötzlich geflügelte Dämonen auftauchen, scheint dennoch alles verloren zu sein.

Doch die Freunde geben nicht auf. Sie locken die Dämonen in eine Gasse und fliehen in die Kanalisation hinab. Nora hält die Wesen auf, während Falk die Flucht überwacht und die Freunde vor Feinden sichert. Nur mit knapper Not entkommen die Sterne des Nordens und ziehen sich zur Krypta zurück.

Falk klettert zuerst hinab, um sich von der Sicherheit zu überzeugen. kaum steht er auf dem Boden erscheint ihm Helm und überbringt dem jungen Paladin eine Botschaft. Er öffnet im Zentrum der Krypta einen weiteren Altar, der eine silberne Scheibe und eine Schriftrolle beinhaltet. Eine weitere Scheibe scheint zu fehlen. Dann zieht sich Helm zurück ...!

* * * * *

Der Ruf der Götter

Die Sterne des Nordens verstecken sich in der Krypta. In der Zwischenzeit marschiert Veit Gottesstreiter in Luskan ein und fragt im Mirabardistrikt nach seinem Freund Falk. Der Zwergenpaladin erfährt davon, dass sich sein Freund mit einigen Abenteurern aus Niewinter zusammengetan hat und folgt der Spur in die Kanalisation. Hier entdeckt er eine schattenhafte Gestalt in Rüstung und folgt ihr. Sie führt ihn über einen Geheimgang auf die andere Flussseite und Richtung Krypta. Die Gestalt verschwindet, doch Veit findet seinen Freund Falk.

Nach einer kurzen Wiedersehensfreude hält Artrax eine Zeremonie ab und erweckt Ajax mit Hilfe des Tempusaltars zum Leben. Die Freunde ruchen sich erst einmal aus, dann gehen zu zum Mirabardistrikt zurück. Vorher bringt Falk die Schriftrolle aus dem Altar heimlich an sich. Niemand hat bemerkt, dass Nora Sternenglanz während ihres Nachtgebets ein merkwürdiges Erlebnis hatte und über zusätzliche Kräfte verfügt.

Beim hinausgehen werden die Abenteurer plötzlich von laufenden Händen angegriffen und müssen sich dieser Gefahr erwehren. Fast scheinen sie den Klauen unterlegen, doch durch einen taktischen Rückzug stellen sie den magischen Konstrukten eine Falle und schalten sie aus.

Im Mirabardistrikt ruhen sie sich erst einmal aus und genießen die Freundlichkeit im Badehaus. Nach einem guten Abendessen ziehen sich die Sterne in ihren Schlafsaal zurück, um ihr weiteres Vorgehen zu besprechen. Durch ihre Vorsicht entdecken sie schnell, dass sie ausspioniert werden. Elenia leistet bei der Suche magischer Fallen große Hilfe.

Doch das ganze Gasthaus ist eine große Falle. Als die Sterne des Nordens sich zurückziehen, entdecken sie einen Teil der Ausrüstung, die Geriphast Blattschimmel gehört. Dort entdecken sie auch einige Hinweise über Blattschimmels Aufgabe auf einem Zettel. Dort steht das Wort "Phast".

Die Sterne des Nordens wissen, dass sie entdeckt sind. Sie eilen zu Korb Waffenschmied, der bei einem Freund untergekommen ist. Tatsächlich ist die Stadtwache dem Flüchtling bereits auf der Spur. Die Kameraden erklären schnell die Lage und führen plötzlich drei Familien mit sich, die von Luskans Häschern gejagt werden.

Mit Hilfe eines Fischers verlassen Abenteurer, Kind und Kegel die Stadt. Sie schließen sich einer Karawane an und merken schnell, dass die Luskaner pragmatisch sind und Feindschaften oft schnell vergessen sind. Das Leben ist zu kurz, um sich mit Rachezügeln aufzuhalten.

Die Sterne des Nordens begleiten die Karawane ein Stück, um ihre Freunde zu schützen. Unterwegs erfahren die Kameraden die neuesten Informationen. Falk, Elenia, Veit und Artrax haben ein langes Gespräch und bereden sich dann mit den anderen Sternen. Scheinbar wurde aus der Krypta ein Artefakt gestohlen, das der Göttin Shar die Macht gibt Selune zu besiegen und zu vernichten.

Die Abenteurer brechen auf, um das Artefakt zurückzuholen. Sie haben nur einen Anhaltspunkt: Lilali, Agentin der Söldnertruppe "Die Eisfalken".

Fast gelangen die Freunde unbemerkt in die Stadt zurück, doch Falk und Rurik werden am Tor entdeckt. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt. Falk und Rurik fliehen, während ihre Freunde einen Durchgang in der Kanalisation suchen. Nachdem das gelungen ist, sind die Sterne des Nordens wieder vereint. Doch noch immer befinden sie sich in einer feindlichen Stadt und weitere gefährliche Abenteuer liegen vor ihnen ...!

* * * * *

Im Feindesland

Luskan ist eine gefährliche Stadt und die Freunde sind sich dieser Tatsache mehr als bewusst. Sie haben nur wenige Informationen und planen in der Sicherheit der Kanalisation die nächsten Schritte. Doch ein wabberndes, puddingartiges Ding fließt ihnen entgegen. Die Sterne des Nordens entfliehen dieser Kreatur, ohne es zu töten. Dann steigen sie in die Stadt hinauf.

Nora hat von einer gewissen Lilali erfahren, die als Agentin der Eisfalken arbeitet. Die genaue Adresse ist ihnen unbekannt, doch nach ein wenig Laubarbeit haben die Sterne genug Informationen gesammelt. Sie wissen, dass sich Lilali wahrscheinlich in einem kleinen Alchemistenladen versteckt hält.

Einige der Sterne machen ein Treffen mit einem Angestellten des Ladens aus, doch die Kameraden werden ungeduldig und stürmen das Geschäft. Schnell entpuppt sich der kleine Laden als tödliche Falle. Aus versteckten Öffnungen und aus Falltüren werden Bolzen abgeschossen. Aus Geheimtüren eilen bewaffnete Söldner der Eisfalken herbei.

Trotz der ungünstigen Lage wehren sich die Sterne des Nordens gekonnt, aber als die Stadtwache auftaucht kippt die Situation leicht. Doch Lilali taucht auf und wird von den Paladinen als gefallener Sunepaladin erkannt. Veit bietet sich zu einem fairen Zweikampf an, den Lilali akzeptiert. Die Waffen schweigen. Doch Nora, noch gefangen von der Raserei des Kampfes, tötet einen der nun harmlosen Söldner.

Der Zweikampf zwischen dem Zwergenpaladin Veit Gottestreiter und Lilali läuft für die Sterne des Nordens ungünstig aus. Doch unter den Augen der Wache erhebt Lilali keine Anklage gegen die Gegner. Sie will den Feind persönlich stellen. Die Sterne kaufen Artrax von der Wache frei und ziehen sich in die Krypta zurück. Dabei schlucken sie einen Köder, denen Lilali ihnen vorwirft.

Die Sterne glauben die Agentin hätte keine Ahnung, dass das Treffen am Abend mit ihnen stattfinden sollte. Also schicken sie Rurik aus, denn der Zwerg ist Lilali nie begegnet. Nora kümmert sich liebevoll um den Leichnam ihrer Freundin Elenia, die den Kampf nicht überlebt hat.

Rurik erscheint in der Nacht im Laden und wird gefangen genommen. Lilali verschleppt ihn in eine Lagerhalle und foltert den tapferen Zwergen. Selbst als sein Bart gestutzt wird schützt er seine Freunde. Doch als die Agentin ihm einen Wurm an den Hintern setzt, spricht er. Lilali bricht auf, um die Sterne zu vernichten.

Während Lilali in die Kanalisation eilt, bahnt sich der Wurm seinen Weg. Doch die Suneklerikern Seline wird auf die Lagerhalle aufmerksam und kommt gerade noch rechtzeitig, um den Wurm wieder aus Rurik zu ziehen. Zum Glück ist Ajax im Hafen und eilt zur Unterstützung herbei.

Seline untersucht ein Jucken Ruriks am Hintern und brennt den Hintern mit einer Fackel vorsichtshalber aus. Dann eilen sie den Feinden nach, um die Sterne des Nordens zu alarmieren.

Diese sitzen in der Krypta und ahnen von nichts. Erst als Lilali sie mit einigen "unbedachten" Geräuschen aus der sicheren Krypta hervorlockt, kommt es zum entscheidenden Kampf.

Nora und Falk erscheinen in der Kanalisation und stellen sich Lilali entgegen, während Artrax und Veit nur tatenlos zusehen können. Während Artrax versucht wenigstens mit Wundern zu helfen, klettert Veit nach oben, wird aber von einem Netz aufgehalten.

Nora und Falk kämpfen um ihr Leben. Vor allem Falk kommt in arge Bedrängnis. Doch durch einige kluge Tricks Noras wendet sich langsam das Kampfgeschick. Als Lilali Ohnmächtig in den Kanal fällt fliehen ihre Leute. Doch sie sprengen vorher den Eingang zur Krypta. Veit wird nach unten geschleudert und stirbt.

Falk zieht Lilali aus dem Kanal heraus und versorgt ihre Wunden, während Nora sich zu ihren Freunden durchgräbt. Ajax, Rurik und Seline kommen gerade rechtzeitig, um mitzuhelfen. Sobald der Eingang frei ist verstecken sich die Sterne wieder in der Krypta und warten, bis die Kanalbauer und Stadtwache nach ihrer Untersuchung wieder abziehen.

Die Kameraden heilen Lilali und verhören sie. Die Agentin ist von Falks Mitgefühl und dem Verständnis

Selines gerührt. Lilali legt eine Beichte bei Seline ab und bittet dann um einen Augenblick Ruhe. Sie Suneklerikerin gewährt ihr diesen Wunsch. Dadurch entbrennt zwischen den Freunden ein Streit. Als sie zu Lilai eilen, verschwindet diese gerade. Die junge Frau hat bereut und ihr Leben Sune anvertraut. Und die Göttin hat sie erhört und an ihre Seite geholt.

Die Sterne des Nordens haben einen Teilsieg errungen. In Lilalis Habseligkeiten finden sie eine Blutnote für den Eisenthron. Und sie wissen durch Lilali wo das Lager der Eisfalken liegt. Der Weg führt nach Norden, in die eisige Kälte ...!

* * * * *

Söldner der Eisseen

Die Sterne des Nordens ziehen durch das immer kälter werdende Land. Ihre Blutnote haben sie gegen Ausrüstung eingetauscht, die sie nun gut gebrauchen können. Meter um Meter kämpfen sie sich durch den Schnee.

Unterwegs finden die Freunde ein merkwürdiges, sprechendes Haus. Es selbst nennt sich "Das Haus" und entpuppt sich bald als verlorene Falle. Das Haus erfüllt zwar die Wünsche seiner Bewohner, doch kann es nicht verschlossen werden und vernichtet Schätze, die ins Haus gebracht werden. Zu allem Übel kann es nichts entstehen lassen, sondern "stiehlt" es bei den verschiedenen Leuten der Reiche. Dabei lässt das Haus eine Ortsangabe zurück, wie es gefunden werden kann. Außerdem lässt es sich verkleinern - was auch geschieht.

Gefangen in einem Puppenhaus suchen die Freunde nach einer Möglichkeit, um wieder vergrößert zu werden. Immerhin können Schneeflocken schmerzen. Und tatsächlich, es gelingt den Sternen. Nun haben sie ein Haus für die Tasche, das mit Vorsicht genossen werden muss.

Der Weg führt weiter nach Norden, zum Grat der Welt hin. Nora Sternenglanz hat eine Vision, die zu einem bestimmten Punkt in die Berge führt. Dort muss ihr Ziel liegen.

Zuvor treffen die Gefährten allerdings mit Kundschaftern - Rabenreitern - des Stamms des Schwarzen Raben zusammen. Es kommt zu einem Gefecht. Die Sterne schlagen die Kundschafter in die Flucht und entdecken kurz darauf einen schwer verletzten Raben, den die Barbaren zurückgelassen haben. Falk kümmert sich um den Vogel und nimmt ihn mit sich.

Unterwegs stoßen die Sterne auf ein uraltes Grabmal, das von Tempusstatuen geschmückt wird. In seinem Inneren gibt es einen Teich, der mit warmem Blut gefüllt ist. Außerdem gibt es ein Grabmal mit der Inschrift "Artrax" und einen Fetzen Stoff, der dem Banner der Sterne ähnelt.

An dieser Grabstätte greifen Goblinreiter und ihre Worge an. Sie stehlen den größten Teil der Ausrüstung der Sterne und fliehen. Bei der Verfolgung entdecken die Freunde einen alten und verletzten Worg namens Einauge. Rurik kümmert sich um den Worg und schließt schnell Freundschaft mit dem Monster. Obwohl Falk dem Wesen gegenüber feindlich gesinnt ist, hilft Nora Rurik mit einem Zauber, um die Gesinnung des Worgs zu verbergen.

Nach einigen Tagen stoßen die Sterne des Nordens auf ein Lager der Eisfalken. In einem großen Schuppen haust scheinbar ein Drache, der Anführer ist ein Minotaurus namens Brorauru und es gibt mehr Söldner, Goblins und Worge als die Abenteurer Finger und Zehen besitzen.

Den Kameraden gelingt es einen Botenreiter zu überfallen. Dadurch erhalten sie nützliche Informationen. Sie legen einen Hinterhalt, um Lylamon zu fangen, den Meisterspion der Eisfalken. Sie stellen ihn in dichtem Schneegestöber und machen mit dem hageren Mann kurzen Prozess. Doch bekommen sie dadurch kaum weitere Hilfe.

Mit den neu erworbenen Schätzen geht es zurück zu "Das Haus". Hier werden Vorbereitungen zu einer Geburtstagsfeier getroffen und Rurik wünscht sich für den Worg einen Worgsattel herbei. Allerdings vergisst

es, dass das Haus sich den nächst verfügbaren Gegenstand sucht und eine Ortsangabe hinterlässt. Kurz darauf stehen die Söldner vor der Türe.

Schon bald ist das magische Haus überfordert und seine Magie wird zerstört. Die Sterne des Nordens fliehen aus dem Fenster und stehen plötzlich dem Minotauren gegenüber. Der humanoide Ochse kann mit seiner Stachelkette meisterlich umgehen und mäht sich regelrecht durch die Sterne. Nur dem Eingreifen der Götter verdanken es die Sterne, dass sie nicht gänzlich ausgelöscht werden.

Sie fliehen, lassen Veit und Seline tot zurück. An einer Felsspalte angekommen klettern sie hinab und stehen vor dem Eingang eines alten Moradintempels. Hier betten sie Veit zur letzten Ruhe und hoffen, dass sie von den Söldnern nicht gefunden werden ...!

* * * * *

Die Bergfestung

Tymora ist den Sternen hold und schützt sie vor den Söldnern. Nachdem sich der Feind entfernt hat, taucht allerdings eine Nordfrau und ein Druide mit seinem Eisbären auf. Die Abenteurer schließen schnell Freundschaft und beschließen gemeinsam das Böse zu bekämpfen.

Der Weg führt die Freunde weiter nach Norden. Dort in den Bergen entdecken sie eine schmale Schlucht, durch die man zur Festung der Eisfalken gelangen soll. Sie folgen der Schlucht und lösen eine Lawine aus. Der Druide lässt in den wirbelnden Schneemassen sein Leben.

Der Feind ist alarmiert! Die Sterne stürmen vor und verstecken sich in einem kleinen Talkessel. Hier werden sie von den Eisfalken zwar entdeckt, doch für die Söldner sind Fremde an der Tagesordnung. Immerhin sucht ihr Anführer Haltendin stets nach neuen Kämpfern, die sich seinem Herr anschließen. Vor allem jetzt, wie die Sterne des Nordens erfahren.

Die Gefährten folgen einem steilen Pfad hinauf und mischen sich erst einmal unter die Söldner. Hier treffen sie auch einen alten Bekannten, der sie ein Stück des Weges führte und sich bei den Eisfalken gut auskennt. Allerdings hat er kein Motiv die Sterne des Nordens den Söldner preiszugeben.

Die Freunde erfahren einige Nachrichten und beobachten das Treiben des Heers. Als sie erfahren das Haltendin in die Vergangenheit gereist ist, um die Gegenwart zu verändern, hält sie nichts mehr. Sie dringen in die unterirdische Anlage der Festung ein und erkämpfen sich den Weg zu einem Portal, das sie in die Vergangenheit schleudert.

Und hier geraten sie sofort in den Kampf, der einst die zwergischen Bewohner der Festung vernichtete. Tapfer stehen sie den Zwergen zur Seite und vernichten Haltendins Schergen, die er zurückließ um die Mauern zu plündern. Rurik ämpft dabei tapfer an der Seite seiner Brüder und legt dabei den Grundstein zur Gründung seiner Sippe.

Ein Minotaurus mischt sich in den Kampf ein, wird aber von den Sternen des Nordens schwer verwundet. Als er flieht verfolgt ihn Nora Sternenglanz alleine - und wird von dem Minotauren vernichtet. Die Festung ist befreit, aber zu was für einem Preis ...!

* * * * *

Eine längst vergessene Reise

Die wenigen Zwerge schließen sich den Sternen des Nordens an, um Haltendin zu bekämpfen. gemeinsam verlassen sie die Berge und ziehen nach Süden, wo später Luskan und Niewinter stehen werden. Doch in dieser Zeit ist es heiß und wachsen überall üppige Pflanzen. Ein Elfenbarde aus dem Süden stößt zu den Sternen und stellt sich als Joldan Goldkehle vor. Gerne will er sich Haltendin entgegenstellen, allerdings scheint er nur seinen eigenen Nutzen im Sinn zu haben.

Die Barbaren, die den Sternen begegnen, sind da ganz anders. Nach einem Begrüßungsbesäufnis und einem kurzen Gespräch mit Sprachproblemen, begleiten die Barbaren gerne das kleine Heer der Sterne, um Haltendin aufzuhalten. Nach dem Beschluss wird weiter gesoffen, gehurt und gefressen.

Am nächsten Tag geht der lange Marsch weiter. Nach einem Besuch bei den Grabstätten der Barbaren, reisen die Sterne des Nordens zu einem Wald weiter, in dem Waldelfen leben. Auch die Elfen sind damit einverstanden zu helfen, sehen sie doch ihre Zeitlinie bedroht. Falks Überredungskünste erledigen ihr übriges dazu. Unter der Führung von Artrax zieht die Armee weiter, die den Söldner unterlegen ist.

Unterwegs kommt es zu einem Kontakt mit einem Heer Orks, in dessen Verlauf die Sterne eine Verbindung zur Bergfestung entdecken. Diese Verbindung rettete zu einem früheren Zeitpunkt, in der späteren Zukunft, das Leben der Sterne, denn es handelt sich dabei um die Bodenspalte, in der sich die Freunde vor den Söldnern versteckten. Nun verstecken sie sich hier vor den Orks.

Bald darauf erreichen die Sterne des Nordens die ersten Söldner und beginnen mit der Jagd. Sie stellen die Zauberin Schesira, die jedoch entkommt. Die Kameraden verfolgen die böse Zauberin, die unterwegs versucht den Kameraden eine Falle zu stellen. Allerdings bekommen die Sterne Hilfe von einer unerwarteten Seite. Der kränkliche Bogenschütze Hein Bogner unterstützt sie mit seinen Künsten und seinen Allergien. Und Fak macht sich bei den Elfen zum guten Freund als er deren Anführer rettet, der in einen Frosch verwandelt wurde.

Während Schesira von einigen der Sterne gejagt wird, versucht Joldan einen fahrenden Händler zu übervorteilen. Als es Probleme gibt nutzt Joldan einige Unruhen aus, um den Händler zu töten und dessen Schätze an sich zu nehmen. Doch genau dieser Händler wird von Hein gesucht. Bevor der Bogenschütze Nachforschungen anstellen kann, entdecken Späher das Lager von Haltendin.

* * * * *

Kampf in der Vergangenheit

Haltendins Plan ist eindeutig: Er will in der Vergangenheit einen Tempel beim Bau bereits sabotieren, damit er in der Zukunft mächtige Schätze erobern kann. Dabei soll ihm die in Luskan gefundene Scheibe der Shar behilflich sein. Doch Falk und die Sterne des Nordens wissen, dass der Untergang der Welt bevorsteht.

Es ist gelungen Haltendins Lager ausfindig zu machen. Während einem Spähausflug entdecken die Sterne den Söldner beim baden. Die Gelegenheit ist günstig, sind doch nur die weiblichen Leibwachen bei dem blonde, gutaussehenden Hünen. Die Sterne greifen an. Doch Haltendin erweist sich auch nackt als ernstzunehmender Gegner. Schnell sendet Falk seinen Raben aus, um Verstärkung zu rufen.

Und diese Verstärkung ist auch dringend nötig. Haltendin macht den Freunden das Leben schwer und benutzt jeden Trick, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Und fast scheint er zu siegen, als endlich Hein und Joldan eintreffen. Den beiden Männern gelingt es im letzten Augenblick das Ruder herumzureißen. Sie setzen den Söldnerführer unter Druck und Hein spickt ihn mit magischen Pfeilen. Und endlich, endlich, haucht Haltendin sein ruchloses Leben aus. Falk nimmt die Scheibe an sich. Die Welt ist fast gerettet.

So schnell es geht reiten die Sterne des Nordens Richtung Festung. Joldan und Hein beschließen mit in die Zukunft zu reisen, während Falk von den Elfen ein paar Geschenke erhält. Eines der Geschenke sorgt in der Zukunft dafür, dass eine Elfentruppe in der Festung erscheint und hilft die restlichen Söldner zu besiegen. Auch der entkommene Minotaurus wird entwaffnet und festgenommen.

Unter der Leitung von Falk dem Helmpaladin wird Gericht gehalten. Da die Söldner nur ihre Arbeit machten und sicher nach Hause kommen müssen, entlässt Falk die Männer in die Freiheit und gibt ihnen noch Gold mit.

Auch der Minotaurus wird freigelassen und mit Gold versehen. Schließlich hat Nora ihn verfolgt und er tötete die Klerikerin in Notwehr. Die wenigen Zeugenaussagen sprechen für ihn.

Nachdem die Schätze der Festung aufgeteilt wurden, ziehen die Sterne nach Luskan, während ihre Gedanken bei der teuren Nora verweilen, die bereits in der Vergangenheit beigesetzt wurde.

In Luskan angekommen wird die Scheibe wieder tief in den Gewölben versteckt und Artrax versiegelt den Zugang. Wieder einmal haben die Sterne des Nordens die Welt gerettet und sich eine Pause verdient. Auf nach Niewinter!

* * * * *

Winter in Niewinter

Der Winter - in den Städten des eisigen Nordens eine kaum zu ertragende Langeweile, die nur von gelegentlichen Monsterangriffen unterbrochen wird.

Die Sterne des Nordens halten sich in ihrem warmen Häuschen auf und genießen ein wenig das Leben. Sie gehen ihren alltäglichen Arbeiten nach, studieren Bücher und verbessern ihre Fähigkeiten, während sie auch gesellschaftlichen Verpflichtungen nachkommen.

Als zwei Remorhaz über das Eis kommen und in die Stadt einfallen, stellen sich die Sterne den Kreaturen entgegen und Furnok genießt erneut die tödliche Hitze dieser Viecher, doch kann er diesmal seinen Gnomenhals retten.

Ein weiteres Ereignis ist der Überfall durch einen Riesen, den die Freunde gemeinsam abwehren. In Niewinter ist man froh solche Helden zu haben und es gibt ihn zu Ehren ein Fest in der Burg.

Dort lernen die Sterne den Gelehrten Schwarzrabbas Kulthund kennen. Der Naturkundler aus Tiefwasser ist von einem schwarzen Drachen fasziniert, dessen Knochen angeblich im Totensumpf verbleichen. Schwarzrabbas will eine Expedition zusammenstellen und heuert dafür die Abenteurer an.

Die Reise soll im Frühjahr beginnen. Sie führt erst nach Yartar - um dort eine Karte zu kaufen -, dann geht es weiter zur versunkenen Stadt Grimmfaust. Dort soll die schwarze Drachenpeitsche geborgen werden, durch die sich Schwarzrabbas einen Vorteil im Totensumpf erhofft.

Die Sterne des Nordens beginnen mit ihren Vorbereitungen und freuen sich auf den Frühling...!

* * * * *

Die Nächte von Yartar

In Yartar angekommen suchen sich die Sterne erst einmal eine gute Unterkunft. Doch so wie es aussieht, ist Yartar ein gefährlicher Ort und Heimstatt verschiedener, merkwürdiger Gesellen.

In der Stadt suchen die Gefährten einen berühmten Kartenzeichner. Hier erstellen sie eine Karte des Umlandes und von Grimmfaust. Allerdings verlieren sie dabei - durch Unachtsamkeit - ein wichtiges Dokument.

Da es bis zum Aufbruch nach Grimmfaust noch einige Tage dauert, besucht die Heldengruppe erst einmal die Gegend. Zwei Tage von Yartar entfernt besuchen sie ein Gasthaus. Dort entdecken die Sterne des Nordens eine alte Karte, die zu einer Grotte führt.

In dieser Grotte verbirgt sich eine dreiköpfige Hydra. Allen Erwartungen zum Trotz besiegen die Gefährten das Monster und betreten die Grotte. Hier entdecken sie einen Felsbrocken, der ausgehöhlt wurde und fliegen kann. Mit diesem Felsen reisen sie nach Yartar und von dort aus nach Grimmfaust...!

* * * * *

Im Felsen nach Grimmfaust

Mit einem fliegenden Felsen zu reisen macht großen Spaß. Trotzdem sind einige Gefahren zu bewältigen. Die Lenkung des Felsen stellt bereits ein Problem dar. Dazu kommen Flugwesen, die den Felsen als Feind oder seltsames Spielzeug betrachten.

Die Sterne entschließen sich deswegen knapp über dem Boden zu fliegen. So entgehen sie der ein oder anderen unliebsamen Begegnung. Untweges begegnen sie einem Trupp Schaustellern, die mit merkwürdigen Kreaturen und Illusionen ihr Geld verdienen.

Nach einer kurzen Rast und etlichen Fehlversuchen, geht die Reise weiter. Mit Hilfe der Karten ist der Eingang zur Festung schnell gefunden...!

* * * * *

In den Hallen aus Stein

Grimmfaust - Erinnerungen an alte Zeiten werden wach. An Zeiten, in denen Menschen, Zwerge und Elfen einem gemeinsamen Ziel folgten. Doch nun ist die Stadt verlassen und merkwürdige Gerüchte ranken sich um die alte Stadt, die kaum einer lebendig verließ.

Die Sterne des Nordens ignorieren die Gerüchte und betreten die alte Stadt. In den Hallen aus Stein offenbart sich den Gefährten die Schönheit zwergischer Handwerkskunst, verbunden mit menschlichem Schöngest. Doch lauern auch große Gefahren. Schatten bewohnen die verlassene Stadt und erweisen sich als gefährliche Gegner. Mehr als einer der Sterne vergeht im Kampf gegen diese Kreaturen.

Immer tiefer steigen die Sterne in die Stadt hinab, bis sie auf eine alte Verteidigungsstellung, einen Zwergenhund und die Überreste einer verschollenen Abenteurergruppe stoßen. Scheinbar gibt es schlimmere Gefahren als Schatten.

Und tatsächlich: In einer alten Schule lebt eine Meute Schattendoggen. Es kommt zu einem gefährlichen Kampf, der viele Schatten anlockt. Nur mit Mühe können die Sterne entkommen und weiter hinabsteigen.

Dort stoßen sie auf ein altes Stadtviertel, in dem es sich ein Gedankenschinder mit seiner Brut bequem gemacht hat. Er sammelt Schätze und Zauberwerk, hält gar ein Tor in seinem Besitz. Die Sterne legen sich mit dem Monster an, erleiden aber große Verluste und müssen fliehen. Hier ist ein Gegner, dem sie nicht gewachsen sind. Sie können ihm nur kleine Stiche verpassen, mehr nicht.

Der Gedankenschinder kontrolliert dunkelelfische Fußtruppen und die Schatten - ein mächtiger Gegner, der selbst im Dienst eines anderen steht. Vielleicht sieht man sich wieder...!

* * * * *

Von Mäusen und Spinnen

Die Sterne entdecken in Grimmfaust einen alten Liiratempel. Dort, in Spinnweben gefangen, finden sie den Fledermauskönig Larkhen - eine intelligente Riesenfledermaus. Larkhen ist auf der Suche nach Forongreon, seiner Tochter. Die junge Fledermaus hatte sich in ihrem jugendlichen Leichtsinn zu tief in den Tempel gewagt und wurde Opfer von Riesenspinnen. Doch noch scheint sie am Leben zu sein.

Die Gefährten befreien Larkhen aus seiner Gefangenschaft und erkunden den Tempel. Es gibt viele Wunder zu entdecken: Lampions die durch Gesang oder Tanz erstrahlen, Altäre die Wesen guter Gesinnung heilen und den wundersamen Gegenstand Liiras heiteres Band. Doch wer sich auch nur im Spaß über Liira lächerlich macht, wird mit einem Fluch bestraft, der den Verfluchten bis zum Tode tanzen lässt. Auch diese Erfahrung machen die Freunde.

Dann endlich entdecken sie Forongreon, die ungestüme Riesenfledermaus. Gefangen von Riesenspinnen macht sie einen kläglichen Eindruck. Und die Spinnen denken nicht daran ihre Beute fliehen zu lassen. Es

kommt zu einem Kampf auf Leben und Tod, der sich selbst in luftiger Höhe fortsetzt. Obwohl die Spinnen scheinbar leichte Gegner sind, setzen sie den Sternen hart zu. Aber die Abenteurer bleiben - wie stets - siegreich.

* * * * *

Der Peitschenhort

Forongreon - die Riesenfledermaus - ist den Spielern dankbar und verspricht zu helfen. Sie kennt sich in den Tiefen der Stadt aus, weiß wie man das Lager der Gedankenschinder umgeht. Sie und ihr Vater fliegen die Gefährten durch die Dunkelheit der Grotten und einem stillen, unterirdischem Meer. Ziel der Reise ist eine verzauberte Höhle, in der sich die gesuchte Peitsche befindet. Mit dieser Waffe sollte es möglich sein schwarze Drachen zu kontrollieren.

Obwohl die Fledermäuse die Peitsche preisgeben, sind noch einige Fallen zu überwinden. Fallen, die tödlich sind. Doch die Sterne überwinden die Hindernisse und gelangen an die Waffe. Endlich - das große Ziel ist näher gerückt!!!

* * * * *

Zurück in der Stadt

Die Sterne kehren an die Oberfläche zurück und fliegen Richtung Niewinterwald. Sie geraten mit einem Gewittermonster aneinander und müssen notlanden. Dabei treiben sie den Felsen tief in die Erde. Schweren Herzens lassen sie ihn zurück, denn der Barde der ihn lenken konnte blieb Tot in Grimmfaust zurück. Er war eines der vielen Opfer, die für das Erlangen der Peitsche gebracht wurden.

Zu Fuß reist die Gemeinschaft nach Niewinter und trifft sich dort mit Schwarzrabbas. Gemeinsam geht es weiter nach Helms Posten, um dort einige Informationen zu holen. Doch Diebe waren schneller und stahlen einige Artefakte aus der Abtei. Um doch noch an die Informationen zu kommen, suchen die Sterne eine abgeschiedene Gemeinde von Helmtemplern auf, die während der Zeit der Sorgen im Totensumpf gegen den schwarzen Drachen kämpften.

* * * * *

Die Greise des Helms

Als die Sterne die Templer erreichen, sind diese um Jahrzehnte gealtert und besitzen keine Erinnerungen mehr. Sie leben nur noch für die Aufgabe als Wache, doch wissen nicht, was es zu bewachen gilt. Ein Schutzzauber hat sich ins Gegenteil verkehrt und gegen die Templer gerichtet.

Doch die Sterne des Nordens finden den Ursprung der Zaubers und bannen ihn. Die Templer sind wieder frei und äußerst dankbar. Sie gewähren den Gefährten Zugang zu ihrer Schatzkammer. Hier erfahren die Sterne, was aus der Abtei gestohlen wurde. Es handelt sich um magische Gegenstände, mit denen man Drachen rufen kann und die aus dem Besitz des Drachenkults stammen. Die Geschichte nimmt eine unliebsame Wendung...!

* * * * *

Reise nach Leilon

Es sind gefährliche Tage auf der Straße. Neben einigen üblen Kreaturen, wie Trollen, begegnet die Gruppe auch einer Dame aus Niewinter und ihrem Leibwächter. Da gemeinsame Reisen mehr Sicherheit versprechen, schließen sich die beiden den Sternen des Nordens an.

Die Gesellschaft ist sehr angenehm. Vor allem Arthrax Temporis kann der edlen Dame viel abgewinnen und verbringt mit ihr viele Stunden hinter Büschen und unter Fellen. Beide lassen sich sogar ein wenig

zurückfallen. Kurz vor Leilon trennt sich die Dame von der Gruppe und reist mit ihrem Leibwächter nach Niewinter zurück.

Nun, es ist eine angenehme Reise, die viel Freude macht.

* * * * *

Der Zauberturm

In Leilon angekommen, machen sich die Sterne des Nordens erst einmal mit der Umgebung vertraut. Ein Zauberturm inmitten der kleinen Hafenstadt soll verlassen sein. Magische Schätze locken die Abenteurer. Schätze, mit denen zukünftige Abenteuer vielleicht einfacher zu bestreiten sind.

Die Gruppe macht sich an dem Turm zu schaffen. Doch die magischen Sicherungen löscht fast die ganze Gruppe aus. Dabei kommt zutage, dass Doppelgänger einige der Abenteurer ersetzt hatten. Und niemand hat etwas davon geahnt...!

Zum Glück sind ein elfisches Geschwisterpaar und einige Söldner in der Stadt, die sich gerne der guten Sache anschlossen. Die Drachenpeitsche ist seit dem "Unfall" beim Zauberturm zwar vernichtet, aber vielleicht kann man der Situation auch auf anderem Wege Herr werden.

Über einen unterirdischen Weg gerät man in das Gebiet von Dunkelelfen. Diese Leute werden entweder ausgeschaltet oder umgangen. Bald befindet man sich unter dem Zauberturm. Das Geschwisterpaar steigt durch einen Schacht nach oben. Der Bruder stirbt durch einen Eisengolem, die Schwester - Loranthala Mondstrahl - kann rechtzeitig fliehen. Mit viel Geschick plündert sie den Turm und gelangt an dem Golem vorbei.

Wieder draußen beauftragt sie einen Halblingnekromanten namens Calbion mit der Erforschung eines Dolches. Der Halbling verrät, dass es sich um den Dolch der Neun Höllen handelt und verschwindet mit dem magischen Gegenstand. Die Sterne des Nordens wollen sofort hinterher, doch einer von ihnen hat einen blauen Drachen gesehen. Kann das vielleicht ein weiterer Gegner sein?

* * * * *

Im Totensumpf

Auf dem Weg in den Sumpf treffen die Sterne eine Tiamatklerikern: Keremm von Tiamat. Eine Frau voller Macht, die gerne bereit ist im Kampf gegen Calbion zu helfen. Doch sie hat die magischen Gegenstände im Helmtempel gestohlen. Khondar Hammerschlag entscheidet für die Gruppe, dass Calbion wichtiger ist als ein Drache. Mit Hilfe der Tiamatanhänger gelangen die Sterne also in den Sumpf.

Calbion hat sorglos ein Portal in die Hölle geöffnet und mit der Macht des Dolches Teufel zu sich gerufen. Diese Kreaturen sorgen auch dafür, dass der Turm gut geschützt ist. Durch einen geheimen Zwergengang gelangt die Gruppe jedoch in eine unterirdische Anlage, von der aus man unter den Sumpfturm kommt. Hier befindet sich auch eine alte Zauberschule und ein hilfreicher Homunculus.

Obwohl die Sterne vorsichtig sind, geraten sie mit den Teufel aneinander. Sie erkennen schnell, dass Calbion die Kontrolle über die Teufel verloren hat. Schokolade ist für den Halbling wichtiger, der den Dolch an einen Händler aus Tiefwasser verkaufte.

Obwohl sich die Sterne gut halten, verlieren sie erneut ein Gruppenmitglied. Zwar können sie die Teufel erledigen, aber Calbion entkommt ihnen mit seinen magischen Sandalen. Vorerst ist die Gefahr gebannt. Doch nun müssen die Sterne vor dem blauen Drachen den Hort des toten schwarzen Drachen erreichen...

* * * * *

In der Höhle des Drachen

Die Sterne des Nordens suchen den Drachenhort auf. Ein unterirdischer Fluss bildet den Zugang. Die Helden haben in Leilon einige magische Dinge erhalten, unter anderem ein Schwanenboot. Dieses Boot benutzen die Sterne und befahren den Fluss.

Der Drache hat einst viele Hindernisse erbaut, um Räuber und Drachenjäger abzuhalten. Gefährliche Steinspitzen, starke Strömungen und magische Fallen erschweren ein befahren des Flusses. Am Ende des Flusses gibt es einen reißenden Wasserfall, der auf das Boot herabdonnert und es zerstört. Die Sterne entkommen mit knapper Not dem Unglück.

Schwimmend folgen sie dem weiteren Flusslauf. Hinter ihnen dringt der blaue Drache und sein Reiter - Thraug Kaskund - ebenfalls in die Höhle ein. Es kommt zu einem Wettlauf gegen die Zeit.

Die Sterne erreichen als erstes den Hort. Hier wird ein mächtiges Drachenartefakt von einem Kraftfeld eingeschlossen. Kaum haben sich die Freunde umgesehen, platzt Thraug mit seinem Drachen - Oruszames - herein. Die Sterne haben den Überraschungsmoment und eine Gunst Moradins auf ihrer Seite.

Der Kampf ist hart und gnadenlos. Beide Seiten arbeiten mit allen Tricks. Nur vereint können sie den Halbork zurückdrängen und den jugendlichen Drachen in Schach halten. Fast gelingt es den Sternen das Tiamatduo zu töten, doch die beiden fliehen, um neue Kräfte zu schöpfen.

Die Sterne versuchen die Energiekuppel zu öffnen, doch fast scheitern sie dabei. Im letzten Augenblick bergen sie das Drachenamulett und verschwinden aus dem Hort. Ein wütender Drache und ein missmutiger Halbork bleiben zurück.

Kaum aus dem Hort, reisen die Sterne des Nordens nach Leilon zurück. Hier begegnen sie dem Händler, der von Calbion den Dolch kaufte. Der Mann erweist sich als ehrlicher Mensch und gibt den Dolch zurück. Alle beschließen nach Tiefwasser zu reisen. sie haben wichtige Informationen erhalten, für die es in Tiefwasser ein Haus als Belohnung gibt. Dort kann sicherlich auch das Amulett sicher verwahrt werden.

* * * * *

Die Stadt des Glanzes

Tiefwasser, Perle des Nordens, Stadt des Glanzes - es war ein weiter Weg den die Gefährten gegangen sind...!

Sie haben ihre Heimat verteidigt, teure Freunde in der Schlacht verloren und tiefe Wunden davongetragen - seelische und auch körperliche. Sie sind durch die Zeit gereist, haben am Grat der Welt Barbaren bekämpft und in den Tiefen einer Zwergenfestung nach antiken Schätzen gesucht. Sie haben sich gegen Böse Götter gestellt, haben gefährlicher Magie getrotzt und ihren Namen an der Schwertküste in Ruhm gekleidet. Der Weg war weit. Die Gefährten sind durch den Sumpf der Toten gegangen, haben Zaubertürme bezwungen und Teufeln getrotzt. Drachen blickten sie todesverachtend ins Gesicht und mächtige Priester mussten sich ihrem Willen beugen.

Manchmal stellen sie sich die Frage: Wofür? Wofür haben sie all die schweren Opfer gebracht? Für den Ruhm? Eine handvoll Münzen? Oder gar des Abenteurers wegen? Wer weiß. Vielleicht ist es auch der Wille der Götter, der die Gefährten stets vorantreibt zu neuen Taten. Wer weiß schon zu sagen ob Tymora oder Beshaba bei ihrer Geburt anwesend waren.

Nun befindet sich die Gefährten in Tiefwasser, der Stadt des Glanzes. Khondar Hammerschlag, der sich in vielen Kämpfen den Ruf eines guten Freundes und starken Zwerges erworben hat, besitzt hier ein Haus. Lohn für gefährliche Wochen im Dienst der Fürsten von Tiefwasser. Hier, so scheint es, wird das Schicksal erneut unbekannte Wendungen nehmen. Hier in Tiefwasser, im Jahre 1368 nach Taliser Zeitrechnung, dem Jahr des Banners, zehn Jahre nach der Zeit der Sorge, im Sommermonat Eleasias.

Tiefwasser scheint in diesem Monat aus allen Nähten zu platzen, denn der Tempel des Oghma wurde

fertiggestellt und wird in wenigen Tagen in einer offiziellen Zeremonie eingeweiht...! Khondar Hammerschlag, seine elfische Kampfgefährtin Loranthala Mondstrahl und Galen der Leibwächter, sehen sich ein wenig in der Stadt um. Dabei verlässt sich Loranthala auf die Hilfe eines Stadtführers, der sich Varlon nennt und in einschlägigen Kreisen als "Heimat" bekannt ist. Der vertrauenswürdig aussehende Stadtführer nimmt sich gerne der Neuankömmlinge an, hat er doch den Auftrag sie auszuspionieren. Varlon hat viele Freunde, die nach einer guten Gelgenheit suchen.

In der Straße des Silbers kommt es zu einem Unglück. Während Khondar und Galen ein Loch im Boden des neuen Hauses - der Villa Sturmtief - reparieren, kracht neben Loranthala eine Hauswand weg. Die Mondelfe war mit Varlon unterwegs und sieht, wie ein berobter Mann durch ein Loch in der Wand gegen die nächste Hauswand geschleudert wird. Offensichtlich ein Magier, bleibt der Mann stehen. In seinen Händen ein Zauberstecken. Varlon erkennt sofort Saiwengriff, den großen Magier. Ihm auf dem Fuß folgt ein Dämon mit vier Armen, der einen Meteoritenschauer schleudert. Doch die Meteoriten prallen an einem Schutzschild ab, richten Zerstörung in der Straße an.

Zufällig kommen Airewethiel - eine Waldelfe - und der Barbar Burlac die Straße entlang. Während die Elfe erst einmal Deckung sucht, wird Burlac unter einem Obstkarren begraben. Varlon eilt ihm zu Hilfe - und bedient sich an Burlacs Edelstein - während Loranthala sich in den Kampf einmischt. Schnell wird deutlich, dass der Feind sehr mächtig ist.

Saiwengriff verliert seinen Stecken und spinnt um sich herum einen Schutzzauber. Loranthala, im Glauben ihm zu helfen, wirft dem Magier seinen Stecken wieder zu. Doch der magische Gegenstand zerstört den Schutzzauber. Der Dämon ruft ein Erdbeben herbei, während Saiwengriff und Loranthala den Dämon in die Zange nehmen. Verschiedene Zauber werden geworfen, doch keiner zeigt großen Erfolg. Die Mondelfe schnappt sich erneut den Stecken und schleudert ihn in den Mund der Kreatur, deren Zauber erlöschen. Vor den Augen der Kämpfer verwandelt sich der Magier zurück in einen Magier aus Tay zurück und Saiwengriff nutzt die Gelegenheit, um den Feind zu töten und seine Seele in einem schwarzen Juwel zu fangen. In dem Moment tauchen Khondar und Galen auf, die dem Lärm gefolgt sind und sich nun an Hilfsarbeiten und Rettungsarbeiten beteiligen.

Am Abend erscheint Saiwengriff in der Villa und drückt seinen Dank aus. Jeder bekommt einen Zierdolch mit dem Wappen der Stadt, der bei Problemen mit der Stadtwache helfen soll. Dann geht Saiwengriff wieder und lässt feiernde Helden zurück.

Schnell stellt sich heraus, dass sich in Tiefwasser allerlei Gauner herumtreiben. Burlac versucht sich erst einmal als Kanalarbeiter durchzuschlagen und stößt dabei auf eine Medusa. Er holt seine neuen Freunde zu Hilfe und zusammen steigt man in die Kanalisation hinab. Hier stellen die Medusa, allerdings wird der Barbar versteinert. Trotzdem bleiben die Gefährten siegreich. Loranthala, sie besitzt ein weiches Herz, kommt für die Kosten von Burlacs Rückverwandlung auf. Außerdem berichtet sie davon Thraug gesehen zu haben, den halbork aus der Drachenhöhle. Zar ohne seinen blauen Drachen, aber in Begleitung eines Minotaurus, der sich als Söldner verdingt. Loranthala setzt Varlon auf den Halbork an - ohne zu wissen, dass Varlon ein doppeltes Spiel treibt...!

* * * * *

Die Entführung

Die Sterne des Nordens haben sich in Tiefwasser eingelebt. Sie haben neue Bekannte gemacht und alte Feinde getroffen. Doch wie so oft, kann ganz schnell etwas ungewöhnliches geschehen. Der Todesschrei einer Amme ruft diesmal die Sterne des Nordens auf den Plan.

Die Adelsfamilie Ilvastarr wurde überfallen. Die Amme konnte mit dem Baby entkommen, wurde aber von ihren Häschern in den Straßen gestellt. Das Baby ist entführt. Die Helden machen sich sofort auf den Weg zur Familie und stellen Ermittlungen an. Gerne nimmt das Oberhaupt der Familie die unerwartete Hilfe der Recken an.

Die Beweise deuten daraufhin, dass das Baby von Nekromanten entführt wurde. Vermutlich handelt es sich

um eine Verschwörung, denn die Ilvastarrs wurden vom Familienjuwelier in die Falle gelockt. Doch es gibt keine stichhaltigen Beweise.

Einige Informationen führen in eine Bäckerei, zu einem Halbblingsbäcker. Doch ist der Mann verschwunden. Andere Hinweise führen in ein Zimmer in "Die Arme der Seejungfrau". Dort gibt es zwar Beweise, aber keine weiterführenden Informationen. Der Magier Rel aus dem Orden der Magister & Beschützer scheint darin verwickelt zu sein. Aber wiederum kann man nichts belegen.

Der beste Hinweis führt in das Labor eines Alchimisten. Dieser Giftmischer will gerade einen Mordauftrag weitergeben, als die Sterne hereinplatzen. Es kommt zu einem Kampf, bei dem einige Sterne sterben. Der Überlebende holt sofort die restlichen Helden zur Verstärkung, doch auch der Feind hat sich gewappnet. Es handelt sich um fanatische Nekromanten, die einem geheimen Zirkel angehören. Sie werden von den Gefährten zwar getötet, können aber schwere Verluste schlagen.

Mit neuen Hinweisen geht es zu einem Gelehrten. Dieser berichtet vom sogenannten Nekromantenquader, der sich in der Totenstadt befindet. Der einzige Zugang wäre verschlossen, doch der letzte Überlebende einer Adelsfamilie könnte durch die Familiengruft Zugang zum Quader schaffen. Der Mann heißt Fystan Hummerfänger und ist eigentlich nur Abschaum. Doch die Sterne des Nordens sind auf seine Hilfe angewiesen. Tatsächlich kennt Fystan den Weg.

In der Totenstadt geraten die Helden in einen Hinterhalt. Es kommt zu einem brutalen und wilden Kampf. Und wieder müssen die Sterne des Nordens große Verluste hinnehmen. Doch dann steht ihnen der Weg zur Gruft frei...

* * * * *

Eine Gruft in der Totenstadt

Kaum haben die Sterne des Nordens die Gruft betreten, erheben sich Mumien aus ihren steinernen Särgen. Sie dienen als Wächter gegen Grabräuber und setzen den Helden schwer zu. Aber die Mumien werden besiegt.

Rasch wird klar, dass die Gruft mehrere Ebenen tief ist. Und jede Ebene besitzt ihre eigenen Überraschungen. Die sternenfänger waren sichtlich religiös und vermögend genug, um ihren Toten einen gut gesicherten Frieden zu sichern. Trotzdem scheinen einige Monster den Weg in die Tiefe gefunden zu haben.

Auf der untersten Ebene erscheint den Sternen der mumifizierte Vater des vermissten Sohns, der hier seine Aufgabe als Wache erfüllt, getrieben von der Furcht der letzte seiner Familie zu sein. Die Gefährten überzeugen den Wächter davon, dass er einem Irrtum unterliegt und sie hier unten finstere Nekromanten aufhalten müssen, die ein Baby opfern wollen. Sie bekommen die Erlaubnis weiterzuziehen und sich einige Gegenstände aus den Gräbern zu nehmen. Leider aktivieren die Freunde dabei einige Fallen, die blutige Ernte halten. Wolf, ein Hexenmeister, wird gar in die Hölle geschleudert.

Trotzdem geht es weiter. Und tatsächlich - sie finden den Nekromantenquader. Doch der Feind ist ihnen zahlenmäßig überlegen und kurz davor das Baby zu opfern. Bolbo macht sich unsichtbar und vertraut auf sein Glück. Er fliegt hinunter und reißt das Baby vom Altar. Als er zu seinen Kameraden flieht, gibt einer von ihnen - ein tapferer Elf - mit Pfeil und Bogen Rückendeckung. Doch, o weh, er trifft das Baby tödlich. Für Bolbo ein Trauma und für den Elfen ein tödlicher Fehler.

Die Sterne des Nordens entkommen. Doch sie sind gedemütigt, erschöpft und haben versagt...

* * * * *

Im Namen des Bronzedrachen

Tardeck, ein zwergischer Trollschlächter, hat es nach Tiefwasser verschlagen. Er sinnt nach Rache und sucht einen Halbork, der seine Schwester entführte. Er wird von Pax begleitet, einem ogerischen Eldathmönch -

dessen Waffe ein Zweihänder der Gnade ist. Pax versucht Tardeck von den mörderischen Rachenplänen abzubringen und den Halork zu stellen. Dabei geraten sie in die Hände von Slan Turbel, einem Söldnerführer.

Tardeck und Pax sind gefangen. Sie sollen der Test für Turbels neue Hauptleute werden. In einem Kampf auf Leben und Tod, müssen sie ihr Leben verteidigen. Dieser Kampf findet in der Arena der Taverne "Zum abgehackten Paladinschädel" statt. Die Taverne ist Unterschlupf für die bösesten Humanoiden. Zufällig hat es auch den Seher Nelan in den Paladinschädel verschlagen. Nelan, ein Elf, hofft hier seinen Freund Khondar Hammerschlag zu treffen. Der Moradinkleriker soll in Begleitung dunkler Gesellen gesehen worden sein.

Kurz vor dem Kampf können Tardeck und Pax ihre Ausrüstung an sich nehmen und für den Kampf vorbereiten. Sie begegnen einem ehrwürdigen Bronzedrachen: Lofraldistan. Der Drache kam an die Küste, um die chromatische Drachenrüstung zu schützen. Dabei handelt es sich um eine magische Rüstung, die mit Tiamats Segen erschaffen wurde. Vor zweitausend Jahren - im Drachenkrieg - zerstörten Lofraldistan und der Tormpaladin Stratos Justin die Rüstung und versteckten die Einzelteile. Nun beginnt jemand die Rüstung erneut zusammensetzen. Der Drache wurde von einem mächtigen Wesen angegriffen, bevor er etwas unternehmen konnte. Als Turbels Leute ihn fanden, war er bereits dem Tode nahe.

Bevor Lofraldistan stirbt, übergibt er den beiden guten Recken einige nützliche Dinge und hüllt sie in seinen Odem ein. Dann müssen beide in die Arena. Nelan sieht auf den ersten Blick, dass das Schicksal etwas besonderes mit diesen Männern vorhat. Er meldet sich freiwillig, um sie im Kampf zu unterstützen. Problemlos besiegt das Trio die angehenden Hauptleute. Pax versucht deren Leben zu retten, aber Tardeck und Turbel kennen weniger Gnade.

Kaum aus der Taverne heraus macht Nelan bei der Stadtwache Meldung. Doch der Eingang ist verschwunden und sein Bieratem deutet auf ein Mächen hin. Nach getaner Pflicht suchen die drei Abenteurer Khondars Haus auf. Der Zwerg ist erfreut seinen alten Bekannten wiederzusehen. Kaum hört er von der Queste, bietet er seine Hilfe an. Auch Bolbo, der gnomische Tymorakleriker, ist Feuer und Flamme. Immerhin spürt er die Anwesenheit eines Glückssteins. Dieser Stein ist einer von Lofraldistans Geschenken.

Zunächst geht es zum Hafen hinunter. Dort macht sich die Gruppe reisebereit. Als erstes müssen sie die Gruft von Stratos Justin aufsuchen, um dessen geborstenes, heiliges Schwert zu holen. Nur diese Waffe kann angeblich gegen die chromatische Rüstung bestehen.

Die Reise über das Meer verläuft problemlos. Der Anhänger des Stratos Justins ist dabei eine große Hilfe. Mit ihm kann Pax die Gruft orten und auch einen Zugang schaffen. In der Gruft finden sich das Schwert und einige Schriftrollen. Die Reise geht wieder zurück. Doch das Wesen, das den DRacehn fast tötete, greift nun die Gruppe an. Dabei hat sie es vor allem auf Tardeck und Pax abgesehen.

Beide Männer fliehen ins Meer hinein und tauchen zum Grund hinunter. Dort finden sie eine Kuppel mit atembare Luft. Dabei handelt es sich um einen Außenposten Tiefwassers, der im tobenden Krieg zwischen Sahuagin und Tritonen von großer Bedeutung ist. Ein Magier hilft den beiden wieder nach Tiefwasser zurück zu kommen.

In der Stadt des Glanzes ist die Gruppe wieder vereint. Nun muss ein bestimmter Schrein des Torm gefunden werden, um das Schwert wieder zusammenzufügen...

* * * * *

Torms Heilige Halle

Die Sterne des Nordens haben nun eine neue Aufgabe. Da sie das zeborstene Paladinschwert in ihrem Besitz haben, ist es an der Zeit Torms Heilige Halle - einen Tormschrein - aufzusuchen. Doch zuerst müssen andere Probleme gelöst werden.

Khondar Hammerschlags Macht ist gewachsen, doch hat es der Moradinkleriker versäumt Moradins Ansehen zu mehren. Moradin straft Khondar damit, dass er ihm keine Wunder gewährt. Ausgerechnet jetzt,

als Mumienfäule und Wundfieber in der Gruppe grasiert. Doch wahre Abenteuer finden für alles eine Lösung. Bolbo, ein Tymorakleriker, kennt ja auch noch das ein oder andere Wunder. Einen Tag später brechen die Sterne des Nordens auf.

Am Stadttor von Tiefwasser erfahren sie bedrohliche Neuigkeiten. Unter anderem verschwinden im Süden Karawanen. Und im Westen tobt ein Krieg zwischen Sahuagin und Tritonen. Einige Händler wollen geflügelte Wesen gesehen haben.

Tardeck beginnt mit einem der Händler einen Streit. Der Zwerg erfährt, dass jemand aus der Haut eines Bronzedrachen eine Rüstung anfertigen lässt. Der Händler wird von Tardeck so verängstigt, dass er in Ohnmacht fällt.

Nach diesem Zwischenfall bricht die Gruppe auf. Die Reise verläuft zunächst ruhig. Trotz Bolbos Bitte neben der Straße herzugehen, benutzen die Sterne die Straße. Und tatsächlich, der Gnom behält recht. Es gibt einen Hinterhalt.

Die Sterne greifen zu den Waffen und erstarren fast vor Angst. Ihre Gegner sind gut geschulte Drachenartige, die in Formation angreifen und auch magische Gegenstände im Kampf einsetzen. Es fast ein Gemetzel. Während die Einen sich verstecken, stürmen die Anderen in den Kampf. Schnell wird deutlich, dass die Drachenartigen sich aus der Reichweite ihrer Gegner halten. Um den Luftangriffen zu entgehen, ziehen sich die Sterne in den Wald zurück. Und hier lauert schon der Anführer der geflügelten Kreaturen. Wild und unzähmbar stellt er seine Kraft zur Schau. Es gelingt ihm sogar Khondars Hammer zu stehlen. Ein schwerer Schlag für den sympathischen Zwerg aus Mithrilhalle. Doch Bolbo setzt dem Drachenartigen nach.

Tatsächlich gelingt es dem Tymorakleriker den Drachenartigen zu stellen. Es kommt zu einem Luftkampf, den Bolbo glücklicherweise gewinnt. Als er zur den Sternen zurückkehrt erwartet ihn ein Massaker. Einige seiner Freunde sind tot, andere kann er gerade noch retten. Für Tardeck und den Elfenmagier Nelan kommt jede Hilfe zu spät. Die Elfenbardin Natesa und der Oger Pax sind verschwunden.

Pax hat sich in den Wald zurückgezogen. Als friedlicher Eldathmönch kann er das Blutbad nicht mit ansehen. Und er muss dafür sorgen, dass sein Anhänger nicht in falsche Hände gerät. Immerhin hat er dem Bronzedrachen etwas versprochen. Doch ein Drachenartiger findet ihn und beginnt einen Kampf. Aber Pax versteht es seinen Zweihänder der Gnade hervorragend einzusetzen. Während er sich zurückzieht heilt er sich und schlägt dann den Feind mit zwei kräftigen Hieben nieder.

Natesa erwischt es schlimmer. Sie wird von drei Drachenartigen eingeholt. Die schöne Bardin legt ihre Waffen nieder und wird von den Kreaturen gefangengenommen. Ihr droht ein Leben als Sklavin - aber vielleicht kann sie eines Tages fliehen.

Die Überlebenden der Sterne suchen ihre Sachen zusammen, bergen die Toten und entdecken sogar einen bewusstlosen Drachenartigen, den sie als Gefangenen mitnehmen. In einer kleinen Höhle vernehmen sie den Drachenartigen. Obwohl sie Hilfe von einem Pixie bekommen, erfahren sie von dem Monster nichts. Khondar spricht sein Urteil über das Monster und richtet es mit einem Hammerschlag hin.

Die Verluste sind hoch, doch die Queste duldet keinen Aufschub. Die Sterne des Nordens brechen auf und reisen weiter - diesmal abseits der Straße. Nach einigen Wegstunden stoßen sie auf eine Karawane, die erst vor kurzem Überfallen wurde. Gleichzeitig sind zwei Fremde ebenfalls auf die Karawane gestoßen. Sind es neue Freunde oder neue Feinde?

* * * * *

Der Odem des roten Wyrms

Die neuen Bekannte sind angenehme Reisegefährten. Einer von ihnen - Juris - ist Halbcelestisch und Paladin des Tyr. Mit ihm zusammen und dem magischen Reisekoffer, folgen die Sterne des Nordens dem magischen Armband, das den Weg weist.

Inmitten eines kleinen Wäldchens gibt es eine weite Grube, in deren Zentrum sich eine Insel mit einer kleinen Steinhütte darauf befindet. Doch alleine der Zugang zur Insel ist magisch gesichert. Eine flammende Halbkugel und ein rotierender Baumstamm versperren vorerst den Weg. Doch Juris Reisegefährte ist nicht nur ein geschickter Diplomat, sondern auch ein geschickter Fallenfinder. Schon bald geht es weiter.

Pax - ein Oger - bleibt oben, während die Anderen den Weg nach unten antreten. Einer gesicherten Leiter folgt auch gleich ein Säurebecken und eine mit Bolzen gesicherte Türe. Doch die Sterne sind nicht so schnell aufzuhalten. Einer Falle nach der anderen muss weichen. Bolbo ist dabei ein große Hilfe.

Währenddessen tauchen plötzlich Drachenartige auf. Pax hält sich verborgen. Hilflos muss es mitansehen, wie die Drachenartigen in einem Rituale ein friedfertiges Eichhörnchen töten und mittels Magie eine Tiamatkleriker herbeirufen. Pax ahnt nicht, dass es sich dabei um eine alte Bekannte der Sterne handelt. Es ist Keremm von Tiamat, eine Erzfeindin der Sterne...!

Sie stehlen den Reisekoffer und machen sich daran, die Insel zu betreten. Die Fallen sind bereits ausgeschaltet und so haben es die Drachenartigen sehr leicht. Pax will seine Kameraden warnen, doch rutscht er beim überspringen des Säurebeckens unglücklich aus und landet - mit dem Rücken zuerst - in seinem Grab.

Trotz des tragischen Verlustes machen die Sterne weiter, noch ahnen sie nichts von Pax' Tod. Aber sie hören die Drachenartigen kommen. Die Freunde eilen vor und finden den roten Edelstein, denn die schöne Mondelfe Natesa an sich nimmt. Nur ihr scheint der Stein nichts anhaben zu können.

Die Drachenartigen stehen bereits vorm Hort des Steins, doch Khondars Befehlsgewalt täuscht die Drachenartigen. Sie glauben der Stein sei bereits verloren und ziehen ab. Die Sterne des Nordens haben einen weiteren Teil ihrer Aufgabe gelöst.

* * * * *

Die Schergen des Laduguers

Der nächste magische Edelstein scheint sich in einem kleinen Wäldchen zu befinden. Das magische Armband weist auf einen Hügel, in dem sich ein ein Laduguer-Tempel befindet. Doch bevor er betreten werden kann, scheucht ein roter Drache die Helden auf.

Nates wird von dem Drachen - der Menschengestalt angenommen hat - auf den Edelstein angesprochen und erfährt etwas über einen Gefallen, den der Drache noch erfüllen muss. Natesa verzichtet darauf und entlässt den Drachen. Anschließend findet sich die Gruppe wieder zusammen.

Mit einem Trick erlangen sie Zugang zum Tempel. Scheinbar geht alles geht, doch dann kanalisiert Juris in einer heiligen Halle gute Energien des Tyrs. Dadurch löst er eine magische Falle aus, der viele der Kameraden zum Opfer fallen. Zu allem Übel trifft Bolbo auf einen Steingolem. Die Gruppe trickst das Konstrukt aus, doch locken sie damit weitere Tempelwachen und vor allem Kleriker an.

Die Helden befreien einige Sklaven und erfahren durch sie den Weg zur Schatzkammer. Bei dieser Gelegenheit entbindet Bolbo eine Koboldin, die jedoch bei der geburt ihres Babys stirbt. Bolbo, der an einem baby-Trauma leidet, nimmt das baby mit und nennt es Yasmina. Im Gnom sind Muttergefühle erwacht.

Es kommt zu einer haarsträubenden Flucht durch den ganzen Tempel, bei dem mehrere Räume gänzlich verwüstet werden. Zwischendurch wird Natesa in eine andere Dimension geschleudert, in der sie vom roten Drachen Durasil - dessen Essenz sich im roten Edelstein befindet - ein Angebot bekommt, das die Elfe gerne annimmt. Mit neuer Macht ausgestattet unterstützt sie ihre Kameraden - ohne jedoch die neuen Kräfte zu nutzen.

Die Freunde töten den Hohepriester des Tempels. Über Umwege gelangen sie zur Schatzkammer, die sie auch innerhalb von fünf Minuten hätten erreichen können. Schnell packen sie einige Dinge ein und Bolbo nimmt - gequält von mentalen Attacken - den schwarzen Edelstein an sich. Die hastige Flucht führt ins Freie

hinaus. bevor die Helden sich auf den Weg zum grünen Edelstein machen, steht eine Pause in Tiefwasser an.

Hier frischen sie ihre Kräfte auf und bitten die Fürsten von Tiefwasser um Hilfe, die sie in Form von magischen Gegenständen gewährt bekommen. Bolbo lässt für Yasmina einen sicheren Helm anfertigen und organisiert zwei kleine Kisten aus kalt geschmiedetem Metall, in denen die Edelsteine sicher aufbewahrt werden können. Dann macht sich die Gruppe bereit, um den letzten freien Stein zu holen: Den grünen Smaragd.

* * * * *

Das Nest der Ratten

Die Sterne des Norden brechen nach Norden auf, um an den Ausläufern der Schwertberge das Jungferngrab zu suchen. In den tiefen dieser alten Grabstätte soll sich der letzte, gesuchte Edelstein befinden.

Wolf, wagemutig wie nie, klettert als erstes hinab. Einen Wasserfall im Rücken und ein scheinbar unendliches Loch unter den Füßen, erreicht der Hexenmeister das Grabmal des Feuerwindmagiers Odiris. Wolf ergründet das Geheimnis des Grabes und legt einen heiligen Eid ab, dass er Odiris Familie ihr Erbe zukommen lassen wird. Als Belohnung bekommt Wolf einen singenden Mutbogen und einen Stab der Feuerbälle. Doch dafür muss er eine magische Truhe mitnehmen, die durch ein unsichtbares, fünfzig Meter langes Band an ihn gebunden ist.

Beim weiteren Abstieg stürzt Wolf dann ab. Zuerst kann er sich an einem Einschnitt im Schacht festklammern, doch die Kiste fällt an ihm vorbei in die Tiefe und reißt den jungen, sympathischen Hexenmeister mit sich. Doch Dank des heiligen Schwerts Tardene, gelingt es ihm zu überleben.

Tymora sei Dank, erscheint ein Chitine aus dem Unterreich. Gegen klingende Münze erklärt er sich bereit, Wolf wieder nach oben zu führen. Um einiges klüger und vorsichtiger bereiten sich die Sterne besser auf den Abstieg vor. Doch o weh, niemand hat ein Seil. Doch (un)glücklicherweise fällt ein Bergsteiger vom Himmel. Es kann weitergehen.

In den Abgründen des Schachts stoßen die Helden auf ein magisches Siegel der Fürsten von Tiefwasser. Sie brechen das Siegel und dringen in eine weitere Ebene vor. Hier leben Rattenmenschen, die sich vom letzten Edelstein leiten lassen. Um das Siegel zu brechen, haben sie celestische Wesen gequält und dämonische Rituale verwandt, um sich zu befreien. Doch das Siegel war stets stärker - bis die Sterne kamen.

Als die Ratten merken, dass das Siegel geöffnet ist, stürmen sie los. Die Sterne des Nordens ziehen sich Stück für Stück zurück, um die Rattenmenschen aufzuhalten. Die Helden riskieren ihr eigenes Leben, um den Zugang zu schließen und erneut zu versiegeln. Geschafft. Doch den Stein haben sie nicht errungen.

Nach einigem Nachdenken untersuchen die Sterne erneut die oberen Ebenen. Tatsächlich, der Stein wird durch das magische Siegel der Fürsten von Tiefwasser geschützt und war für die Abenteurer leicht erreichbar. Sie nehmen den Stein nun an sich. Doch zwischen Natesa - in ihr pulsiert die Essenz des roten Edelsteins - und Wolf kommt es zum Kampf, als der grüne Edelstein die Kontrolle über ihn übernimmt. Nun prallen die Emotionen und Kräfte zweier Drachen aufeinander. Der Kampf zeigt erschreckend wie mächtig der Träger der chromatischen Rüstung sein muss. Niemals darf er alle Steine in die Finger bekommen. Also ziehen die Sterne des Nordens erneut los...

* * * * *

Das letzte Gefecht

Die Sterne sammeln in Tiefwasser neue Kräfte, dann brechen sie nach Norden auf. Sie folgen der Küste und biegen dann in die Schwertberge ab. Genau dort stoßen sie auf eine alte Bergfestung, die von zwei Drachen bewacht wird. Hier verbirgt sich Traugh Kaskund und sein blauer Drache. Sie sind im Besitz der chromatischen Drachenrüstung.

Die Sterne warten einen günstigen Augenblick ab und erklettern dann die Festung. Im Inneren befinden sich viele magische Fallen, die einigen Gruppenmitglieder - allen voran Wolf - fast das Leben rauben. Doch die Helden sind wacker. Stück für Stück arbeiten sie sich vor, immer in Erinnerung, dass der Feind niemals die fehlenden Edelsteine in Besitz bekommen darf.

Die Gefährten untersuchen die fast verlassene Festung. Plötzlich kommen die Bewohner von einem Streifzug zurück. Die Helden verstecken sich im Schlafzimmer des Erzschurken - im Kleiderschrank, unter dem Bett, neben dem Nachttopf. Sie sind genau im Schlafzimmer des Feindes.

In einem günstigen Augenblick brechen die Sterne vor und stören den Schlaf des Schurken. Es kommt zu einem kurzen, aber tödlichen Gefecht. Dank der Überraschung bleiben die Sterne siegreich - einen Augenblick lang. Bevor Tiamats Hohepriesterin und der Blaue Drache auftauchen, zerstört das Heilige Schwert Tardene die chromatische Rüstung und sich selbst. Die reinen Energien des Guten und die Kräfte des Bösen erschüttern die Festung. Sie stürzt ein.

Die Sterne des Nordens flüchten. Sie haben nicht alle Feinde niedergestreckt, aber sie sind siegreich. Erneut haben sie die Welt vor dem Untergang bewahrt.

* * * * *

Bei Hammerschlags Daheim

Während dem Winter in Tiefwasser, baut Khondar Hammerschlag seinen kleinen Moradin-Tempel auf. Er sammelt die Gläubigen der Stadt um sich, gibt sich seinen religiösen Texten hin und missioniert die Ungläubigen.

Währenddessen verfolgen Natesa - die schöne Mondelfin - und Wolf - der mürrische Hexenmeister - eine Mission in Schädelhafen, dem bösen Zwilling Tiefwassers. Wolf hat es auf sich genommen einen bösen Magier zu stoppen, der sich ausgerechnet in Schädelhafen aufhalten soll.

Tatsächlich entdeckt Wolf den Magier. Doch scheinbar arbeitet der gute Mann für die gute Seite. Stattdessen entpuppen sich einige Zwerge als brutale Waffenschmuggler. Sie gehören genau dem Clan an, für den Khondar just eine Zeremonie abhält.

Es handelt sich um eine Hochzeit, bei der die geschäftliche Beziehung zwischen zwei Clans gefestigt werden sollen. Die Braut liebt eigentlich einen anderen, doch Khondar Hammerschlag überredet sie zur Hochzeit. Aber bereits während der Zeremonie kommen dem sympathischen Moradinkleriker Bedenken. Und tatsächlich: Während der Hochzeitsfeier steigt der frischgebackene Ehemann ins Bett mit zwei anderen Frauen. Während Khondar den Ehebrecher zur Rede stellt, erscheint der geliebte Zwerg der Braut und erschlägt den Ehemann. Wolf und Natesa erscheinen. Khondar überdenkt die Situation und vermählt die junge Witwe mit ihrem geliebten Mann.

Als Dank schenkt dieser Khondar einen Teleportationszauber. Der Moradinkleriker lädt seine Freunde zu einem Besuch in Mithral-Halle ein. Dort angekommen gibt es ein herzliches "Hallo". Dorn, Khondars Zwillingsbruder, macht sich sofort aus dem Staub. Algar, Khondars Vetter, hat auch seine Probleme mit der Rückkehr des mächtigen Klerikers.

Khondar soll eigentlich an einer Besprechung zwischen König Bruenor Heldenhammer und Fürstin Alustriel aus Silbrigmond teilnehmen, doch sein Sohn ist verschwunden.

Khondar und seine Freunde machen sich auf den Weg, um den kleinen Bengel zu suchen. Scheinbar ist dieser in die Fänge einiger Medusen geraten, mit denen sich auch Khondar anlegt. Doch die Medusen bleiben siegreich. Es handelt sich jedoch um eine Bande, die Khondar und Anhang gegen Lösegeld freigibt. Die Entsteinerungen und Wiederbelebungen schlagen in Khondars Kasse negativ zu Buche.

Wohlbehalten kehrt Khondar zurück - in dem Wissen, dass Frau in zwei Jahren nachkommt. Und es gibt noch eine glückliche Neuigkeit: Kiira ist schwanger. Khondars "Ring der Lust" entpuppt sich nämlich als

"Ring der Fruchtbarkeit".

* * * * *

Teufel in Tiefwasser

Ein neues Jahr ist angebrochen und der Frühling hält Einzug - auch in Tiefwasser. Die ersten Händler kommen über die Straße und übers Meer. Die Stadt atmet - befreit vom Winter - wieder auf. Es ist das Jahr des Panzerhandschuhs und der Frühling verspricht schön zu werden.

Khondar Hammerschlag und Wolf arbeiten am Tempel, Natesa streift durch die Stadt und lernt den unverschämten Bryce von Tiefwasser kennen - einen Schwertmeister. Bolbo und seine Adoptivtochter Yasmina vergnügen sich im Hafen und spielen dort mit Khondars Delfin. Tharivol, ein neuer Freund Khondars, kauft auf dem Markt Zutaten für sein Alchemistenlabor. Dort trifft er einen Bekannten und es kommt zum Plausch. Und dann bricht das Chaos aus!

Sahuagin, Haie und Meerelfen greifen die Stadt des Glanzes, die Perle des Nordens an. Überall kommt es zu hinterhältigen Angriffen, werden mit Nesselgift bestrichene Netze zwischen den Straßen gespannt und schleudern unbekannte mit Gift gefüllte Fischblasen an die Oberfläche. Der Angriff dauert nur wenige Sekunden, aber die Schäden sind groß. Fast siebenhundert Opfer, zu denen beinahe auch Bolbo gehört hätte. Dank seinem Hexenbesen mit Kindersitz konnte er einem großen Hai entkommen - fast wäre es anders ausgegangen.

Die Sterne des Nordens nutzen Khondars Verbindungen und treffen sich im Palast mit dem Erzmagier Saiwengriff. Der Krieg der See hat eine neue Qualität gewonnen: Bisher beschränkten sich die Sahuagin, auch Teufel der Meere genannt, auf Überfälle auf Schiffe, doch nun haben sie in einem breit angelegten Angriff sämtliche Hafenstädte der Küste angegriffen. Und schon gibt es einen erneuten Angriff.

Die Sterne des Nordens eilen aus dem Palast und greifen in den Kampf ein. Es geht um Leben und Tod, es geht um den Schutz der Stadt Tiefwasser. Bolbo entdeckt ein elfisches Kurierschiff. Er entert das Schiff und erkennt, dass nur ein verräterischer Meerelf überlebte. Der elf legt Bolbo herein und der naive Gnom rammt ein Kriegsschiff der Stadt. Während das Kurierschiff sinkt, sucht Bolbo nach einer Botschaft. Doch er wird Opfer einer magischen Falle und lässt sich, in Starre verfallen, von seinem Hexenbesen an Land bringen.

Kaum im Palast zurück nehmen die Sterne den Auftrag an, in der Stadt nach Sahuagin zu suchen. Irgendwie gelingt es den Seeteufeln von innen heraus die Angriffe aus dem Meer zu unterstützen. Die Helfeshelfer sehen wie Meerelfen aus. Aber kann das wirklich sein? Die Sterne des Nordens machen sich zuerst auf den Weg nach Schädelhafen. Wolf gerät tatsächlich an Agenten der Sahuagin und wird ausgeraubt. Schande über den Hexenmeister, der nun Rache schwört und seinen magischen Hammer zurück möchte.

Die Gefährten entdecken am Hafen eine kleine Hütte. Dort verstecken sich Meerelfen, die sich plötzlich als Sahuagin entpuppen. Unter der Hütte befindet sich das Versteck der hinterhältigen Seeteufel. Khondar wirkt ein Wunder und legt die Sahuagin und ihre Haie erst einmal trocken.

Es kommt zu einem großen Kampf, der einem Gemetzel gleicht. Der Asimar Lemartes lässt dabei fast sein Leben und haucht es später aus, als Wolf in einem Geheimgang eine Falle auslöst.

Im Versteck der Sahuagin entdecken die Abenteurer die Leiche eines kleinen Mädchens, dessen Seele verflucht ist. Bolbo nimmt sich dem toten Kind an und bringt es zu seiner Mutter, um den Fluch zu brechen. Gleichzeitig sorgt er für ein wenig Glück, damit es den Leuten ein wenig besser geht.

Im Versteck der Sahuagin finden sich einige Schätze - doch für Wolf zählt nur sein Hammer, den er nun wieder in Händen hält. Doch auf Wolf warten noch weitere große Dinge.

Zuerst hat er eine Begegnung mit Calbion, dem Halbling-Nekromanten. Dann begegnet Wolf Saiwengriff, der ihn zu seinem Herold erklärt. Und war dieser Mann in der Dunkelheit nicht Khelben Arunsun, von allen nur Schwarzstab genannt? Aber noch wichtiger ist die Tatsache, dass der Oghma-Mönch Alea Wolf ihre

Liebe gesteht. Jedenfalls für einen endet alles mit einem Happyend.

* * * * *

Unter Wasser

Die Fürsten von Tiefwasser entsenden die Sterne des Nordens, damit diese im westlichen Meer um Hilfe bitten. Das Meervolk soll den Landbewohnern beistehen. Gemeinsam mit Kapitän Korallenschwinge machen sich die Freunde auf den Weg. An Bord eines schnellen Kurierschiffs durchbrechen sie die feindlichen Sahuaginreihen, doch die größte Gefahr befindet sich an Bord...

Eine Lolth-Klerikerin hat sich unter die Besatzung gemischt. Nach dem die von Hans der Kröte vernascht wurde, reinigt Khondar das Trinkwasser und entdeckt dabei eine Giftflasche. Dadurch kommen sie der Klerikerin und ihren Schergen auf die Schliche. Obsidian ist entsetzt, die Klerikerin bald vernichtet. Derweil erfährt Natesa, dass in Immerdar die Dekadenz Einzug hält und dort Meinungen laut werden, man solle einen Umbruch mit Waffengewalt herbeiführen.

Ein weiteres problem ist, das Bolbo und Arkolon im Koma liegen. Scheinbar sind ihre Götter verschwunden oder einer großen Gefahr ausgesetzt. Es dauert tage, bis beide wieder auf die Beine kommen. Doch keiner von beiden ist in der Lage Wunder zu wirken.

Bald befindet sich das Schiff über Auqarillia, einer Meervolkstadt. Königin Blubernara empfängt die Gesandten freundlich und bittet sich Gedenkzeit aus. Diese Zeit nutzen die Sterne, um die Stadt zu erkunden. Dabei erfahren sie von einer verwunschenen Grotte. Einige von ihnen bestehen eine Prüfung und werden mit göttlicher Inspiration belohnt. Die Magier Tharivol und Obsidian erfahren vom maskierten Magier, der sich einige jahre in der Stadt aufgehalten haben soll. Seine Arbeitsstätte - eine Schmiede - ist noch vorhanden und besitzt einige magische Hinterlassenschaften.

Unter anderem eine heilige Maske des Moradins, gesegnetes Bier und heiliges Brot. Die beiden Magier wissen mit den Dingen nichts anzufangen und präsentieren Khondar später ein paar Tropfen Gerstensaft und einige Krümel. Wenigstens die maske ist intakt. Khondar setzt die Maske auf und erfährt göttliche Macht. Wolf, durch ein Meervolkmädchen auf eine alte Geschichte gestoßen, ist nun Initiator einer Schatzsuche. Wolf, Bolbo und Bryce tauchen in die Tiefe hinab. Obsidian und Tharivol forschen nach weiteren Geheimnissen und entdecken eine Maske des Magiers.

Doch die Gefährten unterliegen einigen Irrtümern. Zu spät erkennen sie die Wahrheit: Der maskierte Magier ist ein verrücktes Wesen, dessen Esenz sich in magischen Masken verbirgt. Wird eine Maske zerstört, springt seine Wesenheit in die nächste Maske. Und jede von ihnen steht unter seiner Kontrolle. Neben großer magischer Macht, unterliegt er auch einem Fluch Moradins. Dieser versenkte einst Artefakte in einem tiefen Meeresspalt mit den Worten: "Verborgen an einem Ort, den kein Zwerg erreichen mag". Er ahnte nichts von dem Magier, der unter anderem auch einen zerbrochenen Hammer des Laduguers barg.

In der Magierschmiede liegt der Hammer nun versteckt. Khondar öffnet eine versiegelte Kiste und löst damit eine Welle Antimagie aus, die viele magische Gegenstände vernichtet. Derweil kämpfen Bolbo und Wolf unter Wasser einen fast aussichtslosen Kampf. Nur die vereinten Kräfte können den verrückten Magier endlich besiegen und die Artefakte wieder im Meer versenken.

Zurück in der Stadt des Meervolks erwartet die Königin die Sterne des Nordens bald. Sie hat sich entschlossen keine Truppen zu entsenden, da ihr Volk so in den Tod gehen würde. Doch sie hat Kundschafter ausgeschildt und wichtige Informationen gewonnen. Sollten die Sterne in einem vernichtenden Schlag den König der Sahuagin töten, so würde dessen aufgestellte Armee in sich zusammenfallen. Zwar wären irgendwann die Nachfolgekämpfe vorbei, doch besäße kein zweiter Sahuagin die Macht, so viele Meerteufel unter sich zu vereinen.

Die Freunde bekommen magische Gegenstände geschenkt und machen sich auf den Weg. In einem Algenwald erwarten sie bereits Meerelfen, die ihnen mit weiteren Gegenständen und Meerpferden weiterhelfen.

* * * * *

Die Wasserschlacht

Die Sterne des Nordens erreichen die Meeresfestung der Sahuagin und gehen erst einmal in Stellung. Sie untersuchen das Gebiet. Bolbo entdeckt einen Metallstab, der sich in einem großen Bimsstein befindet. Der kleine Gnom entfernt den Stab und nimmt ihn an sich. Dann versuchen die Nordsterne in die Festung einzudringen, aber der Versuch scheitern.

Bryce wird unter einer Gerölllawine begraben, Obsidian in ein Pony verwandelt und die anderen fliehen. Doch die Freunde geben nicht auf. Sie sammeln ihre Kräfte und wagen einen zweiten Vorstoss. Sie nutzen eine Ablenkung der Meeresteufel und schleichen sich in die Festung hinein.

Das Labyrinth des Feindes ist mit Fallen gespickt, doch die Sterne schalten ein Hindernis nach dem anderen aus, bis sie endlich die unterste Ebene erreichen. Hier dringen sie in das Schlafgemach des Königs der Meeresteufel vor und erschlagen ihn. So schnell sie können, fliehen sie und kehren zum Meervolk zurück.

Dort feiern die Sterne des Nordens erst einmal ihren Sieg, doch Tharivol findet auch heraus, dass Bolbos neuer Eisenstab einen Kerker versiegelte, in dem der letzte Klon des maskierten Magiers gefangengehalten wurde.

Die Sterne des Nordens eilen nach Tiefwasser zurück und erfahren dort, dass ihre Mission ein voller Erfolg war. Die Meeresteufel sind zwar noch immer ein gefährlicher Haufen, aber ohne leitenden Kopf, gelingt ihm kein koordinierter Angriff mehr.

Die Freunde genießen ein paar friedliche Tage, doch erfährt Wolf, dass Halastar in einen Kampf verstrickt ist. Bevor Wolf dem Magier zur Hilfe eilen kann, wird dieser entführt. Ohne Halastars Kontrolle kollabieren magische Energiekerker und Portale. Tiefwasser in dem Chaos ausgeliefert...

* * * * *

Chaos in Tiefwasser

Halastar Schwarzmantel wurde entführt. Sämtliche Portale, magische Kerker und arkane Geheimnisse des Magiers können nun leicht außer Kontrolle geraten. Und genau das geschieht. Ein Beben durchzieht die Stadt, lässt Häuser einstürzen und Straßen spalten. Einige Gardisten laufen auf das Haus von Khondar Hammerschlag zu und rufen um Hilfe. Ihnen folgt ein siebenköpfige Hydra. Khondar, Bolbo, Wolf und Akolon ziehen sofort ihre Waffen. Eine Hydra? Solch ein Monster hatten sie schon erschlagen, als sie weniger mächtig waren.

Doch dieses Monster erweist sich fast allen Angriffen gegenüber immun. Minutenlang schlagen die Helden auf die Kreatur ein, doch bleiben sie erfolglos. Endlich hat Wolf die rettende Idee! Der haarlose Hexenmeister lässt sich ein Schwert zuwerfen und hackt der Hydra einen Kopf ab. Seinen Ruf "Ausbrennen!" bleibt erst einmal ungehört. Doch als zwei Köpfe aus dem blutenden Stumpf nachwachsen, weiß jeder, was zu machen ist. Schon bald liegen acht Köpfe und ein Monsterkörper leblos auf dem Platz.

Doch auch Tharivol, Natesa und Obsidian haben Probleme. Todesmutig rettet Obsidian ein Baby, als ein mächtiges Feuerelementar auftaucht und angreift. Das Heldentrio wehrt sich erbittert, aber auch das Elementar teilt ordentlich aus. Natesa und Obsidian stürzen sich in einen Erdsplatt, um zu entkommen. Während Natesa in der Kanalisation in den Fäkalien abtaucht, teleportiert sich Obsidian nach Hause. Tharivol bleibt zurück und fegt das Feuerelementar hinweg - um einem kleinen Wesen gegenüberzustehen, dass sich in dem Elementar aufhielt. Und dann ist diese Kreatur auch schon verschwunden.

Die Sterne des Nordens versammeln sich und helfen dabei die Verwundeten zu versorgen und das Waisenhaus zu evakuieren. Just in diesem Augenblick wird ein großes Haus lebendig und stapft auf die Sterne zu. Sein Schiefgedecktes Satteldach benutzt es dabei als Katapult. Die Helden retten erst einmal die

Kinder und vernichten dann das Haus. Allerdings legen sie dabei einen Teil des Viertels in Schutt und Asche. Vollkommen ausgelaugt wollen sie sich noch einem Frostriese entgegenstellen, doch Tiefwasser scheint sämtliche Schlachten siegreich geschlagen zu haben.

Es wird aufgeräumt. Natesa wischt das Hydrablut vom Platz, als sie plötzlich von einer Malarbestie angesprungen wird. Obsidian eilt herbei - doch einen Wimpernschlag zu spät. Er tötet die Bestie zwar, doch auch Natesa hat ihr Leben ausgehaucht.

Khondar Hammerschlag bittet Moradin am nächsten Tag, Natesa wiederzubeleben. Moradin erhört Khondars Bitte. Aufgrund von Natesas Verdiensten erfährt sie eine wahre Auferstehung. Doch Moradin lässt Khondar wissen, dass Natesa auf keine weitere Auferstehung durch den Gott der Zwerge hoffen darf.

Die Schlachten sind geschlagen, Ruhe kehrt ein. Die nächsten zehn Tage helfen die Sterne des Nordens beim Aufbau der Stadt, kümmern sich um ihre Tagesgeschäfte und erlernen neue Zauber. Wolf findet in Saiwengriffs Schatzkammer eine schwebende Lichtkugel, die sich von Magie ernährt. Leider frisst das Wesen unentwegt - und zwar Zauber und Zauberbücher. Nur mit einem Trick können Wolf und seine Freunde das Wesen in einem Fass heiligen Wasser einkerkern. Doch er Schaden, denn das Wesen angerichtet hat, ist immens.

Kurz darauf belauscht Natesa in der Kanalisation das Gespräch zweier Dunkelelfen. Diese wollen in Schädelhafen einem Erzmagier auflauern, der wohl im Auftrag der Fürsten von Tiefwasser unterwegs ist. Die Sterne greifen zu den Waffen, um den Mann zu retten. Doch in Schädelhafen hat sich einiges verändert.

Die Sterne des Nordens beobachten die Vorbereitungen des Drachenkults, der zwei kleine rote Drachen zu Leichname verwandeln will. An anderer Stelle bereiten die Dunkelelfen für den Magier einen Hinterhalt vor. Dabei verlassen sie sich auf die Hilfe eines Nimrods und zweier Betrachterartigen.

Obsidian stellt einige Kultisten zum Kampf und entwendet ihnen einen Edelstein, der für das Ritual benötigt wird. Dann eilen die Sterne den Dunkelelfen nach. Sie kommen genau in dem Augenblick auf die Promenade, als der Erzmagier tot zusammenbricht...

* * * * *

Blasse Sterne

Glück gehabt, denn der Erzmagier Schradin scheint noch zu leben. Dennoch ist der Feind fast übermächtig. Zwei Todesküsse - Betrachterartige, deren tentakelartigen Augenstiele statt Augen Reißzähne besitzen - und ein tödlicher Nimrod, befinden sich in einer großen Halle. Vor ihnen steht ein Dunkelelf mit arkanen Kräften, links und rechts auf einer Galerie, haben sich Dunkelelfen mit Handarmbrüste aufgebaut. Doch die Sterne sind guten Mutes.

Augenblicklich donnern mächtige Zauber durch die Luft, fliegen Bolzen und sind Schmerzensschreie zu hören. Akolon, Totenjäger des Lathanders, wird vom Schlafgift der Drow rasch ins Reich der Träume geschickt, während ein unsichtbarer Drowmagier Khondar Hammerschlag die Haut bei lebendigem Leibe abschält. Auch die Todesküsse wissen zu agieren, scheitern aber an den magischen Abwehrmaßnahmen der Sterne des Nordens.

Doch ein Betrachter erscheint aus den Tiefen der unterirdischen Gänge - ein untoter Betrachter, Todestyrann genannt. Er kümmert sich um nichts, außer um die Drow. Dazu setzt er auch sein Zentralauge ein. Er nimmt die Drow ins Blickfeld, versteinert den Meisteralchimisten Tharivol - der ja ein Halbdrow ist - und hebt die Schutzzauber der Gruppe auf. Einen Wimpernschlag später wird Wolf von zehn Todeskusstentakeln durchbohrt und stirbt augenblicklich.

Die Sterne sind plötzlich in großer Gefahr. Schradin, schwer angeschlagen, zieht sich weiter zurück, während Khondar, Natesa und die anderen in den ungeliebten Nahkampf gehen müssen. Glücklicherweise wenden sich nun die Drow und der Nimrod-Dämon dem Todestyrannen zu und lenken ihn ab, so dass Magie wieder wirken kann. Schradin - in eine kleine Kugel der Unverwundbarkeit gehüllt - beginnt die verletzten

Abenteurer in Sicherheit zu ziehen. Tatsächlich gelingt es den Kameraden die Drow in die Flucht zu schlagen und die Monster zu vernichten. Kurz darauf erscheint auch Bolbo, der im Palast die Fürsten alarmiert hat. Der kleine Gnom bringt neue Anweisungen mit sich.

Wolf tot, Tharivol versteinert und angesplittert, Khondar gehäutet und die anderen verletzt. Als Natesa Obsidian heilt, tauschen die beiden plötzlich ihr Bewusstsein. Während Obsidian sich mit seinem neuen Körper schnell anfreundet, ist Natesa sehr unglücklich.

Während Schradin nach Schädelhafen weiter muss, ziehen sich die Nordsterne erst einmal zurück, um den Drachenkult zu stoppen. Doch deren Drachentempel ist verlassen, nur zwei Körper liegen auf dem Boden. Akolon möchte die Toten verbrennen, doch im letzten Augenblick löscht Natesa das Feuer, damit Tharivol eine Schriftrolle mit Wahre Auferstehung retten kann. Nun, für Wolf scheint noch nicht alles verloren zu sein.

Bolbo, ein Hohekleriker der Tymora, muss beim ablesen der Schriftrolle ein wenig improvisieren. Und so holt er Wolf tatsächlich ins Leben zurück. Allerdings im falschen Körper. Wolf, der nun 95 Jahre alt ist, hat nun ein Problem. Gemeinsam gehen die Sterne nun erst einmal nach Schädelhafen, um Schradin zu treffen. Doch dieser wurde von den fliegenden Schädeln erwischt und wird zum Hinrichtungsplatz geschleppt.

Wolf, nun kurzsichtig und mit Rückenschmerzen geplagt, und Bolbo, versuchen Schradin zu entführen. Doch die Schädel erwischen beide. Bolbo bekommt seine Zunge entfernt und Wolf muss sich sein Ohr abschneiden. Geschlagen, gedemütigt und fast tot ziehen sich die Sterne zurück - können aber vorher einen Silberring an sich nehmen, den Schradin fallenließ.

Die Sterne des Nordens ziehen sich zurück. sie gehen zum Palast und legen Bericht ab. Am nächsten Morgen werden sie erneut zum Palast von Tiefwasser gebeten. Einer der Fürsten verspricht den Sternen eine hohe Belohnung - auch im voraus - falls sie versuchen, den Drachenkult aufzuhalten. Es ist vielleicht eine Mission ohne Wiederkehr. Obsidian zeigt keine Hemmungen und verlangt für seine Dienste einen ganzen Turm - den er auch bekommt. Hans, seine sexgierige Kröte, ist davon begeistert.

Außerdem scheint es eine Lösung für die Probleme der Gruppe zu geben. Es existieren noch zwei weitere Edelstein, in denen die Magie enthalten ist, um das Bewusstsein und sie Seele auszutauschen. Mit einem der Steine könnte man Natesa und Obsidian wieder in ihre wahren Körper zurückschicken. Holt man nun den toten Erzmagier - in dessen Körper Wolf nun steckt und der zum Drachenkult gehört - ebenfalls zurück, könnte Wolf mit diesem den Körper tauschen und jeder wäre wieder dort, wo er hinwollte. Der Plan des Drachenkultes war es eh, tote Erzmagier wiederzuerwecken und dann das Bewusstsein mit durchtrainierten Menschen zu tauschen. Nun, warum nicht einen bösen Plan einer guten Sache zuführen?

Die Sterne machen sich auf den Weg und kommen dabei am Selunetempel vorbei. Scheinbar stimmt dort etwas nicht. Tatsächlich - drei Vampire haben den Tempel übernommen. Der erste Ansturm der Nordsterne verläuft jedoch katastrophal. Und so müssen drei tapfere Recken der Stadt - ein Tempuskleriker, ein gnomischer Vampirjäger und ein Magier mit schwarzem Vollbart - die Situation retten, während die Sterne des Nordens gegen Wolf und Akolon antreten, die unter der Herrschaft der Vampire stehen. Danach ziehen sich die Helden zurück, um neue Kräfte zu schöpfen.

Zu diesen ganzen Ereignissen gesellen sich noch private Probleme: Alea ist kurz davor Wolf zu verlassen, während Khondars Familie in zwei Wochen eintrifft, um mit ihm in Tiefwasser zu leben. Außerdem wurden vier Schlachtenwüter als Tempelwache entsandt - und Khondars Tempel ist noch ein Kellerraum. Außerdem erzieht Bolbo seine koboldische Ziehtochter Yasmina zur Rechtschaffenheit, obwohl er sie eigentlich nach eigenem Vorbild formen wollte. Dazu kommt, dass die Kleine gerne mit Ratten spielt und zündelt. Sein Versuch Yasmina aus dem Karamelpudding im Palast zu retten, sorgte auch für einen schlechten Eindruck des Gnoms. Natesa erfährt derweil, dass die Dunkelelfen sich gegen Immerdar rüsten und scheint mit der Situation überfordert. Hans will unbedingt Sex mit Natesa, ist aber eine Kröte. Nur Tharivol und Akolon sind recht unbeschwert. Aber wie lange noch...?

* * * * *

Im eigenen Grab

Wolf, im Körper eines anderen gefangen und somit neuer Eigentümer dieses Körpers, hat eine heiße Spur. Sie führt ihn zu seinem eigenen Grab, will heißen, zum Grab des Körpers der nun sein eigener ist. Verwirrend? es wird noch verwirrender.

Vor der gesuchten Gruft befindet sich ein Fremdling. Die Sterne des Nordens greifen den Mann an, als dieser von einem Troll Verstärkung bekommt. Der Troll erweist sich als harter Gegner. Erst kämpft er normal, dann schlagen Flammen aus seinem Körper und schlussendlich verwandelt er sich in einen wirbelnden Lichtball, der nach einigen Sekunden explodiert. Seltsam.

In der Gruft selbst findet Wolf eine goldene Totenmaske, die seine Gesichtszüge trägt. Der Halborkbarbar Lugoth will das Grab des Mannes schänden, dem die Maske gehört, um so in seinem Stamm Ehre zu gewinnen. Wolf lässt die Maske schnell verschwinden. Da die Gruft durch einige ... flammende Kampfstrategien gegen den Fremdling und den Troll instabil ist, wird ein Stillezauber gewirkt. Wolf und Obsidian entdecken einen Geheimknopf und Akolon sieht eine Illusion sammasters, die eine Botschaft verkündet. Leider wirkt noch der Stillezauber und keiner weiß, was gesagt wurde.

Nun stellt Wolf fest, dass es sich bei der Maske um die Maske der Vergangenheit handelt. Sie versetzt den Träger drei Stunden in die Vergangenheit und Wolf somit in die Lage, ihr Problem zu lösen. Die Freunde kommen nun auf die Idee, sich selbst zu warnen. Und so beginnt es ...

Obsidian verschwindet, als er sich selbst begegnet. Nachrichten komme in der Vergangenheit so ungünstig an, dass sie vernichtet werden. Und plötzlich erkennt Wolf, das sie nicht die Zeit verändert, sondern andauernd neue Zeitlinien entstehen. Die maske war einst ein magische Irrtum. Das erkennen die Sterne, als sie von einer alternativen Zeitlinie in die nächste geschleudert werden. Innerhalb von Minuten erleben die Sterne Welten ohne Götter, Welten des Bösen und Welten ohne Hoffnung.

Derweil erkennt Obsidian, Mitglied der Magiergilde zu Tiefwasser und Spruchmeister der Westküste, die wahre, fehlerhafte Natur der Maske. Er fasst einen Bericht und markiert diesen magisch. Dann, im Glauben sich in der richtigen Zeitlinie zu befinden, befreit er das magiefressende Wesen, das in Khondar Hammerschlags Tempel gefangengehalten wird. Mit einem Trick taucht er Maske und Wesen ins Wasser - und bringt so die Zeitlinien wieder an ihren richtigen Platz.

Nun, die Gefahr ist gebannt und der richtige Ablauf wieder hergestellt. Die Sterne des Nordens steigen in die Gruft hinab und stehen weiteren Trollen gegenüber, die sich ebenfalls in explodierende Lichtbälle verwandeln. Zu allem Übel schlägt auch noch eine Teleportationsfalle zu, nachdem ein weiterer Fremdling getötet wird. Die Gegner sind hart im Nehmen und richten großen Schaden an.

Schwer angeschlagen, gelangen die Sterne in ein Tonnengewölbe. Die Treppe unter ihnen verwandelt sich in eine Rutsche, die Natesa fasst das Leben kostet. Das Gewölbe wird verriegelt und ein Minotaurenbarbar erscheint. Auf seinen Befehl hin, beginnen die Säulen des Gebäudes zu explodieren. Und dann taucht auch noch ein Klauendrache auf. Er nutzt zwar nur einen Teil seines Potenzials, ist aber dennoch gefährlich. Nur unter Aufbietung aller Reserven gelingt es den Sternen, den Feind niederzustrecken. Der Drache muss von Riesenspinnen gar in eine Klingenbarriere geschoben werden, um überhaupt getötet zu werden. Und dennoch, der Kampf kostet der liebevollen Natesa das Leben.

Und sei es nicht genug, explodiert die Rückseite des Gewölbes. In einer großen Kammer steht ein diabolisch grinsendes Paar, hinter denen sich ein roter Drachenleichnam in die Höhe schwingt. Der Kampf hat erst begonnen ...

* * * * *

Tiefwasser in Flammen

Kistariath ist erwacht. Er und der Drachenkult planen Tiefwasser zu zerstören und die Stadt zu erobern. Die Sterne des Nordens sind Zeugen, wie der rote Drachenleichnam vom Boden abhebt. Die Helden erzittern

unter seiner furchterregenden Aura. Tharivol und Obsidian teleportieren sich in Sicherheit. Wolf, Akolon und Bolbo fliegen nach Hause. Khondar verlässt den Friedhof zu Fuß und erkennt, dass Kistariath und der Drachenkult eine Armee von Untoten aus den Gräbern rufen. Eile ist geboten.

Überall in der Stadt entbrennen Kämpfe. Die Greifenreiter der Stadt erwehren sich - unter der Führung des Paladinfürstens Piergeirons - des Drachenleichnams. Aber die Macht der Kreatur ist so groß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Tiefwasser fällt. Die Zerstörungen des Drachen im Sturzflug sind ebenfalls verheerend.

Natesa ist tot, Tharivol verschwunden. Die übrigen Nordsterne versammeln sich in Khondar Hammerschlags Haus, in dessen Keller sich ein kleiner Moradintempel befindet. Doch die Mauern des Hauses sind eingestürzt und der Eingang muss erst freigelegt werden. Bolbo evakuiert sein Waisenhaus und alle flüchten schlussendlich in den Moradintempel. Hier werden schnell neue Pläne geschmiedet. Wolf, Obsidian und Bolbo entdecken, dass irgendeine Macht den Drachenleichnam unterstützt. Ihnen fällt ein, dass sich auf dem Friedhof hinter dem roten Drachen ein Altar befunden hat. Vielleicht ist das die Lösung.

Die Freunde eilen zu Saiwengriffs Haus, um den Teleportationskreis des Magiers zu benutzen. Kurz vorher erledigen sie einen Trupp Kultisten, der eine merkwürdige Kanone auf den Palast richtet. Der Golem von Tiefwasser wurde ebenfalls erweckt, um für die Stadt des Glanzes zu streiten. Doch der Golem kippt und fällt auf Saiwengriffs Haus. Wolf aktiviert im letzten Augenblick die Magie des Kreises und teleportiert zum Altar.

Und sofort gibt es Streit, Wolf wird als Idiot, Dummkopf, dummes Bauernbrot und Blödmann beschimpft. Er ist zum falschen Altar teleportiert. Die Sterne des Nordens befinden sich in der Nähe von Schädelhafen. Gemeinsam suchen sie nun nach dem Ausgang, da sie sich in einem verschütteten Teil des Unterbergs befinden. Doch was sie entdecken sind getötete Drow, die sich durch die Macht des Drachenkults erheben. Bei der Flucht stoßen die Sterne des Nordens auf eine dem toten Gott Tyrannos geweihte Kammer. Hier schwebt ein Mann inmitten eines Stasisfeldes. Er trägt eine Gesichtsmaske und strahlt große Macht aus. Die Sterne fliehen weiter und gelangen nach Schädelhafen.

Hier treffen sie auf Schatten, einem versoffenen Tiefling der als Führer arbeitet. Es ist bereit, die Kameraden in die Nähe des Friedhofs zu bringen. Von dort aus erleben die Sterne, wie Kistariath mit einem einzigen Schrei eine ganze Einheit der Stadtwache tötet. Durch die Magie des Drachenkultes erheben sich die Soldaten wieder, um gegen die Stadt zu kämpfen.

Die Nordsterne betreten den Friedhof und gelangen zu dem - nun offenen - Gewölbe. Tatsächlich, der dortige Altar besitzt eine starke magische Aura und speist die untote Kraft des Drachen. In weiter Ferne ist Piergeiron zur letzten Attacke angetreten. Die Zeit drängt. Khondar versucht den Altar mit seinem Hammer zu zerstören, doch der moradiningeweihte Hammer zerspringt in der Hand des geschockten Zwergen. Khondar Hammerschlag, Seelenschmied des Moradins, sammelt wütend seine letzten Kräfte und ringt die Magie des Altars nieder. Nun schutzlos, kann er zerstört werden. Und tatsächlich: Weder Drache, noch Kult, werden weiterhin von dieser unheiligen Kraft gespeist. Piergeiron tötet den Drachen und Tiefwasser schlägt den Feind endlich vernichtend zurück.

Mira, eine Freundin Natesas, hat sich den Sternen angeschlossen. Und die Freunde sind für jede Hilfe dankbar. Immerhin müssen sie einen Seelenstein finden, darf man den Fürsten Glauben schenken. Ansonsten kann Kistariath erneut wiederkehren. Wolf hat eine Idee. Befand sich im Grab seines neuen Körpers ein Versteck, befindet sich im Grab des anderen wiedererweckten Körpers vielleicht auch ein Versteck. Die Sterne ziehen los, um diese Vermutung zu überprüfen.

Und tatsächlich. In der Gruft der Karana Tharr befinden sich Wachgeister und zwei Steingolem. Wolf stirbt bei einem tragischen Unfall, als er mit einem Stein versehentlich eine Feuerballhalskette zerstört. Bolbo verwendet eine der wenigen Schriftrolle der wahren Auferstehung, um Wolf ins Leben zurückzuholen.

Die Golems erweisen sich Anfangs als unüberwindbar, doch Obsidian trickst die Wächter aus - um kurz darauf vor der Statue eines Klauendrachen zu stehen. Dieser wird als Wächter zum Leben erweckt und greift Obsidian an. Bei solchen Verteidigungsmaßnahmen muss es hier doch was geben, oder?

Nur mit Mühe und am Rande der absoluten Vernichtung, überwinden die Gefährten die Wachen - um kurz darauf von Geistern und Schreckgespenstern angegriffen zu werden. Aber sie finden auch die Kultistin Karana Tharr. Aber diese weiß sich zu wehren. Gespenster, ein altes Wasserelementar und eine Schattenschwinge bilden ein Bollwerk der Verteidigung. Bolbo nutzt seine letzten Wunder, taucht hinter der Frau auf, wirkt einen Stillezauber und erschlägt die überraschte Nekromantin. Er findet bei ihr die Steine und gibt das Signal zum Rückzug ... denn Gewinnen kann hier niemand mehr.

Fast alle fliehen magisch aus dem Gewölbe. Mira, die arkane Bogenschützin, muss jedoch zu Fuß fliehen. Nur mit knapper Not, kann sie sich ins rettende Tageslicht werfen. In Sicherheit. Doch Wolf und Akolon wurden dahingerafft.

Doch die Fürsten der Stadt zeigen sich großzügig. Ausgerüstet mit Schriftrollen, Zaubern und Edelsteinen, erhalten Obsidian und Wolf ihre eigenen Körper zurück. Doch dafür muss Bolbo einen Erzmagier aus dem Totenreich zurückholen. Zu aller Überraschung kehrt Natesa zurück, deren magischer Rucksack sie in der Gruft vor dem Tode schützte.

* * * * *

Im Unterberg

Die Sterne des Nordens haben der Stadt gut gedient und die Fürsten lassen ihnen eine großzügige Belohnung zukommen. Die Gefährten erhalten einige Informationen über den Unterberg und die Erlaubis, dort Schätze zu bergen. Wolf bekommt von Saiwengriff ein Schreiben, dessen Inhalt er vor den anderen Abenteurern geheim hält.

Gemeinsam rüsten sich nun die Sterne, um die Schätze aus dem Unterberg zu bergen. Obsidian knüpft Kontakt zu einer Werratte, die einen geheimen Eingang in den Unterberg kennt. Es handelt sich dabei um ein Portal, das in ein merkwürdiges Labyrinth führt. Dabei handelt es sich um ein einseitiges Portal und die Sterne sitzen fest. Zusätzlich scheint die Zeit anders zu vergehen, als zuvor. Dennoch gelingt es den Sternen, das Labyrinth zu verlassen.

Bereits wenige Gänge weiter stoßen sie auf die Zauberschule der Cyra, die im Schreiben der Fürsten erwähnt wurde. Vor allem Wolf drängt, die Schule zu untersuchen. Leider sind einige der Türen verklemmt und magisch verstärkt. Dadurch kommt die Gruppe nur langsam voran.

Die Schule erweist sich - auf den ersten Blick - als eine verlassene Stätte des Wissens. Doch der Schein trügt. Neben einigen unbedeutenden Funden, entdecken die Sterne des Nordens die Dornenkammer. Mit Hilfe der Informationen aus dem Brief, öffnen die Kameraden zwei Dimensionstüren. Wolf durchschreitet eine der Türen und wird dabei fast von einer Klingenbarriere getötet. Die Falle auf der anderen Seite ist bösartiger und raubt Wolfs Fähigkeiten als Hexenmeister. Nur mit viel Glück entkommt er der Falle. Auf sich alleine gestellt erkundet er die wenigen Räume. Verschiedene Golems bewachen ein silbernes Zauberbuch und das Grab der Cyra, die einst - von Halastar - lebendig in ihrer Zauberschule eingemauert wurde. Doch Wolf muss sich ausruhen.

Am nächsten Tag erscheint Bolbo, der dafür sein ganzes Glück einsetzt. Gemeinsam bergen sie die Knochen der Magierin und verlassen die Grabräume. Sie setzen Cyra auf dem Altar der Mystra bei und erlösen somit die gequälte Seele. Als Dank sendet ihnen Cyras Geist eine Botschaft.

Mit Hilfe dieser Botschaft finden die Sterne ein weiteres Zauberbuch, das Wolf vorsichtig einsteckt. Hier scheint alles gefunden zu sein. Die Gefährten machen sich auf, um den Weg nach draußen zu finden ...

* * * * *

Steinriesen und Schreckensbären

Die Sterne des Nordens haben die Schule der Cyra gemeistert und bewegen sich weiterhin im Unterberg voran. In einem der Räume entdecken sie einen ausgestopften Hirschkopf an der Wand, in dem eine Flasche

Jägermeister versteckt ist. Die arkane Bogenschützin Mira entdeckt einen verborgenen Tresor, den Obsidian mit einem einfachen Zauber öffnet. Beinahe haben ihn die daraus regnenden Münzen Obsidian erschlagen, doch der beliebte Spruchmeister, mit dem Hang zum Verräter, duckt sich schnell hinweg. Anschließend schaufeln die Freunde antike Silbermünzen in ihre Taschen.

Und es geht weiter. Nur einige Meter weiter brummt jemand vor sich hin. Die Nordsterne sind unaufmerksam und alarmieren dadurch einen Steinriesen, der erst einmal seinen Schreckensbären Hasso auf die Kameraden hetzt. Hasso ist für Obsidian kein Problem und verstopft nach einem Tödlichen Phantom den Gang. Der Bär wird nach hinten gezogen. Und dann rollt der Riesen Steine wie Murmel durch den Gang in den Raum, in dem sich die Nordsterne aufhalten. Nach einigen harten Treffern stellen sich die Freunde tot. Nun schließt sich eine Türe.

Die Gefährten nehmen ihre Positionen ein und warten auf den Riesen. Man hört Kettengerassel, dann öffnet sich eine Türe, es sind Schritte zu hören - aber man sieht den Riesen nicht. Ja, hier haben die Sterne nicht damit gerechnet, das der Riese einen Trank: Unsichtbarkeit zu sich nimmt. Und so kommt der erste Hieb aus dem Nichts und trifft Khondar Hammerschlag überraschend. Der Kampf beginnt.

Der Steinriese, nicht dumm, hat sich für den Kampf einen guten Platz ausgesucht, von dem aus er mit seiner Keule jede Stelle im Raum erreicht. Es ist ein harter Kampf. Obsidian begeht einen Fehler und stürzt sich auf den Riesen, um ihn ins Bein zu beißen. Der spruchmeister will seine magischen Vampirzähne einsetzen, für die er sich extra zwei gesunde, starke Zähne ziehen ließ. Der versuch misslingt und Obsidian wartet auf einen weiteren Keulenschlag. Aber der Riese hält sich damit nicht auf. Er hpüft aus dem Stand auf Obsidian drauf und schlägt munter weiter, während unter seinen Füßen das Menschlein seine letzten Atemzüge erlebt.

Obsidian stirbt, aber auch der Steinriese wird nun mit verschiedenen Waffen tracktiert, bis es zu Ende ist. Dabei kippt er auf Khondar, der sich unter dem Monster hervorarbeitet. Sieg, aber zu was für einem Preis? Ein guter Freund ist tot. Aber Obsidian hinterließ Anweisungen, damit er mittels Wahre Auferstehung zurück ins Leben kann.

Leider fällt der clevere Spruchmeister auf der Fugenebene auf einen Teufel herein, der ihm verspricht, ihn ins Leben zurückzuholen. Doch es ist ein Trick und Obsidians Seele gerät in die neun Höllen. Aber seine Kameraden ahnen davon nichts.

Sie ziehen weiter und entdecken einige Räume weiter ein werkwürdiges Loch, in dem ein Rubin liegt. Sie schieben den Rubn nach hinten, bis er an einem Faden hängt, den die Nordsterne durchtrennen. Nun kullert der Rubin unten aus einem Loch heraus. Außerdem entdecken sie durch Zufall Eisenstangen, in denen tausende von Nesseriler Goldlöwen verborgen sind. Juhu, man stirbt hier unten wenigstens reich. Und die gierigen Sterne des Nordens stecken auch die Goldmünzene in. Schon lange hat Khondar von einem Leben als Stadtviertelbesitzer geträumt. Dieser Traum rückt in greifbare Nähe.

Und weiter geht es. Die Sterne finden nun einen Raum, der das Wappen des alten Handelshaus des Greifen trägt. Mira weiß, das dieses Handelshaus einst von Feinden zerschlagen wurde und seinen Schatz im Unterberg versteckt haben sollte. Doch die Türe ist magisch gesichert. Durchs Schlüsselloch sieht man auf der anderen Seite einen lebensgroßen Greifen aus purem Gold glitzern. Doch Bolbo, Glücksbringer der Tymora, kann sich darauf kaum konzentrieren. Er spürt die alte Macht der Göttin Tyche und führt die Gruppe eilig weiter.

So gelangt die Gruppe zu zwei Kammern mit verlassenen Säuglingen, die in schlechtem Zustand sind. Es handelt sich allesamt um Tieflinge. Eine Elfe gebar erst vor kurzem einen weiteren Tiefling, starb aber an den Folgen der schrecklichen Geburt. Bolbo kümmert sich rührend um die 49 Babys, währen Wolf den Weg auskundschaftet. Er hört exotische Musik, ist sofort erregt - und glücklicherweise unsichtbar. Khondar kehrt zu seinen Freunden zurück und legt Bericht ab. Dabei trifft er auf den Meisterspion Gareth, der als den Drow entflohernder Händler getarnt auftritt, und die Sterne des Nordens ausspionieren soll.

Während sich die Gefährten beratschlagen, erscheint die Sukkubus Nanita, die sich als Hohekleriker des Mastemas ausgibt. Bei Mastemas handelt es sich um einen Dämonen, der von Tieflingen verehrt wird. Nanita erklärt, Mastemas sei im Unterberg gefangen, seitdem er im alten Tempel der Tyche einige

Spielkarten an sich nehmen wollte. Schicksalskarten! Das ist der erste Gedanken aller. Nanita ringt Gareth noch drei Küsse ab, dann geht sie - nicht ohne eine Einladung an die Nordsterne ausgesprochen hat. Bolbo ist bereit der Sukkubus zu folgen. Nachschauen schadet nicht, denkt sich der Glücksgnom. Immerhin ist der Dämon gefangen...

* * * * *

Der Götze der Tieflinge

Die Nordsterne haben im Unterberg einen alten Tychetempel entdeckt, der vom Tieflingsgott Mastemas besetzt gehalten wird. Bolbo glaubt den Dämonen dort gefangen, doch dem ist nicht so. Mastemas treibt ein falsches Spiel und legt die Sterne herein. Es entbrennt ein blutiger Kampf, den nur wenige überleben.

Zwar gelingt es Bolbo seine Kameraden wieder ins Leben zu holen, doch es fehlt die wertvolle Ausrüstung. Vor allem Wolf sieht diesen Umstand mit wachsender Sorge, befanden sich doch in seinem Besitz wertvolle Bücher, die in die Hände der Harfner gelangen sollten. Doch es ist nicht mehr zu ändern.

Es geht weiter durch den Unterberg. Khondar ist hochofren, als die Sterne des Nordens einen alten Moradintempel entdecken, der einem der letzten Duergar-Moradin-Kleriker geweiht wurde. Khondar entdeckt dessen Gruft und nimmt einen magischen Hammer an sich. Dadurch tritt er das Erbe des Klerikers an.

Die nächste Entdeckung im Unterberg ist weitaus schlimmer. Die Gefährten stoßen auf Dunkelelfen, die einen merkwürdigen Gott anbeten. Sie befehligen Schleime und greifen die Nordsterne mit schwarzen Blobs an. Zwar bleiben die Helden siegreich, aber sie verlieren kostbare Ausrüstungsgegenstände. Obwohl sie weit in das feindliche Dunkelelfengebiet vordringen, müssen sie schlussendlich doch fliehen.

Dabei lösen die das Rätsel um ein akkustisches Schloss, hinter dem sich ein kleines Labyrinth mit Rätseltüren befindet. Auch dieses Problem wird gelöst. Aber eine Grube negativer Energie, angefüllt mit abscheulichen Schatten und bösartiger Macht, verhindert ein weiterkommen. Die Sterne des Nordens lassen sich jedoch nicht entmutigen und stürmen vor. Dabei bergen sie einige Habseligkeiten, die einst ein arkaner Bogenschütze bei sich trug.

Der Ausgang führt genau durch einen alten Tyrannosschrein, in dem unheilige Rituale abgehalten werden. Doch was hat das zu bedeuten? Tyrannos ist tot. Trotzdem macht Wolf bei den Harfner Meldung und informiert auch die Fürsten von Tiefwasser.

Die Sterne des Nordens haben überlebt. Doch der Sieg war teuer erkaufte. Es wird Zeit ein wenig auszuruhen. Anschließend wollen die Sterne Mastemas jagen und Vergeltung üben. Und Wolf will die Bücher zurück, von denen seine Kameraden nichts ahnen.

Derweil ist Khondars Familie eingetroffen. Zusammen mit vier Schlachtenwütern und Moradins Gunst, erschafft Khondar in seinem Stadtviertel einen Tempel des Moradins, der dem Grat der Welt nachempfunden ist. Ein weiteres Wunder inmitten Tiefwassers, in dem die Sterne des Nordens immer mehr an Macht und Bedeutung gewinnen.

Wolf spricht sich mit Alea aus, die sich verletzt fühlt. Sie gesteht ihm, dass sie von ihm schwanger ist. Wolf und Alea heiraten. Doch das Schicksal hält weitere Überraschungen bereit. Wolf steht muss an einem Tribunal der Harfner teilnehmen und als Zeuge aussagen: gegen Khelben "Schwarzstab" Arunsun. Es kommt zum Eklat, in dessen Verlauf der schwarzstab wutentbrannt die Harfner verlässt. Wolf bleibt zurück. Er entscheidet sich bei den Harfnern zu beliben, während viele gute Frauen und Männer dem Schwarzstab blindlings folgen. Es sind harte Zeiten.

* * * * *

Jagd auf einen Gott

Unter der Führung von Wolf, reisen die Sterne nach Norden in die Berge. Hier treffen sie auf eine Kurtisane, eine ehemalige Hoheklirikerin des Mastemas. Sie soll den Nordsternen verraten, wo dieser Gott zu finden ist. Doch bevor sie das kann, müssen die Helden den Amazonen der Sune - diese bewachen die Kurtisane - den Stab der Lust bringen.

Dafür dringen die Sterne des Nordens weiter in die Berge ein und machen eine Festung der Frostriesen aus. Raum für Raum kämpfen sie sich vor, um schlussendlich den Herrn der Festung zu stellen. Die Gefährten töten den Riesen und bringen den Stab an sich. Leider kommt es zu einem Missgeschick und Mira, die arkane Bogenschützin, ist fortan Schuhfetischistin.

Zusammen mit der Kurtisane geht die Reise über das Meer ohne Spuren nach Süden - nach Calimhafen. Hier angekommen kommen die Sterne des Nordens bei einem Agenten der Harfner unter. Doch einige finstere Gesellen lauern Wolf in der Nacht auf. Der kahlköpfige Hexenmeister überlebt den Anschlag, doch bei seiner Rückkehr findet er Chaos vor. Dämonen haben ein Portal geöffnet.

Zusammen mit Khondar, Mira und den anderen Helden, bekämpft Wolf die Dämonen. Doch durch einen seiner Zauber bleibt das Portal dauerhaft und Horden von Dämonen überfluten Calimshan. Es dauert die ganze Nacht, die Monster zu vernichten und zu vertreiben. Ein ganzes Stadtviertel wird dabei vernichtet und die Sterne werden der Stadt verwiesen.

In der Wüste nähern sie sich einer Oase, die den Eingang zu Mastemas Tempel bildet. Die Kurtisane kann einen der Nordsterne zum Verrat überreden - doch erfolglos. Die Sterne des Nordens dringen in den Tempel ein. Sie überwinden die Illusionen und liegen kurz darauf als Opfer festgeschnallt auf Opfertischen. Nur eiserner Wille kann sie aus dem Traumreich zurückholen und den Kampf antreten lassen.

Es ist ein harter Kampf, den die Sterne gewinnen. Geschunden, aber siegreich, kehren sie nach Tiefwasser zurück.

Die nächsten Jahre vergehen fast wie im Flug. Bolbo wird auf sein Amt als Führer der Kirche der Tymora vorbereitet, während Khondars Frau Zwillinge zur Welt bringt. Auch Wolf wird Vatter - von Drillingen. Doch seine geliebte Alea stirbt bei der Geburt. Ingeheim macht Wolf Bolbo dafür verantwortlich. Zwischen beiden Freunden steht ein unsichtbare, aber vorhandene Kluft. Es vergehen drei Jahre, in denen die Sterne ihren Pflichten nachkommen. Yasmna, Bolbos Adoptivtochter, wächst zu einer jungen Koboldabenteurerin heran. Während Khondar immer mächtiger wird und zu den hohen Seelenschmieden des Moradin gehört. Wolf steht kurz vor seiner Berufung als Fürst vor Tiefwasser, als die Sterne des Nordens nach Dolchtal gerufen werden. Sie sollen in diplomatischer Mission dem befreiten Tal Geschenke überbringen und eine kleine Mission erfüllen.

Im Dolchtal angekommen, die Familien bleiben in Tiefwasser zurück, berichtet Fürst Randal Morn von Drow, die zwei Massaker angerichtet haben. Die Sterne des Nordens sehnen sich nach neuen Abenteuern und versprechen, sich der Sache anzuehmen ...

* * * * *

Die Leiden des jungen W.

An dieser Stelle berichtet Wolf von seinen Abenteuern, die er im Dolchtal erlebte. Es handelt sich dabei um das Kaufabenteuer Die Stadt der Spinnenkönigin. Es spielt mehr als zwei Jahre nach den letzten Ereignissen in Calimshan.

1. Tag

Sind in Dolchtal angekommen. Randal Morn ist wirklich nett und es gefällt mir sehr gut hier. Ich denke ehrlich drüber nach mit meinen Kindern hierhin zu ziehen. Allerdings gibt es anscheinend ein Problem mit Dunkelelfen.

Der Fürst hat uns gebeten mal bei ein paar Krypten in der Nähe Nachforschungen anzustellen. Bis dort konnten die Dunkelelfen verfolgt werden aber die Spur verlor sich. Wir werden morgen zusammen mit diesem Schattentänzer dorthin aufbrechen. Habe mich früher in mein Zimmer zurückgezogen um morgen ausgeruht zu sein.

2. Tag

Sind durch den Wald zu den Krypten gereist. Dabei stellten wir uns vor dass Khondar wie ein verliebter Elf leichtfüßig durch den Wald schwebt. War wirklich lustig wieder mal durch's Land zu wandern. Und besser als der Weg hierher durch die Anauroch. An unserem Zielort angekommen fanden wir 2 Krypten und ein Tor vor das in den Hügel führte. Zunächst suchte der Fallenspezialist nach eben solchen, fand keine.

Bolbo stellte fest das seit hunderten von Jahren keiner mehr hier gewesen sein sollte. Fand ich etwas merkwürdig, immerhin waren die letzten Überfälle erst 3 Tage her. Naja zunächst durchsuchten sie die große Krypta während ich und Mira Wache hielten. Mir fiel nichts besonderes auf bis Khondar, Bolbo und der Schattentänzer sich um die kleine Krypta kümmerten.

Ich erkannte die Gerüche aus dem inneren der Krypta sofort. Es wurden Blitze auf meine Kammeraden geschleudert. Ich eilte zur Hilfe und bereitete mich vor zukünftige Zauber des Angreifers zu bannen. Aber bevor es dazu kam hatten Bolbo und Khondar diesen mit göttlicher Macht ausgeschaltet. Das Khondar mit dem Zielen von Zaubern aus der Übung ist musste ich auf die harte Tour lernen, sein Flammenschlag hat mich voll erwischt. Zum Glück ist Thazu nichts passiert. Naja, Khondar hat mich hinterher immerhin mit der Macht Moradins geheilt, ich bin nicht sauer auf ihn.

Es stellte sich heraus das es 3 Vampire (2 Vampirbrut und wohl ihr Meister) in der Gruft befanden. Diese Untoten hatten der gesammelten Macht der beiden Kleriker natürlich nichts entgegen zu setzen. Anschließend öffneten wir die Tür zum Hügel. Dort fanden wir im Inneren einen langen Gang und eine Tür vor welcher 5 tote Drow lagen, welche mit kleinen Bolzen erschossen und mit stumpfen Waffen erschlagen wurden. Sie trugen Umhänge mit Spinnennetzverzierungen. Da wir Drow nicht mehr Vorteile einräumen wollten als unbedingt nötig beschlossen wir die Tür zum Hügel bis zum nächsten Tag mit einer Steinwand zu versiegeln und draußen Wache zu halten während Bolbo sich wegteleportiert um einen Gegenstand zu erwerben der ihm Dunkelsicht gewährt.

Khondar und ich hielten die erste Wache, dabei tauchte eine Elfenprinzessin auf. Arrogant bis zu Sêlune und zurück. "Wir nehmen Cormanthor wieder in Besitz, Fremde sind da nicht erwünscht, auch keine Menschen!" Pah, die hat immer noch nicht begriffen das die freien Völker zusammenarbeiten müssen um überleben zu können. Sie haben wohl etwas aus dem Schicksal Immerdar's gelernt, aber anscheinend nicht genug.

3. Tag

Bolbo kam am Vormittag zurück mit Geschenken aus Tiefwasser, besonders Khondar freute sich über Berichte seiner Familie. Dieser kleine Halbblingnekromant hat uns leckere Kuchen mitgeschickt. Magische Kuchen! Ich werde ihn von der Liste der zu tötenden Nekromanten streichen müssen. Allerdings werde ich mich mal mit ihm unterhalten müssen wenn ich wieder in Tiefwasser bin. Mit den Schriftrollen die Bolbo mitgebracht hat konnte ich die Gegenstände identifizieren die wir in der Vampirgruft gefunden hatten. Der Schutzring und die Rüstungsarmschienen habe ich zunächst behalten, den Resistenzumhang trägt Khondar.

Auf jeden Fall drangen wir jetzt in den Hügel ein. Dann tauchte plötzlich ein Hirte auf, welchen ich wegschickte. In den oberen Krypten fanden wir nichts außer Fallen, die eine beschwor Schreckenslöwen und die zweite verwundete den Schattentänzer schwer durch magische Energie. Allerdings begann ich heute an ihm zu zweifeln, er stellte immerhin schon heute fest das wir uns auf einem Friedhof befinden... Ich sollte die Augen offenhalten.

Wir folgten also einer Treppe tiefer unter die Erde wo wir Grabeinbuchtungen in den ansonsten grob behauenen Höhlenwänden fanden. Die darinn liegenden Skelette waren mit einer dicken Pilzschicht

überzogen, welcher Sporen ausstößt wenn man ihn zu stark bewegt oder sich ihm nähert. Zum Glück ist niemandem dadurch etwas passiert. Wir gingen weiter durch die Höhlen und fanden eine Jergall Statue. Dann hoffen wir mal das wirklich keine Untoten hier unten rumlaufen.

Als wir unserem Scout folgten wurde ich in einem Tunnel kurz vor einer Kreuzung, welche durch eine Illusion verborgen war, die ich gar nicht erst sah dank meinem Diadem des Wahren Blicks, wurden wir plötzlich von einem als Stalagmit getarnten Seiler angegriffen. Er injizierte mir mit 2 Tentakeln ein recht starkes Gift was mich sofort sehr schwach werden lies. Die anderen wurden davon zum Glück nicht betroffen und die Bisse des Untiers konnten kaum durch meine magischen Verteidigungen dringen und verletzten mich nur leicht. Trotzdem war ich geschwächt. Daher beschwor ich eilig ein Prismatisches Auge welches ich sofort auf den Seiler feuern lies. Ein Strahl aus violetterm Licht traf die Bestie und versetzte es auf eine andere Ebene. Das war mir recht, immerhin ist es auch nur ein Raubtier, ich hoffe es ist nicht im Abgrund gelandet.

Plötzlich bemerkte ich einen Grabräuber der anscheinend unsichtbar hinter uns her schlich. Doch noch bevor ich mich um das Problem kümmern konnte waren Bolbo und der Schattentänzer durch die Illusion getreten und wurden von 2 Bebilithen angegriffen. Sofort befahl ich dem Auge sich um das Problem zu kümmern und feuerte magische Geschosse auf die Kreaturen. Anscheinend sind sie gegen Elektrizität immun, das sollte ich mir merken. Nachdem wir vor zweieinhalb Jahren in Calimhafen mit ihnen zu tun hatten sollte man meinen das wir von diesen Dämonen verfolgt werden. Bolbo und der Schattentänzer verloren beide in dem Kampf ihre Rüstungen, aber die Dämonen hatten keine Chance gegen uns.

Der Grabräuber, oder was oder wer auch immer das war, hat sich in dem Kampf mit Mira wegteleportiert. Irgendwas ist da nicht in Ordnung. Aber ich glaube ich habe weiter vorne seinen Todesschrei gehört. Geschieht ihm recht. Jetzt müssen wir nachgucken gehen. Hoffentlich ist Mira nichts passiert. Ich fühle mich schwach, aber da müssen sich morgen Khondar und Bolbo drum kümmern....

Nun, Mira kam von alleine zurück. Wir stellten fest das es hinter der Bebilithenhöhle weiter geht und folgten dem Weg. Dort wurden wir von 2 merkwürdigen Kreaturen angegriffen. Es schien sich um intelligente gestaltwandelnde Spinnen oder sowas zu handeln. Hatte sowas noch nie gesehen, und sie lebten nicht lang genug um sie zu studieren. Wieder ging es von der Höhle in einen weiteren Gang, dort befanden sich Dunkelelfen.

Sie hatten sowohl eine Klerikerin als auch einen Magier dabei, aber außer einem Eissturm und einem verirrtm Gleißenden Licht hatten sie uns nichts entgegenzusetzen. Leider waren sie tot bevor wir sie befragen konnten um Informationen über die Überfälle zu erhalten. Das machen wir morgen. Wir ruhen uns heute etwas früher aus. Wir haben zwar kaum Zauber verbraucht, und all zu schwer verwundet sind wir auch nicht, aber die Ruhe wird uns bestimmt gut tun. Netterweise hat Bolbo mich und Thazu doch noch geheilt. Meine Stärke ist wieder da!

4. Tag

Khondar versuchte Informationen aus der toten Drow Klerikerin zu bekommen, aber anscheinend war sie noch im Tode zu willensstark. Meinen Feuerzaubern vom Vortag hatte sie weniger entgegenzusetzen. Naja, als wir dem Hauptgang ein kurzes Stück gefolgt waren und die Leiche von Miras Widersacher untersucht hatten (eklig, echt eklig) gingen wir in einen Raum wo einfach nur netterweise Ausrüstung rum lag. Und ich fragte mich noch wieso...

Plötzlich hörten wir Rufe. Erst waren wir uns nicht sicher bis ich die Stimme des Hirten erkannte. Dann ein Hilfeschrei, wir eilten sofort zurück und sahen das der Hirte gegen unseren Rat in die Höhlen eingedrungen war und von ein paar Ghulen bedrängt wurde. Khondar vernichtete die Untoten ohne mit der Wimper zu zucken. Ein kurzer Schrecken für den armen Schafhirten. Er schenkte uns etwas Braten und wir schickten ihn -schon wieder- nach hause.

Wir folgten dem Gang also weiter unter die Erde und kamen an einen Engpass durch den 2 Drow spähten. Für den ersten war das letzte was er sah ein Pfeilhagel der von Miras Bogen ausging. Armes Schwein. Der

andere floh. Bolbo spurtete durch die Lücke und sah sich einer wohl hohlen Riesenspinne gegenüber. Er versuchte zunächst mit der Macht seiner Göttin Untote zu vertreiben. Und, was ein Glück, die Spinne zerfiel sofort zu Staub.

In der Höhle fanden wir nur ein Loch vor, ich wirkte fliegen, die anderen benutzen magische Gegenstände um nach unten zu kommen. Dort fanden wir nur ein weiteres Loch und eine Wand die uns nur zu vertraut aussah. Khondars Steinwandzauber hatten dafür gesorgt das wir dieses Erscheinungsbild schon kannten. Vom Dunkelelf keine Spur. Zunächst untersuchten wir die Steinwand. Dahinter fanden wir ein paar Räume mit Drinnen und noch mehr Spinnen. Erwähnenswert ist nur das Bolbo in eine Fallgrube gefallen ist, aber dank dem Federfallring wurde er nur leicht von einem der Speere in der Grube gekratzt. Die Drinnen schafften es nur einen einzigen Säurpfeil auf mich zu schleudern. Hat ihnen nichts genützt, jetzt sind sie noch kälter als die Eisriesen die wir vor knapp 3 Jahren bekämpften. Die Spinnen waren zu ausgehungert um uns auch nur anzukratzen.

Nachdem wir die hier befindlichen Räume durchsucht hatten ohne etwas wichtiges zu finden begaben wir uns also zu dem nächsten Loch im Boden. Wir flogen oder sprangen mit Federfall einfach hinunter.

Unten sahen wir ein paar Drow und ein merkwürdiges hautloses Wesen mit dem Körperbau einer Drow. Anscheinend irgend eine Art Untote, uns vollkommen unbekannt. Die lebenden Drow grinsten böse. Ich wirkte schnell Schutzzauber, aber Bolbo hielt eine Klingenbarriere für das Klügste. Die Drow hörten sofort mit dem Grinsen auf und begannen mit dem Sterben, die Untote wurde nur etwas verletzt. Khondar schleuderte, immer noch fallend dank Federfallring, einen Flammenschlag auf die Kreatur. Mira schoss aus dem Flug noch einen einzigen Pfeil auf die Kreatur woraufhin sie wohl endgültig tod nach hinten geschleudert wurde.

Alle dankten mir das ich ihnen den Vortritt gelassen hatte. Naja, jetzt stehen wir hier unten und sind immer noch nicht schlauer. Wieder kein Überlebender den wir befragen können. Da wir aber noch immer ausgeruht sind werden wir wohl gleich weiter gehen. Das hier sah mir sehr nach einem Wachposten aus. Aber was bewachen die denn? Aus den Wappen sind wir auch nicht schlauer geworden...

Das ganze war wohl ein Wachposten zu dem Drow-Außenposten Szith Morcane. Wir fanden am Ende des Abschnitts eine Schlucht, in deren Wänden sich viele Höhlen befanden. Diese stellten den kleinen Außenposten dar wie wir bald feststellen sollten. Ich hab mir als erster die Schlucht angeguckt und fand dort Unmengen Spinnweben, genau das, was man von Drow erwartet. Außerdem noch eine gigantische Spinne. Hätte ich auch erwarten sollen. Aber sie schien mich zum Glück nicht zu bemerken.

In der Mitte des Netzes sah ich eine Art Leiter aus Spinnweben. Da alles andere voll mit weiteren Fäden war schien das der einzig sichere Weg nach unten zu sein. Trotzdem trauten wir dem ganzen nicht und ich wirkte erst mal fliegen auf alle denen entsprechende Gegenstände und Fähigkeiten fehlten. Zum Glück tauchte der Mönch auf den wir in Calimshan kennengelernt haben. Der kam mir doch sehr fähig vor.

Wir schwebten vor der Leiter nach unten und verfangen uns weiter unten zum Teil in dem Netz, was die Spinne auf uns aufmerksam machte. Allerdings waren wir schon wieder frei bevor sie da war und konnten ihr entkommen. Weiter unten fanden wir zunächst einen Höhleneingang.

Ein offener Trichter mit glatten Wänden. 2 Dunkelelfen standen dort. Ich könnte schwören sie haben versucht sich zu verstecken. An glatten Wänden. Drow...Mira tötete den ersten ohne mit der Wimper zu zucken, den anderen übernahm ich mit einem Zauber. Er erzählte uns einiges über den Vorposten.

Wir sind also in Szith Morcane ein Vorposten der Dunkelelfen und hier wurde die Macht kürzlich aus den Händen der Lolth Klerikerinnen gerissen, und jetzt herrscht hier eine Dorina T'sarran oder so ähnlich, welche Klerikerin der Kiriansalee (oder so) ist. Eine Drow Göttin der Untoten, die "bleiche Todesfee".

Irgendwo hier habe ich die Kontrolle über ihn verloren, doch ich merkte es nicht. Diese Drow scheinen schwächer als sie sind. Dachte ich...

Nachdem er uns erzählt hat das wir hier am Eingang zur Kaseren sind und die andere Höhle die wir gesehen

haben der Zugang zum Magierturm ist entriss er mir Thazus Körbchen und war es ins Spinnenetz. Dank der Tatsache das ich meine Zauber mit ihm teilen kann konnte er aber einfach zu mir zurückkehren. Sechs Sekunden später war der Drow und ein dutzend seiner plötzlich auftauchenden Kammeraden tot. Dann griffen wir die Kaseren an und innerhalb weniger Minuten war alles befriedet. Ein Magier hielt sich hier auf der Khondar in einem Spinnennetz fing. Danach setzte er 2 Eisstürme auf ihn und mich. Ich beschwor nur schnell ein prismatisches Auge welches ihn mit einem blauen Strahl direkt zu Stein verwandelte. Die letzten Drow ergaben sich. Wir sperrten sie ein und Khondar und ich untersuchten das Gefängniss während die anderen die Wohnräume genauer durchsuchten. Allerdings fanden wir den letzten Widersacher in diesen Räumlichkeiten: einen adligen Salamander, was ich dank meiner Erfahrung mit den Ebenen erkennen konnte. Khondar war immun gegen seine Feuerbälle und ich konnte auch den Schaden den ich erlitt minimieren. Allerdings braucht ich hier schon ein paar Kältekegel um mit dem Elementarwesen fertig zu werden.

Die anderen fanden nur ein paar Zauberbücher und ähnlichen Krempel. Wir nehmen es mit, dürfte was Wert sein. Wichtig war nur ein Brief aus dem wir schließen konnten das Lolth wohl keine Wunder mehr gewährt, und das die Stadt Maerimydra (oder so, kann das nicht lesen und schreibe es nach dem was Mira erzählt hat) angegriffen und anscheinend überrannt wurde. Dies hier ist ein Außenposten dieser Stadt. Also sieht es jetzt so aus das die Überfälle alle von diesen Anhängern der bleichen Todesfee unternommen oder zumindest befohlen wurde. Das würde bedeuten das die Drow die wir bei den Bebilithen fanden vermutlich Flüchtlinge waren. Wir müssten also diese Hohepriesterin Dorina finden und ausschalten. Was die Drow intern in ihren Städten machen dürfte das Dolchtal nicht interessieren.

Als nächstes kletterten wir über das Netz zum Magierturm. Dort ging Khondar vor, wurde von den Wachen aber zurückgewiesen: Sie griffen nicht direkt an, also taten wir das auch nicht. Sie sagten wir sollten draußen bleiben, sie würde nicht angehen was draußen los ist. Also stiegen wir tiefer in die Höhle hinab. Magier sind auch überall gleich, egal ob Mensch oder Drow.

Wir fanden eine riesige Höhle in der sich nur wenige Wesen aufhielten. Ein paar Duergar, Drow, Kuo Toas und ein Illithide waren hier versammelt. Als sie uns sahen stellten sie sich uns gegenüber. Sie fragten was wir wollen. Bolbo platzte mit "handeln" heraus, aber Khondar meinte nur "Wir sind hier um eure Überfälle auf die Oberwelt zu beenden!" Er aktivierte seinen Hasthelm "Ergebt euch, oder sterbt!" Der Illithide schleuderte sodann einen seiner Übernatürlichen Angriffe auf uns und traf alle. Mira ging zu Boden. Die Duergar griffen an. Ich ignorierte sie, flog nach vorne und schaltete mit zwei Zaubern alle Widersacher außer den Duergar und den Kuo Toas, welche flohen, aus.

Nachdem nur noch ein Duergar unseren Nahkampfwaffen widerstehen konnte und sich ergab verhandelten wir mit ihm. Dabei unterlief Mira ein taktischer Fehler und sie wurde von einem der Kuo Toa in die Schlucht gestürzt. Da sie auch noch fliegen konnte machte das nicht viel aus. Sie kam wieder nach oben berichtete aber von einer größeren Anzahl Drow die in unsere Richtung unterwegs waren.

Ich machte alle Unsichtbar. Sollten sie doch kommen. Und tatsächlich betraten sie den, wie wir dank dem Duergar feststellten, alten Basar. Bis auf Mira stürzten wir uns alle in den Nahkampf. Mit meinem Streithammer und durch Hast gestärkt waren die Drow nicht mal Gegner für mich, und ich bin eigentlich Hexenmeister. Mira hatte direkt den Magier getötet. Drei Runden lang dauerte der blutige Nahkampf. Naja, zumindest für die Drow endete er blutig. Plötzlich tauchten noch eine Klerikern und 2 dieser gehäuteten Untoten auf. In der Kaseren haben wir kurz gemerkt was sie konnten und wussten das wir uns nicht zu viele Sorgen machen mussten. Der Kampf dauerte ungefähr zwölf Sekunden. Obwohl die Klerikerin anscheinend gegen Magie Immun war hatte sie Miras Pfeilen überhaupt nichts entgegen zu setzen. Ich schreibe dies während die anderen die Klerikerin untersuchen.

Diese Dorina kann diese Drow doch nicht gewesen sein. Die hatte ich mir schlimmer vorgestellt. Allerdings gibt es jetzt hier keinen Überlebenden den wir befragen könnten. Wir müssen wohl den alten Tempel finden von dem der Soldat berichtet hat. Bolbo sagt die ganze Zeit wir sollten mal ruhen, aber mit ein paar Bedrohungen dieser Art würden wir meiner Meinung nach noch fertig. Und so fühle ich mich um eine Erfahrung betrogen. Ich weiß nicht wo dieses Gefühl her kommt ...

5. Tag

Da wir jetzt doch ziemlich ausgepowert waren suchten wir uns einen Platz in den Räumen oberhalb des Basars. Als wir endlich einen öffneten der nicht mit Spinnen überflutet war fanden wir dort ein paar Schlicke und einen Seiler vor. Leider verlor Khondar in dem Kampf einen Teil seiner Ausrüstung. Trotzdem war die Sache relativ schnell gegessen. Wir fanden einen kleinen Raum der anscheinend als Tempel diente. Wer allerdings Schlicke anbetet wissen wir nicht. Ist auch irgendwie eklig.

7. Tag

Anscheinend hat Mira auf der Wache etwas Misst gebaut. Eigentlich ist sie sehr zuverlässig was das angeht, aber als ich wieder aufwachte war ich in Fernberg im Helm Tempel. Die Götter waren nicht glücklich darüber das ich, mal wieder, dem Tod von der Schippe gesprungen bin. Aber diesmal hatte es wohl außer Bolbo alle erwischt. Was genau vorgefallen war kann ich mir nur schwer vorstellen. Anscheinend wurde Mira überrascht und konnte keinen Alarm geben. Nach Bolbos Bericht wurden wir von ein paar Drow und einer großen Tentakelkatze attackiert. Bis auf ihn und den Mönch waren als er aufwachte wohl alle tot, und der Mönch wurde vom Drow-Magier erwischt. Naja, ich muss jetzt besser aufpassen auf mich, noch mal darf mir das nicht passieren. Wir besorgten uns ein bisschen neue Ausrüstung und machten uns mittels Teleportation wieder auf den Weg nach Szith Morcane. Wir werden es diesen Drow schon zeigen. Dachte ich. Zunächst fanden wir eine Höhle die mit Pilzen und Sklaven gefüllt war. Eine Unsichtbare Durchsuhung ergab das sich hier wohl nicht der Tempel befand den wir suchten, also stigen wir weiter hinab. Mira und der Mönch Sarakim sorgten sich darum uns den Rücken zu decken. Hielten wir für einen guten Plan. Da tauchte plötzlich ein Zwerg auf, der mit Federfall von weiter oben zu uns hinab kam. Bevor er allerdings etwas sagen konnte befanden wir uns im Kampf mit 4 dieser hautlosen Untoten. Die schaltete Bolbo mit einer Klängenbarriere aus. Da kamen plötzlich zwei Drow auf uns zugeschwebt. Ich wollte diese gerade ausschalten da ging der Zwerg auf mich los. Und da ich aus seiner Richtung keine Gefahr erwartete konnte er mich schwer verwunden bevor ich etwas unternehmen konnte. Ich beschwor schnell die mächtigsten Zauber die ich beherrschte um mit der Gefahr klar zu kommen. Mit unseren Zaubern konnten wir sowohl den Zwerg als auch die Drow, die sich merkwürdiger Weise auflösten, schnell bezwingen. Schwer verwundet konnte ich ein Lächeln auf mein Gesicht bringen. Doch dann wirkte Bolbo plötzlich eine weitere Klängenbarriere. Auf mich und Khondar...

Hier enden die Leiden des jungen W. - endgültig ...!

* * * * *

Das letzte Gefecht

Nach dem tragischen Tod von Wolf, Bolbo war scheinbar von einem der Vampire übernommen, ziehen sich die Freunde erst einmal nach Dolchfall zurück, nach dem sie zwei weitere Räume von Monstern gesäubert und eine gefangene Drow befreit haben. Hier rüsten sie sich neu aus und treffen auf einen alten Bekannten: Falk, einem Paladin des Helms.

Falk und ein Söldner schließen sich der Truppe an, die eine weibliche Drow aus dem Unterreich mitbrachten. Die Drow, eine ehemalige Lolthklerikerin, will den Freunden helfen. Gemeinsam kehren sie zurück und geraten im alten Lolthtempel in einen Hinterhalt zweier Vampirinnen. Diesmal besiegen die Sterne des Nordens die Monster endgültig.

Schon bald stehen sie vor der neuen Herrin des Tempels und decken diese mit ihren zaubern ein. Doch rasch wir deutlich, dass es sich um eine mächtige Drowvampirin handelt, die nicht kleinzukriegen will. Gerade noch rechtzeitig erkennen die Gefährten, dass sie von Illusionen abgelenkt werden.

Sich diesem Umstand bewusst, können sie die Vampirin in ihren Sarg zurückdrängen. Doch vorher geht Falk rechts um eine Säule und kommt links als Zombie hervor.

Die überlebenden Sterne töten die Vampirin und finden wichtige Dokumente, die auf eine schlimmere

Mission hindeuten. Die Sterne besprechen sich mit Randal Morn und kehren nach Sith Morcane zurück.

Sie versuchen den oberen Tempel zu säubern und begegnen dabei dem Geist einer Lolthklerikerin. Khondar wird dabei getötet, ebenso die Drow, die von ihrem Glauben abkam und Tempus dienen wollte.

Bolbo nutzt eine seiner schwindenen Schriftrollen und holt Khondar ins Leben zurück. In Dolchfall heuern sie zwei neue Söldner an und betreten anschließend das Unterreich. Mit einer gefunden Karte wenden sie sich dem See der Schatten zu. Schnell wird deutlich, dass das Unterreich ein gefährlicher Platz ist. Monster, mysteriöse Flecken und Fallen machen hier Helden das Leben schwer.

An einer Gabelung entscheidet sich Bolbo für den Weg nach Westen. Er führt Khondar und Errol, einen der Söldner, mitten in das Lager eines Purpurwurms. Während sich der Moradinkleriker mit einem Zauber schützen kann, werden Errol und Bolbo geschluckt. Der Schurke kann sich aus dem Monster herausschneiden, doch für Bolbo ist es zu spät. Auf dem Weg durch das tote Monster vernichtet ihn die Säure des Wesens. Seine Retter kommen einen Wimpernschlag zu spät. Khondar nutzt die letzte Schriftrolle, mit denen Tote ins Leben zurückgeholt werden können.

Sofort geht es weiter und die Helden, verstärkt durch einen weiteren Söldner, gelangen an ein Becken mit Glockenturm, Steinbrücke und geheimen Pfad. Zu spät bemerken die Sterne, dass sie von Abolethen in eine Falle gelockt wurden. In der Annahme, sie würden trockenen Fußes übersetzen, gehen die Sterne ins Wasser.

Erst als Wolf plötzlich stirbt und Khondar in dessen Lungen Wasser entdeckt, wird die Illusionsfalle deutlich. Doch zu spät. Nur Khondar kann dem sicheren Tod entkommen, doch der Hieb eines Abolethen setzt eine magische Verwandlung in Gang.

Khondar, ein Leben als Diener der Abolethen vor Augen, wirkt ein Erdbeben. Er tötet den Feind und setzt auch seinem eigenen Leben ein Ende.

Die Sterne des Nordens waren mächtig, wohl wahr, aber sie gingen den Weg, den viele Abenteurergruppen bereits vor ihnen gingen: Den Weg in den Tod ...

* * * * *

Der Weg durchs Ödland

Der Weg durchs Ödland ist hart und gefährlich. Kameraden kommen, sterben, es kommen weitere Helden und sterben genau so schnell wieder. Vorbei an Riesen, Kraken, einem Betrachter und seinem Illithidenfreund - die Reise ist weit und gefährlich. Ein Schattendrache und Kir-Lanan stehen im Weg, ebenso wie Wiedergänger und andere Monster. Es ist ein trauriger Weg des Todes, an dessen Ende eine ganz andere Gruppe steht, als jeder dachte.