Das Abenteuer beginnt

In Daschar, einer durch den Fluss Roscho zweigeteilten Stadt, war ich, eine junge Magierin, am 28. August 294 auf der Suche nach Sumpfblut. Sumpfblut ist ein Bestandteil der verschiedensten Tränke und mein Meister Uschlaff hatte mich beauftragt, diesen zu besorgen. Es war nicht mein erster Botengang in die naheliegende Stadt, dennoch wusste ich nicht, wo ich das Gebräu erwerben konnte. Ich begab mich also am nächsten Morgen, es war Abend gewesen als ich die Stadt erreicht hatte, zum Tempel des Laran und erkundigte mich dort nach einem Alchemisten. Ein junger Diener, wahrscheinlich ein Mönch, der sich nur seinem Streben nach Wissen verschrieben hatte, geleite mich zu dem im Tempel tätigen Alchemisten. Dieser erklärte mir, dass es eine ungünstige Zeit wäre, nach Sumpfblut zu suchen, denn es wäre nun erst die Zeit, dass es hergestellt werden würde. Er verwies mich aber an einen anderen Alchemisten, einen Meister Elekander aus der Neustadt, der eventuell noch einen geringen Vorrat hätte.
Leider hatte ich noch nie in der Neustadt zu tun und war nun auf Hilfe angewiesen. Da kam mir der Diener, der mir anbot mich zu begleiten, gerade recht. Er stellte sich mir als Ellschahar vor und ich musste über diesen eigenartigen Namen schmunzeln. Ellschahar aus Daschar! Wie sich das anhörte. Er nahm es mir nicht übel, wie ich mich über den Namen belustigte. Gelassen nahm er es hin und erzählte von sich. So erreichten wir schließlich das Haus von Elekander Es war ein großer prachtvoller Bau und auf unser Klopfen wurde auch alsbald geöffnet. Ein alter runzeliger Mann mit einem Rohr am Ohr öffnete die Tür. Er war anscheinend stark schwerhörig und die Unterhaltung gestaltete sich als äußerst schwierig. Er hantierte ständig mit irgendwelchen Phiolen herum, brabbelte irgendwelche Worte und beachtete uns schließlich überhaupt nicht mehr. Das Ergebnis war eine plötzliche Explosion woraufhin er fluchend den Raum verließ. Da standen wir nun und wussten nicht weiter, als ein junger Mann in einem Kittel den Raum betrat. Er stellte sich als Rudy vor, des Elekanders Lehrling. Er erzählte uns, das Sumpfblut aus den Wurzeln des Sumpfheidekrautes gewonnen würde, welches aber erst Ende August oder Anfang September geerntet werden würde.
Und was nun? Ich brauchte dieses Sumpfblut, mit leeren Händen würde ich Uschlaff nicht unter die Augen treten. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als die Wurzeln selber ernten zu müssen. Ellschahar und Rudy boten sich gerne an, mich zu begleiten und beim nächsten Morgengrauen wollten wir uns auf den Weg in die Sümpfe von Dachsstein machen.
Die Nacht verbrachte ich wieder in der Taverne „Am Südtor", machte aber auf dem Weg dahin einen Abstecher in die Bibliothek des Aralintempel um zu erfahren, wie das Sumpfheidekraut aussieht und wo genau es zu finden ist. Das Gewächs war ein niedrig wachsendes Kraut, welches durch rote Blüten, dicke Blätter und Knollenwurzeln erkennbar wäre. Es waren nur dürftige Informationen, aber immer noch besser als gar keine.
Am nächsten Morgen trafen wir uns am Südtor. Rudy erwartete uns schon und wir waren erstaunt, einen voll ausgerüsteten Abenteurer zu entdecken. Hoffentlich hielt er das, was er versprach, denn bestimmt würden wir uns gegen die eine oder andere Kreatur zur Wehr setzen müssen.

Der Weg in die Sümpfe war lang und beschwerlich. Er zog sich scheinbar endlos dahin und irgendwann entdeckten wir ein eigenartiges Gebäude. Es hatte bereits den ganzen Tag geregnet und wir waren froh, eine Gelegenheit zum Unterstellen zu finden., also betraten wir das Gemäuer. Drinnen herrschte ein ekeliger Gestank und ein Altar stand im Zentrum des Raumes. An den Wänden waren zahlreiche Armeen Untoter dargestellt und eine gedrückte Stimmung lag über allem. Der Schreck durchfuhr uns, als sich plötzlich eine Tür öffnete. Ein Gang wurde sichtbar und wir folgtem ihn in dunkle Gemächer. In ihnen lebte noch das eine oder andere Skelett, aber wir waren nur danach bestrebt, hier schnellst möglich heraus zu kommen. So gelangten wir schließlich wieder an das Tageslicht und erreichten am 1. September den Rand der Sümpfe. Kein Vogel war zu hören, ewiger Nebel war überall und ein Glücksgefühl durchströmte mich, als wir in einem kleinen Ort namens Bogdell in einer Taverne einkehren konnten. Es gab herrliches warmes Essen und hätte so eigentlich ganz nett sein können, wären die anderen Besucher nicht solche griesgrämigen Bauern, die uns misstrauisch beäugten. Doch dann betrat ein Mann, der sich völlig von den anwesenden unterschied, die Schenke. Er trug ein buntes Gewand, hatte eine rote Knollennase im Gesicht und machte einen netten Eindruck. Er stellte sich uns als Balthasar vor und der Abend wurde doch noch angenehm. Nach dem einen oder anderen Bier machte er sich dann am späten Abend zum Aufbruch bereit. Er bot uns sogar an, ihn zu begleiten und in Erwartung eines warmen Bettes nahmen wir sein Angebot gerne an. Schließlich erreichten wir sein Haus. Es war aber kein gewöhnliches Haus, sondern ein imposantes Bauwerk mit einem 12 Meter hohen Turm und einem im Winde wehenden Banner. Eine liebenswürdig dreinblickende Frau öffnete uns die Tür und sorgte sich rührend um unser Wohlergehen. Fräulein Purana holte trockene Sachen für uns, machte Tee und bereitete uns warme Schlafstätten. Sie war ein wahres Juwel. Dementsprechend angenehm war die Nacht.
Am nächsten Morgen eröffnete uns Balthasar, dass er einen Auftrag für uns hätte und erzählte uns folgende Geschichte. :
Vor langer langer Zeit war Balthasar Schüler eines großen Magiers namens Schuppidupp der Schöne gewesen. Als Schuppidupp im hohen Alter verstarb, bestimmte er seine fünf Schüler zu seinen Erben. Schuppidupp war ein guter Menschenkenner gewesen und er kannte seine Schüler besonders gut. Er sah also, dass es nach seinem Ableben Streit um sein Erbe geben würde. Also schrieb er an jeden seiner Erben einen Brief mit Hinweisen auf Schuppidupps Turm, in dem sich der gesamte Schatz eines reichen Magierlebens befand. Nur gemeinsam sollten sie in der Lage sein, diesen zu finden. Neben Balthasar waren auch Furunkel, der Fiese, Babajaga, Mumpitz und Gormigust darauf aus, sich das Erbe Schuppidupps anzueignen. Balthasar hatte nun nach langer Zeit eingesehen, dass es Zeit war, mit den anderen in Verhandlung zu treten, um endlich den Schatz des alten Meisters zu finden. Und diese Aufgabe sollten wir übernehmen. Dafür versprach uns Balthasar einen Lohn von 500 GM im Falle eines Erfolges.
Um uns auf seine Mitstreiter vorzubereiten, beschrieb er sie in kurzen Worten. Mumpitz galt als schrullig, Furunkel als gefährlich, Gornikus als armer Wicht, der unter der Fuchtel seiner grässlichen Schwester steht und Babajaga als eine Dame, von deren Gerichten und Getränken man nie kosten darf, egal was sie einem anbietet.

Es würde für uns also nicht einfach werden, dennoch machten wir uns auf den Weg. Wir entschieden uns dazu, als ersten Mumpitz aufzusuchen und besorgten uns auf dem Weg zu ihm noch die Wurzeln des Sumpfheidekrautes..
Balthasar hatte uns in etwa die Richtungen genannt, in denen wir die Magier finden würden und so gelangten wir gegen Abend tatsächlich an einen Turm, der dem von Balthasar erstaunlich glich. Nur wurde die Tür hier nicht von einem lieben Fräulein Purana, sondern von einem etwa 20 cm großer Wichtel geöffnet. Wir erläuterten ihm unser Anliegen und er ließ uns eintreten. Auf einem Falken fliegend geleitete er uns zu Meister Mumpitz, einem alten Mann, der ein merkwürdiges Artefakt auf seiner Nase trug. Doch bei Meister Mumpitz konnten wir überhaupt nichts verrichten. Wir redeten scheinbar gegen eine Wand, denn immer wieder verlor der Meister seine Aufmerksamkeit und es war mühselig, ihm irgendwelche Informationen zu entlocken geschweige denn, ihn von einer Zusammenarbeit mit Balthasar zu überzeugen.
So baten wir um Nachtlager und planten, am nächsten Morgen Babajaga aufzusuchen. Vielleicht hatten wir da ja mehr Glück?