

# **Venyas Geschichten**

## ***Wie alles begann oder wie mein Vater meine Mutter fand.***

Es lohnt sich wenn ich meine Geschichte vor meiner Geburt beginnen. Es war eine windige Nacht auf dem Nebelmeer. Das Nordmannboot befand sich in Höhe von Menka einem kleinen Fischerdorf von Ranke und durchschnitt eilends die Wellen.

## ***Jugend. Und die Geschichte wie Momdalla das Nebelmeer schuf.***

### ***Der Ruf der weiten Welt***

An einem Winterabend klopfte es an unsere Tür. Toc – Toc – Toc. Wie immer war es Ipalia, die als erstes die Tür erreichte, obwohl sie im Gegensatz zu mir erst noch um den Tisch herum musste. Wie sie diesen Trick schafft weiß ich bis heute nicht. Ihren Stab in der einen Hand öffnete sie vorsichtig die Tür. Draußen stand ein Mann in eine rot blau gefärbte Wollrobe gehüllt und einen Rucksack auf den Schultern. Mit einer tiefen wohlklingenden Stimme sprach er: „Heute Nacht zieht ein Schneesturm herauf. So bitte ich euch: gebt mir einen Ort wo ich für diese Nacht vor den Elementen geschützt bin. Und so möglich ein Schöpfer von dieser vorzüglich duftenden Fischsuppe! Vergelten kann ich euch dies freilich nur mit dem Leid meines Pfeifensacks/ Laute. - - - Momdallas Rache möge mich treffen wenn in meinen Herzen eine böse Tat gegen euch oder eure Habe schlummert.“ - „Kommt herrein, wir teilen gern. Zu hören was sich entfernt von diesem Küstenstreifen tut ist mir genug.“ so mein Vater vom Herdfeuer an dem er wie jeden Abend unsere Mahlzeit bereitete. Beim Abendessen erzählte unser Gast, er nannte sich Unifer, von seiner Reise die ihn zu unseren Haus geführte hat. Anschließend rückten wir mit einem warmen Grog in der Hand vor dem Feuer zusammen. Es war mein Vater der das behagliche Schweigen brach. „Könnt ihr uns von der Geschichte erzählen die zu der Hochzeit von Prinzessin ... von Ranke geführt hat? Uns haben allerhand abenteuerliche Gerüchte erreicht, doch niemand konnte wirklich erzählen wie es dazu kam.“ „Wahrlich die Legende wie Konstantin, ich sollte wohl besser sagen Prinz Konstantin Nobler von Ranke, die Prinzessin rettete ist es Wert am Herdfeuer erzählt zu werden.“ So begann der Reisende zu berichten.

### ***Die Rettung der Prinzessin von Ranke durch echte Helden***

Entführung der Prinzessin

Auftreten eines „Stolzen Ritters Pelors, dem Gott der Gerechtigkeit“ und seiner Begleiter dem Zwerg ... und dem Universalgenie Mc Multi.

Reise durch den Wald der Toten

Begegnung mit dem Untoten ... und seiner mit unleben erfüllten Hunden ... und ...

Erzählung von Kampf der Brüder und dem mächtigen Zauber der, dem unter die Knute des Bösen gefallenen Prinzen ... , und sein schreckliches Heer vernichtete. Doch im Sterben schleuderte dieser seinem guten Bruder einen Fluch entgegen der alle Kriger auf beiden Seiten zu einer immerwährenden Existenz auf dem Feldern der Schlacht verdamnte. Niemand wagte sich in den folgenden Jahrzehnten an den Ort des geschehens und so wuchs dort in den folgenden 200 Jahren der Wald der Toten.

Befreiung der Prinzessin

Entdeckung ihrer 'Schönheit' und des Altersunterschied von 15? Jahren

Trotzdem Heirat und Einzug in Schloß Ankatherin

Der Zwerg zieht weiter / zurück in die Mienen von Morria

## ***Der Untote König***

Hilferuf aus dem ... Kloster vor den Toren der Hauptstadt

Zwei Mönche wurden scheinbar zu Tode erschreckt.

Die Nachricht erreicht den Prinzen Konstantin gerade in dem Augenblick als ein junger Krieger, sein Name war Gesch Port, ihm sein Schwert anbietet.

Zusammen mit diesem, Mc Multi und dem Wanderpriester ... der die Nachricht aus dem Kloster gebracht hat zieht der Prinz los.

Im Klosterhof entdecken sie, daß der Brunnen zur Geisterstunde einen geheimen Einstieg freigibt.

Erforschung des Labyrinthes. Und wecken des bösen Bruders

Dieser scharft sogleich ein unheiliges Heer um sich und zieht in Richtung der Burg von Ranke. Die Recken finden Hilfe bei einem Zauberstabmacher der seit den Zeiten des Bruderkrieges dzu verdammt ist ein Leben zwischen den Welten zu führen. Mit diesen Zauberstecken stellen die Helden den Böse. Dieser versucht erneut einen Fluch gegen das Wesen des Lebens zu sprechen, wird aber in letzter Sekunde gestoppt. Aber nicht ohne Opfer für die Mutigen: Blaue Haare und eine lange spitze Nase.

Aufklärung wie der Prinz der Untoten in die Gruft unter dem Kloser kam.

Der Wanderpriester zieht von dannen um ein Mittel der Heilung im Glauben zu finden, während der Schwerkämpfer einen Platz in der Runde um Konstantin NvR findet.

## ***Ein Halbling in der Schatztruhe und ein Wesen der Steine***

„Die folgende Geschichte ist wahrlich wunderbar. Wäre ich nicht zu gleichen Zeit in Ranke Stadt gewesen, so würde ich selber sie nicht glauben. So jedoch versichere ich euch, daß sich alles so zugetragen hat wie ich euch nun berichten werde.“ Eröffnete der Geschichtenerzähler Unifer seine Erzählung. „Mc Multi und Gesch Port waren im Wald um Schloß Ankatherin unterwegs. Auf einmal entdeckten sie ungewöhnliche Fußspuren. Zu tief für einen Menschen, oder Ork und zu klein für einen Riesen oder Troll.

Gespräch mit Wesen der Steine – er stammt aus dem Reich der Steine: einer endlose Ebene auf der nichts als Steine zu finden sind. Übersät von Löchern und Unterirdischen Gängen

Bringen ihn im Steinbruch unter

Schloß Ankatrin: geräusche aus Keller

Nachsehen: nichts; außer beschläge einer Schatztruhe stehen offen; schließen derselben.

Wieder Geräusche sobald sie im Bett sind

Der Halbling Luhard ist drin und erzählt geschichte.

Zum König; bedenkezeit; derweil im Steinbruch: Das Steinwesen bringt alles durcheinander

König: gnade vor recht: wenn du hilfst des Wesen nach hause zu bringen so sie deine Hand verschont; eisenhandschuh; ansonsten 1 Jahr arbeit im Steinbruch

Recherche: das Steinreich kann man nur durch Magie erreichen; Stabmacher weiss Rat: Gold und Stab der Reise; Liegt im Keller von Malor; Malor gibt es nicht mehr; neues Haus an der Stelle;

versteckter eingang im Keller.

Dort Labor, Raum mit Treppe, Brunnen und Golem? Ifrit?

Kampf mit diesem

Stab in Brunnen; Nehmen, alles füllt sich mit Schlamm. Heute kann man in den Keller hinabsteigen und im Brunnenraum ein heißes Schlammbad genießen

Ritual, Tor öffnet sich Erdmephit (Wesen des Steins) verschwindet. Nach schließen fallen 12 daumengroße Rohdiamanten zu Boden.

Der Halbling wird begnadigt und tritt in die Dienste der Prinzen Konstantin

## ***Wie ich zur Tafelrunde von Prinz Konstantin fand***

Abschied von Zuhause; Im Winter gibt es hier für mich nichts dringendes zu tun. Sammel Wissen dort draußen, du weißt genug über die Magie, dass du ohne mich weiterlernen kannst. Übergabe des Stabes meiner Mutter + Studienbuch. Vater: Da kommt die Sehnsucht nach der Ferne eines Seemanns durch.

Ab nach RankeStadt, dort:

Treffen mit Gesch Port – verfolgungsjagd durch Ranke; Nachfrage nach der Bibliothek; Rat: bei Prinz Konstantin anheuern. Überstürzter Aufbruch. An einem der Abenden der Hinreise unterhält ein Dorfbarde die hohen Gäste mit einer Geschichte:

Die Sage vom Wunschbrunnen im Hochland von Nieflis:

Seuche in Dorf am SW Rand von Ranke; als Außer einer Alten Frau 'Hedwig' und einem jungen Mädchen 'Anna' erkrankt sind schickt die Alte das Mädchen los: Unsere einzige Hoffnung ist die Gnade Momyallas: Eine ihrer Bittersten und größten Tränen ist auf einen Vorsprung am Abhang der Kochenden See gefallen. Dort sind 6 Steine aus der Erde gewachsen und die Träne hat einene Senke gefüllt und einen Tiefen Brunnen gebildet. Das Wasser dieses Brunnen, geschützt von einer Nympe, hat die Macht alle Wünsche in Erfüllung gehen zu lassen.

Wegbeschreibung als Abenteuergeschichte: Drachentor, Dorf des 3Türme Tempels, immer weiter nach Norden; Tal: Tanzende Blumen verwirrten sie

Ein Riß im Berg tat sich auf der Nachtseite des Berges auf. Sie queschte sich durch diese Klamm in das nächste Tal.

Nympe prüft sie, findet ihr Herz rein und gibt ihr eine Flasche voll Tränen mit. Zurück im Dorf gibt sie diese in Heiße Milch mit Honig und heilt alle damit.

## ***Erzählung der Reisegefährten: Das Hochland von Nieflis***

Am nächsten Tag/ beim in den Betten liegen erzählen die Gefährten von ihrer Reise ins Hochland: Drachentor, Riesenbienen, Wölfe schleichen ums Lager, 3TürmeTempel Honig tausch in Schnaps, Zwergenstadt (Name: Arsekaslyx – drachisch: Guardian of the well, Name eines Roten Drachens der seinen Hort wohl mal an dem Ort hatte den die Zwerge jetzt wohnen ) . Verkauf der 12 Diamanten, Anprobe der Waffe aus echten Zwergenstahl (Nein Jörg, dein Schwert ist normale Meisterarbeit) Unterbringung in Hotel im Berg; Markt Teilung der Gruppe: Lurhard und Konstantin ???

Mc Multi und Gesch Port zeihen weiter: Hochpass mit Schnee; werden Verfolgt; Schlucht aus Geschichte 'Klamm des Axthib von Tepraxos'; Tal mit beweglichen Pflanzen (Farntal); Sieg über den Schurkenzwerge und seinen Schattenpuma der sie verfolgte;

Nymphenbrunnen;

Versiegt; Hinabsteigen, Stimme, Leerbuddeln:

Hunderte von Münzen, Steine (i.d.R. Besonders Schönen), Knöpfe entfernt; Wasser Steigt und damit ist auch die Nympe vom Ballast der sie zu erdrücken drohte befreit, Erscheint, ist von blauen

Haare Mc Multis faszinier; Nachtlager mit Shimmerling Schwarm (MM 3, Seite 152 – Handteller großen, Schimmernden, Leuchtenden Elfen) – Orgie

Am nächsten Tag gibt sie ihnen zwei Schriftrollen mit Rezepten mit. Geschrieben mit Wunschbrunnenwasser. (Scannen?) 1) um Haare in Ordnung zu bringen 2) Kind der Prinzessin verschönern (kennt sich erstaunlich gut aus: hat schon von der Heirat gewusst als die Helden eintrafen); Außerdem Plaudern über goldenen Drachen; Ja es kamen immer mal welche vorbei, der eine kommt jetzt schon länger nicht mehr, der andere kam immer aus Osten. Der 3. könnte aus Komona stammen: Name 'acrix kepskalar suear' – mächtiger Falke Sonne'  
Rückkehr zur Zwergenstadt und nach Ranke.

## **Das Dorf der Goblins und der Bunte Berg**

Der eigentlich Zweck der Überstürzten Abreise (Mc Multi ist nicht dabei, der sucht Zutaten für Tränke): Ein Elfen Ranger hat gemeldet daß Goblins im NordWesten von Ranke den Wald abholzen; Ankunft am Tal des Grauens wo Goblins eine Brücke über die Grauen bauen; Erkundungen, Verhandlungen; Wald soll durch magische Federn wiederhergestellt werden. Goblin Häuptling wird zu Vasallen des Königs von Ranke -> Legitimation der Landnahme, des Brückenbaus und der Waldnutzung. Zollabgabe für Brücke

Kampf mit Troll – Höhle, ausräuchern; Venya wird vom ersten Angriff so schwer getroffen, daß er Ohnmächtig wird.

Erkundung vom Bunte Berg: Rutsche, Verschossene Tür,...

## **Die Hydra von Helgard**

Jagt auf CryoHydra da für Trank gebraucht; mit Alchimisten Feuer eingedeckt, ab zum Sumpf beim Dorf Helgard; dort hat großer Krieger (Name !) von 100 Jahren Hydra besiegt, selber dabei gestorben, Nest des Monstrums nie gefunden.

Im Dorf: Grabhügel, ansonsten alles Ruhig; Eventuell ist aber ein Ungeheuer auf der anderen Seite des Sumpfes an der Küste; drumherumziehen; Steilküste; Abstieg; Höhle gefunden. Eindringen Schatz des Monsters, Schlafplatz und Badetümpel; diesen mit Lampenöl versehen als Feuerfalle; Hydra kommt durch Tür und spert uns ein; Kampf; Abgeschlagen Köpfe wachsen nach, Spuckt Kälte  
Glücklicher Sieg, dank geworfenen Feuer das den Körper des Monsters verbrennt. Zurück mit Trophäen (na ja wir haben die ganze Hydra nach Ranke geschleift, oder?) und Schatz der Hydra: Perle der Macht und

## **Die Reise in den Süden**

Nun will ich euch von meiner Reisen in den Süden Neravias erzählen. Wie ihr schon gehört habt schenkte eine Nymphe Mc Multi zwei Rezepte. Der eine Feentrank sollte sein Haar von pink in schwarz zurückverwandeln und der andere dem Kind der Prinzessin die Gunst und Schönheit Momyallas sichern. Für diese Tränke mussten wir einige seltene Zutaten finden. So auch echtes Ebenholz das im Süden wächst und sich vom Rankischen dadurch unterscheidet dass es nicht schwimmt. Auch Holz vom Baum, dessen Früchte ein Öl spenden das all jene die zu Reichtum gekommen sind über alles schätzen, benötigten wir. Dieses Olivenöl brachten Handelskaravane, insbesondere der Halblinge nach Ranke. Zum Glück war, trotz des Winters, eine dieser Wagenzüge in Ranke angekommen. Es war schwierig das kleine Volk dazu zu bewegen die Herkunft des Öls preiszugeben. [~~Das breite Wissen Mc Multis bewogen sie schließlich uns zu erlauben, ihnen im Gemeinschaftszelt Gesellschaft zu leisten als die Nacht heraufzog. Dort am Feuer gab ich nun stockend und unsicher ob der vielen Zuhörer, die Geschichte von Mc Multi, den Fluch des Untoten Prinzen und der Aufgabe die ihm die Nymphe gestellt hatte zum besten. Dies rührte wohl die Herzen und so berichtete uns der Älteste.~~] Die vielen Talente und Gaben Mc Multis, in denen sie eine besondere Gunst der Götter sahen, weckten ihre Neugierde. Als sie nun den Grund für unsere Fragen nach Oliven und Ebenholz gewahr wurden, luden sie uns an ihr abendliches Feuer. Dort berichtete NAME der älteste ihrer Barden: „Die Hölzer wonach ihr sucht, wachsen beide im Süden,

hinter den Bergen von ... . Ich hörte wohl ihr seid in Eile. Der Weg um das Gebirge ist lang, wohl viele Woche. Und über die Berge wagen sich nur wenige Unerschrockene; und auch diese ziehen im Spätsommer wenn Pelor die Pässe für kurze Zeit dem Würgegriff des Eises entreißt. Doch gibt es einen Weg, kurz und frei von Eis, jedoch wohl einer der gefährlichsten in den Süden. Lasst mich von diesem erzählen:

Vor langer, langer Zeit lebte NAME, ein Halbling. Nirgendwo hielt es ihn lange, jede Legende weckte seine Neugier. So schloß er sich einer Gruppe Abenteuere an, die von einem verborgenen Weg unter den Wurzeln von ... gehört hatten. Sie zogen von Norden zum Gebirge und dort am Rande des tiefen Waldes Relbteb entlang. Der Wald ist auch an seinem Rande dicht und von manch einer wundersamen Kreatur bewohnt. Eines Abends rasteten sie an einem kleine Bach, als sie aus den Tiefen das Waldes eine seltsamme Stimme hörten. Keiner von ihnen [Niemand] verstand sie, und das Wesen ließ sich weder sehen noch reagierte es auf ihre Rufe. Als sie sich nun zum Schlafen niederlegten trat ein Krieger, er schien gänzlich aus Holz zu sein, aus den Schatten der Bäume und ging mit einer gigantischen Keule auf sie los. Mit wenigen Schritten durchmaß der Fremde das Lage und schleuderten mit Leichtigkeit jeden der Gefährten mit einem Hieben seiner Waffe zu Boden. Gegen einen solchen übermächtigen Gegner war ihre Gegewehr nutzlos. Schnell erkannten sie, daß ihre einzige Rettung in der Flucht durch die Finsternis des Waldes. Der engen Schlucht eines kleinen Baches folgend fanden sie sich bald in den von Sternen beschienen Bergen wieder. Sich nach einem Rastplatz umsehend entdeckte NAME den Eingang einer Höhle aus der der Bach dem sie gefolgt waren gurgelte. Erschöpft ließen sie sich dort nieder, doch geheimnisvolle Geräusche aus den Eingeweiden der Erde verdarben ihre Ruhe. Bald machten sie sich auf, diesen Hämmern und Schleifen in die Tiefe zu folgen bis sie ein Tor erreichten das streng Bewacht wurde. Wie sie es schaftten Einlaß zu finden und was sie dort in der ewigen Dunkelheit erlebten wir wohl für immer ein Geheimniss bleiben. Denn als NAME einigen Wochen später eines schönen Sommertage im Wagenkreis einer Halblingssippe, die am südlichen Rand des großen Gebirges lagerte, auftauchte, war sein Geist verwirrt. Von seinen Gefährten aber hat nie wieder jemand gehört. Er war am Leib und Seele gebrochen und das, was er erzählte war unzusammenhängend und wirr. So berichtete er von einem Tal – Schanril – grün und im Sonnenschein liegend. Die Hänge mit Blumen in allen Farben übersät, der Grund mit einer reichen Ernte bestellt. Die Bewohner waren freundlich und nett, so das es ihnen schwer viel weiter zu ziehen. Auch berichtete er immer wieder von Yaks. Doch jedes Mal wenn er auf sie kam wurde seine Rede unverständlich. So kann ich euch weder sagen ob Yaks gut oder böse sind noch wer oder was sie sind. Daher meiden wir Halblinge das Gebirge und besonders das Reich darunter und ziehen den langen Weg im Osten herum.“

Als ... geendent hatte, war die Nacht hereingebrochen und mit ihr die Kälte. Bald verabschiedeten wir uns und ritten schweigend nach Schloß Ankatrin zurück.

Die Nächsten Tage diskutierten wir unsere Möglichkeiten, doch am Ende gabe es nur eine, wenn wir den Trank für Prinzessin ... rechtzeitig fertigstellen wollten: Den Weg unter den Bergen. Schnell stellten wir unsere Ausrüstung zusammen als ein Elf eine Botschaft für Gesch Port überbrachte. Er bat schnellstmöglich nach Komona aufbrechen zu dürfen, da er dort gebraucht würde. Schweren Herzens ließe Prinz Konstantin ihn ziehen und auch ich hätte mich wohler Gefühlt wenn er uns Begleite hätte. Am Morgen des Aufbruchs sammelten wir uns vor Schloß Ankatrin, doch Lurhard unser Halbling tauchte nicht auf. Auch drei Stunden später blieb er verschwunden. Nach dem Mittagmahl ritten wir los, nicht ohne den Befehl das, wenn er nochmal auftauchen sollte so lange in gewahrsamm zu nehmen sei bis wir zurück wären.

Die Reise durch Ranke verlief schnell und Problemlos. Überall wo wir Station machten wurden wir jubelnd Begrüsst.

Grenz, unverständniss

Wald

Monster

Berge

Höle

Schucht im Berg

Tor im Fels – Eingang in die Tiefen der Nacht

Als sie sich wieder Aufrappelten um den Gegener in die Augen zu sehen war dieser Verschwunden. Sie brachten ihr Lager wieder in Orgnung und setzten sich wieder ans Feuer, angestrengt nach dem Angreifer Lauschend. Plötzlich brach er scheinbar aus einem Baum heraus Sie beratschalgten und entschieden in der Nacht weiterzuziehen

## Ranke:

**Ranke Stadt:** ca. 5000 Einwohner

Markt, Gasthäuser, normale Waffen und Rüstungsschmied, Pferdehändler

Tempel: Momyalla,

Keine Magieakademie, keine Alchemistenschule

**Burg Ranke:** Königshof

Hofzauberer = Hofarzt ?

Mundane Bibliothek

Bibliothekar ist gleichzeitig Hofschreiber

Stallungen mit ausreichend Pferden

**Kloster vor den Toren**

**Schloß Ankatherin**

## Landkarte:

