

Visgos Tagebuch



Erster Eintrag

~~Habe mich entscheiden ein Tagebuch zu führen, der Meister ist fort, sein Labor niedergebrannt. Ich bin dem Feuer nur knapp entkommen, aber die Brandnarben am Körper und im Gesicht werden bleiben. Schätze von nun an muss ein Auge reichen.~~

~~Wünschte, ich hätte meine Ausbildung beenden können. Hätte vielleicht wählerischer sein sollen, bei wem ich mich bewerbe. Mit~~

~~dem Alter wurde der Meister immer vergesslicher und schwächer.~~

~~Muss mir nun ein neues Leben aufbauen, einen Neuen Meister zu finden wird wohl unmöglich, bin zu alt dafür, mal sehen was die Zukunft bringt. Werde zunächst in die Stadt gehen aber ohne Gold wird es nicht einfach.~~

Tag 1.

~~Habe auf dem Markt einen Stab gestohlen, hatte nicht genug Gold, um ihn zu kaufen. So bin ich aber zumindest nicht wehrlos. Jetzt brauche ich Gold für essen und ein Bett, bei der Ankunft habe ich an der Standmauer eine Frau gesehen, die Hilfe gesucht hat, werde fragen, was sie zahlt.~~

~~Ein einfacher Auftrag, Erkundigungen einholen. Sollte schnell gehen und bringt etwas Gold. Wieso kann sie es nicht selbst tun, solange sie bezahlt, kann es mir aber egal sein.~~

~~Keiner will mit mir reden, verlangen Gefallen im Austausch für Informationen, denke wird wohl doch kein leicht verdientes Gold. Muss ein paar Gegenstände besorgen und zunächst weit ins Hinterland, angeblich alles leicht zu erledigen. Entlang der Küste scheint der beste Weg zu sein.~~

~~Habe einen Werwolf gesehen, hat ein paar Nixhunde getötet, mich aber zum Glück nicht entdeckt. Muss besser aufpassen, die Nähe zur Stadt ist eine trügerische Sicherheit.~~

~~Der Ascheregen in der Nähe des Vulkans brennt in den Augen, die Hitze und der verbrannte Boden machen auch es auch einfacher. zum Glück kann ich mich im Wasser abkühlen und die Asche aus dem Gesicht waschen.~~

~~Konnte den ersten „Gefallen“ erledigen, hätte ich gewusst, dass es so schwer bewacht ist, hätte ich vermutlich abgelehnt. Zum Glück konnte einen Kampf in der Nähe ausnutzen, der die Wachen abgelenkt hat, um an den Gegenstand zu kommen. Man hat den Diebstahl zwar bemerkt, konnte mich aber in einem Schrein in der Nähe verstecken.~~

~~Es wird spät, werde in der Nähe des Schreins übernachten und morgen weiterreisen, habe noch ein paar weitere „Gefallen“ zu erledigen.~~

~~Tag 2.~~

~~Bin nach dem Aufwachen direkt weitergezogen, der nächste Gegenstand, den ich holen soll befindet sich in einer Höhle in der Nähe.~~

~~Es war recht einfach, den Gegenstand zu bekommen. Die paar Gegner waren kein Hindernis, meine Ausbildung war hilfreich. Einer der Toten hatte eine ähnliche Statur wie ich, seine Rüstung passt mir ziemlich gut. Sehe zwar lächerlich aus, aber die Rüstung bietet mehr Schutz. Zeit zurück in die Stadt zu reisen, diesmal folge ich der Straße.~~

~~Goblins belagern die Straße, versuche sie im Osten, über die Berge zu umgehen.~~

~~Hat funktioniert, bin hinter dem Goblin Lager wieder auf die Straße gestoßen. Habe in der Nähe einen Zerstörten Karren und zwei Leichen gefunden, beide wurden durch Pfeile getötet. Frage mich ob es die Goblins waren. Gold und Waffen wurden mitgenommen, hier ist nichts mehr zu holen.~~

~~Bin einem Händler begegnet, er hat mir ein paar Sachen abgekauft, die ich aus der Höhle mitgenommen habe, habe ihn~~

~~dafür vor den Goblins gewarnt. Er ist trotzdem weitergereist, vielleicht weiß er, was er tut, oder die Gier macht ihn blind.~~

~~die Straße war keine gute Idee, Lava versperrt den Weg, wenn ich nicht den ganzen Weg zurücklaufen will, muss ich durch das zerstörte Dorf voller Kwamas und dieser Feuerkäfer.~~

~~Konnte mich durchschleichen, weiß aber nicht mehr wo die Straße ist und die Asche aus dem Vulkan verdeckt die Sonne. Werde nach Gefühl laufen müssen.~~

~~Wieder in der Stadt. Der letzte Gefallen war eine Besorgung vor Ort, diesmal war es wirklich einfach.~~

~~Interessant, dass niemand die Leichen im Norden der Stadt wegbringt, man lässt sie einfach auf der Straße liegen. Auch die Häuser lässt man brennen. So können sich Krankheiten ausbreiten, andererseits können die Toten mir bei Bedarf nützlich sein.~~

~~Habe endlich die Informationen erhalten und gleich ein paar Sachen verkauft. Stehlen fällt mir doch leichter als ich es gedacht habe. Habe genug Gold zusammen, um heute in der~~

~~Taverne zu übernachten, wird Zeit, dass ich wieder in einem Bett übernachtete. morgen muss ich die Frau suchen.~~

~~Tag 3.~~

~~Heute ist seit meiner Ankunft die Sonne zum ersten Mal durch die Wolken gedrungen, es fühlt sich gut an, mal sehen wie der Tag wird.~~

~~Habe die Frau gefunden, sie hat für die Informationen bezahlt und gleich einen weiteren Auftrag angeboten, wieso nicht. Muss aber wieder ins Hinterland.~~

~~Mitten im nirgendwo lag ein gefesselter man und schrie um Hilfe, wer fällt auf diesen alten Trick noch rein? Ich habe ihn seinem Schicksal überlassen.~~

~~Habe ein altes Dwemer Tor im Felsen gefunden, den Geräuschen nach ist der Mechanismus noch funktionsfähig. Muss aber erstmal weiter, den Auftrag erledigen. Habe den Eingang auf der Karte markiert, werde ihn später genauer untersuchen. Vielleicht schaffe ich es rein.~~



~~Bin am Ziel angekommen, war nicht leicht den Eingang zu finden. Die Höhle ist nah am Vulkan, heiß und stickig, frage mich wie jemand hier freiwillig leben will.~~

~~Auftrag erledigt, die Frau scheint mir aber nicht mehr zu trauen, hat jemanden geschickt, der mir „helfen“ sollte. Glaube eher, sie will sichergehen, dass ich nicht verschwinde. Denke das wird mein letzter Auftrag für sie sein.~~

~~Wollte auf dem Rückweg eine andere Straße nehmen und bin in einer Sackgasse gelandet. In der Nähe war ein Soldatenlager, kein freundlicher Haufen, einige scheinen nach Ärger zu suchen und haben mir Drohungen nachgerufen. Habe mich entschieden, den gleichen Weg zurück wie beim letzten Mal zu nehmen, immerhin kenne ich den ja schon und mit Kwamas werde ich sicher fertig.~~

~~Die Frau hat schon auf mich gewartet, auch mein „Helfer“ war bereits da. Sie wollte direkt, dass ich noch etwas für sie erledige, es geht um ein „Heiliges Geheimnis“, muss zugeben, dass es mein Interesse weckt. Werde vorerst weitermachen, muss aber schauen, ob mein „Helfer“ mir weiter folgt.~~

~~Mein Kontakt ist tot und niemand kann sagen, wer der Mörder ist. Ich habe in der Nähe der Leiche eine Notiz gefunden, die auf den Aufenthaltsort des Mörders hinweist, das riecht nach einer Falle, welcher Mörder lässt so etwas fallen?~~

~~Fast wie erwartet ist mein „Helfer“ aufgetaucht, behauptet, dass die Frau verreisen musste und er drängt, dass ich sofort mit ihm komme und zu ihr Reise. Habe ihm erzählt, dass ich vorher noch etwas erledigen muss. Das Ganze wird mir zu suspekt, werde aus der Stadt verschwinden.~~

~~Tag 4.~~

~~Habe mich in der Nacht aus der Stadt geschlichen, werde nach Süden gehen. Habe mich immer wieder umgesehen, um sicher zu gehen, dass mir niemand folgt, konnte niemanden sehen. Gut.~~

~~Es ist vielleicht töricht, will mir aber vorher unbedingt noch das Dwemer Tor ansehen, das ich gestern entdeckt habe. Wer weiß, wann ich hierher wiederkomme.~~

~~Das war enttäuschend, einige Banditen haben einen Teil des Dwemer Baus als Versteck genutzt und alles geplündert, das erklärt auch, wieso es so einfach war, das Tor zu öffnen. Auch Tiefer im Gewölbe gab es nicht viel zu holen. Erstaunlich ist aber, dass nach all den Jahren noch viele Maschinen funktioniert haben, Leider auch viele Wachen. Habe einige Wunden davongetragen, vielleicht sollte ich eine Stärkere Rüstung tragen, Stoff und leichtes Leder bieten nicht genug Schutz. Jetzt geht es aber erstmal Richtung Süden.~~

~~Habe einige Kultisten beobachtet, wie sie einen Kalthafen Anker herbeigeschworen haben. Narren, Hoffen auf Molag Bals Belohnung und erkennen in ihrer Verblendung nicht, dass diese nur aus Qualen und Sklaverei besteht. Alleine kann ich nichts tun, den Anker muss jemand anderes zerstören.~~

~~Wieder versperrt mir ein Lavastrom den Weg, muss einen anderen Weg suchen.~~



~~Bin nicht mehr sicher, ob meine Idee, nach Süden zu gehen, richtig war. Habe mehrere Bekanntmachungen gelesen, die auf eine Seuche im Süden hinweisen. Werde erstmal weitergehen und wenn ich jemanden treffe, mich erkundigen, was es damit auf sich hat.~~

~~Die Bekanntmachungen waren wahr, überall kranke und sterbende Menschen, der Regen lässt die Kranken auf der Straße noch erbärmlicher aussehen.~~

~~Den Anblick Toter bin ich gewohnt, werde in der Taverne übernachten und morgen schauen, ob ich hier etwas Gold verdienen kann. Hoffnung und Verzweiflung sind gute Arbeitgeber, wenn sie zahlen können. Solange ich aber nicht~~

~~weiß, um was für eine Seuche es sich handelt, muss ich vorsichtig sein.~~

~~Tag 5.~~

~~Eine junge Dunmer bezahlt mich, wenn ich ihr bei ihren Nachforschungen helfe. Zunächst soll ich sie begleiten und mit den Dorfbewohnern reden.~~

~~Einer der Kranken hat mich angegriffen, sah nicht mehr wie ein Mensch aus und war auch nicht ansprechbar. Von einer solchen Seuche habe ich noch nie gehört, normalerweise schwächt und tötet eine Seuche, diese scheint die Kranken zu verwandeln sowie stärker und aggressiver zu machen. Einige der Anwohner scheinen aber immun zu sein.~~

~~Teile des Ortes und einige Gebäude sind abgesperrt und bewacht, durch Spalten in der Absperrung kann man Stimmen und Geräusche hören, die nichts Gutes andeuten. Die Lage scheint viel schlimmer als es bei meiner Ankunft den Anschein hatte.~~

~~Die Lage gerät außer Kontrolle, die abgesperrten Bereiche sind voller Kranker. So wie sie sich verhalten und aussehen, wäre „Untote“ passender. Die Leichen werden gestapelt und einfach verbrannt.~~



~~Auch die Wachen werden zunehmend überfordert und aggressiv, wird nicht lange dauern, bis die Bewohner anfangen, sich aus Angst gegenseitig umzubringen.~~

~~Je mehr wir erfahren, desto klarer wird das Bild. Es erklärt auch die Immunität einiger Bewohner, ich weiß jetzt auch, wie ich mich gegen die Seuche schützen kann.~~

~~Wir haben die Ursache der Seuche gefunden und beseitigt, wurde dafür auch gut bezahlt. Habe die Heilerin bei der Herstellung eines Gegenmittels beobachtet, Alchemie hat mein Interesse geweckt, werde mich öfter damit beschäftigen.~~

~~Hier gibt es nichts mehr zu tun, werde weiter in den Süden reisen, habe angeboten eine Botschaft in die nahegelegene Stadt mitzunehmen, komme da eh vorbei und Gold ist Gold.~~

~~In der Stadt herrscht Angst vor der Seuche, nachdem ich mich nach Arbeit erkundigt habe, wurde ich zum Stadtrat geschickt. Er nannte mich einen „Söldner“. Seit mein Meister fort ist, habe ich nur auf die Ereignisse reagiert, mich vom Leben Treiben lassen, ich muss mein Schicksal mehr in die eigene Hand nehmen. Das Leben als Söldner kann mir eine Richtung geben und zusammen mit den Worten „gut bezahlt“ scheint es keine schlechte Wahl zu sein. In der Taverne werde ich darüber nachdenken.~~

~~Im gesamten Ort gibt es keine Taverne, das Wetter ist aber gut, am Feuer im Freien kann man auch gut nachdenken.~~



Tag 6.

~~Am Lagerfeuer erzählten einige Anwohner Geschichten über verschwundene Stadtbewohner, niemand weiß etwas Genaues aber die Gerüchte werden mit jeder Geschichte wilder.~~

~~Habe lange über meine Zukunft nachgedacht, Ein Söldnerleben ist nichts für mich, mit jedem Vertrag, den ich eingehe, würde ich mich an den Auftraggeber binden und ich müsste den Vertrag bis zum Ende einhalten oder mit Konsequenzen rechnen. Blinder gehorsam ist nichts für mich, bleibe bei meinen Entscheidungen lieber frei. Das Leben als Abenteurer passt da besser, ich kann gehen wohin ich will und notfalls verschwinden. Gold kann ich auch anders verdienen.~~

~~War noch einmal beim Stadtrat und habe mich nach den Gerüchten erkundigt. Sie sind ihm bekannt, er hat aber keine Wachen übrig, um den Gerüchten nachzugehen. Er hat angeboten mich zu bezahlen, wenn ich das übernehme, so kann er zumindest sagen, dass er etwas unternimmt.~~

~~An den Gerüchten scheint etwas dran zu sein, habe erfahren, dass zwei Dunmer und eine Argonische Frau verschwunden sind,~~

~~möglicherweise mehr. Ich sollte mir deren Häuser genauer ansehen.~~

~~Habe erste Hinweise gefunden, wieso in der Stadt Menschen verschwinden, es ist aber schwer an Informationen zu kommen, nicht alle wollen mit mir reden. Das Verhalten einiger Einwohner scheint mir merkwürdig.~~

~~Habe dem Stadtrat meine Ergebnisse präsentiert, nun soll ich offiziell die Situation untersuchen und mit den Wachen zusammenarbeiten, um die Verschwundenen zu finden. Wieso nicht, dadurch steigt meine Bezahlung.~~

~~Die Ermittlungen haben eine überraschende Wendung genommen, muss meine nächsten Schritte genau planen. Richtig ausgespielt kann ich die Situation zu meinem Vorteil nutzen.~~

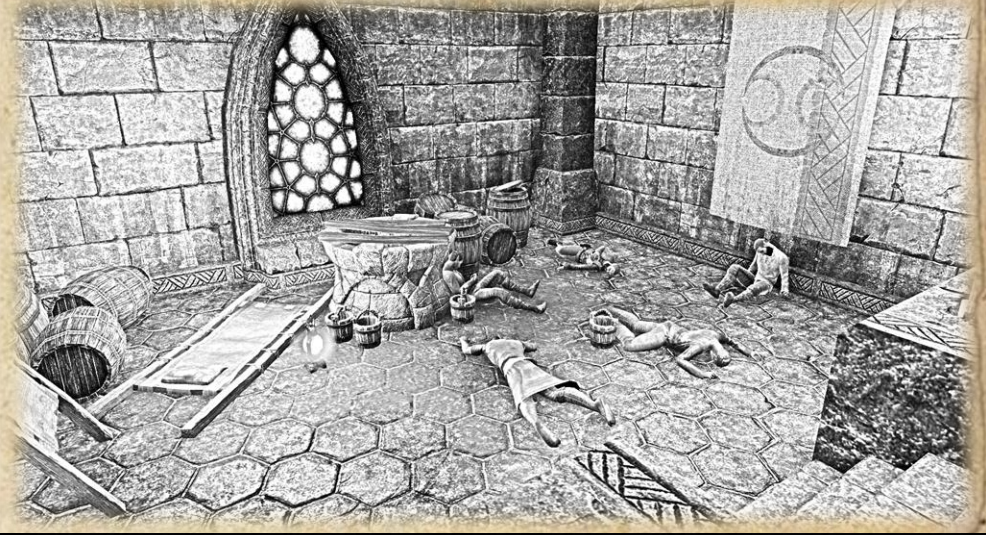
~~Auch wenn ich in der Stadt noch keine Kranken gesehen habe, steigt die Angst vor der Seuche, Angst und Gerüchte breiten sich viel schneller aus als Krankheiten, können aber genauso verheerend sein.~~

~~Einige Stadtbewohner scheinen etwas zu planen, ich werde sie weiter beobachten, vielleicht sind sie nützlich und aktuell kann ich jede Hilfe brauchen.~~

~~Der Stadtrat, die Wachen, die Einwohner, alle scheinen eigene Pläne zu verfolgen, für so eine kleine Stadt gibt es hier viel Misstrauen. Möglicherweise gibt es noch eine weitere Partei.~~

~~Habe erfahren, wo ich die Verschwundenen Menschen finden kann. Alleine sollte ich da aber nicht hingehen, jetzt kann ich meine neuen Kontakte nutzen.~~

~~Wir haben die Menschen gefunden, wie erwartet mussten wir uns zu ihnen durchkämpfen. Viele wurden getötet, ich habe ebenfalls einiges abbekommen. Werde vorerst in der Stadt bleiben und meine Wunden versorgen, es wird ein paar Tage dauern, bis ich weitermachen kann.~~



Tag 12

~~Es hat fünf Tage gedauert, bis ich mich von meinen Verletzungen soweit erholt habe, dass ich wieder reisen kann. Der Heiler versteht sein Handwerk, ein paar Salben und etwas Magie haben den Heilungsprozess erheblich beschleunigt.~~

~~Als Dank für meine Hilfe bei der Bekämpfung der Seuche, hat mir der Stadtrat ein Pferd geschenkt. Ein unerwartetes aber nützliches Geschenk, das Pferd kann meine Sachen tragen. Ich selbst gehe lieber zu Fuß, so kann man die Umgebung besser wahrnehmen.~~

~~Auch hatte ich in den letzten Tagen genug Zeit, um mich wieder der Magielehre zu widmen, nachdem ich mehrere Sprüche im Kampf eingesetzt habe, glaube ich einen Weg gefunden zu haben, sie besser an meine Anforderungen anzupassen. Einen Magier kann ich aber nicht um Hilfe bitten, muss versuchen die Änderungen selbst vorzunehmen.~~

~~Habe die Formeln angepasst, Kann die neuen Effekte aber noch nicht testen, werde es tun, sobald ich die Stadt verlassen habe. Hoffentlich habe ich keinen Fehler gemacht.~~

~~Ich habe von einer Höhle im Norden der Stadt erfahren, angeblich soll es dort magische Artefakte geben, vermutlich sind es nur Gerüchte, aber die Geschichten waren interessant genug, um sich die Höhle genauer anzusehen. Die letzten Tage war ich ohnehin zu sehr mit der Seuche beschäftigt, jetzt will ich die Umgebung erkunden.~~

~~Bin bei der Suche nach der Höhle auf eine alte Kwama Mine gestoßen, werde sie mir genauer ansehen, wird es eine gute Übung sein.~~

~~Im inneren, unweit des Eingangs lag ein toter Dunmer. Tiefer in der Mine habe ich auch den Grund für sein Ableben gefunden. Eine Kwama Mine wäre der letzte Ort an dem ich einen Lich vermutet hätte. Konnte ihn besiegen, zum Glück war der Lich nicht allzu stark. Zeit weiter zu ziehen.~~



~~Die neuen Sprüche funktionieren, ihre Wirkung ist nun viel stärker. Kaum zu glauben, dass ich sie alleine erschaffen habe. Ob mich der alte Meister absichtlich zurückgehalten hat?~~

~~Habe wieder einen aktiven Kalthafen Anker entdeckt, diesmal haben ihn bereits mehrere Kämpfer angegriffen. Habe mich dem Kampf angeschlossen und gemeinsam konnten wir den Anker zerstören.~~

~~Direkt nach der Zerstörung des Ankers konnte ich eine Stimme hören, die anderen Kämpfer haben sie entweder nicht gehört oder, was ich nicht glaube, nicht auf die Stimme reagiert. Es heißt, Molag Bal hat die Anker erschaffen, ob er es war, der zu mir gesprochen hat? Fühle mich nicht wohl bei dem Gedanken,~~

~~dass Molag Bal selbst es für wichtig genug hielt, zu mir zu sprechen, nachdem wir einen der vielen Anker zerstört haben.~~

~~Kurz vor Sonnenuntergang habe ich die vermeintliche Höhle entdeckt, sieht aber eher nach einem alten Grab aus. Das steigert das Risiko aber auch die Chance auf gute Beute. Habe den Ort zu lange gesucht, um jetzt umzukehren, werde mich kurz ausruhen und dann reingehen.~~

~~Meine Vermutung war richtig, das ist keine Höhle, sondern eine Grabstätte. Anscheinend hat jemand oder etwas die Ruhe der Toten gestört, viele haben ihre Gräber verlassen und streifen durch die Tunnel.~~

~~Je tiefer ich vordringe desto mehr habe ich den Verdacht, dass hier ein Nekromant am Werk war. Einige der Untoten sind keine einfachen Leichen, sondern Konstrukte. Ich muss weiter nachforschen was aus dem Nekromanten geworden ist und was er hinterlassen hat.~~



~~Dieses Grab hat nicht nur tote Einwohner, die lebendigen haben eine interessante Kultur entwickelt, sehe darin einen Nutzen für mich, insbesondere falls sie das Grab jemals verlassen sollten.~~

~~Auch wenn die Einwohner mich nicht angreifen, sollte ich mich hier nicht zu lange aufhalten. Habe das Gefühl, als ob sie nur darauf warten, um über mich herzufallen.~~

~~Habe das Grab wieder verlassen, konnte nur einige wenige Artefakte bergen, wichtiger ist, dass die Welt sich doch nicht so sehr von der meinen unterscheidet.~~

Tag 13

~~Nach den Geschehnissen der letzten Wochen brauche ich etwas Erholung, werde vorerst keine neuen Aufträge annehmen und mir die Umgebung ansehen.~~

~~Ein paar Seen, hier und da ein Haus, gegen Abend hört man Grillen und Vögel. Wenn die Seuche nicht wäre, könnte man sich hier sehr gut niederlassen und das Leben genießen. Bin aber noch nicht alt genug dafür, vielleicht irgendwann.~~



~~Unweit einer Mühle bin ich auf eine Gruppe Mönche und Heiler gestoßen, sie behaupten, dass ihr Kloster überfallen wurde und die Kranken sich in Untote verwandelt haben. Sie haben mich um Hilfe gebeten. Habe nichts versprochen, werde mir aber das~~

~~Kloster genauer anschauen. Untote und Räuber, die Realität holt einen immer wieder ein.~~

~~Es wird langsam dunkel, das sollte es mir leichter machen unentdeckt an das Kloster heran zu kommen.~~

~~Es ist, wie die Mönche es beschrieben haben, das Kloster steht in Flammen, die Räuber sind noch da, auch die Untoten sind überall.~~

~~Das war es nicht wert, sich Räufern und Untoten entgegen zu stellen und das eigene Leben für ein Paar verarmte Mönche zu riskieren, die mich vermutlich ohnehin nicht bezahlen könnten. Zudem wollte ich mich erholen und nicht gleich in den nächsten Kampf stürzen. Die Mönche müssen alleine klarkommen.~~

~~Treffe immer wieder auf Untote, die Gegend verliert mit jedem Schritt immer mehr an Reiz.~~

~~Habe eine Fischerhütte gefunden, der Besitzer ist tot. Zumindest, falls die Leiche vor dem Haus der Besitzer war. Überall waren Untote, vermutlich hat sie das Licht angelockt. Sollte heute Nacht besser kein Lagerfeuer machen. Sollte auch nicht hier in der Nähe bleiben.~~

~~Am Fluss im Osten der Stadt wurde ein Eingang in den Felsen geschlagen. Die Art erinnert mich an Dwemer, ist aber anders, als die Dwemer Bauten, die ich bisher gesehen habe. Das macht mich neugierig, werde es genauer ansehen.~~



~~Eindeutig von Dwemern gebaut, auch wenn ich einige Reliefs nicht zuordnen kann, erinnern mich eher an argonische Symbole. Werde sie abzeichnen und bei Gelegenheit einem Gelehrten zeigen.~~



~~Auch dieser Dwemer Bau war bereits geplündert, sollte mich eigentlich nicht überraschen, nach all den Jahren haben ihn sicher auch schon andere entdeckt. Vermutlich wäre ich auch gar nicht in der Lage in einen intakten Dwemer Bau einzubrechen. Konnte wieder nur ein paar Artefakte bergen. Immerhin waren nur wenige Wachen aktiv.~~

~~Soviel zum Thema Erholung, scheinbar kann ich nicht wirklich „nichts tun“. Was soll's, werde weiter nach Osten gehen, die nächste Stadt sollte nicht allzu weit entfernt sein. Dort kann ich die Artefakte zu verkaufen.~~

~~Hab die Stadt gefunden, aber auch hier spürt man die Angst vor der Seuche, viel Wachen am Tor und alle Neuankömmlinge müssen sich anmelden.~~

~~Für eine so große Stadt ist hier wenig los, nur wenige Menschen auf den Straßen, dennoch sagen einige, dass es die letzten Tage sehr hektisch war, merkwürdig. Werde mich erstmal registrieren lassen und dann schaue ich weiter.~~

Tag 14

Nachdem ich mich registriert habe, wurde mir mitgeteilt, dass ich bereits erwartet werde und mich die Göttin sprechen möchte. Erst spricht Molag Bal zu mir, jetzt verlangt eine Göttin nach mir. Bin ich gesegnet oder verflucht? Was auch zutrifft, es wäre töricht dem Ruf nicht zu folgen.

Bin auf dem Weg zum Tempel einer bekannten begegnet, auch wenn ich ihr nicht wirklich traue, was sie sagte hat meine Aufmerksamkeit erregt. Scheinbar breitet sich die Seuche weiter aus.

Vor dem Tempel bin ich einem Bettler begegnet, er wollte Gold. Was auch sonst. Er will meine Hilfe, wenn er aber wüsste was ich bin, würde er mich sofort an die Wachen verraten. Ich kann nicht die ganze Welt retten.

~~Habe mir die Göttin prächtiger vorgestellt~~

Manche Gedanken sollten unausgesprochen bleiben. Die Göttin hat mir einen Auftrag gegeben, schätze ich habe keine Wahl, als mich zu beugen. Werde mir aber Hilfe suchen.

Erstaunlich, wie willensschwach manche Menschen sind, meine Unterstützung hat sich als sehr hilfreich erwiesen. Die Hinweise deuten auf einen Ort in der Nähe der Stadt.

Auf den Feldern arbeiten nur Argonier, trotz des Verbots der Sklavenhaltung hat sich nicht viel verändert.



Meine Unterstützung begleitet mich, zusammen steigen die Erfolgchancen.

Schwerter, Magie und unbekanntes Gelände. Diese Drei wären eigentlich Grund genug umzudrehen. Wenn ich jedoch die Wahl zwischen denen und dem Zorn einer Göttin wählen muss, ist die

Entscheidung einfach. Mal sehen, was wir zu zweit ausrichten können.

Wieso verstecken sich Verbrecher immer in der Kanalisation? Es ist der erste Ort, an dem man nach Ihnen sucht und Dreck und Gestank bieten keinen Schutz vor der Strafe. Zumindest sterben sie an einem passenden Ort.

Wurde wieder zu der Göttin gerufen, auch meine Unterstützung ist verschwunden, es ist frustrierend, keine Kontrolle zu haben.



Bin nicht sicher, ob sie mich nur testen will, was sie von mir verlangt, passt nicht zu einer Göttin. So etwas sollte sie selbst

oder Ihre Wachen mühelos erledigen können. Es ist wohl eine göttliche Angewohnheit, mit Menschen zu spielen. Es gefällt mir nicht, dass es mein Leben ist.

Die Wachen scheinen den Befehl bekommen zu haben, nicht einzugreifen, beobachten mich, halten sich aber zurück. Muss mich allen alleine entgegenstellen.

Selbst in einem kritischen Moment besteht die Göttin auf Ritualen, die Ihre Göttlichkeit bekunden. Sie riskiert das Leben vieler. Pragmatismus ist wohl kein göttliches Attribut. Muss mich aber Ihrer Macht beugen.

Ich konnte die Aufgabe erfüllen, auch wenn ich mehr hätte erreichen können. Die Rituale haben zu viel Zeit gekostet. Wie kann eine Göttin behaupten, sich um ihre Anbeter zu kümmern, wenn sie deren Leben aufs Spiel setzt, nur um weiterhin als höheres Wesen angesehen zu werden? Verlogen.

Ist es nicht wert.

Die vielen Kämpfe machen mich immer Mächtiger, beherrsche die Zauberei immer sicherer. Menschen, Bestien, Dämonen, alle sind bisher vor mir gefallen.