

Die Sieben Gezeichneten

Die gesammelten Tagebücher der Helden der Dritten
Dämonenschlacht

 cover
 468pt

INHALTSVERZEICHNIS

I Rückkehr der Finsternis	3	Bericht der Verkörperung Borbarads von Rezzanjin al'Ahjan	38
1. Euch zum Geleit	4		
2. Ein Brief an einen Freund	5	6. Schlussworte	41
3. Albtraum ohne Ende	7	II Meister der Dämonen	42
Geleitwort	7	7. Euch zum Geleit	43
Die Tagebücher	7	8. Bericht über die dreuenden Schatten	44
Die Ereignisse in Baliho nach Rezzanjin al-Ahjan	7	9. Pforten des Grauens	45
Von Baliho nach Braunsklamm nach Calhadril Ignisfulgur	9	Geleitwort	45
Ereignisse auf der Reise nach Dragenfeldt (bis Salthel) nach Rezzanjin al-Ahjan .	10	Die Tagebücher	45
Der dritte Teil nach Rezzanjin al'Ahjan	12	Maraskan aus "Blutrosen und Marasken"	45
Der Weg nach Dragenfeldt aus der Sicht des Ragnos	14	Die Anreise nach Firnen	46
Die Entstehung der Weidener Wüstenei nach Temyr ibn Sahid	16	Der Sturm nach Ragnos	47
		Die ersten Tage auf Maraskan nach Temyr	48
		Die Hochzeit nach	49
		Rebellen nach Rezzanjin	50
4. Grenzenlose Macht	20	Fragmente gesammelt von Iliricon . . .	52
Geleitwort	20	Der Friedhof der Seeschlangen nach Firnen	53
Die Tagebücher	21	Der Dritte der Sieben Gezeichneten nach Temyr	54
Aus dem Tagebuch des Cavalliere Cusimo Villars	21	Die Ankunft in Tuzak nach Temyr . . .	59
Aus den Tagebüchern des Frenglion Krennelsieks	21	Maraskan-Bericht des Inquisitionsrats Amando Laconda da Vanya zu Ragath an Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen	61
Niedergelegt von Ritter Flammenzunge, nach einem Bericht seines Lehrmeisters	24	Der Sturm des Fürstenpalasts nach Temyr	63
Die letzten Nächte im Kloster, nach Toran von Klammsbrück	26		
Auszug aus den Tagebüchern des Oleg Sjepsen	27	10 Bastrabuns Bann	71
		Geleitwort	71
5. Unsterbliche Gier	29	Die Tagebücher	71
Geleitwort	29	Auftakt nach Rezzanjin	71
Die Tagebücher	30	Teil 2 nach Rezzanjin	76
Tagebuch von Rezzanjin:	30	Teil 3 nach Toran	77
Aufzeichnungen von Temyr ibn Sahid .	31	Teil 4 nach Temyr	78
Ein weiteres Tagebuch von Rezzanjin .	34	Teil 5 nach Boronos	80
Aus den Berichten des Arngrimm von Ehrenstein des Jüngeren	36	Teil 6 nach Rezzanjin	81
Bericht des Temyr ibn Sahid	37	Teil 7 nach Rezzanjin	83
		Teil 8 nach Firnen	86
		Teil 9 nach Boronos	87

Teil I

Rückkehr der Finsternis

1. EUCH ZUM GELEIT

Liebste, hochverehrte Chaostruppe,
die tatsächlich, trotz aller Widrigkeiten, den
Dämonenmeister in die Knie gezwungen hat.

Meine Kommentare entstehen gerade lange vor eurem
Sieg, in einer Stillen Stunde in Darmstadt. Seit dem
ersten Spielabend sammle und formatiere ich eure
Tagebücher in ein großes, allumfassendes Dokument
eurer Taten. Ich musste streichen, einiges kürzen,
von vielen der doppelten Tagebücher habe ich nur
eine Version genommen, damit das ganze nicht zu
lang wird, ich hoffe ihr verzeiht mir, dass nicht alle
eure strahlenden literarischen Werke aufgenommen
wurden.

Ja, für die die mich jetzt fragend anblicken, dass
war (fast) immer einer der großen Gründe, warum
ich so penetrant auf Tagebücher bestanden habe.
Wer so viele Jahre ein und dasselbe Ziel verfolgt,
soll auch eine Widmung haben, die diesem würdig
ist. Und ja, die Druckkosten habe ich von euren
Geburtstagsgeldern abgezogen (freches Grinsen).
Ich habe mir außerdem die Freiheit genommen
und Kommentare geschrieben, um euch einen
kleinen Einblick in den Entstehungsprozess einiger
Spielabende zu geben, und einen Anhang vorbereitet,
mit den wichtigsten und schönsten Handouts.

Ich hoffe, es hat euch so viel Spaß gemacht, wie mir.
Ich bedanke mich von ganzem Herzen bei jedem, der
das zusammen mit der Gruppe durchgestanden hat.
Über viele Jahre fallen auch strenge oder stechende
Worte, die meisten davon bereue ich (einige nicht,
der Würfelwurf bei Borbarads Verkörperung war
vollkommen angemessen und hat die Stimmung nicht
noch mehr ruiniert :-P).

...

2. EIN BRIEF AN EINEN FREUND

Lieber Waldemar, ich will dir sehr herzlich zu deiner Ernennung zum Magister Magnus gratulieren, du hast es dir redlich verdient. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie du mit großen Augen in Temyrs erster Vorlesung sahest und dir vor dem Anblick eines echten Elementars Angst und bang geworden ist. Wenn ich den Titel deiner Habilitation so anschau, hast du diese Furcht ja nun verloren.

Du hast mich einmal gefragt, was ich nun tun würde, in den Ruinen der Trollpforte, nach der schrecklichen Schlacht. Nachdem ich mit dem König Cuanu, dem Schwert der Schwerter, und der weinenden Aria die Leichen der Sieben Gezeichneten geborgen hatte, konnte ich dir nicht antworten. Ich habe die Akademie in Arias und deine treuen Hände gelegt und bin geflohen, zu schwer lasteten die Ereignisse auf meinem Gemüt. Ich habe mich auf den Rhodenstein zurückgezogen und mich dem Studium der Schriften gewidmet, die ich aus den Schlachten der Zeitalterwende retten konnte. Einige Berichte waren bruchstückhaft, viele Zeitzeugen waren gestorben und mein eigener Schmerz über den Verlust meiner alten Freunde lag noch frisch auf meiner Seele. Zusammen mit dem Ritter des RHodensteins, Bernfried von Kiesfurten, an den du dich vielleicht noch erinnern wirst, habe ich die Ereignisse aufgearbeitet, Mythen und Legenden von der Wahrheit getrennt und hoffe, nun den ersten vollständigen Bericht über die Taten der Sieben Gezeichneten abliefern zu können.

Ihre Erhabenheit von Schattengrund hat diesen Bericht schon gesiegelt und ich darf dir stolz verkünden, dass dies die hochoffizielle Version ist, die in das Register der Rondragefälligen Helden aufgenommen wird.

Dies sind die Taten

Seiner Spektabilität Calhadril Ignisfulgur zu Klammsbrück, Boron möge seiner Seele Gnädig sein, Seiner seligen Eminenz Firnen Wulfgrimm, verbannt, verstoßen, zu Recht und zu Unrecht verurteilt, möge Hesinde seiner Seele gnädig sein,

Seiner heiligen Exzellenz und Eminenz Toran Ostik von Klammsbrück, Erwählter der Peraine, möge seine Seele den Verlorenen in den Schwarzen Landen den rechten Weg weisen,

Seiner seligen Exzellenz Baron Ragnos vom Svellt zu Grunewaldt, schnellster Schütze aller Zeiten, dem selbst der Rote Pfeil Respekt zollte,

Seiner Durchlaucht Rezzanjin von Klammsbrück, Kriegsfürst von Maraskan, möge seine Seele den Weg zur Wiedergeburt finden,

Seiner seligen Magnifizienz Archomagus Spektabilität Temyr ibn Sahid, Erwählter des Nandussohnes, möge seine Weisheit die Suchenden erleuchten,

Seiner seligen Exzellenz Irian Stahlschwinge von Rabemund, verstoßen und verbannt, Erwählter des Graufang, möge seine Seele mit der Wilden Jagd dem Wintervater folgen,

Seiner seligen Eminenz Oleg Sicut Tonitrus Sjepsen von Klammsbrück, Heermeister der Rondrakirche in der schwersten Zeit.

Rondra, Hesinde, Firun und Peraine urteilten über diese Seelen und empfahlen sie uns als Vorbild und strahlenste Helden an, auf das wir ihren Wegen folgen mögen.

Wir gedenken auch den anderen strahlenden Recken und großen Männern und Frauen, die die Gezeichneten begleitet haben: Erwen Lowanger, der Finsternis anheim gefallen und gerettet

Freglion Krennelsieks

Cusimo Villar, der Finsternis anheim gefallen

Baron Arngrimm von Ehrenstein der Jüngere, in der Schlacht um den Tuzaker Fürstenpalast gefallen, als er den Gezeichneten das Leben rettete

Boronos te Partholon, in der Wüste Gor gefallen

Die Götter mögen ihren Seelen gnädig sein.

Diese aber, die ersten Abschriften dieses Berichtes will ich an jene geben, die die Gezeichneten am besten gekannt und mit ihnen gelebt und gelitten haben.

Ich bin nun alt, aber noch nicht gebrochen. Ich will mich dem Hochmeister Tarlisin von Borbra unterstellen und im Kampf gegen die verbleibenden Diener der Finsternis mein Ende finden, auf dass ich meine Freunde endlich wieder erblicken kann, in Alveran.

Dein alter Lehrmeister,

Spektabilitus Emeritus Iliricon Tannhaus, Chronist
des Sacer Ordo Draconis

3. ALBTRAUM OHNE ENDE

GELEITWORT

Albtraum ohne Ende... das ist inzwischen so lange her, dass meine Erinnerungen langsam im Dunste Satinavs verschwinden. Ich hätte das Kommentieren früher anfangen sollen.

Ein wunderschöner Vorlesetext, der nur wegen seiner unglaublich packenden Geschichte nicht zu langweiligem Railroading führt, das ist meine heutige Einstellung zum Abenteuer. Ich kann mich noch daran erinnern, dass ich vor dem ersten Spielabend Albträume hatte, dass ihr innerhalb eines Jahres durch die Kampagne rennen würdet, ohne ihre Schönheit und Größe zu begreifen. Tja, da war ich wohl nicht ordentlich vorbereitet auf das, was noch kommen sollte. Inzwischen habe ich eher Albträume, das ich als Rentner die Dämonenschlacht spielen werde.

Alles in allem staune ich immer wieder, wie schnell wir das Abenteuer durchgezogen haben. Das epische In-die-Länge-ziehen fing erst während Pforten des Grauens an und erreichte mit dem Tobrienkrieg seinen glanzvollen Höhepunkt. Nur vier Spielabende haben wir von Klammsbrück bis nach Dragenfeldt gebraucht, ein absoluter Rekord! Ich bin euch außerdem dankbar, dass ihr nach Markalms vorzeitigem Ableben seinen Brief immer als Mysterium behandelt habt und ihm einen epischen und weitreichenden Hintergrund unterstellt habt.

Philip, das geht vor allem an dich: Ich war dir so dankbar, dass du Markalm gegrillt hast! Das mag dich jetzt vielleicht enttäuschen, aber sein Grund euch nach Baliho zu rufen, war einfach fast nicht vorhanden, ich hatte nur keine andere Idee, wie ich euch aus dem friedlichen Klammsbrück hinein ins Abenteuer hätte Schubsen sollen. Der grobe Umriss dafür sah folgendermaßen aus:

Markalm kennt die Prophezeiungen und will sie sich zu nutzen machen, um Borbarads Rückkehr zu vereinfachen. Er glaubt, dass er das Schicksal so steuern kann, dass er die Sieben Gezeichneten erwählt, die er dann nutzt, um Borbarad zum Sieg zu verhelfen.

Vielleicht war die Begründung gut, vielleicht auch genauso fadenscheinig, wie sie mir heute vorkommt. So jedenfalls konnte der älteste oder vielleicht zweitälteste aller Running Gags daraus werden. Und nein, ich hatte niemals einen richtigen Monolog vorbereitet.

Ansonsten habe ich gute Erinnerungen an das Abenteuer, auch wenn es sicher geteilte Meinungen über die in mehr oder weniger guter Qualität aufgenommenen Albträume gab. Der Grund warum diese nicht wiederkehrten, war übrigens die saumäßige Arbeit für das Abmischen und Aufnehmen, die in jedem einzelnen steckte. Das war mir deutlich zu viel, um das selber zu machen, und auch noch neue Texte zu schreiben. Nach der Katastrophe von "Kanäle von Grangor" in dem mein Rahja-Traum nicht nur vollkommen unverständlich, sondern wegen meines Versuchs, meine Stimme auf eine Frauenoktave zu heben auch noch sehr lächerlich war, wollte ich mich eurem Spott nicht mehr preisgeben.

Stimmungsvoll war es auf jeden Fall, der Horrortrip nach Dragenfeldt, vielleicht für den ein oder anderen zu spannend ;-).

Die mir am besten in Erinnerung gebliebenen Szenen sind:

- + das Rendezvous des Ragnos, nachdem ich drei Outgame-Jahre brauchte, bis ich seinen Erzfeind endlich wieder eingeführt hatte
- + Calhadriils Ignissphäro im passendsten aller Momente
- + Calhadriils unsterbliche Aussage "Ich gehe auf die Turmspitze, im Keller findet immer das finstere Ritual statt, das will ich jetzt nicht sehen"
- + "Who wants to live forever", eine Idee, für die ich leider keinen Lob verdiene, weil sie geklaut war.

Claas Völcker, Darmstadt, den 2.2.2015

DIE TAGEBÜCHER

Die Ereignisse in Baliho nach Rezzanjin al-Ahjan

25. Peraine 1015 n. Bosparans Fall:

Am Morgen übte ich mich ein wenig im Schwertkampf und am Nachmittag war ich auf einer kleinen Pirsch mit Ragnos. Immerhin einen Hasen haben wir erlegt. Im Jagen bin ich trotz der Übungsstunden mit Ragnos noch nicht wirklich gut. Liegt wohl auch daran, dass man mit einem Diskus normalerweise nicht jagt.

1. Ingerimm:

Die letzten Tage war eine Delegation von uns mal wieder beim Baron, um ihm einen Besuch abzustatten. Ich war natürlich dabei. Aber es war nur das übliche Gerede, nichts besonderes.

3. Ingerimm:

Heute waren endlich mal wieder alle auf der Burg. Iliricon bat uns fünf in ein Turmzimmer, da er dort einen Brief verlesen wollte. Der Inhalt war höchst merkwürdig, gleich einer Prophezeiung, und wir konnten nur wenig eindeutig deuten. Im Inhalt war auch vom Schatten der Tobimora die Rede, eine merkwürdige Gestalt, die wir einmal gejagt hatten. Sie war uns leider entkommen, also immer noch auf freiem Fuß. Auch der Absender war höchst seltsam. Anstatt eines ordentlichen Namens fanden wir nur irgendwelche Buchstaben und Kommata. Der Briefschreiber, den wir angeblich kennen sollen, da er mit uns, oder einem Teil von uns durch die Lande gezogen sei, lud uns in eine Stadt mit zwei Rädern ein, doch auch darauf konnten wir uns keinen Reim machen. Wir fragten schließlich Oleg, ob er wisse was dies bedeuten konnte. Er wies uns darauf hin das Baliho, eine Stadt in Weiden, ein Wappen mit zwei Rädern drauf habe. Der Brief wies auch auf viele Rinderweiden hin, so passte Baliho ins Bild. Nach kurzer Besprechung war klar, dass auch die Magier für kurze Zeit mitkonnten und so zogen wir noch heute gen Baliho und ließen Oleg, Iliricon und auch den nervigen, weil immer Vorträge haltenden Hesindegeweihten Erwen in Klammsbrück zurück. Nach langer Zeit zogen wir fünf, Thoran, Temyr, Ragnos, Calhadril, und ich, die wir Liscom von Fasar besiegt hatten, wieder gemeinsam aus.

7. Ingerimm:

Die letzten Tage ritten wir entlang der Tobimora und heute sind wir endlich auf den Passweg über die Sichel gekommen. Beim Abendessen in der Taverne trafen wir auf Flammenzunge, anscheinend einen ehemaligen Wegbegleiter von Temyr, Ragnos und Thoran. So wurde der Abend mit viel erzählten Geschichten und Met verbracht.

16. Ingerimm:

Nach den letzten doch recht nicht sehr ereignisreichen Tagen, war heute auf der Straße viel los. Sehr viele Praioten waren in Richtung Anderath unterwegs, gar eine goldverzierte prachtvolle Kutsche mit viel

Begleitung überholte uns. In Anderath selbst, wo wir nächtigten, waren sie dann auch sehr stark vertreten.

21. Ingerimm:

Heute kamen wir endlich in der prachtvollen Stadt Baliho an. In der Stadt wuselte es nur so von Gestalten, die morgen das Volksfest besuchen würden. Händler bauten schon ihre Stände auf und die Stadt putzte sich heraus. Wir nahmen uns selbstverständlich Zimmer im besten Hotel der Stadt.

22. Ingerimm:

Wir waren früh auf den Beinen, um bei verschiedenen Wettbewerben, sowohl zuzuschauen, als auch teilzunehmen. Zuerst meldete sich Calhadril beim Kuhfladensetzen an und kaufte zwei Felder. Als nächstes Stand der Bogenschusswettbewerb an, bei dem Ragnos teilnahm. In einem spannenden Duell mit einer Elfe unterlag er knapp, (Bei 150 Schritt ins Schwarze zu treffen, ist auch schwer) doch die Elfe schenkte ihm immerhin den Siegespreis, ein Pfeil von Tenobal Totenamsel, da sie der Meinung war, er habe sich diesen verdient.

Als nächstes war der Saufwettbewerb dran. Temyr nahm dran Teil, gewann aber nichts mehr als einen Kater (Nachdem Thoran ihn von sämtlichen Alkohol "befreit" hatte). Nach dem Wettbewerb lud uns die Traviageweihte, die den Wettbewerb geleitet hatte, ein am Abend in den Nordstern zu kommen, denn dort würde eine sehr rahjagefällige Tänzerin auftreten. Wir bejahten selbstverständlich.

Calhadril gewann beim Kuhfladensetzen nichts und so schlenderten wir ein wenig herum, bis ein Ausrufer tapfere Helden dazu aufforderte, sich im Kaiserstolz zu melden, um einen wichtigen Auftrag zu erledigen, bzw. sich dazu zu bewerben. Da wir ja sowieso die heldenhaftesten Helden sind und im Moment nichts zu tun haben, gingen wir hin. Direkt in der Taverne trafen die Söldnergruppe "die formidablen Sechs", die zum Teil auch an den Wettbewerben teilgenommen hatte. Als sie uns sahen machten sie sich direkt über uns lustig. Sie kamen gerade aus dem Zimmer, in das wir wollten. Calhadril schickte den arroganten Söldnern noch einen Zauber hinterher und dann gingen wir ins Zimmer. Dort saß Delian von Wiedbrück und schaute uns an. Nach einer kurzen Unterredung waren wir als undiszipliniert und unerfahren beschimpft wieder hinausgeworfen worden. Dieser Kerl hatte ja keine Ahnung, wen er da vor sich

hatte. Auch meinte er, dass die formidablen Sechs sehr viel etablierter und erfahrener seien als wir. Dieser Typ hat doch keine blassen Schimmer, was er da faselt! Ragnos hat immerhin eine von denen in Grund und Boden geschossen. Aber nun gut, beide werden bald hoffentlich bald eines besseren belehrt.

Wir ruhten uns danach im Hotel aus. Am Abend gingen wir in den Nordstern, eine Spielhalle, die in einem alten Efferdtempel liegt. Wahrlich ein prächtiges Haus. Schnell fanden die Traviageweihete Linai, mit der wir uns verabredet hatten, zusammen mit zwei Begleiterinnen an einem Tisch sitzen. Der Abend ging schnell herum und die Hauptattraktion wurde präsentiert. Die wahrlich schöne Novaditänzerin begann ihre Aufführung. Sie war einfach genial. Diese Bewegungen. Fast wie in einem Traum. Doch gen Ende der Vorstellung bekam die Traviageweihete plötzlich heftige Fieberschübe und Krämpfe und brach zusammen. Erst am Ende der Vorstellung endeten diese. Körperlich fehlte ihr laut Thoran wohl nichts, aber sie hatte anscheinend eine ziemlich heftige Vision gehabt, wie sie uns erzählte. Mittlerweile war auch Ragnos zurück, der bei seinem Rendezvous mit einer beeindruckten "Zuschauerin" wohl einen Dolchstoß abbekommen hatte. Leider konnte diese "Zuschauerin" (war vermutlich ein neidischer Teilnehmer, der Ragnos den Zweikampf mit der Elfe nicht gönnte) entfliehen.

Dank der Vision, die sie wirklich mitnahm, wollte die Traviageweihete jetzt nach Dragenfeldt, dem Ort der Vision gehen, da sie dort wohl eine Tsageweihete hatte verbrennen sehen, die sie kannte. Wir konnten sie nicht von ihrem Wunsch nach Dragenfeldt zu gehen abbringen und so boten wir an mit ihr zu ziehen und sie auf ihrer Reise zu beschützten. Sie nahm zögerlich an. Wir brachten sie noch zum Tempel und machten uns dann auch zum Hotel auf.

23. Ingerimm:

Heute morgen lief uns direkt eine der Begleiterinnen der Traviageweiheten über den Weg. Als wir ihr berichteten, dass wir vorhaben, die Geweihte zu begleiten, wollte sie, dass wir ohne die Geweihte gehen, da diese zu angeschlagen sei, um die Reise zu wagen. Sie meinte es wäre im Sinne der Geweihten, wenn wir für sie nach dem Rechten schauen. Selbstverständlich nahmen wir an. Wenn die Gläubigen der Helfer von Rur was nicht erledigen können, dann müssen es wohl Gläubige Rurs tun. Sie gab uns eine Erlaubnis, dass

wir im Namen der Geweihten frei handeln können. Und so zogen wir los gen Dragenfeldt ...

Von Baliho nach Braunsklamm nach Calhadril Ignisfulgur

"Dunkles geschah dieser Tage in Dragenfeldt und so zogen wir aus, alles wieder in rechte Bahnen zu lenken und das Mysterium um das dortige Geschehen zu ergründen. Calhadril, kurz vor seine Tode zu den Chronisten

23. Ingerimm

Wir haben bei einem Alten in Baliho eine Karte gekauft, auf der Dragenfeldt verzeichnet ist. Der Kartenmacher riet uns von einer Abkürzung des Weges im Norden ab, da dort kein Durchkommen sei, schon gar nicht zu Pferde. Wir haben dafür lediglich 5 Silbertaler gezahlt und Thoran hat ihn mit Hilfe der Göttin von seinem chronischen Husten befreit. Lange noch klang uns die erste Strophe der Orkentodballade hinterher, die der Alte aus Freude über seine Wieder erlangte Gesundheit nach unserem Abschied anstimmte - Laut und Falsch!!!

In Anderath hielt uns ein junger Diener des Praios an und fragte nach unserem Reiseziel. Wir nannten ihm Dragenfeldt, worauf hin er uns bat, ihm zu seinem Obersten zu folgen, der an jeglicher Information über Dragenfeldt interessiert sei. Anderath ist ein hübsches kleines Dorf. Vielleicht etwas zu klein, aber ganz nett. Nur laufen hier irgendwie zu viele von diesen Praioten herum, seit der Spaltung ihrer Kirche trifft man sie überall, sogar Sonnenlegionäre sah man, und, was mich erstaunte, auch einige Weißmagier. Man brachte uns zum Hochinquisitor, Amando Lacondo da Vanja. Das Gespräch, bzw. die Befragung, führte allerdings der "Erwählte" (Oberster Bannstrahler) mit Thoran. -> für diesen arroganten ... scheinen nur Praioten und im Notfall auch andere Geweihte der Zwölf zu existieren. (fast schon ein monotheistischer Praiosglaube) Er berichtete von einem Traum, den schon mehrere Geweihte gehabt hätten: Ein Greifen-Ei liegt auf dem höchsten Gipfel in der Roten Sichel, aus ihm schlüpft eine Eidechse, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und ihre Greifen-Eltern tötet. Wir / Thoran berichteten ihm von unserem Auftrag im Namen der Perainkirche von Baliho.

Nun reisen wir auch noch im Auftrag der Praioskirche. Man gab uns Zeit bis zum 15. Rahja das Rätsel um Dragenfeldt zu lösen und unseren Erfolg in Anderath

zu melden, ansonsten würde die Praioskirche mit der Durchsuchung und Überprüfung der Tsakirchen im Umfeld auf verräterische Umtriebe beginnen. (Immer diese übereifrigen Bannstrahler [auf redaktionellen Wunsch geändert]) Gegen Abend trafen wir auf einen kleinen Jungen der von uns als Räuberbaron einen Zoll von fünf Dukaten und einer schönen Maid verlangte. Geistesgegenwärtig konnte ich R. (Ich kann mir die Schreibweise des Maraskaners nie merken) von einem übereilten Streich gegen den gutgläubigen Jungen abhalten und schenkte diesem 5 Kreuzer. Der Kleine war hoch erfreut und lud uns ein, die Nacht im Hause seines Vaters zu verbringen. Nun liege ich hier im Stroh, während die anderen in Betten schlafen und schreibe diese Zeilen nieder. Im Laufe des Abends kam Ayla von Schattengrund, eine Rondrageweite und häufige Besucherin von Oleg an und begehrte ebenfalls eine Bleibe für die Nacht. Da die Bauern nun ein Bett zu wenig hatten, erinnerte ich mich meiner guten Schule und erklärte mich bereit, ihr mein Bett zu überlassen und in der Scheune zu schlafen. Erstaunlich sauber ist es hier allerdings: Nur eine Spinne viel von einem der oberen Balken nach meiner magischen schnell Reinigung.

24. Ingerimm

Man hat mich viel zu früh aus dem Schlaf gerissen. Nun sitze ich hier noch etwas schlapp beim Morgenmal und schreibe dies auf, ob der erstaunlichen und beunruhigenden Ereignissen in den frühesten Morgenstunden. Man holte mich zum Zimmer in dem auch Ayla schlief. Unruhig wälzte sie sich in ihrem Bett hin und her, ihr Laken war von Blute getränkt, von ihrem Blute, hatte sie doch im Schlafe versucht sich den Bauch auf zu reißen. Wir weckten sie und nachdem Thoran sie mit Hilfe der Göttin Peraine geheilt, und sie sich ausreißend beruhigt hatte, war sie in der Lage uns von dem schrecklichen Traum zu berichten, der sie schon seit einiger Zeit verfolge und sie auch diese Nacht wieder geplagt habe. Sie sei umgeben von schwarzen Nebelschleiern, die sie, gleich Fesseln, zu umschlingen versuchen. Sie müsse diese aus einander reißen um sich ihrer zu erwehren. Noch zur frühen Stunde reiste sie ab, um so schnell wie möglich den Schutz ihres Ordens zu erreichen. Für den Bauern als Dank und Entschädigung ließ sie uns zwei Dukaten da, wir revanchierten uns mit nur vier Dukaten gesamt und werden unseren Weg heute hoffentlich bis Braunsklamm fortsetzen. Wir kamen nur bis vor den Beginn der engen, langen und gefährlich

zu durchschreitenden Schlucht an den Braunwassern und schlugen dort unser Nachtlager auf. Rezzanjin (komisch jetzt fällt mir die Schreibweise wieder ein) übernahm die erste Nachtwache, ich befinde mich soeben bei der zweiten und die dritte wird meines Wissens Ragnos übernehmen.

25. Ingerimm

Ich habe schon lange nicht mehr so gut geschlafen, ganz im Gegensatz zu Rezzanjin, der einen ziemlich lustlosen, erschöpften und missmutigen Eindruck macht, habe ihn doch die ganze Nacht ein Alptraum gequält: Er sei ein allmächtiger König und könne alles, alle würden ihm gehorchen und ganze Städte würden von Bergen verschluckt nur durch eine Fingerschnippen von ihm, oder so ähnlich. Allmählich mache ich mir ernsthaft Sorgen wegen der Träume. Werden sie uns noch alle heimsuchen?, Was werden wir uns oder anderen noch alles im Schlafe antun, wenn das so weitergeht!? Wir werden heute nun die Braunsklamm durchqueren und wahrscheinlich die Nacht im gleichnamigen Ort verbringen. Ein seltsamer Tag und definitiv nicht Rezzanjins Phex-Tag. Es begann schon damit, dass er sein Pferd an einer besonders glitschigen Stelle zu führen versuchte, dabei trotz aller Vorsicht und redlichem Bemühen, stürzte er, immer hin zur vom Klammsfluss abgewandten Seite in eine abschüssige Felsgrotte. Als er daraus hervor kam brachte er einen seltsamen fremdmagischen Gegenstand mit: Eine Holzscheibe mit einer Nadel, die auf ein bestimmtes Ziel hinzuweisen scheint. Als wir schließlich in Braunsklamm ankamen erwartete uns dort gleich das nächste Mysterium. Das halbe Dorf war in Aufruhr und der Müller beklagte sich, das etwas das Mühlrad blockiere und das ganz Mühlgetriebe zerstört würde, unternähme man nicht bald etwas um das Mühlrad wieder frei zu bekommen.

Ereignisse auf der Reise nach Dragenfeldt (bis Salthel) nach Rezzanjin al-Ahjan

25. Ingerimm:

Heute Nacht hatte ich einen richtig schlimmen Alptraum. Ich träumte Herrscher über alles zu sein und alles mit einem Fingerschnippen möglich machen zu können. So versenkte ich ganze Städte unter Bergen. Auf jeden Fall war ich ziemlich gerädert und fühlte mich total unwohl und schlapp. Wir ritten trotzdem weiter und erreichten die enge Schlucht. Der Boden

war glitschig und so stieg ich ab, um nicht vom eventuell ausrutschenden Pferd zu fallen. Es half nichts, ich rutschte trotzdem aus und fiel in eine der Höhlen am Rande des Wegs, die etwas tiefer lagen. Dort machte ich eine grausige Entdeckung: Hier lag ein Skelett. Außerdem hatte es etwas komisches in der Hand. Einen Holzpflöck, auf dem eine Nadel montiert war, die in eine bestimmte Richtung zeigte. Ich nahm ihn mit und kletterte am Seil, das Ragnos mir zur Hilfe runter geworfen hatte, wieder ans Tageslicht. Dort begutachtete ich noch einmal den Pflöck und drehte ihn.

Und siehe da, die Nadel zeigte immer noch in die selbe Richtung. Calhadril fand heraus, dass der Pflöck mit irgendeiner fremdartigen Magie belegt war, aber nicht wie er funktionierte. Nach einem Ritt kamen wir dann in Braunklamm an. Die Stadt war vollständig in den Fels gemeißelt und in einem Talkessel der Schlucht erbaut worden. Langsam ritten wir hindurch, als wir plötzlich auf einige Hilferufe aufmerksam wurden. Sie stammten, wie wir herausfanden, von einem Zwerg, der sich um seine Mühle sorgte, denn an dieser war das Hauptmühlrad stehengeblieben. Er vermutete, dass irgendwas am Grund des Mühlrades es blockierte. An der recht neuen Mühle konnte man den Wasserzufluss noch nicht umleiten, sodass jemand hinunter tauchen muss um die Blockade zu lösen. Da der Zwerg nicht schwimmen, geschweige denn tauchen konnte, musste einer von uns diese Aufgabe übernehmen. So übernahm ich diese Aufgabe bereitwillig, denn auch wenn ich nicht ein sonderlich guter Schwimmer bin, so bin ich immer noch der beste Schwimmer unserer Gruppe.

Also stellte ich mich dem kühlen Nass. Doch ich hatte die Strömung unterschätzt. Sie schleuderte mich direkt gegen einen Felsen und zog mich dann unters Mühlrad. Dort entdeckte ich ein komisches Wesen. Es sah aus, wie ein Mensch, nur hatte es leuchtend gelbe Augen und es schien das Mühlrad zu blockieren. Plötzlich griff es nach mir und hielt mich fest. Nach einem kleinen Gerangel konnte ich mich lösen und auch das Wesen wurde von der Strömung weg gezerrt. So wurden wir beide auf den kleinen Wasserfall des Braunklamm zugetrieben und stürzten letztendlich auch drüber. Glücklicherweise wurde ich zusammen mit dem Wesen in eine kleine Bucht getrieben bei der auch schon die anderen warteten. Als wir das Wesen begutachteten stellte sich heraus, dass dies ein toter Mensch war. Nach einigen arkanen und heilkunde-

technischen Analysen stellte sich heraus, dass diese Person schon recht lange tot war und anscheinend mal als Untoter durch die Gegend gelaufen ist. Außerdem fanden wir einen seltsamen Nagel in seiner Stirn. Wir beschlossen ihn zu bestatten, allerdings nicht auf herkömmliche Weise. Wir bauten ein Floß legten den Körper drauf und ließen in die Mitte der Bucht treiben. Dann schleuderte Calhadril einen Feuerball drauf, sodass das Floß und der Körper in den Fluten versanken. Doch es war schon zu spät zum Weiterreiten geworden und der Besitzer der Mühle war bereit uns zum Dank für die Hilfe bei ihm übernachten zu lassen, sodass wir in Braunklamm nächtigten.

26. Ingerimm:

Auch diese Nacht suchte mich wieder ein schlimmer Alptraum heim. Ich träumte davon, in einer endlosen roten Ebene zu stehen, neben mir ein endlos hoher roter Turm. Irgendetwas verfolgte mich und ich rannte weg. Ich rannte immer weiter, hunderte von Meilen. Dann erreichte ich einen grünen Ort, durchschritt ein grünes Tor und wägte mich für kurze Zeit in Sicherheit, doch dann erwischte es mich und ich wachte auf. Anscheinend war ich nicht der einzige, der diese Nacht schlecht geschlafen hatte. Auch der Zwerg und Temyr waren nicht so gut drauf. Wir frühstückten und setzten unsere Reise fort. Bald trennte sich unser Weg von der Braunklamm und führte uns in eine Seitenschlucht. Als wir jedoch auf das seltsame Holzstück schauten, sahen wir, dass es uns weiter am Fluss entlang führen wollte. Wir entschieden uns jedoch weiter in Richtung Dragenfeldt zu reiten. Nach einer Weile sahen wir drei Reiter aus einem kleinen Waldstück herausreiten. Sie stellten sich uns in den Weg und es stellte sich heraus, dass dies der hiesige Baron war, der gar nicht wie ein Baron aussah. Er forderte Wegzoll für seinen Abschnitt der Straße was durchaus verständlich war, allerdings war dieser viel zu hoch. Acht Silber von jedem wollte er haben. Nach einer kleinen Diskussion einigten wir uns auf vier Silber pro Person. Doch Calhadril wollte immer noch nicht zahlen. Doch anscheinend hatte der Baron außer seinen zwei Begleitern noch ein paar Untergebene, die im Busch drumherum saßen. Als Calhadril diese bemerkte sah auch er sich gezwungen zu zahlen. Mit erleichterten Geldbeuteln ritten wir weiter. Bei unserem Mittagmahl in einem Gasthaus stellte sich heraus, was wir alle schon vermutet hatten: Der Baron war der berühmte Räuberbaron der Gegend gewesen. Die weitere Reise verlief ungestört, sodass wir am

Abend in Salthel ankamen und uns in einem Gasthaus in die Arme von Bruder Boron begaben.

Der dritte Teil nach Rezzanjin al'Ahjan

27. Ingerimm:

Auch diese Nacht blieben wir nicht von Alpträumen verschont. Diesmal hatte Calhadril einen. Er war anscheinend ein großer Krieger, der Feinde besiegen musste. Doch irgendwann waren alle Feinde tot und er richtete seine Wut gegen sich selber und riss sich das Herz aus der Brust. Das war natürlich begleitet von Schreien seinerseits, sodass wir wach wurden und ihn aufwecken konnten. Nach dem Frühstück machten wir uns schnell auf zu unseren Pferden. Wir ritten gerade über den Marktplatz, als wir in einer Seitengasse eine Menschenansammlung bemerkten. Wir bahnten uns einen Weg durch die Bauern hindurch und mussten den Anblick einer toten alten Frau, die ihr Herz in der Hand hielt und in ihren eigenen Blut lag, ertragen. Sofort tönte es aus der Menge: "Das war die Hexe". Jemand anderes: "Sie ist bestimmt auch für die Alpträume verantwortlich, die ich nachts habe. Auf verbrennen wir sie!"

Schon bewaffneten sich die Bauern und zogen zur Hexe. Wir ahnten sofort, dass wir nicht die einzigen von Alpträumen geplagten Menschen in der Umgebung waren. So beschlossen wir die Hexe zu beschützen, da sie wohl auf keinen Fall für die Alpträume verantwortlich war, die wir schon in meilenweit entfernten Städten hatten. Die Menge war schon drauf und dran die Hexe zu verbrennen, doch mit gemeinsamen Kräften konnten wir sie von einem fairen Prozess für die Hexe zu überreden. Thoran überredete die Dörfler den Vorsitz für das Gericht übernehmen zu dürfen und sprach die Hexe frei. Später riet ich ihr zur Flucht, da die Dörfler sie sicher für die mit Sicherheit noch folgenden Alpträume verantwortlich machen würden. Daraufhin gab sie mir ein Holzamulett, das wie Temyr herausfand anscheinend mit antimagischen Sprüchen belegt war.

Nach dieser Verzögerung machten wir uns auf nach Sichelweg. In dieser Ansammlung von Gehöften gab es leider kein Gasthaus und die Bewohner hatten gerade genug Mittagsmahl für sich selbst, sodass wir ihnen ein paar alte Äpfel abkauften. Wir erfuhren, dass der Schrecken der Tobimora anscheinend vor einem Tag hier gesehen worden war. Mit den Äpfeln im Gepäck ritten wir weiter. Nach gut einer Stunde sahen wir am Wegesrand zwei Gestalten, die sich über

einen anscheinend toten Gefährten beugten. Als wir näherkamen riefen sie um Hilfe. Wir ritten zu ihnen heran. Sie erzählten uns, dass sie vom Schrecken der Tobimora überfallen worden sind. Eine Gefährtin von ihnen sei entführt, ihr Anführer, der Tote, getötet worden. Die Geschichte klang plausibel, aber sie verheimlichten uns etwas. Als wir sie aufforderten ihre Handgelenke zu zeigen, weil sie diese hinter ihren Rücken versteckten rannte einer weg, den anderen hinderten wir daran. An seinem Handgelenk war ein Eisenring. Er erzählte uns, dass sie Räuber seien und dem Schrecken der Tobimora aufgelauert waren. Allerdings hatte dieser sie vernichtend geschlagen. Das ganze war ungefähr einen Tag her. Der Schrecken der Tobimora hatte also immer noch einen Tag Vorsprung. Wir ließen die Räuber alleine und ritten weiter. Am Nachmittag erreichten wir Runhag, ein von vier Meter hohen Palisaden geschütztes Dorf. Angesichts der Räuberbanden schien diese Palisade auch nötig zu sein. Wir erfuhren hier, dass der Schrecken der Tobimora uns immer noch ungefähr einen Tag voraus ist. Da Runhag die letzte Siedlung vor Dragenfeldt war, beschlossen wir hier zu nächtigen. Ich ging mit Ragnos in ein Zimmer. Die anderen drei zusammen in eines.

28. Ingerimm:

Auch diesmal gab es kein Entkommen von den Alpträumen. Dieses Mal wurden Ragnos und Thoran heimgesucht. Wie sie erzählten, fielen sie unendlich lang und schlugen irgendwann auf den Boden auf. Wir deckten uns noch mit Vorräten ein und ritten dann los. Nach einer Weile bemerkten wir, dass die Gegend ungewöhnlich ruhig und trostlos war. Kaum ein Vogel zwitscherte und es lagen schon braune Blätter auf den Boden, obwohl wir erst Frühling hatten. Nach einer Weile kamen wir zu einer kleinen Klamm. Über sie war eine kleine Brücke gespannt, aber diese war zerstört und stand kaum noch. Temyr beschloss einen Dschinn zu beschwören. Das dauerte eine Stunde und währenddessen ging Thoran Kräuter sammeln.

Als das Hexagramm gezeichnet war, beschwor Temyr den Dschinn. Halb Mensch halb Stein baute er die Brücke wieder zusammen und verschwand danach. Sie war richtig kunstvoll geworden. Mittlerweile war Thoran war mit ein paar Heilkräutern in der Hand zurückgekommen. So ritten wir weiter. Wir ritten noch ein gutes Stück, als wir plötzlich Armbrustschüsse hörten und zwei Bolzen vor unseren Füßen einschlugen. Auf einmal schleppte sich eine schwer verwundete

Gestalt über den Hügel. Zwei weitere Bolzen landeten neben ihr. Sofort ritten Calhadril und ich über den Hügel, doch dort entdeckten wir niemanden mehr. Als wir zurückkamen behandelte Thoran den Verletzten schon. Es war Delian von Wiedbrück und er war nur knapp dem Tode entronnen. Er wirkte überrascht als er uns erblickte. Auch meinte er, dass er sich wohl in uns getäuscht hatte. Als Thoran ihn verbunden und mithilfe von Schwester Peraine geheilt hatte, schlief er ein. Da wir ihn nicht alleine lassen konnten, nahmen wir ihn mit. Calhadril legte ihn vor sich auf sein Pferd.

Nach der Hälfte einer Stunde war auf einer Hügelgruppe plötzlich ein schwarz gekleideter Mann mit einem ebenso schwarzen Pferd aufgetaucht. Sofort sprang ich von meinem Pferd ab. Mit seiner beängstigender Stimme forderte er uns auf, ihm Delian zu überlassen. Wir verneinten und auf einmal hatten uns drei Untote umkreist. Nur Momente später hatte eine gewaltige Flammenlanze Korobars Pferd getroffen und ich bedrängte den Untoten, der vor uns stand mit einer genial geführten Finte, die er leider parierte. Wir wurden zusätzlich von einem Armbrustschützen attackiert. Dann setzte ich einen Ausfall an und nach zwei Streichen lag mein Gegner am Boden. Dann eilte ich rüber zu den anderen, wo Temyr schon arg Probleme bekommen hatte. Mit zwei weiteren Streichen setzte ich auch dem Dasein dieses Untoten ein Ende. Calhadril hatte währenddessen dem Magier mit Zaubern so arg zugesetzt, dass dieser sich wegteleportierte. Jetzt blieb nur noch der Armbrustschütze. Mit großen Schritten rannte ich auf den Schützen zu, wich im Rennen einem Bolzen aus und streckte ihn mit einem gewaltigen Schlag nieder.

Schon wieder war der Schrecken der Tobimora uns entwischt. Als wir die Untoten untersuchten entdeckten wir, dass sie die selben Nägel im Kopf hatten wie die Leiche am Mühlrad. Delian von Wiedbrück war jetzt wieder erwacht. Er erklärte uns, dass die Untoten Korobars mal seine Begleiter waren, also die formidablen Sechs. Wir gaben ihm ein wenig zu Essen mit, als er zurück nach Runhag ging. Wir ritten selbstverständlich weiter. Gen Abend wurde die Gegend immer trostloser. Der Boden war mit einer dünnen Schicht aus grauem Staub bedeckt. Die Bäume hatten mitten im Frühsommer kaum noch Blätter und die Äste der Bäume hingen Richtung Südwesten, als ob sie in diese Richtung fliehen wollten. Es war unheimlich still. Statt der für einen Wald

typischen Geräusche hörte man nur noch das Schlurfen der eigenen Füße im Staub. Am Abend schlugen wir unser Lager in der Nähe der Herzogenstraße auf.

29. Ingerimm:

Heute Nacht hatten Calhadril und ich einen besonders heftigen Alptraum. Ich war in einer ewig weiten Sandwüste und ging auf eine Düne. Von dort sah ich nur eine ewig lange trockene Ebene. Ich ging die Ebene entlang. Nach dem ich gefühlte Wochen gewandert war sah ich auf einen Hügel eine schwarze Gestalt. Sie hatte eine Maske auf und ich bekämpfte sie. Sie war genau gleich stark wie ich. Mittlerweile waren wir beide zu Giganten mutiert. Irgendwann konnte ich der Gestalt die Maske herunterreißen und schaute in mein eigenes Gesicht. Wir kämpften ewig so weiter. Jedes Mal wenn ich ihn traf, spürte ich die Schmerzen selber, die ich ihm zufügte. Bei ihm war es genauso. Irgendwann kam Temyr dazu und ich konnte ihn überreden mir zu helfen. Er wurde zum Giganten und gemeinsam besiegten wir den Gegner. Temyr hatte also ein in Liscoms Turm gefundenes Artefakt dazu genutzt in meinen, bzw. Calhadrils Traum einzudringen. Als wir uns gegenseitig ansahen, wirkten wir seltsam verändert: Der Bart sprießte als ob er einige Tage ohne Rasur geblieben wäre. Die Zeit schien schneller zu vergehen als normal.

Ein wenig beängstigt und frisch rasiert ritten wir weiter. Mittlerweile war jede Bewegung anstrengend geworden und wir waren ziemlich erschöpft. Die Gegend war mittlerweile noch seltsamer geworden. Wir sahen teilweise seltsam verstümmelte und verkrüppelte Tierkinder herumliegen. Der Boden war jetzt von einer fingerdicken Schicht Staub bedeckt. Die Vegetation war kaum noch vorhanden und alles sah seltsam grau aus. Wir machten kurz halt, um eine kleine Mahlzeit zu uns zu nehmen und bemerkten, dass auch das Brot und die Würste gealtert waren. Die Würste schmeckten als wären sie drei Wochen alt und das Brot war steinhart. Ich bemerkte plötzlich, dass mein Schwert nicht mehr so glänzte und mein Hartholzharnisch machte beunruhigende Geräusche. Das Übel breitet sich also auch auf unsere Waffen aus. Am Nachmittag kamen wir zu einer Stelle, an der ein riesiges Massaker stattgefunden hatte. In der Mitte einer Lichtung war anscheinend ein Kreis mit Planwagen errichtet worden, die jetzt alle abgefackelt waren. Überall lagen tote Menschen, teilweise auf grausamste Weise hingerichtet, herum.

Als wir sahen, dass die gut ausgebaute Straße hier endete, schwante uns übles. Hier war anscheinend der Bautrupp der Herzogenstraße auf der Lichtung verteilt. Wir beschlossen die vielen Arbeiter zu begraben. Es dauerte zwei Stunden, um das Grab auszuheben, die Arbeiter hineinzulegen und das Grab wieder zuzuschaufeln. Nach diesem Kraftakt suchten wir uns in der Nähe ein Lager und nächtigten.

30. Ingerimm:

Auch in dieser Nacht waren die Alpträume wieder präsent. Wer ihn über was hatte weiß ich nicht mehr. An diesen Morgen waren unsere Bärte noch länger und ich beschloss meinen erst mal nicht zu rasieren. Nachdem wir eine kurze Zeit ritten und feststellen mussten, dass wir noch viel fertiger waren, als am Tag zuvor, hörten wir ein paar Kleinkinder schreien. Die Schreie kamen aus Nordosten und so folgten wir ihnen. Es stellte sich heraus, dass ein Lager von extrem alten Menschen ein wenig abseits des Weges lag. Es wurde von Wachen bewacht und wir warteten vor dem Lager, bis der Anführer zu uns kam. Ein Mann um die sechzig grüßte uns. In einem Gespräch stellte sich heraus, dass dies die ehemaligen Bewohner von Dragenfeldt waren, nur um Jahrzehnte gealtert. Die Jüngsten, eigentlich noch kleine Kinder, waren 25 Jahre alt. Der älteste war gerade 31. Sie gaben zu, dass sie die Tsageweihte verbrannt hatten, aber die Probleme begannen schon früher. Die Geweihte brachte den Feldsegen in einer komischen Sprache dar. Anfangs war alles wunderbar. Auf den Feldern wucherte es regelrecht, doch dann schmeckte die Ernte fade und die Rinder hatten Fehlgeburten. Die Geweihte wurde verantwortlich gemacht. Ohne die Geweihte lief es aber nicht besser, sodass die Bewohner gealtert beschlossen den Ort zu verlassen. Drei Tage waren sie schon unterwegs, aber erst eine Tagesreise von Dragenfeldt entfernt. Das war die gute Nachricht für uns.

Schon am Abend könnten wir Dragenfeldt erreichen. So wie sich die Dragenfelder sich zum Aufbruch bereitmachten, ritten wir los. Lange hielten die Pferde das aber nicht durch. Wir töteten eines, um das Fleisch als Proviant zu haben, die anderen ließen wir frei. Wie der Wind sausten sie los gen Südwesten. Mittlerweile erinnerte nichts mehr an die einst vermutlich grüne Landschaft. Der Staub lag spanndick über dem Boden und die gesamte Landschaft war grau in grau. Wir speisten am Mittag etwas, um bei Kräften zu bleiben, doch an jenen mangelte es uns schon lange. Ein

wenig erinnerte mich die ganze Situation an einen der Alpträume, die ich hatte. Die Landschaft war genauso grau, doch hier gab es kein Grün, keine erkennbare Hoffnung. Wir schleppten uns so gut wir konnten durch die Landschaft, doch wir waren so gut wie am Ende. Doch da erklommen wir den letzten Hügel vor Dragenfeldt und schauten auf den Ort hinunter. Er war praktisch nichts mehr übrig. Die meisten Häuser waren zerfallen oder es standen nur noch ein paar Holzbalken. Doch da erblickten wir den Tsatempel. Er stand noch und auch die ihn umgebende Wiese war noch vorhanden. Wir rannten auf den Tempel zu und erklommen erschöpft die letzten Stufen.

Als wir hineingingen erstrahlte er in einer wahren Farbenpracht. Alle Regenbogenfarben waren vertreten und wir waren förmlich geblendet von gleißenden Licht. In Wahrheit war sogar der Tempel etwas zerfallen, aber im Vergleich zu dem, was wir gesehen hatten war er wunderschön. Wir wollten zuerst die Küche und etwas zu essen finden, stolperten aber über das Tagebuch der Geweihten, welches als wir es lasen fast alles erklärten. Die 200 Seiten legten uns die Geschehnisse offen. Die Geweihte war vor fünf Jahren damit beauftragt worden den Tsatempel in Dragenfeldt zu übernehmen. Am Anfang war sie froh darüber, doch dann wurde ihr die Arbeit zu eintönig und sie bekam leichte Zweifel an ihrer Göttin. Sie hatte sich auf der Suche nach der wahren Gestalt Tsas sich mit einem seltsamen Fremden angefreundet, der sie alles über den früheren echsischen Tsakult lehrte. Diesen Frühling sprach sie in Abwesenheit des Fremden den echsischen Erntesege und stürzte das Dorf ins Unglück. Der Fremde war ein seltsam anmutender Tulamide. Immer mit viel Duftwasser umnebelt, die Kapuze tief ins Gesicht geschoben und am gesamten Körper bekleidet schien er wahrlich seltsam zu sein. Er wohnte im Drachenturm und er ist es den wir finden und vernichten müssen, um das Übel zu beenden, für das er laut der Tsageweihten verantwortlich ist. Denn er hatte sie zum Sprechen der Liturgie ermutigt und er ist vermutlich der einzige der sie aufheben kann.

Der Weg nach Dragenfeldt aus der Sicht des Ragnos

Wir verlassen Runhag um weiter gen Dragenfeldt zu reiten, doch schon bald kommen wir an eine Kluft 8 mal 8 Schritte so schätze ich, allerdings war ich nie besonders gut im Schätzen. Jedenfalls ist

die Steinbrücke, die die Klamm einmal überspannte zerstört worden und ich werde es nach meinem Albtraum im Leben nicht wagen sie ohne eine anständige Brücke zu überqueren. Zum meinem Glück habe wir ja Magier unter uns, wie Temyr, der es schafft nach einiger Zeit, während Thoran Pflanzen sammeln ging, einen Erdschinn zu rufen, welcher uns mit Freuden eine gigantische eindrucksvolle Brücke aus dem Fels wachsen lässt. Ich muss dabei hinzufügen, dass diese Brücke wohl eher eine Prachtbaute der Natur ist, da sie unmöglich von Menschenhand geschaffen werden könnte. Nach diesem Hindernis reiten wir weiter nachdem Toran mit ein paar Kräuter, welche, so kann ich selbst mit meinen Augen von hier erkennen, nicht sonderlich spektakulär sind, aber wahrscheinlich kann der Geweihte sie irgendwie für Heilungen oder derlei Dinge gebrauchen.

Schon bald erreichen wir einen Hügel auf dessen Bergkuppe ein Mann erscheint, der auf uns zu rennt, doch vor unseren Augen zusammenbricht. Es ist Delian von Wiedbrück. Der Peraingeweihte macht sich sofort an die aufwendige Heilung des KGIA Agenten, der von mehreren Eisenbolzen schwer getroffen ist. Als er wieder außer Lebensgefahr ist legt Calhadril ihn sich quer über sein Pferd und wir reiten Vorsichtig den Hügel hinauf. Ein fauler Gestank schlägt uns entgegen und wir erblicken eine hünenhafte tiefschwarz gewandte Gestalt thronend auf einem Pferd, mit glühend roten Augen, verächtlich den Kopf nach uns drehend. Doch Calhadril hat seine Zeit genutzt und schleudert aus seinem Stab einen gigantischen Feuerball auf das Pferd, welches binnen Sekunden in Flammen aufgeht.

In dem Rauch erscheint nun aufrecht stehend grausam lächelnd der Schrecken der Tobimora, eine Hand auf uns deutend. Da bemerke ich dass wir umgeben sind von mehreren Gestalten, Untoten.

Ich erlege einige von ihnen mit grausamen Schüssen in ihre Köpfe in den etwas silbern schimmert.

Ich bekomme nicht viel mit von dem Kampf meiner Gefährten, versuche ihnen aber bestmöglich zu Helfen, als mir ein Schwert die Seite aufreißt und eine tiefe Wunde hinterlässt. Doch ich beherrsche mich und erlege einen um den anderen, doch als der letzte fällt und wir den Schrecken der Tobimora angreifen wollen, ergreift dieser feige die Flucht mit den Worten "T-T-ransversalis".

Thoran verbindet die Verletzten von uns bestmöglich

und der KGIA Agent kommt auch wieder zu sich er erzählt uns, dass er Korobar schon länger verfolge und er etwas von einem großen Ritual gehört habe, wo er viel Opfer bräuchte. Das würde gut passen zu den Entführungen.

Wir lassen Delian von Wiedbrück zurück, der wieder stark genug ist um alleine nach Runhag zurückzugehen. Auf dem Weg weiter Richtung Dragenfeldt kommt uns alles kraftloser vor wir, die Bäume, die Tiere, die Pflanzen, einfach alles. Es ist sehr seltsam an diesem Ort. Als wir um eine weitere Biegung der Straße reiten erblicken wir oder vielmehr riechen wir die niedergebrannten Zelte von den Arbeitern, welche zuvor wohl die Straße ausgebaut haben. Alles liegt voller Leichen zerstückelt, verbrannt, aufgeschlitzt oder von Bolzen durchlöchert. An diesem Schauplatz können wir nicht einfach vorüber reiten, wir beginnen damit ein großes Grab auszuheben und die Leichen und das was davon übrig ist zu bestatten. Nach einigen Worten des Peraingeweihten ziehen wir weiter nun auf einem Pfad.

Die Natur wird nun zunehmend seltsamer, die Bäume scheinen sich zu bewegen und fliehen zu wollen, aber wovor? Es wird immer dunkler und ich mache mich mit meinen Gefährten auf die Suche nach einem sicheren Platz für ein Nachtlager. Doch meine Gefährten sind nicht sehr überzeugt von meinem Vorschlag sich vor einer Höhle zu Ruhe zu begeben aus der so meinen sie ein Knurren und röhren kämme, aber die haben ja auch keine Ahnung, naja ich lasse mich dann doch überreden woanders zu nächtigen. Wir teilen Wachen ein, ich übernehme die letzte Wache in der Morgendämmerung, meine Lieblingstageszeit, in der das Wild einem praktisch vor den Bogen springt. Da bemerke ich wie sich Calhadril und Rezzanjin am Boden wälzen, sich gegenseitig würgend. Ihre Augen aber sind noch geschlossen als würden sie träumen. Ich stürze mich auf sie und versuche sie auseinanderzuzerren, dabei wecke ich meine andern Gefährten mit einem Ruf aus dem Schlaf. Als ich es schaffe die Kämpfenden zu trennen, kippen sie zu Seite und bleiben reglos liegen, etwas rotes sickert aus ihnen hervor, doch der Peraingeweihte kann keine Wunden erkennen.

Sie scheinen zu sterben, da fällt Temyr der Traumring ein und streift ihn über. Auch er kippt zur Seite. Der Geweihte und ich können nichts tun, als alle Drei plötzlich wieder aufwachen und Calhadril als auch Rezzanjin, nachdem sie sich etwas erholt haben

berichten, dass sie geträumt hätten sie würden gegen sich selbst kämpfen und kein Ende schien in Sicht, da sie sich nicht selber besiegen konnten, bis Temyr erschien und den Kampf beendete.

Als es heller wird brechen wir auf und bemerken in den ersten Sonnenstrahlen unseren ungewöhnlich starken Bartwuchs, welchen ich mit meinem Jagdmesser etwas zurechtstutze. Die Umgebung wird zunehmend älter so wirkt es und alles scheint sich von dem vor uns Liegenden zu fliehen, nicht nur die Tiere, selbst die einzigen jungen Knospen eines alten fast verrottenden Baumes weisen in die andere Richtung. Nach einigen Stunden bricht eines der Pferde zusammen sie sind zu erschöpft um weiter zu gehen, wir beschließen sie zurückzulassen und eines als Nahrung zu schlachten. Ich bekomme die grausame Tat zu Teil ein Pferd zu schlachten. Als ich auf das am Boden liegende Pferd zu schreite, sehe ich das Leid in dessen Augen und ich erlöse es mit einem schnellen Schnitt. Ich will euch die Beschreibung des Zerlegens an dieser Stelle ersparen, doch so viel kann ich euch sagen schön ist was anders. Bevor wir weiter schreiten gehe ich zu meinem treuen Pferd, Lim'alagos, und befreie es von seinen Lasten und den Zügeln und mit den Worten northa na milbar sedyr melder ." und es galoppiert davon, in die Richtung aus der wir kamen.

Wir holen die Karte hervor um zu sehen wo wir sind, da bemerken wir etwas seltsames, die Karte scheint Augenscheinliche Jahrzehnte alt und auch mein Messer sieht rostig und etwas Stumpf aus.

Trotzdem ziehen wir weiter und müssen schon bald ein Lager aufschlagen, als wir endlich einen geeigneten Platz finden fühle ich mich etwas schwach und ausgelaugt, doch Thoran sieht man seine Kraftlosigkeit am ganzen Körper an und unsere Bärte sehen aus als ob sie heute morgen gar nicht gestutzt worden wären. Mir wird dieser Ort immer unheimlicher, etwas stimmt hier nicht.

Als wir am nächsten Morgen Aufwachen erzählen uns Temyr und Thoran von einem neuem Albtraum mit einer Wüste, die genauso grenzenlos war wie ihr Hass. In diesem Moment hören wir Kinderschreie nicht weit von uns und wir packen hastig zusammen, um zu sehen wer hier an diesem verlassenem Ort noch lebt. Als wir eine Hügelkuppe erreichen bietet sich uns ein bizarrer Anblick, ein Lager voller Menschen, doch es sind nur alte Menschen und die von mittleren Alter krabbeln auf dem Boden herum

und verursachen die von uns gehörten Kinderschreie. Ein 80 jähriger Mann so schätze ich kommt auf uns zu, als er uns bemerkt. Anscheinend hat er das Kommando über diesen Haufen von alten und sich merkwürdig benehmenden Leuten. Er erklärt uns, nachdem wir uns vorgestellt haben, dass sie die letzten Bewohner von Dragenfeldt seien und sie es waren ,die die Tsageweihete verbrannten, in der Hoffnung dieser böse Zauber hier habe ein Ende, da sie dachten die Geweihte habe das durch seltsame Rituale bewirkt. Er erklärt uns auch, dass hier seit die Ernteweihete von der Tsageweihete gesprochen wurden, alles sehr schnell altere, so seien die augenscheinlich 30 Jährigen noch Jung-geborene und er eigentlich gerade mal 35 anstatt 80. Diese Gegend ist verflucht mit schwarzer Magie. In dem Lager erblicken wir auch einig aufeinander gestapelte Leichen, denen die Eingeweide herausgerissen wurden, als wir den Mann darauf ansprechen berichtet er von den Träumen die bei ihnen die Anzahl, der überlebenden immer weiter verringert. Und das obwohl bei ihnen sowieso schon immer wieder Leute verschwinden wie seine Tochter. Wir bedanken uns für die Auskünfte und ziehen weiter, da wir den Menschen nicht helfen können. Endlich erreichen wir Dragenfeldt in der Stadtmitte das verkohlte Kreuz, wie ein Mahnmal aufragend. Alles ist verfallen als habe hier schon seit Ionen nichts mehr gelebt. Da erblicken wir den Tsatempel, der wie eine Oase in der Stadt aufragt. In diesem Moment huscht etwas in meinem Augenwinkel an uns vorbei und ist verschwunden, da bricht plötzlich der Boden vor uns auf und rotes Blut sickert aus dem Boden hervor. Wir flüchten und mit letzter Kraft in den geweihten Tempel, wo der Perainegeweihete, der sich nicht mehr auf den Beinen halten kann im Gebet an die Götter vor dem Altar zusammenbricht. Wir schleppen uns mit den letzten Kräften hoch in die Gemächer der nunmehr verbrannten Geweihten und finden ihr Tagebuch welches Temyr vorzulesen beginnt. Daraus wird uns einiges ersichtlich. Doch nun will ich mich zur Ruhe legen und meinen müden Körper eine Pause gönnen.

Die Entstehung der Weidener Wüstenei nach Temyr ibn Sahid

30. Ingerimm

, sofern ich mich nicht verrechnet habe – so lange schon ist mir jegliches Gefühl für den Fluss der Zeit vergangen.

Nach der Lektüre des Tagebuchs von Schwester Laniare saßen wir alle benommen in der kleinen Küche des Tempels, getroffen von der Wucht der Worte und Begebenheiten, von denen dieser schmale Band Zeugnis tut. Gleichwohl ich mich nicht als gläubigen Mann bezeichnen möchte, so erscheint mir der Frevel doch unvorstellbar – ich wage nicht zu denken, was Thoran in diesem Moment empfand. Mit tauben Gliedern verschafften wir uns Zugang zum Schlafzimmer – beinahe hätte mich der zweite Schlag innerhalb weniger Augenblicke getroffen: Achtlos auf die Pritsche geworfen lag tatsächlich eine Ausgabe des Liber Zhammoriam per Satinav, eines der kostbarsten, seltensten und gefährlichsten Bücher überhaupt. So unscheinbar der in Echsenleder gebundene Folio auch wirken mag, der Inhalt ist doch von zeitloser Brisanz. Aus meiner Studienzeit ist mir noch einiges über dieses verschollen geglaubte Werk bekannt: Es umfasst eine Sammlung altehsischer Riten und Bräuche und gibt einen Überblick des saurischen Pantheons. Weiter wollte man damals nicht ausführen – vielleicht liegt es daran, dass die von Laniare beschriebenen Echsen-götzen in Name und Wirken unseren Zwölfgöttern so stark ähneln. Doch in der Schlafkammer wurden wir noch eines weiteren Buches gewahr – des Codex Sauris. Dieses Werk ist nicht weniger sagenumwoben als der LZS und die Wahrscheinlichkeit, beide gleichzeitig in einem Raum zu finden, ist verschwindend gering. Die bereits vergilbten Seiten waren von zahllosen, handschriftlichen Kommentaren übersät; vielleicht als ergänzende Informationen für die Schwester. Des weiteren fanden wir auf dem Kissen einige Manuskripte bezüglich der Tempelabgaben, dito seitenweise Register für Formulare.

In einem schulterhohen Holzverschlag entdeckten wir schließlich drei Ampullen mit grünlich schimmerndem Inhalt, welche in einem Halter aus Eibenholz ruhten. Ich unterzog die Flüssigkeit einer oberflächlichen alchimistischen Analyse, doch meine Mühen gaben mir wenig Aufschluss über die Wirkung des Trunks. Tatsächlich kam ich zu überhaupt keinem Ergebnis. Thoran hingegen spürte im Umfeld der Reagenzgläser eine zwölfgöttliche Präsenz, vielleicht sind es heilige Tränke der Göttin Tsa. Schweren Herzens zogen wir uns in die Kapelle zurück, denn die Gewissheit, diesen Ort in Bälde verlassen zu müssen, schlug uns aufs Gemüt. Thoran, den es mit am schlechtesten erwischt hatte, sank verzweifelt vor dem Altar zu

Boden und schrie ein Gebet zu den Zwölfen in die umfassende Stille hinaus. Da geschah etwas ganz und gar erstaunliches: Ein Lichtstrahl durchbrach die Bleiglasfenster und tauchte den Raum in warmes, goldenes Licht. Für einen Augenblick verflog die Angst in unseren Herzen und der Schmerz aus unseren Gliedern, als das Licht über uns hereinbrach wie Wasser. Als die Feuerlanze langsam verblasste, war es, wie aus einer Trance zu erwachen: Die Götter hatten uns nicht verlassen. . .

1. Rahja

Wie jedes Jahr pflegt man heute das Fest der Freuden zu feiern, doch der Gedanke an Fest und Tanz erfreut mich ganz und gar nicht.

An den Gesichtern meiner Freunde sah ich, dass auch auf ihnen der Schatten der kommenden Ereignisse lastete. Die Hoffnung des Vorabends war im Laufe der Nacht dem zerstörten Boden des Diesseits gewichen. Mürrisch und schweigsam verzehrten wir unser karges Mahl, als Calhadril einen weiteren Bogen Papier entdeckte, der zwischen den einzelnen Pergamenten unserem müden Blick entgangen war. Allerdings waren die Zeilen nicht gerade dazu angetan, unsere Stimmung zu heben, hielten wir doch, es kann kein Zweifel bestehen, eine Abschrift der Orakelsprüche von Fasar in den Händen, welche unter anderem von der Rückkehr einer urbösen und mächtigen Entität künden.

Der Umstand, dass man uns im restlichen Mittelreich bereits für die Einsicht in den LZS und den CS bei lebendigem Leib verbrannt hätte, ringt der ganzen Situation eine tragische Ironie ab: Ich brauche wohl nicht zu erwähnen, dass auch die Orakelsprüche von Fasar auf dem Index Librorum Prohibitorum zu finden sind, höchstwahrscheinlich auf den oberen Rängen. Allerdings fehlt es mir an Weisheit, um Schlüsse aus den Prophezeiungen ziehen zu können. Der Text berichtet von Legionen des Blutgottes, welche ins Herz des Greifen stoßen würden, von einem Toten, der den Toten beschwört – trotz meiner mangelnden Kenntnisse auf diesem Gebiet scheint mir ein solcher Zauber schlechterdings unmöglich – vom Ersten der Sieben Boten und von Seiner Macht. Diese Worte erfüllten mich mit kalter Angst, zu sehr hatte ich noch Mutter Linai in Erinnerung, wie sie die Vision vom Ende Laniares empfangend, vor Schmerz schreiend auf ihrem Stuhl zusammensank.

Im Morgengrauen brachen wir schließlich zur Festung

Dragentod auf. Schweigend marschierten wir durch die desolate Landschaft, über der sich drohend der schwarze Turm ben Seyschabns erhob. Sobald wir den schützenden, geheiligten Boden des Tempels verlassen hatten, zehrte abermals der böse Zauber des Rituals an unseren Kräften; Schritt für Schritt entzog er uns unsere Energien. Gleichwohl es nur ein paar Stunden dauerte, bis wir vor den drohenden Mauern der alten Feste standen, kam es mir doch so vor, als wären es Jahre gewesen.

Gegen Ende stolperten wir mehr unserem Ziel entgegen, während die Nacht über uns hereinbrach. Das Praiosgestirn war schon fast hinter den zerklüfteten Felsen der Sichel verschwunden, als wir endlich vor einem verrotteten Torbogen standen, der in einen verwinkelten Innenhof führte. Das mächtige Bollwerk hatte den Zorn des Verfalls am stärksten zu spüren bekommen: Sämtliche Steine waren brüchig und von rostroten Wurzeln aufgebrochen, das Metall der Türangeln war stumpf und weich geworden. Von dem einstigen Tor war nur noch kalter Staub zurück geblieben. Vorsichtig näherten wir uns dem verfallenen Portal, denn wir hatten leise Geräusche vernommen.

Als wir noch näher traten, sahen wir auch ganz deutlich, was die Ursache derselben war. In vielleicht zwanzig Schritt Entfernung drehte ein bleiches, vermodertes Gerippe seine Runden. Stoffetzen hingen von seinen blanken Knochen, vereinzelt waren Teile einer Ledergarnitur zu erkennen und in der Rechten hielt es ein schartiges Schwert. Es hatte uns noch nicht bemerkt, da wir durch eine vorschießende Wand verborgen waren, allerdings konnten wir so auch nur einen kleinen Teil des Hofes einsehen. Der Zwang zu einer schnellen Entscheidung lag schmerzhaft auf uns, wir mussten eine Wahl treffen, und zwar so schnell wie möglich.

Ohne die Gewissheit um weitere Gegner gingen wir stumm zum Angriff über und Rezzanjin stürzte sich mit gezogener Klinge auf den wandelnden Leichnam. Doch er wurde in seiner Angriffsbewegung jäh unterbrochen, als wir eines weiteren Skelettes gewahr wurden, welches einen kompletten Eisenharnisch trug und mit einem Zweihänder bewaffnet war. Wir hatten gerade den Fokus auf diesen mächtigen Gegner gelegt, als das Portal des Turmes mit unglaublicher Wucht aufflog. Zwei weitere Skelette stürzten heraus, begleitet von einer ganz in schwarz gehüllten Gestalt: dem Schrecken der Tobimora. Die Gestalt führte beide Hände zum Kopf und zog mit einem Ruck die

Kapuze aus dem Gesicht. Eisiges Grauen befahl uns, als wir in eine grausige Fratze eines alten Bekannten blickten. Es war Markalm, der sinistere Schwarzmagier aus dem Turm von Liscom von Fasar, welchen wir seit langem für tot gehalten hatten. Tatsächlich ähnelte sein Antlitz mehr einem Toten als dem eines Menschen: In blutigen Fetzen hing die Gesichtshaut von seinen hervortretenden Knochen herab; seine roten stierenden Augen funkelten und er lachte schaurig und anhaltend. Der Kampf dauerte gewiss eine eine beinahe eine Stunde, wobei sowohl Markalm als auch seine Diener ihr gerechtes Ende fanden. Unser Blutzoll aber war auch beachtlich, trugen wir doch zahlreiche schwere Wunden davon, und Calhadril und ich mussten unsere gesamte magische Kraft aufwenden.

Reichlich geschwächt betraten wir schließlich den Turm des Grauens. Überall an den kalten Steinwänden fanden sich schwarz-rote Banner mit dem Siegel der Thargunitoth, der Präzeptorin der heulenden Finsternis und Herrin der Nekromantie. Schauernd erkundeten wir die oberen Etagen, wobei wir stets acht auf Fallen geben mussten. In einer Art Schrein befanden sich zwei Miniaturen aus schwarzem Stein, eine stellte offenbar eine Echse dar, während die andere das Bildnis eines Drachen mit dreizehn Hörnern war – Satinav, der Wächter der Zeit. Mit wild pochendem Herzen begaben wir uns anschließend in die unteren Geschosse des alten Turms. Dort entdeckten wir eine kupferne Falltür, die durch ein Pentagramm gesichert war. Das Siegel nannte nur einen Namen in Zhayad: Sordul, den säuretriefenden Wächter. Da erinnerte sich Ragnos an den Entschwörungsring aus dem Turm des Liskom von Fasar, und so umgingen wir auch dieses Hindernis.

Unter der Falltür erstreckte sich ein düsteres Kellergewölbe. Der ganze Raum wurde beherrscht von einer tiefroten Kuppel, unter der endloser grauer Nebel waberte. In weiter Entfernung sahen wir schwach die Umrisse eines Tridekagramms aus hellem Metall. Calhadril und ich wechselten bedeutungsreiche Blicke, wussten wir doch beide, dass unter uns ein Durchbruch in die Welt zwischen den Sphären lag: Der Limbus erstreckte sich unendlich weit zu unseren Füßen, nur begrenzt durch einen magischen Schutzzauber. Durch den Einsatz unserer Zauberstäbe gelang es uns, den astralen Schild zu durchbrechen und wir tauchten ein in den Limbus. Doch wir spürten keinen festen Grund unter unseren Füßen, nur ein ewiges Gefühl des

Fallens, während wir doch nicht fielen. Die Leere war vollkommen, von allen Seiten umgab sie uns, hüllte uns in ihre grauen Wogen. Kein einziges Geräusch war zu hören, nur fortlaufend die Stille zwischen den Welten. Wie wir uns dem Beschwörungszirkel nähern sollten, war mir schleierhaft, denn es gab keinen Widerstand, an den ich mich hätte klammern können. Umso überraschter war ich dann als wir den Ritualplatz immer näher kommen sahen und uns schließlich direkt im Zentrum befanden – ich hatte nie das Gefühl gehabt, mich überhaupt zu bewegen. Silbriges Licht erhellte das Tridekagramm, an dessen Enden sich dreizehn Menschen in unvorstellbaren Qualen wanden, ihre Mäuler weit aufgerissen und in ihren Augen der Ausdruck von überirdischem Schmerz. Doch in der Mitte des Beschwörungskreises schwebte zwei Schritt über dem Boden ein weiterer alter Bekannter, den wir ebenso totgeglaubt hatten wie Markalm: Liskom von Fasar. Gekennzeichnet vom Tod durch das Drachenfeuer war er nicht mehr als eine Ansammlung von Knochen, die durch Sehnen und seine Kutte zusammengehalten wurden. In seinen Händen hielt er einen rot blitzenden Kristall.

Das Siegel der Thargunitoth schmückte diesen Turm nicht umsonst. Liskom hatte sich über seinen eigenen Tod hinaus überlebt – und von diesem erholte er sich erschreckend schnell: Während wir noch staunend das gesamte Ausmaß des Rituals zu erfassen suchten, gewann Liscoms Gestalt an Substanz, Muskeln sprossen aus seinem Leib, die Hautfetzen strafften sich, die Züge wurden fester und definierter. Sein gesamter Körper wurde von Sekunde zu Sekunde kräftiger und jünger, doch zu welchem Preis! Die gefesselten Opfer begannen, sich vor unseren Augen aufzulösen, je gesünder der Schwarzmagier wurde, desto mehr zerfielen sie.

Mit ungezügelter Wut fielen wir über Liskom her, durchbohrten ihn, schlugen ihn, sprachen Zauber über ihn, löschten seine beleidigende Existenz aus, bis wir all seine Lebenskraft endgültig ausgemerzt hatten. Da hielten wir in unserer Raserei inne: Das Ritualgefäß war durch unser Handeln zerstört worden, doch das Ritual selbst war noch nicht gestoppt. Es war eine Ahnung von Hass, der die Kontinuität des Ritus ermöglichte, ein kalter, endgültiger, reiner Hass. Uns blieb nichts anderes übrig, als den letzten Schritt zu tun und die Opfer von ihrem Leid zu erlösen. Rezzanjin tat es mit seinem Schwert, und nur durch einen Zauber konnte ich ihn davon abhalten, alle

Dreizehn niederzuschlachten – immerhin zwei konnten wir mit den Tränken aus dem Tsatempel retten, die anderen bettete der Tod zur Ruhe. Kaum war der letzte von seiner Pein befreit, da durchströmte uns ein neues Gefühl, kein Hass mehr, sondern Macht. Grenzenlose Macht. Macht, so gewaltig, dass sie die Festen der Welt erschüttert – und unser Ende bringt. Ich wusste es, wir wussten es alle, denn unser Leben zog an unseren Augen vorbei, in allen Einzelheiten, die guten wie die schlechten Tage. Seltsamerweise erfüllte uns der nahe Tod nicht mit Angst, sondern mit Befriedigung. Es war das wohlige, triumphierende Gefühl, etwas zum Ende gebracht zu haben. Dann war alles schwarz, denn Boron breitete seinen Mantel gnädig über uns aus...

Irgendwann im Rahja

Als ich schließlich erwachte, wurde ich vom strahlenden Licht eines neuen Tages begrüßt. Ich blickte auf. Kein Zweifel – dass hier war der Tsatempel von Dragenfeldt. Friedliche Stille umgab uns, so als hätte sich seit unserem Aufbruch nichts verändert. Noch immer hatte ich dieses Gefühl der Schwere in meinen Gliedern, immer noch dieses Gefühl des Alterns. Allerdings waren wir nicht allein. Auf den Altar gelehnt stand Delian von Wiedbrück, der KGIA-Agent, vor uns und betrachtete uns mit großer Sorge. Offenbar waren wir seit unserem letzten Zusammentreffen um Jahre gealtert – daher dieses Gefühl. Delian berichtete uns, wie er nach seiner Genesung unserer Spur gefolgt war und uns schlafend im Tempel gefunden hatte. Seinerseits erzählten wir von unseren Erlebnissen, die er mit ungläubigem Staunen quittierte. Nachdem wir unsere Sachen gepackt und den Verlust unserer Habe verschmerzt hatten (wir alle bis auf Rezzanjin) machten wir uns auf den Rückweg nach Anderath, um dem Inquisitor Bericht zu erstatten.

Lange haben sie über diese schrecklichen Ereignisse geschwiegen, sie waren sich selbst nicht sicher, was sie bedeuten sollten. Erst durch lange Gespräche mit Meister Ignisfulgur konnte ich verstehen, was damals geschehen war. Diese Ereignisse prägten ihn und seine Gefährten maßgeblich. Wichtig ist vor allem, dass du verstehst, wieso Borbarad zurückkehren konnte und welche Auswirkungen auch nur sein Geist auf sein Umfeld hatte.

4. GRENZENLOSE MACHT

GELEITWORT

Grenzenlose Macht, größte Chronologische Katastrophe für meine weitere Planung in der Kampagne

Wie ihr sicher wisst, ist dies der dritte Teil der Kampagne, der bei uns an zweite Stelle gerückt war. Welche Auswirkungen das ganze haben sollte, war mir bis dahin noch nicht bewusst, aber sie waren gigantisch. Inneraventurisch war das ganze gar kein Problem, Grenzenlose Macht war damit einfach der erste Versuch Borbarads an einen Körper zu kommen, irdisch hat es mich dennoch manchmal in Verzweiflung gestürzt. Noch bis La Tzoumaz gab es Fragen über die Zeichenreihenfolge, denn der Schlangenreif war ja bis zum Ende nur ein Übergangszeichen, welches dann auch noch an falscher Stelle kam.

Grenzenlose Macht war und ist immer noch eines meiner allerliebsten Abenteuer der Kampagne. Schön und stimmig, lokal sehr begrenzt, weswegen man einige NPC'S toll entfalten konnte. Schade ist eigentlich nur, dass der Detektivplot nicht aufgelöst werden sollte, denn ansonsten wäre das Abenteuer ja vor dem epischen Finale vorbei. Aber das haben die Abenteuer der Kampagne ja leider so an sich.

Zweitens war dieses Abenteuer wohl Schuld an einer Entscheidung, mit der ich immer wieder gehadert habe, nämlich die, Victor in die Gruppe aufzunehmen. Keine einfache Entscheidung, die mir tatsächlich nicht aus den bekannten Gründen schwer im Magen lag, sondern aus einem ganz anderen. Wir haben hiernach die Schwelle einer manage-baren Gruppengröße überschritten, was für viele Lehrläufe in den späteren Abenteuern mit verantwortlich ist. Solltet ihr jemals den Meisterposten übernehmen: Nehmt nie mehr als 4 Spieler in eure Gruppe auf, nur im allergrößten Notfall fünf. Sechs ist die Urkatastrophe

Trotzdem, ohne diese Entscheidung, die damals glaube ich sehr autokratisch von Philip und mir getroffen wurde, wäre unsere Runde nicht das was sie heute ist, und unsere WG wäre auf jeden Fall ein ganzes Stück langweiliger geworden. Ich bereue die Entscheidung auf jeden Fall nicht, auch wenn ich sie wahrscheinlich im Nachhinein anders getroffen hätte (zwei G7 parallel, man hat ja sonst keine Hobbys :-).

Zurück zum Abenteuer:

Viele Namen aus diesem Abenteuer, welches wir ja nur mit der Hälfte der späteren Kerngruppe gespielt hatten, waren mir komplett entfallen. Ich weiß noch, dass ich den Namen von Robins Charakter glaube ich erst in der dritten Runde beherrschte, Victors Tagebücher stellen das erheiternd nach. Aber auch der Horasier bereitete mir Bauchschmerzen, denn nach nur drei Tagen Beschäftigung mit dem Hintergrund wusste Victor mehr über das Horasreich, als ich jemals wissen würde. Das hätte für mich eine rote Flagge sein sollen, aber ich dachte mir, diese Hintergrundbesessenheit legt sich bestimmt wieder. Hmm... Außerdem war das Horasreich für die Kampagne ja auch nicht sonderlich relevant, ich hatte mich dort nur teilweise eingelesen. Als Arngrimm von Ehrenstein mir dann aber große Lücken in meinem Wissen um das tobrische Herrscherhaus offenbarte, da fing ich an mich zu fürchten, denn immerhin kannte ich mich dort ja, meiner Meinung nach, zu genüge aus.

Die Spielabende sind mir trotz, oder gerade wegen alle dem als sehr kurzweilig und schön in Erinnerung geblieben. Außerdem startete ich meinen ersten und bisher erfolgreichsten Versuch in pawlowscher Konditionierung. Sollte Philip euch jemals auf die Nerven gehen, spielt "Epilogue – Leaving Grasse" aus dem OST zu *Das Parfüm* ab. Bei Bedarf kann ich dieses Stück gerne weitergeben.

Meine liebsten Momente (sonderbarerweise ist mir wenig so direkt in Erinnerung geblieben):

- + "SCHWEIG, Maraskaner" Ucurian Jagos Catchphrase
- + Victor arbeitet einen gigantischen Hintergrund zu seinem Charakter aus. AM ersten Spielabend mit Arngrimm war alles, was zu seinem Charakter gesagt wurde: "Arn"
- + Ein toller Abschlusskampf gegen den Quitslinga auf der Turmspitze
- + Offene Mäuler bei der Beschreibung des Tals der Elemente

Claas Völcker, Darmstadt, 2.2.2015

DIE TAGEBÜCHER

Aus dem Tagebuch des Cavalliere Cusimo Villars

Ende Praios / Anfang Rondra 1016

Ich war schon einem Monat im diesem Kaff, was die Einwohner Stadt nennen gefangen, keine Ahnung was Timor hier will, jedenfalls befahl er mir hier zu bleiben (Was hat er für einen Narren am Norden gefressen, Al'Anfa war viel amüsanter). Ich stand wie immer spät auf, da man hier nichts Gescheites machen kann. Zur Zeit der 2.Praiosstund ging ich ins Gasthaus "Drei Kronen". Dort saßen schon ein paar der Greifenfurter und ein nostrianischer Weißmagier (Sein Name entfällt mir dauernd). Kurz nach mir kamen vier Personen in die Stube: Der Rondrianer Oleg, der Perainegeweihte Thoran, der Jäger Ragnos und der tulamidische Magier Temyr. Erst bestellten sie dann ich, eine unverschämte Handlung gegenüber eines Adligen (Die sind hier anscheinend nicht gut auf Horasier zu sprechen, wahrscheinlich wegen der Krönung Amenos zum Horas). Ich bekam eine trübe Brühe (gleicher Grund s.o.) und natürlich beschwerte ich mich lautstark über dies, es ist ja schließlich nicht auszuhalten, was die hier einem zu muten, zu Hause wäre der Wirt bestraft worden. Der Weißmagier und die anderen redeten auf mich ein, bis ich mich zu Frieden gab, als meiner Ehre Genüge getan war. Der Wirt verlangte von mir eine Dukate, von den anderen aber nur 2 Sibertaler.

Ich überhörte ein Gespräch von ihnen, sie sprachen über einen Brief und den Auftrag sich beim hiesigen Custos Lumini Anselm Horniger zu melden, um das Kloster der Hüter Arras de Mott zu beschützen (Endlich etwas sinnvolles zu tun). Ich sprach sie darauf an. Wegen meines vorherigen Verhaltens wollten sie erst mich nicht mit nehmen, es gelang aber mit Gelöbnis auf Besserung (AH!AH!AH!), dass sie mich mitnahmen. Wir sprachen beim Custos Lumini vor und dieser sagte uns, das die Hüter in den nächsten Tagen einträfen und wir hätten solange zu warten.

Danach trennten wir uns Temyr und der Nostrianer (Hesinde erleuchte mein Gedächtnis) redeten über Magie, Oleg tanzt einen Klingentanz, Thoran eilte in die Siechenhäuser, um als Perainegeweihter zu helfen, Ragnos ging in den Wald und erlegt einen Hirsch, den er später abgekommen bekam, wie ich am nächsten Tag hörte, auch trafen die sich später wieder im "Drei

Kronen" und tranken sich gegenseitig unter den Tisch. Ich verbrachte den Nachmittag, Abend und die Nacht in der Fuchshöhle (Freudenhaus) mit einer schönen Tulamidin (Rahjane wird damit kein Problem haben, denn sie wird wahrscheinlich Ähnliches in Neetha tun). Am nächsten Tag traf ich mich mit den anderen als die Hüter in Greifenfurt einzogen, wir folgten ihnen und einige versuchten schon mal mit ihnen zu sprechen. Im Praiostempel besprachen wir uns mit den Hüter und es wurde beschlossen, dass man am nächsten Tag in zwölfgöttlicher Frühe aufbräche. Verabschiedete mich von den anderen und ging wieder in die Fuchshöhle und teilte diesmal mit einer bornlandischen Schönheit das Lager, auch die anderen legten sich früh schlafen.

Am nächsten morgen brachen mir endlich nach Arras de Mott auf, mit uns kamen noch vier Handwerker/innen und ein verrückter Zwerg namens Arthak, den Temyr an offensichtlich schon kannte. Wir brachen zu Fuß auf und Temyr versuchte die Handwerkerin zu betören.

Am Abend nach eine landen Marsch und einen herzhaften Abendessen saßen wir am Feuer und als wir Geräusche in einem Busch uns gegenüber hörten. Neun Orks sprangen uns entgegen, ich griffen den ersten Ork an, konnte ihm aber nur mäßig Schaden zu fügen, Oleg zerteilte den zweiten Ork mit einem gewaltigen Hammerschlag, der Dritte wurde an zwei Pfeilen von Ragnos aufgespießt, Temyr flambierte den Vierten mit Ignifaxius und der Nostrianer tötete den fünften Ork mit einem mir nicht geläufigem Zauber. Die nächsten Vier starben auf gleiche Weise, der erste Ork dagegen besiegte mich und ohne Torans Eingreifen wäre ich sicherlich gestorben, Oleg erschlug auch noch den ersten Ork.

Aus den Tagebüchern des Frenglion Krennelsieks

Nachdem die Orks besiegt waren, schlugen wir die Zelte auf. Wir beschlossen auch noch Wachen aufzustellen, wobei ich die erste übernahm. Ich schlummerte gegen Ende der Wache jedoch ein, aber Oleg wachte zu Glück auf, weckte mich und begann dann seine Schicht. Ich dagegen ging ins Zelt und begrüßte Boron das zweite Mal die Nacht.

Am nächsten Tag zogen wir dann Richtung Norden weiter. Während dem Gehen erzählte Emmeran, dass Nicola de Mott, der "hohe Lehrmeister", anfangs dagegen war Wachen einzustellen, aber als er selbst

angegriffen wurde, entschloss er sich dazu doch welche einzustellen. Dennoch tat er es mit Widerwillen und würde uns vermutlich nicht allzu freundlich behandeln und Gründe suchen, um uns wider wegzuschicken. Auf die Frage, ob man nicht Bannstrahler oder andere Diener Praios als Wachen anheuern könne, antwortete Emmeran, dass diese zwar angefordert wurden, aber nicht bewilligt worden sind.

Nach drei weitestgehend ereignislosen Tagen kamen wir in einem etwa zwei Meilen breiten Talkessel an. Das ganze Tal war bewaldet mit Nadelbäumen. Nur das Kloster, eine Ruine, vermutlich die des Dorfes, welches im Orkensturm vernichtet wurde, wie uns Emmeran erzählte, und ein schwarzer Hügel waren unbewaldet. Der Weg führte am rechten Rand entlang, das Kloster lag etwa an der Nordseite. Kurz vor Arras de Mott gingen die Zwerge und Arbeiter in das hier, etwas außerhalb, gelegene Handwerkerlager. Wir begleiteten den Tross der Praioten weiter in die Klosterruine. Hier drinnen sah es aus wie in einer Werkstatt. Überall lagen Werkzeuge und Baumaterialien herum und das Kloster wirkte mit seinen löchrigen Mauern und kaputten Gebäuden wie ein unfertiges Gesellenwerk. Nur der Klosterbau hob sich aus dem ganzen Bild, denn dieser war schon fast fertig. Es würde wohl noch etwas dauern die Kuppel zu schließen und hier und da die Feinarbeiten zu machen, aber diese Halle des Betens würde wohl am ehesten fertig werden. Vor eben dieser erwartete uns auch schon Nicola de Mott.

Mit abwertenden Gesichtsausdruck erklärte er uns die Regeln, die größtenteils aus etlichen Verboten und Verpflichtungen zum Beten bestanden. Natürlich gab es ein striktes Magieverbot und leider durften wir die Bibliothek, in der die Bücher des Ordens der Hüter untergebracht waren, auch nicht betreten. Zum Schluss stellte er einen uns kaum weniger verachtenden Novizen mit Namen Serkis für uns ab, der uns das Kloster zeigen sollte. Dies tat er auch und wir bekamen Schlafplätze im Schlaftrakt der Praioten zugeteilt. Nachdem wir wussten wo unser Nachtlager zu finden war, ließen wir uns einen Plan des Klosters bringen und begannen unsere Wachschichten zu planen.

Doch auch ein weiteres Problem erschloss sich uns. Wir konnten wohl kaum alle Lücken in der Mauer bewachen, wenn wir, wie wir vorhatten drei Schichten mit je einer Person am Kloster und einer am Handwerkerlager schieben würden. Also fragten wir nach Handwerkern, die uns helfen die Mauer zu

verschließen. Doch der Bauleiter, ein nerviger Zwerg, verwehrte uns auch nur einen Handwerker. "Sie würden alle am Kloster gebracht werden", lautete die Begründung. Jedoch durften wir uns Werkzeuge aus dem Materialzelt holen. So fanden wir einige Äxte und Sägen und machten uns gleich an die Arbeit. Eine kleine Lücke konnten wir schließen und bekamen gleich Ärger mit Bormund, einen der oberen Geweihten, der peinlich genau auf die Ordnung achtete, weil wir keine Wachen aufgestellt hatten. Nach dem Abendgebet, welches wir alle besuchten, gab es das Nachtmahl und wir teilten die Wachen auf. Die Wache im Kloster, beschlossen wir, sollte sich hauptsächlich an der Kuppel und an zwei der Löcher in der Mauer aufhalten.

Die Kuppel war deshalb so wichtig, da dort bereits ein Arbeiter unter mysteriösen Umständen umgekommen war. Doch glücklicherweise passierte diese Nacht nichts.

Am nächsten Tag machte ich mich mit Oleg auf zum schwarzen Hügel, bei dem es, wie uns gesagt wurde, spucken soll. Auf einer vormaligen Lichtung waren die toten Orks aus dem Orkensturm verbrannt worden. Deshalb ist das jetzt wohl ein kleiner Hügel, auf dem verständlicherweise nichts wachsen wollte. Es lag ein Brand- und Modergeruch in der Luft und wir vermeinten gar eine blasse Gestalt zu sehen, waren uns beim in dem Moment herrschenden Nebel nicht sicher, ob es ein Geist war oder nur ein Nebelschleier. Daraufhin ritten wir zurück und mussten sogleich erfahren, dass alle sieben Hühner, die das Kloster besaß, gestorben waren. Wie unsere Freunde während unserer Abwesenheit herausgefunden hatten, wohl nicht auf natürlichen Weg, sondern durch ein Gift. Beim Mittagsgebet hielt der "hohe Lehrmeister" eine Hasspredigt auf Magie, wobei ich demonstrativ herausgegangen bin.

Dank der toten Hühner war das folgende Mittagessen nicht sehr reichlich. Dann fanden wir heraus, dass die Hühner das Gift, vermutlich Rattengift, wohl erst nach dem morgendlichen Füttern bekommen hatten. Irgendwer mochte wohl kein Huhn zum Mittag. Dann machten wir uns wieder ans Holzfällen und füllten weitere Lücken in der Mauer, zum Spott der vorbeilaufenden Handwerker, die unsere Arbeit nur belächelten. Auf einmal kam ein Handwerker und berichtete uns von einem Pferd, das im Handwerkerlager sein Unwesen trieb. Wir eilten sofort dorthin und tatsächlich vergriff sich ein Pferd

am Handwerkerlager. Der Perainegeweihte konnte es beruhigen und da es anscheinend keinem der anwesenden Personen gehörte schauten wir in den Satteltaschen, ob wir anhand der darin vorhandenen Gegenstände, den Besitzer erkennen konnten. In der Tasche befand sich eine Ausgabe der "Enzyklopaedica magicae" und eine Ausgabe von "Wunderbare Heilung ohne Wunder". Des weiteren eine Phiole mit klarer Flüssigkeit und Onyx-Stein Amulett.

Das Pferd gehörte offensichtlich einem Magier. Vermutlich Emmerich von Falkenstein, wie ein dazugekommener Praiot meinte. Dieser war vor einiger Zeit nach Lowangen geritten und schien, wie die Spuren der Pferdehufe andeuteten auch aus dieser Richtung gekommen zu sein. Nur hatte sein Pferd ihn abgeworfen oder er war sonst irgendwie zu Fall gekommen. Ein paar von uns suchten den Weg nach Norden nach den Spuren der Pferdehufe ab und kamen nach der Suche zum Ergebnis, dass das Pferd mindestens eine Stunde ohne Reiter geritten war, da wir den Reiter nicht ausfindig machen konnten. Ziemlich mysteriös. Temyr untersuchte unterdessen das Amulett auf Magie und stellte fest, dass es höchstens vor längerer Zeit mit ebenjener in Kontakt kam.

Kurz vor dem Abendgebet war dann eine weitere spannende Sache. Der Zwerg Arthak schimpfte auch dem Hof in Rogolan. Wie einer der Zwerge meinte, beleidigte er die Praiospriester als Götzenanbeter. Er konnte beruhigt werden und einer der anderen Zwerge sagte uns, dass der vorherige Zwerg gelogen hatte und, dass Arthak in Wahrheit: "Gefräßiges rotes Mondauge" "Wirbel des Regenbogens" und "Wagen der schwarze am Himmel des Wahns" gesagt hatte. Wir konnten uns keinen Reim auf die Worte des seltsamen Zwerges machen. Nach dem Abendgebet und dem Nachtmahl teilten wir Wachen ein. Ich übernahm die erste am Handwerkerlager, in der Hoffnung, dass es ruhig bleiben würde. Tatsächlich bemerkte ich leider etwas.

Ins Materialzelt schienen ein paar Gestalten eingedrungen zu sein. Nur Augenblicke später fing es Feuer. Sofort schrie ich um Hilfe und die Handwerker wurden wach und fingen an Wasser vom Kloster herunter zu tragen, während ich vergeblich versuchte den Caldofrigo zu wirken. Nach langer Zeit war das Feuer dann gelöscht und die Aufregung legte sich. Ich erinnerte mich, dass die Gestalten vom Westen her, also vom Geisterhügel her kamen. Ragnos fand noch zwei Orksuren in der Nähe und wir fragten

uns ob die Orks tatsächlich dazu fähig waren ein Feuer zu legen. Nachdem wir auch die Schichten für die Wachen weiter organisiert hatten, legte ich mich schlafen. Am nächsten Morgen wurde ich geweckt und mir wurde mitgeteilt, dass es kein Morgengebet geben würde, da ein Priester tot im Wohngebäude aufgefunden wurde. Wir eilten hin und sahen ihn, wie er in einer Badewanne lag, völlig ausgeblutet. Thoran untersuchte ihn und stellte fest, dass beide Pulsadern offen waren und, dass er eine Platzwunde am Hinterkopf hatte, an der er vermutlich gestorben war. Magie war keine im Spiel, das hatte ich überprüft. Anscheinend war hier ein Mord verübt worden. Und der Mörder hätte sich einzig und allein zur Zeit des Feuers ins Kloster begeben können. Es schien also genau geplant gewesen.

Wir erfuhren, dass er sehr erfahren in Sternkunde war. Des weiteren fanden wir in seiner Hand einen Zettel mit einer seltsamen Zahl. M-S4-17. Wir zeigten es einem Praioten und dieser meinte, dass dies eine Ordnungszahl für die Bücher der Bibliothek war, in die wir nicht hinein durften. Der Priester war aber so nett und holte uns eben jenes Buch. In diesem fanden wir einen Zettel. Er war voll mit düsteren Prophezeiungen, allesamt abgeleitet von der momentanen Sternenkonstellation. Es deutete alles auf Unheil hin und auf einen Feind, der von innen kommt.

Ich wollte dies überprüfen, doch die Sternentafel, die der tote Bruder immer in seinen Zimmer hatte war weg. Am Vormittag klopfte noch ein alter anscheinend verletzter Mann, mit Namen Orbrand von Havena, ein Wundarzt. Ich brachte ihn zu Thoran, der ihn heilte. Doch die Wunde war ein Rätsel auf. Angeblich von einem Dorn herbeigeführt, sah sie doch nicht so aus und war ungewöhnlich lang. Es musste schon ein komischer Busch gewesen sein, der so eine Wunde verursacht. Wir blieben skeptisch. Der alte Mann teilte uns mit, dass er vorhatte noch bis zum Mittagessen zu bleiben.

Doch die Geschehnisse hörten nicht auf. So kam es kurz vor Mittag zu einer Schlägerei beim Kuppelbau. Es brauchte einen Harmoniesegen um die daran Beteiligten, fast alle anwesenden Handwerker zu trennen. Orbrand war auch dabei. Anscheinend wurde das ganze durch eine Lappalie ausgelöst. Ein Mensch war wohl über die Mauer eines Zwerges gesprungen. Es heißt ja, über eine hüfthohe Mauer zu springen bringe Unglück. Nur sah der Mensch die Mauer als

kniehoch an, was den Zwerg erzürnte. Danach gab es das Mittagsmahl. Als wir am Nachmittag noch auf der Baustelle waren, wurden wir urplötzlich von einem Schwarm Sturmk Krähen angegriffen und wehrten uns mit Schwert, Stock und Magie ...

Niedergelegt von Ritter Flammenzunge, nach einem Bericht seines Lehrmeisters

Nachdem die Praiosscheibe hinter dem Horizont versunken war, kehrte Ruhe ins Kloster Arras de Mott ein. Die Handwerker entzündeten ein Feuer in ihrem Lager und tranken und redeten noch eine Weile vor sich hin. Ragnos der Waidsmann gesellte sich zu ihnen, während Thoran die Wache im Kloster übernahm. Der Rest der Gefährten sattelte die Pferde, um den unheimlichen Hügel im Tal noch einmal zu begutachten.

Einer der Zwerge, Kagrím, ging noch einmal zum Kloster hinauf und Ragnos begleitete ihn pflichtbewusst. Einen weiteren Mord wollte er nicht zulassen und ein einsamer Zwerg war ein verlockendes Opfer. So gingen die Beiden zum Kloster hinauf und besorgten beim Braumeister noch ein Fässchen Klosterbräu. Verwunderlicherweise bat Kagrím auch um ein Stückchen Kohle und auf Ragnos Frage, was das zu bedeuten habe, antwortete er: "Ich habe heute beim Arbeiten unten in der Krypta einige merkwürdige Meißelungen in einem Stein gesehen. Ich würde sie gerne kopieren. Nach einigem Hin und Her nahm Ragnos das Fässchen und ging hinunter zum Lagerfeuer, während Kagrím in die Krypta hinabstieg. Nach einiger Zeit kehrte er auch wieder zurück, leise auf Rogolan vor sich himmelmelnd, und zeigte Ragnos einen Zettel mit mysteriösen Symbolen, auf die sich keiner der beiden einen Reim machen konnte.

Die restlichen Gefährten hatten indes den Hügel erreicht und standen in völliger Dunkelheit an seinem Fuße. Da meinten sie Schnüffeln und Knurren zu hören und zwischen den Bäumen bewegten sich finstere Schemen. Vorsichtig stiegen die Vier den Hügel hinauf um den Überblick zu behalten. Unten schlichen etwa zehn gigantische Wölfe und fletschten ihre Zähne. Sie trauten sich nicht den Hügel zu betreten und so harrten die Helden auf dem selbigen aus. Die Wölfe machten jedoch nicht den Anschein als ob sie sich verziehen wollten und zogen weiter ihre Kreise. Oleg wurde das ganze zu bunt und beschloss auf sein Pferd zu steigen und mit Temyr und Cusimo einen Ausbruch zu wagen. Mit einem lauten: Für Rondra! preschte er

vor und schwang sein mächtiges Schwert, trampelte einen Wolf nieder und verpasste einem anderen einen langen Schnitt am Rücken. Die anderen folgten ihm, doch die Wölfe griffen die Vorderläufe der Reittiere an und die beiden landeten unsanft im Unterholz. Nach einem kurzen, aber heftigen Gefecht, zogen die Wölfe sich zurück, aber weder Reiter noch Ross sahen sich im Stande, noch weite Strecken zurück zu legen.

Frenghion, der nostrianische Magier, war der einzige, dessen Pferd das Scharmützel überstanden hatte. So schnell er konnte ritt er zum Lager zurück um den Perainegeweihten zu holen. So ritt Thoran wieder zurück zum Hügel, wo Oleg inzwischen mit Rondras Hilfe sein Pferd kuriert hatte. Thoran versorgte auch die anderen Verletzten und so ritt die ganze Truppe wieder zurück, ohne neue Erkenntnisse, aber mit vielen neuen Narben. Die restliche Nacht verlief ereignislos, jedenfalls im Kloster. Was in der Nacht im Arbeiterlager passierte, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben, denn beide Wachhabenden Thoran und Cusimo schliefen bei ihrer Wache ein.

Deshalb war es ein besonderer Schock, als am nächsten Morgen die Zwerge unter Jandrim's Leitung ins Kloster gestürmt kamen und laut: Mord! brüllten. In der Nacht war Kagrím erdrosselt worden. Thoran, der im Lager verblieben war, untersuchte das Zelt und die Leiche, während der Rest noch oben diskutierte, fand aber außer dem am Vorabend gezeichneten Zettel nichts. Diesen steckte er ein, als auch schon die Zwerge mit dem Rest der Helden im Schlepptau kam. Jandrim hielt die gaffenden Arbeiter zurück, während die Helden über die Interpretation der mysteriösen Zeichen berieten. Temyr identifizierte sie als alchemistische Symbole für die Mondphasen und die sechs Elemente. Einen Reim konnte sich jedoch keiner der Helden darauf machen. Die Debatte, wie die Zeichen zu deuten seien, wurde jäh von Hüter Bormund unterbrochen, der die Arbeiter mit einigen barschen Worten hoch zum Kloster schickte. Danach verlangte er von der Gruppe eine Erklärung, die ihm jedoch keiner liefern konnte. Wütend ging auch er zum Frühstück.

Die Zwerge nahmen kurz darauf den Leichnam mit, um die Begräbnisriten zu vollziehen. Als Oleg fragte, ob er sie begleiten könne, wiesen sie ihn schroff zurück, dies sei eine rein zwergische Angelegenheit.

Die Helden gingen auch zum Frühstück. Die Stimmung war gedrückt und es versprach ein schwüler, heißer

Tag zu werden. Insgesamt hing ein Sturm in der Luft, der im Begriff war auszubrechen. Nach dem Frühstück scheuchte Jandrim die Arbeiter zum Klosterbau und Bruder Emmeran bat die Helden in einen Seitengang. Er wollte sie selber zu den Ereignissen befragen und versicherte ihnen, dass er sie unterstützen würde, soweit es in seiner Macht stünde.

Nach dem Essen gingen die Helden in die Krypta, um den Stein zu betrachten, den Kagrims abgepaust hatte. Emmeran händigte ihnen den Schlüssel zur Krypta aus, nicht ohne den Gefährten erst einzubläuen, Hüter Bormund nichts davon zu sagen. Der Stein fand sich direkt vor dem eisernen Tor zur Krypta. Dieses ging ohne Probleme auf und die Helden betraten die altehrwürdige Grabkammer Arras de Motts. Die Gräber waren alle unbeschädigt geblieben, ein Wunder bei der langen Belagerung und Besetzung durch die Orks. Das Grab war sehr kunstvoll behauen, ein Greifenkopf mit aufgerissenem Schnabel zierte den Sarkophag und eine steinerne Tafel war in ihn eingelassen, mit der Aufschrift:

Hier ruht Arras de Mott
sein Name sei des Rechtschaffenen Erbauung
Des Unwissenden Ermahnung
Und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig
Wenn dereinst
das Licht der Finsternis weicht.

Thoran fühlte sich sofort an die Prophezeiung erinnert, die er im Tsatempel zu Dragenfeldt gesehen hatte. Auch dort war von Gezeichneten die Rede und der erste Gezeichnete war Calhadril, einer seiner Freunde und Weggefährten. Sollten mit den Gezeichneten etwa sie gemeint sein?

Nach all diesen verwirrenden Rätseln verließen die Helden die Krypta wieder und beschlossen wenigstens zu versuchen zu klären, wer der Mörder Kagrims sein könnte. Die Helden befragten deshalb die Zwerge, was diese gesehen hätten. Jandrim meinte, nachdem Kagrims aus dem Kloster gekommen war, habe dieser ihn bei Seite genommen und habe ihn gebeten, dass Kloster mitsamt aller Zwerge zu verlassen. Jandrim habe natürlich abgelehnt. Trotzdem wurde Oleg das Gefühl nicht los, dass der Bauleiter etwas verschwiege.

Ballasch, der Bruder Kuwims und stellvertretender Bauleiter, konnte den Helden nicht weiterhelfen und auch der verrückte Arthak stellte nur rätselhafte Gegenfragen als die Helden ihn befragten. Kuwim war nicht auf zu finden, hatte aber wahrscheinlich

eine Unterredung mit dem Hohen Lehrmeister. Die anderen Zwerge und Arbeiter waren an der Baustelle beschäftigt, weshalb die Helden beschlossen, sie nicht zu stören.

Fasziniert hörte Oleg den Ausführungen Torans zu den Orakelsprüchen zu. Um sowohl das Mysterium dieser, als auch das des Sarges in der Krypta zu klären, besuchte er Hüter Quanon in seinem Refugium in der Bibliothek. Hüter Bormund war, Rondra sei Dank, nicht zu gegen. Quanon war erst ein wenig abgeneigt, so mir nichts, dir nichts, die Geheimnisse des Klosters auszuplaudern, bekam es allerdings mit der Angst zu tun, als Oleg ihm eröffnete, dass die Prophezeiungen im Begriff seien, sich zu erfüllen. Er vertraute dem Rondrageweihten ein altes abgerissenes Stück Papier an, dass wohl schon bessere Tage gesehen hatte. Doch darauf verzeichnet waren Sehersprüche, ähnlich denen aus Fasar. Auch sie sprachen von Zeichen und Boten. Ganz aufgeregt fragte Oleg weiter nach, ob Quanon ihm noch etwas über den Gründer des Klosters geben könne. Dieser gab ihm dann tatsächlich noch ein kleines Büchlein, in dem unter anderem eine Interpretation des sonderbaren Namens des Hochheiligen stand.

Dankbar wandte Oleg sich zum gehen, als Quanon ihm noch einschärfte, alles was er ihm gegeben hatte vor Bormund geheim zu halten. Oleg stimmte natürlich zu. Während Thoran gerade dabei war, das Gelände zu patrouillieren, wurde er vom alten Regiardon überrascht, der ihm aufgeregt bedeutete mitzukommen. Er habe etwas seltsames entdeckt, meinte er und zeigte auf seinen Kräutergarten. Dort waren tatsächlich alle Pflanzen um mehrere Halbfinger gewachsen und das seit gestern. Thoran konnte weder göttlichen, noch dämonischen Einfluss finden, nahm aber, unter heftigen Protesten Regiardons, einige Proben mit, um sie Temyr zur Analyse zu geben. Dieser fand jedoch keine Spuren von Astraler Beeinflussung. Trotzdem wurde er das ungute Gefühl nicht los, dass die astralen Kräfte der Umgebung sich aufbäumen. Er und sein Kollege Frenglion hatten eine viel zu schnelle Regeneratio ihrer freien Astralenergie gespürt. Temyr fühlte sich ungut an das Ritual zu Dragenfeldt erinnert.

Kurz vor dem Abendessen meldete sich ein etwas verschämter Ballasch bei den Helden. Er meinte, er sei nicht ganz aufrichtig gewesen, als sie ihn nach seinem Wissen gefragt hatten. Dann zeigte er ihnen einen Draht, den er zwischen seinen

Kleidungsstücken gefunden hatte. Thoran stellte nach kurzer, fachmännischer Untersuchung fest, dass dieser Draht sehr gut zu den Würgespuren an Kagrims Hals passe. Ballasch wusste jedoch nicht woher der Draht kam. Die Helden beschlossen, ihm zu glauben.

Am Abend ließ sich Emmeram alles was am Tag geschehen war von den Helden berichten. Er wirkte nachdenklich und lobte die Helden für ihre gute Arbeit. Trotzdem riet er ihnen vorsichtig zu bleiben. Bormund suche nur nach einem Vorwand, sie allesamt der Inquisition zu überreichen.

Die Nacht war genauso heiß, wie der vorangegangene Tag und die drückende Hitze legte sich schwer auf das Gemüt der Arbeiter. Als Oleg gegen Mitternacht an der Kapelle vorbei kam, hörte er auf einmal sonderbare Geräusche, wie von einem schlurfenden Wesen. Er zückte seinen Dolch und ging vorsichtig zur Kapellentür um hinein zu spähen. Drinnen sah er den Novizen Efferdin, der sich mit einem Topf roter Farbe, man will gar nicht wissen woraus er sich die zusammen gepanscht hat, an der Tempelwand zu schaffen machte. Als Oleg von hinten auf ihn zukam, bemerkte er es erst gar nicht. Er war wie in einem Traum gefangen. Als Oleg ihn jedoch an tippte, drehte der Novize sich blitzschnell um, und schlug im seinen Pinsel ins Gesicht. Er versuchte zu fliehen, hatte aber die schnellen Reflexe eines Rondrageweiheten nicht bedacht. Mit einem schnellen Schlag auf die Schläfe schickte dieser ihn ins Traumland Borons. Schnell weckte Oleg die anderen und einer ging, um Emmeran zu holen. Zusammen befragten sie den Novizen, der sich an nichts mehr erinnern konnte. Erst eine magische Visitation durch Temyr enthüllte, dass ein komplexer Beherrschungszauber druidischen Ursprungs für das seltsame Verhalten des Jungen zuständig war.

Doch die Nacht hielt noch weitere Schrecken bereit. Kurz vor Morgengrauen schlug Cusimo Alarm, den einige Orks versuchten über die provisorischen Barrikaden zu springen und das Kloster zu plündern. Im Zuge eines heftigen Gefechts wurde ein großer Teil erschlagen und zwei durch vorschnelles Handeln von Temyr versteinert. Leider fiel den Plünderern das Dormitorium zum Opfer, dass angezündet wurde, um Verwirrung zu stiften. Durch die Hilfe der Arbeiter, die herbeigeeilt waren, löschten die Helden den Brand schnell, das Gebäude konnte jedoch nicht gerettet werden. Die beiden gefangenen Orks, die sich inzwischen wieder regten wurde bis auf weiteres in die

Kerkerzellen des Klosters verfrachtet.

Die letzten Nächte im Kloster, nach Toran von Klammsbrück

Nach dem nächtlichen Orkangriff mussten die Brüder im Spital übernachten. Schlafen konnten sie jedoch vermutlich nicht sehr viel, da für die nächsten paar Stunden ein heftiges Gewitter über das ganze Tal hereinbrach. Als die Praiosscheibe endlich am Horizont erschien hatte es sich zum Glück wieder verzogen und beim Morgengebet wurden alle von Bruder Emmeran aufgefordert offen und ehrlich alles zu melden was mit den mysteriösen Vorfällen der letzten Tage zu tun hat.

Später am Tag erreichte ein einsamer Pilger das Kloster. Er überreichte uns einen Beutel mit dreizehn Dukaten, die er angeblich von einem Wegelagerer bekommen hatte. Auf nähere Nachfrage hin verließ er das Kloster jedoch fluchtartig. Als wir Hüter Emmeran auf diesen merkwürdigen Fall hinwiesen empfahl er uns, aufgrund der unheiligen Anzahl der Münzen; möglichst schnell zwölf davon an die Praioskirche zu spenden, was wir auch umgehend taten. Trotz dieser schnellen Maßnahmen wurden kurz danach alle außer den Geweihten (das heißt alle außer mir und Oleg) zu einer Anhörung ins Skriptorium beordert. Es stellt sich heraus, dass ein Anklage wegen Verstößen gegen die Klostersetze und Vernachlässigung der Wachpflichten gegen sie erhoben wurde. Zwar konnten konkrete Bestrafungen erst einmal abgewendet werden, aber Oleg und Temyr mussten wegen der mangelnden Kommunikation zwischen Wachen und Bruderschaft alle bisherigen Ereignisse einem Novizen diktieren.

Während dem Mittagsgebet tauchte im Westen des Klosters ein hohe Rauchfahne am Horizont auf. Wir entschieden uns zum besseren Schutz des Klosters nur Cusimo auszusenden um nach dem Ursprung diese merkwürdigen Phänomens zu suchen. Im Nachhinein scheint das ein Fehler gewesen zu sein. Ich weiß nicht genau was passiert ist, doch als er wieder kam waren seine Aussagen eher unzusammenhängend. Von einer Gruppe Goblins war da die Rede, von einer Herde Bergziegen und zu allem Überfluss hatte er auch noch einen halbtoten Mann dabei der unter dem Schmutz eines offenbar sehr langen Waldaufenthalts immer noch ein Hütergewand trug. In seiner Tasche trug Cusimo auch noch ein paar Bücher wovon er eins sehr eifrig las. Er schien allgemein sehr merkwürdig.

Sein Verhalten wurde auch nicht besser nachdem wir aufs Klostergelände kamen. Nahe dem Baugerüst versuchte er, plötzlich vom Buch aufschauend, selbiges umzustürzen. Er wurde darauf hin in eine der Klosterzellen gebracht wo wir zwischen seine Sachen das Buch fanden, das er gelesen hatte. Es stellte sich als eines der schrecklichen Namenlosen Beherrschungswerke heraus und Oleg war gezwungen es mit heiligen Flamen zu zerstören...

Auszug aus den Tagebüchern des Oleg Sjepsen

Cusimo war dem Namenlosen verfallen, bzw. dessen Buch. Ein schwarzer Tag für die Götter, vor allem Praios, in dessen Kloster dies geschah. Doch mit der geballten Macht der Zwölfe konnte der 13. nicht widerstehen und seine Schrift gab unter den starken Hieben von "sicut Tonitrusnach. Cusimo aber war nicht mehr zu retten. Auf Bewilligung von Nicolas de Mott exekutierten wir ihn außerhalb des Klosters und begruben ihn in geweihter Erde. Mögen die Zwölfe sich seiner erbarmen.

Es kamen Pilger von Norden, drei an der Zahl und sie brachten uns, den Wachen, dreizehn Dukaten dar, von einem Alten im Wald. - Den Lohn eines Verräters, an die Wachen- Halbwegs geschickt entledigten wir uns ihrer in einer Spende von vierzehn Dukaten an die Kirche des hl. Praios.

Später kamen noch zwei Händler von Norden, denen ihr Führer, ein Elf, an etwa der Stelle des Alten verschwunden war. Bei ihnen war auch ein stämmiger Krieger, Arn. Er schloss sich uns, der Wache, an und ich denke, dass er ein brauchbarer Ersatz für Cusimo abgeben wird. Hoffentlich vor allem wacher.

Später am Nachmittag, kam es plötzlich zu einem heftigen Sturm, der das Gerüst der Kuppel zu zerstören drohe. Doch drei der Hüter wirkten diesem magischen Angriff entgegen und bald zeigte sich Praios Antlitz zwischen den Wolken. Da wir hinter dem Sturm wieder unsern alten Freund "den Druiden vermuteten, zogen wir in den Wald gen Norden, doch auch Ragnos konnte keine Spuren ausmachen. Enttäuscht kehrten wir zurück ins Kloster.

Während meiner Schicht begegnete ich Quanon, der mir ein Schreiben überreichte. Er habe eine schreckliche Entdeckung gemacht, die er uns nach der nächsten Morgenandacht genauer erklären würde. Die Nacht überlebte Quanon nicht. Wir fanden seine

Leiche am nächsten Morgen. Was immer er gewusst hatte, es war zu viel und richtig.

Es war unerhört. Ein Hüter war gestorben. Eine Schande. Alle waren schockiert.

und die Schuld gab man den Wachen, die es nicht verhindert hatten können. Die unter uns, die nicht einem zwölfgöttlichen Orden unterstanden, wurden vor ein Hütertribunal bestellt. Außer Arn, der mit den bisherigen Geschehnissen nichts zu tun hätte haben können. Bormund verkündete, das die Inquisition hinzugeholt werden würde unter der Leitung von Ucurian Jago (der nach den Ereignissen in Dragenfeldt, wohl nicht mehr zu halten sein würde, meine Freunde und Gefährten zu verbrennen.) Die beschuldigten wurden bis zum Eintreffen der Inquisition unter Arrest gestellt. Wir drei übrigen begannen die Wache unter uns aufzuteilen.

Arn begab sich auf die nunmehr fertig gestellte Kuppel. Da erschien ihm, wie er berichtete, das Abbild eines Magiers, der behauptete im "goldenen Berg" von einem Druiden gefangen gehalten zu werden. Er bat um dringende Hilfe. In der folgenden Nacht verließen wir das Kloster. Da die Inquisition von Greifenfurt her unterwegs war, zogen wir nach Norden.

An jener Stelle im Wald, an der wir so vergeblich nach dem Alten gesucht hatten, fanden wir Goblinspuren, und später auch die eines Menschen und die, eines Elfen. Wir folgten den Spuren und im Morgengrauen fanden wir das Goblinlager. Wir rasteten etwa eine bis zwei Stunden, anschließend begaben sich Frenglion, Temyr und Thoran zu den Goblins um etwas über die wahrscheinlich Gefangenen zu erfahren. Wir Krieger und Ragnos hielten uns bereit einzugreifen, sollten die Worte versagen, doch sie genügten. Die Goblins führten uns auf einen Berg in dem ein Magier wohne, der sie drangsaliere. Wir betraten eine Riesige Höhle, an deren Ende sich ein Magisches Tor nach Art der Geoden befand - ein einfaches Elementarrätsel. danach folgten Hallen zu jedem Element mit Gegnern als Prüfung, nur der Obelisk des Humus war zerstört.

Im Tal bot sich ein erschrecken der Anblick. - kein Leben regte sich, alles war versteinert. Am größten Baum lag ein angeketteter Kaiserdrache-Stein.

Wir fanden bald eine Hütte mit dem zugerichteten Magier und dem Elf. anschließend fanden wir auch den Verantwortlichen Den berühmte-berüchtigten Druiden Archon Megalon, der hier eine seiner Wahnwitzigen Studien betrieb.

Wir halfen ihm einen Geodensteinkreis zu richten und gelangten in eine darunterliegende Elementarhöhle.

Temyr gelang es, zum großen Ärger des Druiden, den Halsreif von Eschen vom Quell, einem Geoden, an sich zu bringen, während der Halsreif in Form einer Schlange, Archon Megalon in die Hand biss. Der Halsreif scheint etwas mit Elementen etc. zu tun.

Als wir die Höhle wieder verließen war die Mächtige Blutulme in der Mitte des Tals zerstört, der Kaiserdrache lag tot davor. Eine Baumdryade erzählte von einem die Elemente schändendem Ritual, das wohl, wie wir kombinierten, in Arras de Mott geschehen würde.

Geschwind ritten wir zurück. Das Tor gab unter den Hufen der Kriegrösser nach und wir sprengten auf den Hof des Klosters.

Am Himmel bildeten sich leichte Astralwirbel. Die Magier führten das auf viel freigesetzte Astralenergie zurück. Auf dem Bergfried stand Nicola de Mott mit den zwei zwergischen Baumeistern, eindeutig die Initiatoren des Geschehens. Temyr, Thoran und ich begaben uns so gleich mit dem Zepter in die Krypta. In den Sarkophag eingesetzt, öffnete das Zepter einen Gang in den Untergrund.

Unter der Krypta befand sich ein Raum. Auf dem Boden waren magische Sterne gemalt, in denen dunkle Kutten erschienen, in der Mitte des Raumes schwebte eine gigantische magisch strahlende Kugel, die ein Hauptfokus des Rituals zu sein schien.

Die schwarzen Kutten zögerten nicht lange und warfen sich uns mit dämonischer Macht entgegen. Ich bereitete mich auf mein letztes Gefecht vor. Die Gesänge von Thalionmel laut anstimmend begegnete ich den Kutten mit Göttlicher Hilfe. Temyr bahnte sich einen Weg zu der mysteriösen Kugel und vernichtete sie mit seinem Halsreif. Von einem Streiche arg verwundet zog er sich anschließend aus dem Kampf zurück. Thoran versorgte ihn, während ich mich mit letzter Kraft der Dämonen entledigte. Dort unten sollte ich noch nicht sterben, denn Rondra schenkte mir ein weiteres Leben.

Die andern erwehrten sich oben auf dem Turm eines Dämons, der schon länger die Gestalt Nicola de Motts übernommen hatte. Sie besiegten ihn mit Ragnos magischem Elfenpfeil und auch die beiden Zwerge, die sich als Borbaradianer entpuppt, konnten ihrem Schicksal nicht entkommen.

5. UNSTERBLICHE GIER

GELEITWORT

Unsterbliche Gier, ein Abenteuer, das aus der Gruppe (fast) die finale Belegung machte und so viele Unsterbliche Momente enthält, das ich einige vergessen werde.

Ich liebe dieses Abenteuer und alle Erinnerungen daran. Zusammen mit dem Finale vom Tuzaker Fürstenpalast und der Schlacht um Klammsbrück sind hier die Szenen versammelt, die mir immer noch so ins Gedächtnis gebrannt sind, dass ich sie nicht loswerde.

Eine Auswahl:

Die Einführung mehrerer wundervoller NPCs:

Waldemar der Bär hatte am ersten Spielabend sein Debüt, zusammen mit Walpurga von Löwenhaupt und Dietrand von Ehrenstein, auch wenn sich die meisten von euch an dieses kleine Gastspiel nicht erinnern werden. Es folgte dicht darauf Vodk...äh Borgil, mit dem ich meinen Ruf für den miserabelsten russisch-arabisch-türkischen Crossoverakzent gefestigt habe. Sein Stelldichein hat glaube ich immer für Erheiterung gesorgt.

Dschelef ibn Jassafer, ob Erzmagier oder nicht ist ja jetzt auch völlig egal :-). Auch wenn sein Stern später von einer ganzen Riege anderer Magier übertroffen wurde, die deutlich öfter vorkamen, bleibt der gute, alte Dschelef doch ein Urgestein der Kampagne und mir ein wichtiges Werkzeug, um ein bisschen Hintergrundwissen oder einfach nur eine gute Idee an die Gruppe zu bringen.

Und natürlich Borbarad und Pardona, die Bösewichter schlechthin. Wenn der Auftritt Borbarads hier auch nur kurz war, verglichen mit den späteren Abenteuern, so legte dieses Abenteuer ihn dennoch fest, als größten und genialsten aller Schwarzmagier, als Gott so erfüllt von Hybris, dass er ein Bündnis mit dem Namenlosen selbst ausschlägt und seinen eigenen Weg geht. Und Pardona als Sinnbild für Verführung war wohl eine Sache, die den armen Calhadril in den Selbstmord geführt hat.

Der Bauernhof von Übermorgen den wir gestern besucht haben, einen Weiher, der ein Weiher war, etc. Dieses Zitat aus dem Tagebuch von Philip, dass ich gerne verwende, um mich daran zu erinnern, warum

ma

Abhängigkeiten in Sätzen klar machen muss: Nur eine Spinne fiel von einem der oberen Balken nach meiner magischen Schnell-Reinigung. War interessant sie kennengelernt zu haben, aber mir wäre sie physisch zu präsent.", er meinte im zweiten Satz wieder Ayla.

Ein weiteres Glanzlicht war sicherlich der tragische (wenn auch abgesprochene) Tod von Calhadril, von dem wir, glaube ich, nichts erzählt hatten, was sicherlich einigen eine Überraschung bereitet hat. Am besten ist mir noch die lange Absprache mit Philip in Erinnerung geblieben, was nun aus seinem Charakter werden sollte und die Verlesung von Calhadrils Testament.

Der wundervolle vorletzte und letzte Spielabend, die Acheburg, Luzelins Tod, die Zeichnung des Zweiten Gezeichneten, der Ritt vom Blautann über den Rhodenstein zum Nachtschattenturm, der furiose Kampf gegen die Shakagra, Walmir von Riebeshoff, der Erzvampir, und ein kleiner Würfelwurf für den ich mich mein Leben lang schäme, all das wären sicherlich meine besten Erinnerungen, wenn da nicht eins wäre:

Der Pakt...

Was soll man dazu noch schreiben. Auftakt war die meiner Meinung nach dümmste, genialste Idee, die ich je in meinem Leben gehört hatte, zusammen mit einer Hintergrundgeschichte, die nur danach schrie, ausgenutzt zu werden und das größte Missverständnis aller Zeiten: Philip, als ich dir sagte, du solltest dich an überderische Wesen richten, meinte ich die Götter, nicht die verdammten Erzdämonen! Aber als diese Idee einmal ausgesprochen war, wollte ich dich in keinem Fall mehr aus meinem Netz lassen. Blakharaz zu verkörpern hat mir unglaublich Spaß gemacht, ich hätte dich so gerne in einen richtigen Pakt gedrängt, aber da war der Glaube eines späteren Theologiestudenten wohl zu fest :-). Trotzdem, ich bin so dankbar für diese einmalige Chance und werde sie auf jeden Fall immer wieder am Schopf packen, wenn sie sich mir bietet.

Claas Völcker, Darmstadt, 2.2.2015

DIE TAGEBÜCHER

Tagebuch von Rezzanjin:

Zwei Tage nachdem ich auf Klammsbrück angekommen war, kamen auch die anderen, die dem Ruf der Praioskirche zum Kloster im Finsterkamm gefolgt waren. Doch es war kein gewöhnlicher Wach-Auftrag gewesen. Wie sie mir erzählten, fanden sie das Tal der Elemente und gerieten in einen Astralsturm, der das ganze Praioskloster zerstörte. Natürlich passierte noch viel mehr, aber ich kann noch nicht alles in Worte fassen. Auf jeden Fall bereute ich es langsam, dass ich nicht mit zu dem Kloster gekommen war. Auch ich hatte natürlich einiges zu erzählen, sodass es ein lustiger Abend war.

In den nächsten Tagen setzten die Herbststürme ein und wir zogen es vor am warmen Kamin der Burg zu sitzen. Gut zwei Wochen nach Monatsbeginn kam dann ein völlig durchnässter Beilunker Bote und überreichte einigen von uns, unter anderem auch mir, einen Brief. Es war ein Siegel drauf, welches wir als das Siegel von Waldemar dem Bären identifizieren konnten. Ich war überrascht, denn ich wusste zwar, dass Waldemar der Bär Herzog von Weiden war, ich hatte aber nicht gewusst, dass er von mir wusste, obwohl es sich dennoch herumgesprochen haben musste, dass ich ein meisterhafter Führer des Tuzakmessers bin. Noch mehr überraschte mich der Inhalt des Briefes. Waldemar der Bär, der Herzog von Weiden wollte, dass ich mit Temyr, Calhadril, Toran und Ragnos nach Weiden kommen sollte, damit wir ein Problem für ihn lösen. Sofort fingen wir alle an, unsere Sachen zusammenzusuchen, um am nächsten Morgen aufbrechen zu können. Iliricon beschwerte sich mal wieder, dass er nicht zu solchen Abenteuern eingeladen werde und das er schon wieder die Schüler der Akademie alleine unterrichten müsste. Temyr versuchte ihn zu besänftigen, indem er ihm erzählte, dass er für seine Schüler Aufgaben aufgeschrieben hätte, die sie alleine machen könnten. Daraufhin meinte Iliricon nur noch, dass wir gefälligst mehr Geld mitbringen sollen, als beim letzten Mal. Wir packten also unserer Sachen zusammen, vor allem die warmen Klamotten, da wir ahnten, dass es in Weiden wohl kalt werden würde.

Doch als wir nach vier Wochen ankamen, wir brauchten länger, da im Pass über die schwarze Sichel noch die Wüstenei war und wir diesen Weg

deshalb nicht nehmen konnten, war Weiden komplett verschneit und wir froh, wenn wir am Abend eine warme Schänke fanden. Besonders Temyr und ich hatten zu kämpfen, da wir solche Kälte nicht gewohnt waren. So waren wir froh, als wir ungefähr vier Wochen nach unserer Abreise in Klammsbrück in Trallop ankamen.

In der Stadt war nicht wirklich viel los und so kamen wir schnell zu der Herzogsresidenz, wo wir, nachdem wir unsere Briefe vorgezeigt hatten, auch Einlass bekamen. Auf dem Hof übte gerade eine Schar Krieger mit dem Schwert und als zwei derjenigen uns sahen kamen sie zu uns. Es stellte sich heraus, dass der eine Arn war, ein Ritter, der auch zeitweise beim Praioskloster war und ein Teil der anderen daher kannte, der andere hingegen war Dietrand von Ehrenstein, den zufälligerweise auch ein paar von uns kannten. Gemeinsam gingen wir zur Burg. Man ließ uns vorstellen und so traten wir in den gewärmten Thronsaal ein und erblickten am Ende einer langen Tafel einen Mann der Statur eines Bären.

Es war Waldemar der Bär und er, machte seinem Namen alle Ehre. Stämmig, wie ein Bär saß er an der Kopfseite des Tisches. Er wartete, bis wir vorgestellt wurden und erklärte uns dann den Auftrag. In Weiden gab es anscheinend eine Serie von verschwundenen Leuten. Bisher konnte man noch nicht aufklären, warum und wer diese Leute umgebracht hatte. Doch diese Fälle waren anscheinend nicht um Trallop herum geschehen, sondern eher um Baliho herum. Des weiteren schien man in Trallop nicht viel zu wissen, denn der Herzog fragte uns auch, was es neues im Orkensturm gab, welcher seit gut zwei Jahren vorbei war. Er bot uns an in der warmen Burg Quartier zu beziehen und meinte, dass am nächsten Morgen alles für unsere Abreise bereit sein würde. Er lud uns ein, dass wir am Abend noch mit ihm speisen konnten und ließ und dann noch unsere Zimmer zeigen. Wir schlugen das Angebot nicht aus und so aßen wir mit Waldemar dem Bären zu Abend. An der Tafel waren noch zwei weitere Personen des Adels, deren Namen ich mir jedoch nicht merkte. Auch Waldemars Frau war zugegen.

Am nächsten Morgen bestellte uns der Herzog noch einmal in den Thronsaal. Er gab uns einen Siegelring und einen Brief, den wir vorzeigen sollten, wenn wir Probleme bekämen. Warme Kleidung bekamen wir auch von ihm. Auch bat er Arn, dass er uns begleiten möge. Wir hatten nichts dagegen, da wir Verstärkung

immer gebrauchen konnten. Zu unserer Überraschung stellte er uns noch eine Kutsche bereit, die wir nehmen sollten.

Der Kutscher, ein Bornländer, begrüßte uns im Hof und half uns unser Gepäck in die Kutsche mit Kufen einzuladen. So konnte wir am Vormittag noch losfahren. Ich saß auf dem Kutschbock, da mir der Innenraum zu eng war.

Durch das Schneegestöber kamen wir nicht sehr gut voran, sodass wir am ersten Tag nicht sehr weit kamen. Am Abend des zweiten Tages kamen wir dann in Braunfurt an und bereiteten unser Nachtlager in einem Gasthaus. Ich teilte mir mit Temyr ein Zimmer. Am Morgen wachte ich auf und fühlte mich wie gerädert. Toran war über mich gebeugt und hatte mir anscheinend warme Suppe eingebläst. Die anderen standen in dem Zimmer und blickten mich mit besorgten Mienen an. Auf einmal bemerkte ich die vielen Kratzspuren an der Zimmerwand. Doch nicht nur die Zimmerwand war betroffen. Auch ich hatte einen zerkratzten Körper. Toran verband mir die schlimmsten Kratzer und ich erklärte darauf, dass es mir einigermaßen gutgeht und wir gingen runter, um zu frühstücken. Als wir unser Gepäck zusammengepackt hatten und in die Kutsche gepackt hatten und ich mich auch in jene gesetzt hatte meinte Toran, mich in einen Heilschlaf versetzen zu müssen, da ich mich noch ziemlich schwach fühlte.

Ich schlief also in der Kutsche ein. . .

Aufzeichnungen von Temyr ibn Sahid

Travia

Regungslos standen wir um den Aschenhaufen jener grausigen Kreatur, welche einst ein beherzter Junge von vielleicht zehn Jahren gewesen war – vor langer Zeit, scheint es mir. Welche unheilige Macht auf Deren ist in der Lage, solche Wesenheiten zu gebären? Mir schaudert bei dem Gedanken, die Antwort auf diese Frage zu erfahren. In solch düsteren Gedanken versunken fand uns schließlich Rezzanjin, der nach einer Weile mit gezogener Waffe die Holzstiege hinauf polterte – offenbar war es auch ihm nicht wohl, das Haus zu erkunden. Nachdem wir Calhadril notdürftig verbunden und von dem hölzernen Pfeil in seiner Seite befreit hatten, dito einiger sehr unfeiner Ausdrücke aus halbelfischem Munde, kämpften wir uns zurück zu unserer Kutsche.

Schnee. . . In Khunchom gibt es so etwas nicht. Und

wenn ich ehrlich sein soll, so kann ich auch getrost darauf verzichten. Vor dem zweispännigen Schlitten erwartete uns, den Kopf reuevoll zum Boden geneigt, Arngrim, dem sein Rauschkrautexzess noch deutlich anzusehen war. Wir tadelten ihn nicht – selbst Thoran hielt an sich – aber er nahm trotzdem bereitwillig auf dem Kutschbock neben Borgil Platz.

Es zeigte sich jedoch alsbald, welchen Nutzen ein kräftiger Mann im Weidener Winter haben kann, denn an der Böschung eines zu durchquerenden Waldes wurde unser Vorankommen von einer gewaltigen Schneewehe gestört. Ich bezweifle, dass Oleg sie hätte überblicken können. Borgil zügelte seine Rösser und Arn stürzte sich mit einem Spaten auf das Hindernis. Er war noch nicht weit gekommen, als mit einem Mal ein gewaltiger Schatten über unsere Köpfe hinweg rauschte, größer als alle Vögel, die mir bekannt sind. Wir hielten in der Kutsche den Atem an – und hörten schließlich das Geräusch eines mächtigen Aufpralls. Beklommen traten wir ins freie hinaus. Der Spur nachgehen und auf ein Wesen treffen, dessen Möglichkeiten wir nicht einschätzen konnten erschien uns wenig reizvoll, aber hatten wir eine Wahl?

Wir ließen Arn und Borgil im Schutze der Kutsche zurück und gingen in jene Richtung, aus der wir den Aufschlag gehört hatten, tiefer in den Wald hinein. Nicht nur das dichte Unterholz, sondern auch die dräuende Nacht erschwerten uns die Sicht. Nach etwa hundert Schritt blickten wir in eine kleine Senke hinab, in der die Bäume lichter standen. Plötzlich sahen wir auf der anderen Seite einen Schatten zwischen den Bäumen. Ohne zu zögern riss Rezzanjin sein Schwert aus der Scheide und stürmte vor – wir anderen folgten weit weniger ungestüm. Doch als wir zu ihm aufschlossen, war von dem Wesen keine Spur zu finden. Stattdessen wurden wir eines leisen Schluchzens hinter einer mächtigen Eiche gewahr – das Schluchzen einer Frau.

Wir umrundeten den Stamm und erstarrten: Im Schnee kauerte, entblößt und an allen Gliedern zitternd vor Kälte und Angst, eine Elfe. Sie hielt den Kopf auf ihren Knien und bemerkte uns erst, als wir langsam näher kamen. Niemals zuvor habe ich solche Furcht gesehen, dass es mich im tiefsten Herzen traf. Calhadril jedoch schien aufgelöst in Empathie beim Anblick dieses zarten Wesens. Nachdem wir ihr versichert hatten, dass sie nun keine Furcht mehr leiden müsse und der schwarze Schatten weit und breit nicht zu sehen sei, beruhigte sie sich zusehends

und erzählte uns von ihrer misslichen Lage. Offenbar war sie schon seit längerem von dieser unbekannten Wesenheit verfolgt worden, seit sie ihre Heimat verlassen hatte.

Auf Ragnos und Thoran schien ihr Bericht allerdings eine wesentlich nachhaltigere Wirkung gehabt zu haben, jedenfalls schloss ich dies aus dem staunenden und misstrauischen Ausdruck in ihren Gesichtern. Ich sollte ihre Gedanken erst später erfahren. Auf dem Rückweg schmiegte sich Lysira, so hatte sie sich uns vorgestellt, eng an Calhadril. Dies mag teilweise aus Gründen der Kälte geschehen sein, aber ich kenne die tiefere Bedeutung solcher Gesten. . .

Arngrim war keineswegs müßig gewesen und so fanden wir den Weg freigeräumt bei unserem Antreffen bei der Kutsche. Zwar verzichteten Rezzanjin und Arn auf ihren Sitzplatz, doch trotzdem war es rechtschaffen eng darin, was Lysira für weitere Avancen nutzte. Die beiden anderen warfen mir bedeutungsvolle Blicke zu, offensichtlich hatten auch sie begriffen. Wir erreichten Wittenberge erst nach Einbruch der Dunkelheit und fuhren sofort den Gasthof an. Während wir aus der Kutsche herauskletterten, ließen sich Lysira und ihr Beschützer länger Zeit – die ganze Nacht, wie wir bald erfahren sollten. Zunächst jedoch erfreuten wir uns an einer warmen Speise und an Met. So langsam gewöhnte ich mich an diesen gegorenen Most, aber ich vermisse den südländischen Wein. Wir hatten es damit kaum bis zur dritten Runde geschafft, als Borgil an unseren Tisch trat und sich schwer auf einem der Holzschemel niederließ. Wir entnahmen seinen Schilderungen, dass es den beiden Abwesenden nicht allzu schlecht ergehen konnte und wandten uns unserer Reiseplanung zu. Irgendwann, es muss nach der zehnten Stund gewesen sein, betraten zwei Bardinnen den Schankraum und erfüllten die Halle mit anmutigem Gesang. Ich beschloss, es Calhadril gleich zu tun und diese Nacht nicht allein zu verbringen, schließlich lebt man in unserer Zeit recht gefährlich. . .

Allerdings sollte die Nacht noch einige Überraschungen bereithalten, von denen ich am nächsten Morgen erfuhr. Offenbar war wieder in das Zimmer meiner Gefährten eingedrungen worden und abermals wurde Rezzanjin angegriffen. Diesmal jedoch schien ein Gefühl der Kälte die Schrammen auf seinem Körper zu ersetzen – ein hoffnungsloses, verzweifelter Gefühl. Noch schlimmer hatte es jedoch Calhadril getroffen: Lysira war verschwunden, ebenso wie Calhadrils magischer Augenersatz, wie wir

entsetzt feststellen mussten. Blut lief unter seiner Augenklappe hervor und ergoss sich über seine Brust – es war ein furchtbarer Anblick. Trotzdem mussten wir das gute Wetter für unsere Weiterfahrt nutzen. Ich hatte auf der langen Fahrt in der Kutsche reichlich Gelegenheit, Calhadril zu studieren: Er war ja schon immer etwas exzentrisch in seinem Habitus, vor allem nach der Sache in Dragenfeldt, aber jetzt. . . Er sitzt die Stunden apathisch und stumpf ab und scheint in tiefen, düsteren Gedanken zu verweilen. Doch wer ist in diesen Zeiten nicht schwermütig?

Unser wilder Ritt wurde allerdings jäh unterbrochen, als Borgil fernab der nächsten Ortschaft seine Pferde zum Stehen brachte. Als wir aus dem Fenster blickten, konnten wir auch den Grund für diese Handlung sehen: Auf dem gefrorenen, vom Schnee bedeckten Boden lag die reglose Gestalt eines Mannes. Nach einer Weile gespannten Schweigens verließen wir unser Gefährt und näherten uns zögerlich. Doch es war keine Gefahr in Verzug – denn der Mann war bereits tot. Wir drehten ihn auf den Rücken und blickten in eine Fratze des starren Entsetzens. Mit ungutem Gefühl untersuchten wir seinen blassen Hals, und fanden enge Bissspuren, wie wir sie in letzter Zeit viel zu häufig gesehen haben. Ratlos waren wir über das Fehlen seiner rechten Hand, doch wir wollten uns verständlicherweise nicht allzu lange damit befassen.

Da wir ihn nicht der Witterung und den Tieren ausgesetzt gottlos und unwürdig herumliegen lassen wollten, beschlossen wir, seine sterblichen Überreste bis nach Ifirnskapell überzuführen – der nächsten Ortschaft, wie uns Borgil unterrichtete. Hinter Rezzanjin und Arngrim auf das Dach der Kutsche geschnallt setzten wir unseren Weg fort. Die Praiosscheibe war bereits im Sinken begriffen, als wir die Ansammlung von Hütten und Gehöften erreichten. Wir müssen keinen besonders vertrauenerweckenden Eindruck bei unserer Einfahrt gemacht haben; jedenfalls wurden wir mit grimmigen Mienen und Mistgabeln erwartet. Doch wir hatten gut daran getan, den Leichnam mit uns zu führen, denn der Dorfvorsteher konnte ihn, wenn auch widerwillig, identifizieren: Ein Mann namens Geldor, vom gleichen Aussehen wie dieser Körper hier, habe am Vorabend das Dorf passiert und sei seitdem nicht mehr gesehen worden. Zwar zeigten sie sich nicht angetan von dem Vorschlag, ihn auf dem nahen Boronsanger göttergefällig zu bestatten, doch wir konnten uns schließlich durchsetzen.

Bei Speis und Trank im Traviatempel erfuhren wir, dass seit dem letzten Neumond mehrere Menschen vermisst wurden, während die Bauern über gerissenes Vieh klagten. Einer dieser Fälle schien sich ganz in der Nähe abgespielt zu haben: Ein kleiner Junge namens Fredo war von seinem Vater als verschwunden gemeldet worden und wir erinnerten uns alle des kleinen Jungen vom Bauernhof, den ein grässliches Schicksal ereilt hatte. Wir beschlossen, den armen Mann über den Vorfall auszufragen, den seine Familie ereilt hatte, doch auf unser wiederholtes Klopfen erhielten wir keinen Einlass. Das Gebot der Travia in Erinnerung warteten wir einige Zeit vor der hölzernen Türe, doch als die Winde an uns zerzten, begaben wir uns zur hinteren Scheune mit dem Beschluss, notfalls gewaltsam um Eintritt zu ersuchen. Ich bot zwar meine magischen Künste zur Öffnung des Scheunentores an, welche mit bereits in Khunchom gute Dienste geleistet hatten, doch da hatte Arngrim die Pforte bereits "in Fetzen" getreten. Körperliche Kraft schön und gut, aber ich bevorzuge doch subtilere Methoden. Innerhalb der Scheune vermochten wir ein leises Wimmern oder Schluchzen in der oberen Etage zu vernehmen. Mit blanker Klinge schlichen wir uns hinauf.

Im Halbdunkel entdeckten wir eine kleine Gestalt, die sich über einen reglosen Mann gebeugt hielt, in beständigem Weinen begriffen. Wir traten näher, die Gestalt fuhr herum – und wir blickten in hasserfüllte, entstellte Züge, Geifer und Galle verspritzend. Das Wesen richtete sich halb auf und zeigte uns seine langen, gewetzten Klauen, die mit scharfen Nägeln besetzt waren. Es war nicht schwer zu erraten, wozu es diese gebrauchen würde, wenn wir nicht schnell eine Entscheidung trafen. Calhadril und ich warfen uns schnelle Blicke zu; wir waren uns einig, ballten die Fäuste und versteinerten mit gemeinsamen Kräften das Untier.

Während Arngrim nach dem Traviageweihten lief, untersuchten wir die Leiche des Mannes. Er wies keine äußeren Verletzungen auf, nicht mal die bekannten Bisse konnten wir finden. Der Geweihte vergaß seinen Zorn über unser forsches Eindringen rasch, als er den versteinerten Corpus gewahr wurde: Seine Züge und sein Gesicht wurden aschfahl und er schlug eifrig schützende Handzeichen. Mit zitternder Stimme erklärte er, dass es sich bei dem Wesen um den vermissten Jungen Fredo handelte – der nächste Fall von Elternmord in wenigen Tagen. Wir

beschlossen, den Unheiligen zu dem nahen Tempel zu begeben, damit eine weitere Gefahr für die ansässigen Menschen ausgeschlossen bliebe. Als der Geweihte den versteinerten Körper anfasste, um den Trägern behilflich zu sein, stieß er einen Schrei aus, denn seine Finger färbten sich urplötzlich tiefschwarz. Welche unheilige Kraft treibt diese Geschöpfe nur an, was verleiht ihnen diese Schnelligkeit, dieses Geschick? Mit diesen Gedanken verließ ich Ilmars Haus und wir begaben uns nach dem Tempel, doch als wir gerade die Schwelle geweihten Bodens zu überschreiten begriffen waren, zerfiel das versteinerte Wesen zu dunklem Staub.

Ich denke, in diesem Augenblick wurden wir der Gefahr bewusst, in der wir uns befanden. Ein Kampf gegen Kreaturen, derart von götterlästerlicher Kraft durchflossen, dass geheiligter Boden sie tötet – wir werden mächtige Verbündete brauchen, um das Gefecht heil zu überstehen. Dies riet uns auch der Geweihte der Travia: In der nächsten Stadt, Anderath, sollten wir die Diener des Praios um Beistand ersuchen. Zwar hatten wir bislang keine erfreulichen Erfahrungen mit diesem Menschenschlag gemacht, aber was blieb uns auch anderes übrig?

Die Fahrt verlief ereignislos, was durchaus von Vorteil war. Schließlich erreichten wir Anderath, das in den letzten Monaten schwer unter den Raubzügen und Plünderungen der Schwarzfelle gelitten hat. Der einstmals prächtige Tempel des Praios schwelt noch immer unter dem Rauch der Zerstörung und die Einwohner meiden diesen Ort. Wir schnappten weitere Gerüchte über Vermisste und neuerdings Gebissene auf und begaben uns anschließend nach dem provisorischen Sitz der Praioten. Dort zeigte man sich erschüttert über unseren Rapport und versprach uns Beistand: Ein alter Geweihter bot sich an, einen mächtigen Trank zu unserem Vorteil zu brauen, wenn wir ihm eine Menge an Bernstein brächten. Wir nahmen sein Angebot natürlich an, immerhin können wir Hilfe jeder Art gut gebrauchen. Des Abends im Gasthaus machten wir die Bekanntschaft eines ehemaligen Hochgeweihten des Praios, der sich inzwischen häretischen Äusserungen verpflichtet hatte. Von meinem Standpunkt aus ist seine Argumentation durchaus nachvollziehbar, aber Calhadril dürfte anderer Meinung sein. Das Gespräch nahm einen ungünstigen Verlauf, als Bruder Emmeran die Schenke betrat, Emmeran, der einzige erträgliche Praiosgeweihte, dem ich je begegnet bin. Unsere

Zusammenkunft endete mit einer Prügelei zwischen Emmeran und unserem Gesprächspartner, die zu Ungunsten letzteren ausging, auch weil Arngrim intervenierte und ihn bewusstlos schlug.

Am nächsten Tag, nahmen wir die Weiterfahrt in Anlauf mit der Aussicht, Baliho noch am gleichen Tag zu erreichen. Tatsächlich fuhren wir am späten Nachmittag in der Grafenstadt ein und bezogen Quartier auf der Grafenburg. Dann stürzten wir uns in unsere Nachforschungen. Ich will mir die Beschreibung des ständigen Herumlaufens ersparen und lieber für später die Ergebnisse protokollieren, als da wären:

- Sämtliche Opfer starben in kurzem Zeitraum um Neumond herum.
- Das Zeichen der Travia war ihnen auf den Bauch geritzt, darunter stand: Rache.
- Vielen Opfern wurden Gliedmaßen abgetrennt.
- Der Täter ist vermutlich Rechtshänder, der mit einer Säge arbeitet.
- Treulinde, die zunächst verdächtigt wurde, ist unschuldig. Damit ist der potenzielle Verdächtigen Kreis erst einmal erschöpft

Am Abend gingen wir einer Spur der Kurtisane nach, welche uns in den Nordstern führte. Dieses Etablissement war mir natürlich gut bekannt, ebenso wie die Tatsache, dass dort bester Wein ausgeschenkt wird. Wein! Die entbehrungsreichen Stunden ohne diesen Trunk der Götter können in diesem kärglichen Land nicht gezählt werden. Verständlicherweise sprach ich dem vorzüglichen Wein ordentlich zu. Aber auch unsere Pflichten vernachlässigten wir nicht: Aus dem Gespräch mit dem Besitzer des Lokals haben wir nun zwei Hauptverdächtige: Den Pelzhändler und einen Schneider, welche beide am betreffenden Abend gesehen wurden. Nun, es wird spät und der Tag morgen wird lang. Dies soll fürs erste genügen.

Ein weiteres Tagebuch von Rezzanjin

Den 28. Travia wollten wir für Ermittlungen nutzen. Nach ein paar kleinen Streitigkeiten beschlossen wir, dass wir das Haus der ermordeten Kurtisane noch einmal durchsuchen wollten. Leider mussten wir feststellen, dass keiner von uns wusste, wo dieses Haus war. Also fragten wir den Hausverweser. Etwas zögerlich gab uns dieser dann preis, wo das Haus der Kurtisane liegt. Anscheinend war er schon öfter in jenem Haus.

Wir gingen los, doch nicht alle kamen mit. Arn ging

zum Waffentraining bei den Gardisten, während wir anderen uns auf die Suche nach dem Haus machten. Wir fanden es in der Oberstadt, nahe des Südtors und der Pelzhändlergasse. Das Haus bestand aus mehreren Apartments. Wir betraten jenes, in dem das Bordell untergebracht war und wurden direkt von einer etwas beleibteren Frau begrüßt. Nachdem wir ihr unser Anliegen vorgebracht hatten und erst einmal andere Dienste abgelehnt hatten, führte sie uns in ein einfach ausgestattetes Hinterzimmer. Die Frau stellte sich als Esmeranza vor und fing direkt an zu reden.

Sie wusste genau wer wir waren, was wir die letzten Jahre gemacht hatten und was wir wollten. Sie wusste Dinge, die sie unmöglich nur vom gewöhnlichen Klatsch kennen konnte. Uns wurde richtig unwohl, bei dem Gedanken andere könnten ähnlich viel wissen. Sie bot uns sogar noch mehr an. Sie würde uns die Informationen, die wir benötigen geben, wenn wir ihr im Gegenzug etwas anderes geben würden. Doch sie wollte kein Geld, sondern auch Informationen, die wir zu dem Zeitpunkt noch nicht wissen konnten. Informationen über den Grund des Übels. Informationen über das Rätsel, das wir noch nicht im Ansatz gelöst hatten.

Wir erklärten es ihr, woraufhin sie meinte, dass wir ihr einen Tropfen Blut von jemanden von uns übergeben sollten sollten, das wir zurück kriegen würden, wenn wir ihr die geforderten Informationen übergeben würden. Sie ließ uns kurz im Hinterzimmer allein und wir besprachen uns. Sie hatte vorher schon angedeutet, dass sie wohl nur das Blut eines Magiers akzeptieren würde. Nach dem die Magier es uns weniger gebildeten erklärten, verstanden wir warum und nach einiger Zeit ließ sich Calhadril breitschlagen einen Tropfen Blut zu spenden. Wir würden jedoch die nötigen Sicherheitsbedingungen treffen, damit sie den Tropfen nicht anderweitig verwenden könnte. So hatten wir vor die Frau mit einem Eidsegen zu belegen und die Flasche zu versiegeln und sie zusätzlich mit Zaubern gegen Missbrauch durch Diebstahl und ähnliches zu schützen.

Die Frau erklärte sich bereit und schwor den Eid. Calhadril spendete sein Blut und wir versiegelten die Flasche mit dem Siegel des Herzogs. Nun gab sie uns die Informationen: Esme, so hieß die Kurtisane, sei nicht, wie von der Stadtwache angegeben, erdrosselt worden. Sie schien schon vorher gestorben zu sein und zwar an einem Biss am Hals, der durch die roten Striemen der Erddrosselung überdeckt war. Doch es

war kein Fleisch raus-gerissen worden, sondern es waren nur vier kleine Löcher zu erkennen gewesen, die in einem Rechteck angeordnet waren. Wir alle vermuteten sofort, dass es sich um einen Vampir handeln musste. Wir wussten nicht viel über diese sagenumwobenen Wesen und auch die Frau wollte uns keine Auskunft darüber geben.

Sie erzählte uns auch, wer ihr letzter Klient gewesen sei. Ein hochgewachsener Mann in einem ordentlichen Pelzmantel, den Namen wusste sie nicht. Des weiteren schien er nicht weit gegangen zu sein, da seine Stiefel wohl nicht besonders dreckig waren. Außerdem wusste sie, dass die Stadtwache anscheinend ein Überbleibsel von ersten Mord mitgenommen hatte.

Das war erst einmal mehr als genug Information für uns. Es war nun klar, dass die Mordserie durch einen Vampir verübt wurde, der in der Näher des Pelzhändlerviertels hauste. Warum er nur Huren umgebracht hatte, wussten wir noch nicht. Wir beschlossen in die Pelzhändlergasse zu gehen, um den Verdächtigen ausfindig zu machen. Und gleich das erste Haus in das wir gingen war ein Treffer. Es war das Haus des verschwundenen Pelzhändlers. Seine Witwe begrüßte uns und wir baten sie uns etwas über den Tag, an dem ihr Mann verschwunden war zu erzählen. Sie tat dies auch. Er war am Abend anscheinend im Nordstern gewesen und habe den Herzog von Mersing-Eberstamm getroffen. Danach wäre er nicht wieder zurück gekommen. Da dies nicht sehr aufschlussreich war und uns nur unwesentlich weiterhelfen würde, fragten wir sie ob ihr Mann irgendwelche Feinde hätte. Ihr fiel nur ein, dass der Tuchhändler Bertrand mit ihm im Streit gelegen habe.

Wir bedankten uns und machten und sofort auf zu jenem, der nur ein paar Straßen weiter wohnte. Doch wie sich herausstellte war dieser zum Zeitpunkt des Attentates in Altennorden gewesen, kam also als Täter nicht in Frage. Wir nutzten die Gelegenheit und fragten ihn, wo denn der nächste Feinschmied zu finden sei, denn wir hatten vor Bernstein einzukaufen und er erklärte uns den Weg. Einen Feinschmied gefunden, gingen wir nun zu diesem und kauften 20 Karat Bernstein, das wir für das Ritual des Praioten brauchten.

Nun wollten wir dem Hinweis nachgehen, dass die Stadtwache noch ein Beweisstück von ersten Mord hatte. Der von unseren vielen Besuchen angernervte Hauptmann der Wache bestätigte unsere

Information, machte uns allerdings nicht viel Hoffnung das Beweisstück wiederzufinden. Wir konnten ihn davon überzeugen uns zu helfen, er führte uns ins Archiv, das, wie sich herausstellte, das komplette Chaos war. Beweisstücke waren achtlos übereinander gestapelt worden und vollkommen unsortiert. Der Wachhauptmann gab uns noch dem Tipp nach einem Messer zu suchen, da er sich daran erinnerte, dass ein solches beschlagnahmt wurde. Also suchten wir in einer halben Stunde alle Messer zusammen, die wir finden konnten. Wir fanden dann 15, die als Tatwaffe in Frage kamen. Dann kam auch der Hauptmann wieder und half uns beim aussortieren der Messer.

Wir konnten den Kreis der verdächtigen Messer auf vier reduzieren, wobei drei der Messer, wie uns der Hauptmann erzählte, von dem Zwergenschmied Ingramm geschmiedet wurden. Wir holten uns vom Hauptmann die Erlaubnis ein die Messer mitnehmen zu dürfen und machten uns auf zu besagtem Schmied. Der war etwas mürrisch und beschäftigt, konnte uns jedoch weiterhelfen, indem er ein Messer aussortierte, weil es zu verrostet war, um für den Mord in Frage zu kommen. Des weiteren konnte er uns sagen, dass eines der Messer ein Kürschnermesser war, das andere ein Fleischermesser. Da er nur an einen Kürschner verkaufte, nämlich Elbaran, machten wir uns gleich zu diesem auf, nachdem Ragnos sich noch ein neues Messer bestellt hatte.

So machten wir uns wieder auf und es war schon recht spät am Abend, als wir die Tür zur Kürschnerei öffneten. Die dort anwesende Assistentin meinte, dass Elbaran gerade nicht zu sprechen sei und wollte uns schon abwimmeln, doch wir schafften es sie zu überreden, dass wir Elbaran sprechen konnten. Sie ging die Treppe zu den Zimmern hoch und wir warteten ab, dass sie herunterkommen würde und uns Bescheid geben würde. Wir warteten die Hälfte einer Stunde, bis es uns zu blöd wurde und wir laut rufend nachfragten, was denn oben los sei. Als keine Antwort kam beschlich uns ein Verdacht und wir gingen hoch. Oben war es stockduster und Temyr entfachte ein Licht. Calhadril war schon gegangen, da er am nächsten morgen früh los wollte und Kräuter kaufen gehen wollte. Aus einem Raum schien Licht und als wir darauf zingingen, stoppte uns eine düstere Stimme. Sie schien uns aufzuhalten wollen und betonte lautstark, dass wir verschwinden sollten.

Doch wir wollten nicht und nach einem riskanten Wortwechsel fanden wir heraus, dass er ein Vampir

war und damit anscheinend gar nicht glücklich. Er fragte Toran um Hilfe und dieser bot an ihn mit einer Liturgie der Peraine zu heilen. Er ging in das Zimmre hinein, legte ihm die Hand zögerlich auf den Kopf und sprach ein Gebet. Nachdem er geendet hatte, schrie der Vampir auf, verdrehte Toran den Arm und brach auf dem Boden zusammen. Sterbend raunte er uns zu, dass, wenn wir noch etwas herausfinden wollten, wir nach Mensheim gehen müssten. Dann verging er zu einem Häufchen Asche...

Aus den Berichten des Arngrimm von Ehrenstein des Jüngeren

28.Travia

Nachdem Tod des Kürschners, einem Vampir, untersuchten Temyr, Thoran, Calhadril und Rezzanjin das verdunkelte Zimmer. Thoran untersuchte die Leiche und schiente seinen Arm. Sie berichteten dem Hauptmann anschließend davon und unterrichteten mich davon, da ich in der Stadtwache Leibesertüchtigungen nachgegangen bin. Den Rest des Tages verbrachten wir in der Grafenburg zu Baliho.

29.Travia

Am Morgen des 29.Travia ritt Calhadril frühmorgens den Kräuterhändler/Alchemist in Rudein, um Toniskraut zukaufen. Diesen fragte er auch, ob er Mittel gegen Vampire kennen. Laut der Volkssagen, helfe Sonnenlicht, Peraine Heiliges, heiliges Holz und die Al'Anfaner benützten Silber, war seine Antwort. Währenddessen besuchten Rezzanjin und Temyr Mutter Linai im Traviatempel, um ihr die letzten Geschehnisse kundzutun. Ragnos holte seinen bestellten Zwergendolch ab und ich selbst stahlte meinen Körper, nur Thoran schläft. Nach der Rückkehr der anderen und dem Austausch von Neuigkeiten ging ich Borgil holen, während die andere die Kutsche beluden. Zum Abschied gab uns der Vogt zu Baliho fünf Dukaten. Am Abend kamen wir in Altnord an, dort fragten wir über einen verschwundenen Pelzhändler nach. Man gab uns keine wirkliche Antwort.

1.Boron

An diesem Morgen erfuhren wir, dass letzte Nacht ein toter Arbeiter gefunden wurde. Rezzanjin und ich ging die Boroni befragen. Ihr war nichts merkwürdiges aufgefallen. Beim Frühstück erzählte Thoran von

seinem nächtlichen Traum: Er stand auf einem Feld und um ihn herum verging die Welt. Wir brachen auf, nach einer Stunde fuhr trafen wir die hexe Morena, die von Auen über Baliho nach Nordhag reisen wollte. Sie erzählte, dass sie Calhadril kenne. Sie gehört dem Blautanner Hexenzirkel an. Dieser wurde von der Eulenkönigin kontaktiert. Diese hatte eine Prophezeiung, dass wenn die Elfen umher ziehen und sechsmal der Weltenbrand stattgefunden hat, etwas geschieht. Außerdem wollte der Zirkel etwas Calhadril geben. Danach verabschiedete sie sich. Ein paar Stunden später zog ein gewaltiger Schneesturm auf. Wir schafften es gerade so noch zur Fallinger Linde. Die Perainepriester der Linde ließen uns im Gästehaus übernachten.

2.Boron

Am nächsten Morgen fanden wir Thoran bewusstlos an der Fallinger Linde. Er hatte wieder eine Vision gehabt: das Land verging wieder vor seinen Augen, aber diesmal sah er auch sieben Gestalten, die ihn versuchten ein zu kreisen. Die Sieben wurden von Einen Bildnis zu sehen gehalten, und erst als dass Bildnis seinen Griff lockerte, konnte Thoran aus dem Kreis fliehen. Nach dem Frühstück beschlossen wir zu Fuß nach Mensheim uns zu begeben, Borgil sollte uns schnellst möglich mit der Kutsche folgen.

Wir stapften zwei Tage lang durch das winterliche Weiden, welches die Temperaturen der Grimmfrostöde hatte. Am Abend des 3.Boron quartierten wir uns in Mensheim in der Schenke "Zum Geldbeutel" ein.

4.Boron

Wir sprachen bei Baron von Mersing-Eberstamm zu Menzheim und er lud uns ein in seinem Gutshof zu nächtigen. Er verwies uns an den Haushofmeister, unsere erste Befragung des Haushofmeisters ergab: Zwei Stallburschen waren verschwunden. Wir kehrten zur Schänke "Zum Geldbeutel" zurück, um unsere Sachen zu holen. Dabei stellten wir fest, dass die Bevölkerung von Menzheim uns nichts erzählen wollte. Wir erfuhren trotzdem das es seit den namenlosen Tagen jeden Neumond Tote gab, außer während des Neumonds des Efferds. Wieder auf dem Gut besprachen wir unser weiteres Vorgehen ab. Während ich herausfand, dass einer der verschwundenen Stallburschen des Haushofmeister Sohn war und der andere Verschwundene anscheinend eine Nacht mit der Baroness verbringen wollte. Dies passierte kurz vor dem Rondra Neumond. Zu dieser Zeit waren Baron

und Baroness auf Reisen. Bei der zweiten Befragung erzählte uns der Haushofmeister, dass sein Sohn eines morgens in der Sonne einfach zu Staub zerfiel. Der Sohn des Haushofmeister war ein Vampir gewesen, es warf außerdem die Frage auf, ob die Baroness ein Vampir war. Wir beschlossen nachts einen Bannkreis um den Esstisch zu ziehen. Nach dem Abendessen beobachteten wir von unserem Zimmer aus durch einen Zauber wie der Baron und die Baroness heftig diskutierten. Ich wollte Wache halten, wurde aber kurz, nachdem sich die anderen niedergelegt hatten, niedergeschlagen.

5. Boron

Früh morgens standen Thoran und Rezzanjin den Bannkreis um den Tisch. Wenig später wurden wir zu Tisch gebeten, interessanterweise waren weder der Baron noch die Baroness noch Calhadriel anwesend. Am Ende des Essen stand Temyr auf und sagte: "Leute, wir haben Bannstaub gegessen." Dann kamen der Baron, die Baroness und Calhadriel herein, Calhadriel wurde befohlen uns zu töten. Er verwandelte sich in einen gleißenden Feuerball und das Haus in eine brennende Hölle. Wir sprangen vom brennenden Teppich und Rezzanjin führte einen Ausfall gegen Calhadril. Fast gleichzeitig schoss Ragnos einen Pfeil in das linke Auge des Barons. Während Calhadriel starb, rief er etwas von einem Brief, deshalb stürmten Temyr und ich aus dem Zimmer um diesen Brief und um unsere Eigentum sicherzustellen. Nach dem Tod Calhadriels stürmten Rezzanjin gegen die Baroness und fällte sie nach zwei bis vier Schlägen. Währenddessen verschoss Ragnos Pfeile gegen den Baron, was aber keine Wirkung zeigte, und dieser fiel erst nachdem sich Rezzanjin mit ihm duelliert hatte.

Gerade so schafften wir es uns und unsere Sachen in Sicherheit zu bringen.

Bericht des Temyr ibn Sahid

Am Morgen des 5. des Monats Boron

Mit letzter Kraft rannten die Gefährten aus den brennenden Ruinen des Gutes Menzheim. Der bewusste Calhadril verging unter den Strahlen der Morgensonne und in Torans Armen blieb nur die Kleidung des alten Freundes und ein Häufchen Asche übrig. Hinter ihnen verging die Haupthalle in einem flammenden Inferno und begrub die Leichen der beiden Vampire unter sich. Keiner der 5 sprach,

als sie sich umdrehten und ihr Werk betrachteten. Der Verrat des Calhadril, dessen, mit dem sie so lange gereist und so vielen Gefahren getrotzt hatten, lastete ihnen schwerer auf der Seele als Blei und schmerzte tiefer als die schweren Wunden, die sie im Kampf mit ihrem ehemaligen Gefährten erlitten hatten.

Immer noch wie gelähmt, konnten die Anderen nur stumpf zusehen wie der Magier Temyr ibn Sahid den Brief, den Calhadril kurz vor seinem Tode verfasste, an sich nahm und mit schwerer Stimme zu lesen begann. Fast schien es so, als würde die traurige Stimme des Verstorbenen den Brief verlesen und seinen Verrat erklären. Der Magier schrieb davon, dass er seine Seele für Informationen über die Plage verkauft habe und bat die Anderen darum, ihm noch ein Begräbnis zukommen zu lassen, wie er es als Mensch verdient hätte. Außerdem vermachte er all seinen weltlichen Besitz an die Kirche der Peraine, damit wenigstens ein Teil seiner Schuld gesühnt werden konnte.

Dem letzten Wunsch ihres Freundes nicht nachzukommen, wäre den Gefährten nie in den Sinn gekommen und so machten sich Ragnos und Rezzanjin daran, ein Boronsrad aus den Überresten des Gutes zu bauen, während Temyr und Thoran begannen, den gefrorenen Boden aufzuhacken und ein Grab auszuheben. Arngrimm erklärte derweil den aufgebrachten Bürgern von Menzheim, den Gaffern und Wachen, das die Gruppe im Auftrag des Herzogs handelte und scheuchte sie davon. Trotzdem legte man ihm nahe, das er mit den Seinen den Ort bald verlassen solle. Nachdem Calhadriels Grab fertig war, betteten sie seine Asche, seinen Stab und die Überreste seiner Kleidung in das kalte Loch und schlossen es. Die Gefährten standen noch eine Weile am Grab und nachdem Thoran sein Segensgebet beendet hatte und das Grab feierlich eingesegnet hatte, sprach jeder noch ein kurzes Wort des Abschieds. Dann versorgte der Priester der Peraine die Wunden seiner Kameraden und zusammen humpelten sie traurig von dannen.

Die Menzheimer wollten trotzdem nicht, dass die Gruppe noch lange in Menzheim bleibt, weshalb sie sich schon am nächsten Tag nach Norden aufmachte. Die neuen Schneeschuhe leisteten gute Dienste und am Mittag trafen sie auf Borgil und die Kaleschka. Zur allgemeinen Überraschung war Borgil jedoch nicht alleine angereist. Ein einsamer Wanderer, in einen Wolfspelz gehüllt saß auf dem Kutschbock. Trotz der schneidenden Kälte hatte er seine Oberarme frei,

seine Unterarme und Handflächen waren mit einer seltsamen Kreuzung aus Armschiene und Handschuh verdeckt, wie man sie sonst nur bei Regimentsschützen sieht.

7. Boron

Auf Anraten des Fremden, welcher sich als Firnen Wulfgrimm vorstellte, machten die Gefährten noch einen Abstecher ins Dorf Espen, da dort angeblich ein Vampir hausen sollte. Auf dem Weg zur Burg des "Vampirs" fanden sie lediglich einen alten Tulamiden, der halb erfroren im Schnee lag. Schnell verfrachtete man ihn in die Kutsche und auf dem Gutshof angekommen stellte sich auch heraus, dass der vermeintliche Vampir schon seit Wintereinbruch nicht mehr im Ort gewesen war. Thoran und die alte Haushälterin pflegten den Alten soweit gesund, dass er wenigstens in der Lage war, kurze Gespräche zu führen, aber noch nicht, länger wach zu bleiben oder gar zu laufen. Erstaunlicherweise stellte er sich als Kenner der Prophezeiungen heraus und gab seinen Rettern seine eigene Übersetzung eines der Sprüche. Schnell fanden sich Parallelen zur momentanen Situation und die Gruppe schloss darauf, dass bald der zweite Gezeichnete kommen sollte, was Verwirrung stiftete, da ja schon zwei Leute gezeichnet waren. Außerdem weihten sie Firnen in ihren Auftrag ein, da er sowieso schon zu viel mitbekommen hatte. Er fand zwar wenig Gefallen an der Aussicht, bald auf Vampire und andere unheilige Wesen zu stoßen, doch er versprach ihnen zu helfen.

8. Boron

Nachdem sich die Fährte nach Espen als kalt herausgestellt hatte, wollten die Klammsbrücker ihre Reise nach Westen fortsetzen, um der enigmatischen Jägerin auf die Spur zu kommen. Der Tulamide Dschelef war jedoch in keinem Falle reisefähig. Am Morgen war er wieder in eine Ohnmacht gesunken und murmelte im Delirium tulamidische Wort- und Satzketten vor sich hin. Trotzdem beschloss man, ihn wenigstens bis Baliho zu transportieren und dort dem Vogt zur Genesung zu übergeben.

9. Boron

Die Gruppe erreichte Baliho am späten Nachmittag. Schnell wollten sie zur Grafenburg fahren, um den kranken Dschelef zu versorgen. Doch auf dem Weg durch die Unterstadt stellte sich ihnen ein muskulöser Schrank von einem Mann entgegen. Er überreichte

ihnen eine Vorladung in die Schenke Kaiserstolz & Orkentod, die Rinderbarone wollten sie sehen. Die Klammsbrücker bezogen schnell Quartier auf der Burg und rüsteten sich, Arn sogar in voller Platte. Dann machten sie sich auf, den Baronen einen Besuch abzustatten. Das Gespräch war kurz und fruchtlos. Die Barone verlangten Satisfaktion für den Handel mit Esmeralda, die sie wohl verachteten, und waren enttäuscht, dass Calhadril sein Leben gelassen hatte, da sie sein Kopfgeld kassieren wollten. Um dem Debakel ein Ende zu setzen, beschloss Firnen in einem unerklärlichen Akt der Selbstlosigkeit, sich selber an die Barone auszuliefern, da sein Kopfgeld weit höher war, als das des Calhadril, welches die Barone eintreiben wollten. Sein Plan war, heimlich zu entkommen (siehe Firnens Bericht der Ereignisse). Er tauchte erst am frühen Morgen wieder auf, als seine Gefährten sich gerade rüsteten, um ihn zu suchen.

10. Boron

In Anderath machten die Gefährten halt, um den Praioten den gewünschten Bernstein zu bringen. Diese beendeten daraufhin das Sonnenlichtelixier und überreichten es Thoran mit der Anweisung, es nur in aller größter Not zu verwenden.

11. Boron

Schnell brachen sie in Richtung Efferd auf, um die Jägerin noch zu finden.

14. Boron

Am Rhodenstein angekommen hörte die Gruppe Gerüchte über eine Geweihte der Rondra, die eine Novizen ermordet haben sollte und nach Norden geflohen sei. Als die Gefährten in den Blautann aufbrechen wollten um den Hexen von Calhadrils Tod zu berichten, trafen sie auf Morena. Die Schöne Hexe erzählte ihnen, dass ein Blutsaugerin den Hexen einen wichtigen Ritualgegenstand entwendet hat, der essentiell für das Vorhaben des Zirkels sei. Die Dieben war nach Norden geflohen, genau in Richtung Acheburg...

Bericht der Verkörperung Borbarads von Rezzanjin al'Ahjan

Nachdem uns die Hexe damit beauftragt hatte das Horn des schwarzen Einhorns von der Jägerin zurück zu holen, beschlossen wir zuerst nach Nordhag zu fahren, um uns von dort in Richtung Norden zu wenden, da wir Anzeichen dafür hatten, dass die

Jägerin dort verweilen würde. In Nordhag selbst hörten wir in der Taverne Gerüchte, dass eine Frau am Tag Tage zuvor erschossen worden war. Wir fanden den Tatort, jedoch keine weiteren Spuren. Wir waren uns sicher, dass es die Jägerin war, da auch der Verlobte der Frau, die getötet worden war, bei der Tat anwesend war und danach verschwunden blieb. Wir reisten am nächsten Tag gen Norden und fanden am späten Nachmittag einen Weiler. Wir traten ein, nachdem keine Antwort auf unser Klopfen erfolgt war. Drinnen fanden wir eine komplette Familie ermordet vor. Zwei davon starben vermutlich am Pfeilen. Wir verbrannten ihre Leichen und reisten dann weiter.

Vor Einbruch der Dunkelheit erreichten wir keinen Weiler mehr und so schlugen wir ein Lager im Wald auf. Wir stellten auch Wachen auf, was sich gelohnt hatte, da Ragnos bei seiner Schicht ein Bande Orks bemerkte, die uns ausrauben wollte. Wir konnten sie in die Flucht schlagen und die die nicht vorher durch unsere Hand starben, schienen nicht sehr viel entwendet zu haben. Der Reisetag darauf verlief ereignislos, jedoch kamen wir in Wolfspfort an, einem kleinen Dorf. Jedoch erregten wir ganz schön Aufmerksamkeit, da wir am Dorfrand zwei Leichen gefunden hatten, die wir beim Boronsanger vergraben wollten. Als ein Dörfler uns hinführte entdeckte, dass eines der Gräber aufgewühlt war. Wir fanden keine Hinweise wieso und wohin die darin vergrabene Leiche hin sein könnte. In der Nacht kamen wir bei einem Bauern in der Scheune unter. Am Abend darauf kamen wir in Scheutzen an und konnten die Burgruine schon sehen. Dort soll der Herr der Acheburg hausen und dort würden wir wohl auch die Jägerin finden. Dieses Dorf hatte, im Gegensatz zu Wolfspfort eine Schänke, jedoch bestand dort nicht die Möglichkeit Zimmer zu mieten. Doch wir mussten nicht nach einem Zimmer Ausschau halten, da nach kurzer Zeit die Rittfrau der Stadt in die Taverne kam. Sie bot uns ein Zimmer bei sich an und wir nahmen an. Am nächsten morgen brachen wir Richtung Acheburg auf. Nicht, ohne vorher etliche Male gewarnt zu werden, dass dies sehr gefährlich sei. Nach einem Großteil der Strecke hörten wir auf einmal einen Pfeil zwischen und instinktiv warfen wir uns zu Boden und versteckten uns. Dann hörten wir die Stimme der Jägerin und noch weitere Pfeile zwischen. Nachdem wir nach dem Verstecken und dem so-schnell-wie-möglich-durchs-Schussfeld-laufen im Turm angekommen waren, war es ein leichtes sie zu überwältigen und zu töten. Wir fanden das Horn

bei ihr und machten uns, erleichtert doch nicht zur Acheburg gehen zu müssen, auf den Rückweg.

Die nächsten Tage beeilten wir uns, wieder rechtzeitig zurück nach Norburg zu kommen. Am Abend gingen wir zum Waldrand und wurden von einem Uhu, der seltsamerweise sprechen konnte, tief in den Wald geführt. Dort kamen wir zu Haus der Oberhexe, nachdem wir längere Zeit gewandert waren. Dort überschlugen sich die Ereignisse: Toran wurde ein Zeichen zuteil. Er bekam den Auftrag Frieden zwischen den Völkern zu schließen und unnötigen Streit zu verhindern, um den Fokus einzig auf den Kampf gegen Borbarad zu richten.

Temyr braute mithilfe mehrerer uralter Elfen mächtige Heiltränke.

Toran bekam gleich eine Gelegenheit um Streit zu schlichten, da eine uralte Hexe, mit der einige aus der Gruppe anscheinend schon Bekanntschaft gemacht hatten, die Herrschaft über die Hexen an sich zu reißen versuchte. Toran schaffte es sogar, trug nur leider eine Wunde durch einen Dolch davon.

Wir waren bis in die Nacht beschäftigt und beschlossen dann am nächsten morgen aufzubrechen. Ein Problem hatten wir jedoch noch nicht gelöst.

Wir wussten nicht wo das Ritual stattfinden würde, geschweige denn wie viel Tagesreisen es entfernt war. Wir vermuteten, dass es auf einem Nodix stattfinden würde. Was das genau ist, war mir noch nicht klar. Doch anscheinend hatte Firnen durch das Auge die Gabe solche Dinge zu sehen. Und auch für den Transport hatten wir eine Lösung. Anscheinend waren meine Freunde noch in Besitz eine alten elfischen Artefaktes, mit dem man sich Firnponys rufen konnte, die einen Tag und Nacht unermüdlich folgen, bzw. transportieren würden würden. Wir beschlossen auch noch bei der Burg Rhodenstein vorbeizuschauen, um ein paar Rondrianer mitzunehmen, die uns beim Kampf behilflich sein würden. Nachdem wir dort zwei Rondrageweihte mitsamt Knappen für uns gewinnen konnten riefen wir weitere Firnponys für diese. Wir machten uns auf weiter Richtung Osten und kamen bald an einem See, in dessen Mitte ein kleiner Turm auf einer Insel stand. Firnen bestätigte, das hier das Ritual ablaufen würde. Über das dünne Eis schlichen wir uns in Richtung des Turms.

Schnell konnten wir sehen, dass um den Turm mehrere Gestalten herumrannten. Dies waren wohl die Vampire. Wir entschieden uns für

einen Überraschungsangriff, doch wir wurden überrascht, dass sich nicht nur Vampire als unsere Gegner entpuppten, sondern auch Dunkelfelkenkrieger. Letztendlich konnten wir den Kampf auch durch Torans Hilfe gewinnen (Vampire scheint der Heilsegen zu schaden), jedoch war es nicht einfach. In dem Turm wurden wir von einer Stimme in den Keller gelotst. Dort fanden den Herrn der Acheburg, der darum bat ihn aus einem Dreizehnstern gebildet aus Praiosheiligtümern zu befreien. Er versprach uns sogar, dass er uns hilft. Sobald wir jedoch die ersten Heiligtümer wegräumten verschwand er aus dem Turm in die Dunkelheit. Wir machten uns auf den Weg nach oben, denn dort erwartete uns das Ritual. Als wir oben ankamen sahen wir, wie Pardona ein Ritual um einen großen Kessel herum ausführte. Wir versuchten sie anzugreifen, doch sie hielt uns fest und wir mussten tatenlos zusehen, wie sie Borbarad erschuf, er sich nicht bei ihr bedankte, wie sie es gewollt hatte und dann verschwand Borbarad noch durch ein Loch in der Turmwand, das er vorher einfach dort hinein gesprengt hatte. Wir rannten wieder bewegungsfähig aus dem Turm hinaus und konnten noch Pardona beobachten, wie sie sich mit einem weißen Drachen in die Lüfte erhob. Die Rondrageweihten hatten tapfer gekämpft, waren jedoch beim Kampf umgekommen.

Wir machten uns zurück nach Trallop und wurden dort von Waldemar von Weiden empfangen. Er verlieh uns allen die Ritterwürde und gewährte jedem von uns eine Jahresrente von 100 Dukaten. . .

6. SCHLUSSWORTE

Dies beschließt den ersten Teil der Ereignisse um Borbarads Rückkehr. Hiernach trennten sich die Wege der Gruppe, jeder ging seines Weges, immer wieder versammelten sie sich auf Klammsbrück. Du kannst dich vielleicht noch an diese Zeit erinnern, es war der Anfang von Firnens Lehrtätigkeit in Klammsbrück, die Ernennung von Arngrimm zum Baron, was wegen der engen Freundschaft zwischen Spektabilität Temyr und dem Baron zu einem großen Wirtschaftlichen Aufschwung führte. In jene Zeit fällt auch jene furchtbare Nacht, in der Toran Firnens Pakt brach. Wegen meiner Vergangenheit mit dem erzdämonischen Fürsten der Rache verbrachte ich diese Nacht betend in einem Schutzkreis, der von Erwen und Toran mit göttlicher Macht gespeist wurde. Die Berichte an jenes grauenhafte Ereignis sind verschollen, kaum einer kann sich noch daran erinnern. Ich weiß noch, wie Oleg tapfer dämonische Gestalten und wahnsinnige Geister abwehrte, Toran in tiefster Meditation entrückt den Erzheiligen Therbûn sprach, Firnen den Erzdämon selbst davon abhielt, seinen Geist in die Niederhöllen zu zerren. Ragnos strenge Gestalt, wie er Toran ein um das andere Mal das Leben rettete, Flammenzunge, der damals auf Klammsbrück weilte, den Weg zur Göttin fand und Temyr mächtige Zauber warb, während er Firnen die nötige Kraft gab, um gegen der Erzdämon zu bestehen.

Doch auch andere Ereignisse fallen in diese Zeit. Firnens lange Studienreise nach Fasar und Selem, wo er viel über die Geschichte Zulhamids und des Auges erfuhr, Temyrs und Arngrimms Reise nach Khunchom, Torans Treffen mit den Perainegeweihten Tobriens, bei dem sein Name das erste Mal einen glanzvollen Klang erhielt. Rezzanjins erste Rückkehr nach Maraskan fand auch in dieser Zeit statt, von seiner zweiten werde ich bald berichten. Dort half er den Priestern von Rur und Gyor die Heiligen Rollen der Beni Rurech zu entschlüsseln, lernte einige der zerstrittenen Rebellengruppen des Eilandes kennen und machte sich bei den Besatzern nicht gerade beliebt. Was aus dieser Geschichte wurde, darf ich nicht schreiben, ich kenne auch die Einzelheiten nicht, aber wenn wir uns einmal persönlich wiedersehen, kann ich dir davon berichten.

Teil II

Meister der Dämonen

7. EUCH ZUM GELEIT

Lang, lang ist es nun her dass die Gezeichneten gefallen sind. Während ich die Tagebücher der Rückkehr der Finsternis noch in Darmstadt zusammen gesammelt habe, ist es nun fast 10 Jahre her dass wir unsere Runde beendet haben. Naja, nicht ganz, aber 10 klingt dramatischer als 9.

Die Bücher der Borbaradkampagne sind inzwischen in Philips Besitz über gegangen, und ich glaube ich habe seit mehr als 5 Jahren kein DSA mehr gespielt. Es ist schwierig Leuten zu vermitteln dass sie erstmal 3 Bücher auswendig lernen müssen um dann vlt ab und an (wenn man es überhaupt organisiert bekommt) einen Spielabend besuchen zu dürfen :). Aber selbst in Kanada bin ich dem Hobbz treu geblieben und habe, zusammen mit Freunden aus aller Welt, über einige Jahre eine erfolgreiche Kampagne an einem der größten KI Forschungsinstitute Nordamerikas organisiert.

Diese Projekt habe ich wieder aufgegriffen als ich angefangen habe zu überlegen, was ich zu Philips Hochzeit vorbereiten könnte. Mein alter Laptop aus Darmstadt hatte den Zwölfen sei Dank noch eine komplette Sicherheitskopie des alten Forums! Und so ist dieses zweite Buch vor allem und natürlich euch, aber auch unseren Partnern und Partnerinnen gewidmet. Amor vincit Omnia!

8. BERICHT ÜBER DIE DREUENDEN SCHATTEN

Mein liebster Waldemar,

Es war eine sonderbare Zeit, nach der Verkörperung, aber vor dem Angriff der dämonischen Horden. Nur wenige wussten um das was uns bevorstehen würde, und ich gestehe, selbst ich war mir nicht sicher ob alles wahr was, was sie mir erzählten. Nachdem die Rückkehr des Dämonenmeisters vor allem im Weidenschen stattfand, führten diese Ereignisse unsere Freunde in weit entfernte Lande. Eine zeit lang reisten sie alleine durch die Gegend, und versuchten Verbündete gegen die drohende Gefahr zu finden.

Dein alter Lehrmeister,

Spektabilitus Emeritus Iliricon Tannhaus, Chronist
des Sacer Ordo Draconis

9. PFORTEN DES GRAUENS

GELEITWORT

Die Kommentare werden nun wohl noch schwieriger werden, nachdem ich weitere 5 Jahre habe verstreichen lassen. Trotzdem, Pforten des Grauens hat mir persönlich wahrscheinlich fast am meisten Freude bereitet. Wobei das vielleicht etwas zu viel über meinen Hang zum Sadismus aussagt? Mir ist noch sehr deutlich in Erinnerung was für eine Folter dieses Abenteuer für die Helden war, und ich habe Stunden damit verbracht, mir die bescheuertesten Kreaturen ausdenken.

Reine Wildnisabenteuer sind oft schwierig besonders interaktiv zu gestalten, weil die Wildnis einfach nicht viele Möglichkeiten für gute Spielentscheidungen liefert. Ich hoffe, es ist euch trotzdem eher als spannende Geschichte und weniger als kitschiger Horrorvorleseroman in Erinnerung geblieben. Nachdem ich vor kurzem einige Tage in Sngapore verbracht habe, habe ich inzwischen deutlich mehr Mitleid mit armen Abenteurern, die sich durch schwüle Hitze schlagen müssen.

Die mir am besten in Erinnerung gebliebenen Szenen sind:

- ✦ Jagdgräß, eine wirklich gruselige Vorstellung für einen Campingurlaub
- ✦ keine Szene an sich, aber eine unserer längsten Spielabende an Victors Geburtstag bei ihm zu Hause, bei dem wir wirklich alle fast eingepennt sind
- ✦ Victors nächster Charaktertod, wirklich schnell nach dem vorherigen

Claas Völcker, Toronto, den 25.05.2025

DIE TAGEBÜCHER

Maraskan aus “Blutrosen und Marasken”

Informationen aus den Büchern des Hesindetempels: Die maraskanische Hauptinsel hat eine Länge von rund 650 Meilen und mißt an der breitesten Stelle etwa 250 Meilen. Dem Südzipfel Maraskans sind (von Nord nach Süd) die Inseln Jandraskan, Etlaskan und Jilaskan vorgelagert, der Südostküste (ebenfalls von Nord nach Süd) die Inseln Buli, Saijana und

Andalkan sowie dort etliche namenlose Eilande mit häufig wechselnden Küsten. Direkt unter der Südspitze Maraskans, nur wenige Meilen von Sinoda entfernt, liegt die “Affeninsel” Beskan.

Abgesehen von einem schmalen Küstenstreifen von 10 bis 20 Meilen Breite ist die Insel bergig bis gebirgig und mit dichten Urwäldern bedeckt. Wie ein steinernes Rückgrat zieht sich die Maraskankette von Norden nach Süden. Eine schmale Senke trennt sie vom zerklüfteten Amdeggynmassiv. Die höchsten Berge sind der Amran Gerbald (6.500 Schritt) im Norden der Insel und der Amran Thjemen (6.300), der ziemlich genau im Schwerpunkt des Dreiecks Jergan-Boran-Tuzak liegt. Dagegen wirken die höchsten Erhebungen des Amdeggyns – Amran Thurak (3.400 Schritt) und Amran Thjalgyn (3.200) – fast bescheiden. Die Insel besitzt vier größere Flüsse, die in etwa den vier Himmelsrichtungen folgen, und zwar den Hira im Norden, die Mendrina im Osten, den Roab im Süden und die Obogyn im Westen. Mehrere kleinere Flüsse münden in sie. Die Küstenlinie weist zahlreiche Buchten auf, die schon immer beliebte Piratenverstecke waren. Auch nach achthundert Jahren Besiedlungen sind große Teile des maraskanischen Binnenlandes unbekannt.

Das Küstenklima ist angenehm, auch wenn es oft von Festlandsbewohnern gleicher Höhe als zu heiß eingeschätzt wird. Im Landesinnern hingegen herrscht ganzjährig eine unerträgliche, schwül-drückende Hitze vor, die erst in den größten Höhen der Maraskankette, deren höchste Gipfel auch im Winter nur selten von Schnee bedeckt sind, gemäßigten Temperaturen Platz macht. Die Hauptregenzeit ist zwar im Phexmond, verschiebt sich jedoch gelegentlich um mehrere Wochen. Schwere Regenstürme überziehen dann die ganze Insel und lassen die Flüsse über die Ufer treten. Eine zweite, kleinere Regenzeit (von den Einheimischen nicht als solche bezeichnet) tritt im Frühherbst ein. Generell ist die Osthälfte der Insel wesentlich feuchter als die Westhälfte.

Zu den vielen Eigenheiten der maraskanischen Pflanzenwelt gehört eine starke Rottönung des Blattwerks während des kurzen Winters, so daß das Rot der Wälder, unterbrochen vom Gelb der verdorrten Felder und Lichtungen, dem Ocker und Schwarz der Berge aus der Luft an den Rücken einer

Maraske erinnert. Typisch für die Flora der Insel ist eine Neigung zum Riesenwuchs, was sich nicht nur in Baumriesen ausdrückt, sondern etwa auch in Farnen mit über drei Schritt hohen Wedeln.

Der maraskanische Dschungel gilt als einer der gefährlichsten Wälder ganz Aventuriens. Nicht wegen Großraubtieren, von den es nur wenige Arten gibt, sondern wegen seiner Schlangen, seines schier unendlichen Artenreichtums an kleinen und kleinsten, oft giftigen Lebewesen und nicht minder bedrohlichen giftigen und fleischfressenden Pflanzen, von denen sogar einige Arten – wie etwa Jagd- und Fallgras – selbstbeweglich sind. Das nachfolgende Zitat des Magisters Majian da Meran ist keineswegs eine Übertreibung: “Die maraskanischen Wälder stelle man sich besten wie ein Land vor, um dessen Besitz viertausend Könige gleichzeitig erbittert kämpfen. Jeder von ihnen hat mächtige Heerscharen aufgeboten. Menschen gelten nicht als kriegsführende Partei. Sie sind nur für die Proviantenteure und Marketenderinnen von Interesse.”

Die einheimische Tierwelt – wir nehmen hier die Tierarten aus, die seit der Besiedlung eingeführt wurden, wie etwa Phraischaf oder Rind – kennt nur wenige Großtiere, erwähnt seien Perldrache, Maran, Parder, Maraskantarantel, der waschbärgroße Baumwürger, der Harnischgürtler oder das mittlerweile äußerst seltene maraskanische Wollnashorn. Eine größere Vielfalt zeigen kleinere Tiere wie Mungo, Stinkfrettchen, Baumschleimer, Biberratte, das giftige Stachelschwein und verschiedene Kleinaffenarten. Unter Berücksichtigung der Unerforschtheit großer Teile der Insel sind diese Aussagen mit einem gewissen Vorbehalt versehen: Es gilt als nicht sehr wahrscheinlich, daß der Tuzakwurm der einzige Vertreter seiner Art auf der Insel war, auch wenn seither kein ähnliches Tier mehr gesichtet wurde.

Maraskan ist reich an Bodenschätzen: Das Gestein der Maraskankette enthält Kupfer, Quecksilber, Zinn, Blei und Eisen, letzteres vor allem im Südwesten in gehaltvollem Erz, doch auch Edelmetalle sind in geringerem Maße vorhanden, hinzu kommen Alabaster und Graphit; berühmt ist die Insel wegen der einzigen zugänglichen Enduriummine Aventuriens. Doch auch die Wälder Maraskans sind eine Schatztruhe für Heilkundige, Gewürzsucher, Giftmischer und Alchimisten. Traditionelle Anbauprodukte der Insel sind Zuckerrohr, Reis, Pfeifenkraut, Tee, Shatak, Obst

und Mandeln. Die bekanntesten Ausführgüter waren bisher Edelhölzer, die als Roabwolltuch bekannte Phraischafwolle, Gewürze wie Paprika, Pfeffer oder Ingrim, Heilpflanzen, Erze und Tuzaker Stahl.

Das maraskanische Volk zählt nach unterschiedlichen, stark divergierenden Schätzungen 80.000 bis 150.000 Köpfe. Bis vor rund dreißig Jahren galt: Ein Sechstel aller Maraskaner lebt in den vier Städten Jergan, Boran, Sinoda und Tuzak, ein weiteres Fünftel in etwa vierzig Ansiedlungen, manchmal so groß wie Kleinstädte, in ihrer nächsten Umgebung, der Rest in zahllosen kleinen Dörfern, Weilern, Gehöften und auf Plantagen, von denen die wenigsten mehr als fünfzig Meilen weit im Landesinneren lagen.

Die Anreise nach Firnen

20. Ingerimm 1018 BF

Heute kam Arngrimm mit einer Boronia vorbei. Sie überbrachte uns den Aufruf uns in Punin vor dem hl. Raben einzufinden. Ich denke wir werden gleich morgen aufbrechen.

22. Rahja 1018 BF

Sind vorhin in Punin angekommen. Ein ziemlich großes Gebäude dieser Borontempel. Die Boronkirche (sowohl Punier- als auch Al'anfaner-Ritus) sendet uns aus, illegal auf Maraskan Nachforschungen über eine Endurium- Lieferung anzustellen, die verschwunden ist (nicht einmal ein Zeichen auf dem Schwarzmarkt, deshalb wahrscheinlich nicht die Rebellen.) Zur Überfahrt wird uns in Kunchom eine Zedrakke erwarten.

1. Prajos 1019 BF

Die Namenlosen Tage haben wir in einem Dorf, eine Stunde vor Zhammorah, verbracht. Im Anschluss habe ich mich an den Rand der uralten Ruinen begeben, sehr zur Freude Zulhamids (Zulhamid iben Zahier = das almadiene Auge), welcher mir eine eindrucksvolle Stadtbeschreibung gab. Außerdem offenbarte er mir den mächtigen astralen Nodix, dessen Kraftlinien seltsam zerrissen und zerfranst schienen. Die Stadt strahlt etwas dunkles aus, aber auch die Verlockung uralter Geheimnisse und Macht. Wer kann sagen, was man in Zhammorah alles zu finden vermag, und welche Schrecken vergangener Beschwörungen noch immer lauern, bereit jeder Zeit wieder zu erscheinen. Sehr bedeutend schien auch ein gewisser Bastrabun zu sein

(ich glaube Erbauer der Stadt*). Zhulhamid erwähnte ihn häufig und sprach auch von den Fünf Obeliskten von Bastrabuns Bann. Die Stadt zu betreten wagte ich nicht

4. Praios 1019 BF

Haben Kunchom erreicht. Habe mit Kadil O'Karim gespeist und einen fünfmal nutzbaren Abvenumstein erhalten -> Gegenleistung= ein kleiner Gefallen der noch aussteht. Ich habe mir auch die astralen Strömungen in Kunchom angesehen, der Nodix-Astralis scheint gestört, und auch Temyr meinte etwas von einer spürbaren "Schändung der Elemente". Habe außerdem in Reiseberichten von zwei Hesindegeweihten einiges über Maraskan gelesen, hauptsächlich zu ihrer Kultur. Wichtige Erkenntnis: Irgendwie sind die Maraskaner untereinander über ein paar Ecken alle verwandt. Dies führt zu einem leichten Paradoxon bei Familienfehden zwischen zwei Familien (oder wäre es nicht eigentlich dann innerhalb einer Familie / der Familie: Maraskan"?)

5. Praios 1019 BF

Sind heute ausgelaufen. Haben die Passierscheinkontrolle gut überstanden. Hängen jetzt kurz vor Maraskan in der Flaute vor dem Sturm"

Der Sturm nach Ragnos

5. Praios

Ein Windhauch streicht über meine Wange, als ich Richtung Maraskan schaue, welches nicht mehr weit entfernt sein sollte. In diesem Moment werde ich der tief schwarzen Wolken am Horizont gewahr, wie auch der Rest der Mannschaft an Bord. Es bricht Hektik aus, die Seeleute beginnen Ladung zu vertäuen und die Segel einzuholen, auch ich beginne unsere Ausrüstung in Bündel zu schnüren und zu sichern. Der Wind nimmt zu und ein Schaukeln ergreift das Schiff welches uns hin und her wirft, als auch die Wellen sich zu echten Wänden auftürmen. Ich sehe noch wie eine gewaltige Welle den Steuermann erfasst und in den Fluten verschwinden, Boron sei ihm gnädig. Firnen hangelt sich Richtung Ruder und versucht einen Kurs zu halten, auch wenn ich nicht weiß, wie er diesen bestimmt.

Plötzlich kehrt Ruhe ein und eine kurze Pause wird uns gewährt, während das Auge das Sturms über uns

** Was für eine gescheiterte Geschichtswissen-Probe spricht.*

zieht. Toran heilt und versorgt die schwer verletzten Matrosen, wo er nur kann, doch bei einigen reichen auch die Segen der Perain nicht aus. Der Kapitän geht seiner grausamen Pflicht nach und überreicht die nicht mehr zu rettenden Boron und der ewigen See. Doch es bleibt kaum Zeit, die Toten zu betrauern und um ihre ewige Ruhe zu bitten.

Die übrigen Verletzten werden unter Deck vertäut und von Toran in einen heilenden Schlaf gelegt. Firnen hält das Ruder und bindet sich zusätzlich an der Reling fest, um nicht wie der Steuermann über Bord zu gehen. Da bricht auch schon mit einem Schlag die schwarze wirbelnde Wand über uns herein und zerfetzt den Hauptmast, welcher nun droht, das Schiff in die See zu ziehen. Zum Glück schaffen wir es noch, die Seile zu kappen. Ein Ruck geht durch das Schiff und Schlag aus dem Bug lässt mich darauf schließen, dass sich die Ladung gelöst hat und dabei die Wand zerschlagen hat.

Als kurz darauf die letzten beiden Masten abbrechen und dem Sturm zum Opfer fallen, greifen wir uns unsere wichtigsten Habseligkeiten und Ausrüstung um anschließend über Bord zu springen. Wasser ist überall, in meinen Augen, meinen Mund, um mir herum und wir schwimmen immer weiter, weiter bis alles schwarz wird ...

6. Praios

Es ist hell, mitten am Tag. Ich denke, es der 6. doch ich bin mir nicht mehr sicher. Als ich mich aufsetzt, wird mir kurz schwarz vor Augen, dann sehe ich 300 Fuß entfernt eine grüne Wand, da wird mir bewusst, dass wir es geschafft haben, wir sind auf Maraskan, der grünen Hölle. Als ich meine Freunde gefunden habe und einige verbliebene der Schiffsbesatzung, bauen wir ein Lager am Rande des Dschungels auf. Toran vollbringt dort ein wahres Wunder, er ruft einen Krug, welcher nicht auszutrinken ist und wenn ihr mir es nicht glaubt mögt, ich habe es selber versucht. Als wir 3 Stunden später ein neues Lager aufbauen in der Nähe eines Flusses, verschwindet Toran im Dschungel, er sagte irgendwas von einer Pflanze und der Harmonie mit der Natur.

Am Abend legen wir uns erschöpft schlafen, leider scheint aber auch die Wache der Schlaf überkommen zu haben, da ich unsanft von einem Schlag in den Rücken geweckt werde und ich in ein wenig schmeichelhaftes Gesicht eines Rebellen aufsehe, wie ich vermutete. Nach einer kurzen Rangelei werden

wir in den Dschungel geführt, ich verstehe kein Wort aber das haben diese verdammten in Maraskan so an sich. Nach einem längeren Gespräch mit dem Anführer erhalten wir von diesem Ausrüstung und Wasser und einen Führer, da er unseren Auftrag anscheinend für sinnvoll hält ich weiß es nicht.

7. Praios

Nach einem wenig geruhsamen Schlaf bei den Gefangen, brechen wir auf mit unserem Führer in den Dschungel. Nachdem wir eine Marschordnung gefunden haben, finden wir uns schon bald tief im tiefem Grün wieder. Nach kleineren Hindernissen und einigen befremdlichen Tieren lässt uns unserer Führer eine Wasserquelle suchen, um darin etwas Übung zu haben bevor er uns am nächsten Tag verlassen wird.

Nach kurzer Zeit finde ich mit meinen Kenntnissen der Natur einen Tümpel. Als Firnen jedoch Wasser schöpfen will greift ihn plötzlich ein Alligator an und in diesem Moment fallen mir weitere seltsame Schatten im Wasser auf und einige weitere Alligatoren kommen aus dem Tümpel. Nach einigen Ignifaxius Zaubern und einigen wohl platzierten Schüssen, sowie kräftigen Schwertstreichen, ziehen sich die Alligatoren zurück und lassen nur einen Toten Artgenossen zurück, welchen ich mit etwas Mühe frisches Fleisch entnehmen kann.

Nachdem wir unsere Wasservorräte aufgefüllt und gereinigt haben, machen wir uns wieder auf in die alles verschlingende grüne Hölle, bei allen zwölfen wie ich diese Insel jetzt schon hasse.

Die ersten Tage auf Maraskan nach Temyr

Maraskanexpedition 3. Tag

Nachdem wir die geschuppten gûl zurück in ihr brackiges Wasser gescheucht hatten, füllten wir unsere Taschen mit zähem, sehnigem Fleisch, derweil Thoran sich der Wunden unseres halbfischen Freundes annahm. Ich fürchte, in diesem maldrûn Dschungel wird die Versorgung von Kranken ein schwieriges Unterfangen werden, zumal die Moskitos und die drückende Hitze – gegen welche die khunchomer Wärme eine schmeichelnde Brise ist – auch uns Gesunden arg zusetzt.

Wir setzten den Gewaltmarsch fort, nicht ohne ein ungutes Gefühl meinerseits, welches ich jedoch als unbedenkliche Nichtigkeit abtat. Das Letzte woran ich

mich deutlich erinnere sind Koliken, Fieberschütteln und Halluzinationen, zu denen sich die Beschwerden erwachsen. . . Dieses Land haben selbst die seleyah – der große Bastrabun möge meine Worte verzeihen – nicht verdient, das einen Mann derart vertrocknen und verfaulen lässt. (Die nächsten Zeilen sind angefüllt mit wüsten Flüchen und Verwünschungen, die einen Al‘Anfaner Kopfschlächter zum Erbleichen bringen könnten, glücklicherweise aber auf Urtulamidya verfasst sind.)

4. Tag

Wie dem auch sei, müssen meine Gefährten um mein Wohl während der Umnachtung besorgt gewesen sein, denn den nächsten Morgen erwachte ich mit neu erwachsenen Kräften und ohne Anzeichen meines vorabendlichen Kollapses. Dies, so wird sich zeigen, sollte uns zum Vorteil in einer späteren Auseinandersetzung gereichen. Zuvor sahen wir uns jedoch einem natürlichen Hindernis ausgesetzt: Ein Gehölz aus scharfen Dornen und kräftigen Ranken erstreckte sich zu allen Seiten unseres Pfades, dem wir seit den frühen Morgenstunden gefolgt waren. Nach Erwägung der uns gegebenen Wegbeschreibung und dem Rat der Sterne entschlossen wir uns für ein Umgehen des Dickichts, was gerne den halben Praioslauf in Anspruch nahm.

Mit dem Erreichen des ausgewiesenen Sumpfes setzte auch der beständige Regenguss wieder ein, der auf Maraskan wegen der besonderen klimatischen Verhältnisse alltäglich herabfährt. Vom nassen Element umgeben fuhren wir in unserem Marsch fort, bis auf einmal die dunstverhangene Luft von einer Vielzahl klebriger Fäden zerteilt wurde und Rezzanjins Beine umschlungen. Wir duckten uns sofort hinter die Pfahlwurzeln naher Bäume und versuchten, des Aggressors gewahr zu werden, doch durch den feinen Nebel war nichts auszumachen.

Bedächtig tasteten wir uns in die Richtung des Schusses, bis Arngrimm wortlos auf eine Baumruine vor uns deutete. Dort, von den knorrigen Ästen hängend, sahen wir zwei weiße, fahläugige und für meinen Geschmack deutlich zu große Spinnen. Der Weidener löste seinen Bidenhänder in der Scheide und stürmte auf die Monstrositäten zu, während ich eines günstig hängenden Astes über ihnen ersichtig wurde. Mit eines einfachen Motoricus‘ Hilfe verstärkte ich seinen natürlichen Wunsch, Sumus‘ Griff nachzugeben und ließ ihn auf die Spinnen fallen. Eine wurde durch

die Wucht des Treffers und des eigenen Aufschlages getötet, die andere fällte Arngrimm mit einem kühnen Schwertstreich.

Nach diesem denkwürdigen Zwischenfall suchten wir einen Rastplatz für die Nacht, einen solchen erspähte Ragnos mit geübtem Auge. Wie betäubt fielen wir in tiefen, in meinem Fall traumlosen Schlaf.

5. Tag

Der nächste Morgen graute unter wenig guten Voraussetzungen. Als wir erwachten, fanden wir Thoran in einem fürchterlichen Zustand vor: Aus seinen Armen und Beinen brachen aus schwarz geränderten Wunden Büschel von Gras, so als wollte eine Pflanze aus seinem Innern erwachsen. "Jagdgras", meinte Rezzanjin, "wir werden es ausbrennen müssen." Nach seiner Anleitung verfuhrten wir und entfernten das Unkraut aus Thorans Körper – der Anblick war nicht erbaulich. Geradezu erfreulich stellte sich hingegen der Gesundheitszustand meines geschätzten Collegus Firnen heraus, der über Nacht komplett genesen zu sein schien.

Wenig gestärkt brachen wir zu einem weiteren Teil unserer Durchquerung auf, der bis auf einen Moment vollkommener Stille im Wald dankbarerweise ereignislos verlief, bis wir an die ersten Ausläufer des maraskanischen Primärwaldes gelangten. Etwa um die Mittagsstunde gelangten wir nämlich auf eine Lichtung, welche einen grausamen Fund bereithielt: Auf blutgefärbtem Waldboden, das Herz aus dem geöffneten Brustkorb gerissen, lag dort die Leiche eines Echsenmannes. Seine Kleider waren überreich mit Musterungen und Applikationen versehen und in einer seiner Taschen fanden wir einige Edelsteine, weshalb Firnen und ich auf ein Mitglied der Kristallomantenkaste schlossen.

Angsterfüllt schlugen wir einen Weg gen Osten ein, so wie es uns einer der Rebellen geraten hatte. Hier wucherten allorts große Pilze mit schwarzgefleckten Fächern aus dem Boden, manche davon einen Schritt hoch. Zu gerne hätte ich eines dieser Gewächse näher untersucht, doch eine Probe wäre unnötiger Ballast auf unserem kräftezehrenden Marsch gewesen.

Einige Zeit später hallten unvermittelt durchdringende Schreie durch den Baumstand, und als wir unsere Blicke zum Himmel wandten, sahen wir dort einen Schwarm großer Vögel mit scharfen Krummschnäbeln, die über einer vor uns liegenden Lichtung ihre Kreise

zogen. Kaum hatte Rezzanjin seinen Fuß auf diese gesetzt, so stürzten sich die Flugbestien auf ihn und hackten mit ihren Krallen nach ihm. Wir entschlossen uns einstimmig, um die Lichtung herumzugehen, eine Entscheidung, die wir im Nachhinein noch bereuen sollten. Das Gebüsch, welches wir der fliegenden Gefahr vorzogen, war nämlich von weitaus gefährlicheren Übeln bewohnt.

Abermals wurde Rezzanjin, welcher vorne mit Arngrimm lief, angefallen, doch mit welchen Folgen! Urplötzlich schoss, nur als weißer Schemen erkennbar, eine armdicke Schlange aus einem Strauch in der Nähe und verbiss sich in seine unbedeckte Haut. Noch im Sturz durchstieß Rezzanjin das Ungetüm und nagelte es in die weiche Erde, als Arngrimm vorsprang und der zweiten lauernenden Viper glatt weg den Kopf abhieb. Thoran eilte dem Getroffenen zu Hilfe, der, all gesunder Lebensfarbe beraubt und am Leib zitternd, keuchend auf dem Boden lag. Verzweifelt kniete der Geweihte neben ihm und musste ansehen, wie die Kraft aus dem Körper unseres Gefährten rann. Doch die Göttin der Felder hatte Erbarmen mit Rezzanjin, und so sollte er weiterhin auf unseren Pfaden wandeln. Doch der Erfolg der Behandlung blieb für uns zunächst ungewiss...

Die Hochzeit nach

Wieder sind wir einer Bestie der grünen Hölle entkommen. Dank Thoran kann Rezzanjin sich wieder bewegen und so brechen wir wieder auf in die Richtung des Herzens dieser verderbten Insel Maraskan und ich will nicht wiesen was uns noch an tödlichen Gefahren erwartet. Ich sehe nur grün, grün und noch mehr grün und man weiß nie was einen nach ein paar Metern erwartet. Temyr sagt er höre menschliche Stimmen aus nördlicher Richtung, ich höre nur die Geräusche des Dschungels. Woher weiß er eigentlich bei diesem dämmrigen Grün aus welcher Richtung die Stimmen kommen?

Nach Stunden, so kommt es mir vor, erreichen wir einen Pfad, es ist erste Zeichen von Zivilisation auf diesem götterverlassenen Eiland. Es entbrennt eine Diskussion in welche Richtung wir gehen sollen, schlussendlich entscheiden wir uns Richtung Süden zu begeben.

Endlich verlassen wir den Dschungel und ich wünschte mir müssten ihn nicht nochmal betreten, aber die Ohren der Götter sind taub. Der Pfad führt über einen Damm durch eine Sumpflandschaft und

Ragnos schießt einen fremdländischen Vogel, der laut Rezzanjin eine Spezialität ist, aber bei manchen Rebellen als heilig gilt. Weiter dem Damm runter finden wir eine zwei Tage alte Lagerstätte, dort bereitet Ragnos den Vogel vor und wir braten den Vogel über den Flammen der Zauberstäbe. Wir lassen den allabendlichen Regen über uns ergehen, der anscheinend abnimmt.

Wir raffen uns nochmal auf, um noch etwas weg zurückzulegen. Hinter einem Hügel erblicken wir einen Bauernhof. Es öffnet uns ein kleines Mädchen, das meint: 'Ihr stinkt!' Die Hausherrin lässt uns herein, davor müssen wir alle baden, wobei Firnen als Letzter dran ist und zweimal muss, da er in irgendwelchen Käfern geschlafen hat. Während wir ins Haus gehen, muss Firnen die Nacht in der Scheune verbringen. Es gibt Reis zu essen, die Gastfreundschaft und Küche dieses Landes ist exquisit.

In dieser Nacht habe ich einen Traum, an den letzten kann ich mich nur noch schwach erinnern, es kommt mir vor, als wäre es in einem anderen Leben geschehen. Ich wache frühmorgens auf und warte bis die anderen aufstehen. Die alte Frau erklärt uns den weg nach Alrur dan und rät uns im Rur & Gror-Tempel nachzufragen, wenn wir den Haran suchen.

Am selben Nachmittag brechen wir nach Alrur dan auf. Dort erfahren wir im Tempel, dass wir alle steckbrieflich gesucht werden. Firnen wir im Fort vom Kommandanten erkannt und kann gerade so in den Tempel fliehen. Eine Nacht verbringen wir in Alrur dan. Ein Priester will uns zum Haran führen. Um nicht erkannt zu werden, färben wir uns mit einem Kraut die Haare.

Schon wieder betreten den Dschungel, aber diesmal den inneren tödlicheren Teil. Ich verstehe nicht, warum das Mittelreich so viele Ressourcen für diese Insel verschwendet, außerdem sind mir auf Maraskan mittlerweile die Rebellen deutlich sympathischer als diese von der KGIA gesteuerten Gardisten.

Unser Pfad kreuzt sich einmal mit dem Weg einer Patrouille, die aber zu unserem Glück ihre Steckbriefe vergessen hat. Später stoßen wir auf einen Kampfplatz, wo der Diskus von Boran gegen den Dajin gekämpft hat. Abend kommen wir zu einem Dorf, indem gerade eine Hochzeit gefeiert wird. Rezzanjin und ich lassen uns die Haare noch einmal färben. Während die anderen feiern, bleibe ich nüchtern und ausgerechnet mir passiert es, dass die Braut sich an mich schmiegt

und der Bräutigam mich schlägt. Ich beherrsche mich und schlage nicht zurück, weil es anscheinend ein maraskanischer Hochzeitbrauch ist. Mitten in die Feier platzt der Weibel der Patrouille mit elf Drachengardisten. Er hält die Feier für rebellische Umtriebe und will alle verhaften. Nach dem wir den Weibel, seine beiden Korporale und drei weitere Soldaten getötet haben, flieht der Rest. Derweil sinke ich halbtot und fast ohnmächtig zu Boden.

Rebellen nach Rezzanjin

Mitte Praios im Lager des Haraniadad

Nachdem wir den Hauptmann und die Weibel niedergerungen hatten, flohen die restlichen mittelreichischen Feiglinge. Doch wir und die Dorfbewohner waren nicht ohne Wunden davongekommen. Zwei Tote gab es auf Seiten des Dorfes zu beklagen. Zu ihnen zählte unserer Führer. Doch auch Angrimm und mich hatte es erwischt. Ihn, als unbegabten Kämpfer, der auch noch mit der für ihn falschen Waffe kämpfte, hatte es natürlich noch schlimmer erwischt als mich. Toran hatte seine helle Freude an dem Heilen der Wunden. Doch auch diesmal verbanden seine Hände die Wunden als wären sie von Schwester Perais persönlich geführt worden. Ich redete mit den Maraskani und einer von ihnen war so nett uns für die Nacht aufzunehmen. Vorher jedoch durchsuchte Firngrimm die Mittelreicher und fand das Dienstbuch des Hauptmannes. Es stellte sich heraus, dass der Trupp zu einem Fort, anscheinend nicht allzu weit von hier entfernt, von dem man anscheinend seit längerem keine Nachricht mehr erhalten hatte, gehen wollte. In diesen Fall waren das fünf Monde. Meine Freunde begruben die Mittelreicher und wir nahmen an dem üblichen maraskanischem Begrabungsritual für die Toten teil.

Nachdem wir am nächsten Morgen gefrühstückt hatten, erfuhren wir von den erfahreneren Mitgliedern der Dorfgemeinschaft, dass Delian von Wiedbrück anscheinend mit einem Begleiter vor circa fünf Monden bei dem Dorf vorbeigekommen ist und zum Fort 16 oder Fort Retogau, dem Fort zu dem auch der Trupp Mittelreicher gehen wollte, weitergegangen ist. Des Weiteren konnten wir in Erfahrung bringen, dass Hilbert von Puspereiken, der Echsenforscher, circa zwei Tagesreisen von hier in Richtung Norden sein Lager aufgeschlagen hat. Dieser, so die Brüder und Schwestern, wüsste vielleicht, wo das Haraniadad zu finden sei. Jedoch sei die Reise gefährlich, da das

Gebiet links von dem Bach, der den größten Teil des Weges bildet, von der Rebellengruppe Diskus von Boran besetzt ist, die, wie wir wussten, mit dem Haraniadad verfeindet sind.

Wir entschieden uns jedoch zum Fort zu gehen, um zu schauen was dort los war. Der Waldweg der einst dort hingeführt hatte, war größtenteils überwuchert und sehr schwer wiederzufinden. Noch dazu kam, dass es in diesem Teil des Dschungels besonders schwül und heiß war. Nach einer Weile hörten wir die Geräusche einer Axt. Wir warteten ein wenig und schnell fanden wir uns mit einem mittelreichischen Soldaten konfrontiert. Dieser, namentlich Gefreiter Bernhelm, wirkte ein wenig verwirrt und suchte einer seiner Kameraden, der angeblich in den Dschungel gegangen seien soll. Er war uns nicht böse gesonnen und wir konnten ihn schnell überreden uns zum Fort zu begleiten. Auf den Weg dorthin kamen wir an einem Wachturm vorbei. Ich wollte hochklettern, um denjenigen der dort oben schlief zu wecken, jedoch krachte direkt die erste Stufe unter meinen Füßen zusammen. Wir weckten den oben Schlafenden, der direkt die Stufen hinunter steigen wollte, jedoch brach bei der ersten Stufe das Holz direkt weg und er stürzte in die Tiefe und blieb reglos liegen. Das wirkte doch alles recht seltsam, als ob er mehrere Monate schlafend auf den Turm verbracht hätte.

Als wir in das Lager kamen trauten wir unseren Augen nicht. Der Kommandant scheuchte einige Soldaten mit voller Ausrüstung im Lager herum, an einer Destilliere lagen ein paar offensichtlich durch gepanschten Wein gestorbene herum und allgemein wirkte das Fort ziemlich planlos und verwittert. Selbst die Mittelreicher dürften wissen, dass man sich in einem Dschungel anders verhält. Wäre eine Rebellengruppe vorbeigekommen, würde sie innerhalb einer halben Stunde wohl alle Mittelreicher vernichtet haben. Wir fanden noch einen einigermaßen bei Sinnen gebliebenen Heiler, der uns ein wenig durch das Lager führte. Während wir noch in dessen Zelt weilten, war Arngrimm hinaus gegangen und hatte es doch tatsächlich geschafft, sich mit dem Hauptmann anzulegen und sich verhaften zu lassen. Wir konnten ihn befreien und ich konnte den Hauptmann davon überzeugen, dass Arngrimm eigentlich ein Baron sei, woraufhin dieser beschloss ein Festmahl für ihn auszurichten. Der Fraß war grausam und wir aßen allesamt nichts. Irgendwann beschloss der Hauptmann den noch übrigen Gefangenen, die wohl schon alle

gestorben waren auch etwas zu essen zu geben. Alle anderen Soldaten gingen mit dem Hauptmann mit, bis auf einen. Dieser wirkte relativ normal, denn auch er rührte sein Essen nicht an. Auf Nachfrage bestätigte er, dass er erst seit kurzem im Lager weilt und, dass sogar der Medicus, den wir für normal gehalten haben, eigentlich ziemlich verrückt sei, da er das Skelett, das beim ihm Zelt liegt, eigenständig mit dem Mund von dem unnötigen Fleisch befreit hat. Wir versuchten die Nacht unbeschadet zu überstehen und kehrten am nächsten Tag wieder ins Dorf zurück, wo wir noch eine Nacht verbrachten.

Am nächsten Tag deckten wir uns im Dorf mit Nahrungsvorräten ein und holten uns letzte Informationen über den Echsenforscher ein. Den nach Süden führenden Bach zur Quelle Richtung Norden folgend, machten wir uns auf und marschierten durch das Sumpfgebiet. Der Tag war brutal, wir kamen jedoch vergleichsweise schnell voran. Am Abend suchten wir, von unzähligen Mückenstichen überseht, ein Lager und fanden dies schnell. In dieser halbwegs ruhigen Nacht konnten alle außer Firnin recht gut schlafen.

Einschub aus dem Tagebuch Firnin Wulfgrimm

Der Traum im Dschungel: Verfolge die Spur eines Pferdes, doch es ist kein Pferd, das die Spur hinterlässt. Bei dem Wesen trottet ein Bluthund treu ins Verderben. Wen ich ihn nicht finde, ist er verloren. Am Himmel im Efferd zeigt sich ein sechs fingeriges Madamal.

Der folgende Tag

Den Tag drauf folgten wir dem Bach weiter und trafen bald auf die Quelle. Eigentlich ein wirklich beschaulicher Ort, so aussehend wie der Dschungel klischeehaft immer beschrieben wird. Jedoch waren wir uns nicht mehr sicher, ob wir hier richtig waren. Nach kurzer Diskussion machten wir uns weiter auf Richtung Osten zur Ruine, die der Echsenforscher gerade erforscht. Schon bald gingen wir bergan und trafen auch schon bald auf ein Hindernis. Gerade so konnten wir vor einem jähen Abgrund stehen bleiben. Mittels mehr oder weniger magischen Mittel schafften wir es alle sicher hinunter. Nicht weit dahinter fanden wir einen wahrhaft imposanten Echsentempel, der von einigen Zelten umstellt war. Es handelte sich glücklicherweise um den von Puspereiken erforschten Tempel. Diesen fanden wir

recht schnell und nachdem wir ihn ein wenig ausgefragt hatten, wurde offensichtlich, dass wir auf dem richtigen Weg waren. Um das Haraniadad zu finden empfahl er uns an seinen Zeugmeister weiter. Dieser bestätigte was Puspereiken schon angedeutet hatte. Die Forschertruppe unterhielt Beziehungen zu den Rebellen. Kurze Zeit später kamen auch schon zwei dieser vorbei und ließen sich überreden, uns ins Lager des Haraniadads mitzunehmen. Dann am Abend kamen wir ins Lager, was sich gar nicht großartig von anderen Rebellenlagern zu unterscheiden schien: Die Häuser waren unscheinbar in die Bäume gebaut worden. Wir wären wohl daran vorbei gelaufen, hätten unsere Führer nicht Halt gemacht. Schnell wurden wir zu einem kleinen Platz gebracht, wo schon mehrere Moha-Maraskani auf uns warteten. Ein großer muskulöser begrüßte uns und fragte uns erstmal aus. Erst nach einer Weile wurde mir bewusst, dass ich dem Haran gegenüber saß. Er willigte sogar ein, dass er uns die Mine zeigen würde, jedoch mussten wir ihm vorher mit einem Spinnenproblem helfen, was wohl ziemlich groß war, wenn man die Größe der Spinne betrachtet. Wir bekamen ein Nachtlager zugeteilt und waren froh dass wir uns nach den Strapazen des Dschungels endlich mal wieder ausruhen zu können.

In der Nacht nach dem Traum:

Doch die Nacht wurde unruhig. Ich hatte wieder eine dieser extrem unheimlichen, doch anscheinend bedeutsamen Träume. Wieder kämpfte ich, wieder besiegte ich, wie könnte es anders sein, alle meine Gegner. Doch der letzte, der stärkste, der Platzhalter, der, der dazu bestimmt war zu verlieren, stand mir noch im Weg. Eine Echse, doch alt, zu alt. Ich wusste, ich würde ihn besiegen. An dieser Stelle wachte ich auf einmal auf und blickte auf. Wie schon bei meinem ersten Traum dieser Art im Dschungel blickten mich zwei gelbe Augen durch die Tür des uns zugeteilten Hauses an. Doch genauso schnell, wie ich mir überlegte aufzustehen, waren sie auch schon verschwunden.

Der Tag danach:

Der Tag brach an, doch etwas schöneres als das Lager sollten wir an diesem Tag nicht erblicken. Nach dem Frühstück brachen wir mit dem Haran, fünf maraskanischen Kriegern und der Maraskani Alwidja auf um nach der Spinne zu suchen. Schon bald fanden wir erste Hinweise: Netze, die von Baum zu Baum gespannt waren. Doch schon bald konnte man nicht mehr durch zwei Bäume hindurchgehen, da man

sonst in ein Spinnennetz geraten wäre. Der ganze Wald war ein einziges Spinnennetz. Wir schlugen uns durch und fanden nach einigem Suchen einen Gang der ins Erdreich führte. Da hier der Boden und die Bäume besonders dicht von Spinnennetzen bedeckt waren, vermuteten wir, dass die Spinne sich in der Höhle befinden musste. Nach einiger Zeit schafften wir es durch Ausräuchern sie aus der Höhle herauszuholen. Wir kämpften gut, doch die Spinne verteidigte ihr Leben aufopferungsvoll und sie ging, sich mit einer Übermacht konfrontiert sehend, vom Ausweichen ins Gegenhalten über. Das setzte uns ziemlich zu und Arngrimm brach kurz nachdem er die Spinne mit einem Streich besiegt hatte zusammen. Er scheint doch kein allzu schlechter Kämpfer zu sein. Toran versorgte ihn und wir machten uns auf den Rückweg...

Fragmente gesammelt von Iliricon

Mitte des Sonnenmondes, aus dem Tagebuch der Alwidja

Die Fremdjis haben sich der schwarzen Brazurgah (AdV: die schwarze Spinne) angenommen. Gepriesen sei Rurs göttlicher Plan, dass dieser Stachel von unserem Rücken genommen wurde. Wie versprochen bringe ich die Fremdjis zur Amran-Anji-Mine. Ein junger Späher begleitet uns, hoffentlich ist das genug um Zusammenstöße mit dem Diskus zu vermeiden. Die Gruppe wird es nie bis zur Mine schaffen. Der Fremddji-Adlige (es ist unglaublich auffällig, dass keiner wirklich auf seinen Stand hört) ist schwer mitgenommen von seinem Kampf gegen die Spinne. Trotzdem hat er es geschafft, mehrmals auf sein dummes Schwert hinzuweisen, Rur, warum hast du den Garethjis keinen Verstand gegeben. Seine Waffe wird ihm im Dschungel auch nicht viel nützen, wenn er sie nicht schwingen kann.

Aus dem Spionagebericht 26/b, Empfangene Depesche des Spitzels im Pass-Fort

Die Gotongi berichten, dass die gesuchte Gruppe sich weiter durch den Dschungel kämpft. Ein Überfall durch maraskanische Tausendfüßler, Federn genannt, hat ihren Marsch kurzzeitig gestoppt, jedoch nicht aufgehalten. Ihre Rebellen-Freunde scheinen jedoch tot. Die Hexe Laaranya immer noch wütend wegen ihres Familiari. Einer der Flüchtlinge, der tobrische Magus, ist fast zu Boron gegangen, wurde jedoch gerettet. Im selben Zuge wurden alle daimonischen

Spitzel vernichtet. Vorfall muss erst weiter überprüft werden.

Bericht ZZsl'ast, Petromant und Diener der H'sintoi

Wir haben den Auftrag des Wächters von Ssel'Altach erfüllt. Das Szepter der H'Charyb'Yzz wird geborgen. Wir fanden den Warmblüter im Tempel der ZZah, und seine Gefährten scheinen den Namen gefunde zu haben. Die Tür bleibt jedoch verschlossen, das Siegel ungebrochen. Ich weiß nicht ob dieser müde Warmblüter bereit für das N'Churr ist, aber wir stellen die Weißheit des Eivaters nicht in Frage. Ein weiterer H'Charyb'zak wurde ausgemacht. Irgendetwas braut sich am Meer zusammen, die tiefe Göttin hat ein Auge auf uns geworfen. Das ist nicht gut. Einer unserer Späher ist zum Heiligtum aufgebrochen. Sollten die Warmblüter Erfolg haben, so wird er sie zum Tempel bringen.

Ende des Sommermondes, Aus dem Notizbuch Irasijad

Wir haben eine Gruppe abgerissene Reisende aufgegriffen. Der ewige Wald scheint ihnen heftig zugesetzt zu haben, denn sie sind abgemagert und stinken. Doch, bei Rur, uns geht es auch nicht besser. Habe mit ihnen vereinbart, sie bis zur Mine zu führen, dort werden wir herausfinden, was mit Dajin (AdV: ihrem Gatten) geschehen ist. Die Reisenden sind eindeutig Fremdjis, aber scheinen von ihren eigenen Leuten verfolgt zu werden. Eine wirre Geschichte, der ich nicht ganz folgen konnte. Merechdjün, Alrandra und mein Sohn begleiten uns.

Einige Tage später:

Wir haben die Mine erreicht. Alle tot, ich kann nicht mehr. Haben nur einen kleinen Teil unserer Gefährten gefunden, wo ist der Rest. Die Mine scheint verlassen, die Garethjis und unsere Mannen, sowie Paktierer der Bruderlosen, so behaupten die Magier der Fremdjis, alle tot. Die Garethjis kümmert nur das Erz, sie pressen uns weiter. Bruder Boron, wenigstens haben sie eingewilligt, uns zu helfen, die Toten zu verbrennen. Sie murmeln unter sich, meinen wir hören nicht zu. Ein gewisser Praiot von Rallegau, so glauben sie, ist irgendwie für das Massaker verantwortlich. Bei den zwölf Geschwistern, bei Rur und Gror, ich werde diesen Kerl finden und ihn so lange prügeln, das er Tsas Geschenk gar nicht mehr empfangen will.

Der Friedhof der Seeschlangen nach Firnen

Vor wenigen Tagen war wohl Anfang Rondra:

Wir haben eine mehrfach wieder Freigehauene ehemalige Straße entdeckt, die vom Friedhof der Seeschlangen zum Tempel, welcher der Ursprung der dämonischen Pervertierung der elementaren Kraftlinien zu sein scheint, führt. ein stück weiter Richtung Tempel sind wir in ein Kreuzfeuer geraten, welches wir bloß alle überstanden haben, weil sich uns Perain ein weiteres mal gnädig erwies. Es waren der Bogenschützen zweie, ihre Pfeile verströhmten Niedrhöllische Kälte, und ein Schwertkämpfer der mächtig drein zuschlagen vermochte und mehrfach den ämon Kamoth erwähnte in seinen Redewendngen. Meinen ersten Vermutungen nach, handelt es sich hier bei um zwei Nagrach- und einen Belhalharpaktierer. Für die Nacht haben wir uns hinter den Tempel begeben, weil dort werden sie gewiss nicht nach uns suchen. Die See liegt gespenstisch dunkel vor der Steilküste, auf welcher der Tempel steht, und Toran der noch schwer verwundet darniederlag, wollte weg von diesem Ort, wo die Dämonen ihre Präsenz so zur Schau stellen, das der Rechtgläubige die Nähe seiner Götter nicht mehr zu spüren vermag, als mieden selbst sie diesen Ort.

Nächster Tag:

Geschlafen habe ich wieder rcht schlecht lediglich meine Astralen kräfte fühlen sich stärker an, als ich nach nur einer Nacht vermutet hätte. Nach unserem kurzen Morgenmahl werden wir uns dem Tempel widmen, auf dass er uns sen Geheimnis, welches er birgt, offenbare, und wir herausfinden, wer die Paktierer als Wachen aufgestellt hatte.

Notizen zum Tempel:

Wir haben eine Schmiede gefunden in einer ehemaligen Schlafstatte. Eine unvollendete Endurium-Plattenrüstung hing auf einem Ständer und drei Stein Endurium in Barren lage auf der Wegerkbank. Aus den Notizen, die in einer Mischung aus Zelemja, Hialding und Zayat verfasst waren, kann ich entnehmen, dass sie außerdem hier noch drei Schwerter aus Endurium geschmiedet haben, die sie in einem längeren Ritual drei Erzdämonen zu weihen gedenken.

Fast noch verstörender ist die achsische Schrift, im geradeaus führenden Gang des Tempels, die von einer Weiheanrufung des neun Armigen Sohnes der

nachtblauen Tiefen, Sohn der dunklen Herrin, und Zorn des Meeres, verkündete. Wahrscheinlich auch ein Bestandteil der Schwertweihe.

In einer noch vor kurzem benutzten Schlaf- und Wohnstätte fanden wir soeben weitere, sehr interessante Informationen: Einen Briefwechsel von Rallerau, der meist mit irgendwelchen Kontaktpersonen in Tuzak geführt wurde, und einen Beutel mit (entwerteten) Effertsteinen. Ebenso fanden wir einen gefesselten Magus, der bei lebendigem Leibe zu verrotten schien. Der Preis für den Nutzen niederhöllischer Macht ist oftmals der eigene Zerfall. Wir erlösten ihn durch einen schnellen Kopfschuss.

Am Ende des Haupteinganges befindet sich eine Kammer, in der ein gigantisches Portal konstruiert wurde. Es führt in irgendeiner Weise in die Tiefen, wo das Ritual von Statten geht. Es ist ein grausermer Anblick mächtiger, bössartiger Magie – keine ganze Ottar bekommt mich dort durch (Mir graust es bei jedem Gedanken daran, was sich in den Tiefen alles befinden könnte.)

Nachtrag: Keine ganze Ottar? Nein, aber Arngrimm! Die anderen schienen nicht begriffen zu haben, was ich ihnen über mein Analyseergebnis das Portal betreffend mit zuteilen versucht hatte. Mit roher Gewalt buxierte Arngrimm mich hindurch, die anderen folgten uns einfach freiwillig.

Wir fanden uns in einem uralten Kellergang wieder, der schließlich in einer großen Grotte endete. Dort gewahrten wir dann das Ritual: 3 Pforten zu den Niederhöllen waren geöffnet worden, dem Herrn des verbotenen Wissens, der frostigen Jagd, und der Herrin der tiefblauen See zum Durchschreiten. 3 Dämonen (wohl jeder Domaine entsprungen) waren gebannt in ein großes Heptagramm in der Mitte zwischen den Pforten. Rallerau befand sich auch unter den Ritualhelfern!

Wir schlugen sie vernichtend und schickten einen Großteil der Beteiligten in die Niederhöllen. Doch mussten wir schließlich fliehen, als ein Paktierer aus der Charyptoros Pforte den neunarmigen Sohn selber zu beschwören schien. Ein Kraken von gigantischem Ausmaß und Niederhöllischer Macht. Er zerschlug den mächtigen magischen Schutzschild, den ich während des Kampfes gegen die Dämonen und ihre dienenden Herrn gewebt hatte, mit nur einem Schlag einer seiner Tentakeln, fast vollständig. Aus dem Ritual retten

konnten wir, neben unserem Leben, nur das Zepter der Charyptoros, das die Echsen von Rezzandjin begehrten. Selbiger aber kann froh sein dass er überhaupt entkam, denn aus unzähligen Wunden bluten, hatte er während des Kampfes danieder gelegen, doch Peraine gewährte Toran ein weiteres Leben zu retten, und er schaffte tatsächlich Rezzandjin am Leben zu halten. Die dämonisch "geweihten" Schwerter stürzten wohl mit in die Niederhöllen, auf dass sie dort verrosteten mögen in Belhalhars kaputtem Reich!

Es grenzt an ein Wunder, das wir den Tempel überhaupt wieder verlassen haben und ich frage mich ernsthaft, wie meine Gefährten noch immer sich um des verräterischen Mamons wegen (Endurium) streiten können. Den Zusammenhalt unserer treuen Gefährtengruppe vermag er zu gefährden, und trotz solch göttlicher Wunder, wie sie uns fast schon zuofft wiederfahren sind, wollen sie entgegen Torans Weisung ihr Endurium nicht zu Ehren der Götter, denen sie ihr Leben verdanken, deren Kirchen opfern, sondern aus reiner Eitelkeit und purem Egoismus sich selbst daran, über ein gebotenes Maß hinaus, bereichern. Oh Hesinde, du Mutter aller Weißheit, Nandus du Herr der alles Wissen verschenkt und gütige Mutter Peraine, die du uns Menschen stets zugewand warst, in unseren Nöten, lasset Einsicht wachsen in meinen Gefährten, auf das sie nicht um des Mamons willen fehlen und die "Gefährten im Kampf gegen Bobarad" auseinander brechen und sich zerstreuen, ohne je etwas zu erreichen versucht zu haben.

Der Dritte der Sieben Gezeichneten nach Temyr

Maraskanexpedition 21. Tag

Schwarze Wolken bekränzten das Firmament, als der Tempel des Schreckens für alle Zeiten in den Fluten versank und die Ausgeburten der Niederhöllen mit in die brodelnde Tiefe zog – ein wahrlich bittersüßer Moment für uns. Denn weit draußen wartete bereits die Dämonengaleere, Paktierer und Ritualfoki aufzunehmen. Der harte Kampf und all die Opfer waren vergebens, wir hatten gefehlt: Die Pforten des Grauens waren geöffnet worden. In sicherer Entfernung betrachteten wir das Schauspiel, die Finsternis in Herz und Hirn spürend, bis wir schließlich den Rücken kehrten und nicht mehr zurücksahen. Schweigend zogen wir an den gewaltigen Knochen der Seeschlangen vorbei und folgten der

herabschießenden Steilküste, bis wir endlich wieder frei atmen konnten – wir hatten die pervertierte Zone hinter uns gelassen. Doch den daimonischen Fängen waren wir noch längst nicht entkommen, zeigten die Verletzungen meiner Gefährten doch nun das volle Ausmaß ihrer üblen Kraft. Rezzanjin war wohl am härtesten getroffen und musste von Ragnos und Arngrimm mehr tot als lebendig getragen werden; er hatte es in den Katakomben mit drei Gegnern zugleich aufgenommen. Überhaupt schienen Thoran und ich als einzige von jeglichen Wunden verschont geblieben zu sein, trotzdem hatten wir einen hohen Blutzoll gezahlt. Mühsam schleppten wir uns denn zu einem Rund aus Baumstämmen und Findlingen, welches Ragnos als brauchbarsten Lagerplatz erspäht hatte. Während die Sonne blutrot im Perlenmeer versank, errichteten wir eine provisorische Bettstatt und behandelten die schwärenden Verletzungen des Gefechtes. Unter den heilsamen Händen des geschätzten Thoran versanken die Getroffenen alsbald in einen heilsamen Schlaf, in welchen ich mich in Anbetracht des beshar Essens ebenfalls gewünscht hätte. (Ragnos ist ein guter Mann und ich möchte seine Jagdkünste nicht missen, aber über die Zubereitung von Speisen weiß er herzlich wenig...)

Im Schein des Feuers studierte ich das Kartenmaterial, welches ich vorsorglich in dieses Tagebuch übertragen hatte, insbesondere jene Aufzeichnungen über Maraskan sowie die Berichte der Besatzungsmannschaften. Am Klügsten erschien es mir, zuvörderst den Weg nach Boran einzuschlagen, dann jedoch die Straße in Richtung kleinerer Küstendörfer zu verlassen. Mit Glück und Verstand ließe sich gewiss ein Schiff finden, welches uns durch die Blockaden schleusen könnte. Thoran stimmte meinen Überlegungen zu, wollte jedoch zunächst auf das Urteil Rezzanjins warten, welcher über profunde Kenntnisse der maraskanischen Geographie und der mittelreichischen Besatzung verfügte. Zudem gab er zu bedenken, dass wir zur Überfahrt nach Khunchom einerseits ein potentes Schiff benötigten, andererseits aber auch noch dem Rätsel um Delian von Wiedbrücks Verhalten nachgehen müssten. „An Tuzak kommen wir also nicht vorbei“, meinte der Geweihte und widmete sich dem soeben erwachten Rezzanjin, der, ausreichend genesen, die Bewachung unseres Lagers übernehmen wollte. In Gedanken über das weitere Vorgehen schlief ich schließlich ein. . .

22. Tag

Der nächste Tag dräute unter dem Stern des Verrats: Tatsächlich hatte Rezzanjin während seiner Nachtwache einigen Echsen den Zugang zu unserem Lager gewährt. Echsen! Es grenzt an ein Wunder, dass uns diese geschuppten gûl nicht Nächtens erdolchten, während wir hilflos schlafend danieder lagen! Als ob der Maraskaner nichts aus den letzten Tagen gelernt hätte, wo er doch unter dem Einfluss dieser niederträchtigen Kreaturen fast getötet worden wäre – überhaupt, wann hätte man je Gutes von diesen Wesen gehört? All ihr Wissen bedient sich höchst zweifelhafter Praktiken, und ihres Hanges zur Beschwörung von Wesenheiten der siebten Sphäre sind wir ja alle ansichtig geworden. . .

Dennoch bin ich von ihnen beeindruckt. Sie strahlen eine Ruhe und Sicherheit aus, wie es wohl nur alten Kulturen vergönnt ist. Besonders faszinierend ist ihre Art der arkanen Wirkung. Die Zauber, welche ich sie wirken sah, erscheinen mir alle eine ähnliche Entsprechung in der Spruchmagie zu haben, jedoch überwiegt bei ihnen die rituelle Komponente: Zur Ausführung bediente sich der Echsenmagier einiger Edelsteine, wodurch er etwa die Kraft eines Balsam Salabunde potenzierte und die Wunden meiner Gefährten mit Leichtigkeit schloss. Vielleicht sollte ich mich in naher Zeit der Erforschung der Kristallomantie widmen, allein des uralten Wissens wegen.

Wie sich herausstellte, waren uns Gruppen von Echsen gefolgt, um die Erfüllung ihres „Auftrags“, namentlich die Beschaffung des von uns geretteten Artefaktes aus dem Echsentempel, zu überwachen. Dementsprechend erregt waren sie, als wir ihnen das Zepter aushändigten. Ihr Anführer, der Kristallomant, dankte uns in der gemeinen Sprache für den Dienst, den wir seinem Volk erbracht hätten und forderte uns auf, ihn bei der Übergabe des Zepters zu begleiten: Abermals zog er edle Steine aus den Taschen seines bestickten Gewandes und vollführte eine Art magischen Tanz; minutenlang zischte er Beschwörungen in der Sprache der Echsen und rieb dabei die Diamanten in seinen Händen. Schließlich richtete er sich unvermittelt auf, nickte uns bedeutend zu und lief mit seinen Begleitern in den Dschungel hinein – allerdings an den zweiten Teil so schnell wie ein kräftiger Mann zu rennen vermag. Sprachlos blickten wir ihnen hinterher, dann folgten wir den Echsenmännern. Diesen wilden Lauf durch den Urwald werde ich niemals vergessen: Mit ungeheurer

Geschwindigkeit jagten wir durch das Unterholz, während links und rechts Pflanzen wie Tiere an uns vorbei schossen, ohne unseren Weg zu stören. Es war, als wichen alle Hindernisse, die unser eigenes Vorankommen so sehr verzögert hatten, bei unserem Erscheinen aus, stets fand sich eine Lücke im dichtesten Gestrüpp und kein einziges Mal wurden wir von Raubtieren behelligt. Dabei wurden wir des Laufens nicht müde, unerbittlich und fern jeglicher Anstrengung preschten wir voran. Firnen bestätigte mir schließlich, was ich bereits vermutet hatte: Der echsische Magus hatte die Kraft des Humus und des Windes auf uns herab geholt und so ein gefahrloses und schnelles Bewegen innerhalb der Wälder ermöglicht. Meine Achtung für die Echsen wuchs durch dieses Ritual ganz erheblich.

25. Tag

Volle drei Tage rannten wir so durch den Dschungel und legten beträchtliche Entfernungen zurück. Jeden Morgen wiederholte der Kristallomant seinen Zauber und den restlichen Tag ging es in einem Ritt durch maraskanischen Wald. Am Abend jenes letzten Tages traten wir schließlich unvermittelt auf eine blau schimmernde Lichtung, die von einem gewaltigen Tempelbau beherrscht wurde. Rund um die Kultstätte drängten sich zerschlissene Zelte und Werkbänke, Tonamphoren und Steinscherben lagen wild verstreut auf dem zerstampften Boden – augenscheinlich handelte es sich um das verlassene Lager des Hilbert von Puspereiken. Unsere echsischen Begleiter bedeuteten uns, vor dem Tempel zu warten und verschwanden für gewisse Zeit in der Stufenpyramide. Die Minuten verstrichen in angespannter Erwartung – dann traten sie, gekleidet in kunstvoll ziselierte Brustpanzer, wieder auf den Vorplatz. Gleichzeitig erhoben sie die Stimmen und stießen einen kehligen, zischenden Schrei aus, der sanft in den Wäldern hinter uns nachhallte. Wie zur Antwort trat ein uralter, von Wunden gezeichneter Echsenkrieger aus dem Schatten des Tempelportals auf die Lichtung. Mit seinen drei Schritt Höhe überragte er Arngrimm mühelos um vier Haupteslängen, und die brachiale Kriegsaxt, welche er schulterte, maß gewiss die Länge eines Andergasters. Lange starrte er uns aus getrübten Augen an, dann wandte er sich in seiner gutturalen Sprache an die gerüsteten Echsen. “Kniet nieder, ihr, die ihr solch einen großen Dienst an unserem Volk getan habt und neigt euer Haupt vor dem Wächter Akraabaals, des Letzten der Leviatanim”, wies uns der kleinere

Echsenkrieger an. “Ihr seid würdig, euch mit den größten Kriegern der Echsen zu messen. So stellt euch der verpflichtenden Ehre im Duell, als Beweis eurer Würde!”

Ohne eine Sekunde zu zögern, trat Rezzanjin entschlossen nach vorn: “Ich werde für die Ehre der Menschen kämpfen!” Ich kann nicht sagen, dass mich dies überraschte, hatte Rezzanjin doch auf unserer Reise die engsten Kontakte mit den Echsen geknüpft und zeichnete sich zudem durch seinen meisterlichen Umgang mit der Klinge aus. Die Echsen nickten ernst und forderten uns auf, ihnen in den Tempel zu folgen. Doch kaum hatte ich die Schwelle übertreten, regte sich die Schlange um meinen Hals und zuckte ekstatisch, so wie ich es nie zuvor gesehen hatte. “Das zerrissene Weltengefüge!” zischte sie angeregt in mein Ohr, “Es setzt sich wieder zusammen – doch nicht wie du es kennst!”

Verwirrt schloss ich wieder zu meinen Gefährten auf, die dem Gang unentwegt hinunter gefolgt waren. Der steinerne Korridor erweiterte sich bald zu einer geräumigen Halle, die angefüllt war mit den verschiedensten Waffen: An den Wänden hängend, in schmalen Ständern stehend oder verstreut auf ehernen Tischen lagen Exemplare jeder erdenklichen Waffe, sowohl bekannte menschliche, als auch fremdartige, von anderen Humanoiden gefertigte, versehen mit Zacken und Stacheln und oftmals gefertigt aus den seltensten Materialien. Ein alter Echsenmann in schimmernden Kleidern empfing uns: “Der Streiter der Menschen ist eingetroffen. Wer sind eure Sekundanten?” Rezzanjin deutete auf Firnen, Thoran und mich. “Diese drei sollen den Wettstreit bezeugen.” Doch es war keine menschliche Stimme, die da aus Rezzanjins Munde kam, sondern ein tiefes Zischen und Fauchen, welches wir zu verstehen jedoch keine Not litten. Denn auch wir waren keine Menschen mehr, sondern waren unbemerkt selbst Echsen geworden. Erstaunt blickten wir an unseren geschuppten Körpern herunter, während der Turniermeister die Regeln des Schiedes erklärte: “Es wird gekämpft bis zum zweiten Blut, bis zum Fasttod. Es ist den Probanden untersagt, göttlichen oder arkanen Beistand zu fordern, sowie Maßnahmen, die im Widerspruch zum Ehrenkodex der Echsen stehen: Die vollkommene Gleichheit der Kämpfer. Der Glaube eurer Kriegsgöttin zählt in dieser Welt nicht. Wählet nun eure Waffe, Mensch!”

Rezzanjin zog sein Tuzakmesser wie zur Antwort aus der Rückenschnalle und hielt es beidhändig vor sein

Gesicht: "Ich habe die Wahl bereits getroffen." Der alte Echsenmann geleitete uns in einen anschließenden Gang, welcher zu einer Seite hin in ein enormes Portal überging, ausgefüllt von einer hölzernen Wand mit eisernen Beschlägen. Gedämpft drangen von der anderen Seite Geräusche an unsere Ohren: Stimmen, Gelächter, der Lärm einer großen Menge von Echsen. Auf ein Hornsignal hin wurde die Wand an Ketten nach oben gezogen und gab den Blick frei auf eine wahrlich gigantische Arena, ein sandgefülltes Rund von wenigstens 100 Schritt Durchmesser, umgürtet von hohen Mauern. Rings darauf waren Emporen mit Rundgängen und Sitzplätzen für die Zuschauer angebracht; die Reihen des Publikums erhoben sich scheinbar endlos in den gelben Himmel. Die Zahl der Anwesenden mag in die Zehntausende gegangen sein, ein Meer aus Schuppen und Reptilienaugen fieberte angespannt dem schicksalsträchtigen Ereignis entgegen. Manche der Echsen ähnelten eher uns, andere hingegen unterschieden sich in Form und Farbe ihrer Augen oder der Körpergröße: Es gab welche, die an Wesen des Meeres erinnerten, mit kurzen gedrungenen Gliedmaßen und Schwimmhäuten an Händen und Füßen, aber auch solche mit ledrigen Flügeln und krallenbewerten Greifern. Alle Echsen Aventuriens, vielleicht auch Deres, schienen diesem Ereignis beizuwohnen, dem Ruf des Kampfes und der Ehre gefolgt.

Auf der uns gegenüberliegenden Seite hatte der alte Echsenkrieger bereits seine Kampfstellung eingenommen – jedoch war er von allen körperlichen Gebrechen geheilt, keine einzige Wunde bedeckte sein Schuppenkleid. Zusammen mit dem Turniermeister zogen Firnen, Thoran und ich uns zurück, während Rezzanjin in der Arena selbst zurückblieb. Auf Geheiß des Meisters wurde ein silberner Gong geschlagen, augenblicklich wurde es still in der Arena und der Kampf der Völker konnte beginnen.

Regungslos standen sich die beiden Kontrahenten zunächst an den Enden der Arena gegenüber, ein gespanntes Warten auf die erste Aktion des Gegners, ein Duell im Geiste, wer zuerst dem Druck nachgeben werde – die Spannung war körperlich spürbar. Fast zeitgleich begannen die beiden, einander zu nähern, in weiten, langsam gezogenen Bahnen umkreisten sich Rezzanjin und der Echsenkrieger, als tanzten sie eine höfische Choreographie. Plötzlich sprang Rezzanjin vor, keine zehn Schritt mehr von seinem Gegner entfernt, und stürmte mit gestrecktem Schwert auf

ihn zu. Dieser wartete regungslos, seine langstielige Axt zur Abwehr erhoben. Rezzanjin zog sein Schwert in einem diagonal geführten Streich gegen die Schulter seines Kontrahenten, doch jener blockte den Schlag mit dem flachen Axtbart ab und setzte zum Konter an. Mit dem stählernen Ende seiner Stabaxt stieß er nach Rezzanjins Kopf, nur um in letzten Augenblick abzubremsen und die Axtschneide rückwärtig auf Rezzanjins Beine zu führen. Der konnte seine Klinge gerade noch rechtzeitig herunterreißen und dem Schlag die Wucht nehmen, dennoch riss die Axt eine Fleischwunde in seinen Oberschenkel. Rezzanjin sprang zurück und attackierte seinen Widersacher erneut, diesmal mit einem Hieb gegen den Kopf. Doch der Echsenmann schlug das Schwert behände zur Seite, während er sich darunter hinweg duckte, täuschte abermals einen Streich zur Brust an und versenkte seine Waffe tief in unseres Freundes Seite. Blut schoss aus der Wunde und färbte den Sand des Kampfplatzes rot ein; gleichzeitig ging Rezzanjin auf die Knie nieder, das Gesicht schmerzverzerrt. Ohne die Worte des Turniermeisters abzuwarten sprangen wir hinunter zu Rezzanjin und versorgten die grässliche Verletzung mit Magie und Götterhilfe, derweil die Zuschauer ob des spektakulären Kampfes schrien und ihrem Streiter applaudierten. Dann erhob sich Rezzanjin wieder und abermals ertönte der Gong, die zweite Runde des Schieds anzukündigen. Dieses Mal blieb Rezzanjin wachsam, ohne sich durch den Punktverlust einschüchtern zu lassen. Ruhig und abwartend nahm er Verteidigungsstellung in der Mitte der Arena ein, die schlanke Klinge vor das Gesicht erhoben, jede Bewegung seines Gegners verfolgend. Durch seinen Sieg ermutigt wagte sich nun der Echsenmann als erster vor: Beidhändig schwang er seine Axt herunter, als wolle er den Schädel seines Kontrahenten spalten, zog sie jedoch vorbei und schlug auf die Brust Rezzanjins ein. Dieser freilich hatte ein solches Manöver erwartet und das Schwert nur halb zur Verteidigung geführt, so dass er flink zur Seite sprang und die Wucht des Axthiebes gebrauchend mit doppelter Härte gegen den Gegner schlug. Das Stadion erzitterte, als Stahl auf Stahl traf und die Axt der Echse zur Seite gedrängt wurde; sie versuchte noch, nach oben auf Rezzanjins Hüfte zu schlagen, doch im nächsten Augenblick trieb der die feindliche Waffe aus den Händen seines Besitzers. Die Stabaxt flog durch die Luft und landete scheppernd im Staub der Arena. Der Echsenkrieger wich ein paar Schritte zurück und klaubte seine Waffe vom Boden auf, während

Rezzanjin ungerührt auf seine Rückkehr wartete. Nach diesem Zwischenfall wurde die Runde fortgesetzt: Mit einem wilden Vorhandschlag drosch Rezzanjin auf den Echsenmann ein, welchen dieser mit der Stabseite abwehrte und mit einem ebenso heftigen Hieb gegen die Schläfen erwiderte. Rezzanjin zog die gebogene Klinge in einem weiten Kreis durch die Luft, wobei er die nahende Axt parierte und sofort gegen die Beine seines Widersachers vorging. Der hatte Mühe, den tiefen Schlag abzufangen, und öffnete so einen Moment lang seine Deckung. Der Stahl biss in seine Seite und sprenkelte den Tuzaker Stahl mit schillerndem Echsenblut. Rezzanjin befreite seine gierige Klinge aus dem Körper der Echse und ging einige Schritte zurück – diese Runde hatte er entschieden. Auf der Empore brachen wir in Zustimmung über diesen glänzenden Sieg aus, während die Echsen anerkennend murmelten. Rezzanjin jedoch blieb vollkommen ruhig und besonnen, so als existierte kein Stadion und kein johlendes Publikum, kein Kampf der Völker. Er befand sich im Zustand jener höchsten Konzentration, die alles andere vergessen macht, die unser Denken beschleunigt und den Körper mit analytischer Kälte erfüllt. Ich vermag es nicht anders auszudrücken, aber – Rezzanjin lebte in diesem Moment nur noch für den Kampf. Als der Echsenkrieger versorgt war, erklang wieder der Gong, doch sein hallender Ton ging in den Zurufen der Zuschauer unter, die sich angesichts der entscheidenden letzten Runde von den Sitzen erhoben und das Stadion mit ungeheurem Lärm erfüllten. Weder Rezzanjin noch sein Gegner hielten sich nun mit langem Herantasten auf, mit gezückter Waffe stürmten sie aufeinander zu und offenbarten ihre wahre Kampfstärke in einem Schauspiel, wie man es zuvor noch nicht gesehen hatte: Axt und Schwert küssten sich mehrmals die Sekunde, so schnell, dass man kaum mit den Augen folgen konnte; es war, als führten die beiden eine einstudierte Choreographie der Kampfkunst aus. Jede Attacke und jeder Treffer des Echsenkriegers fanden eine entsprechende Antwort von Rezzanjin, jeder Schlag wurde gleichfalls erwidert. Es ist jener Tanz, den zwei vollkommen gleich starke Recken zu tanzen pflegen, wenn sie aufeinander treffen, ein Wirbel von Stahl und Holz, die ekstatisch miteinander ringen. Der Echsenkrieger schlug eine tiefe Wunde in Rezzanjins Schwertarm und erhielt sogleich einen Schnitt ins Bein, Rezzanjin zog einen Streich quer über die Brust seines Gegners und nahm dafür einen Schlag in die Seite hin. Beide waren blutüberströmt, doch hielten sie

keinen Moment in ihrer Raserei inne und nahmen die Verletzungen hin. Niemand im gesamten Stadion hätte zu sagen vermocht, welcher der beiden den Sieg wohl davontragen würde. Schließlich holten beide Streiter zu einem vernichtenden Schlag aus und hieben ihre Waffen mit übermenschlicher Wucht gegeneinander. Es gab ein hässliches Klingen, als Echsenbeil und Schwert aufeinander krachten, die Axt aufgrund ihres höheren Gewichtes und der größeren Hebelwirkung Rezzanjins Klinge zurückdrängte und in hart auf der Brust traf. Die Härte des Aufpralls schleuderte ihn nach hinten, so dass er in den fahlen Staub der Arena fiel. Der Echsenkrieger hatte gewonnen.

Dennoch rührten sich keine Jubelschreie unter den Zuschauern, niemand sprang auf und spendete Beifall – Stille lag über dem Stadion. Schwer atmend ließ der große Echsenkrieger seine Axt sinken. Sollte alles vorbei sein? “Ihr habt uns einen großen Kampf geliefert”, hub endlich der Turniermeister an, “Aber dieser Mensch hat euch einen harten Kampf geliefert – einen Kampf auf Augenhöhe. Er ist würdig, dass N’Churr zu erhalten. Dann werden wir sehen, wer der größere Streiter ist!”

Und mit einem Mal erhob sich Rezzanjin aus dem blutigen Sand des Kampfplatzes, von allen Wunden ebenso wie sein Gegner geheilt, seine Waffe fest umschlossen. Der wahre Kampf hatte noch nicht einmal begonnen. Es fällt mir schwer, Worte zu finden, die den nun darauffolgenden Geschehnissen gerecht werden – denn unsere Sprache hat die Worte vergessen, die dazu in der Lage wären, ebenso wie wir entsprechende Kämpfe vergessen haben. Im Rund der Arena kämpften keine Echsen oder Menschen, sondern Naturgewalten gegeneinander, so zäh und verbissen wurde die Schlacht geführt. Die beiden Kämpen lebten nicht nur den Kampf – sie waren der Kampf. Jede ihrer Bewegungen verriet eine unirdische Präzision und Hingabe, so als wohne man einem Kampf zweier Halbgötter bei. Der Kampf schien mehrere Stunden zu dauern, vielleicht auch Tage; ich weiß es nicht. Fest steht nur, dass einer am Ende siegreich die Arena verließ: Rezzanjin. Kaum hatte er den schicksalhaften Streich geführt, der Stahl, Lederweste und Schuppen durchfuhr, fanden wir uns zu unser aller Erstaunen auf der Lichtung vor dem Echsentempel wieder, die Glieder von schmerzhaftem Ziehen erfüllt – wir hatten unsere menschliche Gestalt wieder angenommen. Auf den Tempeltreppen lag der hünenhafte Echsenmann, vom Kampf schlimmer gezeichnet denn je. “Ihr habt

für euer Volk einen großen Sieg errungen, Mensch“, meldete sich der Kristallomant der Echsen zu Wort, nachdem er unseren tapferen Gefährten zu sich gerufen hatte. „Auch habt ihr unserem Volk einen großen Dienst erwiesen, indem ihr das Zepter der Charypto an seinen angestammten Ort gebracht habt. Ihr habt gezeigt, dass ihr Ehre habt. Wahrlich ist niemand würdiger als ihr, der neue Wächter von Akra’baal zu werden. Ihr seid der Streiter der zwei Völker, Rezzanjin.“

Nach dieser bewegenden Ansprache war es für die Echsen Zeit, wieder ihren eigenen, verschlungenen Pfaden zu folgen, wussten sie doch ihre Stadt in sicheren Händen. Gleichwohl ich nicht behaupten möchte, Freundschaft mit diesen seleyah geschlossen zu haben – der Abschied fiel mir schwer. Gerne hätte ich mehr über ihre Kultur und ihr Wissen erfahren, und ich werde in nächster Zeit gewiss in dieser Richtung forschen. Doch noch hielten uns dringende Fragen auf Maraskan: Wer hatte von Rallerau seine Befehle erteilt? Welche Rolle spielte Delian von Wiedbrück in dieser Sache? Nicht zu vergessen unsere Verpflichtung gegenüber der Boronkirche, die uns erst auf diese verfluchte Insel gebracht hatte. An Tuzak kamen wir also nicht vorbei, und so setzten wir unseren Plan zum Erreichen dieser Stadt in die Tat um. In den folgenden Tagen reisten wir also stets nach Süden, den letzten freien Häfen auf Maraskan entgegen. In der Nähe der großen Urwaldstraße stieg jedoch auch die Gefahr, patrouillierenden Gruppen mittelreichischer Soldaten zu begegnen, und es forderte all unser Geschick heraus, solche Zusammentreffen zu vermeiden. Oft genug bot uns der so gehasste Urwald Zuflucht und Schutz, insbesondere in der Nacht, wo wir zu ständiger Aufmerksamkeit genötigt waren. Nach drei Tagen Reise erreichten wir schließlich die Ostküste Maraskans – schon von weitem konnten wir die Seeblockade vor Boran sehen. Dort schlugen wir den Weg zu einem der zahlreichen kleinen Fischerdörfe ein, die noch über einen ungehinderten Zugang zum Meer verfügten. Tatsächlich gelang es uns in jenem Dorf einige Fischer zu finden, die einwilligten, uns nach Sinoda zu bringen. Von dort würde man Wege nach Tuzak finden, bestenfalls direkt in den Borontempel hinein. Ich für meinen Fall bin gespannt, ob unserer Aktion Erfolg beschieden sein wird, zumindest sind die Fässer für unsere Überfahrt recht geräumig.

Die Ankunft in Tuzak nach Temyr

Maraskanexpedition 32. Tag Anfang Rondra, der Leuin

Eine gute Woche mag vergangen sein, seitdem ich die Fortführung dieses Berichtes in Anbetracht einer streng geheimen Seereise zu westlicheren Gefilden unterbrach – und nun doch heil in Tuzak angekommen! Unter dem Gesichtspunkt einer ausgewachsenen Seeblockade ein durchaus ansehnlicher Erfolg, doch von diesem erreichte uns zu diesem Zeitpunkt in unserem meisterlichen Versteck – enge modrige Fässer, zum Transport weitaus unempfindlicherer Güter gedacht – keinerlei Gehör. So verließen wir also unser schwimmendes Gefährt ebenso, wie wir es in Sinoda betreten hatten, von Matrosen unsanft verschleppt und ungewiss, welches Schicksal uns ereilen werde. Nach einer Weile in den lebhaft lauten Straßen der fürstkomturischen Hauptstadt wurden unsere Fässer eine Art Stiege hinuntergelassen, um anschließend in einem muffigen, weitläufigen Raum aufgestellt zu werden. Die vernagelten Deckel unserer Gefängnisse wurden mit Brecheisen geöffnet und gaben den Blick auf ein finsternes, unterirdisches Gewölbe frei – und auf zwei Gestalten im dunklen Gewand der Diener Borons. Diese bedeuteten uns schweigend, ihnen tiefer in das Gebäude zu folgen, während die Matrosen durch eine eiserne Luke zum Tageslicht zurückkehrten. Die beiden Novizen führten uns – immer noch schweigend – durch eine Vielzahl fackelbeschiedener schmuckloser Gänge, bis sich diese schließlich zu einer weiten Halle öffneten. An den Wänden hingen polierte mannsgroße Boronsräder aus glattem Dschungelholz, welche vom allgegenwärtigen Kerzenlicht nur schwach beleuchtet wurden. Die Luft war schwer vom Weihrauch, der in fein gearbeiteten Kassetten büschelweise verbrannt wurde und den Raum mit seinem beißenden Dunst erfüllte. In der Mitte des Raumes stand eine in schwarzen Samt gehüllte Frau, deren erhabener Habitus und Ornat sie als Donna des Tempels auswiesen. Haar und Augen waren von tiefstem Schwarz und schienen alles Licht in der Umgebung aufzunehmen; und obwohl ihre Züge Härte und Kälte ausstrahlten, sah sie uns doch keinesfalls unfreundlich an. Sie empfahl uns höflich aber bestimmt, die Spuren der Reise abzuwaschen und neue Gewänder anzulegen, bevor nähere Einzelheiten besprochen werden sollten. In dieser Weise wies sie die beiden Novizen an, die bislang respektvollen Abstand gewahrt hatten, und bereits eine Stunde später saßen

wir zusammen mit der Donna um einen runden Tisch bei einem Glas schweren, schwarzen Weines zusammen.

“Euer Ruf eilt euch wahrlich voraus”, eröffnete sie uns mit leiser, weihvoller Stimme. “In der ganzen Stadt wurden Steckbriefe auf eure Verhaftung verteilt und unter gutes Kopfgeld gesetzt. Auch streifen Wachen umher und beobachten jeden, der auch nur im Entferntesten mit euch in Kontakt stehen könnte – und manchmal schleifen sie einen Unglücklichen in den Palast und er kommt nie mehr zurück. Ihr sollt euch mit Freischärlern eingelassen und daimonisches Gezucht bekämpft haben. Der Kladdj behauptet auch, ihr betreibt Umgang mit dem Echsenvolk. . . Ich weiß nicht, welche dieser Gerüchte wahr sind, aber ihr bereitet der ansässigen Herrschaft Unbehagen, die Situation hier in Tuzak steht kurz vor der Eskalation. Ich würde euch also bitten, mir zu erklären, was bei allen Göttern ihr in der letzten Zeit getan habt!”

So berichteten wir also in knappen Worten von unserer Reise zur Miene und dem dortigen Zusammentreffen mit dem Daimonen, von der Sicherung des Erzes und der unheilvollen Entdeckung der Soldatenleichen nahe der Küste, um schließlich die grauenhaften Ereignisse im Echsentempel zu repetieren: “Rallerau hat seine Männer vergiftet und die Pforten des Grauens geöffnet”, führte Firnen am Ende unseres Berichtes aus, “aber er handelte nur auf Befehl hin. Der eigentliche Drahtzieher muss aus den höchsten Kreisen der Tuzaker Militärregierung stammen, und somit ein Kommissar der mittelreichischen Besatzung sein. Alle unsere Beweise deuten auf Delian von Wiedbrück hin, doch das ergibt keinen Sinn: Zuerst bekämpft er im Auftrag der KGIA Borbaradianer, bittet in einem Schreiben um unser Kommen und stellt die Expedition von Puspereikens unter seinen persönlichen Schirm und Schutz, nur um anschließend seine Männer das Lager verwüsten zu lassen, uns strafrechtlich verfolgt und sich mit Paktierern einlässt? Das ist nicht der Delian von Wiedbrück, den ich kenne.”

Die Donna, welche während unserer Ausführungen lediglich nachdenklich geschwiegen hatte, meldete sich wieder zu Wort: “Diese Widersprüche folgen in der Tat einer Reihe von Ungereimtheiten, die in der letzten Zeit aufgetreten sind. Seht, nach der faktischen Entmachtung Fürst Herdins im Zuge der Besatzung Maraskans wurde Delian von Wiedbrück an die Spitze der neuen Regierung gesetzt – zur

Zufriedenheit der meisten. Denn er übte seine Macht zum Wohle des Volkes aus, stets gerecht und umsichtig. Doch dann änderte sich alles: Es schlug ein neuer, despotischer Ton an, Unschuldige wurden verhaftet, Dörfer ausgelöscht. Maraskan wurde ein weiteres Mal von Gewalt verschlungen. Jene, die ihren Unmut laut zu äußern wagten, wurden als Erste entfernt, bis die Übergriffe immer willkürlicher, chaotischer wurden. Erst jüngst sind die Spektabilitäten der ansässigen Magierakademie verschwunden, die restlichen Magi stehen unter strenger Beobachtung. Tuzak wurde abgeriegelt – gegen Fremdeinwirkung, hieß es. Heute wissen wir, was wirklich damit gemeint war. Auch wir kennen einen anderen Delian von Wiedbrück.”

“Also stellt sich doch die Frage”, übernahm meine Wenigkeit, “inwieweit ist er selbst für diesen Sinneswandel verantwortlich? Ich wäre nicht verwundert, stünde er unter bösem Einfluss borbaradianischer Elemente, nach allem, was wir bereits erlebt haben. Aber gleich wie die Antwort lauten sollte, denke ich doch, dass die Ereignisse eine nähere Untersuchung rechtfertigen.”

“Wenn ihr mit euren Vermutungen Recht habt, so müsst ihr umgehend Nachricht an den Reichsbhüter und die Kirchen sowie die Magiervereinigungen senden.”, antwortete die Donna mit besorgter Miene, “Einer solchen Bedrohung muss rasch beigegeben werden, sonst vermag sie leicht zu wachsen. Nun”, sprach sie, während sie sich von ihrem Sitz erhob, “ich danke euch für eure Schilderung, und auch für euren Einsatz. Aber eure Anwesenheit bedeutet Gefahr für den Tempel und für die Bewohner Tuzaks. Sobald ihr also eure Nachforschungen abgeschlossen habt, werdet ihr diese Insel verlassen. Ihr sollt die nächste sichere Überfahrt erlangen, die wir arrangieren können.”

Mit diesen Worten wandte sie sich zum Gehen, blieb jedoch an der Tür ein weiteres Mal zurück: “Eins noch: Wenn ihr die Mauern dieses Tempels verlasst, so seid ihr auf euch allein gestellt. Tragt die Roben unserer Novizen, während ihr in den Straßen wandert, und geht immer nur paarweise aus. Fragt nach ehemaligen Palastdienern, wenn ihr Informationen über Aufbau und Funktion der Machtzentrale erhalten wollt. Möge der Segen des Herrn Boron euch in euren Träumen beschützen.” Dies gesagt, verließ sie die Kammer.

Nachdem die Donna die Tür hinter sich geschlossen hatte, ergingen wir uns in Plänen über unsere weiteren Investigationen in den nächsten Tagen:

Rezzanjin wollte sich nach seinem Onkel, einem berühmten Schwertmeister mit angeblichen Kontakten zum Widerstand, erkundigen und zu diesem Zwecke dem Tempel der Geschwister Rur und Gror einen Besuch abstatten. Firnen und ich zogen es vor, in den Spelunken Tuzaks nach ausgeschiedenem Personal der Alabasternen Festung zu recherchieren, während sich Arngrimm erbot, unsere Ausrüstung zu bewachen.

33. Tag

Doch dieser Teil des Plans schlug fehl – selbst unter Verwendung unseres beträchtlichen Scharfsinnes gelang es uns nicht, einen suspendierten Diener ausfindig zu machen. Rezzanjin seinerseits hatte größeren Erfolg: Zwar schien sein Onkel das Eiland Marustan bereits vor geraumer Zeit verlassen zu haben, doch die Vorstehenden des Tempels versprochen, Untergrundorganisationen auf ganz Marustan zu informieren und möglicherweise zu mobilisieren. Zudem versprach er uns, das Haus seines Onkels in der Stadt nach hilfreicher Ausrüstung zu durchsuchen, sollte sich dazu die Gelegenheit bieten. An diesem Abend begaben wir uns alle zeitig in Borons Arme, um den nächsten Tag gebührend nutzen zu können.

34. Tag

Am nächsten Morgen wurden wir allerdings noch vor dem Frühstück einer nächtlichen Aktivität ansichtig, welche unsere Pläne schlagartig um eine neue Komponente erweiterte: Jemand hatte einen beschriebenen Zettel auf dem Boden hinterlassen, auf welchem die "Freunde Alwidjas" uns nahelegten, in der "Fidelen Zedrakke" nach dem "Habiharan" zu Fragen. Ragnos und Arngrim nahmen sich dieser Spur an, während der Rest unserer Truppe im Tempel verblieb. Spät am Nachmittag kehrten die beiden mit weiteren Informationen in die Sakristei zurück: Ein Kontaktmann, zu welchem Ragnos und Arngrim durch Nennung des Kennwortes Einlass ersucht hatten, hatte sie an zwei weitere Etablissements verwiesen, welche seiner Aussage nach die Aufenthaltssorte zweier ehemaliger Kammerdiener seien. Einer, eine junge Frau, habe eine neue Anstellung als Schankmaid im Teehaus "Zur Jerganlilie" gefunden, während der andere, ein älterer Mann, sich in der Gaststube "Zur goldenen Gans" beworben habe. Firnen und Rezzanjin beschlossen, dem Teehaus einen Besuch abzustatten, Ragnos und Arngrim verfolgten derweil die zweite Fährte.

Diesen Abend kamen wir zu einem außerordentlichen Treffen zusammen: Firnen und Rezzanjin hatten offenbar die Schankmaid ausfindig gemacht, wohingegen unser Waidmann und Ritter mit Schnitten und Prellungen aufwarteten. Auf ihrer Suche nach dem Kammerdiener waren sie von Wachen erkannt und in einen Kampf verwickelt worden, denen sie nur unter größten Anstrengungen entkommen konnten. Doch die Sichtung der Zofe erwies sich als Glücksgriff: Sie hatte einen Plan der Festungsanlagen zeichnen können, der uns bei unserer strategischen Arbeit sicherlich äußerst nützlich sein wird. Im Gegenzug verlangte sie allerdings eine Fluchtmöglichkeit vom Eiland, einen Gedanken, den ich nur zu gut teile.

"Ihr könnt auf demselben Schiff reisen, sobald wir eines gefunden haben.", meinte die Donna nachdenklich, "Doch zuvor sollten wir uns Gedanken über das weitere Vorgehen machen. Wenn ihr Truppen haben wollt, so müsst ihr sie erst einmal mobilisieren. Überlegt euch gut, an wen ihr welche Worte richten wollt, um Hilfe zu ersuchen. Ruft mich, wenn ihr die Nachricht geschrieben habt."

Damit verließ sie, in Begleitung der jungen Frau, die Kammer. Nach langen Überlegungen kamen wir schließlich zu dem Schluss, Sendung an Dexter Nemrod, Amando Laconda da Vanya, Ayla von Schattengrund sowie, gegen Firnens Unmut, Saldor Foslarin aufzugeben. Im knappen Stil einer Eildepesche redigierte ich so folgende Zeilen:

"Borbaradianer unterwandern Maraskan;
Rallerau ist Paktierer, Position von Wiedbrücks
unbekannt;
Dämon in Enduriummine, Pforten des Grauens
geöffnet;
Brauchen größtmögliche Unterstützung in Tuzak;
Weiterleiten an Nemrod, da Vanya, von
Schattengrund, Foslarin."

Jetzt bleibt uns nur noch zu warten; zu warten und zu hoffen...

Maraskan-Bericht des Inquisitionsrats Amando Laconda da Vanya zu Ragath an Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen

Wir erhalten die Nachricht, dass die Diskusstafette verboten worden ist, da anscheinend Rebellen die Stafette als Deckung benutzen wollen, um

in den Palast einzudringen. Daraufhin kommt es zu Aufständen in Tuzak am 19. Rondra, die aber von der Stadtgarde niedergeschlagen werden. Desweiteren wird eine totale Nachrichtensperre von von Wiedbrück über Maraskan verhängt. Die Gezeichneten beschwören einen Feuerdschinn und bitten die Magierakademie von Tuzak um Hilfe, die Magier lehnen auf Grund eigener Probleme jegliche Hilfestellung ab. Die Rur & Gror-Kirche erzählt den Gezeichneten von gefangenen Rebellen im Kerker des Palastes.

27. Rondra

Am 27. Rondra erreicht die Seeadler von Beilunk endlich Tuzak . Unser Trupp besteht aus 64 Sonnenlegionären, 12 Bannstrahlern, 10 KGIA-Agenten, Hochgeweihten Rondrasil Löwenbrand von Arivor, Hochmeister Ucurian Jago und mir, Inquisitionsrat da vanya zu Ragath. Im Hafen von Tuzak werden wir von alten Bekannten, den Reichsverrättern, in Empfang genommen. Wir werden zum Borontempel geführt, in dem uns die Vermutungen der Gezeichneten dargelegt werden. Die KGIA-Agenten versuchen unterdessen den Tuzaker Fürstenpalast zu infiltrieren. Am Abend werden zwei Köpfe der Agenten von einem offensichtlich besessenen Mann zurückgebracht. Wir sprechen die vollständige Begnadigung der Reichsverräter aus.

28. Rondra

Am nächsten Morgen wird ein Gottesdienst im Namen des Herren Praios, der Herrin Rondra, des Herren Boron und der Herrin Peraine abgehalten. Rondrasil spricht das Gebet "Segnung der Schlacht", danach ziehen wir zum Fürstenpalast. Der Weg dorthin ist von Schaulustigen gesäumt und die beiden ersten Tore des Palasts werden ohne Vorkommnisse passiert. Der Trupp nimmt Aufstellung auf dem Platz vor dem Palast. Auf dem Dach steht der Obrist der Drachengarde und führt ein Gespräch mit Arng Grimm von Ehrenstein, welches mit dem Austausch von Bolzen endet. Ein Trupp aus 8 Sonnenlegionären, 6 Bannstrahlern, den Gezeichneten, Jago, Löwenbrand und mir dringt Richtung Kerker vor. Auf dem Weg trifft mein Trupp auf Liliengardisten. Nachdem 10 besiegt worden sind, dringen die Gezeichneten und ich weiter vor, während der Rest die Gardisten beschäftigt. Vor dem Kerker besiegen wir mit Praios Hilfe ein Pandämonium und dämonisch pervertierte Hunde. Im Kerker finden wir den seelenlosen Gefährten der

gezeichneten und knapp zehn wahnsinnige Rebellen, die die restlichen Hunde zerfleischen. Als wir den Kerker wieder verlassen, stelle ich fest, dass die Hälfte unserer Truppen tot ist, dafür aber der Palast zum großen Teil gesäubert ist, es wird nur noch um den Fürstentrakt und ein paar letzte Räume in den anderen Trakten gefochten. Wir unterstützen Löwenbrand gegen götterlose Paktierer, bevor wir uns in die Eingangshalle des Fürstentrakts begeben, wo Sonnenlegionäre gegen Soldaten, Hunde, Heshtotim, einen großen schwarzen Dämon und einen Schwarzmagier. Der Magier Firnen bannt durch einen Pentagramma mehrere Dämonen. Arng Grimm von Ehrenstein erschlägt den Schwarzmagier. Die restlichen Dämonen werden von Praios gleißendem Licht niedergeworfen. Im Audienzsaal treffen wir auf den wahnsinnigen Fürst Herdin und auf Delian von Wiedbrück, der sich als Borbarad, der sechs Finger hat, entpuppt. Borbarad bietet von Ehrenstein an das Reich in Frieden zulassen, wenn er Maraskan dafür bekommt. Von Ehrenstein geht nicht auf sein Angebot ein, sondern erklärt, man habe Borbarad einmal besiegt, man werde Borbarad wieder besiegen. Daraufhin verlässt Borbarad uns auf einem Wagen, der von sieben Schlangendämonen gezogen wird. Durch Borbaradsstab entsteht eine Pforte des Grauens im Audienzsaal. Durch ein Wunder der gütigen Mutter Peraine heilen unsere Wunden. Die Gezeichneten versuchen den Stab zu erreichen. Auf dem Weg dorthin opfert sich Baron Arng Grimm von Ehrenstein für den Maraskaner Rezzanjin al'Ahjan. Der tulamidische Magier Temyr ibn Sahid schafft es schlussendlich den Stab zu kontrollieren und bannt alle Dämonen.

Hochmeister Jago und ich überantworten den Stab Borbarads den Gezeichneten. Der Baron Arng Grimm von Ehrenstein soll ein Ehrengrab in der Familiengruft der von Ehrenstein auf Burg Ehrenstein erhalten. Wir fragen sie, wer ihrer Meinung nach Delian von Wiedbrück auf Maraskan ersetzen soll. Wir kommen zu dem Schluss, dass dies nur Reichserzmarschall Graf Helme Haffax von Wehrheim kann.

29. Rondra

Die Gezeichneten brechen mit dem Schiff Perlbeißer Richtung Khunchom auf, um von dort weiter zum Gebrochenen Rad von Punin zu reisen.

Der Sturm des Fürstenpalasts nach Temyr

Maraskanexpedition 40. Tag Mitte Rondra, der Leuin

Die Nachricht wurde erhalten! Nach fast einer geschlagenen Woche der Anspannung und Angst ist diesen Morgen endlich die lang ersehnte Meldung eingetroffen: Die Angehörigen der Geweihtenzirkel, die Mitglieder der Magierakademien und die Repräsentanten der Reichsordnung sind über die Zustände auf Marustan in Kenntnis gesetzt; nun müssen Taten und Truppen folgen. Die Nachricht wurde erhalten! Niemals vermochten vier Worte mir eine solche Linderung und Hoffnung zu geben wie diese. Doch wir dürfen uns nicht von Gefühlen leiten lassen – noch nicht. Die Männer Fürst Herdins streifen weiterhin durch die Straßen Tuzaks und durchsuchen die Tempel nach uns. Magierkollegen stehen unter strengster Bewachung oder werden getötet, während ich diese Zeilen schreibe. Nein, noch ist nicht die Zeit des Aufatmens, da Finsternis über Marustan liegt. Aber es ist ein kleiner Erfolg, der in den Herzen der Menschen ein Feuer der Hoffnung entfacht.

43. Tag – 19. Rondra

In der Zeit, die wir bislang in Tuzak verbrachten, war die Verzweiflung und Angst der Menschen deutlich spürbar – sie leerten die Straßen und Gassen der Stadt, bedrückten die Gemüter und legten sich einem Schatten gleich auf die Herzen. Doch nun wurden sie zu Wut und Zorn entflammt und gegen ihre Peiniger gerichtet. Heute erhob sich ganz Tuzak aus seiner Starre und füllte die Plätze mit pulsierendem Leben und brennendem Hass. In diesem Zorn geeint begehrten die Menschen gegen die Machthaber in der Alabasternen Festung auf – und wurden blutig niedergeschlagen. Veränderung liegt in der Luft, und nur die Zwölfe wissen, was diese Veränderung bringen wird. Abermals wurden heute die Tempel auf der Suche nach zwei Magiern, zwei Kriegern, einem Geweihten der Perain und einem Jägersmann durchsucht – doch diese waren nicht dort. Schon als die Aufstände begannen, nahmen wir unsere Ausrüstung zusammen und flohen zum Hause von Rezzanjins Onkel. Den Tag über schlossen wir uns in den Kellergewölben ein und trafen erste Vorbereitungen für die Erstürmung der Festung: So erneuerten wir die arkanen Ladungen der Artefakte; auch einen Dschinn des Feuers beschworen wir zu diesem Zwecke

und bannten ihn in meinen Ring. Spät in der Nacht kehrten wir zum Tempel zurück. Die Donna erwartete uns bereits in unseren Gemächern. “Ich habe Schmuggler auffindig machen können, die euch von dieser Insel bringen werden – so ihr dies wünscht.” Verständlicherweise wünschten wir nicht...

45. Tag – 21. Rondra

Ragnos ist verschwunden! Diesen Morgen zum Hafen aufgebrochen, ist er von seinen Untersuchungen nicht zurückgekehrt – ich fürchte, die haben ihn. Mein Herz krampft bei dem Gedanken, ihn in den Kerkern der Alabasternen Festung zu wissen, in den Händen von Borbardianern. Doch alleine können wir ihn nicht befreien, wir sind zum Warten und Nichtstun verdammt, das ist das Schlimmste. Zu mutlos zum Weiterschreiben.

52. Tag – 28. Rondra

In der gestrigen Nacht hatte ich einen bemerkenswerten Traum: Ich übersah eine leere Fläche, welche sich unendlich in alle Richtungen erstreckte und von blendender Finsternis erfüllt war. Über mir am Firmament dräute ein Madamal, dem, einer menschlichen Hand gleich, sechs lange, feingliedrige Finger entwuchsen. Die Finger waren in rastloser Bewegung, ballten sich zur Faust, entspannten sich, nur um wieder in wilde Zuckungen zu fallen. Doch all das konnte mich nicht schrecken, denn am Horizont sah ich ein Licht aufflammen, zuerst unendlich klein, ein Funke nur, aber rasch wachsend und näher kommend. Dabei wurde ich eines hellen Schemens ersichtig, der die Quelle dieses überirdischen Leuchtens zu sein schien: Mit sinkender Entfernung konnte ich vermehrt Einzelheiten des Wesens ausmachen, Arme und Beine, die aus einem mächtigen Körper sprossen, ein Hals, der sich in die Länge zog und dann zu einem Kopf mit Raubtierschnabel verdichtete. Goldbraune Federn zogen sich über den Leib des Wesens und mächtige Schwingen schossen aus den Flanken, die wie die Augen selbst von purem Gold und Licht erfüllt waren: Und ich erkannte die Gestalt und wusste, dass eine Entscheidung bevorstand. Denn es war ein gigantischer Greif, welcher der schrecklichen Hand gegenübertrat im entscheidenden Kampf.

Am Morgen wollte ich meinen Gefährten gleich von dieser prophetischen Erscheinung berichten, doch ihnen war dieselbe in eben jener Nacht widerfahren. Wie von einer frohen Ahnung getrieben,

brachen Firnen und ich zum Hafen auf, der ob der frühen Stunde und der Seebarrikade in sanfter Stille da lag. Das Perlenmeer, für seinen rauen Wellengang gefürchtet, glich diesmal einer glatten spiegelnden Fläche, nur gelegentlich von sanftem Wind gekräuselt. Gedankenversunken sahen wir in die Ferne und genossen den Anblick der sich erhebenden Praiosscheibe, die den Himmel mit Feuerschein überzog. Da tauchte am fernen Horizont ein Segel auf, wie ein Funke, der dem Feuer entspringt, doch deutlich sichtbar. Rasch kam das Schiff im nun stärkeren Wind näher und durchpflügte die glitzernde blaue Fläche unter sich. Weitere Masten wurden sichtbar, Streichhölzer vor einer goldenen Leinwand, erst einer, dann zwei; insgesamt drei Masten, behangen mit weißen Segeln: Eine Fregatte schickte sich an, in den Hafen einzulaufen. Firnen und ich liefen den größten Pier entlang, während die Umrisse des Schiffes immer größer wurden, und endlich erkannten wir, dass auf die größte der Leinenwände ein Tier genäht war: Der güldene Greif der Seeadler von Beilunk. Majestätisch flog sie über das Wasser in einer Krone aus Schaum und Gischt, und der Greif wand sich im Wind, als sei er tatsächlich lebendig geworden. Firnen reckte die Faust in die Luft und ein roter Lichtblitz schoss hinauf in den Himmel. Die Mannschaft der Seeadler hatte offensichtlich verstanden, denn sie drehten bei und liefen nun unseren Pier an, welcher bereits von zahlreichen Schaulustigen bevölkert war. Die Offiziere der Fregatte riefen Befehle durch die Luft, Matrosen kletterten in die Wanten und refften die Segel, und gerade, als die Sonne vollends aus dem Meer gestiegen war, lief die Seeadler in den Hafen Tuzaks ein.

Als die Fregatte endlich am Steg befestigt war, fuhren Matrosen Planken aus und zwei mir wohlbekannte Männer, gefolgt von einem dritten, verließen das Deck: Der Großinquisitor der Praioskirche Amando Laconda da Vanya sowie der Hochmeister der Bannstrahler Ucurian Jago. Der Inquisitor schien bei meinem Anblick nur milde überrascht und meinte lächelnd: "Wo auch immer sich große Ereignisse zutragen, pflegt eure Gruppe zu sein, scheint mir. Mit dem ehrenwerten Ucurian Jago seid ihr ja vertraut, doch vielleicht kennt ihr den dritten in unserem Bunde noch nicht?" Der solcherart Angesprochene trat nach vorne. Er war groß kräftig und stützte sich auf einen edlen Biedenhänder, welcher ihn mitsamt seinem roten und weißen Ornat als Geweihten der Rondra

auswies. "Dies ist Rondrasil Löwenbrand, Ritter und Hochgeweihter der Leuin und ein ebenso furchtloser wie fähiger Streiter gegen die dunklen Mächte." Rondrasil zeigte sich ob dieses Lobes bescheiden und meinte nur, dass es ihm eine Ehre sei, an der Seite zweier so rechtschaffener Männer für seine Göttin zu kämpfen. Ucurian Jago war über den Umstand meiner Anwesenheit weitaus weniger erfreut und stellte meinen Gefährten und mir einen schmerzhaften Tod in Aussicht, sollten unsere Schilderungen über die vorläufige Situation nicht zutreffen: "Stellt sich heraus, dass wir eine Kohorte Sonnenlegionäre und mehrere Bannstrahler aufgrund unhaltbarer Spekulationen mobilisiert haben, so werdet ihr brennen, Magier! Ihr und der Rest eurer Gemeinschaft." "Wir werden sehen, Hochmeister.", erwiderte da Vanya trocken. "Vorerst sollten wir aber einen genauen Bericht dieser Herren abwarten und Unterkünfte für unsere Männer finden. Kennt ihr einen solchen Ort, Magister Temyr? Ich möchte mich ungern über Angelegenheiten der Sicherung der göttergefälligen Ordnung hier im Hafen unterhalten." So führten also Firnen und ich die drei Hochgeweihten, 64 Männer und Frauen der Sonnenlegion, 12 Bannstrahler sowie 10 verhüllte Agenten der KGIA durch die engen Straßen Tuzaks zum Borontempel.

An diesem Abend saßen denn also die Vertreter der Kirchen des Praios, der Rondra und des Boron mit einer Gruppe von Abenteurern in der Sakristei des Tuzaker Borontempels zusammen, um den Sturm der Alabasternen Festung zu planen. Einstweilig zeigte sich selbst Ucurian Jago von unseren Argumenten und Beweisen überzeugt, gleichwohl er in seiner üblichen Skepsis verharrete. Die in der Schlachtenführung erfahrenen Rondrasil und Arngrim arbeiteten auf der Grundlage des Grundrisses des Fürstenpalastes eine Strategie zur Eroberung desselben aus. "Während wir mit dem Großteil unserer Streitkräfte den direkten Weg über das Hochplateau der weißen Residenz nehmen, werden die Agenten der KGIA versuchen, einen alternativen Weg ins Innere der Anlage zu finden.", führte Rondrasil seine Überlegungen aus. "In Anbetracht der Autorität des ehrenwerten Inquisitors und des Hochmeisters der Bannstrahler werden sich die einfachen Soldaten der Öffnung des ersten Tores nicht erwehren. Sollten wirklich korrumpierende Kräfte am Werk sein, so werden wir mit dem Zweiten größere Probleme haben, fürchte ich. Aber mit dem Beistand der Götter werden wir auch

dieses Hindernis überwinden. Innerhalb des Palastes erscheint es günstig, die Attacken auf den Fürstentrakt zu fokussieren, welcher sicherlich auch am stärksten bewacht ist. Derweil kann eine kleinere Gruppe,“, dabei wies er auf uns, “in die Kerkeranlagen vordringen und die dortigen Gefangenen befreien. Wir können jeden erdenklichen Kämpfer auf unseren Seiten gut gebrauchen, und festgesetzte Feinde der Tuzaker Machthaber werden gewiss für diese Zeit zu unseren Freunden zählen.” Dies gesprochen, nahm er wieder an der Stirnseite der Tafel Platz. Der Großinquisitor erhob sich. “Ich danke euch für eure Ausführungen, Hochgeweihter. Wir werden so vorgehen, wie ihr es vorgeschlagen habt. Wir alle hier werden an der Spitze unserer Truppen ins Gefecht ziehen als Zeichen unseres Mutes und unserer Rechtschaffenheit. Wenn es euch Recht ist, so werde ich mich an unsere Abenteurer hier wenden, sobald wir das Innere der Festung erreicht haben. Ich eigne mich weniger für den frontalen Kampf, als ihr oder Ucurian es tun. Lasst uns nun zusammen speisen und dann die Nacht über Kräfte für unsere Queste sammeln. Morgen früh werden wir in einem Götterdienst für den Beistand der Zwölfe und für das Gelingen unserer Unternehmung bitten.” Nach diesen Worten wurde ein Nachtmahl aus Suppe, Brot und gebratenem Fleisch von Novizen aufgetischt. Während des Essens klopfte es an der Pforte und einer der wachhabenden Offiziere trat ein. “Verzeiht die Störung, edle Herren, doch die Männer berichten von frevlerischen Machenschaften von der weißen Festung her. Wir haben dort... grausam zugerichtete Köpfe gefunden, die auf dämonische Rituale hinweisen. Eine gute Nachtruhe.” “Nun,“, meinte Ucurian Jago und trank einen Schluck Wein, “jetzt werden wir euch wenigstens nicht hinrichten lassen – in dieser Hinsicht habt ihr wahr gesprochen.”

53. Tag – 29. Rondra

Am folgenden Morgen fanden sich alle zum Götterdienst zusammen. Die Hallen des Borontempels waren mit Standarten des goldenen Greifen und der feuerroten Leuin ausgeschmückt worden und wurden vom einfallenden Licht der Sonne in strahlenden Glanz getaucht. Der Inquisitor da Vanya, der Hochmeister Jago und der Hochgeweihte Löwenbrand standen in glänzenden gewirkten Roben über ihrem Rüstzeug vor dem zentralen Altar und vollzogen die traditionellen Riten. In Lobliedern, Chorälen und Gebeten beschworen sie die Tapferkeit und den Mut aller Anwesenden im Angesicht der gesichtslosen

Gefahr. Nun, ich bin beileibe kein Mann der Götter, doch die ernste und feierliche Atmosphäre berührte mich tatsächlich tief in meinem Innersten, und wie eine einzige Stimme erfüllte unser vielstimmiger Gesang den Raum. Als das Praiosunser gesprochen war, bat uns Rondrasil, nach vorne zu treten. “Kniet nieder und empfangt den Segen Rondras, der Blitzeschleuderin und feurigen Leuin Alverans. Ihre Hitze möge euer Blut durchströmen, ihre Kraft eure Arme führen, und ihr Mut eure Herzen erfüllen. Ich segne diese Waffen und ihre Streiter, auf dass sie ein Leuchtfeuer der Hoffnung in diesen finsternen Tagen sein mögen und die Feinde der göttlichen Ordnung in Furcht erzittern lassen, denn rechtschaffen ist ihr Werk. Amen.” Bei diesen Worten breitete er die Hände über uns und unseren blank gezogenen Waffen aus, und ein heißer Wind schien von ihm auszugehen, der jeden in der Halle schauern ließ. Nachdem wir uns erhoben hatten, bat auch Toran um Aufmerksamkeit: “Gebt mir eure Hände.” Wir legten unsere Hände in die seinen und Toran sprach: “Mutter Perain, halte deine heilende Hand schützend über diesen Männern, dass sie von deiner Weitsicht und Güte erfüllt seien. Lasse das Licht deiner Weisheit über ihnen erstrahlen und gib ihnen den Willen, dem Bösen zu trotzen und das lebendig Gute zu schützen. Möge ihr Geist die Saat deiner großartigen Schöpfung empfangen.” Kaum hatte Toran geendet, so spürte ich eine Klarheit in meinen Gedanken, wie ich sie schon lange nicht mehr gespürt hatte. Endlich war mein Geist von allen Sorgen und Ängsten, allem Ballast und störenden Einflüssen befreit, die ansonsten meine Hand zittrig oder mein Handeln zögernd gemacht hätten. Gestärkt brachen wir zur Festung auf, gefolgt von 70 tapferen Männern und Frauen.

Die Stadt lag friedlich im Morgennebel vor uns, während wir durch das Gewirr der menschenleeren Gassen zur Alabasternen Festung des Herdin von Tuzak schritten. Sobald wir die ersten Ausläufer des äußersten Mauergürtels erreicht hatten, wurden die gusseisernen Tore von einem verborgenen Mechanismus geöffnet und die Wachmannschaften ergaben sich geschlossen in unsere Hände. So marschierte unsere Kohorte verschworener Krieger und Geistlicher ohne Gegenwehr auf dem Plateau zu Füßen des inneren Festungsbezirks in Formation auf. Der Großinquisitor trat vor und rief zu den besetzten Zinnen hinauf: “Im Namen des zölgöttlichen Zirkels und der Autorität des Reiches und seines Behüters

Brin von Gareth! Ihr werdet beschuldigt des Vergehens wider weltliches Recht und des infamen Frevels an der göttergefälligen Ordnung, der ihr untersteht. Weiterhin wurden Beweise für diese gefunden und in den Augen dieses Inquisitionsrates für angemessen erfunden. Öffnet die Tore und legt die Klingen nieder, auf dass wir die Schuldigen von den Unbescholtenen trennen mögen, oder wir werden im Kampfe all die töten, die sich uns verweigern! Die Autorität des Diesseits und des Jenseits schaut auf euch herab!”

Da schallte ein ungeheures Geschrei von den Mauern hinab und auf die Brüstung trat ein Mann in schimmernder schwarzer Robe, die ringsum mit roten Schriftzeichen besetzt war. Höhnisch beugte er sich hinab: “Gleich, auf welche eurer nichtswürdigen Autoritäten ihr euch berufen wollt, wir wählen den Kampf! Überschreitet nur diese Pforte und es wird euch schlecht ergehen, denn eure Götter werden euch nicht schützen!” “Sprecht nur ein Wort, Herr,” , meldete sich einer der Offiziere zu Wort, “und unsere Bogenschützen holen ihn von dort herunter. Seine lästerliche Rede soll er büßen.” Der Inquisitor hatte während den Beleidigungen keinerlei Regung zeigen lassen, doch das Funkeln in seinen Augen verriet seine Wut. “Gebt Befehl zum Angriff. Lichtet ihre Reihen mit Pfeilen, dann brechen wir das Tor auf.” Die Sonnenlegionäre spannten ihre Bögen und legten Pfeile an, zielten und füllten den Himmel mit tödlichen Geschossen. Diesmal waren es Schmerzens- und Todesschreie, die von den Drachengardisten erklangen – doch vom Schwarzmagier prallten alle Pfeile wirkungslos ab, und er lachte abermals laut und schallend. Dann drehte er sich um die Achse und verschwand im Wirbeln seines Umhanges. “Dieser feige Rückzug wird ihn auch nicht retten!”, rief Ucurian Jago, “Lasst uns die Tore stürmen.” Daraufhin stellten sich der Inquisitor, Rondrasil und er selbst Schulter an Schulter zusammen und erhoben die Hände gen Himmel. Vom Firmament herab schossen goldene Strahlen und Blitze und zerschmetterten das schwere Portal samt der angrenzenden Mauer. “Es hat begonnen!”, riefen sie und liefen in den Palast hinein, gefolgt von uns und den Truppen, den Schlachtruf “Für die Zwölfe” rufend. Hinter dem Torhaus lag eine große, mit Marmorfliesen ausgelegte Halle, von der zahlreiche Gänge und eine zentrale Treppe tiefer in die Anlage hinein führten. Kaum hatten wir den Raum betreten, da flogen die Türen am Ende des Aufstiegs auf und Drachengardisten drängten heraus.

Ich legte rasch ein arkanes Fesselfeld auf das Portal, so dass die feindlichen Soldaten in ihrer Bewegung gehindert wurden und gegeneinander prallten. Sofort fielen unsere Männer mit blank gezogenem Schwert über sie her und tränkte den Boden mit ihrem Blut. Doch immer mehr Feinde liefen gegen die Tür an und schoben die dort gehaltenen trotz allem heraus, und bald hatte sich die Zahl der Kämpfenden verdreifacht. “Wir sollten zum Kerker vorstoßen, sonst werden wir in der Halle zerrieben!”, rief der Großinquisitor uns zu, während er mit seinem Zepter den Helm eines Drachengardisten zerschmetterte. “Es geht durch diesen Gang dort!” Somit beendeten wir unsere Scharmützel und rannten mit da Vanya in den angrenzenden Trakt hinein. Doch auf einmal brachen aus dem Boden Tentakel hervor, geifernde Mäuler schnappten nach unseren Füßen oder verspritzten ihr ätzendes Sekret. Beißender Schwefelgestank erfüllte die Luft; niederhöllische Kälte ergriff unsere Glieder. “Ich kann diesen Schrecken exorzieren, doch währenddessen müsst ihr mich beschützen, das Ritual dauert seine Zeit.” Mit diesen Worten ließ sich da Vanya auf die Knie fallen und begann, den Ritus zu intonieren. Kaum hatte er begonnen, da hörten wir laute Rufe und das Geräusch vieler Schritte, die sich in unsere Richtung bewegten: Am Ende des Ganges erschienen mehrere Drachengardisten sowie Hunde, die mit unnatürlicher Geschwindigkeit daher preschten und ein Spur von Geifer und schwarzem Dunst hinterließen. Ihre Augen waren feuerrot, ihr Fell pechschwarz, und die Laute, die sie ausstießen, waren nicht von dieser Welt. Arngrim und Rezzanjin sprangen sofort mit dem Schwert in der Hand nach vorn, um ihnen den Weg zu versperren, wohingegen Toran einen Schutzkreis um uns zog und Firnen sein astrales Schutzschild beschwor. Mit unvermittelter Geschwindigkeit sprangen die Hunde heran und prallten gegen göttlichen und magischen Schirm. Zwei Schwerter blitzten freudig im Fackellicht und rissen tiefe Wunden in die daimonischen Leiber. Dies hinderte freilich nicht die Gardisten, die nun unsere Gruppe in die Zange nahmen: Je zwei kamen auf Arngrim und Rezzanjin, die anderen beiden stürzten sich auf Firnen und mich. Es gelang mir glücklicherweise, den wild geführten Streichen meines Gegners zu entgehen und gewann so ausreichend Zeit, ihm mittels eines Zaubers hart gegen den Helm zu schlagen. Er sackte bewusstlos in sich zusammen und ich flankierte Firnens Widersacher. Dieser konnte zwar meinen Stockhieb parieren, wurde jedoch von

Firnens Spruch gegen die Wand geschleudert und blieb tot liegen. Doch schon nahten weitere Mordbuben und droschen mit geschwungenen Klingen auf uns ein. Einer schlug Arngrim auf den Arm, welcher gleichzeitig noch mit einem Hund zu kämpfen hatte, doch der Schlag hinterließ dank der Rüstung nur einen kleinen Schnitt. Arngrim riss sein Schwert herum, durchbohrte den Gardisten in Brusthöhe und trieb den Stahl glatt durch den Hals des Hundes. Von unheiliger Macht erfüllt lief der Rumpf noch weiter, wurde jedoch von den anderen Bestien gierig verschlungen. Endlich richtete sich der Inquisitor keuchend auf und göttliches Licht flutete den Gang. Die Tentakel, Mäuler und Hunde zerfielen umgehend zu Staub, die Gardisten fielen geblendet den durstigen klingen zum Opfer. "Ich bin sehr geschwächt.", erklärte da Vanya mit dünner Stimme und lehnte sich gegen die Wand. "Wir sollten rasch die Häftlinge befreien, bevor mehr dieser Abscheulichkeiten kommen." So spurteten wir den Gang entlang und erreichten schließlich eine verschlossene Stahltüre, die Rezzanjin aufbrach. Wir hasteten eine raue Steintreppe hinunter und fanden uns in einem dunklen, stinkenden Gefängnis wieder, das von Kohlefeuern nur unzureichend beleuchtet wurde. In den Zellen saßen zehn abgemagerte, von der Folter gezeichnete Maraskaner und sahen uns mit dumpfen Augen an. Ihre zerschlissene Kleidung zeigte noch Reste der bunten Farbe, wie wir sie so oft in den Straßen Tuzaks gesehen hatten. Doch das grausamste war der Anblick Ragnos' in der letzten Zelle. Obwohl er körperlich keinen Schaden gelitten zu haben schien, waren seine wirklichen Wunden deutlich sichtbar: Nicht eine einzige Regung ging von ihm aus, kein Wort verließ seinen Mund, kein Anzeichen deutete auf Empfindung hin. Er saß einfach nur da und starrte mit leeren Augen in die Ferne. Sofort eilte Toran hilfsbereit auf ihn zu, doch kaum hatte er ihn berührt, fuhr er erschrocken zurück. "Sie haben ihn seiner Seele beraubt!", stieß er schockiert hervor und sank auf dem Boden zusammen. Entsetzt starrten wir auf die traurige Hülle, die einst unser Jägersmann gewesen war. Doch vorerst konnten wir ihm nicht helfen, nein, vorerst mussten wir einen Auftrag erfüllen. Wir schlossen die Zellen der Maraskaner auf und diese stürmten umgehend die Treppe hinauf – direkt in die Fänge der Hunde. Es folgte ein furchtbarer Schmerzensschrei, gefolgt von wildem Fauchen und dem Geräusch zerreißen Fleisches. Als wir den Absatz erreichten, fanden wir die Überreste von vier Maraskanern, blutige Fetzen

und Eingeweide, doch von den Hunden lebte kein einziger mehr. Die Männer hatten sie mit Nägeln und Zähnen zerfetzt. Als wir in die große Halle zurückkehrten, war diese gesäumt mit den Leichen von Drachengardisten und Sonnenlegionären und der kalte Geruch des Blutes war allgegenwärtig. Ucurian Jago erwartete uns bereits, auf sein Richtschwert gestützt. Blut lief aus einem tiefen Schnitt an seiner Seite, und sein Umhang hing in Fetzen von seiner Schulter. "Wir haben sie zurückgeschlagen!", knurrte er mit zusammengepressten Zähnen. "Aber unser Blutzoll war hoch, wir haben fast die Hälfte der Männer verloren. Die anderen führt Rondrasil gegen den Fürstentrakt und diesen verruchten Schwarzmagier. Wir sollten ihnen helfen." Also eilten wir die Treppe hinauf und folgten der Spur aus toten Körpern zum Fürstentrakt. Plötzlich erschienen direkt vor uns mehrere verhüllte Wesen, die mit feurigen Peitschen und Schwertern bewaffnet waren: Heshtotim. "Ihr werdet niemals siegen, Sterbliche!", zischten sie und funkelten uns mit roten Augen boshaft an. "Ihr seid schwach, aber er ist stark, ihr könnt ihn nicht bezwingen." Damit gingen sie zum Angriff über. Firnen zog aus seinem Gewand einen Teppich und warf ihn auf den Boden; darauf befand sich, aus feinen Silberfäden gewirkt, ein Pentagramm. Die Heshtotim zuckten zurück und schrien in ihrer grausamen Sprache Flüche und Verwünschungen. "Pentagramma!", rief Firnen mit donnernder Stimme und das Pentagramm begann zu glühen. Die Linien traten hervor, verschmolzen und öffneten sich zu einem Strudel magischer Gewalt, der die Wesen mit unwiderstehlicher Kraft in ihre schreckliche Welt herüber zerrte. Mit einem letzten Kreischen schloss sich der Durchbruch zur Sphäre und die Heshtotim waren verschwunden. Nach diesem Zwischenfall verloren wir keine Zeit und stürmten in den großen Audienzsaal Tuzaks hinein.

Die Schlacht war bereits in vollem Gange, als wir endlich eintraten und des fürchterlichen Chaos' gewahr wurden: Gut 20 verbliebene Sonnenlegionäre und Bannstrahler fochten gegen eine kleine Armee aus Heshtotim, Hunden und Drachengardisten, die unerbittlich die Reihen unserer Freunde lichteten. In der Mitte des Saales befand sich ein sechs Schritt großer, vollschwarzer Daimon, der mit seinen gewaltigen Klauen und Füßen alles und jeden zerquetschte, der das Pech hatte, in diese hineinzugeraten. Der Boden war derart bedeckt mit

toten Körpern, dass man kaum einen Schritt tun konnte, ohne auf eine Leiche zu steigen. Der Gestank von Blut, verbranntem Fleisch und Sulfur hing in der Luft und vermischte sich mit dem niederhöllischen Gekreisch und dem Schreien der Männer zu einer Kakophonie des Todes und der Gewalt. Und im Zentrum des Grauens stand der Schwarzmagier und lachte aus vollem Halse. Ungeachtet der Gefahr stürzte sich Arngrim auf den Magus und drosch mit seinem Zweihänder auf ihn und seine Knechte ein. Diese rissen ihm schwere Wunden, doch er kämpfte ungeachtet dessen weiter. Wir anderen scherten uns um Toran zusammen, der abermals einen Schutzkreis gegen daimonische Kräfte zog und somit die Heshtotim auf Abstand hielt. Nicht weit genug jedoch, um sie mit Schwert und Zauber anzugreifen, was wir auch umgehend taten. Trotzdem mussten wir ansehen, wie ein Sonnenlegionär nach dem anderen zu Boden sank und nicht mehr aufstand oder von gierigen Kiefern zermalmt wurde. Derweil war es Arngrim gelungen, den Magus in arge Bedrängnis zu bringen und ihm zahlreiche Wunden zu reißen. Doch dieser drehte sich auf einmal auf der Stelle und tauchte am anderen Ende der Halle wieder auf – dafür stand Arngrim nun dem großen Daimonen gegenüber. Wir sprangen ihm zu Hilfe und sofort fielen Heshtotim von allen Seiten über uns herein, doch sie konnten Firnens Schild nicht durchdringen. Hiebe nach links und rechts austeilend bahnten wir uns so unseren Weg durch die daimonische Masse, gerade als der Daimon Arngrim zertreten wollte. Im nächsten Moment waren wir bei Arngrim, der ob seiner Verletzungen zu Boden gesunken war, und der Fuß des Riesen prallte an der magischen Wand ab. Während Toran sich um unseren Ritter kümmerte, fochten wir wider das daimonische Ungetüm. Wieder und wieder schlugen wir Schwerter und Stäbe in das schwarze Fleisch, ohne ihn wirklich verletzen zu können. Doch dafür zeigten unsere Zauber größere Wirkung und der Gigant krümmte sich vor Schmerz. „Kämpft euren Kampf allein weiter, Magier!“, rief er dem Beschwörer zu und verschwand ohne ein weiteres Wort. Der Kultist sah sein Ende nahen und floh zum Eingang der Halle, nur um dort Ucurian Jago und Amando Laconda da Vanya in die Arme zu laufen. Ein Schwertstreich später war auch diese Gefahr gebannt. Wieder vereinigt entledigten wir uns der restlichen Daimonen und trieben sie in ihre unheilige Welt zurück. Die Schlacht des Audienzsaales war gewonnen – doch zu welchem Preis. Kein einziger unserer Soldaten weilte noch unter

den Lebenden, zudem das ungewisse Schicksal der Truppe um Rondrasil Löwenbrand, die einen Weg am den Audienzsaal herum gesucht hatten. Nun, es blieb keine Zeit, über diesen Umstand nachzudenken, wir mussten uns einem größeren Übel stellen. Und so betraten wir durch eine große Flügeltür den kleinen Audienzsaal Tuzaks.

Der Raum war vom glühenden Licht der Abendsonne erfüllt, deren breite Strahlen durch Fenster zur Meerseite hin einfielen. An der Kopfseite der Halle saß einsam und zusammen gesunken Fürst Herdin auf seinem reich geschnitzten Thron und kicherte leise vor sich hin. Er bemerkte uns und sah zu uns herüber: Der schiere Wahnsinn funkelte in seinen leeren Augen und verzog sein Gesicht zu einer diabolischen Fratze. „Seid still, Herdin!“, wies ihn eine Gestalt am Fenster mit gelangweilter Stimme zurecht, ohne dabei den Blick vom Perlenmeer zu wenden. Endlich wandte sich der Mann vom Fenster ab und blickte uns an: Es war Delian von Wiedbrück, den Mund zu einem spöttischen Lächeln verzogen, und die Hände, mit sechs langen Fingern besetzt, gelassen ineinander verschränkt, einen dünnen schwarzen Zauberstab haltend. „Dieser Makel scheint mir jedes Mal anzuhängen, egal welche Gestalt ich annehme – nun ja.“ Mit diesen Worten griff er sich ins Gesicht und zog das Fleisch einer Maske gleich ab. Darunter lag ein altes, aber vollkommenes Antlitz jenes Mannes, dessen Geburt wir vor Jahren im Nachtschattenturm miterlebt hatten. Borbarad. Wie er so da stand und die Hülle des Delian von Wiedbrück achtlos hinter sich warf, konnten wir keinen Muskel im Leib bewegen, festgehalten von seiner grenzenlosen Macht. „Ich hatte euch bereits früher erwartet – aber so seid ihr Menschen eben, unzuverlässig und schwach.“ „Immerhin konnten wir eure Schergen beseitigen, Schurke!“, spuckte Arngrim vor ihm aus. „Denkt ihr wirklich, dies müsse euren Fertigkeiten zugeschrieben werden? Glaubt ihr im Ernst, dass es euer eigener Verdienst war, der euch her brachte? Nein, ihr seid hier, weil ich es so wollte, und nicht weil euch einer eurer Götter die Kraft dazu gab. Eure Geweihten dort können nicht einmal sprechen, solange ich es ihnen nicht gestatte. Wo sind ihre Götter jetzt, statt ihnen beizustehen? Ich will es euch sagen: Die Götter helfen nicht, weil sie keine Macht haben, vielmehr noch, sie nehmen jenen Macht die sich ihnen unterwerfen. Stellt euch nur das ungeheure Potential der Wissenschaften vor, befreit von den Ketten eurer belanglosen Moral,

losgelöst von Gesetzen und Ordnung, einzig und allein dem Willen des Suchenden verhaftet. Ich habe Dinge gesehen, gespürt, die keiner von euch sich je erträumen könnte, den Schlüssel zu grenzenloser Macht. Ihr hingegen führt sinnlose Kriege, zerstört das Wissen alter Kulturen und bindet euch Fesseln um, alles im Namen eurer Götter. Ihr Magi solltet das am besten verstehen. Wie leicht stößt man doch an die Grenzen der konventionellen arkanen Kunst, muss sich zähneknirschend einer höheren Instanz beugen, muss sich seine eigene Schwäche eingestehen. Doch je weniger ihr an Götter glaubt, desto weniger Einfluss haben diese, und ihr realisiert zum ersten Mal, dass ihr frei seid, frei zu tun und zu lassen, was ihr wollt. Will ich unendlichen Reichtum, so nehme ich ihn mir einfach. Will ich unendliches Wissen, so nehme ich es mir einfach.“ „Und was wollt ihr diesmal?“, entgegnete Firnen zornig. „Nun, vorerst gebe ich mit dieser Insel zufrieden. Überlasst mir Maraskan für meine Pläne, so wird euch und eurem Reich nichts geschehen. Wer von euch ist in dieser Angelegenheit befugt?“ „Ihr werdet meine Heimat niemals kriegen!“, schrie Rezzanjin wutentbrannt auf. Borbarad blinzelte nur einmal kurz und der Maraskaner stieß einen gellenden Schmerzensschrei aus. „Euch habe ich nicht um Antwort gefragt, Maraskaner, schweigt einfach. Aber ihr, Ritter von Ehrenstein, könnt sicherlich für die mittelreichischen Machthaber sprechen. Wie lautet eure Entscheidung?“ „Ich schließe mich meinem Freund an. Ihr sollt Maraskan niemals rechtmäßig besitzen.“ „Ich hatte erwartet, dass ihr ablehnt, dennoch überrascht mich immer wieder die Dummheit und Ignoranz der Menschen. Nun, ich habe noch einige meiner Pläne umzusetzen, deshalb wollt ihr mir sicher für mein Gehen verzeihen.“ Mit diesen Worten sprengte er die ganze Westfassade des Audienzsaales mitsamt Fürst Herdin zu Asche und trat durch die Trümmer nach draußen, wobei er den Zauberstab zurückließ. Im nächsten Augenblick erschien ein von sieben Schlangendaimonen gezogener Wagen, den Borbarad bestieg, und wir konnten uns wieder regen. Toran eilte umgehend zu Rezzanjin, um sich seiner Verletzungen anzunehmen, da begann der Zauberstab sich vom Boden zu lösen und senkrecht in der Luft zu verharren. Ein fahles Leuchten ging von ihm aus, ebenso wie dünne pulsierende Schwingungen, die jedoch rasch stärker und kräftiger wurden. Plötzlich riss die Welt hinter dem Zauberstab wie nasses Papier und die Temperatur sank um mehrere Grade. Ein eisiger Hauch fuhr durch den Saal, ein Hauch aus einer

anderen, verbotenen Welt: den Niederhöhlen. Und mit einem Mal sprangen drei Zantim aus dem Riss hervor, drei Schritt hohe Säbelzahn timer mit säuregetränkter Haut im aufrechten Gang, gefolgt von einem formlosen Knäuel von Tentakeln und Mäulern. „Erscheine, Dschinn!“, rief ich, und die elementare Gewalt schoss aus dem Ring und stürzte sich auf das Untier. Hinter uns wurde die Tür aufgetreten und Rondrasil stand im Eingang gefolgt von zwei Bannstrahlern, alle übel zugerichtet, aber mit grimmigem Funkeln in den Augen und blank gezogenem Schwert. „Ich hole mir den Stab!“, schrie ich durch das Getöse zu den anderen hinüber, „Aber ich brauche Rückendeckung!“ Die anderen nickten zum Zeichen ihres Verständnisses und stürzten sich auf die Daimonen, während ich mich geschirmt von Firnen, Toran und Rezzanjin auf den Zauberstab Borbarads zuarbeitete. Es war, als kämpfte man gegen einen übergroßen Widerstand an, so langsam bewegte ich mich vorwärts, ungeachtet der Gefahren, die um mich tobten. Ich war der Hilfe meiner Freunde vollkommen ausgeliefert, da ich mit aller Kraft fortzukommen suchte. Nur verschwommen nahm ich meine Umgebung war, auch im Geiste stets fokussiert auf das Ziel, den Stab. Derweil herrschte ein vollkommenes Chaos im Saal: Ucurian Jago warf sich mit einem „Für Praios“ auf den Lippen gegen einen Zant, der gerade im Sprung zu mir begriffen war; der Dschinn des Feuers riss dem unbeschreiblichen Wesen einen seiner Tentakel aus; die Rüstung eines Legionärs wurde von spritzender Säure verbrannt; Rondrasil tobte wie ein Derwisch unter den Daimonen und sein Schwert stach und schlitzte unermüdlich. Immer wieder droschen die Zantim auf Firnens Schutzkuppel ein und ließen den Boden erbeben, doch sogleich war ein Kämpfer zur Stelle und focht gegen das Untier. War jedoch ein Tiger besiegt, so erschienen an seiner Stelle drei neue, und in kurzer Zeit war die Zahl der Monster auf das Doppelte angestiegen. Ungeachtet dessen bewegten wir uns weiterhin auf die Quelle des Übels zu, die nun noch eine halbe Raumeslänge entfernt war. Aus den Augenwinkeln sah ich, wie der von mir beschworene Dschinn von Tentakeln zerrissen wurde und flammende Überreste auf die Kämpfenden herab regnete. Ein Zant packte einen Sonnenlegionär und schleuderte ihn quer durch die Halle. Und immer mehr der Untiere entstiegen dem Sphärenriss und stürzten sich auf die tapfere Schar Menschen. Auf einmal war das Tentakelwesen direkt über uns und holte mit seinen kraftvollen Armen zu einem verheerenden Schlag aus – da warf

sich Arngrim nach vorn und wurde frontal getroffen. Sein Körper fiel leblos zu Boden und sein Schwert rutschte über den Boden. Von grauenhafter Wut gepackt sprang Rondrasil nach vorn und trieb sein Schwert bis zum Heft ins Herz der Tentakel. Schwarzes Blut spritzte über seine Arme und Beine und das Monster sackte in sich zusammen. Durch die Trauer und den Zorn angespornt verdoppelten wir unsere Anstrengungen und standen nun endlich direkt vor dem Zauberstab. Eine unwirkliche, aber körperlich spürbare Macht ging von ihm aus und durchströmte unsere Körper. Ich versuchte den Stab zu greifen, doch es gelang mir nicht – eine unsichtbare Barriere hielt mich zurück. Gemeinsam drückten Toran und ich immer wieder gegen den Schild, und endlich kamen wir näher, während die Schlacht mit unverminderter Härte tobte. Quälend langsam schoben sich unsere Hände auf den Stab zu, Stunden schienen zu verstreichen, dann packte ich endlich das Holz mit festem Griff. Warm pulsierte es in meiner Hand, als sei es von wärmendem Blut durchströmt. Und um mich herum fiel ein Schleier, der mich den Saal, die Kämpfenden, das ganze Chaos gedämpft sehen ließ. In dieser unendlichen Weite, in der ich schwebte, waren sie alle bewegungslos, in ihrer Aktion erstarrt, nur Spielfiguren in einem zeitlosen Spiel. Ich wusste, dass ich mit diesem Zauberstab alles erreichen könnte, solange ich es nur forderte, und sei es unsterbliches Leben. Mit einem einzigen leichten Wink bannte ich die gesamten Daimonen im Raum und vertrieb sie in ihre Sphäre zurück. Dann fiel ich in eine tiefe Ohnmacht.

Als ich erwachte, befand ich mich noch immer im zerstörten Audienzsaal Fürst Herdins, den Zauberstab Borbarads in der Hand. Am anderen Ende der Halle standen Firnen, Toran, da Vanya, Rondrasil und all die anderen Überlebenden in einem Kreis zusammen und blickten betrübt zu Boden. “Mühsam richtete ich mich auf und humpelte auf die anderen zu. “Was ist passiert?” Statt zu antworten, traten sie nur schweigend beiseite und gaben den Blick auf Arngrims toten Leib frei, neben welchem Rezzanjin kniete.

54. Tag – 30. Rondra

Am nächsten Morgen brachen wir mit dem Schiff “Perlbeißer” nach Khunchom auf, Arngrims sterbliche Überreste sicher im Laderaum verstaut. Es schmerzt mich, einen weiteren Gefährten verloren zu haben; noch dazu einen, der so tapfer kämpfte. Wir werden

ihn in einem Ehrengrab der Familiengruft der Ehrensteins beisetzen lassen, sobald wir wieder das Festland erreichen. Wir sind es ihm schuldig, sein Andenken zu bewahren und ihm die letzte Ehre zu erweisen. Maraskan wird an den Reichserzmarschall Helme Haffax übergeben werden; die Sendung wurde bereits aufgegeben. Er scheint der fähigste zu sein, diese strategisch wichtige Insel zu halten und gegen jenen Schrecken zu verteidigen, dem wir dort begegnet sind. Doch wir dürfen uns nun keine Ruhezeit gönnen, jetzt wo Borbarad wieder verschwunden ist. Wo auch immer er das nächste Mal auftaucht, wir sollten vorbereitet sein. Vielleicht kann uns dabei ja sein Zauberstab helfen, der sich ebenfalls in unserem Gepäck befindet. Nach einer oberflächlichen Analyse scheint er Ragnos’ Seele gefangen zu halten, aber auch keine eigene astrale Macht zu besitzen – zumindest keine, die wir erkennen konnten. Die Geschichte berichtet vom Zauberstab des Tharsonius von Bethana “Seelenfresser”: Ein Stab, aus einer Blutulme geschnitzt, fähig, Seelen zu reißen und halten. Die Parallelen liegen auf der Hand. Jetzt gilt es, geschlossen und stark vorzugehen, denn das Schicksal des Kontinents liegt in unseren Händen. Wir dürfen nicht die Trauer über das Vergangene in unsere Herzen lassen, sondern müssen froh der Dinge ausharren, die da kommen mögen. Ein Glück, dass wir dies nicht alleine zu tun haben; wir können immer noch auf Freunde zählen. Diese Hoffnung darf niemals sterben.

10. BASTRABUNS BANN

GELEITWORT

Bastrabuns Bann ist leider wohl eines der schwächeren Abenteuer der Kampagne, auch wenn die Prämisse an sich nicht schlecht ist. Archäologie und alte Geschichten in einer orientalischen Landschaft, mit Rivalen und dem vagen Versprechen, etwas über die Vergangenheit des Dämonenmeisters zu erfahren, all das sind ja eigentlich vielversprechende Elemente. Aber leider bekommt man als Spielleiter sehr wenig Hilfe dabei, wie man diese Elemente aneinanderknüpfen soll. Hinzu kommt, dass die Bannmauer selbst für den weiteren Verlauf der Kampagne keine Rolle spielt, was natürlich eine vergebene Chance ist.

Die Vergangenheit und der Charakter Borbarads sind mit die größten Schwierigkeiten der ganzen Kampagne. Der Dämonenmeister beginnt am Anfang als ein Gerücht, als ein vager Name ohne Form, Eigenschaften, oder Ziel, und dennoch muss er über den Verlauf der gesamten Erzählung konkret genug werden um am Ende als tatsächlicher Gegner auftreten zu können. Die Kampagne hilft allerdings nur wenig dabei, diesen Bogen sauber aufzuspannen. Borbarad selbst kann nicht (oft) auftreten, denn er ist zu allmächtig als dass die Helden es überleben sollten. Insgesamt trifft die Gruppe ihn planmäßig nur 5 Mal: in den ersten 4 Abenteuern tatsächlich jedes Mal, allerdings während er noch seine Kraft sammelt. Nach dem Tuzaker Fürstenpalast gibt es nur zwei weitere Begegnungen: das Duell mit Rohal nach dem Magierkonvent, und die Endschlacht an der Dämonenpforte. Damit ist Bastrabuns Bann auch das erste Abenteuer dass sich sonderbar weit weg von der eigentlichen Geschichte wendet, denn der Bösewicht taucht gar nicht auf! Und seine dämonischen Horden sind auch noch nicht dabei das Kaiserreich direkt anzugreifen.

Irgendwo zwischen diesen Begegnungen müssen die Helden verstehen dass Borbarad ein Wiedergänger ist, der in jedem vergangenen Zeitalter erscheint und dessen Taten mehr oder weniger direkt zum Untergang des selben führen. Eigentlich ist diese Lektion der Sinn von Bastarbuns Bann, aber als das Abenteuer ursprünglich geschrieben wurde gab es diesen gesamten Plan noch nicht, weshalb die Rahmengeschichte, Bastrabuns Bann, etwas losgelöst

von der Mythologie existiert.

Das hier so einmal auszuschreiben ist wahrscheinlich nur ein billiger Versuch einer Selbsttherapie, aber sollte jemals einer von euch wieder Finger an die Geschichte der sieben Gezeichneten legen (Philip?), dann schreibt dieses Abenteuer einfach komplett um. Macht aus der ganzen Sache explizit einen Wettlauf gegen Borbaradianer die im Tulamidenland nach Artefakten ihres Meisters suchen, spannt die Gorische Wüste als Schaffungsort Borbarads ein, und bereitet den großen Plan vor. Was der Plan genau ist, schreibe ich euch später wenn es ans Magierkonvent geht.

Doch genug der Beschwerden, das Abenteuer hatte auch viel Gutes zu liefern! Beim Durchgehen der Tagebücher wurde ich direkt daran erinnert, dass direkt am ersten Spielabend der wahrscheinlich bescheuerteste Einkauf aller Zeiten geschah: das Astrolabium! Komplette nutzlos, 8000 Dukaten, und ein eindeutiges Zeichen dass Geld aufgehört hatte eine sinnvolle Rolle zu spielen. Später

Claas Völcker, Toronto, den 25.05.2025

DIE TAGEBÜCHER

Auftakt nach Rezzanjin

Ende Rondra 1019 BF

Tuzak schrumpfte in der Ferne immer mehr zusammen und verschwand schließlich aus unserer Sicht, während wir an Bord der Zedrake Perlbeißer meine schöne Heimat gen Kunchom verließen. Bald erinnerten nur noch die hoch aufragenden Berge an die Schönheit, die dieses Eiland bietet und an die Strapazen, Gefahren und Kämpfe, die wir dort erlebt hatten. Beinahe so ein Gefühl wie Erleichterung und Entspannung machte sich an Bord breit, einzig durch das Schicksal unserer beiden Freunde betrübt. Arngrimm war im Kampf gegen die von Stabe Borbarads beschworenen Dämonen gefallen und Ragnos, der nur noch körperlich anwesend ist, hatte seine Seele an den Stab verloren, doch waren wir guter Hoffnung, dass die Seele sich noch im Stab befinden würde und, dass man sich an der Magierakademie in Kunchom unseres Problems annehmen und es lösen würde. Gen Abend, als die Sonne sich schon anschickte hinter dem Horizont zu versinken, machte ich mich daran, mich auf die Kraft

zu konzentrieren, die ich seit dem Ritual und dem Kampf mit dem Wächter spürte, aber bisher nie richtig fassen konnte. Doch diesmal schien es ein leichtes zu sein. Als ich die Kraft nach kurzem Ringen gefasst hatte und in mir spürte schlug ich die Augen auf und erblickte die Welt mit anderen Augen. Meine Gefährten schienen seltsam hervorgehoben aus der sonst monotonen Umgebung, und auch die Flammen der Laternen strahlten heller, sie blendeten mich sogar, sodass ich meinen Blick abwenden musste. Als ich dann auf das Meer blickte, das wiederum irgendwie kalt erschien, dämmerte es mir: Ich konnte Wärme sehen. Ein weiterer Aspekt dieser geheimnisvollen Kraft, die ich seit den Tag bei den Echsen zu besitzen scheine. Ich bin gespannt, ob ich noch mehr Kräfte finden kann.

Kunchom ist noch nicht in Sicht, doch wir hoffen es morgen zu erreichen.

Anfang Effert, Kunchom

Nach nur einem Tag Seereise liefen wir von der aufgehenden Sonne begleitet in den Hafen von Kunchom ein. Nach einer kurzen Diskussion war schnell klar, dass wir erst zur Magierakademie gehen würden, um den Stab zu untersuchen und um Ragnos Seele mit seinen Körper zu vereinen und danach Richtung Punin zur Boronkirche, um unsere verdiente Belohnung abzuholen und zumindest Teile des Enduriums abzuliefern. Schon im Hafen merkten wir, dass wir im Tulamidenland und nicht mehr auf Maraskan waren. Braungebrannte Händler in reich verzierter Gewandung scheuchten ihre Schiffsjungen durch die Gegend, mehrere Händler, die neu in den Hafen eingelaufenen Reisenden versuchten alles mögliche zu verkaufen und die prächtigen Schiffe der Tulamiden vervollständigten das Bild.

Schon im Hafen war das Gedränge dicht, doch in der Stadt war es noch dichter. Temyr warnte uns noch einmal vor den vielen Straßenjungen, die nur darauf aus waren, einem dem Geldbeutel vom Gürtel zu stibitzen. Eine Warnung, die nicht neu für mich war, dennoch schaffte es ein flinker Junge mir meinen Geldbeutel zu entreißen. Zu schnell war er in der Menge verschwunden als das ich ihm hätte nachjagen können. Groß war der Verlust so wie so nicht.

Mir fiel auf, dass die Leute uns mehr Aufmerksamkeit schenkten als sonst. Bald fiel mir auf, dass Ragnos es war, der die Aufmerksamkeit auf sich lenkte. Wie er geistesabwesend in der Gegend herumstolperte,

seinen Blick dauerhaft in die Ferne gerichtet, das war fürs geschäftige Tulamidenvölkchen sicherlich ein erschreckender Anblick. Temyr fühlte sich in der bekannten Umgebung sichtlich wohler und führte uns zielsicher an den größten Gedrängen vorbei zum Platz vor der Magierakademie.

Dort ließen wir es uns dann nicht nehmen noch ein wenig in der dort feilgebotenen Auslage zu stöbern. Oder genauer gesagt: Die Magier ließen sich das nicht nehmen. Das meiste erwies sich als nutzloser Kram, doch ein paar Objekte waren, so die Temyr und Firnen, sehr vielversprechend. Firnen zeigte gleich sein Gespür, das teuerste Objekt auf dem gesamten Markt zu finden. Ein plastisches Modell der Zugbahnen der bekannten Sterne für nur 8000 Dukaten. Es schien zwar gut gearbeitet, aber 8000 Dukaten waren wahrhaftig zu viel. Firnen konnte den Magier, der es feilbot zwar noch auf 6000 Dukaten herunterhandeln, dennoch überstieg es die gesamten Mittel der Akademie, wie mir schien. Temyr fiel die auch auf, sodass wir Firnen, der schon fast versprochen hatte es zu kaufen doch noch davon losreißen konnten. Als wir uns dann endlich durch das Gedränge am Markt gekämpft hatten, standen wir vor dem imposanten Tor der sogenannten Dracheneiakademie in Kunchom. Der standesgemäße Dschinn im Tor der Akademie machte keine allzu großen Probleme, sodass uns recht schnell Einlass gewährt wurde. Doch viel weiter kamen wir nicht. Wie es sich für arrogante und große Magier wohl gehört, wurden wir erstmal warten gelassen, obwohl unser Anliegen sehr dringend war und unsere Beziehungen dank Temyr auch recht groß. Nach einer nicht wirklich kurzweiligen Zeit wurden wir von einem Luftdschinn namens Wolkentanz, der uns zu seinem Herrn "Khadil" bringen würde, abgeholt. Natürlich verzichtete dieser nicht darauf uns auf dem Weg zum Gemach von Khadil Okharim die halbe Geschichte der Akademie und die der Magier, die einst hier verweilten näher zubringen. Nach kurzer Zeit lernte ich mehr über Magier, als ich in meinem gesamten Leben zuvor gehört hatte. Dann endlich kamen wir auch zu Khadils Empfangsraum, wo wir auch schon von ebenjenem Magier und zwei anderen Gesichtern, die ich schon mal auf Klammsbrück gesehen hatte, begrüßt wurden. Wie sich herausstellte waren das Rakorium Muntagonus, der uns schon in Verbindung mit dem Echsenforscher auf Maraskan bekannt und ein zweiter Magier Dschelef, den wir aus dem tobrischen Winter gerettet hatten. Als wir erwähnten, dass wir gerade von meiner

schönen Heimatinsel kamen, machte sich der eindeutig paranoide Rakorium dran uns alle zu mustern. Doch alles weitere der Gespräche würde wohl warten müssen, da Khadil Okharim es wohl nicht mehr ertrug unseren ziemlich heruntergekommenen Anblick in seinem reich geschmückten und prächtig ausgestatteten Zimmer zu ertragen. Sein Angebot ein Bad zu nehmen und uns noch ein wenig auszuruhen kam gerade recht. Als wir nach zwei Stunden ausgeruht, rasiert und in neuen tulamidischen Kleidern zu ihm ins Zimmer kamen, erwartete uns gleich ein "kleines" Mahl, mit dem man wohl jeden Straßenjungen in Kuhnchom für einen Tag durchfüttern könnte. Hungrig wie wir waren, machten wir uns auch gleich ans Essen. Schon während dem Essen erzählten wir von unseren zurückliegenden Erlebnissen. Von dem Schiffsbruch im Sturm über das Treffen mit Puspereiken, die Begegnung mit dem Dämon in der Mine, die Ereignisse im Tempel auf dem Friedhof der Seeschlangen bis hin zur entscheidenden Schlacht um die alabasterne Residenz. Meine Zeichnung ließen wir außen vor, um Rakorium nicht vollständig zu Brodeln zu bringen und selbstverständlich erzählten wir auch nichts über das Haraniadad. Unsere Zuhörer lauschten der Geschichte gespannt und stellten ab und zu mal Zwischenfragen. Kurz nachdem wir fertig waren mit erzählen wandelte sich das Gespräch in eine Diskussion, woher Borbarad seine Kraft hätte und nach kurzer Zeit verlor ich den Gesprächsfaden komplett und verstand das Kladeradadj der Magier gar nicht mehr. Irgendwann wollten die Magier dann den Stab analysieren. Doch bevor diese das tun konnten, ließ Toran uns alle einen Eid auf die zwölf Brüder und Schwestern sprechen, dass wir den Stab nicht benutzen würden, um irgendwem zu schaden. Nachdem das vollzogen wurde machten sich die fünf anwesenden Magier daran den Stab mittels Magie zu analysieren. Die Prozedur gab in etwa das Bild ab, das man in tulamidischen Märchen von mächtigen Magiern beim Zaubern bekommt. In einem Kreis um das mächtige Artefakt stehend, murmelten die fünf in reich geschmückten tulamidische Gewändern gekleideten Magier gleichzeitig die Formel, die die Zauberei, die in den Stab hinein gewebt waren, für sie zum Vorschein bringen würden und machten dabei geheimnisvolle Bewegungen mit den Händen, um es mystischer aussehen zu lassen. Das konnte man zumindest von Kadil Okharim behaupten. Doch nachdem sie die Formel gesprochen hatten, zeigten ihre Gesichter eine Mischung aus Enttäuschung

und Erstaunen, anstatt des eigentlich erwarteten wissenden Lächelns. Wie sie kurz später erklärten sei der Stab von Zaubern geschützt, die kein weiteres Analysieren in dieser kleinen Runde zuließen. Statt der erwarteten Lösung also nur weitere Rätsel und Schwierigkeiten. Dann machte sich Toran daran den Stab zu untersuchen. Er, mit der Fähigkeit Seelentiere zu sehen erkannte recht schnell, dass ziemlich viele dieser nahezu regungslos im Stab verharren, darunter auch das von Ragnos. Es war also klar, dass seine Seele noch im Stab gefangen war. Weitere Versuche Torans dem Stab weitere Informationen zu entlocken scheiterten an der Mächtigkeit desselben.

Doch wir waren nicht die einzigen, die etwas zu erzählen hatten. Auch die drei Magier, besonders Dschelef, schienen nicht untätig gewesen zu sein, denn sie erzählten uns von Nachforschungen, die sie gemacht hätten. Bastrabuns Bann, der wie ich wusste die Echsen aus den Tulamidenlanden fernhält, sei aus einem Netz arkaner oder irgendwie anders gearteter Artefakte aufgebaut und man könnte es gegebenenfalls Nutzen, um Borbarad fernzuhalten, wenn man es denn modifiziert. Mehr habe ich davon nicht mitbekommen, da die Magier wieder in ihr eigenwilliges Kladeradadj zurückfielen. Des Weiteren seien die von uns aufgestellten Theorien vielleicht richtig, aber man müsse das nachprüfen. So beauftragten sie uns ein paar Feldforschungen anzustellen. Wir nahmen an, jedoch unter der Bedingung erst nach Punin gehen und Ragnos heilen zu wollen, bevor wir uns ihren Studien widmen würden. Bei der Erwähnung, dass wir nach Punin gehen wollten, fragte und Khadil Okharim, ob wir denn einen Geweihten des Borons mitnehmen würden, der hier in Kunchom nur nerven und die angehenden Magier in der Bibliothek nur von der Arbeit abhalten würde. Wir willigten ein ihm diesen Gefallen zu tun.

Aus Gründen, die ich immer noch nicht ganz nachvollziehen kann, wollten wir uns um Mitternacht an der Akademie treffen. Die Zeit davor nutzte ich um meine Verwandten im Maraskanviertel in Kunchom zu treffen. Es war eine schöne Zeit und ich war froh endlich wieder ein paar nähere Verwandte zu treffen. Mein Onkel und meine Tante waren von der Geschichte, bzw. den Neuigkeiten, die ich mitbrachte erstaunt und ich wusste: In drei Tagen würde es das gesamte Viertel wissen, was es neues von unserer Heimatinsel gab.

Danach wurde es komisch. Das letzte woran ich

mich erinnern konnte war, dass ich in die Akademie in Kunchom ging, danach war ich mit meinen Freunden anscheinend schon in Punin in der dortigen Akademie. Zusammen mit Toran wurde ich zu den Magiern gebracht, die anscheinend getrennt von uns hergebracht wurden. Gereist sein konnten wir nicht sein, daran hätte ich mich erinnert und jede andere Form von Teleportation etwa durch Firnen wäre, nach allem was ich mitbekommen habe, unmöglich. Dennoch vermute ich, dass die Magier etwas damit zu tun haben. Immerhin sind wir in einer Magierakademie wieder aufgetaucht. Doch in diesem Falle sollten ich ihnen wohl das Geheimnis überlassen. Komisch war auch, dass der Geweihte des Borons nicht bei uns war, obwohl er eigentlich mit uns kommen sollte.

Nachdem wir uns einigermaßen zurechtgefunden hatten, wollten wir zum Haupttempel von Bruder Boron gehen. Dort herrschte über unsere Ankunft helle Freude. Na ja sollte wohl herrschen. Doch wie immer waren die Brüder und Schwestern in Bruder Borons Diensten sehr schweigsam, als ob sie die Wunder der Welt gar nicht kennen würden, sondern sich nur im Dunkeln nach draußen wagen und dann nur mit verbundenen Augen, um auch gar nichts von der Welt mitzubekommen. Doch wie immer war der Tempel von Bruder Boron ein Erlebnis. Er war ziemlich abgedunkelt und man sah die Schreine an denen verschiedenen Geweihte von Bruder Boron im stillen Gebet versunken waren erst spät. Insgesamt hatte das Bauwerk seit unserem letzten Mal nichts an Imposanz verloren. Wir wurden recht schnell durch die ganzen Tunnel zum Oberhaupt der Boronkirche weitergeleitet. Der Rabe, wie er sich nannte gab immer noch die selbe unheimliche und gleichzeitig geheimnisvolle Gestalt ab. Seltsamerweise schien der Raum um ihn herum noch dunkler und noch stiller zu sein, als er es in einer Boronkirche eh schon war. Wir sahen, dass auch die Vertreter der Al Anfaner Boronkirche anwesend waren. Als wir berichteten was auf Maraskan vorgefallen war und, dass wir das verlorene Endurium und sogar noch mehr dabei hatten, konnte man fast meinen, dass bei einigen der Boronis ein Lachen im Gesicht zu finden war. Leider war es mir nicht gelungen etwas von den Endurium für mich und die restlichen Maraskaner mitzunehmen, da ich eigentlich geplant hatte auf den Weg nach Kunchom über meine Verbindungen etwas mitgehen zu lassen. Wir bekamen natürlich Belohnungen in

entsprechender Form: 200 Dukaten für jeden. Diese ganze Prozedur wurde immer wieder unterbrochen von Zwischenrufen der der Al Anfanerin, die klarstellen wollte, dass auch die Al Anfanische Boronkirche an der Belohnung und dem Dank beteiligt war. Uns wurde dann eine ganz besondere Belohnung versprochen und wir wurden durch weitere Kellergewölbe immer tiefer hinein in die Räume unter der Hauptkathedrale geführt. Auf einmal standen wir vor einer großen Holztür, die für uns geöffnet wurde. Der Raum in den wir hineingeführt wurden war riesig. Ganz aus Stein gehauen standen hier sieben beeindruckend große aus Stein gehauene Gräber. Die Tafeln auf denen die Namen derjenigen stehen würden, die einmal hier begraben werden würden waren leer. Die Geweihte von Bruder Boron erklärte uns, dass hier einmal die sieben Gezeichneten liegen würden, also wir. Man würde den Raum noch vergrößern wenn ein paar Gezeichnete sterben würden, was nicht unwahrscheinlich war, um auch sie hier bestatten zu können. Man würde den ganzen Kontinent absuchen um unsere Leichen zu finden, nur um uns hier begraben zu können. Ich nahm das ganze mit gemischten Gefühlen auf. Einerseits war es grausam so direkt die Möglichkeit des eigenen Todes aufgezeigt zu bekommen, andererseits war mir das neuerdings auf eine seltsame Weise weniger wichtig. Was jedoch noch verstörender war, war die Tatsache, dass diese Fremdjis doch tatsächlich glaubten mich hier in diese Gruft einsperren zu können wo die Schönheit dieser Welt weiter entfernt war, als damals in der Gor. Hier drinne würde mich Schwester Tsa doch nie finden können und ich würde bis zu dem Zeitpunkt hier verharren müssen, wenn Gyor die Weltendiskus fängt, wenn nicht noch länger. Doch in diesem Augenblick hielt ich mich zurück: Die Fremdjis würden die Schönheit der Welt hier unten und mit ihrer einseitigen Sichtweise nie erkennen können, so sehr ich sie ihnen erklären wurde. Doch einen Lichtblick gab es. Die Kirche von Bruder Boron hatte die Gefahr Borbarads erkannt, sonst hätten sie diese Gräber nicht gebaut. Wir bedankten uns und wollten zur Magierakademie zurückkehren, um uns des zweiten Problems anzunehmen, als uns die Al Anfanische Geweihte des Boron aufhielt. Sie versprach uns eine Überraschung, wenn wir morgen früh zu ihr kommen würden, was nicht mehr viele Stunden hin sein würden. Wir kamen dann an der Magierakademie an und wurden erst einmal zu Zimmern gewiesen, da die leitende Spektabilität erstmal schlafen wollte. Es war mitten in der Nacht und so nahmen wir das

Angebot an. Erst jetzt merkte ich meine Müdigkeit, die schon beträchtlich war und legte mich schlafen. Am Morgen wurden wir dann geweckt. Firnen und Temyr erklärten der Akademieleiterin, was sie vorhatten. Als diese hörte, was das für ein Stab war, fuhr sie aus ihrer Haut. Sie schimpfte wie Magier nur so etwas so unsicher aufbewahren konnten und noch ein paar Sachen mehr, doch hatte sie sich bald beruhigt. Firnen und Temyr wollten mehrere Zauberer sammeln und gemeinsam den Stab analysieren. Nachdem die Leiterin der Akademie dies hörte wollte sie noch ein wenig Zeit für haben, um Räume für das Ritual vorzubereiten. Ich wurde während dieser Zeit regelrecht eingesperrt und vermute es ging den anderen genauso. Als ich herausgelassen wurden, wurde ich in einen Raum geführt, in dem mehrere Pentagramme auf den Boden eingezeichnet waren. Ich wurde angewiesen mich in ein eher abseits befindliches Pentagramm zu stellen und sah, dass auch Toran dies tun musste. Die Magier, Es waren Rakorium, Temyr, Firnen, die Leiterin der Akademie Garlisch-Grötz und noch ein paar andere Magier, die ich nicht kannte. Das Ritual war im Vergleich zu dem in Kunchom eher langweilig und eintönig. Doch es schien mehr dabei herauszukommen. Die Zauberer verweilten noch etwas in der Unterredung in ihrem eigenen Kladderradatsch, bis sie den Wunsch äußerten den Stab noch zum Tempel von Bruder Boron zu bringen, um Ragnos Seele aus dem Stab zu bekommen, da sie bei der Analyse wohl keine Möglichkeit gefunden hatten es auf magische Weise zu tun. Die Leiterin der Akademie beschwerte sich dann als Firnin den Stab mit der bloßen Hand nehmen wollte und zeterte ein wenig herum. Mir wurde es zu viel und ich nahm mir den Stab und wollte davongehen, doch die Akademieleiterin hatte für mich außer dem lauten Aufschrei auch noch einen Versteinerungszauber parat. Ich konnte mich nicht mehr bewegen und mir wurde der Stab aus der Hand genommen. Das schlimmste bei einem solchen Zauber ist die Tatsache, dass man alles mitbekommt, was um einen herum geschieht, man kann aber nicht reagieren. Nach einer gefühlten Stunde kam ich frei und eilte meinen Freunden hinterher, die schon fast beim Tempel von Bruder Boron angelangt waren. Im Tempel ließen wir einen Geweihten holen und vertrauten ihm unser Problem an. Er leitete uns in einen Raum und kurze Zeit später kam eine Boroni rein, die uns erklärte, sie sei das Ordensoberhaupt der Golgariten und wolle den Stab untersuchen. Nachdem wir den beinahe leblosen

Körper von Ragnos in die Mitte gelegt hatten fing sie an leise vor sich hin zu murmeln. Doch nach einer Stunde Gebet teilte sie uns mit nichts für unseren Freund tun zu können. Wir sollten warten. Sie ging fort und nach etwas längerer Zeit kam dann der Rabe, das Oberhaupt der Kirche von Bruder Boron und fing an im Gebet versunken leise, aber doch deutlich hörbar Bruder Boron um Gnade für diese Seelen zu bitten. Nach geschätzten zwei Stunden wandte er sich an uns und zum ersten mal hörten wir ihn sprechen: "Selbst mit der Kraft Borons konnte ich nur zwei Seelen aus diesem Stab befreien. Die eures Freundes und noch eine andere. Wir werden den Stab bei uns behalten bis alle Seelen aus ihm befreit sind. Ich muss mich jetzt ausruhen. Boron sei mit euch." Diese Worte schienen keinen Widerspruch zuzulassen und so beugten wir uns ihnen und eilten, als er den Raum verlassen hatte, zu Ragnos. Dieser schien eine ganze Zeit lang keine Veränderung zu zeigen, doch dann konnten wir kleine Bewegungen erkennen. Er zuckte ein paar mal, doch seine Augen blieben geschlossen. Ein paar Novizen kamen herein und trugen ihn hinaus. Sie erklärten uns, dass unser Freund ein wenig Ruhe brauchte und das sie ihn in einen Raum für Kranke bringen würden. Unentschlossen, ob wir auf ihn warten sollten oder nicht wurden wir von der Al Anfanischen Geweihten von Bruder Boron unterbrochen und gefragt, ob wir denn kurz Zeit hätten. Wir bejahten und sie leitete uns nach draußen wo schon eine Kutsche wartete. Als wir alle in der Kutsche waren wurden wir ins Umland von Punin, dessen malerische Weinberge man aus der Stadt nur unzureichend sah, gebracht. Nach einer Weile bogen wir von der Hauptstraße ab und fuhren einen Hügel hoch. Als die Kutsche hielt, sah man aus dem kleinen Fenster ein städtliches Haus idyllisch zwischen den Weinbergen gelegen. Wir wurden hineingeführt und standen in einer prächtigen Empfangshalle. Drei Leute, offensichtlich Dienstleute warteten schon auf uns. Die Boroni eröffnete uns dann, dass das Haus ein Geschenk der Al Anfanischen Kirche von Bruder Boron war. Sie führte uns herum und zeigte uns alles. Auch wenn das Haus nichts von der praktischen Schönheit eines maraskanischen Hauses hatte, so war es doch auf seine Weise schön und gut eingerichtet. Zusätzlich zu dem Haus wurde jedem von uns ein prächtiges Pferd versprochen, das wir uns aussuchen durften. Als ich auf dem Balkon im ersten Stock stand und das Treiben auf der Handelsstraße beobachtete hatte ich das Gefühl, dass das das erste mal seit langem war, dass ich richtig glücklich war

und, dass Ragnos sich erholen würde...

Teil 2 nach Rezzanjin

Anfang Efferd in Kuhnchom, nach den Abendessen mit Khadil Okharim.

Nachdem wir die kurze Strecke von unserer Villa nach Punin zurückgelegt hatten, gingen wir zum Borontempel und holten unseren Freund Ragnos ab. Dieser saß ziemlich verwirrt bei einem Nebentalar des Tempels und schien sich seit seiner Gefangennahme an nichts mehr zu erinnern. Wir erzählten ihm die Geschichte und berichteten auch vom Tod unseres Gefährten Arng Grimm. Ragnos schien auch noch danach ziemlich verwirrt zu sein, dennoch beschlossen wir nach Kunchom aufzubrechen. Den Teil unserer Reise habe ich vergessen. So wie unsere Hinreise haben wir uns aber anscheinend hin und wieder zurück teleportiert, da anscheinend kaum ein Tag verging. Vielleicht lüftet sich das Geheimnis noch irgendwann. Die Magier scheinen bei dieser Geschichte mehr zu wissen als sie vorgeben. In Kuhnchom wurden wir gleich bei Khadil Okharim zum Abendessen eingeladen. Eine Einladung die wir nicht ausschlagen konnten. Doch bis zum Abendessen war noch Zeit und so ging ich noch in das Maraskanerviertel und besuchte meinen Onkel. Wir tauschten den üblichen Tratsch aus und er konnte mir netterweise noch einen guten Lehrmeister empfehlen, den ich am nächsten Tag aufzusuchen beschloss. Am Abend saßen wir im prächtigen Saal der Magierakademie und speisten. Außer Okharim waren noch Rakorium, Dschelef und ein paar andere Magier anwesend, die wohl ausschließlich dazu da waren, um den ebenfalls an der Tafel sitzenden Borongeweihten vom Essen abzuhalten. Nach dem Essen erklärte Khadil Okharim noch einmal allen Anwesenden was den unser Auftrag sei. Da merkten wir, dass er uns den Borongeweihten unterjubeln wollte, was wir nach kurzer Diskussion nicht mehr verhindern konnten. Wir sollten im Tulamidenland nach Artefakten suchen, die einst den Bann von Bastrabun unterstützt haben sollten. Die Magier der Akademie hatten die Hoffnung, dank der gefundenen Artefakte den Bann wieder herstellen zu können. Suchen könnten wir am Mahanadi, und bei der Linie Kunchom, Anchopal, Fasar. Nach einer weiteren Einweihung durch andere Magier, ließ Khadil Okharim uns alleine, nur einen Geldbeutel für Besorgungen ließ er zurück. Wir planten über die nächsten paar Tage Besorgungen

wie Pferde, Schaufeln, Ausgrabungswerkzeuge, Zelte und ähnliche Dinge zu tätigen und uns in der Stadt nach Informationen umzuhören. Mir fiel dabei der Teil zu, die Erzähler der Stadt nach mystische Geschichten, von alten Grabstädten und ähnlichem abzufragen, ein Teil den ich sehr gerne übernehme.

Eine Woche später, Ende erster Reisetag

Nach dem wir die Woche Informationen gesammelt hatten, beschlossen wir erst über den Mahanadi nach Zhamorrah und dann nach Anchopal und Fasar zu reisen. Die erste Station würde Temphis sein. Danach würden wir einen Abstecher nach Al'Ahabad machen. Doch am letzten Tag vor der Abreise erreichte jeden von uns ein Brief vom Fürsten von Kunchom. Als wir am Vormittag in seinen Palast eintrafen, traten wir dann auch schon eine halbe Stunde später, mit den Gepflogenheiten vertraut, wie man sich denn gegenüber einem Kalifen zu verhalten habe, vor den Kalifen höchstselbst. Er lobte unsere Taten, von denen er schon viel Gehört habe und machte schnell klar, was er von uns wollte: Sein Sohn, ein kleiner, dicklicher Knabe von 14 Jahren, der neben dem Herrscher saß, habe die Gabe der Magie und solle in Mherwed unterrichtet werden. Da wir in diese Richtung reisen, könnten wir ihn mitnehmen. Bisher sei er immer nur im Palast gewesen und solle auf dem Weg ruhig mal ein paar Abenteuer erleben. Nichts Böses dachten wir uns am Anfang. Die Belohnung würde gut sein und es würde auch keinen Umweg bedeuten. So waren wir am nächsten Morgen früh mit gepackten Sachen vor dem Palast und warteten. Während Temyr und Firnen aus Langeweile eine Partie Rote und Weiße Kamele spielten und Temyr dabei haushoch gewann, hatten wir anderen nicht so viel Zeitvertreib. Nach zwei langen Stunden kam der kleine Kalif dann aus dem Palast und ließ sich sein großes Reisegepäck von ein paar Dienern oder Sklaven nach draußen stellen. Sofort forderte er uns auf, dass wir doch beginnen könnten, die Kutsche zu beladen. Nachdem wir ihm klargemacht hatten, dass er nicht mit einer Kutsche, sondern zu Pferd reisen würde und auch nicht sein Gepäck verpackt bekommen würde, war er ziemlich überrascht. Nach etwas längerer Diskussion, gingen dann Firnen, Toran und Boronos, der Borongeweihte noch ein Pferd kaufen, da der Prinz keines hatte. In der Zwischenzeit hatte er uns seinen Namen mit geteilt, was bei uns für Erheiterung sorgte. Er hieß Stippen. Als wir nach der Herkunft dieses Namen fragten, bekamen wir

die Antwort, dass es der Name eines nebachotischen Ur-onkels sei. Daraufhin entglitt Toran die Frage, ob das eine Herkunft oder eine Krankheit sei und wir lagen lachend am Boden. Als Firnen irgendwann mit den Pferden wiederkam, weigerte der Junge sich immer noch. Als mir irgendwann der Einfall kam, seinen Vater Bescheid zu sagen, kam der Junge in die Gänge und packte seine Sachen. Doch als ich mich umdrehte riss mir die Naht meiner Hose am Hintern auf. Anscheinend hatte der Junge das mit seinen noch unreifen magischen Kräften geschafft. Ich beschwerte mich nicht weiter, sondern ging nochmal auf den maraskanischen Markt und kaufte mir zwei Ersatzexemplare. Dann endlich, es war schon fast Mittag brachen wir nach Temphis auf. . .

Teil 3 nach Toran

Eine kurze Zusammenfassung lange zurückliegender Ereignisse für die Memoiren des Toran Ostik:

... Später am selbigen Tage verließen wir Kunchom. Mit uns reiste der Sohn der Fürsten von Kunchom ein gewisser Stippen. Unsere Queste sollte uns durchs Elmadital und nach Temphis führen. Doch schon nach einer halben Tagesreise stießen wir auf Probleme. Nachdem man uns freundlicherweise beim Dorfältesten eines kleinen Dorfes in dem wir die Mittagshitze überdauern wollten zum Essen einlud, mussten wir feststellen, dass unsere Pferde gestohlen worden waren. Dank Ragnos geschultem Auge konnten wir sie jedoch schnell an einer naheliegenden Quelle wiederfinden und schafften am selben Tag noch ein gutes Stück Strecke bevor wir in einem angenehmen Olivenhain Unterschlupf für die Nacht fanden. Die nächtliche Unterbrechung durch in unserem Proviant wühlende Hyänen bekam ich kaum mit, da Rezzanjin sich ihrer annahm.

Am nächsten Morgen ging es weiter bis Chefe wo wir unseren knapp gewordenen Proviant aufstocken konnten. An die unangenehmen Vorkommnisse des nächsten Reiseabschnitts kann ich mich schlecht erinnern. Es kam zu einem schlimmen Unwetter und eine Gruppe rauer Gesellen wollte wohl die Gelegenheit beim Schopf packen und sich an uns etwas bereichern. Der gute Temyr, dem die Hitze viel weniger zuzusetzen schien als uns anderen, war jedoch so schnell mit seinen Zaubern wie er es sonst mit seiner Zunge ist und wir ließen die Ganoven gefesselt zurück. Trotz des bereits sehr ereignisreichen Tages schafften wir es zum Mittag noch nach Challef.

Firnen schien die Reise nicht sehr gut bekommen zu sein, er wirkte kränklich. Bis auf weiteres schätzte ich seinen Zustand jedoch nur als einen vorübergehenden Schwächeanfall durch zu wenig Schlaf ein. Als wir am Abend jedoch Jamin erreichten schien sich sein Zustand jedoch noch verschlimmert zu haben. Mit Prainors Hilfe erkannte ich, dass es sich wohl um eine Lungenentzündung handelte. Eine solche Erkrankung ließe sich normalerweise mit einigen Tagen Bettruhe und einem ordentlichen Kräuter-Honig Sud heilen, doch angesichts der Eiligkeit unserer Mission bat ich die Göttin um Hilfe und schon am selben Abend konnte mein Gefährte wieder schmerzfrei handeln.

Kurz bevor die Sonne am nächsten Tag den Zenit überschritt erreichten wir Temphis. Wir gaben das Päckchen bei genannter Adresse ab wurden aber nicht hineingelassen. Beim einem sehr nötigen Besuch in einem der berühmten tulamydischen Badehäuser erfuhren wir mehr über diesen "Alfessir" bei dem wir unsere Ware abgeliefert hatten. Er war ein regional sehr bekannter Edelsteinhändler, was uns angesichts unserer Versuche Mondsteine ausfindig zu machen gerade zu Pass kam. Frisch gewaschen und in mein offizielles Ornat gekleidet gewährte man mir eine Audienz bei ihm. Leider besaß er selbst nur kleinere Mondstein Splitter, allerdings konnte er uns nach Samara verweisen, wo es angeblich einen sehr großen Stein im Besitz des Efferdtempels gab.

Nach einer ausnahmsweise sehr erholsamen Nacht in Temphis brach die Gruppe Richtung Ehristar auf. Der sonst so schweigsame Firnin ließ uns jedoch schon nach einigen Stunden an einem alten tulamydischen Hügelgrab halten, durch das seiner Aussage nach ein "Kraftlinie" floss. Das aus Entfernung eher unscheinbare Konstrukt stellte sich als 4-stufige Pyramide heraus, die von Tierstatuen umgeben und mit, nach Temyrs Aussage, urtulamydischen Runen besetzt war. Er schätzte das Alter auf etwa 1500 Jahre. Auf der zweiten Stufe der Pyramide fanden wir noch eine Inschrift, die vor großer Gefahr beim Betreten warnte, doch meine übereifrigen Gefährten Rezzanjin und Ragnos hatten bereits einen versteckten Mechanismus entdeckt und durch eindrücken der zweiten Ebene tat sich eine Öffnung in die Tiefen des Grabes auf. Es stellte sich heraus, dass man die Warnungsinschriften wohl doch hätte ernst nehmen sollen, denn schon nach ein paar Schritt in den unterirdischen Gang blieb mir die Luft weg und nur gradeso schfften wir es alle wieder aus der Pyramide

heraus...

Es stellte sich heraus, dass man die Warnungsschriften wohl doch hätte ernst nehmen sollen, denn schon nach ein paar Schritt in den unterirdischen Gang blieb mir die Luft weg und nur geradeso schafften wir es alle wieder aus der Pyramide heraus...

Ein anderer Eingang der Pyramide stellte sich als vielversprechender heraus. Ohne weitere Probleme drangen wir tief in die Eingeweide der Pyramide vor und entdeckten die längst vergessene Grabkammer eines lange verstorbenen Fürsten Goriens. Zuerst dachten wir, das Grab sei längst geplündert worden, denn nur noch einige zerschlagene Steinkrüge deuteten auf die einst prächtigen Grabeinlagen hin. Doch schnell merkten wir, dass dies nur ein Trick war, um Eindringlinge vom Auffinden der richtigen Grabkammer abzuhalten, denn in den Sarkophag eingebettet war ein Mechanismus, um eine weitere Treppe in die Tiefe zu öffnen.

Und tatsächlich hatten wir Glück! Die List des Sultans hatte tatsächlich die Plünderer Goriens davon abgehalten, seine Grabkammer zu entweihen und wir stießen auf ein perfekt präserviertes Grabmahl. Wir konnten auch einige Komponenten des Bannes dort finden, denn wie wir gehofft hatten, handelte es sich bei diesem Fürsten um den Sultan Shamscherib, der lange Zeit mit der Instandhaltung des Bannes beauftragt war.

Doch Rezzanjins Gier trieb uns fast in den Ruin. Er konnte seine Finger nicht von den prächtigen guldernen Grabeinlagen lassen und als er sie berührte, rumpelte es tief in der Kammer. Tiefe Risse brachen in der Decke auf und die Grabkammer begann einzustürzen. Während wir alle Hals über Kopf aus der Pyramide flohen, kam Firnen die überaus intelligente Idee, sich versteinert vor den herunterstürzenden Trümmern zu retten. Doch dies führte nur dazu, dass die Trümmer seinen starren Leib einquetschten.

Draußen hielten wir Rat und Temyr blieb nichts anderes übrig, als das mächtige Elementarwesen zu rufen, dessen wahrer Name ihm aus Maraskan noch bekannt war. Das Wesen lies sich überzeugen, Firnen aus den Trümmern zu bergen, doch dieser war von den Steinen schwer verletzt und kaum noch am Leben.

Verzweifelt, denn auch meine karmalen Fähigkeiten waren langsam erschöpft, suchten wir nach einer Stadt oder wenigstens einer Karavanserei, in der wir

uns erholen könnten. Und, wie es in tulamidischen Märchen manchmal erzählt wird, fanden wir auf einmal in der Mitte der kargen Steppe Goriens die sagenumwobene Stadt Al'Ahabad. Wie ein Märchen erschienen uns die alabasternen Arkaden und grünen Gärten, die aus dem rostroten Sand in die Höhe ragten. Dort fanden wir eine Unterkunft und Firnen wurde von den Heilern des Sultans Hasrabal gesund gepflegt.

Wir wurden zu einer Audienz von eben jenem Herrscher geladen und ich muss sagen, der Herrscher Goriens verdient die Bewunderung, die man ihm zukommen lässt, auch wenn er ein Ungläubiger ist. Von stattlicher Statur ist er, aber seine wahre Macht liegt in seiner diplomatischen Art und in seiner Zaubermacht begründet. Er bot uns seine Hilfe an, aber im gegenzug sollten wir ein Buch für ihn holen. Das einzige Problem dabei war, dass dies in der Akademie von Rashdul zu finden sei, die seit der Übernahme durch Belizeth Dschelefsunni verschlossen war...

Teil 4 nach Temyr

Nachdem wir uns also solcherart der Hilfe des Sultans versichert hatten, verbrachten wir noch eine kurze Zeit im Schoße der fürstlichen Hofanlagen, namentlich, um die Gastfreundschaft und Wunder dieses Ortes aufzunehmen, eigentlich, um Firnens Wunden auszukurieren... So brachen wir denn am nächsten Tag gegen Rashdul auf, um unseren Teil des Geschäfts ein- und "Das Große Elementarium" in unseren Besitz zu bringen. Stippen indes, der als Sprössling des Khunchomer Herrschaftszweiges Gefallen an Hasrabals Hofe zu finden hatte, blieb in sicherer Verwahrung des Magierpotentaten. Später sollten wir erfahren, dass die Annehmlichkeiten der hasrabalschen Fürsorge sich durchaus auch auf dessen Tochter erstreckten, und alsbald wurde die Vermählung zweier Dynastien aus Khunchom und Goriens bekannt gegeben. Wie dem auch sei, führte unser Schicksal zunächst weiter den verschlungenen Mhanadi herauf, von Yostra und Palatechk über Kansul und Sertar und weitere Hundert-Seelen-Nester, deren Name auf keiner Karte verzeichnet ist; am Ende des staubgedeckten Weges jedoch lag Rashdul, "Deren Alter nicht zu ermessen ist". Vor dem Gang zur Akademie stand jedoch die Suche nach dem nächsten Mondstein an, der ja für die Forschungen der Khunchomer von so großer Bedeutung war. Es zeigte sich jedoch schnell, dass uns

diesmal jemand bei unserer Suche zuvorgekommen war: Ein liebfelder Adliger namens Bravaldi hatte offensichtlich schon vor Wochen Erkundigungen über Ruinen außerhalb der Stadt eingezogen und ein Expeditionskorps für Ausgrabungen zusammengestellt. Und tatsächlich befand sich einige Meilen vor den Toren Rashduls die schwer gesicherte Grabungsstätte, in welcher der Horasier Stellung bezogen hatte. Bravaldi zeigte sich nicht gerade begeistert von unserem Begehren, verweigerte uns die Herausgabe des Mondsteins und entließ uns mit der Bemerkung, bei der nächsten Störung von seinen Söldlingen Gebrauch zu machen. Während dieser Unterredung wich ihm eine junge Frau keinen Augenblick von der Seite, die eindeutig nicht aus dem Horasreiche zu stammen schien. —ich erwähne sie nicht nur deshalb, weil sie so außerordentlich fehl neben dem Liebfelder wirkte, sondern auch, weil wir es noch öfters mit ihr zu tun haben werden. So verlegten wir unsere nächsten Schritte denn auf den Schutz der Nacht, um den Mondstein auf Diebesfüßen seinem Besitzer zu entwenden. Die Sache ging so lange gut, bis wir unvorsichtigerweise beim Öffnen einer Truhe eine magische Falle auslösten, wodurch das Lager in helle Aufruhr geriet. Die Falle stammte von der bereits erwähnten jungen Frau, die ganz offensichtlich der magischen Zunft angehörte und eine Tochter Madas war. Hätte Ragnos nicht mit Pfeil und Bogen ausgeholfen, wir wären aus der Sache nicht eben lebend herausgekommen. Mit einem weiteren Mondstein im Gepäck begaben wir uns nach Rashdul zurück. Es fiel uns nicht gerade schwer, die Hallen der Akademie im Gewirr der Straßen und Gassen auszufinden - denn traditionell stellen die Schulen der magischen Zunft im Süden die größten und prachtvollsten Gebäude einer Stadt - , wohl aber, hinein zu kommen. Das kommt so: Seit der Zeit der Magierkriege sind die Pforten der Akademie von Dschinnen verschlossen und öffnen sich schlechterdings vor keiner Macht der Welt, am wenigsten aber für unerwünschte Besucher. Glücklicherweise aber hieß man uns als Kollegen und forschungswillige Besucher, welche die Wunder der Rashduler Bibliothek mit eigenen Augen zu erblicken wünschten, willkommen, und verbrachte uns mit Lastkörben ins Innere der Akademie. Dort trafen wir denn auf die Spektabilität und Tochter unseres guten Freundes Dscheleff, Beliseth, deren magische Fähigkeiten, insonderheit der Dämonenbeschwörung, schon reichlich Kunde im ganzen Land gemacht hatten. Ich untertreibe nicht,

wenn ich den oft bemühten Schauer zitiere, der mir während der nachfolgenden Unterhaltung mit der Spektabilität den Rücken hinab lief: Von betörender Schönheit, aber unnachgiebiger Härte und Kälte des Gemüts, erwies sich Beliseth als die Frau, unter deren Augen man am allerwenigsten einen Raubzug, dazu noch im Auftrage eines befeindeten Magierfürsten, durchführen wollte. Nachdem sie die Führung der Akademie aus den Händen ihres Vaters gerissen hatte, war das traditionelle Gleichgewicht der elementaren und beschwörenden Zweige in Rashdul arg aus den Fugen geraten, und die verbliebenen Magister der Elementarschule hatten sich unter Beliseths Knute fügen müssen. Solcher Geschichten eingedenk bezogen wir also Quartier in den weitläufigen und angenehm gelegenen Gästezimmern, bevor wir uns in das Gewirr der Regale und Lesealkoven der Bibliothek stürzten. Doch selbst mit der tatkräftigen Hilfe der vertrauten Archivare war das gesuchte Exemplar nicht nur nicht aufzufinden, es schien überhaupt niemals im Bestand gewesen zu sein. Weitere Nachforschungen brachten uns dann jedoch auf den Gedanken, dass Beliseth möglicherweise das Buch konfisziert und in ihren Privatgemächern unter Verschluss gehalten hatte. So fassten wir den Plan, unserem Raubzug auch einen echten Einbruch hinzuzufügen. . . Dazu bedurften wir der Hilfe eines Bekannten von Dscheleff, welchem wir uns zu erkennen gaben: Im Schutze eines Wettstreits, welchen die Elementarmagier vom Zaun zu brechen gedachten, wollten wir den Streich wagen. Und so geschah es, dass wir am nächsten Tag im Schutze eines gewaltigen Spektakels erwartungsvoll durch die prachtvollen Gänge des Hauptgebäudes schlichen, bis wir schließlich die Gemächer Beliseths erreicht hatten. In Windeseile drangen wir in den nun leeren Raum ein, und Firnen entdeckte vermittels eines Odem ein magisch verschlossenes Geheimfach. Mit einem wohlgewirkten Foramen wurden wir des Inhaltes gewahr - des gesuchten Buches - , verschlossen den Mechanismus eilig wieder und flohen das Gemach noch bevor Beliseth von ihrer Strafaktion zurückgekehrt war. Da wir den Folio schnell aus den Mauern der Akademie bringen mussten, überwandern wir die Mauern mit Magie und flohen der Aufregung und der Rache Beliseths, ohne zurück zu blicken. Hasrabal zeigte sich sehr erfreut über unsere Anstrengungen und schickte sich an, seinen Teil der Abmachung zu erfüllen.

Teil 5 nach Boronos

28. Efferd 1019 BF

Am Morgen nach dieser götterverlassenen Nacht machten wir uns auf den Weg in das ungläubige Mherwed, was ich ja nicht mehr betreten durfte. In der Sonne des scheidenden Tages erhob sich vor uns endlich die gewaltige Brücke Bastrabuns. Ich verabschiedete mich von meinen Weggefährten und schlug mein Lager in Sichtweite der Brücke auf. Währenddessen suchten die Anderen die Mherweder Zauberschule in der alten Sommerresidenz des Kalifen auf. Sie wurden beim Akademieleiter vorstellig und rangen dem Rastullahanbeter eine Erlaubnis zum Besuch der hiesigen Bibliothek ab. Sie quartierten sich in einen der Gasthäuser in der Mitte von Mherwed ein.

29. Efferd 1019 BF

Temyr und Firnen versuchten einen Dispens zu erwirken, der ihnen erlaubte in der Stadt zu zaubern. Der Akademieleiter erlangte dafür aber die Konvertierung zum Rastullahglaube, was beiden Götter sei Dank ablehnten. In der Bibliothek fand man heraus, dass eine geheime Sekte in Anchopal, Die Hüter des Netzes des Bastrabun, gibt (Vielleicht finden wir mehr Informationen in Keshal Rohal). Außerdem gibt es anscheinend einen Statuette aus Mondstein, die der Schlüssel zum Bannnetz sei und damit eine zentrale Komponente des Banns. Deren Aufenthaltsort könnte Yash-Hualay, Elem, Nebachot, Yol-Fasar, Zamorra oder Yasra sein. Zum Mittagessen speisten sie mit den Magistern und begangen ein paar Unhöflichkeiten, für die sich später entschuldigten. Magister Omaran sprach sie nach dem Essen an, denn er habe Informationen, dass auf dem alten Boronsanger vor der Stadt entweder Bastrabun oder einer seiner engsten Vertrauten begraben sei. Am Abend holten mich die Anderen ab und wir begaben uns zum Treffpunkt auf dem Anger. Kurz nach dem Eintreffen Omarans tauchten Ghule auf und im entstehenden Chaos flüchtete Omaran. Nachdem Kampf, bei dem Rezzanjin, Temyr und Firnen verletzt wurden, segnte ich den Friedhof neu ein.

30. Efferd 1019 BF

Firnen und Temyr waren von einer seltsamen Krankheit ergriffen, die sich als Schlafkrankheit, welche Ghule durch ihr Gift übertragen, herausstellte.

31. Efferd 1019 BF

Nachdem Firnen und Temyr wieder auf dem Beinen waren, plante man, wie man Omaran einen Besuch abstattet und den Mondstein von der Brücke raubt. Unter Einwirkung eines Bannbaladin erzählte Omaran den Anderen, dass er mit der Asfaloth-Domäne gearbeitet hatte. Eine Person, die sich selbst Meister nannte (sehr wahrscheinlich Abu Terfas von Al'Churam, dieser soll einen verwunschenen Palast im Khoramgebirge haben und ein Asfaloth-Paktierer sein), hatte ihn kontaktiert und Informationen zu Asfaloth gegeben, als Gegenleistung sollte er Bücher aus der Bibliothek entwenden und der Hexe Acharia Zugang zur Bibliothek verschaffen. Den Stein entwendeten Temyr und Firnen mit Hilfe der Zauber Ignorantia Ungesehn und Motoricus Geisteshand. Danach brachen wir nach Al'Ahabad auf, um Sultan Hasrabal von Gorien das Gantorana zu bringen.

3. Travia 1019 BF

Nach zwei beschwerlichen Tagen durch Gorien erreichten wir die Oase um Al'Ahabad. In der Stadt gaben wir das Gantorana dem Sultan. Er sagte, dass jeder an den Dschinn nur eine, eine einzige Farge stellen kann und dass der Dschinn alles Gesprochene als Frage auffasst. Wir sollten nach einer Stunde wiederkommen. Wir wurden in Hasrabals Beschwörungszimmer geführt, auf dem Boden war ein gewaltiges Hexagramm gezeichnet. Um das Hexagramm waren sieben Pentagramme gezeichnet und Hasrabal wies uns an, in jeweils ein Pentagramm zu gehen und es nicht zu verlassen. Hasrabal fing an uralte Zauberformel zu intonieren und langsam entzündeten sich der Holzkreis im Hexagramm. Es manifestierte sich eine zwei Schritt hohe Flammensäule, aus der zwei kräftige Arme und ein Kopf entstanden. Wir stellen unsere Fragen an den Dschinn: 1. Wo befindet sich das magische Artefakt in Form eines silbernen Handschuhes, das Bastrabun zu seiner Lebenszeit erstellte und bei sich trug, heute? 2. Wo befindet sich die Foki, die Bastrabun benutzte um seine magische Bannmauer zu erstellen, heute? 3. Wo befindet sich die Statuette, die der Schlüssel zur Veränderung von Bastrabuns Bann ist, heute? 4. Wo genau sind die sterblichen Überreste des Bastrabun begraben worden? 5. Welche Bewegungen, Sprüche und Zeichnungen hat Bastrabun genutzt um das Ritual zur beschwörung seiner Bannmauer durchzuführen? 6. Was ist die Verbindung zwischen Assarabad und Borbarad? =

Dies waren seine Antworten: 1. Er befindet sich am

Arm des einhändigen Frevlers. 2. Die Foki werdet ihr in Al'Churam im Khoramgebirge, in Samra, Khunchom, Anchopal und einen Zeltlager vor Mherwed finden. 3. Ich brachte sie einst einem in den Palast der drei Herrscher, sie liegt am Eingang zu einer Welt, die nicht sein kann, die nicht sein darf. 4. Sein Körper liegt in der unheiligsten Stadt der Echsen, dessen Geheimnisse er erforscht, ewig vor Satinavs Griff geschützt. 5. Viele Hundert, die simultan an verschieden Ort in den Tulamidenlanden ausgeführt werden müssen. Die Anweisungen habt ihr gefunden und wieder verloren, ihr werdet aber zwei treffen, die die Anweisungen gefunden haben. 6. Die Stadt der drei Herrscher gehörte einem, gehörte schon immer einem, und der ist ER allein.

Am folgenden Tag brachen wir Richtung Zamorrah auf.

Teil 6 nach Rezzanjin

Auszüge aus dem Tagebuch des Rezanjin al-Ahlan

Tagebucheintrag Ende Effert/Anfang Travia

Nachdem wir die letzten 4 Tage durch die staubige Landschaft Goriens gereist sind, es geschafft hatten unbemerkt an Merwhed vorbei zu kommen, wo man unseren Diebstahl zweifelsfrei erntdeckt hatte und nach uns suchte, herausgefunden hatten, dass uns Bravaldi um mindestens einen Tag voraus war, uns bei einem Haiamundi in Manessipur eine von den normalen Geschichten über den Untergang Zamoras abweichende Variation angehört hatten, kamen wir heute, nach einem weiteren Tag anstrengender Reise, in dem Ort Borbra an, welches interessanterweise sogar einen Tempel von Schwester Tsa beherbergte. Gerade als wir in Borbra am Hauptplatz ankamen und voller Verwunderung die auf dem Hauptplatz stehende Eiche, die so gar nicht in das sonst recht tulamidische Bild des Dorfes hineinpasste, sahen wir den Geweihten von Schwester Tsa, einen Mann mit roten Haaren vor dem Tempel kleinen Kindern Geschichten erzählen. Wir suchten uns eine Herberge und gingen zu den örtlichen Händlern um unsere Vorräte aufzustocken. Bei diesem kleinen Stadtrundgang entdeckten wir zwei weitere Schreine der zwölf Geschwister. Einen von Bruder Praios und einen von Schwester Peraine, den Toran am Abend auch gleich zu einem Gebet ansteuerte. Firnen dagegen übernahm die Aufgabe herauszufinden, was die örtlichen Geschichtenerzähler über die Historie des kleinen Örtchens selbst zu berichten wussten. Wie er uns eben erzählte wurde er

an den Geweihten von Schwester Tsa weiter gewiesen. Dieser erzählte ihm wohl unter anderem die Geschichte über die Entstehung der Eiche, welche stark mit der Lokalebekanntheit Tarlisin von Borbra zusammenhing. Aus dem zerbrochenen Magierstab von diesem sei der Eichenbaum entstanden, welcher heute als Heiligtum von Schwester Tsa gesehen wird. Was er erzählte war jedoch alles in allem recht uninteressant, bis auf die Tatsache, dass Bravaldi wohl vor einigen Tagen hier vorbeigekommen war.

Tagebucheintrag einen Tag später

Nach einem halben Tag später kamen wir im Dorf Samra an, welches von Zamora aus auf der gegenüberliegenden Seite des Mahandi liegt. Wir mussten feststellen, dass Bravaldi sein Lager schon auf der Seite Zamoras aufgeschlagen hatte. Doch wir wussten, dass sich eine weiterer Mondstein wohl in Samra befinden würde. Doch zuerst fragten wir bei einem Wirt nach einer Möglichkeit zum Übersetzten nach Zamora. Dieser warnte uns zugleich diese verfluchte Stadt zu betreten. Eine Warnung, die wir weder zum ersten noch zum letzten mal gehört hatten. Danach wollten wir den Tempel von Bruder Effert aufsuchen, zu dem man uns gewiesen hatte, weil dort ein großer Mondstein sein sollte. Wir fanden nur einen Tempel von Schwester Peraine, den wir zugleich betraten. Dort entdeckten wir schnell einen Mondstein, der genau die richtige Größe hatte und in den Händen einer Statue lag. Firnen bestätigte, dass es sich um einen magischen Mondstein handele. Nach etwas längeren und zähen Verhandlungen mit den herbeigeeilten Geweihten der Peraine durften wir den Mondstein im Austausch gegen 25 Maravedi unser Eigen nennen. Am Abend besuchten wir noch einen blinden Haiamund, der zwar unsere Frage nach der Stadt der drei Herrscher nicht beantworten konnte, uns jedoch viel über den angeblich unter Zamora hausenden Golem und über die Stadt selbst mitteilen konnte. Auch er sprach eine Warnung aus Zamora nur bei Tag zu betreten, wenn wir es schon betreten wollten. So konnten wir uns beruhigt ins Bett legen mit dem Bewusstsein einen weiteren Mondstein im Gepäck zu haben.

Tagebucheintrag einem weiteren Tag später

Am Morgen des nächsten Tages brachen wir dann auf Richtung Flusshafen und fanden bald einen Fischer, der bereit war uns für relativ viel Geld überzusetzen. Wir ließen uns weiter flussabwärts bringen, wo wir

gleich hinter einem Hügel, versteckt vor den Blicken Bravaldis und seiner Söldner, ein kleines Lager aufbauten. Dann wagten wir uns in die Stadt. Zu Beginn suchten wir relativ sinnlos in der Gegend herum und konnten uns durch intelligentes Verstecken und ein paar Zauber auch der Begegnung mit Bravaldi persönlich durch die Gefangennahme durch einige seiner Söldner entziehen. Dann beschlossen wir zu schauen, was Bravaldi vorhat und schlichen uns zu seinem Lager. Der Versuch daran vorbei zu schleichen scheiterte allerdings, da Temyr und Toran entdeckt wurden. Der Rest ging ziemlich schnell, Temyr zauberte kurz etwas, verschwand dann auf einmal und wir fanden uns auf der Flucht vor den heranstürmenden Söldnern, die wohl leicht wütend waren, da wir anscheinend ein paar ihrer Kumpane getötet hatten. Nun hieß es um unser Leben zu laufen und das taten wir. Toran bog als Erster vor den schnell aufholenden Söldnern in eine Seitengasse ab. Zwei der sechs Söldner, die uns verfolgten hechteten hinter ihm her. Zwei weitere taten dasselbe mit Boronos, als dieser die größere Hauptstraße verließ. Ragnos und ich, die wir noch am schnellsten rannten, legten den Söldnern einen Hinterhalt. Als sie nichtsahnend nach uns suchten hatte nur der, den Ragnos nicht getroffen hatte eine Chance zu kämpfen, doch er war zu langsam um meiner Klinge zu entkommen. So machten wir uns auf die Suche nach Boronos, den wir im Kampf gegen einen der Söldner in großer Bedrängnis voranden. Auch diese Söldners entledigten wir uns mit einem Pfeil recht schnell. Ich konnte das komische Gefühl, dem Söldner jetzt sein Herz herauszureißen zu wollen schnell abschütteln, auch wenn es mich ein wenig überraschte so zudenken. Nachdem Boronos seine Wunden geheilt hatte, wollten wir weiter nach Toran suchen, als eine kleine Katze plötzlich vor uns entlang spazierte. Als Boronos diese, er hielt sie für einen ruhelosen Geist, schon entschwören wollte, erklang plötzlich Torans Stimme in meinem Kopf und ich erinnerte mich daran, das diese Katze sein Zeichen war. Er klärte uns über seinen Aufenthaltsort auf und wir fanden unter Führung der Katze schnell zu dem bewusstlosen Toran, der den Wächter, der etwas entfernt von dem Gebäude stand, in seiner Katzenform schon verjagt hatte. Ragnos bezog einen guten Aussichtspunkt und legte sich auf die Lauer. Wir kamen dann zu Toran und die Katze verschwand und Toran erwachte. Wir tüftelten einen Plan aus, wie die Wächter zu bezwingen seinen und baten Toran in Katzenform nach der Hexe zu suchen. Er fand sie

nicht, konnte aber die Wächter verjagen. Ich schlich zu Ragnos um die Lage zu überblicken als plötzlich die Hexe inmitten des Loches auftauchte, das die Arbeiter gebuddelt hatten und das große Tor öffnete. Die Arbeiter und Söldner rannte bei diesem Anblick zurück zu ihrem Lager, wir jedoch folgten der Hexe, wissend, das sie zu Firnen oder Temyr aufschließen würde, die Toran mit einer seltsamen neuen Gabe seines Zeichens angeblich dort unten aufgespürt hatte. Wir versuchten der Hexe zu folgen, doch wir verloren sie in den verzweigten Gängen schnell. An einer zweiten Tür, die offensichtlich vor nicht allzu langer Zeit geöffnet wurde hielten wir an, da wir erkannten, dass auch wir verfolgt wurden. Als plötzlich Bravaldi auftauchte. Er erklärte, dass die Hexe ihn betrogen hatte und wir verfolgten nach geschlossenen Frieden der Hexe weiter. Dann kamen wir endlich in einem Raum mit einer komischen riesigen Statue, die am Baden lag. Wir entdeckten sofort Temyr und Firnen, die uns nach einer kurzen Begrüßung erzählten, dass die Hexe in einen Gang geflüchtet war, der von einem Dämon bewacht wurde und wir doch in die Schutzkuppel um Firnen kommen sollten. Nach einen Zauber war der Dämon verschwunden und auch Bravaldi, der sich erst vor dem Dämon gefürchtet hatte, folgte uns mit seinen Schergen. Doch eine weiteres Hindernis versperrte uns den Weg in den Raum, in dem die Hexe sich befand. Eine unsichtbare Schutzkuppel war aufgespannt worden, die wir mit unseren Waffen nicht zu durchdringen vermochten. In dem Raum selber bot sich uns ein schrecklicher Anblick. Die Hexe hatte eine kleine Statue in der Hand die sich langsam verformte. Plötzlich stand Firnen mit Temyr in der Mitte, des Raumes, der Wohl die Grabkammer Bastrabuns darstellte. Doch Firnen schien nicht er selbst zu sein. Als die Hexe auf ihn einredete, schien er das Angebot von Macht, das sie ihm machte annehmen zu wollen. Auch sein Akzent hatte sich verändert, er benahm sich auf ganz anders und wollte wohl zur Hexe um sich mit ihr weg zuteleportieren. Doch Toran, vorher leise im Gebet versunken stürmte durch die Schutzkuppel, zerstörte sie und warf sich auf Firnen, der dem Gewicht des Geweihten nicht widerstehen konnte und umfiel. Die Hexe war auf einmal weg und Toran, dem Temyr erzählt hatte, dass Sulhamid, der Geist, der in seinem Rubin-Auge saß, von ihm Besitz ergriffen hatte, vertrieb diesen aus Firnens Geist. Bravaldi war sehr erbost über das Verschwinden der Hexe, hatte sie ihn doch betrogen, als sie ohne ihn in die Katakomben von Zamora ging. Immer

noch ein wenig erstaunt von der schnellen Wendung der Ereignisse erzählten wir Bravaldi von unserem Auftrag. . .

Teil 7 nach Rezzanjn

... Wir gingen erstmal wieder an die Erdoberfläche und gesellten uns in sein Lager. Dort besprachen wir die Ereignisse und klärten Bravaldi über die Umstände unseres Handelns auf und fanden heraus, dass er erstaunlich viel wusste. So konnte er uns mitteilen, dass die Hexe einen Begleiter hat, einen Krieger in schwarzer Rüstung. Es war gut zu wissen, auf was wir uns bei unserem nächsten Treffen mit ihr vorzubereiten hatten. Letztendlich beschlossen wir, dass Bravaldi seine gesammelten Informationen an die Kunchomer Magierakademie weitergeben sollte und wir erstmal nach Anchopal weiterreisen würden. Wir gingen in Richtung Süden, den Fluss entlang, um zu unserem Lager zu gelangen, doch wurden wir noch vom Söldnerführer aufgehalten, der Blutgeld für seine dank uns gefallenen Kameraden forderte. Wir zahlten ihm was er wollte und gingen dann weiter in Richtung unseres wohl unnötig aufgebauten Lagers und packten die Sachen zusammen und mussten nicht lange auf den Fischer, der uns hingebracht hatte warten. Er brachte uns auch wieder zurück. Er fragte, was wir gemacht hätten, was mich sehr verwunderte, da er eigentlich nichts besonderes von uns mitbekommen haben sollte, immerhin liegt Samra ja auf der anderen Flussseite. Doch als wir auf der Flussmitte waren, dämmerte es mir. Zehn Reiter der örtlichen Reiterei warteten auf uns, um uns in Gewahrsam zu nehmen, da wir, bzw. die Hexe mit dem Öffnen der Tore wohl einige Geister aufgeschreckt hatten, die wiederum die Dorfbewohner aufgeschreckt hatten. Wir konnten letztendlich noch mit dem Hauptmann darüber verhandeln, dass er uns freiließ und so zogen wir Richtung Anchopal. Doch freilich kamen wir nicht innerhalb des Tages dort an und so machten wir uns daran eine Lagerstelle zu finden. Diese war schnell entdeckt und dazu noch zwei weitere Gestalten, Steinmetzgesellen, mit denen wir zu Abend speißten. Wie Temyr feststellte unterhielten sie sich über einen Fund, sogenannte Käferei, den sie erst kürzlich gemacht hatten. Es waren Relikte vom großen Schwarm, in Sandstein eingeschlossen. Gerade als einer der beiden Gesellen in das Zelt ging, um etwas zu holen, schien das Käferei in der Hand des anderen zu bröseln. Plötzlich brach ein Käfer aus dem Ei heraus und griff den Gesellen an. In kürzester Zeit attackierte der Käfer dessen Gesicht und riss ihm die

Haut von diesem. Firnen reagierte schnell und tötete den Käfer auf magische Weise, bevor er den Gesellen zerfleischt hatte. Doch bevor wir uns über diese wahrhaftig grausame wie merkwürdige Schauspiel wundern konnten, stürzte eine zweiter Geselle, über den gesamten Leib mit Käfern gespickt aus dem Zelt. Er starb innerhalb kurzer Zeit und hätten wir Firnin nicht dabeigehabt, so wäre es auch unser Ende gewesen, da man solche Massen an Käfern unmöglich mit dem Schwert bekämpfen konnte. Er tötete auch diese Käfer mit einem Zauber, woraufhin sie zu Staub zerfielen. Der zweite Steinmetz rannte weg, doch wir hatten ihn wieder eingesammelt und werden ihn nach Anchopal begleiten. Im Moment grübeln die Magier noch, woran es gelegen sein könnte, dass die Käfer wieder lebendig wurden, doch eine Vermutung hatten sie: Es konnte nur Abu Terfas dahinter stecken. Jetzt wo er den Schlüssel zum Schwarm hatte, war er der einzige, der so etwas heraufbeschwören könnte.

Tagebucheintrag Anfang Travia In Borbra

Kurz ist die Zeit um die zurückliegenden Ereignissen niederzuschreiben. Nachdem wir in Anchopal angekommen waren teilten wir uns auf: Die Magier gingen zur Ordensburg der grauen Stäbe wir anderen zum Perainetempel. Dort erfuhren wir, dass wir nicht die einzigen waren, die von Käfern angegriffen worden waren. Wohl eine flächendeckende Auswirkung des Rituals. Jedoch hatten wir mit der Suche nach Mondsteinen und dem Aufenthaltsort von Abu Terfas, den wir wohl finden müssen, um das Grauen zu beenden, keinen Erfolg. Die Magier jedoch schienen zumindest einen Teilerfolg zu haben. Der Leiter der grauen Stäbe, Tarlisin von Borbra, würde sich um seine Verbindungen bemühen, um den Aufenthaltsort von Abu Terfas herauszufinden. Auch würde er die Giftkammern der Ordensburg nach dem Mondstein durchsuchen lassen. Am nächsten Morgen sollten wir uns mit ihm im örtlichen Badehaus treffen. Dies taten wir auch. Im Dampfbad erwartete er uns. Gerade als wir die Angelegenheiten besprechen wollten, schien er plötzlich einen Hustenanfall zu haben. Und auch ich bemerkte, dass es schwerer wurde zu antworten. Doch bevor irgendwer etwas tun konnte stürmten zwei in schwarz gekleidete Gestalten den Raum. Ich vollkommen nackt, schaffte es gerade so den einen in Schach zu halten, nachdem der Dolch, den er in der Hand gehalten hatte plötzlich, wie von Geisterhand bewegt, wegflog. Doch nachdem ich ihn mit den effektiven Hruruzatritten, die mir mein

Meister einst gezeit hatte beseitigt hatte, erkannte ich das wahre Ausmaß des Anschlags. Boronos hatte eine böse Wunde am Hals davongetragen und lag keuchend am Boden. Auch der Leiter der Grauen Stäbe hatte eine schlimme Stichwunde davongetragen. Doch Toran und die Magier schienen die Lage unter Kontrolle zu haben. Während sie die Sterbenden versteinerten, um die Wirkung des Giftes aufzuhalten, hörte ich in dem eigentlich abgeschossenen Raum, in dem unsere Sachen lagerten, Geräusche. Ich lauschte erst kurz an der Tür und öffnete diese dann schwungvoll, nur um einen verdutzten Maraskaner in schwarzer Rüstung zu sehen, der bei meinen Anblick so erschreckte, dass er schnell das weite suchte. Als die Verletzten wieder aufwachten, waren sie anscheinend gesund und Tarlisin erklärte uns, dass ein Stamm von Ferkinas im Khoramgebirge wüsste, wo sich Abu Terfas Palast befinden würde. Auch der Mondstein sei gefunden worden und werde auf Wunsch nach Kunchom geschickt. Der Attentäter, den ich unschädlich gemacht hatte erzählte uns, dass der Maraskaner sie angeheuert hatte und eine stattliche Menge an Geld geboten hatte für unseren Tod. Auch mit dem Gift hätte er sie ausgestattet. Bestürzt von den Ereignissen, auf uns war ein Giftanschlag verübt worden, vermutlich von dem Begleiter der Hexe, zogen wir uns an und wollten zurück zur Burg der grauen Stäbe, da liefen wir direkt in eine Menschenmenge hinein. Der dem Sie lauschten erzählte von Chimären, die sich in Massen um das Koramgebirge befinden sollen. Wir kämpften uns durch die Menschenmenge und sprachen mit ihm persönlich. Er erzählte uns, dass er vor zwei Tagen aus dem Tal in dem die Ferkina wohnen, die wir besuchen wollen, die Chimären kamen. Er habe gerade noch fliehen können. Wir gingen weiter zur Ordensburg und beschlossen unsere gesamten Mondsteine von dort aus nach Kunchom zu schicken. Dann begann am Mittag der Eilritt Richtung Samra, und dann, nachdem wir erfahren hatten, dass die Chimären Borbra angegriffen hatten, es jedoch noch nicht gefallen war, ritten wir weiter nach Borbra. Dort fanden wir das Dorf von Verteidigungsringen aus Holzgerümpel umrandet. Wir wurden eingelassen und ließen unsere vom Eilritt erschöpften Pferde außerhalb der Palisaden. Der Dorfrat tagte unter der Eiche in der Dorfmitte und wir setzten uns dazu und berieten sie bei den Verteidigungsmaßnahmen. Zusätzlich boten wir an ihnen zu helfen. Die Chimären würden wohl am Abend angreifen und das Dorf hatte wenige Kämpfer, die es verteidigen

können. Wir halfen nach der Besprechung dabei die Frauen und Kinder sicher in den halbwegs pasabel gesicherten Häusern unterzubringen. Wir beschlossen besonders den Dorfplatz zu schützen. Kaum hatte die Dämmerung begonnen, kamen die Chimären, es waren zum Teil Wesen, den Khoramsbestien ähnlich, zum Teil auch Bären mit Stierköpfen. Der Anführer war ein Mantikor von großen Ausmaßen, den wir, so hatten wir es beschlossen, zu vernichten versuchen würden. Boronos weihte den Boden um die Eiche. Der Angriff kam schnell und von allen Seiten, war aber auch wieder schnell verebt, nachdem sie bemerkt hatten, dass die Eiche durch den Schutzkreis geschützt wurde. Bronos meinte der Schutzkreis würde noch etwa anderthalb Stunden halten. Diese Zeit nutzten wir. Die Chimären, die noch in der Stadt waren und den Rückzug noch nicht mitbekommen hatten, töteten wir, die Dorfbewohner wiesen wir an, an verschiedenen Stellen Hinterhalte zu legen. Die Magier nutzten die Zeit um drei mächtige Dschinne zu beschwören und wir bereiteten uns vor die jetzt hauptsächlich von Süden kommende Chirmärenarmee aufzuhalten. Die Dschinne sollten sich, so die Anweisung, auf den Mantikor konzentrieren. Ich postierte Ragnos auf den Dach und mich daneben, um ihn zu schützen. Kaum waren wir mit unseren Vorbereitungen fertig, da stürmten die Chimären schon auf den Platz. Die, die sich unten auf dem Platz befanden, bekämpften sie, doch bald wurden es zu viele und ich sprang vom Dach, um ihnen zu helfen. Anscheinend hielten die Dschinne viele Chimären in Kämpfen rund um das Dorf in ausreichender Entfernung zum Dorfplatz, sodass der Ansturm leichter als erwartet ausfiel. Dennoch waren wir mit den vorhandenen Chimären beschäftigt genug beschäftigt, als plötzlich ein Knäuel aus Dschinn und Mantikor auf dem Dorfplatz landete. Der Mantikor zerschmetterte den Dschinn und griff den Tsageweihten an. Sofort wussten alle, dass wir den Mantikor jetzt angreifen mussten. Ich versetzte mich ins N'churr und machte mit. Schnell versetzten wir dem Mantikor teils schwere Wunden, doch er schien sich fast mühelos im Kampf gegen mehrere Leute unsererseits verteidigen zu können. Mittlerweile gingen die anderen Chimären dazu über uns anzugreifen, und damit ihren General oder Anführer zu verteidigen. Doch der Mantikor bekam mittlerweile Probleme und taumelte schwer von Boronos getroffen Richtung Eiche. In einem letzten verzweifelten Aufbäumen rammte er seinen Stachel in die Eiche. . .

Teil 7 nach Toran

...Wieder zurück an der frischen Luft konnten wir uns näher mit dem Horasier, der sich als ein gewisser Antonio Bravaldi herausstellte, befassen. Länger als erwartet tauschten wir Informationen aus und konnten uns letztendlich darauf einigen, Bravaldi alleine nach Kunchom zu senden, damit er die Akademie informierte, während wir uns der Hexe annehmen würden. Dieser recht frische Plan stockte schon in seinen Kinderschuhen, als wir beim verlassen des Lagers einen uns nur zu sehr bekannten Söldnerhauptmann trafen. Unwillig uns näher mit einem solch abscheulichen Individuum zu befassen zahlten wir ihm sein Blutgeld und setzten unsere Reise fort. Dies sollte jedoch nicht das letzte Problem mit den militärischen Einheiten der Gegend gewesen sein. Schon an der Brücke trafen wir auf die Soldaten der Stadt, die es sich nicht nehmen lassen wollten uns festzusetzen. Nach einigen erhitzten Diskussionen zwischen Temyr und dem Kommandanten der Reiterei in für mich viel zu schnellem Tulamidya zogen sich die Truppen zurück und man nahm uns das Versprechen ab sofort die Stadt zu verlassen. Endlich konnten wir auch das Lager der Stadttruppen hinter uns lassen, nicht jedoch ohne das Ragnos ein merkwürdiger silberner Handschuh im Zelt des Kommandanten auffiel. Unfähig mehr zu diesem Thema zu tun lenkten wir unsere Schritte gen Anchopal. Nach einem ereignisarmen Nachmittag trafen wir am Abend zwei Steinmetzgesellen, die Säcke voll Sandstein bei sich trugen, in den Insekten eingeschlossen waren. Sie schienen diese verkaufen zu wollen, doch daraus wurde nichts, denn als wir uns mit ihnen zum Abendmahl niederließen brachen die totgeglaubten Fossilien krachend auseinander und wir mussten uns einem Schwarm wütender Insekten stellen. Einer der armen Gesellen wurde bis auf die Knochen von ihnen zersetzt bevor Firnin die meisten mit einer Welle des Schmerzes töten konnte.

Nach nur minimalen Ehrerbietungen für den toten Gesellen mussten wir am nächsten Morgen weiterziehen. Der zweite der beiden hatte nur minimale Verletzungen davon getragen und wir ließen ihn mit ein wenig Proviant alleine zurück.

Von hier an reisten wir einige Tage ereignislos nach Anchopal.

Der Anblick des grün/weiß schimmernden Hains der Mutter Perain ließ die Anstrengungen der Reise

schnell von uns fallen, als wir Anchopal erreichten. Das Bollwerk des göttlichen Gartens gegen das Voranschreiten der Wüste, war schöner als ich es mir je vorgestellt hatte. Zudem schien wir gerade zu einem wichtigen Zeitpunkt eingetroffen zu sein, denn die Straßen waren gefüllt den je mit Pilgern und Ladenpredigern, die ihre Gebete von zweifelhafter Herkunft mit vorbildlichem Eifer vortrugen. Nachdem sich die Gruppe einquartiert hatte teilten wir uns auf. Die Magier gingen zur Burg des Ordo Defensores Lecturia und der Rest besucht den Peraintempel. Nachdem man die Magier an den Türen der Burg zum Archiv verwies machten wir uns auf den Weg zum Rand der Stadt, wo uns die Geweihten der Perain freundlichst empfingen. Beunruhigender Weise konnte uns einer der Brüder von mehr Vorfällen wie dem auf unserer Reise nach Anchopal berichten. Unterdessen hatten Temyr und Irian die Chance sich mit der Archivarin des Ordo zu unterhalten. Betreffend die "Stadt der drei Herrscher" verwies diese auf Borbra oder Elem. Zu Al'Churam konnte sie uns nichts sagen doch sie riet uns Abu Terafs über seine ungewöhnlichen alchemistischen Zutaten ausfindig zu machen. Über die Mondsteine wusste sie ebenfalls nichts.

Am nächsten Tag trafen wir uns mit Tarlesin von Borbra in einem tulamydischen Dampfbad. Offensichtlich wollte jemand nicht, das wir uns mit ihm unterhielten, denn schon im eigentlichen Bad wurden wir von Meuchelmördern überfallen die mit schwer vergifteten Dolchen auf uns losgingen. Zwar war Rezzanjin ihnen haushoch überlegen, doch das Gift auf den Dolchen stellte sich als so starke alchemistische Tinktur heraus, dass nur mit viel Hilfe der Göttin der Tod von Tarlesin abgewendet werden konnte. Als wäre das nicht genug gewesen traf Rezzanjin noch eine schwarz verummte Gestalt in den Umkleideräumen, die jedoch flüchtete bevor sie irgendetwas stehlen konnte. Nach dieser Aufregung verließen wir das Bad nur um draußen einen verzweiferten Flüchtling anzutreffen, der uns von schrecklichen Chimären berichtete, die Aborea und andere Städte in der Umgebung angegriffen hatten. Sofort brachen wir gen Samara auf.

In Samara verwies der Kommandant der Wache uns nach Borbra.

Als wir die Stadt erreichten finden wir sie verbarrikadiert und nur nach einigem hin und her ließ man uns ein. Die Bedrohung durch die

Chimären schien hier haut nah zu sein und wir trafen uns mit den Dorfältesten und dem Tsa-Priester um die bevorstehende Verteidigung zu planen. Bei Sonnenuntergang folgte der Angriff. Boronos, der Dorfpriester Tsadika und ich zogen Schutzkreise um die Eiche in der Mitte des Ortes was die Chimären zum Rückzug zwang. Temyr nutzte die Zeit um 3 Dschinne zu beschwören, die sich bei nächsten Angriff voller Wut auf die Dämonen stürzten...

Ab hier sind die Aufzeichnungen beschädigt...

Teil 8 nach Firnen

Die Chimärenhorden zogen sich nach dem Tod ihres Anführers zurück, doch mit der Zerstörung der Tsaeiche, scheint mir der angriff allgemein von Erfolg gekrönt gewesen zu sein. Noch in den frühen Morgenstunden brachen wir auf, die Wurzel des Bösen, Abu Terfas, zu finden, und aus zu reißen. Den Weg zu finden sollte nicht sehr schwer werden, immerhin hinterlässt ein ganzes Heer tonnenschwerer Chimären, gewisse Spuren in der Landschaft. Wie sich herausstellte schienen die Chimären jedoch einen riesigen Umweg gelaufen zu sein, und wir beschlossen einen kürzen Weg quer über die engen Bergpfade zu finden. Eine Horde Ferkinas (die wilden Bergstämme des Südens) lauerte uns auf, und schien von Rezzanjins pathetischer Rede, von wegen Befreiung vom bösen Chimärenmeister, nicht begeistert zu sein. mit göttlichem Wirken unterband Toran einen Kampf, allerdings wurden wir nun als Geister zu ihrem Schamanen geleitet, dass er uns entschwöre. Wir erläuterten dem Schamane, mit Abu Terfas Handel treiben zu wollen, und gaben 2 der Ferkinas in Folge dessen. Tabak und maraskanische Trockenfrüchte mit. Ich teleportierte mich aus dem Lager und folgte ihnen unauffällig, bis ich auf dem glatten Stein am Rande einer Schlucht ausrutschte und fiel. Phex war mein Hirte und Peraine meine Rettung. Ein Fellsforschprung 10 Meter tiefer stoppte meinen Sturz und Toran heilte mein Bein gebrochenens Bein. Sie hatten sich im Schutz der Nacht auss dem LAger der Ferkinas fortgeschichen, um mir zu folgen, und fanden mich schließlich. Wir gingen den PP-fad"den auch die beiden Ferkinas genutzt hatten weiter entlang, und gelangten schlussendlich in ein Tal mit einer alten tulamidischen Festung. Nach dem wir einer wilden Stierhorde die dort zu grasen gedachte entgangen waren schwebten wir mit Hilfe des Nihilogravo über die Mauer. Ein sonderbarer Gärtner

begegnete uns im langem "Garten", der den Platz zwischen Mauer und Hauptgebäudekomplex füllte. Wir erzählten uns im Gebirge verirrt zu haben, und vor der Stierhorde über die Mauer geflüchtet zu sein. Ich denke nicht, dass er uns wirklich glauben schenkte, doch er brachte uns in ein Zimmer im Gästehaus. Die Geweihten bat er jedoch vor dem Haus zu warten. Boronos und Toran folgten uns nach, nachdem sie im Garten auf die hexische Gehilfin von Abu Terfas gestoßen und nur knapp ihrem Anriff entgangen waren. Weiter hinten im Gästehaus führte ein Gang in ein tieferes Kellergewölbe, und von da aus in ein unterirdisches Kammernsystem, das als Arbeitsstätte zu dienen scheint. Beunruhigend wirkten vor allem die übernatürlich ghohen und breiten Durchgäng zwischen den einzelnen Raumabschnitten. Hinter einer großen Ritualkammer, fanden wir ein Verlies mit den sonderbarsten Versuchsergebnissen. Besonderes Mitleid erregte ein kleiner verwirrter Junge, der an Stelle von Armen nun große Fledermausflügel besaß. Einziges noch zurechnungsfähiges Individuum dieses Gefängnisses stellte ein junger, wie sich herausstellt Phexensjünger dar, den Temir sogleich als den jungen Da Merinaldie wiedererkannte, der vor einigen Jahren den Überfall am Rande der Gor überlebte. (sieh Staub und Sterne) Er hatte das große Chimärenbuch aus der Akademie zu Rashdul entwendet und an Abu Terfas für 666 Dukaten verkauft. Als die Akademie eine Blohnung von 777 Dukaten auf die Wiederbeschaffung aussetzte, versuchte er das Buch zurück zu stehlen. Abu Terfas fand ihn, verkrüppelte ih nachhaltig die Hände, und lies ihn in dieser Zelle versauern. Wir gaben ihm zu Essen und zu Trinken, und durhsuchten weiter die Kaverne. Abu Terfas fanden wir zusammen mit der Hexe und einem Haufen Gepäck in einem Beschwörungsraum. Abu Terfas lachte uns aus, befahl einer riesigen Drachen-Troll-Chimäre in Borbaradianergewandung uns zu töten und verschwand mit der Hexe und dem Gepäck durch den Limbus. Wir erwerten uns nach bestem Können dem Chimärenmonstrum und gingen am Ende auch tatsächlich siegreich aus der Auseinandersetzung hervor. In den persönlichen Gegenständen des monsters, das ganz offensichtlich als Abu Terfas persönlicher Diener gearbeitet hatte, fanden wir eine Packliste, auf die kurioser Weise auch ein Tsageweihter gesetzt worden war. Angesichts dieses Gepäcks und dem Angriff auf Borbra und die Tsaeiche scheint sein Reiseziel eindeutig. Doch ist es nun schon zu spät um noh durch die Bergschluchten zu

wandeln. Wir werden die Nacht über noch im Palast des Chimärenmeisters verbringen, und morgen nach Borbra zurückkehren. Hoffentlich kommen wir noch rechtzeitig um das Schlimmste zu verhindern.

kann uns dann der Tsa-Priester heilen.

Teil 9 nach Boronos

Ende Travia 1019 BF Al'Churam, Khoramgebirge

Nachdem wir diese Monstrosität aus Drache und Troll besiegt haben, untersuchen wir Abu Terfas Anwesen. Hinter dem Bild eines Mannes, der anscheinend Abu Terfas darstellen soll (deutlich kleiner und älter, aber mit Bastrabuns Hand), was uns schon vorher aufgefallen ist, finden wir einen Tresor mit den Büchern: borbaradianisches Geflüster (ungekürzt) und das Hybridarium, welches den Chimärenbau auf höheren Niveau behandelt. Danach verlassen wir Al'Churam.

Sechs Tage später kommen wir endlich in Borbra an und verängstigte Bauern erzählen uns, dass vor sechs Tagen ein Mann, Abu Terfas, und eine Frau; Acharia, erschienen sind und in den Tsa-tempel gegangen sind. Einen Tag später folgte ihnen Tarlsin von Borbra und eine Söldnerin. Tarlsin befahl den Tsa-Tempel zu verbarrikadieren. Wir dringen in den Tempel ein finden aber nur ein heilloses Chaos vor und ein Loch im Boden vor dem Altar, auf dem ein geopfertes Kind liegt. Wir steigen in das Loch hinab. Nach einer kleinen Ewigkeit erreichen wir einen kleinen Saal, die Einrichtung ist alt modisch. Wir untersuchen die Gewölbe und uns erscheinen Eiblicke in das Leben dieser Gewölbe vor 500 Jahren. Am Ende der Gewölbe finden wir eine Treppe, die weiter in die Tiefe führt. Dort treffen wir wieder auf Gewölbe, die selben nur diesmal zur Zeit von Assarabad, und es geht weiter hinab. Die letzten Gewölbe sind aus der Zeit der Echsen. Dort treffen wir in einem großen Saal auf Abu Terfas und seine verrückte Hexe, welche eine Pforte des grauens in die Domäne der Asfaloth geöffnet haben. Nach einem harten Kampf, indem Ragnos seinen Unterarm verliert und Echsen-Chimären uns stark mitnehmen, stößt Ragnos Abu Terfas in die Pforte des Grauens, nachdem er ihm den Handschuhe Calamans abgenommen hat, und kann diese Schließen. Tarlsin von Borbra eilt uns zur Hilfe, doch entpuppt sich, dass Borbarad von ihm Besitz ergriffen hat, da Tarlsin einen Zauber aus dem bobaradianischen Cantus benutzte. Borbarad verhöhnt uns, bevor er uns zum Sterben in der einstürzenden Globule zurücklässt. Mit letzter Kraft schaffen wir es zu flüchten. Im Dorf