

Die Helden von Klammsbrück

Die gesammelten Tagebücher der Helden der Dritten
Dämonenschlacht

 cover
 468pt

INHALTSVERZEICHNIS

I Rückkehr der Finsternis	7	Bericht des Temyr ibn Sahid	40
1. Euch zum Geleit	8	Bericht der Verkörperung Borbarads von Rezzanjin al'Ahjan	41
2. Ein Brief an einen Freund	9	6. Schlussworte	44
3. Albtraum ohne Ende	10	Handouts I	46
Geleitwort	10	7. Al'Anfanische Prophezeiungen	46
Die Tagebücher		Die Orakelsprüche von Fasar (vollständig)	46
Die Ereignisse in Balihö nach Rezzanjin al'Ahjan			
Von Balihö nach Braunklamm nach Calhadril Ignisfulgur			
Ereignisse auf der Reise nach Dragenfeldt (bis Salthel) nach Rezzanjin al'Ahjan			
Der dritte Teil nach Rezzanjin al'Ahjan			
Der Weg nach Dragenfeldt aus der Sicht des Ragnos zu Grunewaldt			
Die Entstehung der Weidener Wüstenei nach Temyr ibn Sahid			
4. Grenzenlose Macht	13	II Meister der Dämonen	55
Geleitwort	15	8. Euch zum Geleit	56
Die Tagebücher	17	9. Bericht über die dreuenden Schatten	57
Aus dem Tagebuch des Cavalliere Cusimo Villars	19	10. Pforten des Grauens	58
Aus den Tagebüchern des Frenglion Krennelsieks	23	Geleitwort	58
Niedergelegt von Ritter Flammenzunge, nach einem Bericht seines Lehrmeisters	24	Die Tagebücher	58
Die letzten Nächte im Kloster, nach Toran von Klammsbrück	24	Maraskan aus "Blutrosen und Marasken"	58
Auszug aus den Tagebüchern des Oleg Sjepsen	27	Die Anreise nach Firnen Wulfgrimm .	59
5. Unsterbliche Gier	32	Der Sturm nach Ragnos zu Grunewaldt .	60
Geleitwort	32	Die ersten Tage auf Maraskan nach Temyr ibn Sahid	61
Die Tagebücher	33	Die Hochzeit nach Arngrimm von Ehrenstein	62
Tagebuch von Rezzanjin al'Ahjan	33	Rebellen nach Rezzanjin al'Ahjan	63
Aufzeichnungen von Temyr ibn Sahid	34	Fragmente gesammelt von Iliricon Tannhaus	65
Ein weiteres Tagebuch von Rezzanjin al'Ahjan	37	Der Friedhof der Seeschlangen nach Firnen Wulfgrimm	66
Aus den Berichten des Arngrimm von Ehrenstein des Jüngeren	39	Der Dritte der Sieben Gezeichneten nach Temyr ibn Sahid	67
		Die Ankunft in Tuzak nach Temyr ibn Sahid	72
		Maraskan-Bericht des Inquisitionsrats Amando Laonda da Vanya zu Ragath an Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen	75
		Der Sturm des Fürstenpalasts nach Temyr ibn Sahid	76

11. Bastrabuns Bann	84	Die Ankunft in Kurkum rekonstruiert von Iliricon Tannhaus	127
Geleitwort	84	Vor der Belagerung nach Firnen Wulfgrimm	128
Die Tagebücher	84	Die Belagerung Kurkums nach Firnen Wulfgrimm	129
Auftakt nach Rezzanjin al'Ahjan	84	Der Fall Kurkums nach Firnen Wulfgrimm	133
Aufbruch aus Khunchom nach Rezzanjin al'Ahjan	89		
Das Grab des Shamscherib nach Toran Ostik	90		
Rashdul nach Temyr ibn Sahid	91		
In Merwhed nach Boronos te Partholon Zhamorrah nach Rezzanjin al'Ahjan . .	93	17. Der Winter des Wolfes	135
Der Palast von Abu Ter'Fas nach Firnen Wulfgrimm	97	Geleitwort	135
Unter Borbra nach Boronos te Partholon	98	Die Tagebücher	135
12. Schatten im Zwielicht	99	Albträume, gesammelt von Iliricon Tannhaus	135
Geleitwort	99	In Warunk nach Rezzanjin al'Ahjan . .	136
Die Tagebücher	99	Nachspiel von Eslamsbrück nach Irian von Rabemund	137
Der Aufbruch nach Rezzanjin al'Ahjan	100	Summus Kate nach Firnen Wulfgrimm	138
Die Ereignisse in Kuslik nach Firnen Wulfgrimm	102	Reise durch Tobrien im Auftrag der Druiden nach Toran Ostik	140
Die Ereignisse in Warunk nach Rezzanjin al'Ahjan	104	Der Fall von Sumus Kate nach den Berichten eines unbekannten Druidens	142
Die Ereignisse auf Altoum nach Rezzanjin al'Ahjan	107	Spionagemissionen im Auftrag des Herzogs von Tobrien nach Rezzanjin al'Ahjan	144
Die Ereignisse auf Andalkan nach Firnen Wulfgrimm	109	Heerschau in Praske nac Ragnos von Grunewaldt	152
Das Ende nach Firnen Wulfgrimm . . .	111	Der Fall von Ysilia nach Irian von Rabemund	153
13. Schlusswort		18. Schatten über Grunewaldt	155
Handouts II	113	Geleitwort	155
III Invasion der Verdammten	118	Tagebücher	155
14. Euch zum Geleit	119	Die Vorbereitungen in Grunewaldt nach Irian von Rabenmund	155
15. Erinnerung an bessere Zeiten	120	Die Ereignisse vor der Belagerung auf Klammsbrück nach Firnen Wulfgrimm	156
16. Goldene Blüten auf Blauem Grund	121	Erste Belagerung und Ausfall der Dämonen nach Toran Ostik	158
Geleitwort	121	Der Ansturm der Untoten nach Rezzanjin Al'Ahjan	159
Die Ballade von Kurkum	121	Der Fall von Grunewaldt nach Rezzanjin Al'Ahjan	161
Die Tagebücher	123	Handouts III	164
Von Klammsbrück nach Beilunk nach Firnen Wulfgrimm	123	19. Texte aus der Vorbereitung	164
Irian von Rabemund nach Firnen Wulfgrimms	126	Ein Spionagebericht	164
Das Ogerkreuz nach Firnen Wulfgrimm	126	Die Trümmer von Kurkum	164

20. Ausarbeitung der Baronie	166	Borbarads Zeit rekonstruiert durch Iliricon	194
Grunewaldt: Geschichte	166	Die Reise nach Drakonia nach Rezzanjin al'Ahjan	194
Grunewaldt: Land und Leute	166	Fragmente der Drakonia- und Lichtvogelexpedition	198
Die Stadt Grunewaldt	166	Niobaras Bericht über die Dämonenzitadelle	
Gebäude und wichtige Orte der Stadt	167	201	
Tobimorahafen	167		
Marktplatz & Händler	167		
Tempel und Schreine	167		
Die Burg des Barons	168		
Schänken und Gasthäuser	168		
Die Wichtigsten Bewohner der Stadt .	168		
Die Gemeinde Kornheim	169		
Personen	169	24. Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden	203
Stahlheim	170	Geleitwort	203
Steinbruch	170	Die Tagebücher	203
Silbermine	170	Aufzeichnungen des Temyr ibn Sahid	203
Personen des Steinbruchs	170		
Das grüne Moor	171		
Die Waldbauern	171	25. Siebenstreich	222
Wirtschaft der Baronie	171	Geleitwort	222
Klammsbrück	171	Die Tagebücher	222
Das Leben auf Klammsbrück	171	Aufbruch zum Turnier nach Irian von Rabenmund	222
Buch der Burg Klammsbrück	173	Fragmente zur Kelchexpedition	222
Bewohner der Burg und der Ländereien:	173	Die Kelchqueste und die Erwählung des Oleg Sjepsens als Heermeister der Rondrakirche nach den Erinnerungen des Iliricon Tannhaus	227
Die Baueren:	174	Die Wahl des Siebten Gezeichneten nach Irian von Rabenmund	227
Die Lehrmeister	174		
Die Jäger des Gutes	175		
Die Akademie	176	26. Der Rausch der Ewigkeit	230
IV Mächte des Schicksals	184	Geleitwort	230
21. Euch zum Geleit	185	Der erste Abend	230
22. Auf ein letztes Mal	186	Prolog: "Ihr sitzt in einer Taverne"	230
23. Rohals Versprechen	187	Wegelagerer	231
Geleitwort	187	Eintreffen im Heerlager	231
Die Tagebücher	187	Die letzten Wochen	232
Der Auftakt des Conventes nach Firnen		Ein Treffen mit dem Boten	232
Wulfgrimm	187	Huld und Jubel des Volkes	232
Der erste Vortrag nach Rezzanjin		Der Geschichtenerzähler	232
Al'Ahjan	188	Die Maraskaner kommen!	233
Firnens Urteil nach Irian von Rabenmund	188	Eine Audienz beim Kaiser	234
Das Auffinden des Mörders nach Temyr ibn Sahid	190	Ein Gespräch mit dem Reichsgroßgeheimrat	
Der Stein der Weisen nach Firnen		234	
Wulfgrimm	192	Silpion	235
		Anführerlos	235
		Philosophie mit dem Schwertkönig	236
		Graufangs Zorn	236
		Ein stiller Abend im Kreis der Familie	236
		Weitere mögliche Szenen	236
		Der zweite Abend	237
		Das Boronsrad	237

Die Heerbesprechung	237	Epilog - Eine ruhige Begegnung	246
Trollforte	237	Anhänge	246
Der Tod der Beilunker Boten	238	Gegner	246
Sturm auf die Mauer - Die Schlacht vom Feldherrenhügel	239		
Die Posaunen von Nebachot	239	Handouts IV	249
Kampf um die Mauer	239		
Bastrabuns Bann	239	27. Examinatio Sacer Basilicum (sic)	249
Die Al'Anfanische Gesandschaft	239		
Die wandelnden Festungen	239	28. Die Enduriumwaffen	250
Das Opfer der Klammsbrücker	239	Der Degen des Firnen Wulfgrimm: Vulnus	250
Dschagganoth	239	Die Zweililie des Toran Ostik: Zahrabel,	
Im Lazarett	239	Blüte der Herrin	250
Der dritte Abend	239	Das Schwert des Rezzanjin Al'Ahjan: Seyf,	
Borbarad kommt	239	Schwert	251
Sturm der Gezeichneten	240	Der Bogen des Ragnos vom Svelltal:	
Der Feldherrenhügel	241	Cúnamorn ar Cún'anga	251
Der siebte Kampf	242	Das Schwert des Arngrimm von Ehrenstein:	
Der erste Kampf	242	Wolfsklaue	251
Der zweite Kampf	243		
Der dritte Kampf	243		
Der vierte Kampf	243	V Die Zeichen	259
Der fünfte Kampf	243		
Der sechste Kampf	244		
Der Siebte Gezeichnete	244	VI Abschied	267
Das Band der Gezeichneten	244	Verschmierter Brief, gefunden in den	
Epilog - Borons Hallen	244	Unterlagen des verschollenen Waldemar	
Epilog - Das Ende der Schlacht	246	Tiefhuser	268

TODO LIST

Summarize the battle	137
Explain time split here, half the group did the previous thing, the other half this one . .	144
Fragment	194
Fragment	201
Fragment	227

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 ersten 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 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. 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. Zudem habe ich einen kleinen Rahmengeschichte verpasst, ganz altertümlich als Briefroman. Der Charakter Waldemar wurde das erste mal in der Spielhilfe zu Grunewaldt namentlich genannt, als ich eine kleine Kurzgeschichte über ihn schrieb.

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).

* Einwurf von Claas 5 Jahre später: Nein, natürlich nicht, ich war einfach ein saumäßiges Arschloch und wollte mich hier geschickt rausreden. Die Idee kam mir irgendwann als die Baronie von Grunewaldt für den dritten Teil ausgearbeitet wurde. In der Ausarbeitung findet ihr den Hinweis dass Iliricon sich als Chronist versucht.

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 sahst 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.

In den Ruinen der Trollpforte, nach der schrecklichen Schlacht, hast du mich gefragt was ich nun tun würde. 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, habe ich die Ereignisse aufgearbeitet, Mythen und Legenden von der Wahrheit getrennt und hoffe, nun den ersten (fast) 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 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 Svell 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 Magnifiziens Archomagus Spektabilität Temyr ibn Sahid, Erwählter des Nandusohnes, 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 strahlende 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:

Spektabilität Calhadril Ignisfulgur zu Klammsbrück, Boron möge seiner Seele Gnädig sein,

Frenglion 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, Diener des Golgari, 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 wieder in den aktiven Dienst der Grauen Stäben begeben 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, Ordo Defensores Lecturia

3. ALBTRAUM OHNE ENDE

GELEITWORT

Albtraum ohne Ende... das ist inzwischen so lange her, dass meine Erinnerungen langsam im Dunst der 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 wiederkreierten, 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 Horrrortrip nach Dragenfeldt, vielleicht für den ein oder anderen zu spannend ;-).

Die mir am besten in Erinnerung gebliebenen Szenen sind:

- das Rendezvous des Ragnos, nach dem ich drei Outgame-Jahre brauchte, bis ich seinen Erzfeind endlich wieder eingeführt hatte
- Calhadrils Ignissphäro im passendsten aller Momente
- Calhadrils 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 verdiente, weil sie geklaut war.

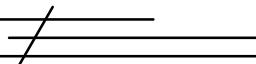
Claas Völcker, Darmstadt, den 2.2.2015

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 wisste 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 mitkommen 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, Toran, 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 Toran. 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 Toran 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 Efferdttempel liegt. Wahrlich ein prächtiges Haus. Schnell fanden die Traviageweihte 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 Traviageweihte plötzlich heftige Fieberschübe und Krämpfe und brach zusammen. Erst am Ende der Vorstellung endeten diese. Körperlich fehlte ihr laut Toran 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 Traviageweihte 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 beschützen. 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 Traviageweihten 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 Toran 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 Toran. -> 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 / Toran 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 Rondrageweihte 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 Reimigung.

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 Toran sie mit Hilfe der Göttin Peraine geheilt, und sie sich ausreichend 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 Nebelschleieren, 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 Braunklamm fortsetzen. Wir kamen nur bis vor den Beginn der engen, langen und gefährlich

zu durchschreitenden Schlucht an den Braunwassern und schlügen dort unser Nachtlager auf. Rezzanjin (komisch jetzt fällt mir die Schreibweise wieder ein) übernahm die erste Nachtwache, ich befindet 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 Braunklamm 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 hervorkam brachte er einen seltsamen fremdmagischen Gegenstand mit: Eine Holzscheibe mit einer Nadel, die auf ein bestimmtes Ziel hinzuweisen scheint. Als wir schließlich in Braunklamm 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 Holzpflock, 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 Pflock und drehte ihn.

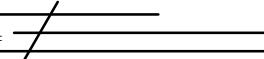
Und siehe da, die Nadel zeigte immer noch in die selbe Richtung. Calhadril fand heraus, dass der Pflock mit irgendeiner fremdartigen Magie belegt war, aber nicht wie er funktionierte. Nach einem Ritt kamen wir dann in Braunenklamm an. Die Stadt war vollständig in den Fels gemeißelt und in einem Talkessel 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 Braunwasser zugetrieben und stürzten letztendlich auch darüber. Glücklicher Weise 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, das 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 Braunenklamm nächtigten.

26. Ingerimm:

Auch diese Nacht suchte mich wieder ein schlimmer Alpträum 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 Braunwasser 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 Mittagsmahl in einem Gasthaus stellte sich heraus, was wir alle schon vermutet hatten: Der Baron war der berüchtigte 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. Toran 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 abkaufen. 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 Toran heimgesucht. Wie sie erzählten, fielen sie unendlich lang und schlügen 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 Toran Kräuter sammeln.

Als das Hexagramm gezeichnet war, beschwore Temyr den Dschinn. Halb Mensch halb Stein baute er die Brücke wieder zusammen und verschwand danach. Sie war richtig kunstvoll geworden. Mittlerweile war Toran 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 Toran 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 Toran 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 meinen 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 schlügen 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. Calhadri's Traum einzudringen. Als wir uns gegenseitig ansahen, wirkten wir seltsam verändert: Der Bart sprießt 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 breitete 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, das 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 Tsageweihen verbrannt hatten, aber die Probleme begannen schon früher. Die Geweihte brachte den Feldsegens 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 erkommnen 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 erkommnen 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, stolpern 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 Erntesegen 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 Tsageweihen 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 zu Grunewaldt

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 Toran Pflanzen sammeln ging, einen Erzdschinn 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 "Transversalis".

Toran 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 Nachtlag. 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 unsern 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 meldir" 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 Toran 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 Toran von einem neuem Albtraum mit einer Wüste, die genauso grenzenlose 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 verlassenen Ort noch lebt. Als wir eine Hügelkuppe erreichen bietet sich uns ein bizarner 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 Man so schätzt ich kommt auf uns zu, als er uns bemerkte. 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 Tsageweihen 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 Ernteweihen von der Tsageweihen 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, dar 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 Perainegegeweihte, 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 Toran 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 Zhammoricam 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 altechsischer 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 Echsengötzen 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 Eibenholtz 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. Toran hingegen spürte im Umfeld der Reagenzgläser eine zwölf göttliche 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. Toran, 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 verblassste, war es, wie aus einer Trance zu erwachen: Die Götter hatten uns nicht verlassen...

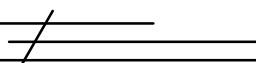
1. Rahja

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. Stofffetzen 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 vorschließende Wand verborgen waren, allerdings konnten wir so auch nur einen kleinen Teil des Hofes einsehen. Der Zwang zu einer schnellen Entscheidung lag schmerhaft 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 befiel 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 halbe 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. Schaudernd 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 Schutzauber. 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 erhellt das Tridekagramm, an dessen Enden sich dreizehn Menschen in unvorstellbaren Qualen wanden, ihre Münder 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 niederzuschlagen – 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. Sollte Philip euch jemals zu sehr auf die NERwen gehen, spielt "Epilogue – Leaving Grasse" aus dem OST zu *Das Parfüm* ab. Er hat lange Zeit extremes Unwohlsein gegen[ber diesem St[ck geBei Bedarf kann ich dieses Stück gerne weitergeben.

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

- "SCHWEIG, Maraskaner" Ucurian Jagos Catchphrase, ich hätte wissen sollen das solch eine Anrede Robins Trotz-Instinkt ins Unermessliche befeuern würde.
- 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 Münder bei der Beschreibung des Tals der Elemente.

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 Toran, der Jäger Ragnos und der tulamidische Magier Temyr. Erst bestellten sie dann ich, eine unverschämte Handlung gegenüber eines Adeligen (Die sind hier anscheinend nicht gut auf Horasier zu sprechen, wahrscheinlich wegen der Krönung Amenes 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 erleuchtete mein Gedächtnis) redeten über Magie, Oleg tanzt einen Klingentanz, Toran 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 Greifenhof 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 zwölf göttlicher 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 einer landen Marsch und einen herhaften 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 blasser 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 könnten. In der Tasche befand sich eine Ausgabe der "Enzyklopädie magicae" und eine Ausgabe von "Wunderbare Heilung ohne Wunder". Des weiteren eine Phiole mit klarer Flüssigkeit und Onyx-Stein Amulett.

Das Pferd gehörte offensichtlich einen 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, das 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 Caldorfribo 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 Orkspuren 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. Toran 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 Toran, 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 Sturmkrähen 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 Toran die Wache im Kloster übernahm. Der Rest der Gefährten sattelte die Pferde, um den unheimlichen Hügel im Tal zu begutachten.

Einer der Zwerge, Kagrim, 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 Kagrim 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 Kagrim in die Krypta hinabstieg. Nach einiger Zeit kehrte er auch wieder zurück, leise auf Rogolan vor sich himmelmnd, 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 finstre Schemen. Vorsichtig stiegen die Vier den Hügel hinauf um den Überblick zu behalten. Unten schllichen etwa zehn gigantische Wölfe und fletschten ihre Zähne. Sie trauten sich nicht den Hügel zu betreten und so harrten die Helden auf demselben 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 anderem 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.

Frenglion, 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 Toran wieder zurück zum Hügel, wo Oleg inzwischen mit Rondras Hilfe sein Pferd kuriert hatte. Toran 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 Toran 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 Kagrim erdrosselt worden. Toran, 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 Kagrim 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.

Toran 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 wenigsten zu versuchen zu klären, wer der Mörder Kagrim sein könnte. Die Helden befragten deshalb die Zwerge, was diese gesehen hätten. Jandrim meinte, nachdem Kagrim 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 verschwiegen.

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 finde, 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 Quanion in seinem Refugium in der Bibliothek. Hüter Bormund war, Rondra sei Dank, nicht zu gegen. Quanion war erst ein wenig abgeneigt, so mir nichts ,dir nichts, die Geheimnisse des Klosters aus zu plaudern, 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 Quanion 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 Quanion ihm noch einschärzte, alles was er ihm gegeben hatte vor Bormund geheim zu halten. Oleg stimmte natürlich zu. Während Toran 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. Toran 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 aufzäumen. Er und sein Kollege Frenglion hatten eine viel zu schnelle Regeneratio ihrer freien Astralenergie gespürt. Temyr fühlte sich ungt 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. Toran stellte nach kurzer, fachmännischer Untersuchung fest, dass dieser

Draht sehr gut zu den Würgespuren an Kagrim's Hals passte. 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 suchte 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 Rondrageweihen 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 Orkanangriff 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 Klostergesetze 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 Tonitrus" nach. 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 entchwunden 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 unsren 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 Quanion, der mir ein Schreiben überreichte. Er habe eine schreckliche Entdeckung gemacht, die er uns nach der nächsten Morgenandacht genauer erklären würde. Die Nacht überlebte Quanion 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 zwölfköttlichen 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 Greifenhof 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 Toran 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 berühmt-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 Kriegsrösser 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, Toran 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 seien schien.

Die schwarzen Kutten zögerten nicht lange und warfen sich uns mit dämonischer Macht uns 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. Toran 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 Crossover-Akzent 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.

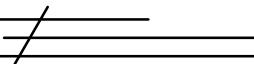
Ein weiteres Glanzlicht war sicherlich der tragische (wenn auch abgesprochene) Tod von Calhadril, von dem wir, glaube ich, nichts erzählt hatten, was sicherlich einigen eine Überraschung bereitet hat. Am besten ist mir noch die lange Absprache mit Philip in Erinnerung geblieben, was nun aus seinem Charakter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

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 könnten und ließ und dann noch unsere Zimmer zeigen. Wir schlügen 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 Braufurt an und bereiteten unser Nachtlager in einen 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 eingeflößt. 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 halbfischem 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 Toran 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 Toran 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 gewöhne 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, verzweifeltes 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 schwermüdig?

Unser wilder Ritt wurde allerdings jäh unterbrochen, als Borgil fernab der nächsten Ortschaft seine Pferde zum Stehen brachte. Als wir aus dem Fenster blicken, 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 zerrten, 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 Näheln 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 intErwenierte und ihn bewusstlos schlug.

Am nächsten Tag, nahmen wir die Weiterfahrt in Anlauf mit der Aussicht, Balihö 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 betrefflichen Abend gesehen wurden. Nun, es wird spät und der Tag morgen wird lang. Dies soll fürs erste genügen.

Ein weiteres Tagebuch von Rezzanjin al’Ahjan

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. Nachdem 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 Nähe 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 batte sie uns etwas über den Tag, an dem ihr Mann verschwunden war zu erzählen. Sie tat dies auch. Er war an dem 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

angeneigte 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 Ingram 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 könnten. 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 stockdäster 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 zugingen, 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 Jüngerent

28.Travia

Nachdem Tod des Kürschners, einem Vampir, untersuchten Temyr, Toran, Calhadril und Rezzanjin das verdunkelte Zimmer. Toran 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 Balih.

29.Travia

Am Morgen des 29.Travia ritt Calhadriel frühmorgens den Kräuterhändler/Alchimist in Rudein, um Toniskraut zu kaufen. Diesen fragte er auch, ob er Mittel gegen Vampire kennen. Laut der Volkssagen, helfe Sonnenlicht, Peraine Heiliges, heiliges Holz und die Al'Anfaner benützen 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 stähle meine Körper, nur Toran 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 Balih 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 Toran von seinem nächtlichen Traum: Er stand auf einem Feld und um ihn herum verging die Welt. Wir brachen auf, nach einer Stunde fahrt trafen wir die hexe Morena, die von Auen über Balih nach Nordhag reisen wollte. Sie erzählte, dass sie Calhadriel kenne. Sie gehört dem Blautammer 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 Calhadriel 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 Toran 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 sahen gehalten, und erst als dass Bildnis seinen Griff lockerte, konnte Toran 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 ergabt: 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 Toran 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 Calhadriel. 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 duellierte 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

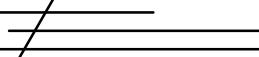
Mit letzter Kraft rannten die Gefährten aus den brennenden Ruinen des Gutes Menzheim. Der bewusstlose Calhadriel verging unter den Strahlen der Morgensonne und in Torans Armen blieb nur die Kleidung des alten Freundes und ein Häufchen Asche übrig. Hinter ihnen verging die Haupthalle in einem flammenden 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 Calhadriel, 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 Calhadriel 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 Toran 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, dass 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 Toran sein Segensgebet beendet hatte und das Grab feierlich eingsegnet 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. Toran 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 Satzfetzen 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 Toran 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 Calhadrlis 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 schlügen 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 zischen und instinktiv warfen wir uns zu Boden und versteckten uns. Dann hörten wir die Stimme der Jägerin und noch weitere Pfeile zischen. 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 überschlügen 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 schlachten, 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 einer 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 Rondrageweichte 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 Dunkelelfenkrieger. 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 Rondrageweihen 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 Ernenntung 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 Packt 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 Gror 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.

Handouts I

7. AL'ANFANISCHE PROPHEZEIUNGEN

Einleitung

Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergießet, doch wisse, dass die Ungaben der Unsterblichen oft zwiefach sind.

I. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben

Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muß.

Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.

Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.

Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.

Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.

II. Spruch: Von Drachen und Kaisern

Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.

Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge. Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Roß heimgekehrt und bewiesen, dass der Elfenkönig nimmermehr wahr.

Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.

Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drache bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.

III. Spruch: Von den Handlangern des Untergangs

Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.

Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.

Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.

Wenn aus kristallinem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.

Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.

IV. Spruch: Von den sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.

Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.

Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.

Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.

Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.

Wenn das geflügelte Geschoß dem Grauen der Götter gilt.

Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

V. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.

Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.

Dann wird die letzte Kreatur geboren und gebären.

Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.

Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.

Dann wird die Brut den Boden verschlingen.

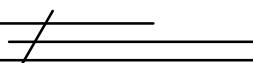
Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.

DIE ORAKELSPRÜCHE VON FASAR (VOLLSTÄNDIG)

Dies ist die Kunde von den Zeiten da sich das Angesicht der Welt wandeln wird

Spruch I

1. Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben.
2. Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens.
3. Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Oheims und seiner Muhme tragen.



4. Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten.
5. Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen.

Spruch II

1. Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf IHN, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden.
2. Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden.
3. Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt, eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden.
4. Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, wird der weiße Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form.
5. Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt.

Spruch III

1. Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar sein, und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde.
2. Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten, auf dass der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine.
3. Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Größten gehören und die Größten ihm und es wird sich schließen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt.
4. Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und

drei Tore aufgestoßen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste.

5. Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um SEINE Macht.

Spruch IV

1. Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank.
2. Wenn acht Hörner sieben Winde bannen und acht Gehörnte sieben Plagen rufen, wird die Nacht grün sein und der Tod rot, und Wahnsinn und Blut tragen sie vor sich her, und Blut und Wahnsinn folgen ihnen auf dem Fuße.
3. Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnnde Verderbnis erneut funkendes Verderben verbreiten, und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod.
4. Wenn der Einhändige Erschaffer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen und beide werden ihren Meister finden.
5. Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird das der Linken sein und das Wissen um SEINE List.

Spruch V

1. Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf dass SEINE Stunde schlage und SEINE Zeit komme.
2. Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein.
3. Wenn der Boden unter toten Schritten schreit und der Himmel in den Schwingen des Untodes kreischt, werden die versprengten Glieder der sphärensprengenden Bestie zucken, die Luft roten Samen spucken und die Erde ihre Kinder

schlucken.

4. Wenn dem größten Grauen Tür und Tor geöffnet werden, wird die Not groß sein und die Zeit knapp, und der Nehmer der Welt wird dem Geber der Gestalt weichen, und es wird sein ein Jubeln und Triumphieren unter denen, die da siegreich waren und ein grimmer Trotz unter denen, die da das Erbe für den Sproß des Gefallenen tragen.
5. Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Stirn und das Wissen um SEINEN Frevel.

Spruch VI

1. Wenn die Meister der Sechs ihre Tore öffnen, werden die Sphären in Aufruhr sein und ihre Herren in Zorn geraten, und ihre Diener werden durch die Lande streifen, um Ausschau zu halten nach IHN und sich bereit zu machen für IHN.
2. Wenn der Ruf des Falschen Goldes lockt und der Reif der Niederhöllen das Land erdrückt, wird die Kalte Kuppel bersten unter der Last und kalter Haß wird geschürt, kaltes Grausen gespürt und kalte Rache geübt werden, wenn die Schar der Geflügelten verheert das Heer des Gezeichneten.
3. Wenn der Hüter des Verbotenen Wissens den Hüter des Verbotenen Ortes stürzt, wird der gerupfte Balg des Wächters der Zweiten künden von der Dritten, und das Lied des Friedens wird unerreicht erklingen in unerhörten Höhen.
4. Wenn der Geifer der Siebten in den Nabel der Dritten tropft, wird der Anbeginn der Schöpfung das Ende der Welt schauen, und der nimmermüde Blick des Schöpfers wird erschöpft in den Kerker fallen und mit sich reißen all das, was seine Kinder Ordnung heißen.
5. Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um SEINEN Plan.

Spruch VII

1. Wenn die Horden des bleichen Fleisches wieder dem Kreuz des Nordens folgen und der gesprengelte Schlächter wieder nächtens wandelt, werden die Länder erzittern und ihre Herren erschaudern ob der Macht, die sie gekostet, und gewappnet werden sie SEINER harren, um gerüstet zu sein für die Große SEINES Geistes.
2. Wenn die Sterbende gepfählt wird mit Nadeln aus kaltem Schmerz und sich die Schwarzfaulende Brut an ihrem Blute labt, wird das Wasser

brennen, die Luft glühen und der Boden schmelzen, und vereint, was die Götter zu trennen befahlen.

3. Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden, was ihnen zusteht, und sie werden zur Letzten Waffe greifen und erwecken den Letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Greuel.
4. Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel sprengen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammten, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil Nichts IHN widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende aller Zeiten.
5. Dann wird erscheinen der Siebte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Streich und das Wissen um SEINE Zeit.

Wenn das Erste Zeichen Seinem Haß erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.

Sterbliche!

Erzittert wohl, wenn sich der Kelch der Katastrophen über euch ergießet!
Denn ich bringe euch Kunde von den Zeiten, da sich das Angesicht der Welt
wandeln wird!

In der Neunflüssigen weilte ein alter Drache bar eines Karfunkels und ein alter
Karfunkel bar eines Drachen!

Ihr ward dabei, ihr habt gesehen wie er daran gescheitert ist, IHN zu
beschwören.

Ihr seit die Zeugen der neuen Zeit.

Im Land der Rinderhirten beginnt, was einer ahnt und die Ahnen aller
mahnen.

In der Stadt der zwei Räder wird geschickt ein Augenblick der neuen und alten
Zeit.

Eine wird die Kunde empfangen vom Frevel, der begannen wird, um begannen
Frevel zu sühnen.

Der Schrecken der Tobimora, der euch einst entkam, wird wandeln, wo den
Schrecken Entkommene weilen.

Wendet euch gen diesen Ort, damit die zwiefach Offenbarung zweier
Prophezeiung, erfüllen zwiefach das Schicksal des ewig Einen.

Denn es muss Boten geben, die siebenfach singen von siebenfach Begegnung und
gegen die Mächte der Siebten einig stehen.

Meine Freunde,

Ich bereue, das unsere letzte Begegnung so kurz und schmerzvoll war, aber
glaubt nicht, das ich euer Feind bin. Ihr verkanntet meine Intension. Erinnert
euch, das wir einst Freunde waren, sogar zusammen durch die Lande gezogen
sind. Wenn wir uns begegnen werdet ihr mich vielleicht als der Erkennen der ich
bin, aber bis dann will ich meine Verschleierung nicht fallen lassen.

Schließt euch in der Stadt der zwei Räder einer Expedition gen Osten an, und ihr
werdet sehen, wovon ich spreche.

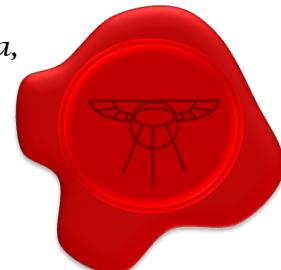
gegeben zu Trallop am 26. des Monats Rahja

Euer Wohlgeboren Herr Calhadril Ignisfulgur,
seit euren erschreckenden Berichten ist nicht viel Zeit vergangen und schon muss die Kirche des Greifen erneut um die Eurige Hilfe und die Eurer Gefährten setzten. Ich weiß nicht, was mich bewogen hat, euch die schwere Mission nach Dragenfelsl anzuvertrauen und ich fürchtete fast, ich hätte eine falsche Entscheidung getroffen. Doch entgegen aller Vernunft seit ihr zurückgekehrt mit unglaublicher und furchtbare Kunde. Der Heilige Orden vom Bannstrahl misstraut Euren Ausführung, doch ich kann mir vorstellen, das ein Fünkchen Wahrheit in ihnen steckt. Aber in der Kirche werden dergleichen Reden nicht gern gehört und so solltet Ihr vorsichtig sein. Der Erwählte Ucurian Jago wird vor nichts halt machen um Euch zum Schweigen zu bringen. Auch ich weiß noch nicht wie weit ich euch trauen kann und ich hoffe ihr missbraucht mein Vertrauen nicht.

Doch nun zum Punkt. Die Kirche des Praios steckt, wie ihr wisst tief in der Klemme. Hilberian vom Großen Fluss, verflucht sei sein Name, hat sich schändlicherweise zum falschen Boten des Lichts augerufen und Ordnung und Einheit zwiegespalten. Die Kirche verliert ihre Credibilität mit jedem Tag, den dieser Frevel andauert.

In dieser schweren Zeit hat der geschätzte Hochmeister Nicola de Mott beschlossen ein Fanal der Ordnung, das im Orkensturm zerstört wurde, wieder zu errichten. Das Kloster Arras de Mott soll in neuem Glanz erstrahlen. Doch Orken und anderes niederes Gezücht bedrohen den Göttergefälligen Bau. Recken werden gesucht, so jedenfalls die offizielle Anwerbung. Leider sind zwar viele Handwerker, erstaunlicherweise viele Zwerge, bereit zu helfen, aber an Wachen und Soldvolk mangelt es noch. Deshalb kam eure Gruppe mir in den Sinn. Wenn das Angebot euch interessiert findet euch bitte gegen Ende des Monats Praios in der Stadt Greifenhurst ein, und weißt dieses Schriftstück vor. Der Hohe Lehrmeister wird euch erwarten.

gez. Amando Laonda da Vanya,
Ordentlicher Rat der heiligen Inquisition zu
Ragath





Euer Gnaden Thoran von Klammsbrück,

Wir, Herzog Waldemar von Weiden, bitten Euch aufgrund
Eures über die Maßen guten Namens im Weidener Land und
manch früherer Heldentat, Euch im Namen Bondras und
Hesindes umgehend nach Trallop zu begeben. Eine
Angelegenheit der Sicherheit des ganzen Herzogtums erfordert
Euren festen Glauben und eure helfende Hand, die Ihr
wiederholt unter Beweis gestellt.

Für Eure Annehmlichkeit legen wir einen Herzoglichen Paß
bei und weisen den Truchseß zudem an, Euch bei Eintreffen für
die Unkosten zehn Wehrheimer Dukaten zu überreichen.
Schließlich empfehlen wir Euch, die Reise derart anzutreten, daß
Ihr nicht vom Weidener Winter überrascht werdet.

Seine Hoheit
Herzog Waldemar von Weiden

Meine Freunde!

Ich schreibe diese Zeilen in der Hoffnung, dass ich den nächsten Abend nicht mehr erleben werde. Mögen die Götter mir trotz meines Verrates noch gewogen sein und den Sinn meines Handelns annehmen. Viel schlimmer noch als in Baliho mein Blute, habe ich nunmehr meine Seele verkauft, um diesem Rätsel ein für allemal auf die Spur zu kommen. Euch, meinen Gefährten, hinterlasse ich alles, was ich erfahren habe und hoffe das der Wert dieser Informationen die Schande meines Verrates wieder aufwiegt.

Es ist ein Ritual nördlich am Kreuzungspunkt der Astralen Strömungen im Gange. Die Plage greift um sich doch zum Neumond versammeln sie sich alle an einem Ort, um ihrem aller Vater ihr Sikaryan zu spenden. Er zwingt sie seit den Namenlosen Tagen dazu. Ihr Vater wird wohl jener Vampir Wallmir von Riebeshoff, der Herr der Acheburg sein. Zudem noch dies: Es gibt wohl schon anderthalb Dutzend Vampire, die ihr Unwesen treiben, und es werden mit jedemal mehr. Die Baronessa selbst kann das Haus des Nachts nicht verlassen und ihr Vater darf das Anlitz der Praiosscheibe nie mehr erblicken. Doch sie sind mächtig und verfügen über gar übernatürliche Fähigkeiten. Manche der Blutsauger haben die selbe Schwäche, andere hingegen andere, wahrscheinlich abhängig davon, welche Götter man im Leben verehrte oder welche einen schon immer missgünstig beäugten und schließlich jene, in deren Zeichen man geboren ward. Auch die Art ihrer Verbreitung und Ernährung ist mannigfaltig. So entziehen manche das Sikaryan durch bloßes Anblicken (Nachtmahre), andere durch Handauflegen, oder, wie in diesem Fall, durch beinahe Rahjagefälliges Handeln.

Der Erzvampir erschuf zu Beginn drei Kinder. Sie, den Nachtmahr und die Jägerin. da ein Daimon sie durch den Limbus zum Ritualplatz führte und wir dem Nachtmahr wahrscheinlich schon begegnet sind, ist die Jägerin vielleicht unsere einzige Chance den Ort zu finden. Sie haust im westlichen Weiden, wohl um Nordhag herum.

Was mich nun mit dem nächsten Aufgehen der Praiosscheibe erwarten wird, ist ungewiss, doch hoffe ich, dass diese Zeilen euch nutzen können und mein Opfer nicht der Sinnlosigkeit verdammten. Behaltet mich als den in Erinnerung der ich war und übergebt mich Boron mit der Würde, die ich als Mensch verdient hätte.

Mögen die Götter wenigstens mit euch sein.

Gegeben zu Menzheim, am Abend meines Tode, dem 5. des Monats Boron im Jahre des Kaisers 23.

Calhadril Ignisfugur von Bethana zu Klammsbrück, Magister, Junker des Reiches und Spektabilität der Akademie zu Klammsbrück, Sodalis Ordinis Defensoris Lecturiae

Post Scriptum: All mein weltliches Hab und Gut vermache ich der Kirche der Heiligen Peraine, die sich um die Leidenden kümmert. Meinen geistigen Besitz, meine Bücher und Schriften, vermache ich zu gleichen Teilen den Edlen Temyr ibn Sahib und Iliricon Tannhaus.

Bei Hesinde und Nandus,

**Ihr seid geladen zur 156. regulären Sitzung des Großen Grauen Rates in den Hallen der ehrwürdigen
Academia Arcemagica Scholaque Arcania Puniniensis**
Die Tagung findet am 26. des Tsa in den Hallen des Pentagrammaton statt. Für eine Unterkunft zu Punin
ist gesorgt. Vertreter können nicht geschickt werden, der Gildenrat tagt nur mit seinen Mitgliedern und den
geladenen Gästen.
Änderungen der Tagesordnung nur bei dringenden Fällen möglich.

Die Tagesordnung umfasst folgende Punkte:

Begrüßung
durch die Convocata Prima Prishya von Carlischgrötz

Begrüßung der neuen Mitglieder

Bericht über die Akademien der Gilde
durch die Convocati

**Die Prüfung der Eleven der Scola Klammnbrückiensis und Abstimmung über eine Gewährung der
Licens Academiae**

Mittagsmahl im Pentagrammaton

Die Berichte über die Wüstenei von Dragenfeldt
Referentus: Erynnion Quendan Eternenwacht, Ordensoberster des Sacer Ordo Draconis

Berichte über die Rückkehr des Archomagus Tharsonius von Bethana
**Referentus: Khadil Okharim, Spektabilitus zu Khunchom, stellv. für Spektabilitus in spe
Calhadil Ignisfulgur, der leider verstorben ist, Boron sei seiner Seele gnädig**

Sphärologische Erschütterungen im elementaren Gefüge
Referentus: Oschelef Ibn Jassafer, Spectabilitus emeritus zu Rashdul

Hesindedienst im Anschluss an die Tagung

**Der Vortrag Rakorium Muntagonis zum Thema: Verschwörungen der Echsen und ihr Involvement in der
Dragenfelder Wüstenei wurde von der Tagesordnung gestrichen, kann aber noch gehalten werden, so die
Convocati dies wünschen.**

**Punin, Academia Arcemagica Scholaque Arcania Puniniensis am 1. des Monats Hesinde
Erinthas von Punin für ihre Magnificiens Prishya von Carlischgrötz zu Punin**

Geladene Convocati, stimmberechtigt

Ihre Spectabilität Aljawa Walsareffnaja zu Andergast

Seine Spectabilität Lessandro ya Taranelli zu Belhanka

Seine Magnificiens Rakorium Muntagonus zu Festum

Seine Spectabilität Anastasius Silberhaar zu Gerasim

Seine Spectabilität Jikhbar al Kharechem zu Grangor

Seine Spectabilität Khadil Okharim zu Khunchom

Ihre Spectabilität Larissa Uchakbar zu Kuslik

Seine Magnificiens Robak von Nunin zu Kuslik

Seine Magnificiens Elearna Erillion von Hohenstein zu Lownangen

Seine Spectabilität Mhereth ben Tuleyman ben Haschabnah zu Mherewed

Ihre Magnificiens Prishya Garlischgrötz zu Nunin

Ihre Spectabilität Belizeth Oschelefsunni zu Rashdul

Ihre Spectabilität Rhenaya Cerrillio zu Riva

Ihre Spectabilität Celliana von Khunchom zu Thorwal

Seine Magnificiens Lygdon von Maziroc zu Zorgan

Geladene Arcana Gäste, nicht stimmberechtigt

Seine Magnificiens Oschelef Ibn Jassafer, Spectabilitus emeritus zu Rashdul

Magister Temyr Ibn Sahid von und zu Klammsbrück, Spectabilitus in spe zu Klammsbrück

Magister Miricon Tannhaus von und zu Klammsbrück, Spectabilitus in spe zu Klammsbrück

Magister Calhadril Ignisfulgor von und zu Klammsbrück, Spectabilitus in spe zu Klammsbrück (leider verstorben)

Geladene Gäste der Kirchen, nicht stimmberechtigt

Seine Hochwürden Ergynion Quendan Eternenwacht, Ordensoberster des Sacer Ordo Draconis

Teil II

Meister der Dämonen

8. 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 erst Mal 3 Bücher auswendig lernen müssen um dann vielleicht ab und an (wenn man es überhaupt organisiert bekommt) einen Spielabend besuchen zu dürfen :). Mal ganz abgesehen davon dass ich gar nicht weiß ob es das aktuelle Regelwerk überhaupt auf Englisch gibt. Aber selbst in Kanada bin ich dem Hobby 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. Denn wir müssen uns wohl auch bei Feli dafür bedanken, dass ich es endlich geschafft habe meine Faulheit zu überwinden und das Projekt wieder auflieben zu lassen. Und bei Heiko, der mir geholfen hat die technischen Probleme von Festplatten- und HTML-Rettung zu lösen.

Amor vincit Omnia, auch meine Faulheit!

Aber genug über mein langweiliges Leben im Exil, wir wollen ja schliesslich in Erinnerungen schwelgen!

Der vorliegende Abschnitt enthält sowohl eines der besten, als auch zwei der schwächeren Abenteuer der Kampagne. Ich muss zugeben dass ich mich an Schatten im Zwielicht nicht einmal mehr Schattenhaft erinnern kann. Aber mehr dazu in den einzelnen Abschnitten. Irdisch fällt dieser Abschnitt in das Ende unserer Schulzeit, das erste Abenteuer im nächsten Abschnitt wurde dann schon in unserem legendären ersten Arosio-Urlaub gespielt!

9. BERICHT ÜBER DIE DREUENDEN SCHATTEN

Mein lieber Waldemar,

es tut mir Leid, dass du so lange auf den zweiten Teil dieses Berichtes warten musstest. Ich kann dir leider nicht verraten, was mich die letzten Jahre aufgehalten hat, aber ich habe weiterhin die Tagebücher der Gezeichneten studiert. Hochmeister Tarlisin war fast schon erbost darüber, dass dieser Bericht einige weniger schmeichelhafte Abschnitte seines Lebens beschreibt, aber nach all meiner Hilfe (und der der Gezeichneten selbst) kann er sich wohl kaum beschweren.

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. Verbündete fanden sie dabei leider vorerst nur in der Grauen Gilde und bei einigen hochrangigen Agenten der KGIA, aber auch diese waren kaum gewillt, große Vorbereitungen zu treffen. Selbst die Ereignisse auf Maraskan wurden wegen der schwierigen politischen Situation mehr vertuscht als aufgearbeitet. Das sollte sich spätestens nach dem Angriff auf Andalkan rächen.

Ab hier trittst auch du in die Geschichte ein, wenn auch zuerst nur im Hintergrund. Nach der Verkörperung des Dämonenmeisters wurde die Akademie zu Klammsbrück gegründet und von der Grauen Gilde aufgenommen, und das obwohl Firnen sich kaum zurückhalten konnte, bei jeder Erwähnung des Namens "Garlischgrötz" nicht laut zu lachen. Was die arme Frau getan hat um diese Behandlung zu verdienen wissen nur die Götter, aber beim Gedanken daran kann ich nicht anders als zu schmunzeln.

Ob du es glaubst, oder nicht, die Akademie war ein schwer umstrittenes Projekt! Immerhin sollte nicht jeder dahergelaufene Magus sich anmaßen einfach seine eigene Schule zu eröffnen. Das sie durch die späteren Ereignisse schnell zu einem Ort werden würde, dessen Namen ähnlich mythisch würde wie Drakonia konnte natürlich niemand wissen. Ich hoffe das Exil in Punin bekommt euch allen gut! Ich will

mich bald auf die Reise machen und euch tatsächlich besuchen, aber meine Pflichten hier, und dieses Projekt, lassen mir kaum einen Tag Zeit.

Es tut mir Leid, dass du die volle Geschichte von Firnens unglücklichem Pakt und der furchtbaren Tortur seiner Seelenrettung erst durch meinen letzten Bericht erfahren hastest. Diese Geschehnisse musst vor den Eleven natürlich geheim gehalten werden, und ich hoffe, du denkst nun nicht schlechter über deine alten Lehrmeister, nachdem du seine Geschichte kennst. Und nach der Schlacht an der Trollpfoste wäre es wohl kaum angemessen gewesen, über die alten Verfehlungen der Helden zu reden, so grauvoll sie auch gewesen sein mochten.

Dein alter Lehrmeister,

Spektabilitus Emeritus Iliricon Tannhaus, Ordo Defensores Lecturia

10. PFTORTEN 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 bescheuerertesten Kreaturen auszudenken.

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 Singapore 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, der 25.05.2025

DIE TAGEBÜCHER

Maraskan aus "Blutrosen und Marasken"

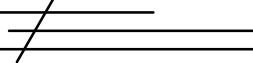
Informationen aus den Büchern des Hesindetempels:
Die maraskanische Hauptinsel hat eine Länge von rund 650 Meilen und misst an der breitesten Stelle etwa 250 Meilen. Dem Südzipfel Maraskans sind (von Nord nach Süd) die Inseln Jandraskan, Etlaskan und Jilaskan vorgelagert, der Südostküste (ebenfalls von 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 Amdeggnymassiv. 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 Amdeggnyns – 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 verdornten 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 – selbst-beweglich 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 Provianteure 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, Maraskantaranter, 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 Wulfgrimm

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 Khunchom eine Zedrakke erwarten.

1. Prajos 1019 BF

Die Namenlosen Tage haben wir in einem Dorf, eine Stunde vor Zhamorrah, verbracht. Im Anschluss habe ich mich an den Rand der uralten Ruinen begeben, sehr zur Freude Zulhamids (Zulhamid iben Zahier = das almadine 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 Zhamorrah 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 Obelisken von Bastrabuns Bann. Die Stadt zu betreten wagte ich nicht

4. Praios 1019 BF

Haben Khunchom erreicht. Habe mit Khadil Okharim gespeist und einen fünfmal nutzbaren Abvenum-Stein erhalten, als Gegenleistung steht noch ein kleiner Gefallen aus. Ich habe mir auch die astralen Strömungen in Khunchom angesehen, der Nodix-Astralisch 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. Prajos 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 zu Grunewaldt

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 wir er diesen bestimmt.

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

* Was für eine gescheiterte Geschichtswissen-Probepsricht.

zieht. Toran heilt und versorgt die schwer verletzten Matrosen wo er nur kann doch bei einigen reichen auch die Segen der Peraine 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 das 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 weiter Alligatoren kommen aus dem Tümpel. Nach einigen Ignifaxius Zaubern und einigen wohl platzierten Schüssen, sowie kräftigen Schwertstichen, 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 zwölften wie ich diese Insel jetzt schon hasse.

Die ersten Tage auf Maraskan nach Temyr ibn Sahid

Maraskanexpedition 3. Tag

Nachdem wir die geschuppten gül zurück in ihr brackiges Wasser gescheucht hatten, füllten wir unsere Taschen mit zähem, sehnigem Fleisch, derweil Toran sich der Wunden unseres halb-elfischen 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 Urtulamidyā 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 knorriegen 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 Toran 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 verfuhren wir und entfernten das Unkraut aus Torans 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 blutgefäßtem 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 schlügen wir einen Weg gen Osten ein, so wie es uns einer der Rebellen geraten hatte. Hier wucherten allerorts 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 lauernden Viper glatt weg den Kopf abhieb. Toran 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 Arngrimm von Ehrenstein

Wieder sind wir einer Bestie der grünen Hölle entkommen. Dank Toran kann Rezzanjin sich wieder bewegen und so brechen wir wieder auf in die Richtung des Herzen 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 Vögel, 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 Alrurdan und rät uns im Rur & Gror-Tempel nachzufragen, wenn wir den Haran suchen.

Am selben Nachmittag brechen wir nach Alrurdan 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 Alrurdan. 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 al'Ahjan

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 Arngrimm 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 Peraine 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 maraskanischen 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 Arngrim 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 Arngrim 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 Firnen recht gut schlafen.

Einschub aus dem Tagebuch Firnen Wulfgrimms

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 klischehaft 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 jähnen 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 auszuruhen 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 schlügen 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 Ausründern 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 Tannhaus

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 Fremdji-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 „mehrmales 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 Tausendfüßer, 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 Zepter der H'Charyb'Yzz wird geborgen. Wir fanden den Warmblüter im Tempel der ZZah, und seine Gefährten scheinen den Namen gefunden 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 Weisheit 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. Merechdjin, 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 Männer, 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 [sic!], 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 Wulfgrimm

Vor wenigen Tagen war wohl Anfang Rondra:

Wir haben eine mehrfach wieder frei gehauene ehemalige Straße entdeckt, die vom Friedhof der Seeschlangen zum Tempel, welcher der Ursprung der der dämonischen Pervertierung der elementaren Kraftlinien zu seien scheint, führt. ein Stück weiter Richtung Tempel sind wir in ein Kreuzfeuer geraten, welches wir bloß alle überstanden haben, weil sich uns Peraine ein weiteres Mal gnädig erwies. Es waren der Bogenschützen zweie, ihre Pfeile verströmten Niedrhöllische Kälte, und ein Schwertkämpfer der mächtig drein zuschlagen vermochte und mehrfach den Dämon Kamoth erwähnte in seinen Redewendungen. 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 darnieder lag, 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.

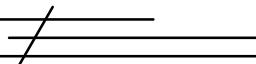
Nächster Tag:

Geschlafen habe ich wieder recht 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 sein 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 Schlafstätte. Eine unvollendete Endurium-Plattenrüstung hing auf einem Ständer und drei Stein Endurium in Barren lagen auf der Werkbank. 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 echsische Schrift, im



geradeaus führenden Gang des Tempels, die von einer Weiheanrufung des neunarmigen 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) Efferdsteinen. 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 erlöst 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 grausamer Anblick mächtiger, bösartiger 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 bugsierte 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 verrostet 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 Mammons wegen (Endurium) streiten können. Den Zusammenhalt unserer treuen Gefährtengruppe vermag er zu gefährden, und trotz solch göttlicher Wunder, wie sie uns fast schon zu oft 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 Weisheit, Nandus du Herr der alles Wissen verschenkt und gütige Mutter Peraine, die du uns Menschen stets zugewandt warst, in unseren Nöten, lasset Einsicht wachsen in meinen Gefährten, auf das sie nicht um des Mammons 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 ibn Sahid

Maraskanexpedition 21. Tag

Schwarze Wolken bekränzten das Firmament, als der Tempel des Schreckens für alle Zeiten in den Fluten versank und die Ausgeburt 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 spürzend, bis wir schließlich den Rücken kehrten und nicht mehr zurück

sahen. Schweigend zogen wir an den gewaltigen Knochen der Seeschlangen vorbei und folgten der herab schießenden 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 übeln 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 Toran 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 Toran 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 Küstendorfer zu verlassen. Mit Glück und Verstand ließe sich gewiss ein Schiff finden, welches uns durch die Blockaden schleusen könnte. Toran 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

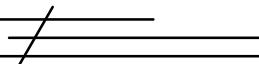
das weitere Vorgehen schließt ich schließlich ein...

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 gül 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 Entferungen 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 Tempelpaltes 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 starnte er uns aus getrübten Augen an, dann wandte er sich in seiner gutturalen Sprache an die gerüsteten Echsen. „Kniest nieder, ihr, die ihr solch einen großen Dienst an unserem Volk getan habt

und neigt euer Haupt vor dem Wächter Akrabaals, 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 eheren 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, Toran 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 Fast-Tod. 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 Reptilieneugen 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 krallenbewerteten Greifern. Alle Echsen Aventuriens, vielleicht auch Deres, schienen diesem Ereignis beizuhören, 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, Toran 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 im 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 Kämpfen lebten nicht nur den Kampf – sie waren der Kampf. Jede ihrer Bewegungen verriet eine underrische 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 schmerhaftem 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 schlügen 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 ibn Sahid

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 Hauptstadt der Fürstkomturei 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 finstres, 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 eherne Luke zum Tageslicht zurückkehrten. Die beiden Novizen führten uns – immer noch schweigend – durch eine Vielzahl von Fackeln beschienener 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 Ornament 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, weihevoller 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 Gezücht bekämpft haben. Der Kladdj behauptet auch, ihr betriebt 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 Barbarianer, 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, despatischer 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 barbarianischer 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 Reichsbehüter und die Kirchen sowie die Magiervereinigungen senden.”, antwortete die Donna mit besorgter Miene, “Einer solchen Bedrohung muss rasch beigekommen 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 versprachen, 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 Arngrimm 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 Laonda da Vanya, Ayla von Schattengrund sowie, gegen Firnens Unmut, Saldor Foslarin aufzugeben. Im knappen Stil einer Eildepesche redigierten wir so folgende Zeilen:

„Barbaradianer 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 Laonda da Vanya zu Ragath an Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen

Wir erhalten die Nachricht, dass die Diskus-Stafette 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. Des weiteren wird eine totale Nachrichtensperre von von Wiedbrück über Maraskan verhängt. Die Gezeichneten beschwören einen Feuer-Dschinn 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 Reichsverräte 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 Arngrimm 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. Arngrimm 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 Arngrimm 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 Arngrimm 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 ibn Sahid**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 entflammtd 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 Peraine 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 ausfindig 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 Barbaridianern. 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 Funken, 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 genährt war: Der guldene 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 Laonda 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 Bidenhänder, welcher ihn mitsamt seinem roten und weißen Ornament 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 schmerhaften 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.", erwiederte 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 korrumplierende 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 vorgesagten 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 kloppte es an der Pforte und einer der wachhabenden Offiziere trat ein. „Verzeiht die Störung, edle Herren, doch die Männer berichten von frevelrischen 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 Praios Unser gesprochen war, bat uns Rondrasil, nach vorne zu treten. „Kniest nieder und empfängt 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 schaudern 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 Peraine, 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 zittern oder mein Handeln zögernd gemacht hätten. Gestärkt brachen wir zur Festung auf, gefolgt von 70 tapferen Männern und Frauen.

Die Stadt lag friedlich im Morgen Nebel 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 zölf göttlichen 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 Unbescholtenden 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!"

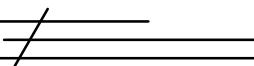
Da schallte ein ungeheures Geschrei von den Mauern hinab und auf die Brüstung trat ein Mann in schimmernder schwarzer Robe, die ringsum mit roten Schriftzeichen besetzt war. Höhnisch beugte er sich hinab: "Gleich, auf welche eurer nichtswürdigen Autoritäten ihr euch berufen wollt, wir wählen den Kampf! 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 Umhangs. "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 sperren, wohingegen Toran einen Schutzkreis um uns zog und Firnen sein astrales Schutzschild beschwore. Mit unvermittelter Geschwindigkeit sprangen die Hunde heran und prallten gegen göttlichen und magischen Schirm. Zwei Schwerter blitzen 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 Stahltür, 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 starre 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 zerreißenden 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 hineinzugerenet. 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 vermischt 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 unserer 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 Laonda 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 weilt 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 einfliessen. 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 funkelt 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 Geheimen 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. Überlass 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 Niederhöllen. Und mit einem Mal sprangen drei Zantim aus dem Riss hervor, drei Schritt hohe Säbelzahntiger 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 sehn 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 geschnitten, 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.

11. 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 aneinander knüpfen 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 Bastrabuns 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 Wettkampf gegen Barbarianer 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! Komplett nutzlos, 8000 Dukaten, und ein eindeutiges Zeichen dass Geld aufgehört hatte eine sinnvolle Rolle zu spielen. Während der frühen Spielabende hat mir die Figur des Stippen viel Freude gebracht, auch wenn meine Begeisterung für ihn wahrscheinlich größer als eure war ... bis zum nebachotisch Uronkel, ab dem sich diese Emotionen wohl umkehrten. Last, but not least, ist natürlich der Blattschuss von Ragnos zu nennen, der nach allen Regeln der Fairness und des Anstandes das Leben der Hexe Savolina schon in diesem Abenteuer hätte beenden sollen. Leider war ich weder fair noch anständig, und auch nicht flexibel genug um den Tod der Antagonisten zu planen. Jan, im Nachhinein hättest du diesen Erfolg auf jeden Fall verdient gehabt!

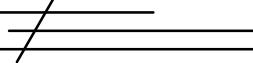
Claas Völcker, Toronto, der 08.06.2025

DIE TAGEBÜCHER

Auftakt nach Rezzanjin al'Ahjan

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 Khunchom 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 Khunchom 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.

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

Anfang Efferd, Khunchom

Nach nur einem Tag Seereise liefen wir von der aufgehenden Sonne begleitet in den Hafen von Khunchom 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 zum mindesten 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.

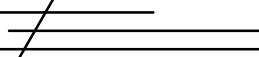
Mir fiel auf, dass die Leute uns mehr Aufmerksamkeit schenkten als sonst. Bald fiel mir auf, dass Ragnos es war, der die Aufmerksamkeit auf sich lenkte. Wie er geistesabwesend in der Gegend herumstolperte, seinen Blick dauerhaft in die Ferne gerichtet, das war fürs geschäftige Tulamidenvölkchen sicherlich ein erschreckender Anblick. Temyr fühlte sich in der bekannten Umgebung sichtlich wohler und führte uns zielsicher an den größten Gedrägen 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 Khunchom. 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 Luftschinn 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 Khunchom 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 Zauber, 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 Khadil 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 Khunchom nur nErwen 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 Khunchom 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 Khunchom 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 Khunchom 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 drinnen würde mich Schwester Tsa doch nie finden können und ich würde bis zu dem Zeitpunkt hier verharren müssen, wenn Gror 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 würde. 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 Garlischgrötz und noch ein paar andere Magier, die ich nicht kannte. Das Ritual war im Vergleich zu dem in Khunchom 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 Firnen 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 stadtliches 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 dürften. 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...

Aufbruch aus Khunchom nach Rezzanjin al'Ahjan

Anfang Efferd in Khunchom, 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 Nebenaltar 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 Arngrimm. Ragnos schien auch noch danach ziemlich verwirrt zu sein, dennoch beschlossen wir nach Khunchom 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 Khunchom 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 Khunchom, 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 Khunchom. 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 Namens fragten, bekamen wir die Antwort, dass es der Name eines nebachotischen Uronkels 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...

Das Grab des Shamscherib nach Toran Ostik

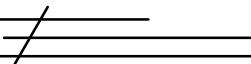
... Später am selben Tage verließen wir Khunchom. Mit uns reiste der Sohn der Fürsten von Khunchom ein gewisser Stippen. Unsere Queste sollte uns durchs Elmadital und nach Temphis führen. Doch schon nach einer halben Tagesreise stießen wir auf Probleme. Nachdem man uns freundlicherweise beim Dorfältesten eines kleinen Dorfes in dem wir die Mittagsshitze 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 verschlammert 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 Eile 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 Firnen 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 warnenden Inschriften 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...

Es stellte sich heraus, dass man die warnenden Inschriften 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 Sarkopharg 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 Grabmal. 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 güldenen 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 Zaubermaut 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...

Rashdul nach Temyr ibn Sahid

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 Gorien 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 staubbedeckten 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 Begehr, 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 wischte 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 aufzufinden - 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, insbesondere in den Künsten 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 geaschah es, dass wir am nächsten Tag im Schutze eines gewaltigen Spektakels erwartungsvoll durch die prachtvollen Gänge des Hauptgebäudes schllichen, bis wir schließlich die Gemächer Beliseths erreicht hatten. In Windeseile

drangen wir in den nun leeren Raum ein, und Firnen entdeckte mittels eines Odem ein magisch verschlossenes Geheimfach. Mit einem wohl gewirkten 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, überwanden 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.

In Merwhed nach Boronos te Partholon

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 beide – den 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, Zhamorrah oder Yasra sein.

Zum Mittagessen speisten sie mit den Magistern und begangen ein paar Unhöflichkeiten, für die sich 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 Omaraus tauchten Ghule auf und im entstehenden Chaos flüchtete Omara. Nachdem Kampf, bei dem Rezzanjin, Temyr und Firnen verletzt wurden, segnete 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 Omara einen Besuch abstattet und den Mondstein von der Brücke raubt. Unter Einwirkung eines Bannbaladin erzählte Omara 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 Ungesehen 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 Handschuhs, das Bastrabun zu seiner Lebenszeit erstellte und bei sich trug, heute?
2. Wo befindet sich die Foki, die Bastrabun benutzte um seine magische Banmauer 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 Banmauer 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 verschiedenen 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 Zhamorrah auf.

Zhamorrah nach Rezzanjin al'Ahjan

Tagebucheintrag Ende Efferd/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 entdeckt 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 Zhamorrahs 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 Lokalbekanntheit Tarlisin von Borbra zusammenhang. 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 Zhamorrah aus auf der gegenüberliegenden Seite des Mhanadi liegt. Wir mussten feststellen, dass Bravaldi sein Lager schon auf der Seite Zhamorrahs 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 Übersetzen nach Zhamorrah. 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 Efferd

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 Weissager, der zwar unsere Frage nach der Stadt der drei Herrscher nicht beantworten konnte, uns jedoch viel über den angeblich unter Zhamorrah hausenden Golem und über die Stadt selbst mitteilen konnte. Auch er sprach eine Warnung aus Zhamorrah 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 Tagesbrachen wir dann auf Richtung Flussafen 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 vorfanden. 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 zu teleportieren. 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 Zulhamid, 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 Zhamorrah ging. Immer noch ein wenig erstaunt von der schnellen Wendung der Ereignisse erzählten wir Bravaldi von unserem Auftrag...

Teil 7 nach Toran Ostik

...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 Khunchom 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 erhitzen Diskussionen zwischen Temyr und dem Kommandanten der Reiterei in für mich viel zu schnell 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 Firnen 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 Peraine 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 gefüllter 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 Perainetempel. 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 Peraine-freudlichst 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’Therfas über seine ungewöhnlichen alchemistischen Zutaten ausfindig zu machen. Über die Mondsteine wusste sie ebenfalls nichts.

Am nächsten Tag trafen wir uns mit Tarlisin von Borbra in einem tulamydischen Dampfbad. Offensichtlich wollte jemand nicht, das wir uns mit ihm unterhielten, denn schon im eigentlichen Bad wurden wir von Meuchelmörtern 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 alchimistische Tinktur heraus, dass nur mit viel Hilfe der Göttin der Tod von Tarlisin abgewendet werden konnte. Als wäre das nicht genug gewesen traf Rezzanjin noch eine schwarz verummerte Gestalt in den Umkleideräumen, die jedoch flüchtete bevor sie irgendetwas stehlen konnte. Nach dieser Aufregung verließen wir das Bad nur um draußen einen verzweifelten 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...

Der Palast von Abu Ter’Fas nach Firnen Wulfgrimm

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, damit er uns entschwören mochte. Wir erläuterten dem Schamane, mit Abu’Terfas Handel treiben zu wollen, und gaben zwei 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 Felsvorsprung 10 Meter tiefer stoppte meinen Sturz und Toran heilte mein Bein gebrochenes Bein. Sie hatten sich im Schutz der Nacht auss dem Lager der Ferkinas fort geschlichen, um mir zu folgen, und fanden mich schließlich. Wir gingen den “Pfad” 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, schwieben wir mit Hilfe des Nihologravo 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 Angriff 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 großen und breiten Durchgänge 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. Als einziges noch zurechnungsfähiges Individuum in diesem Gefängnisses stellte sich ein junger Phexensjünger dar, den Temyr sogleich als den jungen Da'Merinaldi 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 Belohnung von 777 Dukaten auf die Wiederbeschaffung aussetzte, versuchte er das Buch zurück zu stehlen. Abu Terfas fand ihn, verkrüppelte ihn nachhaltig die Hände, und lies ihn in dieser Zelle versauern. Wir gaben ihm zu Essen und zu Trinken, und durchsuchten 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 wehrten uns nach bestem Können gegen das 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 Tsageweiteter 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 noch 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.

Unter Borbra nach Boronos te Partholon

**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 Hybridiarum, 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 Tarilsin von Borbra und eine Söldnerin. Tarilsin 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 Einblicke 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 dieses Mal 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 Handschuh Calamans abgenommen hat, und kann diese Schließen. Tarilsin von Borbra eilt uns zur Hilfe, doch entpuppt sich, dass Borbarad von ihm Besitz ergriffen hat, da Tarilsin 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 kann uns dann der Tsa-Priester heilen.

12. SCHATTEN IM ZWIELICHT

GELEITWORT

Wie bereits erwähnt sind Erinnerungen an Schatten im Zwielicht kaum noch vorhanden. Ich kann mich düster entsinnen dass wir das Abenteuer um die Abi-Zeit herum gespielt haben, wahrscheinlich in den Osterferien. Das würde auch erklären warum die Besetzung nicht ganz vollständig ist, einige von uns haben wohl etwas fleißiger gelernt als andere (und einer musste ja noch gar nicht ran)! Schatten im Zwielicht markiert das Ende des "versteckten" Kampfes gegen Borbarad, und ist außerdem das letzte Abenteuer in dem Victor seinen Charakter wechselt! Ab Kurkum sind alle Gezeichneten dann in der endgültigen Zusammensetzung vertreten.

Von allen Details dieses Abenteuers kann ich mich nur noch daran erinnern dass ich im Endkampf Victor ein paar Gegner aussuchen und spielen lassen habe. Es war natürlich nicht sehr einfach ihn davon abzuhalten alle Mitglieder der Schatten direkt umzubringen, aber immerhin soll die Seeschlacht von Andalkan ja verloren gehen :).

Das Abenteuer selbst ist eigentlich eine lustige Idee, aber passt nicht ganz in die Kampagne an der Stelle an der es auftaucht. Das Reisen mit den Sphären ist eine gute Idee, aber wie so oft stellt sich die Fragen "warum verwenden wir die eigentlich ab jetzt nicht immer"? Ich weiß gar nicht, ob das Abenteuer darauf überhaupt eine Antwort hat. Die einzelnen Abschnitte sind sehr in sich abgekapselt und damit nette Szenarien, aber insgesamt nicht wirklich erinnerungswürdig. Wenn ich irgendetwas aus der Kampagne streichen würde, dann wahrscheinlich dieses Abenteuer.

Claas Völcker, Toronto, der 04.06.2025

DIE TAGEBÜCHER

Der Aufbruch nach Rezzanjin al'Ahjan

Beilunk (Unbekanntes Datum)

Auf dem Weg nach Klammsbrück kam ich heute mit Firnen zusammen in Beilunk an. Das Wetter hatte seine eigene Schönheit, es war nebelig und kalt. Vermutlich auch deshalb feierte Beilunk rein zufällig an diesem Tag einen Feiertag für einen Praiosheiligen. Mit Sonne sähe diese Stadt bestimmt

viel schöner aus. Wir wollten für die Nacht in einer Gaststätte unterkommen. Wie sich herausstellte hatten wir Glück, denn wir passten den Wirt noch ab, bevor er zum Gottesdienst ging. Doch konnten wir nicht in der Herberge bleiben, weshalb wir beschlossen auch zum Gottesdienst zu gehen. Firnen hatte unser maraskanisches Prinzip mit der Zahl 2 wohl etwas falsch erstanden. Er kaufte für den Gottesdienst 48 Kerzen, für jeden Gott vier, die wir dann unter uns aufteilten. In der Kirche wurden wir dann etwas schief angeguckt, stellten unsere Kerzen dann in eine Seitenkapelle, zündeten sie an und setzen uns in die Reihen zu den einfachen Leuten. Doch unglücklicherweise schienen sich die Priester thematisch vor allem auf die böse Magie zu verstehen. Irgendwann eskalierte die Situation und Firnen wurde von einigen Bauern tatsächlich angegriffen. Durch die rettenden Worte von Amando la Conda da Vanya, der die Bauern zurückscheuchte und uns nach draußen begleitete, wurden wir vor ein paar Problemen bewahrt. Er erzählte uns, dass er demnächst wohl nach Maraskan gehen würde, um dort für Ordnung zu sorgen. Dann eilte er auch schon davon. Wir stellten fest, dass wir es etwa zweieinhalb Stunden bei mehreren langweiligen Predigten in dieser Kirche ausgehalten hatten. Wir gingen zurück und warteten auf den Wirt.

Mirham

Am nächsten Tag, machten wir uns auf, um das Kontor von Quendan Gorbas am Hafen zu besuchen um uns Pferde zu kaufen oder zu leihen. Der Schreiberling wollte uns zunächst als Boten einsetzen, doch als wir unsere Namen nannten, winkte er uns zu seinem Herrn Quendan Gorbas durch. Dieser kannte offensichtlich unsere Namen und wollte von uns mehr über die Gefährlichkeit der Region rund um die Tulamidenlande erfahren. Wir erzählten ihm alles was wir wussten, was wahrhaftig nicht viel war. Er bot uns an am Abend zu seinem Haus am großen Marktplatz zu kommen, in welches er uns zum Abendessen einlud. Den Rest des Tages verbrachten wir in Beilunk, wir fanden sogar eine Taverne, in der Lieder über unsere Heldentaten gespielt wurden, wenn sie auch ein wenig falsch wiedergegeben wurden. Als wir am Abend am Haus ankamen, wurden wir gebührend empfangen, doch bevor wir richtig mit dem Essen anfangen hatten,

frischte draußen der Wind auf, ein nackter Mann stand plötzlich hinter unserem Gastgeber und rammte ihm einen Dolch in den Hals. Bevor ich reagieren konnten, stand ich wohl unter einem Zauber und war total desorientiert. Ich fühlte mich extrem hilflos und eigentlich durfte mir so etwas nicht passieren, da es genauso gut Borbaradianer sein konnten, die uns auf diese Weise bedrohen konnten. Als ich wieder wusste wo ich war, stand ich vor einer zierlichen Frau, die mich einem Stab in der Hand haltend fragte, ob ich mich fesseln lassen würde. Meine anfängliche Skepsis war verflogen als sie Firnen, der Widerstand leistete, in Stein verwandelte und ich ließ mich fesseln. Mir wurden die Augen verbunden und ich wurde aus dem Haus geführt. Ich fühlte plötzlich, dass ich fiel. Danach wachte ich an einem Stuhl gefesselt in einem Raum auf, in dem mir ein langer Mann mit bunten Haaren gegenüber saß. Er stellte sich als Salpikon Savertin, Leiter der schwarzen Gilde, vor. Als wir unsere Namen nannten, erklärte er, dass wir bei dem Abendessen mit dem Händler vergiftet werden hätten sollen. Zwei Agenten der Spezialeinheit der Schatten, die sich die Bekämpfung von Borbarad und Borbaradianern auf die Fahne geschrieben hatten, hatten uns bei dem Auftrag diesen zu töten wohl mitgenommen. Er stellte uns die beiden auch vor, Adaque war die kleine Frau, Pedresco nannte sich der Mann, der nicht aussah, wie ein Magier und wohl dennoch magisch begabt war. Anschließend eröffnete man uns, dass wir uns in den Gewölben der Schatten in Mirham, einer Stadt von der ich nur wusste, dass sie irgendwo im Süden lag, befanden und uns entweder den Schatten anschließen konnten, wenigstens für eine kleine Zeit, oder ohne Gedächtnis wieder zurück nach Beilunk geschickt werden würden. Wir entschieden uns für ersteres und bekamen gleich unseren ersten Auftrag. Ein Kämmerer war von der Mission noch mitgebracht worden. Wir sollten herausfinden wohin genau sein Herr die großen Mengen an Geld brachte, die ins Horasreich transferiert wurden. Es war recht schnell geklärt, dass das Geld zu einem Waffensteller in Drol ging. Als nichts weiter aus dem Kämmerer herauszuholen war, kam Adaque herein und erklärte, als wäre es das selbstverständlichste der Welt, dass er jetzt getötet werden würde und seine Organe verkauft werden würden. Ich war fassungslos, aber mir wurde klar, dass hier in einer schwarzmagischen Akademie solche Grausam- und Ehrlosigkeiten an der Tagesordnung waren. Beim Abendessen wurden wir den anderen Schatten vorgestellt. Insgesamt sind

sie ein bunter Haufen, hauptsächlich aus Magiern der Mirhamer Akademie bestehend. Doch auch ein Meuchelmörder aus Al'Anfa und ein jetzt gesuchter ehemaliger weißmagischer mittelreichischer Adeliger waren dabei. Es wurde ein netter Abend mit vielen lustigen Geschichten, an dem uns viele der Schatten sympathisch wurden. Am nächsten Tag wurden einige der Schatten auf eine Mission zum Waffensteller geschickt. Wir wurden während der vier Tage, die die Mission dauerte durch die Räume der Schatten geführt und bekamen die Akademie und die Stadt gezeigt. Ich unterhielt mich auch mit dem Schatten Sherianus von Darboniam über die Informationsquellen der Schatten, da sie erstaunlich viel über unsere Gruppe wussten. So meinte Sherianus, dass die Rashduler Fürstin uns fast an Borbaradianer verkauft hätte, wenn jemand von diesen genug Geld geboten hätte. Ich spielte mit ihm noch ein paar Runden ein Würfelspiel, da er doch sehr über seine Langeweile jammerte. Ich fand auch heraus, dass Adaque so wie ich Ruruzat konnte und übte ein wenig mit ihr, sie war erstaunlich gut. Am vierten Tag rief uns Savertin in den Besprechungsraum und teilte uns mit, dass die Mission einigermaßen erfolgreich war. Der Waffensteller selbst war nicht anwesend, jedoch fand man einen Brief, der einen gewissen Herrn von Dorkstein, einen Esquirio, während einer Jagd einen borbaradianischen Kontakt versprach. Salpikon wollte uns zusammen mit Adaque und Pedresco zu dieser Jagd schicken um herauszufinden, wer den Esquirio kontaktieren wollte und um den Kontakt zu behindern oder den Sinn herauszufinden. Dafür konnten wir nicht als einfache Bürger hingehen, sondern mussten verkleidet erscheinen, ich als tulamidischer Sultan oder Emir, Firnen als mein Leibmagier, Pedresco ironischerweise als mein Leibwächter, obwohl er gar nicht kämpfen kann und Adaque als meine Konkubine. Morgen geht's los. Ich bin mir fast schon sicher, dass ein paar der Schatten schon Wetten abgeschlossen hatten, wie lange ich die Rolle waren kann, ohne von den horasischen Adeligen entlarvt zu werden.

Die Ereignisse in Kuslik nach Firnen Wulfgrimm

Da waren wir nun also in den Schatten. Dem seltsamstem und am wenigsten vertrauenswürdigstem Zirkel, mit läblichen Zielen, den ich je gesehen habe. Und wir, als temporäre Mitarbeiter, würden helfen, eine Verschwörung der Borbaradianer auf zu decken. Rezzanjin und ich werden morgenfrüh mit der

häbschen Adaque und dem Druiden Pedresco nach Kuslik aufbrechen (bzw. dort erscheinen) um während der Jagd den Esquirio im Blick zu behalten, und seine borbaradianische Kontakterson kennen zu lernen. Wir werden als zusammen gehörende Gruppe, an der Jagd teilnehmen. Rezzanjin mimt einen tulamidischen Adligen: Abdul iben Achmet al Shamier. Ich stelle seinen Leibmagier, Omar, dar (Absolvent der Dracheneiakademi). Adaque geht als Raschar, die persönliche Kurtisane. Und Pedresco ist Pedro, Leibwächter und Diener. Er trägt Rezzanjins Schwert und Rüstung.

Was ein ereignisreicher Tag. Heute Morgen sind wir mit Adaque aufgebrochen. Mit der Hilfe so genannter Durthanischen Sphären (große Kristallkugeln mit Eisenverstrebungen) sind wir durch den Limbus nach Kuslik gereist und haben uns unter die Jagdteilnehmer gemischt. Der mirhamsche Gesandte hat uns dazu eingeladen. Wir als Diener, aber auch Rezzanjin wurden hart bedrängt. Man löcherte uns mit Fragen noch und nöcher, um unseren politischen Standpunkt zu erkennen (bezüglich der politischen Situation im Horasreich). Rezzanjin beharrte jedoch auf Handelsbeziehungen, und wir als seine Vertrauten schlügen in die selbe Kerbe. Bei der Mittagsrast auf einem der freien Bauernhöfe verdrückte sich der Esquirio. Ich folgte ihm unauffällig, und auch Pedresco berichtete, dass er ihn magisch überwacht habe. Es stellte sich heraus, dass er sich lediglich mit der Bauerstochter in der Scheune verlustierte. Rezzanjin, der die ständigen Beleidigungen des Kronprinzen nicht mehr ertragen konnte, beziehungsweise annahm, dass auf die reine Quantität der provozierenden Bemerkungen eine Duellforderung von ihm erwartet würde, hatte unterdessen, als logischen Schluss seiner Überlegungen, den Kronprinzen zum Duell gefordert und bestimmte mich just, als ich mich wieder unter die Gesellschaft mischen wollte, zu seinem Sekundanten. Obwohl das Rapierfechten nicht in Rezzanjins herkömmliche Kampftechnik fällt, war er mit seinen Kenntnissen dem Kronprinz noch immer weit überlegen, was ihr Verhältnis allerdings im Anschluss nicht gerade nachhaltig entspannte. Am Abend lies die gesamte Jagdgesellschaft ihre Zelte auf einem der Hügel im Efferd vor Kuslik aufschlagen. Und siehe da, das Vögelchen flog aus.

Als der Esquirio sich anschickte nach Kuslik aufzubrechen, meldeten wir uns beim mirhamer Gesandten für das Abendmahl ab, und folgten dem

Esquirio nach Kuslik. Dieser begab sich geradewegs zum Palazzo der Fürstin. Wir hatten einige Probleme das Hofpersonal los zu werden, aber schließlich gelang es uns das Gespräch des Esquirios mit einer jungen Frau zu belauschen. Irgendwoher kannte ich diese Stimme. Pedresco begab sich als Page illusioniert in den Raum und erhaschte einen Blick auf eine junge, hellhäutige, elfische Frau, bevor diese ihn unter einen elfisch gewirkten Bannbaladin stellte und aus dem Raum schickte. Allerdings ist sie trotzdem misstrauisch genug gewesen eine allgemeine Überprüfung der magischen Strukturen ihres Umfeldes vorzunehmen. Entweder sie erkannte die Illusion, oder sie bemerkte die allgemeine Anwesenheit von Magieren, oder beides. Jedenfalls fluchte sie Laut und floh.

Ich hatte mich unterdessen mit Rezzanjin in den Empfangssaal teleportiert, wo uns die Elfe wieder begegnete. Mit magischer Geschwindigkeit rannte sie an uns Vorbei und nahm sich lediglich die Zeit die Palastwachen zu verzaubern. Zwei arme Individuen, mit schäumenden Mündern und irrem Blick stürzten sich uns entgegen und deckten damit den Rückzug der Elfe. Ich hatte lediglich die Möglichkeit ihr einen Fulminiktus hinterher zu schleudern, bevor ich bald von den Wachen zerhackt worden wäre, bis Rezzanjin endlich in den Besitz seiner Waffe kam. Getroffen habe ich die Elfe trotzdem wohl recht gut, zumindest war Pedresco sehr damit zufrieden, als er wohl der Elfe gehörende Bluttropfen von der Treppe sammelte. Adaque hatte sich unterdessen darum gekümmert jegliche Dokumente aus dem Zimmer des Esquirios zu entwenden, und wir begaben uns nun allesamt zurück zu unserem magischen Reisegefäß.

In dem Gespräch zwischen dem Esquirio und der Elfe, bot diese ihm an, Borbarads Heerführer zu werden (Sie sprach von einem Sturm). Außerdem gab sie ihm eine Liste mit gewissen Dingen, die er besorgen sollte. Die Liste hatte Adaque mitgebracht, aber der Inhalt schien verschlüsselt und ohne jedes System zu sein. Wie Pedresco herausfand, handelte es sich um eine magische Verschlüsselung, mit einem uns unbekannten Wortschlüssel. Pedresco besitzt zwar nach eigenen Aussagen einen Zauber, der es ihm ermöglichen sollte, den Wortschlüssel heraus zu finden, doch sah er sich nicht mehr in der Lage genug astrale Energie auf zu bringen, so dass ich vor erst mit einem Xenographus aushalf und den Inhalt der Liste vorstellte. Es handelte sich um Angaben zu Edelsteinen (verschiedene Arten,

Anzahl der benötigten Exemplare, jeweiliges Gewicht, jeweiliger Schliff).

Die Rückreise durch den Limbus verlief weniger glimpflich als der Hinweg. Als wir den vollkommen geräuschlosen Limbus hinter uns ließen, musste ich feststellen, das mir mein Hörvermögen abhanden gekommen war. Nach der Behandlung durch einen Alchimisten der Akademie, kann ich war schon wieder hören, dafür plagen mich nun starke Ohrenschmerzen. Rezzanjin ist vor etwa einer Stunde vorbeigekommen, um mich auf den aktuellen Stand der Dinge zu setzen: Eine Kristallomantische Nutzung der Edelsteine ist unwwarscheinlich. Die Experten in diesen Fachgebieten gaben zu bedenken, das die Steine zu groß seien, und neben der Form auch die reine Masse unsinnig. Savertins Echse füge noch an, das man für die Kristallomanie eine wesentlich höhere Schliffdiversität benötigen würde. Am wahrscheinlichsten schien uns doch eher die Bezugnahme einer Dämonologin, die die Edelsteine als Donarie für Beschwörungen deklarierte. Demnach vereinfachen die Edelsteine die Beschwörung. Einige der Edelsteine rechnete sie der allgemeinen Größe und Güte des Rituals zuträglich an. Andere seien ihres Wissens nach speziell auf Charyptoroth (Herrin des Wassers), Agrimoth (Schänder der vier Elemente: Luft, Feuer, Humus, Erz), und Thargunitoth (Herrin des Lebenden Todes) ausgelegt. Ein gigantisches Ritual, zur Beschwörung hoher Dienern dieser drei Domänen und die gleichzeitige Anwerbung eines Heerführers? Borbarad plant einen Krieg, mit Legionen von Untoten nebst seinen weltlichen Anhängern, dämonisch pervertierter Ausrüstung (Agrimoth) und Dämonenbarken und Seeungeheuern, um von Maraskan über zu setzen. Fragt sich nur wo er zu Landen gedenkt? (Die asfalotische Präsenz im Tulamidenlande hat ihn gestört und er hat etwas dagegen unternommen. Möglicherweise plant er dort hin zu gelangen.)

Unser nächster Anhaltspunkt sind die Minen von Fasar, denn egal wer jetzt die Edelsteine besorgt, die Fasarer Minen sind seine wahrscheinlichste Anlaufstelle, sind sie doch recht ertragreich, und für jeden mit genug Dukaten in der Taschen auch zugänglich.

Der Bericht über die Ereignisse in Fasar ist leider verschollen.

Die Ereignisse in Warunk nach Rezzanjin al'Ahjan

Daten unklarer Präzision

19. Boron

Nach dem Kampf war Firnen verletzt und der Paktierer war mit seinem Dämonen weggeflogen. Ich eilte zu Firnen hin - sein Arm war schlimm verwundet. Ich wollte mich schon ans Verbinden machen, doch Adaque hatte für Firnen glücklicherweise noch einen Balsam übrig, sodass Firnen nicht unter meinen bescheidenen Heilfähigkeiten leiden musste. Dennoch war Firnen noch nicht komplett geheilt und wir mussten irgendwo unterkommen. Die Akademie stand nicht zur Auswahl, da wir dort nicht hinein kommen würden. Ich erinnerte mich, dass die beiden Tempel von Bruder Boron sich bei unserem letzten Besuch ziemlich um uns gestritten hatten und so schlug ich vor, dass wir uns im Al'Anfanischen Tempel einquartieren. Die Boronis hatten nichts dagegen und so versorgten sie unsere Wunden und stellten uns Betten bereit. Wie sich herausstellte war auch Pedresco verletzt uns so übernachten wir im Tempel von Bruder Boron.

30. Boron

Heute früh berieten wir uns über unsere Möglichkeiten und kamen zum Schluss, dass wir herausfinden mussten wo der Mann hin geflohen war. Wir beschlossen, dass wir den Paktierer durch ein Ritual, welches Pedresco beherrscht, kontrollieren würden, um ihn so daran zu hindern die Edelsteine zu überbringen. Wir konnten auch nicht im Borontempel bleiben, weshalb ich vorschlug, dass wir uns in einer etwas edleren Herberge, die im mittelreichischem Stil gehalten ist, einquartieren. Dort heilte Firnen Pedresco. Da wir planten durch die Sphären wieder zurückzureisen, mussten wir es schaffen in die Akademie von Rashdul zu kommen. Firnen teleportierte sich in die Akademie und kam kurz darauf wieder und berichtete, dass er eine Nachricht an Mirhiban geschickt hatte, die noch immer in Fasar verweilte, dass sie sobald möglich nach Rashdul kommen sollte. Das ist also geklärt. Am Abend merkte Pedresco, dass das Blut des Paktierers, welches er für das Ritual benötigte, verschwunden war. Da wir ohne weiteres auch kein neues auftreiben konnten, mussten wir uns damit begnügen, dass Pedresco durch die Augen des Paktierers schaute, um anhand

der Landschaft zu erkennen, wo er sich befand. Anhand der Beobachtungen konnten wir zumindest die Richtung bestätigen, die er mit seinem Flugdämon nahm. Er schien Richtung Süden zu entfliehen, in einer Geschwindigkeit, die jeder Menschlichkeit zu entbehren schien. Doch wir konnten nicht auf sein Ziel schließen, weshalb wir wohl keinen Schritt weiter gekommen waren. Wir beschlossen darauf zu hoffen, dass Salpikon Savertin weitere Informationen hat.

7. Hesinde

Heute sind die Spektabilitäten der anderen schwarzmagischen Akademien in Mirham angekommen. Laut Savertin ist das Konvent der schwarzen Gilde die letzte Hoffnung weitere Informationen über das Ritual der Borbaradianer zu erlangen. Savertin hatte uns nach seiner Rückkehr eröffnet, dass er glaubte das Ritual diene zum Erbauen einer neuen schwarzen Feste. Des Weiteren bat er Firnen und mich um Unterstützung bei dem Überreden der anderen Spektabilitäten, da Savertin bei diesem Konvent die Meinung der schwarzen Gilde im Bezug auf die borbaradianische Bedrohung eindeutig klären wollte. Leider hatten die Schwarzmagier nicht eine eindeutige Meinung, weshalb Savertin ihnen die eindeutige Bedrohung durch Zeugen - in Form von uns - klar machen wollte. Die ganzen Festaktivitäten, die das Konvent begleiteten, hörte man teilweise bis in den Keller der Schatten hinein. Wie mir einer der Schatten erklärte würden zu Beginn des Konvents eine ganze Menge alter Rituale und dergleichen erfolgen, irgendwann würde es dann zu den Diskussionen kommen, aufgrund derer dieser Konvent einberufen wurde.

11. Hesinde

Gestern wurde Firnen zur Befragung durch die versammelten Spektabilitäten berufen. Anscheinend lief es nicht so gut, denn kurz danach gab es ziemlichen Radau und Savertin scheuchte die Spektabilitäten, die wie es hieß, dem Vorschlag zugestimmt hatten, Borbarad zu kontaktieren, aus der Akademie. In den Gewölben der Schatten wurde die Stimmung erst wieder besser als Sherianus, mit der Absicht sich zu betrinken, mit mehreren Flaschen Wein in den Speisesaal kam - die anderen machten natürlich mit und so schloss ich mich an.

Heute morgen überraschte uns Savertin mit einer neuen Mission. Er hatte vor Pedresco, Firnen und mich nach Tobrien zu schicken, um einen Druiden

zu finden, der ein überläufiger Borbaradianer war und sich angeblich irgendwo in der Nähe von Warunk befinden sollte. Sein Name war Sadragon und unser einziger Anhaltspunkt ihn zu finden war die Philosophenschule in Warunk. Es traf sich ganz gut, dass die Reise mit der Sphäre sehr lange dauerte, denn wir waren alle noch verkatert. Als die Sphäre aus dem Limbus wieder in unsere Welt trat befanden wir uns in einem Kellergewölbe. Als Firnen seine Fackel anmachte, befand sich um uns herum ein altes in Spinnenweben eingehülltes Gewölbe. Bevor wir uns fragen konnten wie viele Spinnen es für so ein gigantisches Spinnennetz braucht, hörten wir auch schon Chitinpanzer knacken und die eine Spinne, die für das verantwortlich war kam herangerauscht. Wir schafften es gerade so hinaus, jedoch teleportierte sich Mirhiban, als die Spinne sie verletzt hatte an einen uns unbekannten Ort. Als wir aus dem Gebäude hinausfanden befanden wir vor den Stadtmauern Warunks. Wie wir später noch herausfinden sollten waren wir in dem seltsamen Berg einiger ehemaliger Magier gelandet. Zurückzufinden wird wohl ein Problem werden. Wir suchten nach einer Herberge und fanden diese recht schnell und machten uns auf zur Philosophenschule, die geschlossen hatte. Das einzige Problem das wir jetzt noch haben ist Mirhiban zu finden.

12. Hesinde

Die Reise durch den Schnee ist gewöhnungsbedürftig, jedoch seit dem harten Monat Reise durch Weiden nicht weiter problematisch. Der komische Knilch, der die Tür geöffnet hatte, als wir an die Philosophenschule geklopft hatten, hatte uns zu dem Dörfchen Viereichen, nahe des Yslisee gewiesen. Noch ist es nicht in Sicht und da wir uns dafür entschieden hatten ohne Pferde zu reisen wird es wohl noch ein wenig dauern, bis wir es erreichen.

18. Hesinde

Heute sind wir in Viereichen angekommen. Meine Hoffnungen auf eine baldige Rückkehr nach Warunk haben sich nicht bestätigt. Der Druide hat es sich anscheinend in einem Wald gemütlich gemacht. Leider eine Tagesreise vom Dorf entfernt. Doch auch der Wald verhielt nichts gutes. Sollte er wirklich so nebelig sein, wie sein Name behauptet, dann müssen wir morgen aufpassen.

19. Hesinde

Wahrhaftig ein Tag zum Vergessen. Nicht nur mussten wir einen ganzen Tag durch einen nebeligen verschneiten Wald stapfen, nein, eine Begegnung mit Borbaradianern war natürlich nicht zu vermeiden. Zwar wusste der Druide nichts über das Ritual, jedoch vermeldete er, dass Borbarad angeblich auf Maraskan verweilte. Auch wollte er wissen, dass ein Angriff eines borbaradianischen Invasionstrups auf Tobrien am 11. Ingerimm stattfinden würde. Insgesamt war er ziemlich paranoid und schien uns für Borbaradianer zu halten. Von einem buckeligen Exemplar dieser wurde er angeblich angeworben, um als Herrscher der Druiden aventurienweit aufzusteigen. Jedoch fühlte er sich betrogen und falschen Versprechen auf dem Leim gegangen zu sein, weshalb er wohl floh. Just im Moment, als es schien, dass er uns alles verraten hatte, klopfte es an der Tür und jemand verlangte Einlass. Der Druide erreichte den Höhepunkt seiner Paranoia, was dazu führte, dass er uns beschuldigte Borbaradianer zu seinem Haus geführt zu haben. Ich öffnete die Tür und sah einen dieser. Nach einer kleinen Konversation beschloss er sein Schwert in die Tür zu rammen. Doch auch als er es herausgezogen hatte lief es nicht besser für ihn. Er konnte meinen Schlag nicht parieren und lag schwer verwundet am Boden. Doch als eine Stimme im Nebel schrie: "Los meine kleinen Legionäre", war ich auf Männer gefasst und nicht auf zwei kleine Kinder. Doch wie sich herausstellte waren es nur Kinderkörper, geführt von Dämonen, die während des Kampfes langsam aus ihren kleinen Gefängnissen herausbrachen. Ich musste meine gesamte Kraft aufbieten, eine Ladung des Axeleratus Ringes raus hauen und mich in eine Echse verwandeln, um die um Gnade flehenden Kinder von ihrem Leid zu erlösen. Der Druide verstarb dabei und der Magier, es war vermutlich der buckelige mit Namen Xeraan, konnte knapp entfliehen. Der Versuch den schwer verwundeten Schergen wiederzubeleben, um ihn zu befragen misslang. Wir müssen wohl mit der Hütte, die vom Kampf in Mitleidenschaft gezogen wurde Vorlieb nehmen, da wir innerhalb der Nacht wohl nicht nach Viereichen zurückkehren können.

Die Ereignisse auf Altoum nach Rezzanjin al'Ahjan

Nach diesen schrecklichen Ereignissen, waren wir auf Grund der Kälte, und der späten Tageszeit gezwungen, die Nacht noch im Haus des Druiden zu

verbringen. Selbigen hat Pedresco in der Zwischenzeit am Steinkreis begraben.

27. Hesinde

Nach etwa drei Wochen Abwesenheit sind wir heute Abend in die Gewölbe der Schatten zurück gekehrt. Savertin bot uns an, uns einer Expedition unter der Leitung von Kalmann anzuschließen, die morgen gen Altoum auf zu brechen gedenke, um noch einmal Nachforschungen in Altair, dem vor einiger Zeit unter mysteriösen Umständen vernichtete Götterorakel (Hesinde, Efferd, Phex), anzustellen. Wir nahmen gerne an.

Nach dem Abendessen luden uns Adaques und ... zu einer gemütlichen Runde in Adaques Gemächern ein. Wir saßen noch fröhlich schwatzend in gemütlicher Runde, als ein Schatten aus der Wand brach. Es handelte sich um Magister Varagaun, der vor einiger Zeit bei einer Mission in Selem, von Borbaradianern gefasst worden war, und nun auf diese Weise ihnen entkommen war. Er warnte uns vor einem Verräter innerhalb der Schatten, doch noch bevor er näheres erläutern konnte brachen dämonische Höllenhunde aus ihm hervor (Hetzer der Nagrach und Lolgramoth Domäne). Wir erwehrten uns ihrer mit Mühe und Not, und weihten im Anschluss Savertin "unter vier Augen" in Varianz Anliegen ein. Eine offizielle Durchsuchung der Schatten wäre zu gefährlich. Der Verräter könnte versuchen, die versammelte Mannschaft größtmöglich zu vernichten Savertin bat uns daher wachsam und vorsichtig zu sein und niemandem auch nur ein Wort davon zu erzählen.

28. Hesinde

Heute Morgen sind wir mit der Expedition aufgebrochen. Die Gruppe besteht aus: Kalman, als Leiter. Adaques, Magister Dagenfeld und mir als Analysemagier. Curilian, dem Alchimisten, Pedresco, Rezzanjin, und dem Al'Anfaner, Tiratio. Nemris und Virondil, zwei Adepten, die bereits in örtliche Aktionen der Schatten involviert waren. Einem Golem aus Ton. Und zwei Sklaven.

30. Hesinde

Im mirhamer Hochseehafen (etwa zwei Tagesreisen von Mirham entfernt) haben wir die "Opalglanz", ein prunkvolle Zedrake, bestiegen und segeln nun hinaus in die Charyptik, Hoheitsgebiet der Piraten und Bukaniere. Es ist schön endlich wieder Seewind um die Nase zu haben.

02. Firun

Der Kapitän glaubt an Geschwindigkeit zu verlieren, und auch ich habe das Gefühl wir lägen tiefer im Wasser, als zu Beginn unserer Fahrt. Tatsächlich stellte sich heraus, dass jemand Vitriol aus der Kiste entwendet haben muss, um damit ein Loch in den Schiffsrumph zu ätzen. Ein Verräter weilt unter uns. Ist es vielleicht sogar Varagauns Verräter?

03. Firun

Der Verräter hat wieder zugeschlagen: Mit rohem Fleisch, gewürzt mit Ingrimm hat jemand einen ... Wurm, von einer offenen Luke bis in die Kabine der Magister gelockt. Es konnte jedoch keinen größeren Schaden anrichten.

04. Firun

Wohlbehalten haben wir Charypso auf Altoum erreicht, von dort aus gedenken wir per Flussschiff bis Altair zu gelangen.

05. Firun

Letzte Nacht hatte ich einen sonderbaren Traum: „Eine Halle mit Säulen, die Schlangenleibern glichen. Ein Relief: drei Gestalten in schwarz. Grünes Licht erstrahlt und drei Personen, komplett aus Jade, treten daraus hervor. Ein gigantischer Feuerball explodiert und die Jadefiguren zerspringen in abertausende von Splittern.“

Mit unlauteren Methoden überzeugten wir einen Flussschiffer uns doch in die „verfluchte“ Gegend von Altair zu bringen. Seine Ruderer flohen, als sie das Ziel erfuhren, und als der Bannbaladin den Schiffer nicht mehr für uns einnahm, sah Kalman sich gezwungen den armen Mann ertränken zu lassen.

Nun halte ich das Steuer und die beiden Sklaven und Tiratio und Rezzanjin staksen.

08. Firun

Wir haben gegen Abend eine Stelle mit vielen Stromschnellen, und Wasserfällen erreicht. Wir befinden uns noch ca. eine Tagesreise von Altair entfernt, aber mit dem Schiff ist hier kein Vorankommen mehr.

Nach dem Entladen der Expeditionsgüter, geriet ich mit Kalmann aneinander. Ich schlug den dringenden Wunsch den riesigen Badezuber, trotz zu knapper Packkapazität, mitzunehmen aus, woraufhin sich Kalmann in seiner Position, als Expeditionsleiter,

angegriffen fühlte. Um ich wieder ein zu Norden, wollte er mich ,Kraft seines Amtes, den Zuber tragen lassen. Ich weigerte mich und er rächte sich mit einem Zauber des Cantus: Korprofesso Gliederschmerz. Ich spiegelte seinen eigenen Zauber auf ihn zurück, und erbost ließ er mich verhaften, nach dem ich für ein vorzeitiges Ende seines Zaubers gewirkt hatte. Adaque belegte mich mit einem „Granit und Marmor“. Als sie jedoch beschlossen, Sklaven in Charypto zu erhalten, war es mir eine Freude, als Kalmann selbst, meine Verwandlung unterbrechen musste. Während der Rest schon einmal versucht einiges des Gepäcks zu den Ruinen Altairs zu bringen, werde ich mich mit den beiden Sklaven und dem Schiff zurück begeben und weitere Arbeiter anheuern.

13. Firun

Wir sind zu den Stromschnellen zurück gekehrt, und werden morgen das letzte Gepäck nach Altair bringen. Während meiner Abwesenheit scheint sich einiges im Lager ereignet zu haben.

Rezzanjin berichtete, das in der Nacht auf den 11. Firun die Truhe unter Kalmanns Bett, mittels magischer Destruktion, aufgebrochen worden sei, und der Expeditionsbericht der Hesindekirche, der als Grundlage für unsere weiteren Erkenntnisse dienen sollte, so wie Kalmanns Nordnadel (im Süden Kompass geheißen), sollen entwendet worden sein. Zum öffnen der Truhe wurde, allem Anschein nach, ein kleiner Artefakthammer verwendet, der aus dem Materialzelt entwendet wurde. Nur Expeditionsteilnehmer konnten dieses Zelt unbemerkt betreten. Der Verräter weilt noch immer unter uns.

Als würde diese Bedrohung noch nicht reichen, ist Rezzanjin in der Nacht auf den 12. Firun, bei seinem Wachrundgang, auf einen Eingeborenen gestoßen, der versuchte sich Eintritt in das Zelt der Magister zu verschaffen. Der Einbruch wurde verhindert, doch der Eingeborene konnte entkommen. Hoffen wir das morgen nicht der ganze Stamm bei uns auf den Planken steht.

14. Firun

Wir sind in Altair angekommen, und haben das Lager fertig errichtet. Ab morgen beginnt die Forschung. Als Reaktion auf die jüngsten Ereignisse, beschlossen Rezzanjin, Pedresco und ich, dass es sinnvoll wäre, in der Nacht zu wachen. Tiratio, den wir fragten, erklärte sich bereit für die erste Wacht, Rezzanjin, sagte die

weite zu, und ich übernahm die dritte Schicht.

15. Firun

Ich habe mich während meiner Morgenschicht ein wenig mit Zulhamid unterhalten, und dieser zeigte mir mittels des Auges ein chaotisches und vollkommen zerstörtes Netz von Kraftlinien, die sich durch Altair ziehen. Interessant ist der Hesindetempel. Noch recht gut erhalten ist er umzingelt von allen möglichen Arten echsischen Getiers. Rezzanjin versuchte sich ihm zu nähern, aber die Tiere scheinen ihn zu bewachen. Am Nachmittag bemerkte Rezzanjin eine Gruppe Piraten, die versuchten den Damm zu brechen. Wir konnten sie rechtzeitig aufhalten, und erlitten nur eine kleine Überschwemmung des Lagers. Bevor er starb konnte der Anführer der Bande noch berichten, von einer Frau in Charypso beauftragt worden zu sein. Die Verräterin ist also nicht nur unter uns, sondern außerdem noch weiblich. (Damit bleiben nur noch Adaque (sehr unwahrscheinlich), und Nemris (möglich))

16. Firun

Heute Morgen fanden wir Magister Dagenfeld tot in seinem Bett, keinerlei Spuren, seine magische Aura hatte ihn bereits verlassen. Möglicherweise ist er tatsächlich seinem hohen Alter erlegen.

Während weiterer Studien an Fundstücken, gelang es mir ein detaillierteren Blick in das magische Gefüge zu werfen, der es mir ermöglichte die chaotische, magische Überstrahlung aus zu blenden: Auf der Orakelinsel hat ein Kampf zwischen ordnenden und chaotischen Kräften stattgefunden. Das Chaotische und Zerstörerische überwog. Als Vermischung asphaltisch und arimothischer Macht, ein chimärisches Wesen dämonischen Feuers, waltete es mit gewaltiger Macht, aber dazu verdammt, aus sich selbst heraus zerrissen zu werden. Es zerstörte die Stadt und entschwand gen Osten. Möglicher Weise dort, wo Rezzanjin eine gigantische Schneise im Wald ausmachen konnte. Eine der Ursprünglichen Kraftlinien, die sich in Altair kreuzen, ähnelt in verdächtiger Weise, jener die den Nachschattenturm traf.

Pedresco flog als Nebelfetzen in den Hesindetempel. Die Echsen (von der Eidechse bis zum Alligator) waren inzwischen damit beschäftigt sich selbst zu bekriegen. Nach seiner Rückkehr war es ihm möglich eine Radierung des Reliefs anzufertigen. Es entsprach

jenem Exemplar aus meinem Traum in Charypso, und auch die Beschreibung des Hesindetempels mit den schlängenleibigen Säulen. Es stellte sich heraus, das sowohl Pedresco, als auch Rezzanjin, jenen prophetischen Traum ebenfalls gehabt hatten. Nun besaßen wir auch eine genaue Darstellung des Reliefs. Es zeigte drei Gestalten, die je einen Gegenstand in den Händen hielten. die rechte Figur einen Ring, den wir als den heute im Phextempel gefundenen Jadering identifizierten, die mittlere Figur einen Tropfen (möglicherweise Efferd), und die linke Figur eine Kugel (Es gibt Berichte um eine Kugel der Hesinde, die erwiesene Wunder gewirkt habe). Vielleicht kommen wir weiter wenn wir alle drei Artefakte finden. (Die Artefakte wurden ursprünglich wohl von den drei Jadestatuen des Orakels getragen (jedem Gott eine Statue.) Und sie beantworteten einen drei Fragen. Phex log, Efferd legte frei aus, und Hesinde sagte stets die Wahrheit. Welche Aussage welchem Gott angehörte blieb dem Fragenden dabei stets verborgen.)

17. Firun

Schon wieder ein Traum den wir drei uns teilen: "Eine Borongeweihte verbrennt im Feuer eines Drachen, der einen Samen verschlingt, ein wichtiges Puzzleteil, das wir verzweifelt zu finden gedenken. Eine Frau geht um und meuchelt."

Resümee des Tages: Sieg auf ... halber Linie. Doch alles der Reihe nach: Heute Morgen fanden wir vier unserer sechs Arbeiter mit Blasrohrgriffpfeilen getötet in ihrem Zelt. Glücklicherweise fanden sich die Eingeborenen trotzdem bisher nicht ein. Pedresco, der über Nacht nicht zu Rande gekommen war, den Geist von Nemris zu prüfen, wurde etwa zu Mittag, plötzlich von dem Golem angegriffen. Kalmann war nicht in der Lage ihn zu kontrollieren und der Golem begann das gesamte Lager zu verwüsten. Mit purer Gewalt stoppten ein Großteil der Magier und Rezzanjin den Golem. Pedresco hingegen schnappte sich Nemris und drang in ihren Geist ein. Siehe da, sie war die Verräterin, die unsere Expedition zu verzögern und zu erschweren suchte. Im Zelt der Adeptin fanden wir auch den Efferdstropfen.

Noch gewahr des letzten Traumes, machten wir uns auf zur Waldschneise im Osten. Welches Drachenwesen, soll im Traum gehandelt haben, wenn nicht jenes dämonische Feuerwesen, das Altair verwüstete und gen Osten ging. Wir kamen an die Schneise, und umgeben von dämonischer Hitze fanden wir eine

Chimäre, halb Spinne und halb Drache. Von ersterem den Leib und von letzterem Kopf und Flügel. Ein magische Analyse ergab einen mächtigen Dämon, der im inneren der Chimäre gebunden blieb, und eine Ordnende Kraft, die sich ebenfalls in der Chimäre zu befinden schien. "Der Drache, der Verschlang den Samen, ein Puzzelteil, welches wir verzweifelt zu finden suchen." Wir schafften es auch mit vereinten Kräften nicht den Dämon zu entschwören, doch auch so gelang es mir die heilige Kugel der Hesinde aus der Chimäre zu holen.

All unsere Versuche irgendetwas mit den drei göttlichen Artefakten zu erreichen schlügen fehl.

18. Firun

Unsere Mission ist beendet und erfolgreich verlaufen. In den frühen Morgenstunden ereignete sich uns gar Sonderbares: Pedresco, Rezzanjin und ich erwachten, und es zog uns zur Orakelinsel, die von einem blauen Glanz umgeben schien. Während ich ins Gebet an die Zwölfe versank, errichteten Rezzanjin und Pedresco die Jadestatuen, aus den einzelnen Splittern neu. Und das Orakel wurde uns offenbar. Drei Fragen gewährten sie jedem von uns, und beantworteten sie mit den ihnen eigenen Charakterzügen. Phex mit Lüge, Hesinde mit Wahrheit und Efferd mit Auslegung.

1. Wo wird das Ritual stattfinden?

- Überall, um uns herum.
- Dort, wo das verfluchte Wasser auf schroffe Klippen stößt.
- Auf der Spitze eines Berges, in einer Welt aus Sturm und Feuer.

2. Wann wird das Ritual stattfinden?

- Es ist nicht mehr aufzuhalten.
- Wir werden kommen zur rechten Zeit.
- Wenn Sonne und Mond sich vereinigen.

3. Nächstes Eroberungsziel des Dämonenmeisters ?

- Ein altes und neues Land, von dem aus er Herrschaft über den gesamten Sphärenkreis erlangt.
- Erst das Meer, dann das Land. Die gesamte Heide und jede Rose.
- Er wird stürmen, über alles, was der Mensch erbaut

4. Warum will der Dämonenmeister die Herrschaft über Aventurien?

- Er will eine neue Herrschaft und neue Throne.
- Seines und des Anderen Ziel sind sich sehr

ähnlich, und doch verschieden. Sein Ziel ist nicht so kleiner als ihr denkt, aber größer als ihr es euch je vorzustellen vermögt. Geblendet und verraten, begeht er den schlimmsten Verrat.

- Er will ein altes Netz nutzen, um ein neueres zu zerstören, und etwas neues zu schaffen, das ewig währt.

5. Stimmt der 20. Boron, als der Zeitpunkt an dem Borbarad den Sturm auf Aventurien eröffnet?

- Nein (Phex)
- JA (Hesinde oder Efferd)
- JA (Hesinde oder Efferd)

6. Was ist das Ziel des Rituals?

- Vernichtung.
- Ewige Herrschaft.
- Die größte Festung aller Zeiten.

7. Ist ein roter Apfel rot?

- Nein. (Phex)
- Rot und nicht rot. (Hesinde?)
- Egal, wenn man ihn gegessen hat. (Efferd?)

8. Wer ist Efferd?

- Nicht der dritte von uns. (Phex!)
- Einer meiner beiden Brüder. (Hesinde)
- Ich. (Efferd)

Bevor die Statuen endgültig zerfielen sprachen sie noch je eine Letzte Prophezeiung.

Die Ereignisse auf Andalkan nach Firnen Wulfgrimm

18. Firun

Am späten Morgen haben wir das Lager abgebrochen, und uns zurück zu unserem Boot begeben. Die drei göttlichen Reliquien blieben verschwunden, was Kalmann nicht gerade in beste Laune versetzt hat. Wir mussten 2 mal Gehen um allen Kram wieder zu unserm kleinen Flussschiff zu transportieren, und dabei muss man uns beobachtet haben. Wir waren gerade fertig mit dem Verladen und Verstaufen, als Rezzanjin eine Bemerkung am Rande des dichten Urwalds auffiel. Seine Warnung kam gerade rechtzeitig, damit die meisten sich vor der Salve Blasrohrpfeilen in Sicherheit bringen konnten. Virondil schaffte es nicht und litt nach anfänglichen Lähmungserscheinungen, noch zwei Tage an spontanen Muskelkrämpfen. Doch was ist schon eine Horde Waldmenschen, gegen einen absonderlichen Haufen Schwarzmagier. Die ersten kleineren Zaubereien schon, schlügen das abergläubische Pack in die Flucht, und wir

konnten die Mühselige Rückreise noch vor dem späten Mittagsmahl beginnen.

20. Firun

Wohlbehalten haben wir Charypso erreicht. Die Opalglanz lag noch vor Anker und konnte noch heute Beladen werden. Morgenfrüh mit der ersten Flut des Tages laufen wir aus. Zu klären bleibt noch wohin.

21. Firun

Nach reiflicher Überlegung sind wir gemeinsam zu dem Schluss gekommen, besser nicht zu überstürzen zu handeln. Also nicht nach Andalkan sondern nach Mirham zurück zu kehren.

26. Firun

Erneut stehen wir vor den Toren Mirhams, doch die Akademie scheint während unserer Abwesenheit gewachsen zu sein. Es sind einiges mehr Leute in der Akademie unterwegs, und ein regelrechtes Zeltlager hat sich gebildet. Nach unserer Berichterstattung hat Savertin uns erläutert, was es mit dem Massenauflauf auf sich hat. Kalmann hatte ihn bereits per dämonischem Boten von unserem Ergebnis berichtet, und bis zu unserer Rückkehr hat er alle Mitglieder der Schatten (inklusive derer, die normalerweise nur auswärtig agieren) um mit ihnen gemeinsam bei unserem weiteren Vorgehen zu handeln.

Am Abend versammelte Savertin die gesamten Schatten in den Gewölben, und holte eines der Schwarzen Auge, das sich in Besitz der mirhamer Akademie befindet, hervor. Die Spannung und Faszination unter den Magiern war fast greifbar. Mit Hilfe des mächtigen Artefaktes lenkte Savertin unseren Blick auf Andalkan. Eine kleine Insel hinter Maraskan. Grundsteine einer gigantischen Anlage. Sklaven und Dämonen, die zu hunderten arbeiten müssen. Die Informationen waren ausreichend. Unser Plan war simpel, aber brauchbar. Ein Stoßtrupp würde mit den Sphären nach Talusa reisen, und die dort vor Anker liegenden drei Schiffe der Perlenmeerflotte übernehmen. Die restliche Mannschaft würde mit Opalglanz, die man dämonisch beschleunigen würde nachkommen. Treffen würde man sich in drei Tagen vor der Insel Von dort aus würde die kleine Armada gemeinsam bis nach Andalkan segeln. Nach der Landung sah der Plan vor so viel wie möglich zu zerstören und wenn möglich eine Art Zentrum auszumachen und ebenfalls zu vernichten. Wir schlossen uns dem Stoßtrupp an, der in zwei Tagen

nach Talusa reisen würde.

Endlich wieder auf See. In Talusa fanden wir alles vor wie beschrieben. Mit Hilfe einer überzeugenden Halluzination wiesen wir uns vor der Comta-Admiralin als KGIA-Agenten aus, und überzeugten sie mit uns zu segeln. War leichter gewesen, als gedacht.

Wie verabredet haben wir den andern Haufen mit der Opalglanz vor ... getroffen. Andere Schiffe der Seeblockade machen uns keine Schwierigkeiten, schließlich gehören wir zu ihnen - denken sie, reicht uns. Savertin hat das Hauptschiff übernommen. Rezzanjin, Pedresco und ich wurden auf die Opalglanz umgesiedelt. Savertin ließ durchblicken, dass der Verräter wieder zugeschlagen habe.

Tatsächlich der Verräter und wir hätten ihn nie verdächtigt. gegen Mittag des heutigen Tages erschienen zwei Skelette aus dem Laderaum kommend. Geballte schwarzmagische Macht verbrannte sie zu Staub. Wie sich in der folgenden Analyse der verkohlten Leichen zweier Novizen ergab, hatte Zurlan sie mit einer Illusion belegt. Zurlan erstach Kalmann noch bevor dieser ihn entlarven konnte, verriet sich damit aber selbst. Leider brachten wir Zurlan um bevor wir ihn befragen konnten.

Meine Zeitrechnung ist mir wieder sträflich abhanden gekommen, aber was soll's. Anders als erwartet schien Andalkan nicht großartig in Bebauung zu sein, die zwei Piratenschiffe, die wir im schwarzen Auge gesehen hatten lagen allerdings tatsächlich in der Bucht. Sie schienen uns bemerk't zu haben und zogen sich zurück hinter eine kleine Landzunge und dann geschah es. Die zwei kleinen Kriegsdraken, sollten sich eigentlich absetzen und wo anders an Land gehen, doch wie sie sich aus unserem Konvoi lösen wollten, tauchten in unserem Rücken eine ganze Schar kleinerer Piratenschiffe auf und eröffneten das Feuer. Brandtöpfe, Steine, Speere, und Splitterkugeln. schlugen in unseren Schiffsverband und drohten ihn binnen kürzester Zeit zu versenken. Wir erreichten das Dämonenschiff mit den schwarzen Segeln, und sie begannen uns zu Entern. Die folgende Schlacht war lang und blutig, wer lebendig über Bord ging, den verschlang das dämonische Wasser. Rezzanjin, schlug sich wacker gegen eines von Xeraans Dämonenkindern, ausgerüstet mit dem Charryptorothschwert. Besiegen konnte er ihn erst nach dem er sich in eine fast drei Schritt große Echse verwandelt hat. (Seit der Zeichnung auf Maraskan ist er deutlich seltsamer

geworden. Ich habe keine Ahnung wie er das macht.) Zusammen mit ein paar Al'Anfaner Magiern erschuf ich einen Schild um Savertin zu decken der sich mittels eines Artefaktes daran machte, die riesige Dämonenspinne auf dem Piratenschiff zu vernichten. Nach dem dies nicht vollständig gelang, erledigte rohe Gewalt das Monstrum, doch der Kampf war nicht zu gewinnen. Als zu allem Überfluss noch drei Dämonenbarken auftauchten, setzten wir die Opalglanz endgültig in Brand, kappten die Taue und agierten von dem gekaperten Piratenschiff aus. Doch eine Flucht war unmöglich. Arg beschossen, und von allen Seiten bedrängt, (selbst vom Himmel her griffen uns Irrhalken mit eventuellen Reitern an,) setzten wir eines der Beiboote ab und entkamen mit letzter Kraft an den Strand und in den maraskanischen Inselwald.

Das Ende nach Firnen Wulfgrimm

Welch ein Fiasko! Die Schatten wurden komplett aufgerieben. Nur Salpicon Savertin konnte auf seiner Echse entfliegen. Wir, Rezzanjin, Pedresco, ein Al'Anfaner Magus und ich, haben uns von dem dämonischen Piratenschiff aus, mit einem Beiboot auf das Eilande Andalkan absetzen können.

Bei unserer Flucht durch den Dschungel Andalkans fanden wir echsische Tempel, drei an der Zahl. Der erste scheint von echsischen Priestern der Charyptoroth frequentiert zu sein, die überdies in regem Austausch mit den, die Strände bewohnenden Piraten und Borbaradianern, zu stehen scheinen. Der zweite Tempel scheint der Hesinde, beziehungsweise dem echsischen Äquivalent zugehörig (Schlangen in Statuen und lebensecht überall). Rezzanjin entfloß diesem Tempel auf Grund, so sagte er, der Echse in ihm, die Unbehagen verspürte, angesichts der echsischen Priester dieses Tempels.

Am dritten Tempel verweilen wir nun, nach der gestrigen entbehrungsreichen und knappen Flucht, auf der wir mehrfach getrennt wurden, (Verstecken auf Bäumen, Kampf mit den Borbaradianerpiraten und ihren Bluthunden), haben wir uns hier eingefunden. Der Tempel besteht eigentlich nur aus, auf einer Lichtung aufgestellten, Kristallen und die beiden Echsenpriester beschäftigen sich unentwegt mit der Begutachtung verschiedenster Edelsteine. Trotzdem scheint auch dieser Tempel, von den Piraten gemieden zu werden, die stets jeweils einen großen Bogen um die drei Tempel machen. Die beiden Echsenpriester haben versucht mit uns Kontakt auf zu nehmen. Ich

vermittelte ihnen, dass wir in Frieden hier ausruhen wollten, sie quittierten dies mit der Anweisung, sie nicht zu stören. Nach einer Weile kam der kleinere der beiden Echsen erneut auf uns zu. Er zeigte auf das Schwert der Charyptoroth, das wir erbeutet hatten, und sagte etwas, mir größtenteils unverständliches, das irgendetwas mit opfern zu tun hatte.

Um sie nicht zu verärgern, überließen wir ihm das Schwert, mit dem er von dannen zog. Hoffentlich um es zu opfern oder zu zerstören. Morgen müssten wir eigentlich wieder ausreichend zu Kräften gekommen sein, obwohl ein weiterer Tag Pause auch nicht schaden würde.

Der zweite Tag Pause blieb Wunschtraum. Wir waren gerade dabei die Reste des erlegten Bluthundes zum Frühstück zu verzehren, als die Charyptorothechsen auftauchten und mit den beiden Echsenpriestern zu reden begannen. Worüber sie verhandelten konnte ich nicht verstehen, doch wir beschlossen, dass eine schnelle Flucht angebracht sei. So wie wir den Tempelbereich verließen, schossen rings um uns herum Wassertentakelarme aus dem Schlamm und versuchten uns zu greifen. Rezzanjin wurde zwar erwischt, konnte sich aber dem Griff entwinden.

Um die Verfolger, die zu hunderten unterwegs zu seien schienen, zu verwirren zauberte der Magus einen großen Raum magischer Dunkelheit. Doch von oben herab tönte eine Stimme, wir seien umzingelt und sollten uns ergeben. Pedresco verwandelte sich, wie ich später erfuhr in seine Nebelgestalt und entkam. Der Al'Anfanische Magier ließ sich gefangen nehmen und vor die Anführer bringen. Dort sprengte er sich und die Umstehenden, in einem letzten aufopferungsvollen Akt, mittels seines magischen Könnens, in die Luft. Ich schnappte mir Rezzanjin und teleportierte mich mit ihm zum Strand, und anschließend auf das entfernteste Schiff, dass ich ich ausmachen konnte. Wir materialisierten uns direkt vor dem Schiffsmagier, den ich sofort unter einen Bannbaladin stellte. Er fragte, ob Rotkappe uns schicke, wir bestätigten dies und nannten den Auftrag, nach Talusa gebracht zu werden. Die blutige Hure, wie das Schiff geheißen wurde wendete und schickte sich an mit uns an Bord die Bucht endgültig zu verlassen. Die anderen Schiffe eröffneten das Feuer auf uns, konnten allerdings keine schwereren Schäden verursachen. Den Schiffsmagier baten wir in seine Kajüte und schlitzten ihm die Kehle auf. Wir warfen ihn über Bord mit der Begründung, Rechnung mit Rotkappe, ein Bannbaladin auf den

trunkenen Kapitän regelte den Rest. Das einzige was mir noch Sorge bereitet ist der sonderbare Husten, den sich Rezzanjin seit gestern zugezogen zu haben scheint. Hoffentlich bereitet der uns nicht noch schwerwiegende Probleme.

Heute morgen ist die Stahlfeder hinter uns am Horizont aufgetaucht. Scheinbar verfolgen sie uns doch noch (Auch die Stahlfeder gehörte zu den Borbaradianer-Piratenschiffen)

13. Tsa

Wir haben Talusa erreicht. Etwa zehn Meilen vor der Küste holte uns die Stahlfeder ein, und eröffnete das Feuer auf die blutige Hure. Ich teleportierte mich mit Rezzanjin an den talusischen Strand.

Eine Stunde später, wir irrten noch durch die taluser Straßen, um am Hafen ein Schiff nach Khunchom zu finden, trafen wir unvermittelt auf Pedresco. Er war in Nebelgestalt bis auf die Stahlfeder geflogen. Sah die blutige Hure aus der Bucht entfliehen, und ordnete an, die Verräter zu verfolgen. Anschließend beherrschte er den Kapitän, versengte die blutige Hure vor Talusa, verwickelte die Stahlfeder in ein aussichtsloses Gefecht mit der talusischen Küstenwache, und flog als Nebelleib nach Talusa rein, wo er uns nun zufällig wiedergetroffen hat.

Pedresco entschied zurück nach Mirham zu gehen, Rezzanjin, der noch arg mit seinem Husten zu kämpfen hat, will nach Khunchom, um bei einem Fähigen Meister seine Schwertkunst zu vollenden. Ich werde mit nach Khunchom kommen und von dort aus weiter nach Klammsbrück reisen. Wenn alles glatt läuft, sollte ich etwa am 5. Phex, nach der Schneeschmelze dort eintreffen.

Die Festung war nur eine Illusion. Den Grundstein seiner Herrschaft, hat Borbarad wohl dieses Mal in Form einer Flotte gelegt. Wer weiß wie viele dieser Dämonenarchen er noch hat, beziehungsweise bis zum 21.Ingrimm haben wird.

13. SCHLUSSWORT

Ich habe beschlossen den Bericht hier ein weiteres Mal zu unterbrechen. Der Sturm auf den Tuzaker Fürstenpalast und die Schlacht von Andalkan werden heute als die ersten Schlachten des Kriegs gegen den Dämonenmeister gesehen.

Handouts II

Werte Klammsbrücker,

beinahe zwei Jahre sind vergangen seit uns die Ereignisse im Weidenschen Dragenfeldt zusammenbrachten. Seitdem ist alles [unleserlich].

[unleserlich] euren weiteren Weg, eure Queste und eure Berichte sehr genau verfolgt.

[unleserlich] denke jedoch, dass einige Details meiner Forschungen hier auf Maraskan eventuell auch für eure Queste von großer Wichtigkeit sind.

Im Auftrage des Reiches wurde ich im Boron dieses Jahres in einer Sondermission inoffiziell nach Maraskan gesandt, um eine mögliche Zusammenarbeit zwischen maraskanischen Widerständlern, Khunchomer Schmugglern und verderbten Echsenmenschen aufzudecken.

[unleserlich] durch Untersuchungen von echsischen Ruinen in Vimbotja; am Osthang des Amdeggyn-Massivs, [unleserlich] Begleitung des Brabaker Questadores und sehr [unleserlich] Maraskankundlers Borotin Almachios. Erst nach einiger Zeit [unleserlich] Neben den recht schwierigen Kontakten zu den einheimischen Rebellen und Widerständlern stießen wir auf einige Personen, die mir im Zusammenhang mit den undurchsichtigen Aktivitäten der Echsen als verdächtig, wenn nicht gar als unheimlich aufgefallen sind.

Zum einen häft sich dort, wohl von Stoerrebrandt finanziert, ein gewisser Magister Hilbert von Pusperiken auf, der Ausgrabungen von echsischen Ruinen vornimmt, bei denen ich nicht einschätzen kann, zu welchem genauen Zweck. Es scheint als suche er nach etwas ganz bestimmten. Almachios berichtete mir von den nie enden wollenden Gerüchten um die geheimnisvolle Echsenstadt Akrabaal, die seit Jahrhundern oder Jahrtausenden irgendwo im Dschungel existieren soll. Allerdings entdeckten wir den sogenannten Friedhof der Seeschlangen. Dieser [unleserlich]

Almachios sehr erfreut und durchstreifte die Höhlen aus mir unbekanntem Interesse [unleserlich] wurden die Fremden - weder maraskanische Widerständler noch Händler noch Strandpiraten - von einem harten Kerl, einem gewissen Rayo Brabaker [Anmerkung: im Testamente Liscoms erwähnt (glaube ich)], den alle nur den Erwählten nennen. Ein kahlköpfiger Novadi [unleserlich]

Inzwischen befindet mich [unleserlich] mit meinem Begleiter auf dem allmählichen Weg zurück nach Tuzak. Diesen Brief gebe ich in einem Fort auf der Straße nach Boran auf. Die letzten Wochen haben mich sehr gefordert - die

ganze Insel scheint mir eine einzige tödliche Falle. Selbst Borotin ist mir seit einigen tagen unheimlich - ich merke immer wieder, dass ich ihn unterschätze: Ich hoffe nur, dass er sich ihnen nicht angeschlossen hat oder zu ihnen gehört. Aber dann wäre ich vermutlich schon längst tot.

*In Tuzak werde ich Fürst Herdin mehr von der akuten Gefahr, die von den subversiven Elementen im Dschungel ausgeht, berichten. Sollte euch eure Queste eines Tages nach Tuzak verschlagen, so zögert nicht, euch bei mir zu melden. Es ist vieles geschehen in zwei Jahren und ich glaube inzwischen, dass wir einiges zu besprechen haben. Eventuell benötige ich sogar eure Hilfe bei dieser Sache. Solltet ihr mich in Tuzak nicht antreffen, wendet euch an KGIA-Obrist Praiotin von Rallerau [ein militantes A****loch, mit dem Rezzanjin sich schon einmal angelegt hat], er kann jederzeit Kontakt zu mir herstellen und euch zu mir führen.*

*Delian von Wiedbrück
Mitte des Phexmondes 1017 BF
auf der Ostseite des maraskanischen Eilandes*

Kund und zu Wissen sei jeder Soldat im Solde des Greifenthrons!

Die folgenden Schmuggler und Rebellen haben die Seeblockade durchbrochen und sich unrechtmäßig Zugang zum Eilande Maraskan verschafft:

der Baron Arngrimm von Ehrenstein
der Edle Ragnos von Klammsbrück
der Edle Temyr von Klammsbrück
der Geweihte Toran Ostik von Klammsbrück
der Flüchtling Firnen Wulfgrimm
der Rebell Rezzanjin Al'Ahjan

Die Titel und Vermögen der Verbrecher sind null und nichtig, im Namen des Herrn Praios!

Diese Individuen sind nach der Tuzaker Kriegsrechtsverordnung Landesverräter, dementsprechend ist ihnen gegenüber keine Gnade walten zu lassen. Auf ihre Ergreifung, tot oder lebendig, ist eine Belohnung von 75 kaiserlich-garethischen Dukaten pro Kopf ausgesetzt. Wer Neuigkeiten über die Flüchtlinge hat, oder gar ihren Aufenthaltsort zu kennen weiß, melde sich im Tuzaker Fürstenpalast bei Delian von Wiedbrück, Sicherheitsberater seiner Durchlaucht, Fürst Herdin von Tuzak.

gez. im Auftrag seiner Wohlgeboren, Delian von Wiedbrück,
Sicherheitsberater

An Eure Spektabilität lliricon Tannhaus zu Klammsbrück,
gegeben zu Perricum im Auftrag seiner Exzellenz Baron Dexter Nemrod, Reichsgroßgeheimrat,
!!!Geheim und Vertraulich!!!

Praios zum Gruße, Eure Spektabilität!

Berichte Eurer Kumpanen dringen an Unsere Ohren, zuletzt durch den Edlen Arngrimm von Ehrenstein den Jüngeren. Laut seinen Ausführungen soll ein alter und gar schrecklicher Daimonenmeister wieder auf Deren wandeln. Delian von Wiedbrück, Unser geschätzter Berater und treuer Jäger schwarzer Machenschaften, berichtete Uns zudem von den Vorkommnissen zu Dragnefeldt und Berichten aus dem Praostempel zu Anderath lassen Schlimmes vermuten. Auch die Aufzeichnungen des heiligen Orden vom Bannstrahle und der Sacer Inquisitio sprechen von Unruhe und bedrohlichen schwarzmagischen Machenschaften.

Wir wollen in Unserer Funktion als Reichsgroßgeheimrat diese Gerüchte weder abtun, noch ungeprüft als wahr erachten. Doch meinen Wir, es sei imperativ, Eure Gefährten über einige Vorgänge im Reich zu informieren. Leider wissen Wir nicht, wo von Ehrenstein und seine Begleiter sich gerade aufhält, Wir vertrauen Euch aber, ihm dieses Schreiben zugänglich zu machen.

Einige Wanderpropheten wurden jüngst in Central-Garethien aufgegriffen, närrische Gesellen, deren Geschichten jedoch den kundigen Hörer beunruhigen. Sie sprechen von einem, der kommen wird, den Greifenthron zu stürzen und Deren die Freiheit, respektive Macht zu bringen. Einig sind sie sich keinesfalls, was dieser mysteriöse Kommende will, oder wann er kommt, doch ihre Eminenz Racalla von Horas-Rabenmund wieß Uns auf Gemeinsamkeiten zwischen dem Gebrabbel der Irrlehrer und den Lehren des Dämonenmeisters Borbarad hin, den Eure Gefährten gesehen haben wollen.

Desweiteren habt Ihr vielleicht schon von der Massenflucht der Maraskaner im Boron vergangenen Jahres und von der Zerstörung Altaias, sowie vom Ausbruch der Roten Keuche im Horasreich vernommen. All

diese Ereignisse sind schlimm und doch natürlich, allein ihre Häufung bereitet uns Sorge. Deshalb ist es von äußerster Wichtigkeit, dass Ihr und Eure Freunde bziehungsweise Bekannte Uns weiter auf dem Laufenden halten, wenn ihr Berichte über Merkwürdiges oder gar Niederhöllisches erhaltet.

Doch der eigentliche Anlass Unseres Briefes war ein Anderer. Just vor einem Mond, während Phex im Zenit stand, wurde Unsere Organisation von einem kleinen Stoßtrupp einer Gruppe unterwandert, die sich götterlästerlich „Propheten der letzten Tage des Heiligen Borbarad“ nannten. Sie versuchten einige Unserer Agenten in Perricum zu bestechen um Zugriff auf Lager mit confizierten Magischen Gerätschaften zu erhalten, scheiterten aber an der Unkorrumierbarkeit unserer Beamten. Ihr Treiben schockierte Uns sehr, Wir dachten bisher, Wir hätten es mit verblendeten Spinnern zu tun, aber sie schienen bestens informiert und ausgerüstet. Und bei der Durchsuchung ihrer Habseligkeiten stießen Wir auf Briefe, die nach Grangorien, Maraskan, Garethien, ins Königreich Mengbillar und ins Großherzogtum Fasar führten. Wir konnten keine der Spuren weiter verfolgen und schon einige unserer Boten wurden überfallen und gemeuchelt. Offenbar ist Unsere Organisation noch immer nicht gesäubert von Verbrechern und konspirativen Elementen. Dass Wir Euch dies verraten ist ein großes Zugeständnis an Unser Vertrauen in Euch. Bisher haben Eure Gefährten dem Reich große Dienste erwiesen. Haltet Uns auf dem Laufenden und vertraut niemandem, nicht einmal Weib und Kind. Man mag Uns als Paranoid abtun, und sicher sind Wir dies durch Unseren langen Dienst als Großinquisitor und Reichsgroßgeheimrat auch, aber Wir bitten Euch den Ernst der Lage nicht zu erkennen.

gezeichnet zu Perricum im Mond der Peraine 24 nach Hal im Auftrag seiner Exzellenz

Baron Dexter Nemrod, Reichsgroßgeheimrat

Teil III

Invasion der Verdammten

14. EUCH ZUM GELEIT

So viele Schlachten... Ich glaube, wenn ich an die G7 denke, dann hat dieser Band einen ganz besonderen Platz in diesen Erinnerungen. Unsere zwei großen DSA-Urlaube, Arosio und La Tzoumaz, bilden das Anfang und das Ende dieses Abschnittes.

Der Fall von Kurkum war ein Kraftakt, den ich so in meiner Karriere als Spielleiter nicht noch einmal wiederholt habe. Weder Grunewaldt, noch das Finale, waren tatsächlich so anstrengend, vor allem da die beiden anderen deutlich kürzer waren. Das Abenteuer auf der Amazonenfeste ist stimmig, aber hier beginnt natürlich das größte Problem der Kampagne: die Gezeichneten können nicht gewinnen. Auf der einen Seite ist es natürlich irgendwo realistisch, dass sechs dahergelaufenen Gesellen nicht den Lauf der Geschichte umdrehen können. Aber als Spieler und Teil der Geschichte ist es nicht unbedingt spaßig bei Ereignissen zuzugucken, die man nicht beeinflussen kann.

Ich bin euch sehr dankbar, dass ihr mir dieses Problem nie zum Vorwurf gemacht habt. Trotzdem muss dieser Teil der Kampagne eigentlich umgeschrieben werden: die Gezeichneten sind sowohl zu wertvoll, an Schlachten direkt teilzunehmen, als auch nicht wirklich dafür geeignet irgendwo in einem schlammigen Feld in Tobrien zu versauern. Gezielte Schläge auf den Feind wie die Mission um die Hauer des Herzogs sind eigentlich besser. Am besten wäre es natürlich hier die mythologischen Hintergründe der Kampagne, die zwischen Bastrabuns Bann und Rohals Versprechen komplett verschwinden wieder aufzugreifen. Tobrien bietet dafür tolle Gelegenheiten: man kann wichtige Magier aus Borbarads Gefolge gefangen nehmen und befragen, Sumus Kate und die Druiden sind ein Einblick ins Elementare Gefüge und die Kraftlinien, der leider direkt nach dem er eingeführt wurde abbrennt. Schade drum :).

Zwischen Kurkum und Grunewaldt, bzw Arosio und La Tzoumaz, liegt etwa ein Jahr irdische Zeit, in dem ich allerdings eine ganze Weile lang fehlte. Philip hat zu mir im Abi-Buch geschrieben dass ich immer das Gefühl habe eigentlich gerade am anderen Ende der Welt sein zu müssen, und ich denke, ich habe ihn inzwischen mehrfach bestätigt :). Nach meiner Rückkehr von den Philippinen habe ich direkt begonnen den Winter des Wolfes auszuarbeiten –

allerdings nicht ohne dass wir vorher die Rumvorräte meiner Eltern in einer der schlecht geplantesten Bartouren der 2010er vernichtet haben. Interessanter Weise kann ich mich noch exakt daran erinnern, wie ich während meines kurzen Praktikums im Winter in Berlin saß, und Ideen zu Irians Wolfspakt notiert habe, obwohl ich viele andere Details zur Kampagne vergessen habe.

Das Finale um Grunewaldt braucht kaum eine Beschreibung. Ein paar mehr Details zu meiner Planung habe ich später beim Abenteuer selbst aufgelistet. Und als "Sahnehäubchen" habe ich meine alte Referenzausarbeitung von Grunewaldt an diesen Teil angehängt.

15. ERINNERUNG AN BESSERE ZEITEN

Lieber Waldemar,

ach könnte doch jeder Tag so schön sein wie unser letzter in Punin! Ich möchte mich noch einmal sehr für deine Gastfreundschaft bedanken, und natürlich auch für die wundervollen Flaschen edlen Almadischen Weins! Leider glaube ich das Tarlisin meinen kleinen geheimen Weinkeller im Hauptquartier der Grauen Stäbe gefunden hat, ein, zwei Flaschen sind sonderbarerer Weise verschollen!?

Es hat mir sehr große Freude bereitet von den neuen Eleven zu hören. Zwei Gildensiegel tragen zu dürfen, und das von so renommierten Akademien wie Punin und Klammsbrück ist ein großartiges Privileg. Außerdem, und das darf ich natürlich nicht verraten, habe ich letztens die große Freude gehabt mit Walpurga von Weiden zu speisen. Die Herzogin wünscht sich, dass die Akademie bald wieder eine eigenständige Präsenz in den wieder eroberten Gebieten erhalten soll! Natürlich ist dies noch wilde Spekulation; Eleven in aktives Kriegsgebiet zu bringen scheint mir eine fürchterlich schlechte Idee. Deine alten Gefährten machen sich einen großen Namen im Kampf gegen die Erben des Dämonenmeisters! Doch ich muss zugeben dass deine Entscheidung der akademischen Laufbahn treu zu bleiben mich immer mit besonderem Stolz erfüllt hat. Aber verrate das bitte nicht den anderen. Es ist die leidliche Art alter Lehrer nur jene zu lieben, die selbst ein Lehramt übernehmen.

Ich wollte diesen Teil des Berichtes dennoch mit freudigen Nachrichten beginnen, denn ich denke dieser wird am schwersten zu lesen werden. Denn er erhält vor allem Berichte vom Krieg aus Tobrien, beginnend mit der Schlacht von Kurkum, bis zum bitteren Ende als Grunewaldt im Drachenfeuer verbrannt. Leider werden die Berichte aus dieser Zeit Bruchstückhafter. Man kann den Gezeichneten wohl nicht verdenken, dass sie in diesen Tagen wichtigeres zu tun hatten, als lange Reiseberichte zu verfassen! Ich habe an einigen Stellen Details aus meinen eigenen Erinnerungen ergänzt, aber die vielen Jahre sind auch an meinem Erinnerungsvermögen nicht spurlos vorbei gezogen. Bitte vergieb mir also, wenn Teile der Erzählung nicht ganz der Wahrheit entsprechen sollten.

Dein alter Lehrmeister,

Iliricon Tannhaus, Ordo Defensores Lecturia

16. GOLDENE BLÜTEN AUF BLAUEM GRUND

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den 28.05.2025

DIE BALLADE VON KURKUM

Dunkle Wolken über den Gipfeln
im Sommer ein frostiger Wind zieht herauf
Die Horden des Dunklen sind eingefallen
das Land liegt still im Blutesrausch.

Der Feind steht stark, stützt seine Mach
auf Stahl und manch Gezücht der Nacht
Der Niederhöllen plagend Qual
und dreifach in der Überzahl.

Das Tal liegt rauchbedeckt und leer
Die Siedlungen brennen rings umher
Und letzte Scharen sieht man zieh' n
zur Burg im See hernieder flih' n.

Und einsam erhebt sich gegen das Meer
aus Feinden, der Göttin Streiter Wehr
Die Mauern steh' n stark, das Tore hält
bis dass der letzte Streiter fällt.

Bewaffnet alle Dörfler und Bauern
Beistand den Kriegerinnen auf den Mauern
Auch Fremdländische Helden finden sich ein
in der Verteidiger dünnen Reih' n.

Ein Priester, der Göttin der Ernte zu Diensten
Vom Reiche ein adliger Rittersmann
Ein Krieger von Maraskans fernen Inseln
Ein tobrischer Junker und Edelmann.

Ein Dschinnrufer aus dem warmen Süden
der Gegenstände verzaubern kann
Ein Magus, halb elfisch, vom hohen Norde
bewandert in der Magie, Hellsicht und Bann.

Und gemeinsam erhebt sich gegen das Heer
aus Feinden die bunt gemischte Wehr
Die Verteidiger wachen und steh' n bereit
zu halten die Burg zu zerschmettern den Feind.

In der Burg wird' s enger und doch liegt sie still
Drei Tage zu Essen, gut und gern
Gleichwohl der ein Schmied vom Volk der Kurzen
gen Heimat zog, bleibt Hilfe fern.

Der Feind stellt Lager rings umher
den Kreis geschlossen mit Bedacht
Nur die Fremden, frohen Mutes

fallen aus in dunkler Nacht.

Die Zelte steh' n entflammt Reihe
bald brennt das Katapult im Nu
Der Feind verhöhnt vor' m ersten Schlag
Man gönnt ihm Nächtens keine Ruh.

Und gemeinsam erhebt sich gegen das Meer
aus Feinden die bunt gemischte Wehr
Die Verteidiger wachen und steh' n bereit
zu halten die Burg, zu zerschmettern den Feind.

Untätig bleib auch das Böse nicht
sät Angst und Schrecken zwischen den Mauern
Mit Dolch und Gift zum Brunnen schlich
Der Kampf, der soll nicht lange dauern.

Die Fremden aber steh' n bereit
vereiteln jeden Schlag gescheit
Mit Hilfe mancher Wesenheit
und auch den Göttern an ihrer Seit.

Doch die Häscher des Bösen sind ohne Zahl
Die Verräter unerkannt allzumal
In den Gewölben des Bergfrieds, versteckt und
gebunden
zwei dämonische Schwerter sind verschwunden.

Und einsam erhebt sich gegen das Meer
aus Feinden, der Göttin Streiter Wehr
Die Mauern sind stark, das Tore hält
bis das der letzte Streiter fällt.

Mit beginnendem Tag, der Feind stellt sich auf
mit bloßem Auge nicht zu zähl' n
Getöse und Rauch erhebt sich vom Lager
ihre böse Absicht zu verhehlen.

Aus Kraft und Energie geboren
aus Schatten ein Dämon kriecht hervor
ist langsam, doch stetig und zielgerichtet
Gerufen zu zerstören das Tor.

Welch höllisch Kraft die Balken zersplittet
die Angeln schon quietschend im Mauerwerk dreh' n
Doch der nordische Magus steht auf dem Torhaus
der Dämon kann ihm nicht widersteh' n.

Und gemeinsam erhebt sich gegen das Heer
der Feinde, die Streiter auf der Wehr
Mögen kommen ins Tal, alle Niederhöll' n
am Fuß dieser Mauer, soll' n sie zerschell' n.

Auch wer nicht kämpft, der ist betroffen
Mord und Grauen Hand in Hand

Dunkle Zeichen, ein Greis den Tod
durch einer Gottheit Statue fand.

Verräter gehen weiter um
vergifteten, morden, sähen Zwietracht
Perain alleine trotzt der Qual
lindert Pein, hält die Moral.

Die Verteidiger stehen ratlos, machtlos
wo man kein Feind zu sehen vermag
Und auch im Kampfe auf den Mauern
sterben viele Tag für Tag.

Und allein steh' n die Streiter auf der Wehr
umschlossen in Mitten des Feindes Heer
Wer weiß, wie lang die Mauer hält
Doch die Stunde rückt nah, da der Letzte fällt.

Keine Belagerungswaffen, die Dämonen entschwor' n
bleibt dem Feind nur der Kampf, Mann gegen Mann
Jeder Zoll auf den Mauern wird teuer erkauft
doch ein Preis, den der Feind sich leisten kann.

Die Verteidiger wanken, der Feind rückt nach
Eine Mauer besetzt, das Ende hat schon begonnen
Ein Hornstoß vom Berg, in der Not höchster Stunde
die Zwerge zur Hilfe sind gekommen.

Die Horden zieh'n von der Burg abgelenkt
bei den Lagern, die Zwerge nun arg bedrängt
Doch den Freund nie verraten, ist der Rondra Brauch
Die Kriegerinnen reiten aus.

Und gemeinsam setzen sich gegen das Heer
der Feinde, die tapferen Streiter zur Wehr
Die Stunde mag kommen, da der der letzte fällt
doch noch ist sie fern, die Mauer hält.

Ein glorreicher Ritt, viel Ruhm und Ehre
doch wenige kehren zur Burg zurück
Einer, nach dem Ander'n, vernichtet, erschlagen
Die Verteidiger fallen Stück für Stück.

Die Haut mit eisigem Frost überspannt
gefrierend, lähmmt seiner Gegner Hand
Ein gewaltiger Hüne auf den Mauern erscheint
Zerschmettert Stein, Stahl und Gebein.

Sein Schwerte blut'ge Kreise zieht
der Maraskaner den Krieger sieht
Mit wildem Geschrei stürmt er los
verwandelt zur Echse, drei Schritt groß.

Und unter Aufgebot ihrer gesamten Kraft
wird der Feind geworfen zurück in die Nacht
Und wenn auch die Mauern in Flammen vergeh'n
die tapferen Streiter bleiben weiter steh'n.

Das letzte Brot wurde angebrochen
der letzte Balken am Tore angebracht
Und in Stille beginnt, vor dem Tag des Gott
ohne Namen, die allerletzte Nacht.

Mitternacht zieht herauf, die Burg liegt verschanzt
Von den Göttern geschieden, den Mut ungebrochen
Ein Schaben und Kratzen, im Tal aus den Gräbern
lebendig die Toten kommen gekrochen.

Und der Feind zieht aus, mit allen Mann
Die Lager bleiben des Schutzes bloß
Was soll es auch schaden?, Wer hält ihnen stand
Der allerletzte Sturm bricht los.

Und mit Gewalt brandet gegen die Wehr
das siegreiche, feindlich, gottlose Heer
Die Verteidiger steh'n, doch das Herze bang
Diesen Kampf überlebt keiner, noch sonderlich lang.
Die Toten am Tor, nur das flammende Schwert
des Magus sie von den Durchbruch abhält
Doch der, auf den Mauern, der Deckung entbehrt
durchbohrt im Hagel aus Pfeilen fällt.

Die Mauer zerspringt und im fliegend Gestein
ein riesiger, nachtschwarzer Dämon tritt ein
Gegen dies Wesen der Höllen, hilft Wehr nicht, noch
Trutz
Nur der Tempel der Göttin bietet noch Schutz.

Da tritt Yppolita ihr Schwert in der Hand
hervor, alles starr, die Zeit wie gebannt
Die Amazonenkönigin stimmt an
den Gesang, beginnt ihren letzten Kampf.

Ihr Ross unterdessen trabt zum Geweihten
Peraines, von den Göttern gelenkt
Nimmt ihn auf, trat los, und entschwindet
gen Himmel, mit Flügeln ward's beschenkt.

Auch die Königin muss dereinst nun fallen
unergründlich die Launen des Schicksals walten
Doch vermochte sie, ein paar Minuten
das Verderben noch aufzuhalten.

Ihr Opfer indessen nicht ohne Sinn
Ein rauschen am Himmel und feuriger Odem
Der Geweihte kehrt zurück
auf einem Drachen kommt geflogen.

Steine glühen, die Festung, sie schmilzt
Dämon und Heer in Flammen vergeh' n
Nur den Tempel lässt das Geschöpf
der Göttin, heil und unversehrt steh' n.

Die Schlacht gewonnen, kein glorreicher Sieg

und doch werden Barden es einst besingen
Auf Kurkums Feldern indessen klagend
Totenlieder leise verklingen.

DIE TAGEBUCHER

Von Klammsbrück nach Beilunk nach Firnen Wulfgrimm

2.Ingrimm

Der Tag, da der Sturm über Tobrien und unsere kleine Akademie herein bricht, mag noch fern scheinen, doch die Düsternis greift bereits mit ihren langen Fingern nach uns, um uns bereits in einen Vorgeschmack der kommenden Finsternis zu hüllen. Erwen, der unverbesserliche Schlaumeier und Missionar im bezüglich aller Themen, von denen man noch nie etwas hören wollte, erschien nicht zur morgendlichen Mahlzeit. Zuerst witzelten wir noch über seinen Verbleib und Lobten die uns nun gegönnte morgendliche Unbelehrtheit, doch nach einer Weile begannen wir uns ernsthaft zu sorgen. Die junge Elevin, die wir schickten, um ihn zu holen, traf ihn nicht an. In tiefster Sorge machten wir uns auf die Suche, erst innerhalb der Burg, dann auch außerhalb. Die beiden Bauernfamilien konnten uns nicht weiterhelfen, doch einer der jungen Jagdgesellen, die Ragnos unter seine Fittiche genommen hatte, brachte uns schließlich einen blutigen Stofffetzen, den wir Erwens Gewand zuordnen konnten.

Bestürzt folgten wir ihm zum Fundort, im Wald, in der Nähe des Tores. Ragnos folgerte aus den Spuren, die er zu finden vermochte, dass jemand, mit kleinen Füßen, von der Mauer her kam, und weiter Richtung Felsen ging. Eine magische Analyse ergab, dass es ein Magus gewesen sein muss. Den am Ort des Zusammentreffens mit dem Hesindegeweihten, waren die Reste eines Silentiumzaubers zu erkennen. Im folgenden Verlauf der Spuren, mischte sich eine dämonische Komponente hinzu. Wir folgten der Spur bis zu einer kleinen Höhle. Neben Erwens zerbrochenem Amulett fanden wir dort Reste eines Heptagramms, und die Analyse inklusive weiter Vermutung, legt nahe, dass dort ein mächtiger Magier (er benutzte keinerlei Paraphernalia), einen höheren Diener des Armatheroth beschwore. Was im Anschluss mit Erwen und seinem Entführer geschah, bleibt uns rätselhaft. Iliricon war außer sich vor Trauer und Wut, doch ich denke er wird sich wieder fassen.

Die Ereignisse des Tages hatten sich damit jedoch bei

weitem nicht erledigt. Kurz vor dem Mittagsmahl, traf Flammenzunge, nun im Ordinat eines Rondranovizen, ein, uns eine Botschaft Ayla vom Schattengrunds zu überbringen, die uns einlud schnellst möglichst nach Perricum zu kommen.

Iliricon war nur mäßig begeistert schon wieder allein die Führung zu tragen, und Temyr war schon kurz davor, ob des erneuten schweren Verlustes, das Vertrauen in Iliricon zu verlieren, doch es bleibt alles wie bisher. Iliricon übernimmt die Leitung und wir reisen übermorgen in der Früh ab. Wir werden mit Borgil und der Kutsche, bis nach Beilunk reisen und dann mit einem Schiff nach Perricum übersetzen.

14. Ingrimm

Wir haben Beilunk erreicht, ab morgen bin ich endlich mal wieder auf See.

18. Ingrimm

Heute Morgen sind wir im Haven zu Perricum eingelaufen. Eine beeindruckende Stadt. Mit einer deutlich bemerkbaren Truppenpräsents. Flammenzunge hat uns sofort zur Löwenburg gebracht, doch dort mussten wir feststellen, dass Ayla noch nicht aus Gareth zurück gekehrt sei. – und nur noch zwei Tage bis zum Sturm – Beim Mittagsessen haben wir Oleg auf unseren neusten Stand gesetzt (und die anderen Geweihte die unseren Ausführungen gespannt folgten). Den restlichen Nachmittag, haben wir uns mit hohen Militärs und Reichsdienststellen (KGIA und Flottenadmiral) herumgeschlagen, die weder bereit waren uns zu glauben, noch uns auch nur einmal richtig zu zuhören. Alles in allem, nicht gerade erfreulich. Auf dem Rückweg holte uns Phexens Rache, für unser Glück auf Andalkan, wieder ein. Ein Kutsche, ganz in Schwarz, fuhr uns fasst über den Haufen, Temyr brach sich eine Rippe, und in einer nahen Nebengasse fanden wir eine verwüstete Apotheke. Der Apothekarius war mittels eines Fulminiktus zu Strecke gebracht worden. Und wie uns seine Gehilfin mitteilte, hatte er zu Letzt eine schwarzhaarige Elfin bediente, die frevelische Güter verlangte, und wahrscheinlich Meteoreisen, Mondstein, Onyx und Alraune entwendete, nach dem sie den Apothekarius getötet hatte. Vielleicht ist sie die Insassin dieser schwarzen Kutsche? In zwischen sitzen wir wieder wohl behalten auf der Löwenburg. Rezzanjin hat noch eine Unterredung mit einem Recken von Rodenstein, der unsere Taten aufschreiben möchte, und nun unseren Reisebericht

noch einmal wollte.

19. Ingrimm und noch einen Tag bis zum großen Sturm

Ayla wird morgen zurück erwartet, solang bleibt uns nur Untätigkeit. Ragnos hat sich schon früh aufgemacht, die Straßen der Stadt zu erkunden und auch Temyr und ich wollten uns noch einmal in die Stadt begeben, um zu fragen, ob die Stadtwache, weiteres Entwendetes feststellen konnte. Am Tatort fanden wir eine Wache, die uns jedoch nichts Neues berichten konnte. Temyr philosophierte noch über die Verwendungsmöglichkeiten, der geraubten Güter, als zwei Adepen der hiesigen Magierakademie die Straße herab kamen, uns bemerkten und mit uns ins Gespräch kamen. Wir erzählten von unseren Erkenntnissen bezüglich des Überfalls, und Temyrs Vermutung der Verwendung der entwendeten Güter für Zwecke der Beherrschung. Gewahr dieses Details, baten uns die Beiden, sie zu ihrer Akademie zu begleiten.

(Gestern die Soldaten, heute die Rohalswächter – wenn man unter Strafe gesucht wird, weiß jeder davon, wird man aber wieder begnadigt, kriegt das niemand mit.)

Nach dem das Missverständnis, mit dem Rohalswächter, an den Akademiepforten geklärt war, berichteten wir der Spektabilität zu Perricum von unseren Analysen und Schlussfolgerungen, bezüglich des Einbruchs, und seine Spektabilität, klärte uns auf, warum uns die beiden Adepen anschließend hier her geschickt hatten: Zusammen mit einer jungen, begabten Magistra, waren der Akademie vor wenigen Tagen zwei sehr teure Bücher, eine Originalausgabe über Beherrschungsauberei, von Galotta persönlich, und die Laboratorien Galottas, abhanden gekommen. Die Ingredienzen, die aus der Apotheke gestohlen wurden, hängen vermutlich mit den Diebstählen aus der Akademie zusammen.

Die junge Magistra hat wohl einen Bruder, der eine Reederei betreibt. Wir werden ihm nach einem Mittagsimbiss einen Besuch abstatten, vielleicht kann er helfen, auf zu klären, was mit seiner Schwester geschehen ist.

Der ebenfalls noch recht junge Leomar von Schafspitz, den sein Reichtum sichtlich in die Breite getrieben hatte, empfing uns freundlich, wurde aber unruhig, als wir auf seine Schwester zu sprechen kamen. Bannbaladin sei Dank, erzählte er uns, das seine Schwester sehr merkwürdig geworden sei, seit sie vor

zwei Tagen zu ihm gekommen sei, um ihn um Hilfe zu bitten. Seit dem versteckt er sie in seinem Keller. Wir baten, zu ihr gelassen zu werden und er gewährte uns den Wunsch. Schon durch die massive Holztür hindurch konnte ich die Lage der Situation deutlich erkennen. Ein niederer Besessenheitsdämon, versuchte noch immer endgültige Herrschaft über den Geist der Magistra zu erlangen. Sofort schickte ich den Reeder los, Hilfe aus der Akademie zu holen. Mittels Gardiani geschützt, betraten Temyr und ich den Raum, um zu helfen, oder Notfalls den Dämon lang genug auf zu halten. Der Kantus Pentagramma konnte mir hier nicht mehr helfen, wollte ich verhindern, dass die Magistra mit in den Niederhöllen verschwand. Der Dämon hielt inne, als wir den Raum betraten. Dann wand er sich mir zu, beziehungsweise Zulhamid, den er stets mit Groß Kophta ansprach, ich antwortete ihm. Hinterher erfuhr ich in der Akademie, dass es mir nie möglich sein sollen, den Dämon zu verstehen. Wahrscheinlich liegt es an Zulhamid. Bis die Hilfe aus der Akademie eintraf, befragte ich den Dämon, und erfuhr, dass sich seine Beschwörerin zu Letzt in einem fürstlichen Gasthaus, am Marktplatz aufgehalten habe, und dass sie eine südländische mächtige Magierin gewesen sei.

Mit Hilfe zweier Adepen, brachten wir den Dämon und damit auch die Magistra, durch den Limbus in ein Entschwörungszimmer in der Akademie. Temyr und ich brachen sofort auf, unsere Gefährten zu suchen und dem Gasthaus einen Besuch abzustatten. Im Gasthaus fanden wir zwar nicht mehr die Beschwörerin, denn sie war bereits abgereist. Doch wohl fanden wir vergessenen Hinterlassenschaften, wie etwa einen Brief Galottas, an Azariel Scharlachkraut. Auch konnten Sie und ihre halbfischische Schülerin eindeutig der schwarzen Kutsche zu geordnet werden. Dem Brief zufolge würde sich Azariel und ihre Begleiterin nach Beilunk begeben, am Arvepass mit Dienern Galottas zusammen treffen, um ein mächtiges Wesen zu besiegen. Anschließend würden sie dort ein Artefakt finden, und einen neuen Ogersturm herauf beschwören.

19. Ingrimm (späterer Eintrag)

Im Laufe des Abends, machten wir noch eine sehr merkwürdige Begegnung mit einem mittelreichischem Söldling. Wir hatten gerade Ragnos, auf dem Marktplatz gefunden und wollten uns zurück zur Löwenburg begeben, als ein gut, aber einfach

gekleideter Mann, wohl im goldenen Höhepunkt seiner Jahre, in Temyr stolperte. Er fing sofort an, sich wortreich und mit wohlgewählter Sprache zu entschuldigen und schaffte es tatsächlich, Temyrs tulamidisches Gemüt ausreichend zu besänftigen. An seiner Seite fiel mein Blick, auf ein wohlgearbeitetes Langschwert, was ihn in dieser Stadt, eindeutig als Krieger, oder Adeligen auswies, oder als Betrüger, was mir jedoch unwahrscheinlich erscheint. Eine sofortige Analyse, seiner arkanen Struktur, zerstreuten meine Bedenken, bezüglich eines möglichen, borbaradianischen Spions, restlos, und offenbarten deutlich, den häufigen Gebrauch von Metall. Wohl ein ausgebildeter Kämpfer, der das Tragen von Schwert und Eisengewand gewohnt ist. Der wahre Entschuldigungsschwall gipfelte schließlich in einem Getränkehandel, der sich, Dank Temyrs wahrhaft tulamidischem Geschick, durch eine freien Runde in der kleinen Schenke, zum Eberkopf, auszeichnete. Das Geplauder ergab, dass er fahrender Krieger sei, der sich als Geleischtz für Kaufläuter engagierte. Die Rondrakirche habe sein Schwert, ohne Beitritt, abgelehnt, und jetzt warte er auf einen wohlhabenden Mann, der Beistand wohl gebrauchen könne. Ausgebildet wurde er in Rommylis. Trotz allgemein gemütlicher Erzählrunde, kam Rezzanjin nicht umhin, sich mit ihm, er nannte sich Irian Falkberg, zu einem Duell morgen Vormittag zu verabreden. Zu späterer Abendstunde trennten sich unsere Wege wieder, und wir kehrten ohne weitere Zwischenfälle zurück zur Rondrafeste und damit zu unseren Schlafstellen. Wir hatten uns gerade erst zur Ruhe gelegt, als ein Tumult auf dem Hof uns auch schon wieder aus den Betten trieb. Ihre Erhabenheit Ayla vom Schattengrund ist zurückgekehrt. Wir versuchten noch zur gleichen Stunde unsere Audienz zu erhalten, doch man verwies uns auf Morgen nach der ersten Messe.

20. Ingrimm

Bis gestern ward der Sturm heraufgezogen, ab heute sollte er mit aller Macht über uns hereinbrechen. Nach der Messe kamen wir, wie vereinbart, in die Sakristei (, eher eine Waffenkammer, als eine klerikaler Gewandungsstube.) Wir legten in groben Zügen unsere Erkenntnisse, über den beginnenden Krieg und die jüngsten Ereignisse dar. Trotz deutlichem Missmut in einigen führenden Positionen, wurden wir von ihrer Erhabenheit zur obersten Krisensitzung der Rondrakirche herbeizogen, um von unseren

Erfahrungen zu berichten. Jäh unterbrochen wurde die Runde, als Ayla und Toran göttliche Botschaft aus Mendena erhielten. Binnen weniger Stunden war die Hauptstadt Tobriens überrannt, jede Gegenwehr vernichtet worden. Der Rat hat getagt, die Erhabene hat entschieden. Vor ca. 4 Jahren hatte die Rondrakirche ihre Hilfe im Kampf gegen Borbarad versprochen, nur waren sie ohne einen konkreten Feind nicht handlungsfähig gewesen. Jetzt aber wo sich der Schatten erhebt und Gestalt annimmt, wird sich auch die Kirche der Leuin erheben. -> Die Rondrakirche ruft den Kriegszustand aus. Ayla hat sich zum Gebet zurückgezogen. ihre Leibgarde hält Stundenwache, in ca. sechs Stunden wird der Krieg mit einem großen Götterdienst zu Ehren der Leuin begonnen. In frühestens einem halben Jahr wird die Streitmacht in voller Stärke ausgehoben und bereit sein. Uns übergab Ayla indes ihr Siegel, um die Vertreter des Militärs und der KGIA zu überzeugen, und in Kenntnis zu setzen. Anschließend wird sich Toran auf seine Rede vorbereiten, die er in der großen Messfeier halten soll. Während die Rondrakirche ihre Armeen aus hebt, werden wir Perricum wieder verlassen. Morgen in der Frühe werden wir aufbrechen, in Richtung Arvepass um zu versuchen Azariel aufzuhalten. zu Pferde sollte es uns eigentlich möglich sein, die Kutsche einzuholen. Den Söldling Irian, der eine nicht schlechte Figur beim Duell gegen Rezzanjin machte, konnte ich überzeugen uns sein Schwert zur Verfügung zu stellen. Nach Arngrimms Tod können wir ein gutes Schwert in unseren Reihen wohl gebrauchen. Und das uns so ein Glücksritter folgt und seinen Anteil kassiert, scheint mir wahrscheinlicher, als dass die Boronkirche uns stetig etwaige Begleiter gewährt.

21. Ingrimm

Wir sind den ganzen Tag geritten. Die Pferde sind erschöpft das Dorf in dem wir rasten nennt sich Dergelsmund. Der Kutsche sind wir noch auf den Fersen, die meisten, die wir fragten hatten die merkwürdigen Reisenden bemerkt. Morgen werden wir uns der Küstenlinie folgend in die Trollzacken begeben, und müssten gegen Abend den Arvepass erreichen.

22. Ingrimm

Begegnungen sonderbarer Art scheinen nicht selten zu sein dieser Tage. Im Gegensatz zu Irian, war die betreffende Person dieses Mal jedoch nicht gewillt uns zu begleiten. Noch recht zu Anfang des, in

langsamem Tempo sogar bereitbaren Pfades ins Gebirge, hörten wir Rufe und konnten einen kleinen Steilhang hinab, eine zerschellte Kutsche und eine Person davor ausmachen. Wie sich herausstellte war die Kutsche tatsächlich jenes schwarze Exemplar, dem wir bisher gefolgt waren, die Insassen allerdings, waren auf den Zugpferden entchwunden. Die Person, die verzweifelt um die Kutsche herum lief, war Arves vom Arvepass. In Halsbrecherischem Tempo war die Kutsche oben auf dem Pfad heran gesausst, und vom Weg abgekommen. beim Sturz in die Tiefe, hatte sie seinen Pagen erwisch. Während Toran und Peraine sich um den Verwundeten Pagen kümmerten, erzählte Arves von seinem früheren Leben. Wie sich herausstellte kannte er Xeraan, dem er einst bei einem Zwischenfall in Kurkum, einer Amazonenfeste in den beilunker Bergen, begegnet war.

Nun nächtigen wir im Freien, irgendwo in den Trollzacken, nicht unweit vom Arvepass. Ich werde die dritte Wache halten, Irian übernimmt die erste, Rezzanjin hat die zweite. Wir werden sehen, was der Morgen bringt.

23. Ingramm

Der Morgen brachte weiter kaum spektakuläreres, als die Natur an sich eh schon darstellt, doch Boron gönnte uns nicht die Ruhe der Nacht, statt dessen hielten die Götter sowie die Erzdämonen, einiges an Überraschung bereit für die Nacht.

Es hatte gerade die zweite Wache begonnen, da riss uns ein lauter Schrei aus dem Schlaf. Hoch in den Wolken, über dem Nachbartal, erhob sich in güldenem Glanz ein Greif, verwickelt in einen Kampf mit Irrhalken, vier an der Zahl. Der Prajosdiener, der den Pass bewacht, den Legenden nach Herophan genannt, streitend gegen die dämonischen Diener Galottas, die wie er schrieb, Azariel und ihren Begleitern helfen sollten. Wir griffen zu all jenem, was wir zu brauchen glaubten, und eilten los, dem majestätischen Geschöpf im Kampf gegen die Finsternis bei zu stehen. Irian, der im Kampf mit dem Schilde bewandert zu seien scheint, habe ich in aller Kürze den Artefaktschild überantwortet, und die Verwendung erläutert. Wenn wir auf Zauberer treffen, kann es nicht schaden, wenn es jemanden in unseren Reihen gibt, der diesen Schild zu führen weiß. Auf halber Strecke schnitten uns zwei der Irrhalken den Weg ab und kesselten uns ein. Nur unter gemeinsamem Aufbieten all unserer Kräfte gelang es uns schließlich sie zu vernichten. Unterdes

hatte sich auch der Greif seiner Angreifer entledigt, und kam zu uns hernieder. Die Berge schienen zu vibrieren, und der Fels schien zu leuchten, als er sprach:

Keiner von euch ist frei von Schuld! Keiner ist frei von Schuld, außer Prajos. Ein Schatten erhebt sich im Osten und seine Diener sind siegessicher, doch ihr steht gegen die Finsternis. Ihr habt euch wacker geschlagen Sterbliche."

Irian von Rabemund nach Firnen Wulfgrimms

3. Rahja

Gegen Mittag haben wir Beilunk erreicht. Unser Gesuch dort bei Hofe vorsprechen zu können verlief weniger informativ und glimpflich, als gedacht. Zwar hörte man uns an, doch Irian machte sich des Vergehens, der Beleidigung hochrangiger Personen schuldig und wurde verhaftet, und ich bin im Audienzsaal direkt Saldor Foslarin in die Arme gelaufen und befindet mich nun in einer Zelle im Hochsicherheitstrakt der hiesigen Magierakademie. Immerhin steht mir ein weiterer Prozess bevor.

4. Rahja

Heute Vormittag ist der Prozess gelaufen. Geglaubt haben sie mir nicht wirklich, aber sie haben mich vorerst frei gestellt. Bis zum allaventurischen Konvent am 15. Ingramm 1020 BF habe ich Beweise zu liefern, die meine Unschuld bezeugen können.

Gen Mittag wollten wir unseren neuen Gefährten Irian Falkberg aus dem Schulturm holen, und bekamen statt dessen einen KGIA-Agenten Irian von Rabemund, der auf uns angesetzt worden war um ein Auge des Reiches auf uns zu haben, besser gesagt, auf den Maraskaner und den Expaktierer. Eine Befragung einer der Begleiterinnen Azariels, die der Magierakademie in die Hände gefallen war, brachte keine neuen Erkenntnisse. Morgen werden wir uns gen Ogerforst aufmachen.

Das Ogerkreuz nach Firnen Wulfgrimm

5. Rahja

Unser Zwischenstopp lässt uns die Nacht in Grünau verbringen, ein Dorf, wo sich Fuchs und Hase "Gute Nacht"sagen. Alle außer den letzten vier Uralten hatten das Dorf längst verlassen, um gen Westen zu flüchten. Uns als Fremde beäugte man kritische, doch

man gewährte uns Obdach für die Nacht. In Samahan so erzählte man uns wurde vor etlichen Jahren ein Rondratempel nieder gebrannt, von setsammen Kultisten, die das Dorf personell durchsetzt hatten. Inzwischen sollen dort aber wieder normale Leute leben. Verspricht ein interessanter Ort zu werden. Mitten im Ogerforst gelegen wird sich dort in der Nähe zuindeßt, auch Azariel und ihre Begleiter finden lassen.

6. Rahja

Es war tatsächlich noch ein vollständiger Tagesritt bis Samaham. Wir wollten uns schon nach einem geeigneten Ort für ein Nachtlager umsehen, als uns ein paar Holzfäller mitteilten, das wir bereits eine halbe Stunde vor Samaham wären. Jetzt sitzen wir im hiesigen Gasthaus am Marktplatz, "Zum Schwert und Schild" geheißen, und konsumieren abartig teures, und ebenso abartiges Safrangebräu, eine Art Gewürzwein. Die Besitzeren der Taverne konnte uns neben einem Zimmer für die Nacht, auch bezüglich dr Gesuchten weiterhelfen. Sie hatten ebenfalls hier übernachtet, und sind vor etwa zwei Tagen in den Ogerforst aufgebrochen. Um genaueres über die dierekte Umgebung und den Ogerforst zu erfahren, verwies sie uns an Karen, ein "Waldläuferin", die zur Zeit im Dienste der Safranhändlerin die Karren sicher durch den Forst geleitet. Wir werden sie morgen einmal aufsuchen.

7. Rahja

Wir haben Karen schließlich bei der Safranhändlerin angetroffen, aber sie konnte uns auch nicht weiterhelfen. Unser Problem hat sich bisher zwar immer noch nicht gelöst, wurde aber von einem größeren überlagert. Noch in den Morgenstunden kam ein Amazone schwer verwundet angeritten, und berichtete vom Fall ihrer Heimatburg Löwenstein", und dass die auf dem Weg nach Kurkum sie, ihre Königin zu warnen. Ihr folge ein Banner Söldlinge auf den Fuß, und der Heerwurm unter Führung eines barbarisch gekleideten Hühnen sei sicher auch bad hier. Nach dem Toran ihre Wunden geheilt hatte, versprach sie, uns zu helfen die Dörfler zu beschützen, auf dem Weg durch den Ogerforst. Diese wollten versuchen sich in Höhlen dort zu verstecken. Bis alle bereit waren, brach schon der Abend an, aber wir zogen trotzdem schon etwa drei Stunden in der Forst hinein. Eine halbe Stunde vor der, für das Nachtlager angepeilten, Lichtung schlüpfen sich etwa 20 Oger aus dem Forst.

Sie verlangten die Keule des Azag zurück, oder alle fressen zu dürfen. Eine inspektion des Dorfes, durch Temyr und mich ergab folgende Lage: Das Banner, teils beritten, eingetroffen. der Hühne unter ihnen. Azariel, inklusive Galotta höchst selbst, vor Ort. Die Ogerkeule in ihrem Besitz, als Bestandteil des Rituals. Die zurück gebliebenen Dörfler, alle in Gefangenschaft. Wir werden uns nun zusammen mit dre Amazonen, sie nennt sich Roana, und einigen der Oger zum Dorf begeben, um zu sehen, was sich machen lässt.

8. Rahja

Es lief alles mehrfach nicht so wie geplant, aber wir verzeichnen einen Sieg: Die Hälfte des Banners aufgerieben, Azariel und Galotta geflohen, der Hühne tot, fünf der Oger gestorben, wir und die Amazone am Leben. Die Ogerkeule nun in unserem Besitz.

Die Ankunft in Kurkum rekonstruiert von Iliricon Tannhaus

Stichpunktartige Inhalts Summierung meinerseits. Wer auch immer das zu schreiben hat.

- Ritt zu den Amazonen. - Evakuierung der Dörfer -> inkl. Aussendung des Boten zu den Zwergen der umliegenden Berge. - Ausritt zur Erkundungsmission - gescheiterter Erkundungsversuch

Schon die Tatsache, dass wir es zurück bis nach Kurkum geschafft haben, scheint mir ein Wunder. Dämonische Hunde hetzten uns drei Tage lang, Tag und Nacht. Vor Gegenwehr sofort fliehend, zermürbten sie uns mit unzähligen kleinen und auch größeren Wunden, Schlaflosigkeit und eine anhaltende Angst vor ihrer Wiederkehr. Im Tal vor dem Pass gen Kurkum trafen wir auf einen Feind, der bald besser, als Ragnos, es verstand mit dem Bogen umzugehen, und hätte ich nicht solch treue Freunde, die Stunden nach mir gesucht haben, läge ich wohl immer noch ohne Bewusstsein im Wald, oder inzwischen gar im Lager der Feinde.

Doch Dere hat uns wieder. Die eiskalte Meute, des Herren des ewigen Eises, konnten wir, wenn auch knapp, noch besiegen, und ein wahres Wunder der Peraine ließ uns, in Torans heilenden Armen, schnell genesen.

Vor der Belagerung nach Firnen

Wulfgrimm

20. Rahja

Ich habe mich mit entkräftenden Stunden in astraler Meditation, soweit an den Rande der Erschöpfung gezaubert, dass ich mich zur Mittagsstunde bereits zur Ruhe legen konnte. Frisch erwacht, war ich aber noch lange nicht fertig. Bis mein Stab wieder vollständig präpariert, und ich ausreichend astrale Kraft aufgenommen hatte, war ich der Ohnmacht durch gänzliche Ermüdung, schon so nahe, wie Langschiff dem zerschellen an den Klippen bei Pieroth , während des Meerjungferngesangs. Das reichhaltigere Mahl der Amazonen, welches die Flüchtlingsrationen deutlich zu übersteigen scheint, war gerade recht, um mich ausreichen zu stärken.

Meine Gefährten, die ich, bis auf Irian, beim Mahle vermissen musste, waren über die Feuerstellen der Flüchtlinge verteilt. Toran, der seit des Perainwunders, und seiner allgemeinen Hilfsbereitschaft, großen Respekt der Flüchtlinge, besaß hatte sich der Einladungen wohl kaum Erwehren können. Zudem gibt sein unerschütterliches Vertrauen in die Götter, den normalen Menschen, die nicht für den Kampfe leben, den Mut, der ihnen längst verlorenen gegangen wäre, in dieser hoffnungslosen Lage. Rezzanjin speiste bei seiner Einheit, ein paar junge Männer, der umliegenden Dörfer, die bei der Verteidigung helfen wollten, und nun bei Rezzanjin in die Lehre gingen. Ragnos muss ich gestehen, konnte ich bisher nicht finden, aber er wird wohl auf der Burg weilen. Am Nachmittag trainierte er noch einige junge Burschen im Bogenschießen. Temyr fand ich etwas abseits an einem Feuer, allein mit einer jungen Frau, die noch nicht mal dreißig Lenze zählen kann (dieser alte Schamör, aber Hesinde allein weiß, vielleicht verschenkt er ja doch tatsächlich noch einmal sein Herz).

Etwas abseits von Temyr und Abendbegleitung, bemerkte ich im Schatten eine junge Frau, vielleicht vier oder fünf Lenze jünger als ich, die die Szenerie am Feuer zu beobachten schien. Ich muss gestehen, dass mich dieser Umstand misstrauisch stimmte. Eine kurze Analyse offenbarte eine eindeutige, geschulte, wenn auch schwache, astrale Begabung. Wie ich im Gespräch herausfand, ist sie magisch begabte Alchimistin vom Bund des roten Salamanders zu Festum. Ihrer Mithilfe verdanke ich die Heilung

gestern Abend. Zutiefst in Scham wegen meines anfänglichen Misstrauens, verabschiedete ich mich nach kurzer Zeit. Meine ermatteten Glieder lezzen geradezu nach erholsamem Schlafe.

21. Rahja

Als ich gegen Morgen unser Quartier verließ, war ich nur halb so ausgeruht, wie gestern Abend noch erhofft. Schon längst nicht mehr auf Dere weilend, hetzte mich die eisige Meute dennoch durch die endlosen Weiten jener Wüste, in der mir der Herr der ewigen Rache gegenüber trat.

Zu allem Überfluss fiel das erste Grußwort diesen morgen, durch den Waidmann, der sich nun schlafen lege, in einen Satz mit: "Sie sind eingetroffen. Das Heer hat das Tal erreicht.", wirklich ermunternd. Auf dem Weg zum Frühstück begegneten mir Toran und Daena, die Alchimistin von gestern Abend. Sie waren unterwegs, den Nuttierstall auszumisten, um das Lazarett dort hin zu legen. Toran bot mir an ihnen zu helfen, doch ich lehnte ab, und begab mich erst mal auf die Suche nach einem Morgenmahl. Im Anschluss wechselte ich mein schlichtes Reisegewand gegen tauglichere Lederkleidung, und begab mich zu den Ställen um tatsächlich ausmisten zu helfen. Die Anwesenheit der jungen Dame, spornten mich an meine schlechte Laune herunter zu schlucken, und es gelang mir erstaunlicherweise bei der Arbeit, und der netten Unterhaltung meinen Traum und allgemeine Lage zeitweilig zu vergessen. Gegen Nachmittag stieß Temyr zu unserer Arbeitsgruppe hinzu, er war des Apfelzählens überdrüssig geworden.

Als ich Daena am Abend nirgends finden konnte beschloss ich mir eine stille Ecke zu suchen, um ein wenig alleine zu grübeln.

Wer sucht der findet nicht, wer die Suche aber aufgibt wird gefunden werden. Im Laufe des Abends kam Daena auf mich zu. Sie bat mich etwas fragen zu dürfen. Ich freute mich über ihre Anwesenheit, und gewährte ihr ihre Bitte nur zu gern. Oh ihr Götter, was treibt ihr doch für Schabernack mit den Sterblichen. Sie wollt mehr über Temyr erfahren. Im folgenden blieb ich wohl nicht ganz redlich, obgleich ich nicht log, doch ist sie mir zu sympathisch, um sie der Ungewissheit um Temyrs Liebschafften auszusetzen, und so ging ich in meiner kurzen Umschreibung vielleicht etwas zu hart mit ihm ins Gericht, was Dana, zur Vergrößerung meiner Schuldigkeit, missmutig zu stimmen schien. (Möge Rahja geben, dass da noch

nicht alles verloren ist.) Ohne jegliches Gefühl für die Situation, wie mir nachträglich scheint, und getrieben von reiner Neugier, bat ich sie im Gegenzug, mir von ihrem Leben zu erzählen, sie tat dies bereitwillig, und es gelang mir überdies sie für kurze Zeit von ihrem aufkeimenden Kummer abzulenken:

Als Tochter einer Magae und eines Magus zu Festum, war sie zu großen Enttäuschung ihrer Eltern kaum magisch begabt. Ihre geringe Begabung jedoch schaffte sie sich zu bewahren in der Ausbildung zur Alchimistin. Nach dem Tod ihrer Mutter an Pocken, zog sie aus sich der Heilkunst zu widmen. In diese Tal verschlug es sie auf der Suche nach exotischen Kräutern. Seit zwei Wochen ist sie nun hier und kann, Dank des feindlichen Heeres, nicht mehr weg.

Ich versuchte ihr etwas aufmunternd zuzusprechen ob ihres Schicksals und des unergründlichen Schiedsspruches der Götter. Ich denke es gelang zumindest ansatzweise. Sie verabschiedete sich recht bald darauf und auch ich werde mich nun zur Ruhe legen.

Die Belagerung Kurkums nach Firnen

Wulfgrimm

22 Rahja

Das Heer hat sich geteilt, und die Burg mit drei Lagern umstellt. Irian und Toran vermuten, dass die nächtlichen Aktivitäten im Lager auf Untote zurückzuführen sei, die das Tageslicht scheuen. Denn die Borongeweihte von Waldheim, sprach von einer Vision dies bezüglich. Doch gestärkt im Vertrauen auf die Macht der Götter, werden wir uns jedem Problem stellen, das die Niederhöllen uns entgegen schleudern. Denn ein jeder von uns ist ein kleiner Stein, der Macht des Bösen in den Weg gelegt.

Früh bliesen die Hörner heute Morgen zum Göttinnendienst im Rondratempel, und die Göttin selber offenbarte sich uns und stärkte unseren Mut.

Toran beklagte sich über mangelnde Kräuterversorgung, und ich beschloss Temyr aufzusuchen, um unseren Beitrag am Überleben der nächsten Tage, voran zu treiben. Tatsächlich störte ich Temyr schon zu dieser noch recht frühen Stunde bei einem Tête a Tête mit seiner jungen Abendbekanntschaft, Larona wie er sie mir vorstellte. Ich konnte ihn allerdings loseisen, und gemeinsam begaben wir uns in unseren Turm, einen Dschinn des Humus zu bitten uns einige Kräuter zu gewähren.

Der Dschinn wirkte fast schon beleidigt ob dieses nüchternen Auftrags, doch angesichts der schieren Unmöglichkeit für uns, in diesen Tagen, ausreichende Mengen an Kräutern zu finden, erklärte er sich bereit, und überschüttete uns förmlich mit einer Masse an Kräutern der gewünschten Diversität, um selbst hierbei seine Macht zu demonstrieren.

Ragnos beschäftigte sich indes mit weiterer Ausbildung seiner Schützlinge. Ähnlich Rezzanjin, der allerdings seinem völlig erschöpftem Haufen eine kleine Pause gewähren musste. Irian beschäftigt sich bisher mit dem Sohn des Vorstehers von Kiesfurten, der ganz begeistert vom Rittertum, bereit ist jedes Training zu absolvieren. Möge der Übermut des Jungen ihn nicht das Schlachtenschicksal ereilen lassen.

Am Nachmittag kam Bewegung in das Hauptlager im Effert. Ragnos und Teresa konnten eine kleine Gruppe ausmachen, die zum Lager hinzu stieß. Ein kleiner hagerer Mann in Roben. Gefolgt von einem kleinen Jungen, und sechs Kriegern in pechschwarzer Rüstung. Ich vermute, dass es sich um Xeraan und einen seiner Legionäre handelt. Ich saß zu frühen Abendstunden vor dem alten Turm und ergab mich schwermütigen Gedanken, als Daena zielstrebig vorbei kam. Ich fragte sie wohin sie eile, und sie berichtet mir, sie wolle ausziehen eine Alveranie zu finden. Temyr habe ihr den Geheimgang verraten, und sie wollte so eben gehen. Dass sie Temyr fragte, der ihr bis dato noch nie begegnet, und nicht mich, der versuchte sich offen und freundlich zu geben, schmerzt schon ein wenig, doch da ich nicht vermochte sie von diesem lebensgefährlichen Unterfang abzubringen, wünschte ich ihr alles Glück der Menschheit, und den Segen aller Götter. Ich versprach nach ihr zu suchen, so sie nicht binnen zwei Tagen wiederkehre, und ich werde an der Luke wachen für den Fall, dass sie käme. Möge Phex ihr gnädig sein.

23. Rahja

Die Götter schenkten mir schreckliche Weisheit. Im Traume sah ich die eisigen Wölfe. Sie verfolgten die Alchimistin. Diese versuchte noch panisch zu fliehen, doch die Meute war bald über ihr. Ein lautes Pochen riss mich aus dem ohnehin unerquicklichen Schlaf. Das Heulen klang noch immer aus der Ferne. Leider war es nicht Daena, sondern vielmehr meine Gefährten Rezzanjin und Ragnos, die zusammen mit Irian, der noch zu fehlen scheint, zu nächtlicher Erkundung

ausgezogen waren.

Meine Unruhe wächst von Stunde zu Stunde. Was ist aus Irian geworden?, den Vermutungen von Ragnos nach hat der Ritter die Wölfe im Lager aufgeschreckt. Vielleicht, haben sie aber auch tatsächlich die Alchimistin gefangen. Ich finde keinen Schlaf mehr, die Düsternis umfängt mich, wo immer ich mich befinde. Noch ein Hoffnungsschimmer und eine weite Enttäuschung. Abermals schreckte ich aus meinen lethargischen Gedanken. Ein pochen an der Luke. Dass es sich um Irian handelte, den ich schwer verwundet ins Lazarett bringe, lindert meine Sorgen nicht.

Während Temyr und Rezzanjin sich der Ausbildung des Haufens widmen und Toran die Kräuterkundigen instruiert, wage ich mich kaum von der Luke zu entfernen, könnte sie doch jeden Augenblick zurückkehren.

Aufgeregte Rufe auf den Mauern. Sie sammeln sich zum Angriff.

Irian instruierte mich über die gewonnenen Erfahrungen seines nächtlichen Ausfluges in aller Kürze. Sie beschwören einen Darai, noch an diesem Tag. Ich denke, dass sie mit dieser Bestie, die für ihre überderische Körperfunktion bekannt ist, das Tor ein zuschlagen gedenken. Ein Blutopfer für die Beschwörung haben sie bereits. Wie ich mit Ragnos Helm erkennen konnte, einen jungen Mann. Sein Schicksaal ist bedauerlich, aber ich vermag ihm nicht zu helfen. Die schockierendste Erkenntnis allerdings ist, dass sie eine Opfer verhören, das sich ihnen bisher erfolgreich wiedersetzt, offenbar ist der/ die Gefangene magisch gebildet, wenn auch nicht vollwertig. Bei allen Niederhöllen, ich befürchte gar, dass es sich um Deana handelt. Zur Sorge blieb mir indes kaum Zeit, ich begab mich schnellstmöglich auf das Torhaus eine Entschwörung vorzubereiten.

Zu später Abendstunde brach der Sturm über uns herein. Untote trugen eine Rampe an die Mauer. Die Söldner rückten unter großen Lederaufbauten vor. Trotz meiner guten Vorbereitung hatte ich den Darai offensichtlich unterschätzt. Er erreichte das Tor noch bevor mein Zauber zu wirken begann. Ich konnte ihn allerdings entschwören, bevor er größeren Schaden am Tor anzurichten vermochte.

Während die anderen, stark bedrängt, auf der Mauer sich ihres Lebens erwehrten. beschloss ich, die Gunst der Stunde zu nutzen und mich zum entblößten Lager der Söldner zu begeben um nach Deana zu suchen.

Leider brachen sie den Angriff bereits zu dieser Zeit ab, und so blieb mir gerade noch das Lager auf magische Barrieren zu überprüfen, bevor ich mich zurück zur Burg teleportieren musste, um unentdeckt zu bleiben. Ich werde es heute Nacht noch einmal zu versuchen. Der Kampf wurde unter geringen, aber deutlichen Verlusten gewonnen. Die Verteidigung bleibt standhaft.

24. Rahja

Mein nächtlicher Ausfall war nicht vergebens, doch verlief er längst nicht wie gewollt. Entgegen meiner Annahmen entdeckte mich tatsächlich ein Wachdämon, er konnte mich allerdings nicht abhalten. In Form eines Blaufalken schaffte ich es in die Scheune, traf jedoch nur auf unheilig erwecktes ehemals totes Leben. Es gelang mir ihnen zu entgehen und durch den Schornstein des Haupthauses fiel ich beinahe in das feindliche Besprechungszimmer. Ich blieb unentdeckt, und konnte im Gegenzug einiges von Interesse belauschen. Mit der Entschwörung des Darai bin ich ihnen ein großer Dorn im Auge, und sie gedenken einen Alpträumdämon, einen Morkanen auf mich anzusetzen. Des weiteren planen ihre Kontakte in der Burg etwas größeres, müssen allerdings vorsichtig vorgehen um nicht aufzufallen. Als drittes plane der Waidmann etwas, dass in den nächsten Tagen zum Tragen kommen sollte. Und schlussendlich gedenken sie das Belagerungswaffenarsenal zu vergrößern.

Seit dem Morgenmahl greift eine Übelkeit unter den Burgbewohnern um sich. Wir haben noch keine Ahnung woher diese kommt. Ich werde Toran aufsuchen und das weitere Vorgehen besprechen.

Das Essen konnte von der Vergiftung ausgeschlossen werden. Wir unterzogen das Brunnenwasser einer alchemistischen Probe, und wurden fündig. Toran hat sich zum Glück des Brunnenproblems angenommen und mit Hilfe der Göttin konnte das Gift gebannt werden. Den Betroffenen geht es zwar immer noch schlecht, doch der Schaden wird nur von temporärer Dauer sein. Wir suchen weiter nach den Übeltätern.

Ich habe einige Erkenntnisse gewonnen und konnte den Kreis der Verdächtigen engerschließen: Lane, Irfinia und Larona habe ich geprüft und für harmlos befunden.

Allerdings gab es beunruhigende Vorkommnisse mit der Quatiermeisterin. Ypolita informierte uns, dass jemand sich zutritt zu den Kellergewölben verschafft,

und das dämonische Eisschwert gestohlen habe. Zu diesem Teil der Gewölbe haben nur ein kleiner Kreis an Personen zutritt, was die Suche der Schuldigen deutlich einschränkte. Tatsächlich zeigte sich, dass die Quatiermeisterin ... unter wahrlich meisterlicher Beherrschung stand. Es erforderte all mein Können ihren Geist zu befreien und selbst jetzt kann sie sich zwar an ihre Tat, nicht aber an die involvierten Personen erinnern. Entgegen Ypolitas Willen begab sich ... in selbstgewählte Gefangenschaft, ob ihres Verfehlens. Und die Schandtaten des Verräters setzen sich fort. Offensichtlich verfügt er über exzellente magische Künste.

Die Nacht werde ich wohl im Tempel verbringen zum Schutz vor dem Morkanen.

25. Rahja

Was für ein Tag!

Der Feind, jener der es eigentlich sein sollte, verhielt sich bisher ruhig. Doch die Stimmung innerhalb der Burg drohte zu kippen. Eine Gruppe der Dörfler hatten sich unter einigen Rädelführern zusammen gerottet und verlangte die Herausgabe eines größeren Essensanteils. Sie wetterten gegen die Amazonen, die ob der Verteidigungsaufgabe, reichlichere Portionen bekamen. Die Stimmung war mehr als gespannt, und die Amazonen waren kurz davor, die Angelegenheit auf ihre Art zu regeln, und die Wortführer und Unruhestifter zur Warnung zu hängen. Toran musste all seine Beredtheit, und die Macht seines Zeichens aufbringen, um die Fronten wieder anzunähern und eine Eskalation zu verhindern, auf das wir in der Gemeinschaft geeint, eine Chance haben dem Feind von Außerhalb entgegen zu treten.

Nach dem der Burgfrieden wieder hergestellt worden war, zogen Temyr und ich uns zurück in unser Gemach, wo wir, unbeachtet des abergläubigen Bauernpacks und der streng unmagisch ausgerichteten Amazonen, einen Dschin des Feuers beschworen, und in das Kaminfeuer bannten, bis er uns helfen kann, im nächsten Ansturm.

26. Rahja

Wir haben vor der Morgenandacht ein kleines konspiratives Treffen abgehalten und Informationen über die Vorgänge der letzten Tage ausgetauscht. Den Wissensstand nun wieder angeglichen werde ich mich im Laufe des Tages wieder der Suche nach dem Feind in unseren Reihen widmen, und verdächtige Personen

prüfen.

Und der Verräter schlug abermals zu. Unter eindeutiger Beherrschung stehend erwischen wir einen kleinen Jungen namens Alvin wie er versuchte die Ställe anzuzünden. Ein Stall brannte nieder, doch das Feuer konnte in Schach gehalten und die Pferde gerettet werden.

Hinter der Scheune fanden wir einen Dolch, der neben nicht zu erwartenden Rußflecken, deutliche Reminiszenzen dämonisch, eisigen Ursprungs aufwies. Offenbar ein Dolch, mit welchem dem dunklen Herren des Eises geopfert wurde. Ich habe mich zur Abendstunde unter das Volk gemischt und weitere Verdachtspersonen gefunden:

Alrike, eine Kräuterfrau aus Auenfuhrt weist eine leichte magische Begabung auf, möglicherweise verschleiert. Ich werde sie im Auge behalten. Ebenso einen alter Mann, aus Waldheim stammend.

Seit nun mehr zwei vollen Tagen ist Daena nicht wiedergekehrt, und der Verdacht, das sie jene magisch begabte Gefangene ist, wird mir beinahe zur Gewissheit. Ich werde mich heute Nacht auf die Suche nach ihr begeben, sinnvollster Weise wohl direkt im Feindeslager, dort wo ich sie vermute.

27. Rahja

Es ist beginnt wohl gerade schon die zweite Stunde nach Mitternacht und ich finde immer noch keinen Schlaf. Der Gedanke an das Schicksal dem ich sie überlassen musste, lässt mir keine Ruhe. Ich wünschte, ich könnte ihr mitteilen, dass ich es wenigstens versucht habe, und nicht aus Feigheit mein Versprechen nicht in letzter Konsequenz erfüllte. Erneut bin ich zum Lager ausgeflogen. Doch sie haben die Patrouillen verstärkt, im Limbus, wie in der dritten Sphäre haben sie Wachdämonen engagiert. Ein Großteil des Lagers ist zudem mit Hellsichtzaubern gesichert, die empfindlichst auf jegliches magisches Wirken zu reagieren scheinen. Ich schaffte es mit mehr Glück als Phex zur Verfügung stehen sollte, bis in den zweiten Lagerring, als ich, dem Waidmann ausweichend, direkt einer Patrouille in die Arme lief. Mir klingt jetzt noch das Bellen der dämonischen Hunde in den Ohren, doch Phex und Hesinde sei Dank ist mir keiner durch den Limbus gefolgt. Meinem raschen Entschwinden geschuldet, konnte ich ihnen entkommen, bevor sie die Chance bekamen meine Spur auf zu nehmen. Doch mein Befreiungsversuch ist restlos gescheitert. Sie müssen nach meiner Spähaktion

vorsichtiger geworden sein und mein Missglücktes Eindringen diese Nacht, wird ihrer Vorsicht wohl kaum zur Minderung beitragen.

Trotz einer weiteren Übernachtung im Tempel, habe ich so schlecht geschlafen wie schon lange nicht mehr. Sicher hat auch der Frost, der über Nacht aufgezogen ist, dazu beigetragen. Es ist deutlich kälter geworden, und die Temperaturen haben etwas beängstigendes und lähmendes an sich.

Es ist keine natürliche Kälte, die unsere Glieder beschleicht. Dies muss das Ritual des Waidmannes sein. Der Burggraben hat bereits eine dünne Eisschicht angesetzt, und Temyr und ich hatten soeben einige Probleme damit, den Brunnen von seiner niederhöllischen Eisschicht zu befreien.

Der Feind baut seinen Vorteil aus. Ebnet sich den Weg und zermürbt uns Verteidiger. Nicht einmal Toran oder die Geweihten unter den Amazonen waren im Stande, das Fortschreiten der Kälte zu verhindern.

Außerdem zeigt sich, was die Feindeslager, die letzten Tage so intensiv beschäftigt hat. Sie haben nunmehr den Bau an zwei Belagerungstürmen vollendet. Lange wird es nicht mehr dauern, bis sie erneut zuschlagen, doch wir vermuten das uns noch Zeit bis zum ersten Namenlosen bleibt. Sie werden kommen, wenn unsere Götter am schwächsten sind. Welcher Feldherr würde daraus nicht seinen Vorteil ziehen wollen.

28. Rahja

Die Nacht war zwar nicht so kurz wie die Vorherigen, dafür allerdings nur in Teilen zu genießen.

Zu mitternächtlicher Stunde weckte mich Ragnos, dem beim nächtlichen Wachgang, eine sonderbare Begebenheit aufgefallen war. Eine besonders zerlumpte ältere Frau aus den Reihen der Flüchtlinge, die sich zur späten Stunde mit der Amazone Roana traf. Er konnte zwar nicht verstehen worum es bei dieser Konversation ging, doch er war der Flüchtlingsfrau bis zu ihrem Nachtlager gefolgt, und führte mich nun dort hin. Sie ist, soweit ich das zu beurteilen vermag, wer sonst, absolut unmagisch. Wir sollten der Angelegenheit trotzdem auf den Grund gehen.

Wir haben die Flüchtlingsfrau heute Nachmittag aus dem Verkehr gezogen, und in einem der Ställe, unter nicht ganz orthodoxen magischen Methoden, die auf Zwang zur freiwilligen Antwort beruhen (der Zauberspruch Bannbaladin spielte hierbei eine nicht

unerhebliche Rolle), zur Rede gestellt:

Ihr Name ist Alena, sie scheint in einem Konflikt mit Ypolita zu stehen und wünscht diese zu sprechen. Mit den Vorkommnissen auf der Burg scheint sie weiter nichts zu tun zu haben. Die Suche nach dem Verräter setzt sich erfolglos fort.

Von dem Treiben in der Burg, die kaum genug Platz für alle zu bieten vermag abgesehen, verhält sich alles ruhig im Tal. Äquivalent zur dämonischen Kälte, die das Gemäuer und alle Insassen der Burg befallen hat und langsam aber stetig voran kriecht und zermürbend für Leib und Seele dem allgemeinen Gemütszustand zusetzt, verhält es sich auch mit der Ruhe vor dem zu erwartenden Sturm. Noch rüstet sich ein jeder, und jedes Detail, im Feindeslager zu entdecken, entmutigt die Verteidiger ein Stückchen mehr. Dazu verdammt untätig zu sitzen und zu warten, bis das Unvermeidliche über uns herein bricht. Auch die Vorräte gehen langsam zu Neige. Trotz strenger Rationierung werden sie höchstens noch bis zum 30. Rahja halten. Die Aussichten sind düster und eine allgemeine Stimmung der Hoffnungslosigkeit macht sich breit unter den Bauern. Manch einer der unter Waffen steht, hat sich längst davon anstecken lassen. Und wahrlich wäre es töricht etwas anderes für Wahrscheinlich zu erklären. Doch brauchen wir einen starken Kampfgeist, wenn wir die Namenlosen Tage überstehen wollen.

In der Stunde dieser Not, als die Flamme des Widerstandes weitgehend (ein Großteil der Amazonen ist hier natürlich auszuschließen) zu erloschen drohte, bat Toran, Mutter Peraine um Hilfe, und sie gewährte uns ein Wunder. Sättigend wie nie zuvor war noch die kleinste Portion, und ein jeder der sich an dieser Mahlzeit beteiligte fühlte sich gestärkt in der Zuversicht auf die Zwölfe. Überhaupt wäre ohne Torans stetiges Intervenieren der Zusammenhalt unter den Verteidigern längst zerbrochen.

In erfrischter Hoffnung auf die Götter, wagt ich auch wieder an meinen gescheiterten Befreiungsversuch, von vor zwei Abenden, zu denken. Ich vertraute mich Temyr an, der sich zwar betroffen gab, aber mein Urteil für berechtigt und jeglichen weiteren Versuch für aussichtslos hielt. So sie gefangen genommen worden war, weilte sie in zwischen wahrscheinlich nicht mehr unter den Lebenden und es wäre unklug, so kurz vor dem nächsten Ansturm, unsere Kräfte zu überstrapazieren, um ein Einzelschicksal zu retten,

und dann der Gemeinschaft gegenüber zu versagen. Das beruhigt mein Gewissen zwar nicht im Mindesten, aber es klingt Vernünftig. Wer weiß ob wir die nächsten Tage überleben, und wenn nicht, ob wir je in Borons Hallen gelangen werden.

Der Fall Kurkums nach Firnen

Wulfgrimm

29. Rahja

Die Flaute hält an, doch innenpolitische Ereignisse werfen ihre Schatten voraus.

Toran kam, als er sich in die Vorratskammer begab zur Vorbereitung der Essensausgabe, nicht umhin ein Gespräch zu belauschen, das offenbar in der angrenzenden Stallung geführt wurde:

Es handelte sich um Roana und Alena, ihre Mutter, wie sich im Laufe des Disputes ergab. Was immer Alena plante, sie wollte es diese Nacht versuchen. Roana bekräftigte mehrfach, dass sie mit dem Vorhaben nicht einverstanden sei. Sie sprach von Hochverrat und dass sie dafür ihren Kopf riskieren müsste. Was auch immer heute Abend passieren soll. Wir werden versuchen zur Stelle zu sein.

Ragnos und ich erwarteten die beiden Frauen vom Tempel aus und folgten ihnen unauffällig zu einer der Nebentüren. Wir waren wohl nicht die einzigen, denen die Beiden aufgefallen waren, denn hinter der Tür erwartete sie bereits eine größere Eskorte der Amazonen, bereit sie in Gewahrsam zu nehmen.

29.Raja

Trotz Torans Bemühen ließ sich Ypolita nicht von ihrem Vorhaben eines öffentlichen Prozesses, mit wahrscheinlich angefügter Exekution abbringen und so begeben auch wir uns im Anschluss an das Morgenmahl in den Burghof zur improvisiert errichteten Richtstätte, gegenüber des Tempels.

Welch ein erstaunliches Ereignis: Alena, welche in Wirklichkeit Ulissa, die Schwester Ypolitas ist, wurde des Versuches der Rache und des Verrates an ihrer Königin beschuldigt. Ihre Tochter Roana der Beihilfe.

Wie sich im Laufe der "Verteidigungsrede" ergab war Ulissas Ansinnen nie mehr gewesen, als die Königin um Vergebung zu bitten. Ihre Tochter hatte aus Mitleid mit ihrer Mutter gehandelt. In der Sekunde da Ypolita sich erhebt um bereitwillig ihrer Schwester die Vergebung zu gewähren, springt diese vor, und sinkt zu Boden, ein Eiszapfen ragt ihr aus der Brust.

Sie hat ihr Leben geopfert um dieses Attentat zu verhindern und kann nun als Heldin ins Reich ihrer Göttin einziehen.

Man wartet so lange, und dann überrascht es einen doch.

Ein Ruf von der Mauer der zweite Sturm bricht los.

Es ist nun die vierte Stunde nach Mittag. Sie haben uns den Mittag über beinahe überrollt. Zwei Abschnitte der Mauer sind bereits gefallen und das Tor mussten wir improvisiert und in aller Eile wieder verstärken. Lange wird es nicht mehr halten. Wir haben einen hohen Preis bezahlt und fast die Hälfte der Verteidiger ließen bereits ihr Leben, doch auch wir haben einen hohen Tribut gefordert. Mit Hilfe des Feuerdschusses konnten wir einen der Belagerungstürme noch weit in ihren eigenen Reihen in Brand stecken und mit ihm einige, der darauf und darum herum befindlichen, Soldaten. Dämonische Unterstützung blieb dieses Mal bisher aus. Und am Mauerabschnitt wo der zweite Turm ansetzte forderte ich mittels Flimm Flamm und Flammenschwert einen erheblichen Blutzoll. Rezzanjin und Irian eilten stets dorthin, wo die Verteidiger ins Wanken gerieten, Rezzanjins Schützlinge hielten sich tapfer, und Dort wo Ypolita mit einem Trupp ihrer Amazonen die Verteidigung /fast mehr den Angriff führte gerieten die Feinde stetig wieder ins Wanken. Toran versucht sich im Schutze der Mauer um Verwundete zu kümmern und schickt Peraines heilende Macht über uns und unsere Freunde. Temyr und Ragnos haben sich im Turm des Torhauses verschanzt zusammen mit der Gruppe Bogenschützen. Doch die Zahl unserer Gegner ist schier unermesslich trotz hoher Verluste, fallen unsere Männer/und Frauen wie die Fliegen ein jeder bis zum letzten kämpfend.

Die meisten Leitern vernichtet, auch der zweite Belagerungsturm fiel den alles verzehrenden Flammen zum Opfer, konzentriert sich der Ansturm nun auf Tor und Brücke. Wenn die schweren Eichertüren brechen, sind Mauern und Innenhof nicht mehr zu halten.

Die Feinde zu Fuße, dicht gedrängt, die Verteidigung wankend. Jetzt ist der Augenblick gekommen, da die Rittmeisterin ihre Schar zu einem Ausfall sammelt, einem Kampf ganz im Sinne Ihrer Göttin.

Der erste Überritt erfolgreich. Der Feind bläst zum Rückzug.

Doch der Feind ist zahlenmäßig weit überlegen. Die Fronten wechseln sich aus und somit auch

das Kriegsglück der Amazonen. Mit Speerträgern und Schützen rücken sie der Reiterschar, bald vom Rückweg abgeschlossen, zu Leibe. Hörnerklang und Geschrei. Flammen schlagen aus dem hintersten Lager aus. Wäre in dieser Stunde der Not, das nimmer erwartete Ersatzheer der Brilliantzwerge nicht aufgetaucht. Wir hätten keine der Reiterinnen je wiedergesehen. Der Feind für kurze Zeit zerschlagen, muss sich erst wieder sammeln. Unter deutlichen Verlusten konnten sich Reiterinnen und Zwerge zurück zur Burg durchschlagen.

Mitternacht bricht an. Sie gönnen uns momentan eine kleine Pause. Aber die Mauer ist nicht mehr lange zu halten. Wir haben uns im Innenhof, die Flüchtlinge bereits im Hauptturm, verschanzt. Doch der Sturm ist noch nicht vorbei. Noch lange nicht.

1. Namenloser

Ich kann sie hören. Die Untoten kommen.

Der Angriff erfolgte heftiger, als je zuvor. Alles was ihnen noch an Truppen zur Verfügung stand wurde vom Feinde in die Waagschale geworfen. Langsam aber sicher, eher rasch und unaufhaltsam, brachen unsere Verteidigungslienen. Bald stand das Torhaus in Flammen. Temyr und Ragnos, eines gestürzten Balkens wegen, eingeschlossen in den Flammen. Die Untoten, ohne Rücksicht auf Verluste, wankten zum Tor. Von der Mauer darüber aus dirigiert, fuhr mein Flammenschwert eine Blutige Ernte ein. doch der Verlust weniger Körperteil mag diese unheilig belebten Leichen noch lange nicht zu stoppen. Während dessen beinahe ungeschützt dem Pfeilhagel ausgesetzt musste auch ich meinen Preis zahlen, und er hätte mich, um eine Nasenlänge, mit Gewissheit mein Leben gekostet. Nur Torans eiligem Handeln und der Gunst der Göttin, verdanke ich es wieder einmal, dass ich diese Zeilen noch zu schreiben vermag. Wir halfen Ragnos und Temyr, sich zu befreien und versuchten den Strom der Untoten zu stoppen, die durch das, in Zwischen restlos zerstörte Tor, in Scharen in den Burghof einfielen. Zur Seit der anderen Mauer hin, schlugten sich Rezzanjin, wie ein Blitz unter den Feinden, und Irian, eher ein Fels in der Brandung, zusammen mit der Mehrheit der Amazonen mit den Söldnern. Doch es waren und blieben zu viele. Die Mehrzahl der Verteidiger lag bereits erschlagen danieder. Unser Schicksaal schien uns längst gewiss, als ein weißer, geflügelter Hengst in der Tür einer brennenden Stallung auftauchte. Während wir uns zurück zogen, uns im Tempel zu

verschanzen, bedeutete dieser Toran, auf zu sitzen und flog mit ihm von dannen. Unseres Heilers beraubt, sahen wir uns bald darauf mit dem Schlimmsten konfrontiert, was die Niederhölle zu bieten scheinen. Ein Mauerteil wurde weg gesprengt, die Angreifer hielten inne und zogen sich ein gutes Stück zurück, und ein mehrfach gehörnter fliegender Dämon kam durch die Mauerlücke. Die Todesmutigen Amazonen die in seiner Nähe standen fielen wie die Fliegen, als Ypolita, ein Gebet zur Göttin und das letzte Schlachtlied der Amazonen auf den Lippen sich ihm entgegen warf. Es war der beeindruckende, wenn auch ein ungleicher Kampf, den die Geschichte wohl bisher zu bieten hat. Von Vornherein deutlich unterlegen hielt Ypolita lange Stand, länger als jeder andere es vermochte hätte. Und auch wenn es unwiederbringlich ihr Ende bedeutete, lange genug.

Ein Rauschen am Himmel, ein goldener Blitz und eine Flammenwalze die alles vernichtete. Das Tal verbrannt bis zur Höhe des Passes. Die Burg geschmolzen. Einsam erhebt sich nur noch der Tempel, zu Ehren Rondras, in mitten der kohlrabenschwarzen Landschaft. Die feindlichen Lager, die Söldner und Untoten, der Dämon, vernichtet, sowie alles andere auch, was sich außerhalb der heiligen Halle befand.

Es ist wohl um die Mittagsstunde, doch genau lässt es sich nicht bestimmen. Der Himmel ist noch immer mit dunklen Wolken verhangen.

Die Belagerung ist vorbei. und wir haben sie überstanden. Von Sieg kann an dieser Stelle kaum die Rede sein und erst die nächsten Stunden, Tage, vielleicht sogar Wochen werden entscheiden, ob wir überleben. Alle Überlebenden verwundet, die Mehrzahl schwer. Die Gegend verwüstet. Ungewiss, was wir an Proviant zusammen bekommen, doch bestimmt nicht sehr viel. Und hinter dem Tal und den Pässen ein weiterer Teil des Feindeslagers.

Bis wir zivilisierte Gegenden erreichen, haben wir noch nicht alles überstanden.

Der Kampf ums Überleben geht weiter.

17. DER WINTER DES WOLFES

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den 28.05.2025

DIE TAGEBÜCHER

Albträume, gesammelt von Iliricon Tannhaus

Lieber Waldemar,

enstchuldige dass ich hier den Bericht unterbreche. Die folgende Geschichte erzählte mir ein Ritter im Garethischen, und wenn sie auch wie eine wilde Fabel klingt, so habe ich Anlass ihr Glaube zu schenken. Ich habe beschlossen sie, trotz ihres unklaren Wahrheitsgehaltes in diese Chronik aufzunehmen, weil sie auch zeigt, wie die Gezeichneten zu mythischen Figuren wurden.

Ja, ich kannte die Gezeichneten. Ich war einmal, vor langer Zeit der Knappe des Edlen Irian von Rabemund, den man heute Stahlschwinge nennt. Einen gestrengeren und hartherzigeren Mann habe ich nie wieder kennengelernt, aber seine Treue gegenüber denen, die ihm ans Herz gewachsen waren, kannte keine Grenzen. Ich war ein einfacher Bauernjunge von einem Weiler im Tal von Kurkum. Ja, eben jenes Kurkum, welches in den furchtbaren ersten Schlachten dieses langen Krieges fiel. Ich wollte die Burg verteidigen, aber alles, was man mir erlaubte war, mich mit den Alten und Kindern im Rondratempel der Burg zu verstecken. Inmitten der Schlacht schlich ich mich aus dem Tempel, und klaubte zwischen den Verletzten in der Burg ein Schwert einer gefallenen Soldatin der Leuin auf. Ich war kaum kräftig genug, die schwere Waffe zu heben, und das Geschrei und Geheule der Verletzten ließ mir das Blut in den Adern gefrieren. Aber als ich einen dieser furchtbaren Kerle sah, wie er versuchte, den Edlen von Rabemund von hinten zu ermorden, da ergriff mich die gerechte Wut und ich trieb den blanken Stahl tief zwischen seine Rippe. Dann fiel ich in Ohnmacht.

Als ich wieder erwachte, waren nur noch rauchende Trümmer übrig von der einst so stolzen Burg, und von den tapferen Verteidigerinnen war kaum eine mehr am Leben. Nur noch etwa 30 Verwundete, schwache Alte und Kinder waren übrig vom Volke Yppolitas. Wir sahen die kläglichen Reste des Feindes in die Berge

fiehen, aber das Radromtal war auch uns kein Schutz mehr. Zwei Wochen quälten wir uns über Pässe und durch Wälder, über nicht enden wollende Pfade und Straße, mit Hunger und der Angst vor dem Feind als unsere ständigen Begleiter.

Fast erschien es uns wie ein Wunder, als wir in der Mitte des Praiosmondes die stolzen Mauern Beilunks vor uns liegen sahen, damals noch sicher im Reich gelegen. Wie erfreut wir waren, dass man uns noch Einlass in die Stadt gewährte. Seinen Schwur meinem Vater gegenüber bedenkend, ließ von Rabemund mich und meine Schwester mit ihm ziehen. Ich sollte sein Diener und Knappe werden, für meine Schwester wollte er eine Anstellung am Hofe seiner Familie in Rommilys finden. Doch zuerst musste ein Krieg gewonnen werden. Zusammen mit einer Kompanie der Rondrakirche drängten die Gezeichneten die Fürstin Beilunks, Gwyduhenna von Falhadon, die Tore zu ihrer Stadt zu öffnen und ihre Truppen als Ersatz für die Prinzessin von Weiden und den Herzog von Tobrien zu senden, die einen Zug gen Eslamsbrück planten, um den Feind vom Überschreiten der Tobimora abzuhalten. Aber in ihrer Angst vor den nahenden Truppen des Bethaniers verfügte die Fürstin, das kein wehrhafter Mann und keine streitbare Frau die Stadt verlassen sollte, damit Beilunk geschützt bleibe. Mit wütenden Rufen der Rondrianer und weißen Worten des Pflegers des Landes, Toran Ostik, drängten alle versammelten darauf, Beilunk dennoch verlassen zu dürfen. Doch die Fürstin bleib wacker und ließ sich nur darauf ein, dass bis zum nächsten Sonnenaufgang alle die Stadt verlassen durften, die sich dem Heerzug der Weidner und Tobrier anschließen wollten.

Die Gezeichneten nahmen sich Pferde und verließen Beilunk noch am selben Abend. Sie ritten, soweit ihre Pferde sie tragen wollten, und kamen am Abend an einem Gasthaus an. Dort quartierten sie sich über Nacht ein und ein Albtraum sondergleichen begann für sie.

Man mag es kaum glauben, aber seit Beilunk hatte eine wahrhaft gefährliche Gruppe von Mörtern sie verfolgt. Die geschmähte Hexe Savolina und ihr Geliebter Jasper hatten im Auftrage Azaril Scharlachkrautes viele alte Feinde der Gruppe versammelt, die es auf ihr Leben abgesehen hatten.

So kam es, dass ein Paktierer, der sich selbst "der Nachtmahr" nannte, in das Gasthaus eindrang und die Gezeichneten in einen dämonischen Traum spann. Sie fanden sich in einem Boronkloster wieder, wo sie angeblich von ihrer Verwirrtheit geheilt worden sein sollten. Sie fragten, weshalb sie denn behandelt wurden und als Antwort kam, dass sie sich für die Gezeichneten gehalten hatten, eine wirre Sache, denn diese seien ja schon seit über 200 Jahren tot. Doch schnell kamen sie diesem falschen Spiel auf die Schliche, denn der Dämon, der dieses perfide Lügengesinst steuerte, zeigte sich erstaunlich unsicher, was verschiedene Fakten über die Zwölfe anging. So bemerkten sie, dass der oberste Boronpriester des Traumklosters die Verkörperung dieses Dämons darstellte und Ragnos, der Vierte, erstoch ihn mit einem gestohlenen Küchenmesser.

Befreit aus dem Hirngesinst sahen die Gezeichneten die Mörder mit all ihrer Ausrüstung im Limbus verschwinden. Und mich und meine Schwester hatten sie mit im Schlepptau.

In Warunk nach Rezzanjin al'Ahjan

Nach der Schlacht von Kurkum

Es war wahrlich eine der verrücktesten Nächte, die ich erlebt habe. Da versucht man die Borbaradianer, die einen in der Nacht überfallen nicht entkommen zu lassen, springt ihnen hinterher in den Limbus und dann entkommen sie einem doch und man findet sich alleine im grauen Nebel wieder. Ohne Zeit, ohne Orientierung und leider auch ohne Nahrung und keinem Tropfen Wasser zum Trinken. Verdammt zu sterben oder eventuell früher oder später von einem der Wesenheiten, die im Limbus herumschwirren, von denen Firnen immer erzählte, vernascht zu werden als sei man eine tulamidische Süßspeise. Glücklicherweise wurde das Warten auf den Tod jäh von Firnen unterbrochen, der nach einiger Zeit auftauchte, um mich zu retten. Zusammen hatten wir dann allerdings das Problem aus dem Limbus nicht mehr ohne weiteres heraus zu kommen, was daran liegt, dass man im Limbus nie weiß, wo man landet wenn man sich einen Ausgang bahnt. Also folgte ich ohne große Wahl Firnens Führung und er führte uns anhand von Kraftlinien zum nächsten Nodix, einem Knotenpunkt, der seiner Meinung nach in Warunk liegen müsste. Da kamen wir auch heraus, nur irgendwo in den Katakomben unter der Stadt. Nachdem wir uns unsere Wege durch übergroße Spinnenweben gebahnt hatten

fanden wir auch schnell einen Ausgang.

Die nächsten zwei Tage warteten wir auf das Eintreffen unserer Gefährten. Anschließend wurden wir beim Marktgrafen von Warunk vorstellig, der uns auf ein paar seltsame Zeichen an einem Baum im Garten des Schlosses aufmerksam machte und auf einen verschwundenen Perainegeweihten.

Wir untersuchten die Zeichen im Garten und stellten fest, dass sie uns nicht viel sagten. Jedoch war beim Baum eine starke magische Aura auszumachen, was auf ein Ritual oder wenigstens auf einen starken Zauber zurückzuführen war. Auch Nachforschungen im örtlichen Archiv halfen uns nicht weiter, doch kamen wir zu dem Schluss, dass sowohl das Verschwinden des Perainegeweihten, als auch die seltsamen Zeichen Werke borbaradianischer Umtriebe sein mussten. Wir versuchten also die borbaradianische Gruppe, die sich in der Stadt befand ausfindig zu machen, kamen nur nicht weit. Nachdem wir jedoch den Ort außerhalb der Stadt, an dem der Perainegeweihte verschwunden war, näher untersucht hatten, kamen wir zu der Erkenntnis, dass dieser in den Wald entführt worden sein musste. Die Spuren deuteten darauf hin, verloren sich jedoch nach kurzer Strecke. Da auch die Befragungen der Bewohner zu keinem Ergebnis führten waren wir überfragt, wie wir der Borbaradianer habhaft werden konnten.

Wir beschlossen uns an den letzten Bambustrinkhalm zu klammern, den wir sahen und warteten die Nacht und den frühen Morgen auf Leute, die die Stadt Richtung Wald verlassen würden und uns so zu dem Geweihten führen würden, so er denn tatsächlich noch im Wald war und nicht ein unrühmliches Ende gefunden hatte. Der Plan klappte und wir fanden die Höhle in der der Geweihte gefangen gehalten wurde. Überraschenderweise wurde er nicht überwacht und die Person, die wir verfolgten, brachte nur Essen und Trinken. Sie entdeckte uns nicht und so gelang es Ragnos sogar, sie in die Stadt zurück zu verfolgen und das Haus auszumachen in dem sie verschwand.

Wir retteten währenddessen den Geweihten, der den Borbaradianern wohl zu sehr auf die Schliche gerückt war. Er mahnte an, dass die Borbaradianer wohl ein Ritual unterhalb der Stadt planten. Schnell machten wir uns auf das Haus zu infiltrieren, in dem wir die verräterischen Bruderlosen vermuteten. Firnen übernahm dies nach langer Diskussion. Nach seiner Rückkehr war klar, dass die hochrangigen

Borbaradianer um Azariel Scharlachkraut in dem Haus des Händlers untergekommen waren, jedoch jetzt von unserer Anwesenheit wussten. Wir sahen keine Möglichkeit das Haus gefahrenlos zu infiltrieren und so wollten wir bis zum nächsten Tag warten, um mit den Truppen des Grafen zusammen das Haus einzunehmen. Doch die Borbaradianer kamen uns zuvor. Von schrecklichen Träumen geplagt wachten wir am nächsten Tag auf und fanden uns gefangen in den Kellern des Händlerhauses wieder. Nachdem wir uns befreien konnten fanden wir es verlassen vor und unsere magischen Artefakte nicht mehr. Sie waren uns gestohlen worden. Mit viel Wut im Bauch rannten wir zum Grafenschloss und veranlassten eine sofortige Durchsuchung des Hauses, während wir mit einigen Gardisten des Grafen zum Eingang des Molochs von Warunk gingen, um das Ritual, welches sich nun andeutete, zu verhindern. Doch fanden wir die Gänge hastig verlassen vor und Anzeichen, dass das Ritual nicht in Gänze vollendet worden war. Ein kleiner Erfolg also war uns geeglückt. Jedoch mussten wir der Preis mit den verlorenen Artefakten, die Temyr und Firnen hergestellt hatten, groß. Bedrückt von dieser Niederlage reisten wir weiter nach Eslamsbrück um die kommende Schlacht mit unseren Kräften zu unserem Vorteil zu entscheiden.

Summarize the battle

Nachspiel von Eslamsbrück nach Irian von Rabemund

30. Rondra 1020BF

Immer noch geschockt von den Ereignissen in der Schlacht von Eslamsbrueck reiten wir, als waere der Daemonensultan persoenlich hinter uns her, Richtung Warunk. Schnell lassen wir das traurige Haeuflein unter Befehl Saldor Foslarins hinter uns. Die uns quaelenden Gedanken an diese verfluchten Schlacht treibt uns zu unmenschlichen Leistungen an. Und so erreichen wir die Stadt Warunk nach nur zwei Tagen.

2. Efferd 1020BF

Wir erbeten beim Markgrafen von Warunk Unterkunft fuer eine Nacht, sowie Proviant und Pferde fuer die Weiterreise in Richtung Ysilia. Wir berichten dem Markgrafen von der bitteren Niederlage und dem Verlust Walpurga und Dietrads. Er ist bestuerzt von diesen Nachrichten, sieht sich aber machtlos den Folgen der Schlacht ausgesetzt. Frueh am naechsten

Morgen brechen wir auf um Erbprinz Bernfried von Ehrenstein dye traurige Nachricht ueber den Verlust seines Bruders und seiner Schwaegerin zu bringen.

4. Efferd 1020BF

Zwei Tage reisen wir schon Richtung Ysilia und wir haben immer noch das Gefuehl, dass uns etwas folgt. Am fruehen Nachmittag attackieren uns sechs boraradianische Soldaten und ein Bogenschuetze aus dem Hinterhalt. Wir hoeren auch niederhoellysche Woelfe, doch diese greifen uns nycht an. Wyr koennen uns den Angreyfern mehr schlecht als recht erwehren, dye Wunden von Eslamsbrueck sitzen einfach noch zu tief. Aber wir bekommen Unterstuetzung von zwei Magi aus Drakonia, einer Magierakademie aus dem Raschtulswall, die sich mit Elementarismus beschaeftigt. Eine luftelementarischen Adeptin namens Aria Kargosta und ein Erzelementarist, der uns schon einen Tag spaeter verlaesst um deren Auftrag im Sueden weiter zu verfolgen. Aria ist Temyrs zukuenftyge Geliebte/Lebenspartnerin, mal sehen was sich ergibt*.

Sie hat eine ganz schoen stuermisches Gemuet zum eher ruhigen Temyr, aber man sagt doch Gegensaetze ziehen sich an.

6.Efferd 1020BF

Wir kommen in Ysilia an. Man hat das Gefuehl seit Eslamsbrueck fliest die Zeit langsam als gewoehnlich, so schnell haben wir Ysilia noch nie erreicht. Aria verschwindet ohne Abschied vor den Toren der Stadt. Rund um Ysilia lagern schon gute zwei tausend Fluechtinge aus den verlorenen Baronien Tobriens und taeglich kommen mehr.

Wir werden, nachdem wir unser Anliegen genannt haben, direkt zum Erbprinz Bernfried von Ehrenstein, seiner Gemahlin Prinzessin Efferdane von Eberstamm-Ehrenstein und Kanzler Delo von Gernotsborn vorgelassen. Ihnen erzaehlen wir die bitteren Nachrichten. Man bittet uns noch ein paar Tage auf der Burg zu verweilen. Man stellt uns hervorragende Unterkuenfte.

* Ich konnnte leider nicht erfahren woher Irian diese Voraussicht nahm.

Summus Kate nach Firnen Wulfrgimm**07. Efferd 1020 Bosparans Fall**

Wir sind noch immer in Ysilia. Seit der umstrittenen Ernennung Bernfries zum Herzog sind nun mehr zwei Tage vergangen. Ein Großteil der Fürsten des Landes sind abgereist und warten ab wen das Schicksal in naher Zukunft zum wahren Herrscher küren wird. Die Stadt ist nach wie vor von Flüchtlingen überlaufen. Wir bewegen uns dazwischen wie Forellen in einem Fass Sardinen. Wir warten ab.

08. Efferd 1020 Bosparans Fall

Der Tag war schrecklich ereignislos. Unsere Freundin, die Luftmagierin Aria, habe ich in zwischen aufgegeben. Wo auch immer sie jetzt ist, an unserer Gesellschaft scheint sie ganz offensichtlich nicht interessiert zu sein, auch wenn ihr Anliegen von weltbewegender und interessanter Art gewesen zu sein scheint.

Heute Abend jedoch genehmigte ich mir im Wirtshaus am Platz noch einen kleinen Krug. Dort traf ich einen Jägersmann, der erst vor kurzem in die Stadt gekommen war. Er war nicht besonders redselig, doch als ich anbot das Fass Koscher-Flussbreu, welches ich völlig überteuert beim Wirt erstanden hatte, mit ihm zu teilen, war er sogar zur Unterhaltung bereit.

Tatsächlich wusste er von einer Begegnung einen halben Tag vor Ysilia zu berichten, wo er einer Hexe, die erstaunlich präzise auf die Beschreibung Arias passte, bei sonderbaren Ritualhandlungen über den Weg lief. Der Fremde, der sich mir als Kunnt Wolfhelm vorstellte, willigte ein mir und meinen Feinden, den Weg in den Wald zu weisen.

Temyr finde ich in persönlichen Studien vertieft auf seinem Gemach in den herzoglichen Räumen. Er war sofort bereit mich zu begleiten, war ihm doch keine Aufgabe eigen, deren weitere Verfolgung er für sinnvoller erachtet hätte. Ob uns Toran begleiten würde schien ungewiss, lag ihm die Hilfe in den Flüchtlingslagern der Stadt doch sehr am Herzen. Doch als wir ihm unseren Plan, die Stadt zu verlassen vortrugen, war er sofort bereit uns zu begleiten.

Wir werden uns beim 3. Hahnenschrei am Ost-Tor treffen.

09. Efferd 1012 Bosparans Fall

Zur noch frühen Morgenstund brachen wir auf. Bald schon verfluchten wir die schlecht durchdachte

Bekleidung, die kaum für einen längeren Marsch geeignet war. Doch die, für diese späte Jahreszeit noch recht warme Sonne, beschien unseren Weg und hob meine Stimmung von Stunde zu Stunde ins unermessliche, während Kunnt seinen Mantel enger zog und Temr sich unentwegt über die erbarmungslose Kälte beschwerte. Ich unterhielt unseren Wildniführer mit Gschichten aus thornwalschen Gewässern und Wüsten des Südens und maraskanischen Dschungeln. Zeit und Weg vergingen wie im Fluge. Etwa zur Mittagsstund erreichten wir eine Lichtung, bei der Kunnt stehen blieb.

Das Laub war wie von einer großen Windhose komplett von der Lichtung gefegt. Mittels magischer Analyse konnte ich Reminiszenzen Elementarer Magie des Elementes Luft ausmachen. Die Indizien sprechen eindeutig dafür, dass unser Vögelchen ausgeflogen ist und zwar mit einem Luftdschinn.

Wir kehrten kurz vor Torschluß nach Ysilia zurück. Mal sehen was der Morgen bringt.

10. Efferd 1020 Bosparans Fall

Zur Mittagsstunde kam Kunnt vorbei.

Sein Regiment, dem er sich anzuschließen gehabt hätte, war vor wenigen Tagen abgezogen worden. Da er nun keine Verpflichtung dem Reiche gegenüber wahr zu nehmen hätte, wollte er sich anbieten, mit uns noch einmal in die Wälder Ysilias auf zu brechen und unsere Suche fort zu setzen.

Sowohl Temyr als auch Toran willigten ein. Wir rüsten uns bis Morgen aus und brechen dann auf. Für längere Zeit.

11. Efferd 1020 Bosparans Fall

Wir sind erneut zur Lichtung gewandert. Temyr hat mit meiner Unterstützung einen Dschinn der Luft beschworen und ihn befragt, wohin der Wind die Magierin gebracht habe. Folgendes waren die Worte des Wesens: "Vom Wind wurde sie getragen, doch der Ort an den sie zu gelangen versuchte ist ein Ort an dem kein Wind weht. So gelangte sie nicht dort hin. Der Wind brachte sie an einen Ortes des Windes und der Kälte, des kalten Windes. Nördlich von hier."

Nach der Ortskundigen Einschätzung Kunns handelt es sich vermutlich um die Sturm spitze, eines kleinen, doch wenig windgeschützten Berges, mit kahlem Kopfe, der als vorderer Ausläufer der Drachensteine, weit ins Land hinein ragt. Wir sind noch einige

Stunden gewandert und dürften besagten Berg morgen erreichen.

11. Efferd 1020 Bosparans Fall

Wir habe die Sturm spitze erreicht, und einer Kraftlinie folgend einen Steinkreis gefunden. Doch war dieser verlassen. Wir fanden nur eine Mitteilung: "Auf dem Weg zu Sumus Kate (ein Alttobrischer Begriff, der etwa Hütte bedeutet). Bald wieder da"Der einzige Anhaltspunkt dem wir irgendwie folgen können. Den allgemeinen Legenden nach handelt es sich bei Sumus Kate um einen mystische Insel im Yslisee. Einem Ort der allein den Druiden bekannt und zugänglich sei.

14. Efferd 1020 Bosparans Fall

Nach einem ganzen Tage Wanderung haben wir heute Mittag das kleine Dörfchen Seehaagen erreicht. Tatsächlich scheint unsere Freundin hier in Begleitung zweier Druiden hindurch gekommen zu sein. Sie liehen sich ein Boot und ruderten auf den Yslisee hinaus. Seit dem habe man sie nicht mehr gesehen. Das Boot haben sie nicht zurück gebracht. Es sei aber auch bereits knapp eine Woche vergangen seit dem, und es wäre ja allgemein bekannt das jene die im Nebel verschwanden nie wieder kehrten.

Entgegen der eindringlichen Warnungen eines der Fischer, der mir mittels Bannbaladin verfallen war, liehen wir uns sein Boot um den See zu befahren.

Die Nebelschwaden waren bald so dicht, dass man kaum die Hand vor Augen zu sehen vermochte und beständig flüsterten die Stimmen und rieten zur Umkehr. Je dichter der Nebel wurde, desto eindringlicher warnten die Stimmen vor der Weiterfahrt. Ich versuchte lange Zeit die Nerven zu behalten, bis ich schließlich neben meinen Gefährten, nicht mal mehr mich selbst von harmlosen Illusionen überzeugen konnte. Wir drehten ab, und hätte ich nicht mittels der magischen Kugel Madas Sternenkinder sehen könne, wir hätten nie aus dem Nebel heraus gefunden.

Wenn wir die Insel je erreichen wollen müssen wir uns wohl oder übel erst an einen Druiden wenden. Vielleicht können wir morgen im Dorf herausfinden in welche Richtung wir uns zu wenden haben. Ansonsten kenne ich einen Steinkreis wo vor einiger Zeit noch ein Druide lebte. Er kam im Kampf gegen Xeraan ums Leben. Möglicherweise wurde aber der Steinkreis erneut besetzt.

15. Efferd 1020 Bosparans Fall

Wir haben die Hütte am Steinkreis im Nebelwald bei Viereichen aufgesucht und sie war bewohnt. Der Druide aber, der persönlich nicht in Erscheinung trat war über unseren Besuch nicht erfreut und sehr kurz angebunden. Ich versuchte ihm deutlich und freundlich unserer Anliegen vor zu tragen, und es ausreichend zu begründen, doch mit ihm war kein Reden.

Unverrichteter Dinge mussten wir uns auf den Rückweg begeben.

Vielleicht ist es nicht unserer Schicksal, die Magierin zu finden. Vielleicht sollten wir dieser sonderbaren Begegnung einfach nicht so viel Bedeutung zu schreiben und nach Ysilia zurück kehren, wo zumindest Torans Qualifikationen stets benötigt werden.

Allein Temyr stellt in Frage, was denn geschehen soll, wenn wir uns schon in solchen Dingen dem vermeintlichen Schicksal ergeben.

16. Efferd 1020 Bosparans Fall

Zur späten Abendstund erreichten wir Seehaagen. Die Nacht lag bereits in den ersten Zügen und Nebelschwaden zogen vom Ufer des Yslisees her über das Land, und verfingen sich in den wenigen kleinen Gäßchen zwischen der Häuseransammlung, die nur durch Fehlen einer geeigneteren Bezeichnung, Dorf genannt wird.

Der Wind des hatte gedreht und ein Hauch von Schicksal lag in der Luft, als wir mitten auf der Gasse alten Mann stehen sahen. Das Haupthaar lange nicht geschoren, der Bart gleichsam lang und ungezähmt. Das Haar schlöhweiß, kündend von der Weisheit eines langen Lebens. Die Augen, die schon zu viel gesehen haben müssen, nunmehr erblindet. Doch der Geist stark, der Wille der den Körper am Leben hält ungebrochen.

Es war Firnbart der Herr von Sumus Kate, und ältester der Druiden Tobriens. Wir wollten ihm unserer Anliegen gerade darbringen, als er uns bat, ihn zu seiner Insel zu begleiten. Es scheint als würden sowohl wir, als auch die Druiden auf gegenseitige Hilfe hoffen.

Das Boot das uns und den Alten auf den Yslisee brachte fuhr ganz ohne Hilfe. Die Magie dieses Ortes übersteigt vieles was ich bisher gesehen habe und ist von unbegreiflicher und uralter Macht. Wollen wir sehen was die Götter uns dieses Mal zugesagt.

Reise durch Tobrien im Auftrag der Druiden nach Toran Ostik

16. Efferd Nach unserer Anreise zum Yslisee und einem gescheiterten Versuch die Druidinsel auf eigene Faust zu betreten, wurden wir vom "Herrn der Insel" dem Druide Fyrnenbart eingeladen. In seinem Boot war es möglich die magischen Schutzvorrichtungen zu durchdringen und "Sumus Kate", wie ihre Bewohner sie nennen, zu betreten. Nachdem man uns klar machte, dass es normalerweise nur Druiden und den jeweiligen Landesherrschern erlaubt ist das Eiland zu betreten und eine ausdrückliche Warnung an die Magier aussprach, die alten magischen Gefüge der Insel zu respektieren, erklärte uns Fyrnenbart den Aufbau der Insel. An der Spitze des Hügels befindet sich ein druidischer Steinkreis, so wie wir auch einen in Klammsbrück haben. Dieser unterscheidet sich jedoch durch einen riesigen steinernen Thron, der einst Sitz des Riesenkönigs Skorbanor gewesen sein soll. Angeblich wirkt auch in ihm uralte und starke Magie, jedenfalls schienen Firnen und Temyr geneigt den Warnungen Fyrnenbarts Folge zu leisten. Uns wurde für die Dauer unseres Aufenthalts eins der komplett steinernen Häuser der Insel zugewiesen, die in einem Halbkreis angeordnet in einer Senke standen. Auf Nachfrage stellte sich heraus, dass weder die Häuser, noch die magischen Schutzvorrichtungen von den Druiden stammten, sondern von ihnen nur genutzt werden. Die ganze Kate scheint mir sehr mysteriös. Weder diese uralte Magie noch die Anbetung der Urmutter Sumu die hier offensichtlich stattfindet sind mir recht geheuer, obwohl ich zugeben muss, dass ich diese friedliche Naturanbetung doch vielen anderen Unglauben, die wir über die Jahren sahen vorziehe Nachdem wir uns eingerichtet hatten rief Fyrnenbart ein Versammlung der heimischen Druiden ein. Sie teilten uns mit, dass die südländische Magierin Aria, der wir auf Firnens Weisung hin schon seit einiger Zeit folgten wohl ebenfalls ohne Erlaubnis versucht hatte die Insel zu betreten. Nur indem Fyrnenbart sie in einen fast komatösen Schlafzustand versetzte war es ihm möglich ihr Leben vor der Magie der Kate zu beschützen. Bevor ich eine Gelegenheit sie zu untersuchen erfragen konnte, wendete sich die Versammlung bereits anderen Themen zu. Erfreulicherweise scheinen sich die Druiden der Gefahr durch den Dämonenmeister durchaus bewusst zu sein. Sie und die Magier fachsimplten eine Weile über arkane Linien oder

sumus Adern, wie die Inselhüter es nennen und bat uns dann zwei Aufgaben für sie zu erledigen, die dem Ziel dienen, es Borbarad unmöglich zu machen, die Linien zu seinen Zwecken zu missbrauchen. Es gilt die Kreisseine zu bergen, die unter jedem druidischen Steinkreis vergraben sind und den Kelch der Sumu, ein mächtiges magisches Artefakt zu finden. Für letzteres Verwies man uns an die Druidin Xindra, ein alte Schülerin Fyrnenbarts. Die Unterredung wurde aufgelöst und Grimmbart, der Heiler auf Sumus Kate, wies uns zu Aria. Äußerlich scheint ihr nichts zu fehlen. Sie liegt, wie von Fyrnenbart angekündigt, in einem tiefen Schlaf. Wäre das ein normaler Fall, so würde ich wohl auf eine schwere Kopfverletzung tippen, möglicherweise auch auf eine Beschädigung der Wirbelsäule. In beiden Fällen wohl nur mithilfe der Göttin heilbar. Firnen und Temyr bestätigten jedoch, dass ihr Schlaf magischer Natur ist und so ließen wir sie schweren Herzens zurück. Nach einiger Besprechung beschlossen wir dann uns zuerst um den Kelch zu kümmern. Hierfür wurden uns vom Zirkel die beiden jüngeren Druiden Cordovar und Stovar, die Aria auf die Insel begleiteten, zur Seite gestellt.

17. - 20. Efferd

Reisen zurück zur Sturmhöhe. Bergen den dortigen Kreissestein.

21. - 23. Efferd

Reisen zur Hütte der Druidin Xindra (etwa eine Meile von Perainefurten).

24. Efferd

Wir erreichen gegen Mittag die Hütte der Druidin. Die deutlich aufgeweckter als ihre männlichen Kollegen wirkende Frau begrüßte uns freundlich und lud uns in ihre rustikal eingerichtete Hütte ein. Auf unsere Aussage Fyrnenbart hätte uns an sie verwiesen um den Kelch zu finden reagierte sie jedoch eher ungehalten. Es stellte sich heraus, dass sie über den genauen Aufenthaltsort des Kelches gar nicht Bescheid weiß und man uns nur an sie verwies, weil sie über ein weiteres magisches Artefakt: einen Druidenspiegel, mit dem es möglich ist ferne Orte zu beobachten, wacht. Unsicher darüber wie wir weiterhin verfahren sollten diskutierten wir eine Weile mit Xindra. Der Kelch der Sumu gilt wohl als Symbol der Herrschaft über Tobrien und hat deswegen mehr als nur magische Bedeutung. Deswegen schlug die Druidin vor, in der Bibliothek von Ysilia nach Informationen über seinen

potentiellen Aufenthaltsort zu suchen. Außerdem kam die Idee auf den Drachen Aepen den Ewigen nach dem Aufenthaltsort des Kelches zu fragen. Wie man Kontakt mit dem mächtigen Drachenfürsten aufnehmen könnte wusste uns Xindra auch nicht genau zu sagen und so beschlossen wir den Karfunkel, den uns Tecklador damals in der Gor anvertraute, zu befragen. Noch gegen Abend reisten wir gen Ysilia und Klammsbrück ab.

25. - 29. Efferd

Reise nach Ysilia. Wir trafen die Stadt fast soldatenleer an. Die Stimmung an sich schien recht gedrückt. Während Firnen und Kunn gen Herzogenbibliothek aufbrachen und Temyr versuchte Einlass zur Akademie zu erlangen wendet ich meine Schritte zum Tempel der Göttin. Bruder Esmoden begrüßte mich herzlich und wusste mir auf Nachfrage zu berichten, warum die Stimmung hier in der Stadt sich so verändert hatte. Im Norden hatte ein Teil der borbaradianischen Armee Warunk genommen und Gerüchte gingen um ein großer schwarzer Skelettdrache hätte dabei geholfen. Normalerweise würde ich so etwas ja als Geschwätz abtun, aber die Beschreibung des Drachen erinnerte mich doch in unheimlichem Maße an Eslamsbrück. Nachdem der Rest der Gruppe zurückkehrte reisten wir weiter gen Klammsbrück.

29. Efferd - 2. Travia

Reise nach Klammsbrück.

3. Travia

Erreichen gegen Mittag Klammsbrück. Trotz der unruhigen Zeiten, die die Barone Grunewaldt in letzter Zeit durchzumachen scheint, hat sich auf der Akademieburg nicht viel verändert. Illiricon begrüßte uns mit gewohnt geteilten Gefühlen und wir brachten ihn bei einem angenehmen Mittagsmahl auf den neusten Stand. Momentan bereiten sich die Magier auf die Analyse des Karfunkels vor. Ich gedenke heute noch einige Objekte zu weihen. Die kommende Zeit droht hart zu werden.

3. Travia

Die göttliche Herrlichkeit ist überwältigend! Kaum vermag ich diese Zeilen zu schreiben. Selten fühle ich mich der Peraine so nah! Die Mauern des Burgschreins engen mich ein. Es treibt mich hinaus auf die Felder. Die geordnete Ruhe des Ackers bringt mir Freuden

wie es sonst nur das Pflegen der Kranken tut. Sähe und du wirst ernten! So steht es geschrieben. Und doch versteckt sich hinter der Euphorie ein Drängen. Der Dienst an der Mutter ist nicht so einfach wie er es einst war. Der Feind der Götter drängt auf Dere. Immer schon war es mir klar: Dem Dämonenmeister muss Einhalt geboten werden! Allein kann ich es nicht bewältigen. Wie die Saat muss die Kunde ausgebracht werden, damit sie keimt. Doch wie? Und an wen?

4. Travia

Beim Frühstück teilt man mir die Ergebnisse der Untersuchung mit. Nachdem die Magier mit ihren Analyse Zaubern nichts an dem Karfunkel finden konnten, benutze Temyr den Traumring um in die Gedanken des Drachen zu reisen. Wie es scheint lebt dieser trotz dem Fehlen seines Körpers weiter. Wie genau das Gespräch mit einer so alten und mächtigen Kreatur von statthen ging habe ich nicht erfahren, doch folgendes fand Temyr über Aepen heraus: Er kann nur über seine Vasallen kontaktiert werden. Um mit selbigen überhaupt sprechen zu dürfen muss man ihnen ein Geschenk überreichen. Aepen selbst wird uns die Information dann auch nicht freiwillig geben. Er verlangt etwas ähnlich Wertvolles im Tausch. Die Beratung was diese Objekte sein sollten hielt den halben Tag an. Schnell konnte man sich einigen dem Vasallen 5 Stein des Midurits, das wir damals in der Gor Liskom von Fasars Mine entnahmen als Geschenk darzubieten. Das Tauschartefakt für Aepen wurde jedoch Gegenstand heftiger Diskussionen. Vier Optionen boten sich uns: Das Karfunkel des Drachens, der Kelch, den die Magier vom Konvent der grauen Gilde erhalten hatten und der Möglicherweise ein Teil der legendären Waffen Sieben Streich ist, Firnens Augen und Temyrs Schlange. Alle diese Optionen sind aus dem einen oder anderen Grund verheerend. Der tote Drache scheint Temyr explizit darum gebeten zu haben seinen Seelenstein nicht an Aepen zu verschenken. Die Lager sind gespalten. Wir werden sehen was der Morgen bringt.

5. Travia

Die Entscheidung ist gefallen. Wir werden den Karfunkel an Aepen verkaufen. Ich klammere mich immer noch an die Hoffnung, dass wir auf dem Weg zur Burg Drachenhaupt in den Drachensteinen eine bessere Option finden werden, doch tief in mir weiß ich, dass ich damit nur mein Gewissen beruhige. Boron möge uns allen verzeihen. Gegen Mittag werden wir

aufbrechen.

5. - 10. Travia

Reise zur Hütte der Druidin Xindra bei Perainfurten. Wir klären sie über unseren Plan auf, aber außer uns Glück zu wünschen kann sie nichts mehr für uns tun.

11. - 14. Travia

Reise zur festen Drachenhaupt. Wir erreichten den Sommersitz der tobrischen Herzoge in den Drachensteinen noch recht früh am Morgen. Nähtere Informationen über Apep fanden wir in der recht kleinen Büchersammlung der Feste nicht, doch wegen seiner Forschungen in der Akademie zu Ysilia machte uns Temyr auf die Hinterlassenschaften des Wulfgrimm von Dabonia aufmerksam. Dieser war wohl, wie so viele Ritter zu seiner Lebzeit, ausgezogen um den Kelch der Sumu zu finden und anders als die meisten schien ihm dies auch gelungen zu sein. Er schenkte dem Drachen seinen erstgeborenen Sohn und wurde daraufhin zum Fundort des Artefakts gewiesen. Dort angekommen beschloss er jedoch aus nicht näher genannten Gründen, dass es den Menschen nicht gestattet sei dieses wichtige Artefakt zu besitzen und beließ es dort. Er kehrte nach Hause zurück, nur um zu bemerken, dass seine Frau sich aus Kummer um ihren Sohn in den Tod gestürzt hatte. Eine wahrhaft tragische dunkle Geschichte, die zum Mysterium um diesen Kelch nur noch beiträgt. Ich hoffe das Opfer, das wir bringe wird es wert sein. Es schmerzt mich sehr, doch die Ziele des Dämonenmeisters sind schlimmer als alles andere.

Das Burgpersonal konnte uns an einen nahen Drachenhort verweisen. Da Apep über alle Drachen des Gebirges herrscht dürften wir so Kontakt mit ihm aufnehmen können. Ein paar Kletterhaken und Seile konnten sie uns auch noch mitgeben. Ich hoffe der Aufstieg wird nicht zu schwer. Wir haben in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen damit gemacht.

Der Aufstieg war noch schlimmer als erwartet. Schon am ersten vereisten Abhang stürzte Cordovan ab, versuchte den Aufstieg dann mit einer leichten Verletzung nochmal und stürzte wieder. Firnen erklärte sich bereit sich um ihn zu kümmern und so konnte ich weiter nach oben klettern. Der zweite Anstieg war noch steiler und nur mit Hilfe der Göttin war es mir möglich ihn zu erklimmen. Stovar, unser druidischer Freund, schaffte es mir zu folgen, doch sowohl Kunn als auch Temyr rutschten am glatten Eis

ab und fielen zurück auf den letzten Felsvorsprung. Schweren Herzens ließ ich sie zurück in der Hoffnung, dass die eisige Kälte ihre Wunden konservieren würde. Oben angekommen fanden wir tatsächlich eine riesige Höhle vor. Als wir darauf zugingen verdunkelte sich hinter uns die Paiosscheibe und ein gigantisches Biest schnitt uns den Weg zurück zum Rest der Gruppe ab. Erst einmal in meinem Leben war mir die Winzigkeit der Menschen so bewusst gewesen. Doch damals in der Höhle bei Kurkum blieb mir die Gewissheit im Hinterkopf, dass dieser Drache ein Wesen der Götter war und so wie ich nur ein Werkzeug ihres Willens. Nichts dieser Art konnte über die Riesenechse vor uns gesagt werden. Mit listigen und wütenden Augen starrte er uns an und nur unter heftigem Zittern konnte ich das Mindurit vorbringen um ihn zu besänftigen. Unser Angebot an Apep schien der Vasall zu meiner Überraschung über eine Art gedankliche Verbindung zu übermitteln. Wir übergaben ihm den Karfunkel und noch während sich das Biest in die Luft erhob rief es uns die gewünschte Information zu. Der Kelch befindet sich beim Grab des ältesten Drachengrafen an der Quelle des Tisamstroms. Etwas zittrig schafften ich und Stovar den Abstieg runter zu Temyr und Kunn. Beide hatten sich recht schwere Verletzungen an den Beinen zugezogen und weil wir keine Möglichkeit hatten sie zur Burg mitzunehmen schickte ich ein Gebet an die Göttin um sie zu heilen. Obwohl Stovar beim Abstieg dann doch nochmal stürzte schafften wir es alle zur Burg zurück.

Der Fall von Sumus Kate nach den Berichten eines unbekannten Druidens

Nachdem dem mächtigen Drachen Apep das Geheimnis des Entdeckungsortes des Kelches der Sumu mit mächtigen Opfergaben entlockt worden war, kehrten die Helden Toran Ostik, Geweihter der Peraine, Firnen Wulfgrimm, Magister von Klammbrück, Temyr ibn Sahid, Spektabilität von Klammbrück, Kunn Wolfhelm, Grenzjäger, Stover, ein Druide und noch ein Druide zurück zur Burg Drachenhaupt. Dort kurierten sie ihre durch unbedarfte Kletterfähigkeiten erlittenen Verletzungen aus und überlegten sich, wie sie zur Quelle des Tisam vordringen konnten, um das legendäre Artefakt, welches die Druiden so sehr benötigten, aus dem Grab des ersten Drachenfürsten zu erhalten. Am nächsten Tag, es mag der 15. Travia gewesen sein brachen sie auf, um die Queste, an der schon so viele Ritter

gescheitert waren zu vollenden. Es mag eine halbe Tagesreise gewesen sein, die sie geritten, bis die Straße an den Bachlauf des Tisam führte. Dort sahen sie sich direkt dem Problem gegenüber, dass der Weg entlang des Baches auf etwa 20 Schritt eingebrochen war. Doch für die Gezeichneten stellte das kein Problem dar. Der Magister teleportierte sich mit dem Grenzläufer rüber, während der Rest am Seil die kleine Schlucht überquerte. Doch später, als die Gruppe sich schon einige Zeit auf den vereisten Wegen am Bach entlang gehangelt hatte, passierte dem Grenzläufer ein Missgeschick, welches ihn in Richtung Bach beförderte, der an diese Stelle ein reißende Klamm bildete. Sofort eilt der Perainegeweihte Toran heran und kann ihn halten, doch auch er wird mitgerissen und gerade so von Druiden Stover gehalten. Nur von den beiden Magiern konnte diese missliche Situation gelöst werden. Der weitere Weg war weitestgehend ereignislos.

Doch nach ein paar Stunden schimmerte durch die schneedeckten Wipfel der Nadelbäume eine schwarze Turmspitze durch. Immer mehr sah man von der kleinen Burg, bis sie sich von den Gefährten in voller Größe erstreckte. Wobei Größe in diesem Fall übertrieben war, da die Burg eine für die Lage zwar beachtliche Größe hatte, jedoch insgesamt relativ klein war. Das Erstaunen war groß, noch größer gar, als festgestellt wurde, dass das Tor der Burg verschlossen war. Nach einiger Zeit schickten sowohl Toran, als ein Druide seinen Geist aus, um die Burg zu ergründen. Nach getaner Arbeit bemühte die Spektabilität Temyr sein gesamtes magisches Potential und ließ die Heldengruppe über die Mauer schweben. Die Gefährten machten sich schnell daran den Tempel von Schutt zu befreien, denn dort vermuteten sie das Grab des Grafen. Doch sie bemerkten bald, dass in der Burg nicht alles mit rechten Dingen zog, da geisterhafte Erscheinungen durch die Burg flogen und von den Anwesenden anscheinend unbeeindruckt ihrem Tagewerk nachgingen. Nach einiger Dauer war der Tempel freigelegt und die Erkundung konnte beginnen. Schnell interessierten sich die Magier für eine am Eingang der Krypta aufgestellte Rune, die anscheinend dem Drachen Famerlor gewidmet war. Die anderen durchsuchten währenddessen die Krypta und wurden nicht fündig. Als die Magier dazu stießen konnte festgestellt werden, dass sich der Gral aufgrund einer magischen Analyse in einem zur Krypta versetzten Raum befinden musste. Doch ein

Eingang wurde nicht gefunden, einzig der Grenzjäger stellte fest, dass vor jedem Sarg ein etwa schwertbreiter Schlitz vorhanden war und, dass sich in einem der Särge eine winzige Fuge befand. Vor einem Rätsel stehend probierten die Gefährten erst ihre Schwerter aus, um festzustellen, dass das die vermutete geheime Tür nicht öffnete. Doch als sie anfingen die Burg nach den Schwertern durchsuchten wurden sie bald im Brunnen fündig. Sie machten sich sofort daran, die Schwerter auszuprobiieren und tatsächlich öffnete sich die Tür beim hineinstecken der Schwerter sofort. Im freigelegten unterirdischen Raum fanden sie den sagenumwogenden Kelch der Sumu, von Wurzeln umrankt. Als sie sich aufmachten, um das Fundstück im Lichte des Tages genauer zu betrachten wurde ihnen der Weg von einer geisterhaften Erscheinung versperrt. Ein großer Ritter in voller Rüstung stellte sich ihnen auf sein Schwert gestützt entgegen. Dieser verlangte in getragener Stimme die Herausgabe des Kelches, der nicht umsonst von den Rittern dieser Burg gar von Anstürmen von Drachen beschützt worden war. Doch die Helden, wissend, dass der Kelch für die Zukunft des magischen Netzes in Tobrien einer entscheidende Rolle spielen könnte, gaben nicht nach und so stellte es den geisterhaften Ritter nach einer langen Diskussion zufrieden, die Schwüre der Helden zu hören, den Kelch mit ihrem Leben zu verteidigen und nur in die Hände jener zu geben, die Gutes im Sinn hatten.

In ebenjene Hände der Guten gaben die Helden den Krug auch etwa eine Woche später am 23. Travia, als sie ihn auf dem legendären Eilande Sumus Kate in die Hände von Firnbart dem Druiden gaben. Dieser bedankte sich ausführlich, doch bat sie direkt um einen weiteren Gefallen: Der Steinkreis an der Ostseite des Yslisees Septa Hegon sei von Schergen des Dämonenmeisters Borbarad eingenommen worden und jemand müsse herausfinden, was dort geschehe. Schnell wandten sich die Helden an Grimbart, der von dem Überfall auf den Steinkreis zu berichten wusste. Dieser war es auch, der die Luftschanne anwies die Helden zum Steinkreis zu bringen. Doch die Dschinnes, überwältigt von der Magie, die an diesem Ort wirkte und so setzten sie die Helden ein kleines Stück entfernt ab. Doch auch für die Helden war es unübersehbar, welche Kräfte an diesem Ort wirkten. Während der Magister aus irgendeiner Eingabe heraus die Beschwörung des Omegaterion vermutete, über gab sich der Perainegeweihte lautstark in die Büsche.

Schnell beschlossen die Helden, dass hier nichts mehr zu machen sei und kehrten zu den Dschinnen zurück, die sie schließlich auch zurückbrachten. Zurück gekommen erzählten die Helden Firnbart von den Ereignissen. Dieser dachte kurz nach und verkündete dann, dass man versuchen werde die Wirkung des Rituals mithilfe eines Gegenrituals zu entkräften. Jedoch würden die Vorbereitungen Stunden brauchen und es sei mit einem heftigen Gegenangriff zu rechnen. Und so überließen die Gefährten den Druiden die Vorbereitungen für das Ritual, während sie selbst sich um den Ansturm kümmern würden. Temyr ging vorher noch in das Haus, in dem die Elementarmagierin Arya seit Wochen schlafend daniederlag. Mit einer sowohl herzzerreißenden, als auch schmalzigen Rede und einem zärtlichen Kuss erweckte er sie. Die anderen trafen jeweils ihre Vorbereitungen.

Als es dann Zeit wurde und die für das Ritual nötigen Vorbereitungen getroffen waren, versammelten sich die tapferen Streiter an der Ostseite der Insel zusammen mit ein paar Druiden den heftigen Angriff der Borbaradianer erwartend, während die Mächtigsten der versammelten Druiden im Steinkreis von Sumus Kate das Ritual mit der Hilfe des Kelches der Sumus und den zu diesem Zeitpunkt gesammelten Kreissteinen begannen. Schon kurze Zeit später begannen die Angriffe aus dem Osten. Dies zeigte sich zuerst anhand des plötzlichen Verschwindens des seit jeder um die Insel umherwabernden Nebels. Dann, offensichtlicher, anhand der schnell auf die Insel zufliegenden Kreaturen, die nach wenigen Augenblicken die Küste erreichten und sich in den Kampf mit den zur Verteidigung der Insel beschworenen Dschinne stürzten. Doch die Dschinne waren dem daimonischen Pack, welches aus mehreren drachenähnlichen schwarzhäutigen Kreaturen, den sogenannten Karakilim, mehreren überdimensionierten brennenden Salamandern und einer riesigen Flugschlange bestand zahlen- und kräftemäßig unterlegen und so mussten die Helden, nur von einer magischen Schutzkuppel geschützt sich den Wesen entgegenstellen. Zu allem Unglück hatten diese es zuvor noch geschafft einige borbaradianische Beschwörer und Söldner, gar eine Kämpferin mit einem daimonischen Enduriumschwert, am Ufer abzusetzen. Tapfer schlügen sich die Helden und rangen einige der götterverdammten Wesenheiten nieder, doch zu groß war die Zahl der Gegner und zu schnell waren die ebenfalls zur Verteidigung der

Insel abgestellten Druiden durch die daimonischen Klauen der Unwesen dahingerafft, als dass ein Sieg in diesem Kampf möglich gewesen wäre. Und so wandte sich der Geweihte Toran Ostik mit aller Inbrunst seiner Göttin zu und flehte sie an die Mächtigste der anwesenden niederhöllischen Kreaturen dorthin zu schicken, wo sie hervorgekrochen kam. Peraine in ihrer Güte erhörte die Worte des Geweihten und so entschwand die blutrünstige Kreatur. Doch auch diese Wundertat des Geweihten konnte die Überlegenheit der Daimonen nicht entscheidend verringern und so opferten sich die beiden Druiden Stover und der andere Druide in einem Druidenrache genannten Ritual der Sumu und setzten so für sich ungeahnte Kräfte frei, mit deren Hilfe unter anderen mehrere Daimonen und die Trägerin des Enduriumschwertes ihr Ende fanden, während die Helden, ihren Eid einhalten wollend den Kelch der Sumu zu retten sich gen Steinkreis begaben. Dort trafen sie auf Grimbart und einen weiteren Druiden, die sich darüber stritten, ob das Ritual mit dem Kelch beendet werden könne, oder ob der Kelch in Sicherheit gebracht werden müsste. Nach kurzer Überlegung, da die letzten verbliebenen Daimonen ihre Kräfte jetzt auf den Steinkreis konzentrierten, beschlossen die Helden den Kelch in Kreis zu lassen. Während Stover und der andere schon ihren letzten Lebensfunken ausgehaucht hatten, konzentrierte der Magister seine Kräfte in einem letzten mächtigen Spruch, mit dem er sich, Toran, Arya und Temyr von der Insel an Ufer zauberte. Der Verbleib von Kunn, dem Wildhüter ist bis aufs weitere ungeklärt. Und so kam es, dass nach Jahrhunderten der Suche nach dem Kelch der Sumu endlich jemand einen Erfolg vorweisen konnte, doch das Artefakt kurz nach seiner Wiederentdeckung wieder verloren gegangen war.

Spionagemissionen im Auftrag des Herzogs von Tobrien nach Rezzanjin al'Ahjan

Explain time split here, half the group did the previous thing, the other half this one

... Im Zimmer des Kanzlers Delo von Gernotsborn bekamen wir dann in Anwesenheit vom tobrischen Herzog Bernfried und seiner Frau Efferdane von Eberstamm den gesamten offiziellen Auftrag. Und wenig war es nicht. Zum einen sollten wir durch die besetzten Lande reisen und dokumentieren inwieweit wo schon Städte besetzt worden sind, eventuelle

Truppenbewegungen, sowie die Befindlichkeiten der Städte Eslamsbrück, Ilsur und Mendena herausfinden, sowie eventuell vorhandenen Widerstand gegen die borbaradianischen Besatzter ausfindig machen. In Mendena selber sollten wir in der Burg des Grafen die tobrischen Hauer und das Schwert Schalljarß, die tobrischen Reichsinsignien an uns nehmen, sowie den Bruder des Herzogs Dietrant von seinem Leid und Schicksal als untoter Bardenspieler für den bruderlosen falschen Herzog Arngrimm erlösen. Von unserem Auftrag hängt also nichts weiter als ab, als das Schicksal und die Aufstellung Tobriens den nächsten Schlachten gegen Borbarad ab, da Bernfried ohne die Herrschaftsinsignien nicht die Legitimität hat um alle tobrischen Barone hinter sich zu halten. Ich finde es immer noch verwunderlich, dass die tobrischen Barone die Gefahr die von Arngrimm und seinem Bündnis mir Borbarad ausgeht unterschätzen. Sie rennen sehenden Auges in ein Bündnis mit dem bruderlosen Bösen ohne zu erkennen, dass es ihr Verderben ist. Aber was kann man von Mittelreichern schon erwarten. Sie achten ohne Rücksicht auf das, was richtig ist auf ihren eigenen Vorteil. Zum Glück scheint Bernfried und ein zumindest nicht unerheblicher Teil der anderen wichtigen Persönlichkeiten des Mittelreichs anders zu denken und im Sinne Rur's zu handeln. Der Auftrag birgt viel Risiko und wir müssen Kämpfe vermeiden, wenn es geht. Wäre auch besser, wenn wir nicht verletzt werden, denn Toran wird nicht dabei sein, sondern nur Irian, Ragnos und ich. Wir müssen also vorsichtig sein. Wir rüsteten uns natürlich für die Reise aus. Alle unmagischen Ausrüstungsgegenstände durften wir aus dem Lager von Ysilia entnehmen, für die magischen Gebrauchsgegenstände wie Waffenbalsam und Waffengifte suchten wir die Akademie von Ysilia auf. Dort bekamen wir dann Rationen des Waffenbalsams jedoch nicht die von Irian gewünschten Waffengifte, da dieser mal wieder vergessen hatte, dass er sein KGIA-Siegel verloren hatte, sowie, dass eine weißmagische Akademie im Regelfall keine im Wehrheimer Index stehenden Substanzen auf Lager hat, geschweige denn die an Fremde herausgibt.

Bei der Verabschiedung konnten die hohen Herrschaften uns zwar keine weiteren Informationen zur Burg übergeben, bis auf die wenigen, die wir im ersten Treffen erhalten hatten, doch gaben sie uns einen Führer an die Hand, der sich in der Gegend um Mendena angeblich auskennen soll. Hoffentlich hält

er uns nicht auf. Der Weg aus der Burg führte uns erstmal durch das Lager der Flüchtlinge. Wenn ich mich nicht irre, ist es in den letzten Tagen gewachsen. Die erste Nacht verbringen wir unter den Sternen. Mir macht das Fehlen der Magier ein wenig Sorgen, da wie so den Magiern der Gegenseite machtlos ausgeliefert sind. Aber sowohl Toran, als auch die Magier sind bei einem solchen Auftrag, in dem es um Schleichen und Verstecken geht wohl eher eine Fessel am Bein, als eine Hilfe.

Mehrere Tage später

Endlich haben wir mal wieder ein Dach übern Kopf, nachdem Irian es geschafft hatte durch seine sympathische Umgangsart die Leute in der Schenke davon zu überzeugen, dass es nicht ratsam wäre sich seltsam verhaltene Fremde in der Schenke aufzunehmen. Ich frage mich langsam ernsthaft, wie er KGIA Agent geworden ist.

Wie auch immer, ich grübele immer noch darüber nach, was der Baron von Nevelung mit seinem Erscheinen bezwecken wollte und vor allem, warum er so schnell verschwand. Es ist wahrhaftig seltsam, dass er als Druide, das will er jedenfalls sein, mittelreichischer Baron werden konnte und dann auch noch ernsthaft in Erwägung zieht sich Borbarad anzuschließen. Er wirkte jedoch gar nicht wie Pedresco, der einzige Druide, den ich kenne. Wo Pedreso wohl gerade steckt?

Auf jeden Fall war der Baron von Nevelung für die Nebelwölfe verantwortlich, die wir die Nacht davor gesehen hatten. Und als er zu unserem Lager waren diese auch mit dabei.

Nun gut, ich schweife ab. Die Flussüberquerung am nächsten Tag war ein wenig brenzlig, vor allem weil Ragnos nicht gerade der geborene Flussschiffer ist, wobei der Fluss zugegebenermaßen nicht wirklich gut schiffbar war mit all dem Hochwasser. Die Pferde mussten wir bei der einzigen alten Frau im kleinen Weiler stehen lassen, worüber ich nicht wirklich traurig bin, denn schon am nächsten Tag erreichten wir Eslamsbrück. Dank Irians Paranoia und dem Unwillen der anderen kam es am Ende dann dazu, dass nur ich alleine Eslamsbrück betrat. Nach einigen Stunden, mehreren Verhören und vielen Verdächtigungen in meine Richtung verließ ich es dann auch wieder mit der Gewissheit, dass es nicht gefallen war, es wohl aber besser gefallen wäre, denn die Lage der Bewohner war miserabel. Ohne Nahrungsversorgung mitten im

Feidesland ist es nicht einfach über die Runden zu kommen. Ich erfuhr, dass die Soldaten fünf Tage nach der Schlacht über Nacht verschwunden waren, vermutlich über den Fluss.

Wie reisten weiter und mussten in der Nacht feststellen, dass wir in der Nähe eines Söldnerlagers mit mindestens 20 Personen gerastet hatten. Wir suchten uns schnell einen anderen Lagerplatz ein gutes Stück entfernt.

Am nächsten Tag hatten wir es geschafft eine Söldnergruppe von fünf in gleicher Weise wie in Kurkum zu überfallen und schnell zu überwältigen. Wir beseitigten die Leichen, nahmen uns vom Proviant, was wir gebrauchen konnten und fanden in den Unterlagen der Söldnerführerin Briefe und Anweisungen unter anderem für Ragnos's Erzfeind. Man hatte tatsächlich bemerkt, dass wir in Ysilia fehlten und vermutlich in Richtung Mendena unterwegs waren. Das sind immer noch beunruhigende Nachrichten.

Auf jeden Fall gibt es ein paar Informanten der Borbaradianer in Ysilia.

An diesem Tag verpassten wir besagte Taverne und mussten in Gebüsch übernachten, wo wir in der Nacht von Wildschweinen überrascht wurden. Tatsächlich setzten sie uns viel stärker zu als ich erwartet hätte, sodass wir am nächsten Tag aufgrund unserer davongetragenen Wunden nur langsam vorankamen. Im Laufe des Tages trafen wir dann auf ein kleines Dorf, das wir auskundschaften wollten, zumindest, bis ich es schaffte einen Dämon direkt vor meine Nase zu rufen. Dieser verriet uns vermutlich sofort an seinen Beschörer. Viel davon bekam ich nicht mit, denn ich rannte als wäre mir eine Maraskantaranter auf den Fersen. Wir schafften es die Verfolger gar nicht erst nahe kommen zu lassen und liefen bis tief in die Nacht zur Sicherheit bis zu einer Hütte eines Wildhüters, den Gerion kannte. Dieser begrüßte und mehr oder weniger freundlich und stellte sich als Ein-Mann Widerstand gegen die borbaradianische Besatzung vor. Wichtig war vor allem, dass er den von Baron Yelnal von Dunkelstein und den Standort des von ihm unterhaltenen Widerstands kannte, zu dem wir heute nach einem längeren Schlaf mittags aufbrachen und in dem wir uns jetzt befinden. Es ist zugegebenermaßen nur ein gut bewachtes Erdloch, aber sie haben Bier und morgen will uns der Baron von Dunkelstein, der zufälligerweise einen Geheimgang in

die Burg hinein kennt zur Burg führen. Fast zu schön um wahr zu sein...

Nächster Tag

Am nächsten Tag brachen wir früh auf. Ich geriet doch noch ein wenig ins Grübeln, ob wir dem Baron trauen könnten. Der Wildhüter meinte, dass der Widerstand um den Baron in letzter Zeit schwere Verluste erlitten hatte und der Baron selber warnte uns niemanden leichtfertig zu vertrauen. Ich traue den Bruderlosen durchaus zu einen fiktiven Widerstand aufrecht zu erhalten, um die Widerstandskämpfer in einer Organisation zu haben und zu kontrollieren. Jedoch ist die Gelegenheit einfach zu günstig, sollte der Baron tatsächlich einen Geheimgang in die Burg kennen. Wir sind heute nur bis etwa eine Tagesreise vor Mendena gekommen. Wir ruhen uns jetzt aus, dass wir für morgen ausgeruht sind und die Nacht hindurch in die Burg kommen und unseren Auftrag erledigen.

2. Travia Eslamsbrück

Ich hätte es vor sechs Tagen nicht gedacht, dass ich jetzt am Leben bin, geschweige denn, dass ich die Möglichkeit gehabt hätte Tagebuch zu schreiben, aber der Reihe nach:

Den Tag vor Mendena verbrachten wir wie immer in stillschweigender Wanderung abseits der Hauptstraße. Besondere Ereignisse gab es nicht wirklich, außer vielleicht, wenn man das wildgewordene Eichhörnchen mitzählte, welches Irian bei der mittäglichen kurzen Essenspause ein Stück Brot mit Trockenfleisch abluchste. Doch im Vergleich zu den letzten Tagen spürte ich, dass die Nervosität zunahm, immerhin wollten wir in die Höhle des Löwen gehen und die gut gehüteten tobrischen Reichsinsignien direkt aus dem Herzen von Arngrimm's neu erbauten Reich zu reißen und zu Bernfried bringen.

Gegen Nachmittag kamen wir am Waldrand an, hinter dem die gerodete Fläche vor der Stadt Mendena und der Feste Talbruck anfing. Schnell sahen wir, dass wir zum Glück nicht auch noch in die Stadt hineinmussten, da die Feste mit kleinem Abstand vor der Stadt stand. Wir beschlossen, dass wir die meisten Gegenstände unserer Ausrüstung wie beispielsweise die Verpflegung am Waldrand zurücklassen und machten uns dann auf, um die Burg herumzuschleichen, da der geheime Eingang auf der anderen Seite der Burg lag. Es dauerte ziemlich lange die Burg zu umqueren, sodass es fast

schon dunkel war, als wir eine große Eiche erreichten, zwischen deren Wurzelwerk Jelnal von Dunkelstein eine massive Eichertür freilegte und sie öffnete. Vor unseren Augen zeigte sich ein auf wenige Schritt erleuchtete Treppe, die uns zu einem Gang führen würde, der neben dem Tempel des Boronsangers enden würde. Nachdem wir einer nach dem anderen in den Gang heruntergestiegen waren, schloss der Baron die Eichertür und wir fanden uns in völliger Finsternis wieder. Langsam ertasteten wir uns die Treppe hinunter und den glitschigen, kalten und klammen Gang entlang. Nach einer Zeit fanden wir vor unseren Händen über uns ein massives Hindernis vor. Mit einiger Kraft konnten wir es weg bewegen. Schnell stellten wir fest, dass es sich um die Sargplatte eines unbesetzten Sarges handelte, der in einer Krypta des Boronsangers der Burg lag. Schnell stiegen wir heraus und versuchten die Lage im Burghof zu überblicken. Wir entdeckten, dass der Burghof für die vorangeschrittene Zeit ungewöhnlich bevölkert war. In der Mitte führte ein Magier Rituale durch. Vor dem Eingang des Haupthauses standen zwei Wachen, sowie vor der Kaserne in diesem Hof zwei, ebenso vor dem Tor, welches wir zur Erfüllung unseres Plans zu durchqueren gedachten. Blöderweise stand eine Wache auch vor dem Eingang des Boronsangers, sodass wir diesen nur schwer verlassen konnten. Nach reiflicher Überlegung entschlossen wir uns die Wache vor dem Boronsanger, die wie wir entdeckten gerade schlief, bewusstlos zu schlagen. Dann würden wir uns in unseren erbeuteten Wappenröcken gewandt als Betrunkene ausgeben und versuchen mit der angeblichen Alkoholleiche in den anderen Zwischenhof zu gelangen. Die Ausführung klappte tatsächlich besser als gedacht und so kamen wir durchs Tor und nachdem wir den Bewusstlosen abgeladen hatten, schafften wir es unbemerkt aus der Kaserne zu laufen. Der Weg durch den Garten zum Küchengebäude wurde nur von einem aufmerksamen Soldaten, den wir abwimmeln konnten unterbrochen. Im Küchengebäude schafften wir es das Küchenpersonal davon zu überzeugen, dass wir in den Keller mussten. In diesem beobachteten wir dann den Gang, der durch das Verließ zum Hauptgebäude führte. Eine Wache stand direkt vor der Tür, eine weitere schob ihre Wache im Gang dahinter. Den vorderen lenkten wir ab und töteten ihm. Beim hinteren warteten wir bis er um die Ecke kam und brachten ihn um die Ecke. Die weiteren vier, die in den beiden Gängen dahinter Wache schoben schalteten wir auch aus, ohne, dass sie

andere Wachen auf sich aufmerksam machen konnten. Im Kerker fanden wir überraschenderweise Irians Knappen Bernfried. Dieser schien sehr erfreut und überrascht, dass wir ihn besuchten. Das Wiedersehen mussten wir leider unterbrechen, da wir eine andere Mission hatten, jedoch fassten wir den Entschluss, dass wir Bernfried mitnehmen wollten, so wir auf unserer Flucht wieder im Kerker vorbeikommen sollten. Wir schlichen vorsichtig weiter in die Eingangshalle und die Treppe hoch zum Thronsaal, der, wie wir feststellten noch mit Menschen gefüllt war. Wir schlichen daraufhin weiter die Treppe hoch und fanden glücklicherweise ein Loch in der Wand zum Thronsaal, durch welches wir die sich unten abspielende Szenerie beobachteten. Wir sahen viele borbaradianische Größen: Arngrimm von Ehrenstein, Azariel Scharlachkraut und weitere. Sie schienen sich bei Musik aus der Harfe des untoten Dietrant zu amüsieren. Nach einer Zeit wurde es hektisch als Jasper von Arsingen den Thronsaal betrat und sich bei Arngrimm beschwerte, dass er nicht die benötigten Informationen zur Verfolgung von uns bekam. Kein Wunder, hatten wir diese doch abgefangen. Die von Jasper zusätzlich angeforderten Truppen zu unserer Verfolgung wurden ihm von Arngrimm bewilligt. Nebenher zog Jasper noch über Scharlachkraut her, da diese uns nach unserer Gefangennahme wieder frei gelassen hatte. Danach erklärte Arngrimm leicht erregt, dass diese Veranstaltung aufgelöst sei und, dass sich ein jeder auf den morgen beginnenden Zug auf Ysilia vorbereiten sollte, der, wie wir erfuhren, hauptsächlich aus Söldnern zusammensetzten sollte, die sich schon in den Kämpfen im Süden mit Ruhm bekleckert hätten. Glücklicherweise blieben die Reichsinsignien Tobriens im Zuge der Aufbruchsvorbereitungen alleine mit zwei Wächtern im Raum zurück. Wir postierten Ragnos oben am Loch mit seinen Bogen und begaben uns nach unten, um die Wächter in ein Gespräch zu verwickeln. Dies gelang weniger gut, im Gegensatz zur schnellen Beseitigung der Wächter. Irian nahm die mendenschen Hauer in Leder gewickelt an sich, während ich das Schwert Schalljarß an mich nahm. Irian machte dann kurzen Prozess mit Dietrand und wir schlichen daraufhin wieder runter in den Kellerraum der Küche, wobei wir an einem Wächter vorbeischlichen und Bernfried mitnahmen. Im Kellerraum einigten wir uns nach einiger Diskussion den Stall in Brand zu stecken und dann über den Geheimgang über den wir die

Burg betreten hatten, wieder verlassen. Auf dem Weg nach oben machten wir relativ viel Lärm und schafften es beinahe die Aufmerksamkeit der Dienstleute auf uns zu ziehen. Wir kamen gerade rechtzeitig um das Schauspiel mit anzusehen, in welchem die Jäger um Jasper beim Aufbrechen zu sehen waren, welches anscheinend in einem Nagrachritual vollzogen wurde, da es von bitterer Kälte begleitet wurde.

Wir warteten ein paar Minuten ab, dann schoss Ragnos den Brandpfeil aufs Stallgebäude ab und wir eilten die Treppe herab. Unten angekommen warteten wir kurz ab, bis wir sowohl unten als auch oben Geräusche hörten und rannten heraus, um in Richtung Krypta zu fliehen. Dies gelang uns ohne Probleme, da die Wachen mittlerweile glücklicherweise mit anderen Dingen beschäftigt waren. Schnell öffneten wir den Geheimgang und begaben uns in den dunklen Gang, der uns aus der Burg heraus zur alten Eiche führen sollte. Es dauerte gefühlt eine Ewigkeit, bis wir es geschafft hatten, an der Eichtür anzukommen. Wir stießen sie auf und erblickten sogleich das Gesicht von Yelnal von Dunkelstein, der, wie er sagte, erleichtert sei, dass wir es geschafft hatten. Schnell begaben wir uns im Schutze der Dunkelheit wieder in den Wald, in dem wir den Hauptteil unserer Ausrüstung und die Verpflegung gelassen hatten. Wir legten noch ein wenig Weg zwischen uns und die Stadt und machten dann kurz Pause um wenigstens noch ein klein wenig Erholung für die Nacht zu haben. Am Morgen wollten wir uns dann von Yelnal von Dunkelstein trennen. Er bestätigte noch einmal, dass Ilsur gefallen war und dann bedankten und verabschiedeten wir uns. Über den Tag reisten wir sehr schnell, sodass wir es schafften am späten Abend die Hütte des Gerion bekannten Wilderer zu erreichen. Leider war dieser nicht anwesend, sodass wir außerhalb der Hütte schlafen mussten. Doch wurden wir, im Nachhinein betrachtet vielleicht nicht ganz so unerwartet, in der Nacht von Wolfsgeheul geweckt. Und wurde schnell klar, dass dies die Eiswölfe waren, deren Heulen wir schon beim Aufbruch der Paktierer aus Talbruck gehört hatten. Schnell packten wir unsere Sachen und versuchten ihnen aus dem Weg zu gehen, indem wir flohen, doch wir wurden überrascht. Mehrere Eiswölfe griffen uns an und wir versuchten uns so gut es ging zu verteidigen. Doch die Dunkelheit erschwerte uns den Kampf deutlich, sodass wir schnell in die Defensive gedrängt wurden. Als die Wölfe dann plötzlich umdreherten und unter dem Fluchen

eines Bruderlosen aus einem Gebüsch das Weite suchten entdeckten wir, dass wir gerade so glücklich davon gekommen waren. Gerion fanden wir tot mit einem Pfeil durch den Kopf auf dem Boden liegend. Irian war schwer verwundet und auch Ich hatte Wunden am Hals davon getragen, als ein Wolf mir an die Kehle sprang. Ragnos verband uns provisorisch und glücklicherweise war Bernfried, Irians Knappe, unverletzt geblieben. Schnell erwiesen wir Gerion die letzte Ehre und machten uns auf das zweite Mal in dieser Nacht vor den Ereignissen zu fliehen. Bis Bruder Praios's Feuerball sich hinter dem Horizont hervorhob ließen wir irgendwie weiter und schlügen dann erschöpft unser Lager auf. Wir beschlossen noch, bevor wir uns zum Schlafen danieder legten, dass wir ab jetzt in der Nacht reisen und am Tag nächtigen würden, um so eine nächtliche Überraschung durch die Eiswölfe zu umgehen. Zwei Tage lang schafften wir es ohne größere Zwischenfälle zu reisen und wir unsere Wunden langsam auszukurieren. Nach eben diesen zwei Tagen fanden wir gerade als wir kaum zwei Stunden gereist waren ein Wirtshaus am Straßenrand vor. Unsere Vorräte waren knapp geworden und so erhofften wir uns, sie im Wirtshaus aufzustocken zu können. Doch vor dem Wirtshaus bot sich uns ein schrecklicher Anblick: Eine Schankmaid war draußen vor dem Wirtshaus aufgeknüpft worden. Vielleicht war sie von dem bruderlosen Söldnergesocks dort als Mahnmal sich nicht gegen sie zu erheben platziert worden, viel eher vermute ich, dass die Söldner aus purer Lust am Töten über sie her gefallen waren. In der Küche fanden wir die Leiche des Wirtes und Bruder Phex sei Dank Verpflegung. Wir waren gerade dabei sowohl Schankmaid als auch Wirt in den Holzschuppen am hinteren Ende des Wirtshauses zu schaffen, als wir von einem Trupp bruderloser Söldner überrascht wurden. Glücklicherweise schafften wir es uns im Holzschuppen zu verstecken, doch mussten wir uns die Witze dieses bruderlosen Packs über das Ableben des Wirtes anhören. Nach kurzer Absprache war klar, dass wir den Holzschuppen anzünden würden, um uns anschließend davonzuschleichen. Dies getan setzten wir unsere Reise fort. Möge dieses Bruderlose Pack mitsamt Wirtshaus verbrannt sein.

Doch der nächste Tag wurde nicht besser. Wieder trafen wir kurz nach unserem Aufbruch aus unserem kleinen Lager auf Borbaradianer. Diesmal sahen wir von einem Waldrand aus, wie der Anführer eines Trupps von etwa zwei Dutzend Borbaradianern

einen Bauern befragte, während dieser ausgepeitscht wurde. Immer wieder schlug die Peitsche auf den Bauern ein, während dieser unter Schmerzensschreien betonte nicht zu wissen wer den Herzog bestohlen hatte, geschweige denn wo die Diebe seien. Ich war kurz davor aus dem Wald zu stürmen um es mit diesen bruderlosen und zwölfgeschwisterverachtenden elendigen Bastarden, die die Bauern nur aus reiner Lust folterten, alleine aufzunehmen, als wir von dem Pack entdeckt wurden. Schnell rannten wir in den Wald hinein und suchten uns einen Ort, an dem wir es im Zweifelsfall mit dem ganzen Haufen aufnehmen konnten. Während Irian und Ragnos auf Bäume kletterten, blieb ich in einer Spalte zwischen zwei Felsen stehen und erwartete die Feiglinge. Lange dauerte es nicht bis drei dieser sich langsam ihren Weg durch den Wald bahnten. Sie entdeckten mich beim Vorbeilaufen nicht, erst als der erste mich in meinem Versteck erahnte, steckte diesem sogleich ein Pfeil im Kopf. Einen weiteren erledigte Ich und Irian schaltete den Letzten in einem sehenswerten Manöver aus, indem er von seinem Baum sprang und ihn sein Schwert in den Kopf hieb.

Die weiteren zwei Tage blieben ereignislos und so wähnten wir und schon fast in Sicherheit hinter den Mauern Eslamsbrücks, als wir, es müsste der 26. des Mondes Efferd gewesen sein, von Schnee überrascht wurden. Wie mir Ragnos und Irian versicherten, war das selbst für den Norden und Tobrien ein sehr früher Wintereinbruch und so stapften wir in der Nacht durch den Schnee. Doch Bruder Phex war uns nicht gewogen und so gerieten wir in einen Hinterhalt. Plötzlich sprach aus dem Wald hinter uns eine Stimme. Sie verlangte, dass wir die Throninsignien übergeben sollten, so uns unser Leben lieb sei. Eine unmöglich zu erfüllenden Forderung und so traten vier Männer hinter Bäumen hervor, bewaffnet mit Schwertern. Normalerweise würde ich in einer solchen Situation die Echse in mir erwecken, doch diesmal was es seltsam. Sobald ich in der Echsenform war, verlangsamten sich meine Bewegungen. Schnell wechselte ich zurück und initiierte mein Axxeleratus-Artefakt, das die Magier mir erstellt hatten. Doch in der Dunkelheit war dieser Kampf von Anfang an schon verloren. Schnell standen mir zwei groß gewachsene Söldner gegenüber die mich abwechselnd mit ihren Schlägen malträtierten. Schnell bekam ich zwei Wunden am Arm und am Bein und noch währenddessen hörte ich Ragnos's Schrei, der sich zwecks besserer Übersicht in einen Baum

zurückgezogen hatte. Mit einem weiteren Streich fiel ich, unfähig mich größer und ohne heftigste Schmerzen zu bewegen. Doch Irian stand noch und auch Ragnos war noch nicht vom Baum gefallen. Ich hörte noch den letzten Schrei eines Söldners bevor mir die Augen zufielen.

Später wachte ich dann in Eslamsbrück auf und konnte mich ob meine Wunden kaum bewegen. Wie sich herausstellte hatte ein Wolf die Jäger aus der Stadt zu uns geführt. Man hatte länger gebraucht, um uns nach Eslamsbrück zu schaffen, da auch Irian und Ragnos ohnmächtig waren. Bernfried hatte sich anscheinend während des Kampfes versteckt und das Schwert Schalljarß und die mendenschen Hauer in Sicherheit gebracht. Viel ist sonst nicht passiert. Der tobische Marschall Isenborn, dessen Truppen den Weg nach Eslamsbrück gefunden und gesichert hatten, besuchte uns nachdem wir aufgewacht waren und befragte uns zur Lage. Wir berichteten ihm von unseren Erfolg und dem heranrückenden borbaradianischen Heer. Wir erfuhren, dass Warunk am 16. Travia gefallen war.

Schnell wollten wir zurück nach Ysilia und nach einem Tag bescheinigte der Wundarzt uns Reisefähigkeit. Doch Irian und mich übermannte das Wundfieber und so konnten wir das Bett nicht verlassen. Es muss der erste Travia gewesen sein und ich kann mich nur noch schemenhaft daran erinnern, dass ein Perainegeweihter in unser Zimmer kam und mit uns zu Schwester Peraine betete. Heute geht es uns besser und morgen werden wir zusammen mit dem Marschall nach Ysilia aufbrechen, um dem heranrückenden Heer bruderloser Söldner in der Baronie Vierreichen Einhalt zu gebieten.

5. Travia

Die Dynamik, die die Ereignisse der letzten Tage entwickelt haben ist schlicht gesagt beeindruckend. Doch wie die Zeiten nun mal sind, so ist auch die Dynamik nicht unbedingt als gut anzusehen.

Es begann damit, dass wir am 3. Travia von Eslamsbrück in Richtung Vierreichen aufbrachen. Über den provisorisch auf den Trümmern der alten Brücke errichtete Holzsteg verließen wir die Stadt mitten im Feindgebiet zusammen mit dem Marschall Isenborn und dessen Truppen. Über die leicht verschneiten Feldwege traten wir die beschwerliche Reise an, die uns am Ende des Tages zu den Hügeln der Nachbarbaronie von Vierreichen führte, hinter denen wir Rauch erblickten. Neugierig erklimmen wir die Hügel und

entdeckten, dass Arnude oder wie die verdammte Stadt der Baronie heißt, brannte; vor der Stadt ein Lager der Borbaradianer in dem wir auch das Wappen von Arngrimm von Ehrenstein entdeckten. Er war mit seinem Heereszug anscheinend doch sehr schnell gereist. Beunruhigt von diesem Anblick setzten wir unseren Weg nach Viereichen fort, wo wir am fortgeschrittenen Abend auch angelangten.

Wir wurden auch direkt von einer Delegation um den tobrischen Herzog Bernfried, dessen Frau, seinem Kanzler und dem Schwert der Schwerter empfangen und begrüßt. Noch bevor wir und einen Platz zum Aufschlagen unserer Zelte aussuchen konnten, wurden wir in das Zelt von Bernfried geführt. Er bedankte sich bei uns und forderte uns auf ihm die Geschehnisse zu schildern. Wir taten dies schnell, jedoch ohne wichtige Details auszulassen. Besonders warnten wir ihn vor den mendenschen Hauern, da diese verzaubert seinen könnten. Im Nachhinein gesehen an sich sinnvoll, jedoch nutzlos. Nach der kleinen Erzählrunde wandte er sich uns zu und eröffnete uns, dass er vorhatte dich den Borbaradianern in einer offenen Feldschlacht entgegenzustellen, um die Schlacht nicht nach Ysilia zu tragen. Wenn das borbaradianische Heer so vorrücken würde wie erwartet, so wäre der Zeitpunkt der Schlacht auf den 5. Travia zu datieren. Eine ausführliche Schlachtbesprechung würde sich zu diesem Zeitpunkt anschließen und wir blieben, erfuhren jedoch nicht viel. Immerhin schien es mir eine realistische Möglichkeit zu haben, die Schlacht zu gewinnen, da die zwischen beiden Herzögen noch unentschiedenen Barone mit den Reichsinsignien wohl auf unsere Seite wechseln würden. Mit einem Banner mehr auf unserer Seite standen wir zwar, was Ausrüstung und Ausbildung der Truppen anging schlechter da, jedoch war der Vorteil der Masse nicht zu verachten. Am Ende der Besprechung vertraute uns Bernfried mit einem zufrieden erscheinenden Gesichtsausdruck noch an, dass am 12. Boron eine Heerschau des Reichen in Praske stattfinden würde. Die guten Nachrichten am Ende des Tages machten den Aufbau des Zeltes doch gleich kurzweiliger. Endlich hatte man im arroganten Gareth erkannt, dass Borbarad kein Laienzauberer mit Größenwahn, sondern eine sehr ernst zu nehmenden Gefahr war. Mit den Truppen aus dem gesamten Mittelreich, so sehr sie den maraskanischen auch in Bezug auf Kampfkraft, Moral und Stil unterlegen waren, könnte sich der Krieg schnell zugunsten der unsrigen, richtigen Seite

entscheiden.

Der 4. Travia war geprägt von allgemeiner Geschäftigkeit, die mit den Vorbereitungen auf eine Schlacht einhergeht. Wir selbst hatten nicht sonderlich viel zu tun und so nahmen wir uns viel Zeit, um uns um die überraschend vor unserem Zelt aufgetauchten Leute zu kümmern, die unsere Geschichten hören wollten, unseren Segen haben wollten oder sich allgemein der Präsenz zweier der Gezeichneten in ihrem Lager versichern wollten. Am Abend gab es nach dem Abendessen in Bernfries Zelt noch eine kurze Besprechung, die zum großen Teil das am Vorabend Besprochene bestätigte. Wir, zu schade um uns an der Front zu zerreißen sollten beim Herzog bleiben und flexibel auf die Begebenheiten und seine Befehle reagieren. Die Barone, die am Vortag noch unentschieden zwischen den Lagern der Schlachtparteien gelagert hatten, waren, nachdem Bernfried die herzoglichen Insignien hervorzeigen konnte, auf unsere Seite gewechselt. Des Weiteren teilte der Herzog uns mit, dass der mit der Analyse der Hauer beauftragte Magier bei den Hauern nur den Träger positiv beeinflussende Zauber festgestellt hatte.

So gingen wir mit den besten Voraussetzungen in den entscheidenden Tag, dem Tag der Schlacht. Gegen Mittag standen die Formationen der beiden Heere bereit und die Schlacht konnte beginnen. Der Herzog ließ sich von Ragnos die Hauer umlegen und so zogen unsere Truppen von Rondrageweihten angeführt, Schlachtchoräle der Rondra auf den Lippen in die Schlacht. Schnell trafen die Truppen aufeinander und die Schlacht entbrannte. Schnell wurden wir losgeschickt, um die sich auf den Hügeln zur Tobimora hin befindlichen feindlichen Geschütze zu zerstören, die unter unseren Truppen eine blutige Ernte einfuhren. Schnell jedoch wurde ich als einziger unserer kleinen Truppe von einem dämlichen gegnerischen Pikenier von meinem dämlichen Pferd geholt. Nie wieder werde ich mit so einem Vieh in die Schlacht reiten. Der Pikenier musste für seine Tat natürlich sterben und leider schaffte ich so den Anschluss zu Ragnos und Irian nicht, die auf ihren Pferden in Richtung der Katapulte davongaloppierten. Kurze Zeit versuchte ich ihnen zu folgen, jedoch war ein schnelles Vorankommen durch die Schlachtreihen unmöglich und so wendete ich mich danach wieder in die Richtung des Herzogs, versucht auf dem Weg viele der Gegner aus der Schlacht zu nehmen.

Nach einiger Zeit, ich war noch nicht beim Herzog wieder angekommen, hörte der Beschuss auf unsere Truppen auf und Flammenkugeln erleuchteten die den Katapulten zugewandte Flanke der Borbaradianer stark. Doch als ich kurz vor den anderen wieder beim Herzog angekommen war, wendete sich der Verlauf der Schlacht plötzlich. Es drang Nachricht an uns heran, dass wir vom Lazarett abgeschnitten worden waren. Von Wölfen, die uns von hinten angriffen. Schnell wurde der Rückzug befohlen, doch konnte die gegnerische Kavallerie tief in unsere Reihen vordringen und viele unserer Truppen niedermetzeln. Auf einmal, mitten im Rückzug begriffen, sahen wir einen pfeilförmigen weißen Blitz in mitten der Runde des Herzogs eintreffen. Die Magierin des Herzogs fiel tot zu Boden und mit ihr der Herzog, tot, ohne erkennbare Wunde oder ersichtlichen Grund. Pfeilschnell machte die Nachricht die Runde in unserem Heer und der vormals halbwegs geordnete Rückzug wurde chaotisch. Als der Kanzler gerade den Herzog aufheben wollte, um ihn in Richtung Lazarett zu bringen, wurden wir von Jasper von Aringen, Ragnos Erzfeind, überrascht, der auf einem 10 Schritt großen drachenähnlichem Dämon reitend, unseren Weg mithilfe des Unwesens versperrte. Sofort wütete der Dämon zusammen mit Jasper unter den Anwesenden. Ewig schien der Kampf zu dauern, die von hinten heranrückenden Gegner bedrohlich nahe, als Irian es endlich schaffte den toten Herzog auf seiner Schulter zum Wald in Sicherheit zu tragen. Ich schaffte es mich aus dem Kampf mit dem Dämon und Jasper zu befreien und rannte hinter Irian her. Ragnos schaffte selbiges und so gelangten wir knapp nach Irian in den Wald.

Mittlerweile hatte leichter Schneefall eingesetzt und wir hörten durch die dicht aneinander gewachsenen Bäume die Geräusche der Schlacht nur noch sehr gedämpft. Kurz später verstummtten sie und wir fanden uns in einer seltsamen Atmosphäre wieder. Die Schlacht verloren mit dem toten Herzog im Wald, abgeschnitten vom Kampf, kramphaft an der letzten Hoffnung festhaltend, doch verloren zwischen den schneedeckten Bäumen. Doch plötzlich hörten wir ein scharfes Halt und aus den Schneegestöber rechts von uns schälte sich die Gestalt, die man am wenigsten sehen wollte: Arngrim von Ehrenstein. Ihn begleitend ein Dutzend Söldner, die Hälfte mit auf uns gereichten, gespannten Bögen. Mit einem höhnischen Lächeln wies er uns an den Herzog fallen zu lassen,

was Irian kurz zögernd auch tat. Dann stieg er in genüsslicher Langsamkeit von seinem Ross ab und ging zur Leiche des Herzogs, nahm ihn die Hauer ab und hängte sie sich um. Doch als er sich zum Gehen wandte, befahl ihm eine weitere im Schneegestöber auftauchende Gestalt anzuhalten. Ein alter, nein uralter Mann ging festen Schrittes auf Arngrim hinzu und als dieser auf Arngrimms Frage wer er sei antwortete er sei Jarlach von Ehrenstein, erster der tobriischen Herzoge, Heiliger des Firunglaubens, erbleichte Arngrim, ließ die Hauer fallen und ritt mitsamt seinen Männern, wie von Dämonen verfolgt davon. Seelenruhig nahm sich der alte Mann die Hauer, während wir vor Erstaunen unfähig jeder Handlung danebenstanden, betrachtete sie kurz, packte sie dann fester, während sie sich in seinen Händen in zwei Kristalle verwandelten. Diese verflüssigten sich dann, als der alte Mann sie über Bernfries Leiche hielt und die Flüssigkeit tropfte auf Bernfries toten Körper und dieser erwachte. Danach wandte sich Jarlach zu uns. Er erzählte uns, dass Arngrim Bruder Firun erzürnt hätte. Firun habe deshalb in seiner Wut Kälte auf Tobrien hinabgesandt und ein Winter des Wolfes stehe an, der kälter als alle Winter bisher werde. Diese Worte gesprochen wandte er sich Irian zu und deutete ihm in den Wald zu folgen. Bernfried hingegen stand auf und eilte aus dem Wald heraus zum Lazarett. Ragnos uns ich folgten ihm und zusammen trafen wir Efferdane von Eberstamm, Bernfries Frau, blutüberströmt aber am Leben an. Nach einer kurzen innigen Umarmung forderte Bernfried einen Soldaten an, der ihm Nachricht bringen sollte und für ihn schreiben etwas dokumentieren sollte. Dann wendete er sich zu uns um und sprach, während der Soldat eifrig das Papier systematisch mit Tinte beschrieb. Ragnos, dem nicht anwesenden Irian und nicht zuletzt mir gebühre der Dank des Hauses Ehrenstein, doch für Ragnos gab es mehr als das. Der Herzog fragte ihn, ob er die seit einiger Zeit nicht besetzte Stelle des Barons von Grunewaldannehmen wolle. Ragnos bejahte. Und so nahm der Herzog Tobriens Bernfried von Ehrenstein meinem guten Freund Ragnos dem Jäger am Waldesrand, nach der blutigen Schlacht von Viereichen den Lehensschwur ab.

Heerschau in Praske nac Ragnos von Grunewaldt

16 Boron 1020 B.F. Praiosstunde

Am Horizont erscheinen die ersten Zinnen der Feste von Praske, in der die Heerschau vom Reichsbehüter höchst selbst einberufen, stattfinden soll. Die Kälte lässt kleine Dampfwolken entstehen bei jedem Atemzug und ein wohliges Schaudern durchfährt mich an den Gedanken eines wärmenden Lagerfeuers, während die Stadt immer näher rückt.

Nach nicht all zu langer Zeit erreiche ich mit meinem Gefolge und meinen Gefährten Praske. Eine beachtliche Zeltstadt hat sich bereits durch die vor uns eingetroffenen Adligen, Barone, Grafen und deren Gefolge aufgebaut. Die verschiedensten Wappen und Banner wehen im kalten Schneegestöber. Irian könnte mir sicher mehr erzählen, hat er sich doch als sehr bewandert in Sachen Heraldik, Staatskunde und Politik herausgestellt. Ich denke zusammen mit Toran werde ich den mir jüngst anerkannten Baronstitel gerecht werden, hoffe ich zumindest.

Unser Tross hält nun auf das Lager von Herzog Bernfried zu, um dort unser Lager aufzuschlagen.

Wenige Stunden später sitzen wir am Lagerfeuer um uns bei einem heißen Becher aufzuwärmen und uns anschließend bei Bernfried vorstellig zu machen.

Nach einem recht kurzen, doch sehr nettem Gespräch mit Bernfried meinem Herzog, weiß ich nun das die Heerschau zwei bis drei Wochen dauern wird und alles im allen für unsere derzeitige Lage sehr verschwenderisch daher kommt. Weshalb es auch gilt die nicht vom Krieg betroffen Barone und Adligen von der durchaus kritischen Situation Tobriens zu überzeugen.

Toran wird dabei sicherlich hilfreich sein. Nun suche ich im Lager erst mal nach meinen restlichen Gefährten, die sich über das Lager verstreut haben, um sie über ihre Einladung zum Abendessen mit dem Herzog Bernfried zu informieren. Und tatsächlich am Abend betreten wir fast vollzählig, das Zählt des Herzogs, nur Firnen fehlt, allerdings mit einer recht angenehmen Vertretung. Aria hat sich zu unserer Gruppe hinzugesellt nachdem Temyr mich leicht beschwipst von einer der Lagerfeuergruppen und deren Gebräu, wie ich mir von Iran hab sagen lassen, fragte ob sie mitkommen dürfe.

Nun speisen wir in hoher Gesellschaft oder zu großen

Teilen auch alten Freunden zu Abend. Tatsächlich bin ich recht erfreut Oleg mal wieder zu sehen, welcher mit dem Schwert der Schwerter an der Tafel sitzt. Des weiteren wohnen noch Walpurga von Weiden, Rondragan von Streitzig und natürlich Bernfried mit seiner Gemahlin dem Abendmahl bei. Ich unterhalte mich etwas und erfahre Recht schnell das die anderen Barone und Grafen für den Krieg so ziemlich alles einziehen, was ein Schwert oder Schleuder halten kann. Grausam, zurück werden elternlose Kinder und altersschwache Greise bleiben, die ihre Kinder nicht einmal mehr begraben können. Mir graut vor dem Tag da ich das selbe tun muss und die Schreie der Sterbenden mir in den Schlaf folgen werden.

Die Zwölfe mögen uns beistehen.

17 Boron

Gerade als wir unser Frühstück beenden wollen, erscheint ein edel gewandeter Mann in garether Farben. Als auch schon mit lauter Stimme verkündet, dass wir für den 20 Boron am Mittag zum Reichsbehüter geladen sind. Alles schön und gut für meinen Geschmack hätte er allerdings nicht so schreien müssen, hab ich doch meine gestrigen Sorgen am Abend im Alkohol ertränkt. Was mir im nach hinein nicht wirklich geholfen hat, aber diesen Fehler werde ich wohl noch öfter machen.

Am Mittag mach ich mich auf den Weg zu einem alten Bekannten, dem Bären von Weiden. Im Zelt treffe ich zu meiner Verwunderung Rezzanjin an, welcher bereits bei einem großen Krug Bier am Tisch sitzt, kurze Zeit später bin ich mit von der Runde. Ich halte mich allerdings wegen des gestrigem Abends etwas zurück. Anschließend gehe ich mit Rezzanjin noch ins Lager, wo er sich noch weiter einen Namen als bester Kämpfer des Lagers macht, kurzerhand setze ich noch einige Silberlinge auf seinen Sieg und Welch Wunder wenige Minuten bin ich einige Silberling reicher.

Anschließend schlendern wir zurück zum Lager um den Abend ausklingen zu lassen.

18 Boron

Iran wirkt heute morgen sehr schlecht gelaunt, aber wann ist er das mal nicht. Ich werde ihn einfach in Ruhe lassen und nicht drauf ansprechen, das hat sich bisher ganz gut bewehrt denke ich. Am Mittag überbringen mehrere Vertreter von Baronen und eines Grafen ihre Einladungen mit ihnen zu speisen. Unter ihnen auch zwei Baroness persönlich, deren

Einladungen ich aus Höflichkeit natürlich persönlich nachgehen werde.

Auch dem Vertreter des Grafen gebe ich die Zusage, dass ich persönlich erscheinen werde, ich denke ich werde Toran fragen ob er mir in diesen Fall behilflich sein kann.

18/19 Boron

Die nächsten beiden Tage verlaufen weitgehend ereignislos. Ich bin noch auf diversen Essen eingeladen und versuche die Grafen und Barone von der Situation Tobriens zu überzeugen, was mir teilweise so darf ich sagen gelingt.

20 Boron

Heute steht der Besuch bei seiner kaiserlichen Majestät, dem Reichsbehüter an. Wir gehen frühzeitig los, um keinesfalls zu spät zu kommen und so müssen wir tatsächlich noch einige Minuten warten. Wir werden dann schließlich vom Schwert der Schwerter persönlich hineingeleitet zusammen mit Oleg. Am Eingang legen wir unsere Waffen ab, wie es die Höflichkeit verlangt. Nun werden wir endlich vorgelassen, bringen die Standesgemäßen Verbeugungen hinter uns und beginnen auf die Aufforderung des Reichsbehüters unsere Erlebnisse seit der Gor bis heute zu schildern. Besonderes Augenmerk wird natürlich auf die letzten Schlachten bei Kurkum uns Eslamsbrück gelegt und welche wichtigen Persönlichkeiten der Feind in seinem Heer mitführt. Nach einigen Stundens des Erzählens dankt uns der Reichsbehüter für den ausführlichen Bericht und entlässt uns. Erschöpft kehren wir in unser Lager zurück mit dem Ausblick auf schwere Zeiten.

Der Fall von Ysilia nach Irian von Rabemund

1. TSA im Jahr 5 nach Borbarads Erscheinen

An den ersten Tag des neuen Monats sieht man Temyr und Firnen im Beisein der Spektabilität von Ysilia und dem ersten Hofmagus, wo sie über den Einsatz von Seiten der Borbaradianer und des Reiches im bisherigen Krieg diskutieren.

Am Nachmittag nehmen Rezzanjin, Toran und Ragnos an einer Stabsbesprechung mit Reichsbehüter Brin und Prinzessin Emer, Herzogin Efferdane, dem Schwert der Schwerter, Prinz Pelmen, Marschall Iseborn. Sie sprechen über die Situation in Tobrien, wenn der Winter endet, denn dann können die

Borbaradianer rund 3000 Soedlinge gegen das Reich werfen. Wichtige Punkte sind, dass Fürst-Protektor Haffax vom Eilande Maraskan zurück gerufen wurde. Ausserdem zieht der Schwertzug der Rondrakirche Richtung tobrischer Ostkirche und verheert das feindliche Hinterland. Es wird schlussendlich beschlossen, Ysilia auf eine Belagerung vorzubereiten und die Fluechtlinge moeglichst schnell weiter Richtung Norden zu bringen, eventuell sogar ueber den Sichelpass nach Weiden. Efferdane uebernimmt die Aufsicht ueber die Belagerungsvorbereitungen, Marschall Iseborn trainiert die Landwehr weiter und Baron Ragnos spricht mit der Akademie ueber ihren Beitrag zur Verteidigung.

2. TSA

Die ersten Fluechtlinge ziehen Richtung Norden

6.TSA

In der Nacht vom sechsten auf den siebten Tsa traenumen wir alle und Herzog Bernfried von einem brennenden Boron's Rad vor Ysilia, dem Markenzeichen Haffax. Uns wird aber nicht geglaubt, dass Haffax die Seiten gewechselt hat.

13. TSA

Der Herzog haelt eine Adelsversammlung ab, wobei ein Bote vom Baron von Ebelried vor 1000 Soedlingen vor der Burg Ebelried berichtet und im Namen seines Herren, um Entschuldigung bittet. Der Reichsbehüter will mit vier Regimentern (2000 Soldaten) Richtung Ebelried ziehen, obwohl wir Ihm sagen, dass es eine Finte des Feindes ist und der Hauptschlag in Ysilia fallen wird.

14. TSA

Baron Rangolf von Liliengrund berichtet von gut 2 Regimenten Soedlingen, welche durch seine Baronie Richtung Ysilia ziehen, dass Reichsheer ist leider schon auf dem Weg nach Ebelried. Efferdane erzaehlt uns von ihrem ersten Treffen mit Bernfried.

15. TSA

Das feindliche Heer ist da! Der Baron von Südwall bittet uns die Stadt kampflos zu übergeben, er sichert uns freies Geleit zu. Der Herzog verneint dies. Haffax persoenlich erscheint auf dem Schlachtfeld und prophezeit den Fall Ysilia sei nur eine Frage von Tagen. Ich verstehe nicht, warum mein Lehrmeister dem Reich den Rücken gekehrt hat, obwohl die Herrschaft

über Maraskan eine ganz schoene Schmach war. Das Schlimmste aber ist, wir wissen, dass er die Wahrheit spricht, noch nie hat jemand gegen Haffax bestanden, und er weiss es auch.

An diesen Abend lassen wir uns von Rezzanjin zu einer Spaehmission verleiten. Wir ueberfallen einen kleinen Aussenposten mit 20 Gegnern, und obwohl wir diese besiegen, bekommen wir keinen wertvollen Informationen, nehmen aber schwere Wunden hin, verflucht seiest Du, Rondra.

16.TSA

Schon am naechsten Tag greift das feindliche Heer an, doch es hat nur einen Rammbock und ein paar Leitern, zu wenig um eine befestigte Stadt zu nehmen.

Doch es erhebt etwas gar Abscheuliches aus den Fluten des Ysili Sees, ein Mahaytam, eine Daemonenarche. Gut 80 Meter lang, überall fließt schwarzes Wasser hervor, hebt sich die Daemonenarche auf ihren sechs Beinen Richtung Stadtmauer. Auf ihr stehen dutzende Krabbenwesen, sogenannte Hummerier.

Es laesst sich immer wieder auf die Mauer fallen und schlaegt so eine weite Bresche in die Mauer über die Soeldlinge und Hummerier in die Stadt eindringen.

Wir bilden mit Marschall Iseborn und ein paar Wolfengardisten einen Stosstrupp.

Über die Mauer dringen wir in den Mahaytam ein. Das Innere besteht aus verfaulten Holz und dicken Adern mit schwarzem Wasser. Als ein Gardist eine Ader zerschlaegt, faengt es an furchtbar zu stinken und der Gang verengt. Wir rennen tiefer in die Daemonenarche hinein und in der ersten Kammer toeten wir ein paar Hummerier. In der zweiten Kammer finden wir eine Art Herz. Dies exorziert Toran, whaerend wir ihn gegen immer mehr Hummerier verteidigen. Nachdem Exorzismus opfert sich der Marschall und die Gardisten, um uns die Flucht zu ermöglichen.

Die Daemonarche zieht sich zwar zurück, aber der Schaden ist schon angerichtet. Die Mauer ist zerstoert, der Marschall gefallen und die eindringenden Hummerier richten ein Massaker unter den Verteidigern an.

Ich bringe Rezzanjin zur Heilung auf die Burg und berichte Efferdane von der Lage der Stadt. Gleichzeit muss Firnen ansehen wie ein Daemon durch seinen Gardianum schreitet und die Spektabilitaet zerreisst. Toran muss Bernfried abhalten sich sinnlos zu opfern, als Efferdane von der Burg Verstaerkung bringt. Als

sich die Nacht ueber Ysilia senkt, ist die Stadt verloren und man zieht sich kaempfend auf die Burg zurueck. Es verbleiben knapp 200 Streiter.

Haffax versucht Bernfried zu einer Uebergabe der Burg zu bekoomen, dieser lehnt wieder ab.

Kurz darauf greifen Galottas Anhaenger und Maraskaner die Akademie an. Wo schnell maechtige Magierduelle entbrennen. Temyr und Toran unterstützen die Akademiemagier bei ihrem verzweifelten Abwehrkampf. Firnen versucht das unersetzbliche Wissen der Akademie zu retten, wird aber von einer Rohalswächterin dabei gehindert, da sie ihn als Verraeter sieht.

Die Akademie faellt schliesslich und parallel startet der Angriff auf die Herzogsburg durch besessene Soldaten, welche die Tore oeffnen, und weiße Daemonenwoelfe, die dann in die Burg eindringen. Rezzanjin greift die Daemonenwoelfe an und ich die Besessenen, aber schnell ist der Kampf verloren und wir ziehen uns in den Bergfried zurück. Dort treffen Rezzanjin und ich im obersten Stockwerk mit Bernfried, Efferdane und Pelmen zusammen, um die Flucht aus der Burg zu planen.

Als ploetzlich die am Fenster stehende Efferdane umkippt.

Aus ihrer Brust ragt der Sechste der verfluchten Freipfeilen, die grausam unter den Ehrensteins Ernte hielten. Statt Bernfried entgueltig zu berechenen, steht er das erste Mal in deiesem Krieg gerade und man sieht, dass erste Mal Trotz und haelt eine bewegende rede zu den letzten Ueberlebenden Ysilias, bevor wir durch einen geheimgang Richtung Ebelried aufbrechen.

20. TSA

Der Reichsbehüter gibt zu auf eine Illusion reingefallen zu sein, und bittet den Herzog um Verzeihung und die beiden versöhnen sich. Wir werden zu Reichsberater ernannt, damit unsere Warnung immer das Ohr des Reichsbehueters erreichen.

18. SCHATTEN ÜBER GRUNEWALDT

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den 28.05.2025

TAGEBÜCHER

Lieber Waldemar,

Vergib mir, dass ich hier von der strikten chronologischen Reihenfolge der Ereignisse abgewichen bin. Von allen Ereignissen dieses Winters verlangt wohl vor allem eines ein eigenes Kapitel.

Mit schwerem Herzen, Iliricon

Die Vorbereitungen in Grunewaldt nach Irian von Rabenmund

28. Boron 1020BF

Am 28. Boron treffen wir im verschneiten Burghof von Grunewaldt ein. Ragnos ruft als Baron die Vertreter der Baronie zusammen, um das weitere Vorgehen abzustimmen. Der Verwalter gibt bekannt, man habe die Ernte eingebracht und habe somit genuegend Vorraete fuer den Winter. Desweiteren werden die Rekrutierungsmassnahmen vorgestellt. Hauptmann Eichinger moechte die Buetteln auf 20 Mann aufstocken, um auch waehrend der Belagerung Recht und Ordnung aufrecht erhalten zu koennen. Eine Adeptin soll als Repraesentatin nach Ysilia geschickt werden und es soll dauerhafte Kommunikation zwischen Grunewaldt-Klammsbrueck byw. Grunewaldt-Kornheim ermoeglicht werden. Auch sollen Spaehler den Weg nach Ysilia und nach Praske bewachen. Ragnos fordert die Bevoelkerungslisten der Baronie an und es sollen Fremde o. Verdächtige gemeldet werden. Fuer eine Belagerung nuetzliche Personen sollen nach Grunewaldt beordert werden. Rezzanjin reist nach Kornheim, um die dortige Bevoelkerung auszubilden.

30. Boron 1020BF

Ein Inquisitionsrat und sein Gefolge erbitten eine Audienz bei Ragnos. Diese wird im Beisein von Toran und meiner Wenigkeit abgehalten. Inquisitor von Falkenstein war auf dem Weg nach Ysilia, als ihn das schlechte Wetter in Grunewaldt festsetzte. Er erbittet Unterkunft, bis er weiterreisen kann. Ausserdem will er nach unheiligen Treiben in der Baronie suchen und

ausbrennen, es wird erlaubt, aber nur in Anwesenheit des Pleger des Landes Toran Ostik.

1. Hesinde 1020BF

Abreise der Magier

2. Hesinde 1020BF

Grunewaldt: Die neuen Buettel werden vorgestellt und magische analysiert. Fuerderhin verhaftet der Inquisitionsrat den Alchimisten wegen Daemonenbuendelei. Toran fuehrt eine zweite Untersuchung der Laboratorien durch, wo er keinen konkreten Beweis findet, waehrenddessen entzuenden sich Experimente, da Alchimist mitten drinnen verhaftet worden ist, und versuchen einen Brand, wobei nur ein paar Ingredienzien und die Laboreinrichtung beschaedygt wurden.

Klammsbrueck: Temyr, Aria und Firnen treffen am spaeten Abend in Klammsbrueck ein. Iliricon erzaehlt, dass er sich mit Daemonenbeschwoerung (Invocatio Minor), seine Freunde eroeffnen ihm, dass ein Inquisitor zu Besuch kommen wird.

7. HesInde 1020BF

Der Inquisitionsrat besucht Klammsbrueck.

8. Hesinde 1020BF

Befragung der Adepten und Novizen.

14. Hesinde 1020BF

Kornheim: Am 14. im Monat Hesinde kommen drei Reiter in Kornheim an. Firngrimm von Burmisch, seine Knappin und ein Torwaechter aus Praske. Sie erzaehlen vom Fall der Stadt Praske am 10. Hesinde. 4-6 Banner unter Travian von Rabenmund waren mit Untoten, sowie dem Jagdmeister mit niederhoellischen Woelfen, welche in der Stadt nachts erschienen, aus Viereichen gekommen. Die Tore wurden durch den Verrat von Rondradan's restlichen Getreuen geoeffnet.

Grunewaldt: Ich suche am spaeten Abend Toran auf. Ich erzaehle ihm meinem Pakt mit Jarlak, von Eichenbruder und den Wolfstraeumen. Er ist sichtlich schockiert und unterzieht mich einer Seelenpruefung.

16. Hesinde 1020BF Rezzanjin kommt den Boten aus Praske an. Ragnos entsendet aufgrund der Nachrichtenlage Boten nach Klammsbrueck und Ysilia. Alle des Rudels haben an diesem Abend Traeume.

17. Hesinde

Grunewaldt: Rezzanjin reist wieder nach Kornheim.
 Klammsbrueck: Temyr ruft eine Krisensitzung ein, um ueber die Evakuierung der Novzien und der gefaehrlichen Gegenstaende zu beratschlagen. Man beschliesst den Kelch und die Buecher per Dschinn nach Festum zu schicken, waehrend die Novzien nach Kleinwardstein reisen.

Die Abschlusspruefung von Waidgard Fredor wird auf den 24. Hesinde in Grunewaldt vorverlegt.

Man bereitet sich darauf vor, die Tobimorabruuecke von Klammsbrueck zu zerstoeren, wenn die letzten Fluechtlinge Richtung Stahlheim sie ueberquert haben.

19. Hesinde

Rezzanjin erreicht wieder Kornheim und befiehlt der Bevoelkerung sich abreisebereit zu machen. Die Spaehet berichten, dass die Strasse nach Sueden menschenleer sei.

20. Hesinde

200 Alte und Kinder brechen Richtung Stahlheim auf, waehrend 200 Wehrfaehige Richtung Grunewaldt ziehen. Ein Spaehler berichtet blutend, dass ein Heer von Sueden kommt.

Am Abend sieht Rezzanjin Kornheim in Flammen aufgehen und hoerte das siegesgewisse Johlen der feindlichen Soldaten, als er mit dem letzten Hundert nach Grunewaldt entschwindet.

Der Sueden der Baronie ist mit rund 700 Menschen, welche weit verstreut auf Bauernhoefen leben, an den Feind gefallen.

Die Ereignisse vor der Belagerung auf Klammsbrück nach Firnen Wulfgrimm**17. Hesinde 1020 Bospars Fall**

Gestern Abend ist die schreckliche Kunde aus Grunewaldt übermittelt worden: Braske ist gefallen durch Verrat und Hinterlist und der Feind marschiere nun gen unserer kleinen Baronie. Geschlafen habe ich so schlecht wie seit der Heerschau nicht mehr. Alpträume plagten meine Ruh. An einen erinnere ich mich noch genau und kaum vermag ich mit Gewissheit zu sagen, dass es wirklich Traum und keinen Realität war. Ich saß noch bis spät im Turmzimmer. Die Burg schlief bereits. Plötzlich kam eine Eule durch das

Fenster geflogen. Sie verwandelte sich in eine jung anmutende Frau, die mich bat mit ihr zu kommen, wie in früheren Zeiten. Sie schlug mir vor zu ihrem Meister zu gehen, der mich wohl retten können von meinem Schicksaal. Ich wachte schweißgebädet auf und nutzte die frühen Morgenstunden um übermeinen Traum nach zu denken. Wie ich so das Klammstal durchstreifte erreichte ich mit den ersten Strahlen der Prajosscheibe die Lichtung von der damals Erwen verschwand. Und mich beschlich der Verdacht, das die Frau in meinem Traume nur Azariel Scharlachkraut, die elende Verräterin, gewesen sein kann.

Heute Mittag haben wir zusammen mit den Lehrkörpern der Akademie Ratschluss gehalten.

Wir werden die Prüfung der Schülerin Weidgard Fredor nicht wie üblich am 30. Hesinde, sondern vorgezogen bereits in einer Woche abhalten. Also am 24. Hesinde. Sobald die Prüfung abgeschlossen ist werden wir die Schülerschaft unter Aufsicht 2 Bauerskinder und der frischen Adeptin nach Kleinwardstein schicken und ausser Gefahr bringen.

Die beiden Adepten Arn Wulfgard und Tanja Winterkalt werden nach Stahlheim gehen und dort als Vertreter unserer Magierschaft die Stellung halten, und gegebenen Falls Kontakt mit uns aufnehmen können.

Iliricon, Temyr und ich haben uns im Anschluss noch über die Besonderen Besitztümer der Akademie beratschlagt. Die kostbarsten und seltensten Werke werden wir mit Dschinnes Kraft, nach Festum schicken, zu Rakorium Muntergonis. Den Kelch sowie das Akademiesiegel behalten wir bei uns und bringen es zusammen mit uns in Sicherheit, wenn der Fall aller Fälle eintritt.

Morgen werden wir mit den Schülern und Lehrkörpern nach Grunewaldtaufbrechen um der Stadt im Kampfe bei zustehen.

20. Hesinde 1020 Bospars Fall

Wir haben heute Grunewaldterreicht, und sind alle noch mächtig erschöpft von der anstrengenden Reise durch den ersten Schnee. Ragnos bat uns eine Tagesreise gen Stahlheim hinauf zu ziehen um die dortige Brücke über die Tobimora zu sprengen sobald der letzte Flüchtlings hinüber ist. Temyr und ich werden heute noch aufbrechen.

Die Prüfung haben wir aufgrund der Umstände um weitere zwei Tage nach hinten verschoben.

Die Baronie, scheint mir, wurde gut vorbereitet auf diesen Krieg. Rezzanjin befindet sich noch oben in Kornheim und koordiniert die Flucht der Bauern. Die Adeptin Thargrim Eichenmoor hatte bereits Nachricht nach Ysilia geschickt.

21. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Heute Morgen ist ein Flüchtlingsstross vorbei gekommen mit etwa 200 Alten, Kranken und Kindern, die nach Stahlheim ziehen sollten. Sie wussten nicht wie viele noch folgen würden, aber die meisten anderen würden gen Grunewaldtgehen. Spätestens morgen Mittag reißen wir die Brücke ein.

22. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Es sind keine weiteren Flüchtlinge gekommen. Das heißt 300 weniger als angekündigt. Vielleicht haben sie es nicht mehr rechtzeitig geschafft.

Es ist bereits spät am Abend und wir haben vor einer halben Stunde die Baronsstadt erreicht. Der Himmel ist von Süden her zugezogen und der Schnee fällt stetig weiter. Wenn das so weiter geht haben wir hier bald einen Schneesturm, der sich gewaschen hat.

Rezzandjin ist gestern bereits mit allen die noch aus Kornheim fliehen konnten eingetroffen.

Die Zollbrücke über die Tobimora hatte Ragnos ebenfalls einreißen lassen. Kornheim stand nach letzten Berichten gestern bereits in Flammen. Wir habe an der Brücke folglich richtig entschieden.

Ich wollte mich gerade zur Ruhe betten, als ich, wie auch viele andere herbei gerufen wurde. Eine düstere Gestalt, unter einer Kapuze verborgen glitt in den Ratssaal. Mit dröhnender Stimme unterbreitete es uns das Ultimatum des Rabenherrn und des Spiegelherren.

Der Spiegelherr ist ein Titel der dem unheiligen Gegenspieler der Hesinde zugeschrieben wird, und sich wohl auf Borbarad bezieht. Hinter dem Rabenherrn vermutet Irian seinen Vetter Travian von Rabemund, der vielleicht als Heerführer vor Grunewaldtsteht.

Den Boten konnte ich zwar als Illusion entlarven, doch gar so mächtig gewirkt das ich nicht dagegen zu handeln vermochte.

23. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Heute Morgen haben wir die aktuelle Situation den Bewohnern mitgeteilt. Auch die magische Abriegelung der Stadt wurde verlautbart. Die Bürger werden im Laufe des Tages schlecht ausgerüstet und in Banner

eingeteilt. Wir Magier werden uns heute Mittag noch um die Beschwörung dreier Lufdschinne kümmern, die jegliche Überschreitungen der Stadtgrenzen beiderseits zu unterbinden haben.

Heute Abend gab es großen Tumult in der Stadt. Mit Einbruch der Dunkelheit sind Eiswölfe aus dem Schatten gekrochen und begannen durch die Straßen zu hetzen. Wir erschlugen die Brut samt und sonders. Einer der Lufdschinne fischte eine Magierin aus der Luft und schlug sie in die Flucht. Ich konnte sie deutlich der hexischen Repräsentation zuordnen.

Die Auswirkungen sind erschreckend. 30 bis 40 Bürger sind in Borons Hallen ein gezogen. Etwa 15 sind verletzt und wurden in die Burg geborgen.

24. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Unter Torans Aufsicht wurden die Toten verbrannt. Temyr hat den Lufdschinne befragt und glaubt das die Hexe zuvor Gelegenheit hatte zu zaubern. Ich werde im Laufe des Tages alle antretenden Banner analysieren.

Ich habe nichts beunruhigendes gefunden, doch die Wunden der Verletzten haben Fäulnis angesetzt 3 sind bereits verschieden und einer ist in tollwutartige Raserei verfallen.

Die Götter stehen uns bei gegen diesen Feind.

25. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Es ist heute nicht viel geschehen doch Toran, dem die Zuversicht der Zwöfe normaler weise zu Gesichte steht, lief umher wie sein eigener Schatten. Die Götter scheinen ferner denn je. Selbst im Tempel der Peraine konnte er keinen Kontakt mehr zu seiner Göttin finden.

Die Zeiten schein ärger als erwartet.

26. Hesinde 1020 Bosparans Fall

Die Zeiten sind mehr als arg. Ich sitze auf den Zinnen des Bergfrieds zu Grunewaldt und lasse die erschreckenden Bildnisse der Nacht noch einmal revue passieren. Viele von uns, zumindest jene die in den letzten Jahren gemeinsam durch die Gegend reisten, hatten den selben beunruhigenden Traum gehabt, und bei allen war das Wasser im Zimmer gefroren.

Im Traum sah ich eine Lichtung, umrahmt von schwarzen Bäumen die wie Hände des Todes in den Himmel ragten. Aus dem Schatten der Bäume traten sieben schwarz gewandete hervor, die je einen

zerlumpten Bauern mit sich führten. Dann traten drei Gestalten in ihre Mitte. Ein Mann der einen Bogen mit sich führte, die Kälte die er zu verströmen schien, griff spürbar über auf mich, eine Frau mit langem schwarzen Haar und ungewöhnlich blasser Haut, und eine Gestalt verborgen hinter einer dunklen Kapuze, der zwei Magierstäbe bei sich führte. Die Drei hoben zu einer Beschwörung an, was sie sagten konnte ich nicht erahnen. im Höhepunkt der Zeremonie schnitten alle sieben Beiwohnenden, den gefangenen Bauern die Kehle durch, wie auf ein geheimes Zeichen hin. Im selben Moment zerbrach das Wesen hinter der Kapuze die beiden Magierstäbe wie Reisig über dem Knie. Ein stechender Schmerz fuhr mir in die Brust und schweißgebadet wachte ich auf.

Kurze Zeit später kam Rezzanjin vorbei. Auch er hatte jenen Traum gehabt und festgestellt das außerhalb unserer Zimmer kein Wasser gefroren war, und schon gar nicht bis zum Grund.

Der Mann mit dem Bogen war ohne Zweifel Jasper von Aringen (Ragnos Freund), die blasse Frau ist die Hexe, die der Dschinn abfing, die Beschreibung passt genau. Der Unbekannte hinter der Kapuze ist jener Magus der die Illusion zu uns schickte, einer dem Toran bei Eslamsbrück begegnete. Was immer sie beschworen haben war mächtig genug sich die Magie zweier nahezu unzerstörbarer Artefakte zu nutzen zu machen. Mein Stab, und ich vermute Temyr erging es ebenso, wurde zerstört.

Beim Frühstück zeigte es sich, das Rezzanjin mit seiner Vermutung ins Schwarze getroffen hatte. Die Anderen stimmten auch meinen Überlegungen bezüglich der Deutung zu.

Der Schneesturm, der die letzten Tage gewütet hatte, verzog sich heute Mittag vollständig. Über Kornheim sah man noch immer Rauch aufsteigen und an der Forstgrenze auf der anderen Seite der Tobimora hat der Feind bereits sein Lager aufgeschlagen. Über der gezogenen Palisade stehen wehende Banner. Sie zeigen die siebenstrahlige Dämonenkrone und darin einen blutroten Raben.

Frisch verbunden und mit den Kräften am Ende liege ich danieder. Der heutige Abend hat teuren Tribut gefordert. Irian, der seit er sich Toran anvertraute, seine Kammer kaum mehr verlies und jeglichen Kontakt scheute, suchte Temyr und mich auf mit interessanten Fragen über Borbarad, seine Person und sein Ziel, als ich bemerkte wie

sich die Stimmung schlagartig zu verschlechtern schien. Meine Analyse des Raumes verriet mir die zuvorrig Anwesenheit eines Dämons des Herrn der ewigen Lüge, der wohl zwietracht zu säen versucht hatte, mit Erfolg. Unfähig gegen den Zauber anzukommen zerfleischten wir uns bald verbal, auch wenn ich zumindest meine Erkenntniss deutlich machen konnte. Als es zu handgreiflichen Auseinandersetzungen kam versteinerte Temyr uns alle samt. Als die Versteinerung brach wirkte der Zauber zwar immernoch, aber die anderen waren bereits anwesend und wir gemeinsam schaften es Iliricon und ich den dämonischen Zauber zu brechen.

27. Hesinde 1020 Bospars Fall

Der Feind hat den Tumult auf der Burg genutzt um einen Teil des Heeres über den Fluss zu bringen. Die Stadt ist nun vollständig umstellt. Alle Wege sind abgeschnitten.

Noch beim Frühstück kam der Verweser der Stadt aufgebracht herein. 2 Kornkammern seien von Fäulnis und Ungeziefer befallen. Jetzt wissen wir was es war, das die Hexe gezaubert. Wahrscheinlich gehen sowohl der Dämon, als auch die Kornfäule auf ihre Rechnung. Mittels der Variation Welle des Schmerzs, des Kantus Fulminiklus, war es mir möglich das Ungeziefer in den Scheuern zu vernichten. Das Korn zu sortieren wird allerdings noch einige Zeit in Anspruch nehmen.

Magisch ausgezehrt und Körperlich noch stark am Endebettet Toran mich im Tempel der Perain zu besonderer Ruh. Die Prüfung wird Iliricon für mich übernehmen.

(Ich erfuhr am folgenden Tag: Kaum war die Prüfung beendet, die Adepta hatte mit cum laudum bestanden, da kam der Schrei von den Mauern. Der Feind stellte schweres Geschütz auf. Die Belagerung hatte begonnen)

Erste Belagerung und Ausfall der Dämonen nach Toran Ostik

28. Hesinde

Der Morgen begann mit einem Katapultangriff an zwei Fronten. Untote wurden aus Richtung des Flusses auf die Stadt geschleudert, während ein Söldnerlager die Burg aus dem Firun mit Steinen beschoss. Rezzanjin konnte sich der Untoten allein entledigen, doch um die Katapulte los zu werden, mussten die Magier zwei Feuer- und zwei Erzdschinne nutzen. Während ich

dies schreibe überprüfen die anderen die Schäden. Die Mauer wurde im Praios und im Efferd leicht beschädigt. Ungefähr zwei Dutzend der Bewohner konnten wir nicht mehr retten. Eine der Rüstkammern am Rand der Burghofs ist wohl dauerhaft nicht mehr betretbar.

29. Hesinde

In den ersten Schimmern der Praiosscheibe weckte uns eine der Torwachen aus unruhigem Schlaf. Aus Richtung Kornheims (zwischen Praios und Efferd) näherte sich uns ein Zug von Flüchtlingen. Um sie nicht ungeschützt dem Feinde auszusetzen, schickten wir einen kleinen Trupp inklusive Rezzanjin, Firnen und meiner Wenigkeit über den Fluss. Trotz starkem Beschuss erlitten wir beim Rückzug keine Verluste. Unter den Neuankömmlingen befanden sich auch zwei selbsternannte "Händler" (einer tulamidischer Abstammung und ein Angroschim), die bei näherer Befragung über ihre Tätigkeit eindeutig logen. Da wir im Moment wirklich schlummeres am Hals haben und Firnen sie als eindeutig nicht-magisch klassifiziert hat habe ich beschlossen der Sache nicht weiter nach zu gehen.

Noch am selben Nachmittag trafen zwei weit schlommere Zeitgenossen am Stadttor ein. Die beiden stellten sich als geflohener Adepten der Klammsbrücker Akademie, die in Stahlheim postiert gewesen waren vor. Temyr kamen ihre Gesichter zwar unbekannt vor, doch als bei einer schnellen Überprüfung nichts weiter verdächtiges festzustellen war, ließen wir sie gewähren. Erst nachdem sie sich schon einige Zeit übers Gelände bewegt hatten kam Firnen die Idee sie genauer zu analysieren. Die Adepten waren in Wirklichkeit sogenannte Quezlinger, gehörte Dämonen des Herren des verbotenen Wissens. Leider konnten sie entkommen nachdem sie sich in winzige Insekten verwandelten. Der Abend neigt sich dem Ende zu und wir können von den Mauern aus beobachten wie im Feindeslager ein neues Katapult gebaut wird. Unsere Dschinne gehen bald zur Neige.

30. Hesinde

Nach einer viel zu kurzen Nacht schickten wir einen Wasserdschinn los um das inzwischen fertiggestellte Katapult zu zerstören. Schnell jedoch mussten wir uns Anderem zuwenden, als einer der zur Wache aufgestellten Luft-Dschinne uns emotionslos darauf hin wies, dass Dämonen es in die Stadt geschafft hätten. Der Kampf war kurz aber brutal. Die

Dämonen ergriffen Besitz von vielen der Wachen und sogar von Irian und zwangen sie sich gegen uns zu wenden. Die Verwundeten beschäftigten uns noch bis zum nächsten Morgen...

Der Ansturm der Untoten nach Rezzanjin Al'Ahjan

1. Firun

Wir brauchten bis spät in die Nacht um die Unwesen zu entschwören und die Leichen auf die Scheiterhaufen zu stapeln, während Toran die Verwundeten behandelte. Die Nacht war kurz und der nächste Tag begann nicht besser. Ich wachte unter dem sanften Beben der Erde und dem lauten Getöse von aufeinandertreffenden Steinen ausgelöst durch den neuerlichen Katapultbeschuss auf. Verschlafen versuchte ich in aller Eile die Situation zu überblicken. Vier große Katapulte griffen uns von Süden an, vermutlich aufgestellt durch das südliche Lager. Doch auch eines im Osten katapultierte Steine auf die mittlerweile löchrigen Mauern von Grunewaldt.

Wie geplant wurde nicht die gesamte Mauer zerstört, sondern nur der Teil im Osten, der schon den meisten Beschuss abbekommen hatte. So würden wir trotz eines Angriffes noch strategisch gute Verteidigungsstellungen haben. Wie Irian berichtete waren schon zwei große Breschen ersichtlich, bei denen die Mauer so gut wie dem Erdboden gleichgemacht wurde.

Doch kaum hatten wir die Schäden begutachtet und angefangen über die weitere Verteidigung nachzudenken, sammelten sich im südlichen Lager feindliche Truppen und machten sich zum Angriff bereit. Gerade so hatten wir Zeit unsere Truppen zu sammeln und an den Breschen aufzustellen, schon sahen wir uns mit der geballten Kraft der aus Dämonen bestehenden Speerspitze des barbarianischen Angriffs konfrontiert. Doch auch die Dschinne, die zur Überwachung des Luftraumes über Grunewaldtabgestellt wurden stürzten sich wie wild in den Kampf. Dieser wurde kurz und heftig geführt und die Dämonen, bei denen sich es wohl um Karakilim gehandelt hat, dabei nur um Haaresbreite zurückgeschlagen.

Doch der richtige Angriff begann erst. Oder auch nicht, da der von den Magiern im Flussbett platzierte Wasserdschinn unter den verzweifelten Schreien der gegnerischen Söldner das Eis brach und so eine

Passage vor der der Burg näheren Bresche unmöglich machte und zugleich mehrere barbarianische Söldner in den Tod riss. Dennoch schafften es einige bruderlose Söldner zur Mauer zu gelangen, doch ich schaffte es alle die durchgekommen waren zu töten. Während ich im gegnerischen Pfeilhagel zur nächsten Bresche eilte sah ich, wie sich einige Söldner auf den Mauern mit unserer Landwehr Gefechte lieferte, die die Landwehr haushoch zu verlieren drohte. Doch als ich gerade, nachdem ich einem weiteren Pfeilhagel ausgewichen war der Landwehr helfen wollte, zogen sich die Söldner offensichtlich unter schweren Verlusten schon wieder zurück. Einzig ihre Toten und Verwundeten, sowie viele Tote und Verwundete auf unserer Seite ließen sie zurück.

Nachdem auch die Bogenschützen der Feinde sich weit genug entfernt hatten, bargen wir die Verwundeten und sammelten die Toten. Toran ging also weiterhin seinem nie endenden Tagewerk, der Versorgung der Verwundeten nach. Die Magier zogen sich währenddessen auf die Burg zurück um mit vereinter Kraft weitere Dschinne zur Verteidigung der Burg zu beschwören. Dass diese bitter nötig waren sollte sich am Abend zeigen. Der Nachmittag hingegen verlief recht ruhig. Ich kümmerte mich um die Neueinordnung der Banner, sowie um die Bergung des Korns aus den von den Katapulten an den Rand des Einsturzes gebrachten Häusern. Gegen Abend hatten wir soweit alles sortiert, doch leider gab es neue schlechte Nachrichten. In der südlichen Stadtmauern, nahe der Burg, war eine weitere große Bresche geschlagen worden. Diese würde ungleich schwerer zu verteidigen werden.

Mit Einbruch der Dunkelheit schickten die Magier jedoch einen Erzdschinn, um das westliche Lager zu verwüsten, in dem sich die Barbarianer gerade dazu bereit machten ein weiteres Katapult fertigzustellen. Doch auch das östliche Lager ließen wir nicht verschont. Ein Feuerdschinn wütete hier unter den Katapulten und allen, die sie verteidigten. Doch die Rache kam prompt. Etwa eine Stunde später sahen die Wachen auf den Resten der Mauer einen Heerwurm von Süden aus zur Burg schleichen. Doch die Zahlen, die dieser führte waren zu groß, um rein aus Söldnern zu bestehen, die im südlichen Lager verweilten. Sollten sich Söldner im Wald versteckt gehalten haben, um uns zu täuschen?

Es war schlimmer! Als der Wurm näher kam, erkannten wir bleiche Knochen unter den rostigen

Kettenhemden: Es waren Untote gefolgt von zwei Bannern menschlicher Kavallerie. Als die Untoten in die Breschen stießen, waren wir vorbereitet. Wir hatten nur die burgnahe Bresche stärker besetzt, in der Hoffnung, dass sie hier mit der größten Kraft zuschlagen würden. Einzig die Praioten und ein Banner Landwehr hielten die östliche Bresche. Zu unserem Schrecken jedoch war die Landwehr nicht auf Untote vorbereitet und so fielen viele beim ersten Kontakt mit den Untoten und der Rest floh.

Irian, der, von wo auch immer her, etwas Erfahrung mit den Untoten hatte und ich, den bekanntlich nichts aufhalten kann, stellten sich den Untoten. Schnell gewannen wir die Überhand über die kleine Gruppe die wir bekämpften, denn auch wenn Untote von einem Treffer nicht zu Boden gehen, die selbst können nicht annähernd so gut mit dem Schwerte umgehen, wie ein erfahrener und guter Kämpfer. Auch die Landwehr schien diese Tatsache zu beflügeln und so wandten sie sich in der Flucht begriffen wieder ihrem knöchernen Feind zu. Die Reiterbanner schienen nicht in den Kampf eingreifen zu wollen und so schafften wir es die Untoten in ihre Einzelteile zu zerlegen bis zum letzten Skelett aufzureißen, ohne das die Reiterei eine Möglichkeit sah anzugreifen.

Der Kampf an der anderen Bresche schien ähnlich verlaufen zu sein. Hier waren die Praioten ein Fanal zwölfgeschwisterliche Ordnung und hielten die Landwehr bei der Stange. Doch als wir am späten Abend in der Burg saßen und die Lage überblicken konnten, sahen wir, dass die Verluste hoch waren. Zwar hatten wir die wohl insgesamt vier Banner starken Untoten vernichtet, doch selber hatten wir auch nur noch knapp vier Banner Truppen übrig. Vier von elf. Wenn man es so bedenkt sind viel zu viele Männer und Frauen gestorben, um die Hauptstadt der Baronie zu erhalten. Die Stimmung war schlecht, auch wenn die Barbarianer mittlerweile ihr westliches Lager komplett aufgeben hatten und uns so der Weg nach Klammsbrück offenstand. Doch am Abend wurde uns klar, dass wir die Kinder und die Alten nicht länger in der Stadt lassen konnten.

Das westliche Lager war uns hier ein besonderer Dorn im Auge, da wir die Leute unmöglich nach Klammsbrück bringen konnten, allein schon weil die Vorräte für so viele Leute nicht zu transportieren waren. Einzig nach Ysilia konnten wir die übrig gebliebenen kampfunfähigen Leute der Stadt bringen. Und so musste das westliche Lager verschwinden.

Ein Frontalangriff war keine Option und so mussten wir uns auf andere Möglichkeiten verlegen. Im Klammsbrück so berichteten die Magier, wären noch Dschinne gebunden, die man nutzten könnte. Und so begann eine lange Diskussion, in der wir nach und nach alle unehrenhaften Möglichkeiten die Dschinne zu benutzten ausschlossen und uns letztendlich auf einen guten Plan einigten: Wir würden in der Nacht drei Dschinne auf das Lager loslassen, die Chaos stiften, die Zelte und Klamotten der Söldner verbrennen, sowie deren Waffen verbiegen sollten. Dann würden wir sie mit zwei der vier verbleibenden Banner umkreisen, sie zum Überlassen der Rüstungen auffordern und danach alle, die gehen wollten gehen lassen. Ob mit der Schmach der schandvollen Niederlage in ihr Hauptlager zurück oder wohin sie wollten. Allerdings erst nachdem der Flüchtlingstross mit einigen Jägern und der Adepta am Lager vorbei in Richtung Ysilia aufgebrochen waren. Auf Ragnos kam die wichtige Aufgabe zu eventuelle Reiter, die das südliche Heerlager benachrichtigen wollten an ihrer Aufgabe nachhaltig zu hindern. Noch in dieser Nacht wollten wir den Plan in die Tat umsetzen.

Der Fall von Grunewaldt nach Rezzanjin Al’Ahjan

Und so standen wir vor dem Fallgitter des Burgtores und warteten darauf, dass es herausgezogen werden würde, sodass wir ausschwärmen konnten um die uns zahlenmäßig überlegenen Feinde in ein letztes entscheidendes Gefecht zu verwickeln. Stundenlang hatten wir vorher im Kaminzimmer der Burg darüber beraten, diskutiert und gestritten, wie wir uns und die letzten Männer der Stadt aus den Händen der Borbaradianer entziehen konnten, doch kein noch so elaborierter Plan hatte sich durchsetzen können; zu groß die Möglichkeiten der Borbaradianer mit ihrem gezähmten Eisdrachen und den Magiern, die immer noch viel auszurichten vermochten.

Und so sahen wir uns gezwungen die letzte aller Möglichkeiten in Betracht zu ziehen: Den Kampf, geführt entgegen aller Vernunft, entgegen einer doppelt so großen Streitmacht, mit besser ausgebildeten Soldaten, gegen mächtige Krieger, Bogenschützen und Magier, die in den Reihen der Gegner nur darauf warteten unser Blut den knöcheltief liegenden Schnee färben zu sehen und nicht zuletzt gegen einen Drachen, geknechtet durch die Rituale der feindlichen Magier.

Doch wir arbeiteten einen Plan aus, riskant und mit großer Gefahr für jeden einzelnen, um den Gegner zu überraschen und an seinen Schwachstellen zu erwischen. Jeder einzelne unserer kleinen Heldengruppe musste sich seinen persönlichen Gegner in den Reihen der Borbaradianer stellen: Temyr der Hexe Lorana, Firnen Azariel Scharlachkraut, Toran bekam es mit dem geheimnisvollen Magier zu tun, Irian mit dem Feldherr von Rabenmund, Ich würde Dorkstein ausschalten müssen. Doch Ragnos hatte die schwerste Aufgabe: Er musste es mit Jasper von Arsingen und dem Drachen gleichzeitig aufnehmen müssen.

Und so war er schon aus der Burg geschlichen, um sie von Süden durch eines der Löcher in der Mauer kommen zu überraschen, während wir noch darauf warteten, dass sich das Fallgitter in Bewegung setzten würde. Und als das Gitter sich langsam und unregelmäßig zu heben begann kamen sie wieder: Die Gedanken die jeder zu Beginn einer Schlacht hat. Gedanken an Verwandte, Freunde, die Eltern. An jene Leute, die man gerne noch einmal in den Arm nehmen würde, bevor man aus dem Leben aus- und in den Kreislauf von Leben und Tod wieder neu eintritt. Gedanken an die Orte die man besucht hat, an die Leute, die man getroffen hat, an die Abenteuer, die man erlebt hat, an die Freunde, die man über die Jahre gewonnen hat. Gedanken, die einem zeigen, wer einem wichtig ist. Ich realisierte in diesem Moment, dass ich mit niemanden lieber an meiner Seite in die Schlacht rennen wollte, als mit meinen über die Jahre lieb gewonnen Gefährten, mit denen ich meine ganzen Abenteuer durchlebt hatte.

Naja, bis auf Irian vielleicht, der ist und bleibt ein Fremdji.

Und als das Gitter des Burgtores oben angekommen war, waren die Gedanken verschwunden, jetzt zählte nur die Schlacht, das Blut des Gegners im Schnee.

Ich zog mein Schwert richtete es in die Richtung der Gegner und lief auf leisen Sohlen in Richtung der halbzerstörten Stadt davon, den Rest der Burgbesatzung mir dicht auf den Fersen. Wir vermuteten, dass die Gegner sich hauptsächlich im hinteren Teil der Stadt und dem Marktplatz aufhalten würden. Und dorthin gingen wir, wir mussten sie frontal überraschen. Tatsächlich begegneten wir keiner Menschenseele auf dem Weg dorthin, doch mein Instinkt sagte mir, dass wir auf dem Marktplatz fündig

werden würden. Und so kam es auch. Kaum hatte ich ein paar Schritte auf dem Marktplatz zurückgelegt, schon schoß ein Armbrustbolzen links neben mir in die Häuserwand und die ersten barbarianischen Söldner stürmten aus den Häusern. Ich gab den wenigen Landwehreinheiten hinter mir ein Signal, die ersten Häuser zu durchsuchen und stürzte mich dann in den Kampf.

Die ersten Reihen bestanden aus relativ lausigen Kämpfern, die ich und Irian, der neben mir stand relativ schnell abfertigten. Doch die Landwehr hatte schon so ihre Probleme. Doch die Zeit, die ich brauchte, um meinen zweiten Söldner zu Boden zu schicken hatte Dorkstein anscheinend genutzt, um sich, oder besser gesagt die vier Kämpfer vor sich in Position zu bringen. Mir war fast klar, dass er zu feige war sofort das direkte Duell zu suchen, nachdem er das letzte Mal so schlechte Erfahrungen gemacht hatte. Doch die Kämpfer vor ihm erwiesen sich als echte Herausforderungen, zwei griffen mich an, zwei Irian. Während ich die Schläge noch gut abfangen konnte, ohne selbst entscheidende Treffer zu landen, ging Irian schnell unter. Dem Ansturm der zwei konnte er schwerlich standhalten. Während ich einen der meinigen zu Boden schickte, fiel auch Irian.

Schnell versuchte ich mich meines Zweiten zu entledigen, während einer von Irians Gegner Anstalten machte, mich anzugreifen und der andere versuchte Toran zu erledigen, der anscheinend, während er Irian helfen wollte in den Kampf hinein geraten war. So schnell wie es ging befreite ich mir von meinen Gegnern, und befreite Toran von seinem lästigen Gegner. Doch in der Zwischenzeit hatte auch Dorkstein sich von seinen Gegnern befreit und so kam es zum Unvermeidlichen. Um uns herum bildete sich ein kleiner Kreis und die Kämpfe um uns herum schienen auf einmal mit weniger Biss und Leidenschaft geführt. Niemand wollte es verpassen, wenn zwei Meister ihres Faches sich in der Kunst des Schwertkampfes messen würden.

Dorkstein sprach ein paar Worte, die ich aufgrund eines gewaltigen Drachengebrülls nicht so recht mitbekam, doch als er sich verbeugte, tat ich es ihm gleich, verwundert wieso der Barbarianer mitten in der Schlacht auf einmal auf Duelletikette bestand. Danach hob er sein nachtschwarzes Schwert in meine Richtung und ich sah ihm für einen kurzen Augenblick tief und die Augen, während meine linke Hand über meine rechte Armschiene fuhr. Danach schickte ich

mein Schwert in einem Bogen Richtung seines Körpers. Er parierte wie erwartet und schickte einen Schlag zurück, den ich wiederum parierte. Ich versuchte es mit einem fintierten Schlag und hatte Erfolg, er im Gegenzug auch. Hätte ich nicht sofort die heilende Wirkung von Torans Gebeten gespürt, so hätte ich mich versucht ins N'Churr zu begeben. Doch so machte ich weiter, setzte Finte nach Finte, während mein Gegner auch weiterhin Schlag auf Schlag setzte. Doch ich traf ihn mehrfach am Kopf, während er nicht traf, zu Beginn, weil ich zu gut war, später dann, weil er durch die größer werdende Wunde an seinem Hals langsamer wurde. Und mit einem letzten brillanten Schlag, dem er nichts mehr entgegenzusetzen hatte sendete ich ihn zu Boden. Sofort trennte ich den waffenführenden Arm von seinem Torso und nahm das Schwert so aus seiner Kontrolle. Ich nahm es an mich, betrachtete es kurz und reckte es mit meiner linken in die Höhe eine Schrei ausstoßend, den meine Landwehrsoldaten ein Dutzend Male erwidernten. Wir hatten die Oberhand, nicht mehr lange und der Kampf würde zu Ende sein.

Handouts III

19. TEXTE AUS DER VORBEREITUNG

EIN SPIONAGEBERICHT

Diese Berichte scheinen Helme Haffax, Azaril Scharlachkraut, Arngrimm von Ehrenstein, und Travian von Rabenmund zu beschreiben.

“Wie steht es um das Südheer?”, fragt der große Mann in den Raum. Fackeln erleuchten ihn nur schwach und das unregelmäßige Licht wirft große Schatten an die steinernen Wände. Der hagere Magier erblasst, das Licht lässt ihn wie verhungert erscheinen: “D.. die G.. Gotongis sind in die 7. Sphäre zurück gefahren, Herr. Wir haben keine Informationen über das Verbleiben der Obristin von Perricums oder ihres Generalsstabs. Wir, wir müssen davon ausgehen, dass das alle magischen und exosphärischen Einheiten des Verbandes vernichtet wurden.” Er reibt nervös seine Hände und blickt sich um. Die anderen Gestalten im Raum bleiben regungslos und starren zurück, ihre Mienen verraten nichts. Kaum merklich nickt der große Mann und der Magier eilt aus dem Raum ...

... In einem Schankraum, in einer düsteren Ecke sitzt eine wunderschöne Frau. Ihr edles Kleid, ihr hochnäsiger Blick und ihr vorsichtig geschminktes Gesicht machen deutlich, dass sie von Stand ist und doch sitzt sie ohne Begleitung oder Eskorte in einer Taverne. Die Atmosphäre ist gedrückt, das Licht erhellt den späten Abend nur schwach. Die Namenlosen Tage verbringt niemand gerne außerhalb der eigenen vier Wände.

Ein Schatten fällt auf die Frau und ihr maskenhaftes Gesicht verzieht sich zu einem dünnen Lächeln. Sie nickt zu dem freien Stuhl neben sich und dabei wird ein Blick auf ihre Ohren frei, auf spitze Ohren. “Habt ihr euch an die neuen Umstände gewöhnt?” fragt sie den Neuankömmling, eine Gestalt, die komplett durch einen langen schwarzen Mantel verhüllt ist. „Ja“, gibt dieser zurück und setzt sich. „Seid ihr sicher, dass sie kommen werden?“, fragt er langsam, als müssten sich seine Lippen noch an die Worte gewöhnen. Eine silberhelles Lachen ertönt, doch es klingt wie eine Glocke auf einem Boronsanger, „Wo sollen sie denn sonst hingehen“, fragt die Frau und blickt den dunklen Mann direkt an. “Sie werden kommen, das verspreche ich euch, und wir werden auf sie warten...” ...

... Zwei Männer reiten über ein Schlachtfeld, um sie herum ertönt das Stöhnen der Verwundeten und die

Schreie derer, die mehr gesehen haben, als sie sollten. Die beiden Männer scheinen das nicht zu bemerken, sie blicken auf die brennende Burg vor ihnen. Sie sehen sich sehr ähnlich, in ihrem prunkvollen silbernen Rüstungen, die die Zeichen der Schlacht tragen. Auf ihren Schildern prangen ein Wolf und ein Rabe und ihre Klingen sind noch rot vom frischen Blut vieler toter Soldaten.

“Die Thronräuber und Verräter fliehen wie die Ratten vor dem Feuer!”, meint der Jüngere mit dem Rabenwappen triumphierend, und richtet seinen Blick auf den Älteren neben ihm “Bald werden wir vor den Mauern Wehrheims stehen und dann werden sie wissen, dass eine neue Ära angebrochen ist!” Der Ältere blickt weiter grimmig auf das flammende Inferno und meint: “Die Verräter und Ursupatoren werden büßen, für das was uns genommen wurde! Und das schon bald!” Plötzlich wendet er seinen Kopf zu seinem Gefährten und fährt dann bestimmt fort: “Du wirst verlangt.” Der Rabenritter blickt ihn überrascht an und antwortet mit fester Stimme: “Was immer ihr befiehlt, Herr, ich bin euer gehorsamster Diener!” “Es wird eine Jagd geben und die Legatin des Meisters verlangt einen Bluthund.” Unterwürfig verneigt sich der Jüngere: “Ich bin bereit für die Hatz.” “Folge dem Heer. Ihr werdet euch bald treffen. Und das Wild wird dir ganz besonders gefallen...” ...

DIE TRÜMMER VON KURKUM

Die Trümmer der mächtigen Wehrmauern und Gebäude Kurkums ragen schwarz vor Ruß in den Himmel auf. Die Luft riecht nach Rauch und Asche, das Knacken von schwelenden Balken dringt an euer Ohr. Das Tal ist still, tot, nach dem Lärm der Schlacht. Leises Schluchzen erklingt, eine alte Frau stöhnt verzweifelt als die Überlebenden den Tempel der Rondra verlassen. Wie ein Stück einer anderen Welt steht der Leuentempel da, wie eine Erinnerung an eine vergangene Zeit, unberührt von Schlacht und Flammenmeer. Vielen um euch herum kullern Tränen über die Wangen und hinterlassen Furchen in dreckigen Gesichtern. Der beißende Geruch nach Rauch, der heiße Staub, all das lässt auch eure Augen tränen. Das stoze Volk der Amazonen, die hehren Soldatinnen der Rondra sind in die Hallen des Mythraelsfeldes eingegangen.

Rohana von Kurkum, die letzte Kriegerin der Feste, tritt zwischen euch. Ihr Harnisch ist verbeult und ihre Kleidung von Blut durchtränkt. Sie trägt einen tiefen Schnitt über ihre linke Wange und humpelt ein wenig. In ihrem bleichen Gesicht zeichnet sich Verzweiflung ab und in ihren kraftlosen Fingern hält sie ein zerbrochenes Schwert. Unter dem Dreck und der Asche erkennt ihr einen kunstvoll gearbeiteten Griff. Es ist das Schwert der Königin, zerbrochen durch den letzten Schlag des furchtbaren Dämons.

“Geht hinaus!” flüstert sie mit letzter Kraft, “Verkündet der Welt, dass Yppolita von Kurkum gefallen ist! Das Kurkum gefallen ist!”

20. AUSARBEITUNG DER BARONIE

Lieber Waldemar,

Ich habe hier einige Aufzeichnungen zusammen getragen, die einst die Chronik der Baronie hätten werden sollen. Ich hoffe, sie sind als Kontext für die Berichte der Gezeichneten nützlich.

GRUNEWALDT: GESCHICHTE

Grunewaldt, ehemals Ebersberg, ist eine kleine Baronie im westlichen Tobrien. Nachdem der alte Verweser des Grafen, Baron von Stahlheim zu Ebersberg, seine Befugnisse überschritten und die Region maßlos ausgebeutet hat, eroberte der junge Jasper von Grunewaldt, ein Edler der Region, die Baronie und schlug den Söldnerhaufen des Stahlheimers. Der Edle wurde in der wirren Kaiserlosen Zeit von Graf Rondradan von Streitzig als Herrscher von Grunewaldt eingesetzt. Um den Göttern für die Wendung des Schicksals der Baronie zu danken beschloss der junge Jasper dem Praios eine Siegeskirche zu bauen. Diese Kirche verschlingt nun schon seit mehreren Jahren Unsummen, und langsam beginnen die Bauern der Region unmüglich zu raunen.

Nach dem tragischen Tod des Jasper von Grunewaldt bei der Jagd, fiel die ertragreiche Baronie an den Herrn zurück, da der verblichene keine Kinder hinterließ. Um Schulden beim Herzog von Tobrien auszugleichen, beschloss von Streitzig, diesem die Baronie zu vermachen, ein Entschluss, der ihm einiges an Überwindung abverlangte. Die Baronie wurde einem jungen Sprössling des Hauses Ehrenstein, Arngrimm dem Jüngeren als Lehen verliehen, der sich sofort an eine weitere Ausbeute der Minen und einen Ausbau der wirtschaftlichen Vormachtstellung mache. Viele der älteren Bewohner nahmen dies nicht gut auf; sie waren skeptisch wegen der großen Träume ihres Herren. Die jüngeren aber träumten genau wie Arngrimm von einer Heimat, die man in einem Zuge mit Ysilia, Warunk und Mendena nennen würde. Das bis dahin der Weg noch sehr weit war, ignorierten viele fröhlich.

Nach Arngrimms vorzeitigem Ableben beim Scharmützel von Tuzak war die Baronie wieder herrenlos und wurde von Ratsherr Eichmannsson im Name des Herzogs von Tobrien regiert. Nach der Rettung des Herzogs Bernfried in der Schlacht von Vierreichen, wegen der großen Verdienste um

das Herzogtum in den Schlachten von Kurkum, Eslamsbrück und Vierreichen und wegen der Beschaffung der Hauer des Mendenischen Ebers erhab der Herzog den Edlen Ragnos vom Svelltal zu Klammsbrück in den Rang eines Barons zu Grunewaldt. Er sollte die Bewohne seiner neuen Baronie in die letzte Schlacht gegen den Dämonenmeister führen.

GRUNEWALDT: LAND UND LEUTE

Die Nähe der schwarzen Sichel mit ihren Silberminen und Steinbrüchen macht die Baronie einigermaßen ertragreich, obwohl sie inmitten einer armen Region liegt. Der Norden der Baronie ist größtenteils bewaldet und versumpft, der Süden hingegen ist zur landwirtschaftlichen Nutzung geeignet. Hier wird ein Großteil des Korns der Baronie geerntet. Die Minen im Westen brachten lange nur wenig ein. Während der kurzen Herrschaftszeit Arngrimms des Jüngeren von Ehrenstein wurden diese Minen jedoch deutlich vergrößert so dass kurz vor dem Tobriekrieg der Handel zu florieren begann.

Die Baronie hat drei größere Städte: Grunewaldt (ehem. Ebersberg), mit 530 Einwohnern die größte und wichtigste Stadt, Kornheim, mit 350 Bürgern das Getreidezentrum im Süden und Stahlheim, ehemals 600 Einwohner, heute noch etwa 200, der ehemalige Hauptsitz der Barone.

DIE STADT GRUNEWALDT

Die Stadt Grunewaldt ist die Hauptstadt der Baronie und zeigt dies auch offen und stolz. Durch Handel und Friede ist die Stadt sehr wohlhabend geworden und nennt sich trotz praktisch fehlendem Stadtrecht: Stadt. Das ist auch das Ziel dieser kleinen und kämpferischen Gemeinde. Aber man ist dem Herrscher Jasper trotzdem nicht abgeneigt gewesen, die Kleinbürger waren durchaus stolz, dass „ihr“ Edler die Baronskrone errungen hat. Auf den neuen Verwalter der Baronie blickt man mit typischer konservativer Skepsis, ist einer Neuerung aber nicht grundsätzlich abgeneigt.

Auf dem Weg zum Stadtrecht haben die Städter sich eine eigene „Verwaltung“ und die Befreiung aus der Leibeigenschaft erkämpft. Grunewaldt ist sozusagen Stadt mit dem Baron als Stadtherrn.

Wichtige Orte der Stadt sind der Marktplatz und die Burg. Dort befinden sich eigentlich alle wichtigen Gebäude. Einige Gewerbe und Handwerker haben sich dort niedergelassen. So findet sich dort das „Große Handelshaus und Lager“ welches für den Handel mit Silber und Stein zuständig ist und bescheidenen Reichtum erwirtschaftet hat. Auch ein Silberschmied und Schmuckmacher, weit über die Grenzen der Baronie hinaus berühmt hat hier seine Werkstadt, nebenbei ist er am äußerst lukrativen Silberhandel beteiligt.

Gebäude und wichtige Orte der Stadt

Das Garnisonshaus, welches ein größeres Haus nahe der Stadtmauer ist, bietet den Stadtbütteln einen Platz zum Schlafen, Gefängniszellen zum Festhalten von auffällig gewordenen Bürger und einen ausreichend großen Innenhof, der als Übungsplatz für die Büttel dient. Die meisten Büttel sind jedoch für ein ausreichend großes Handgeld bereit ein Auge zuzudrücken.

Tobimorahafen

Der 25 Schritt lange seitlich in den Fluss hinein gebaute Holzdeck mit dazugehörigem steinernem Hafenhäuschen, den die Bewohner liebevoll Hafen nennen, bietet kleinen Flussschiffen eine Anlegestelle für die Nacht und die Möglichkeit ihre Waren zu löschen und neue aufzunehmen. Da die Tobimora hier nur einen Bruchteil so groß ist, wie weiter unten an der Mündung bei Mendena, ist der Handel über den Fluss auch von geringerer Bedeutung, da größere Flussegler können hier nicht anlegen können und somit nur der Transport von kleinen Warenmengen möglich ist. Und überhaupt trauen sich nur erfahrene Flussschiffer zu, die Stromschnellen bis zur nächsten größeren Stadt Ebelried zu meistern. Der Hafen liegt nicht innerhalb der Stadtmauern. Doch allein die Tatsache einen Tobimorahafen zu besitzen, steigert das Ansehen der Stadt gewaltig. Im kleinen Hafenhäuschen sitzt der Hafenverwalter Eberhard Karjensen zusammen mit den Handelsaufzeichnungen der letzten zehn Götterläufe und führt Buch über die eingehenden und ausgehenden Waren, sowie über die Zollabgaben. Er ist ein kauziger alter(60) Kerl, der die Handelsregister des Hafens beinahe auswendig kennt. Die zum Hafen zugehörigen Lagerhäuser stehen innerhalb der Stadtmauer.

Marktplatz & Händler

Gleich mehrere reiche Händler haben sich am Marktplatz angesiedelt und verkaufen dort ihre Waren. Unter anderem der überregional bekannte Silberhändler, ein Steinhändler und ein Holzhändler. Alle vier Wochen in den Sommermonaten findet hier ein überregionaler Markt für Güter aller Art statt, auf dem sowohl die Waldbauern, die nur selten in die Stadt finden, als auch alle Händler aus der Stadt, sowie vorbei reisende Händler ihre Waren anbieten.

Tempel und Schreine

Praioskathedrale

Die Praioskathedrale wird als Siegeskirche für den Sieg der Grunewalder über die Stahlheimer gebaut und wurde vom alten Baron Jasper von Grunewaldtin Auftrag gegeben. Doch auch nach vielen Jahren Bauzeit steht zurzeit nur das Grundfundament und mit den nicht sehr üppigen Geldspritzen des Barons wird sich das nicht so schnell ändern. Doch dank des Bauvorhabens sind immer ein paar Priester des Praios, sowie ein paar Bannstrahler in der Stadt.

Perainetempel

Der Perainetempel ist die feste Vertretung der Perainekirche in der Region. Er liegt ein wenig entfernt vom Marktplatz, zwischen diesem und dem Stadttor. Tatsächlich lassen sich die meisten Perainegeweihten jedoch auf den Feldern im Süden der Stadt finden, wo sie den Bauern bei der Arbeit helfen und die Felder segnen. Doch auch wenn man mit einer Verletzung, einer Krankheit oder einem anderen Anliegen in den Tempel kommt, wird einem geholfen. Meist kümmert sich die alte Tempelvorsteherin Treunai Jolen von Reiherweiher um einen gleich persönlich, meistens beobachtet von mindestens einem der Novizen des Tempels. Mit ihrer freundlichen, unaufgeregten und beruhigenden Art ist sie sehr beliebt bei ihren Patienten. Dank ihres Alters hat sie viel Erfahrung, ist jedoch körperlich nicht mehr in der Lage lange auf dem Feld zu arbeiten.

Boronschrein

Der kleine Boronschrein liegt zwar innerhalb der Stadtmauern, jedoch in guter Laufnähe zum Boronsanger, der außerhalb der Stadt liegt. Er wird vom alten Borongeweihten Anshag Kohlmoor betreut, der auf seine alten Tage sein Leben der Erhaltung des Tempels und des Boronsangers gewidmet hat. Auf

seine alten Tage hört er und sieht er nicht mehr gut und spricht mit kratziger Stimme. Sein Geist ist jedoch noch scharf. Er lebt von den Spenden der Bewohner.

Firunsschrein

Der Firunsschrein wird vom Jäger des Barons betreut. Er ist auch für die Opfer für den eisigen Gott verantwortlich. Nur selten kommt ein Firungsgeweihter vorbei um selbst Opferrituale abzuhalten. Der Firunsschrein ist direkt an der Stadtmauer gelegen und karg gehalten. Nur eine Statue aus Stein ziert den Schrein.

Ingerimmschrein

Der Ingerimmschrein steht direkt neben der örtlichen Schmiede, denn er wird auch vom örtlichen Schmied und seinen Lehrlingen geführt. Wie bei den anderen Schreinen kommt ein Geweihter nur alle paar Monde vorbei.

Die Burg des Barons

Die Burg des Barons von Grunewald liegt verschiedenen Berichten zufolge gleichzeitig direkt neben der Stadt Grunewald, von zwei kleinen Flüssen eingerahmt und nahezu uneinnehmbar vom Fluss aus und nur schwer einnehmbar von der Stadt aus oder wahlweise auf einem der Hügel der Umgebung auch hier schwer befestigt aufgrund der Streitigkeiten mit den Stahlheimern. Die Burg ist nicht groß. Platz genug im Haupthaus für den Baron und seine Dienerschaft, die nicht sehr groß ist, einen kleinen Stall, einen Trutzturm, einen Brunnen und einer kleinen Kaserne für die wenigen Soldaten, aber sonst nicht viel.

Schänken und Gasthäuser

Burgblick:

Direkt am Marktplatz gelegen, ist das steinerne dreistöckige Gasthaus die erste Wahl am Platz. Im Schankraum verkehren die reichen Händler der Stadt und die Reisenden, die es sich leisten können. Auch halten hier die Ratsherren den Stammtisch ab, an dem sie sich die Sorgen und Fragen der Bevölkerung anhören. Die monopolähnliche Stellung schlägt sich auch auf den Preis nieder und so ist hier alles ein wenig besser, jedoch deutlich teurer. Norsold Neuenhag leitet die Schänke. Der untersetzte Mitvierziger mit gepflegtem Vollbart versteht es seine hohe Kundschaft zu unterhalten. Er hat viel Erfahrung in seiner

Tätigkeit und schon Gasthäuser in Beilunk und Ysilia geleitet, bevor es ihn nach Grunewaldtverschlagen hat. Dementsprechend führt er seine 3 Mägde und 2 Knechte mit strenger Hand. Seine rundliche Frau ist eine begnadete Köchin und hat die Leitung in der Küche inne. Neben tobrischen regionalen Gerichten werden hier saisonal auch immer wieder exotische Spezialitäten angeboten. Nach den ersten harten Anfangsjahren läuft das Geschäft, auch dank der nach Klammsbrück durchreisenden Magier immer besser.

Zur Kathedrale:

Die neu neben der Kathedrale entstandene Schenke bietet der bürgerlichen Schicht und den anwesenden Verantwortlichen der Praioskirche einen großen Schankraum, in den man bei gelegentlicher Unterhaltung durch lokale Barden gemütliche Abende bei gutem Bier und zünftiger Mahlzeit verbringen kann, ohne, dass einem gleich der ganze Geldbeutel gelehrt wird. Die regelmäßig zusammentreffenden gutbürgerlichen Stammtische halten ihre konservative Meinung oft nicht zurück und kritisieren für den ganzen Raum hörbar die Magierakademie, um im gleichen Satz den verstorbenen Baron Grunewald für das Errichten der Praioskathedrale zu loben. Die verwitwete Wirtin Nalle Trutzquell führt die Schenke mit viel Hingabe und Leidenschaft, seht zur Freude ihrer Gäste. Tobimora-Schänke: In einer engen Gasse nahe der Stadtmauer befindet sich die Tobimora-Schenke. Hier verkehrt hauptsächlich die ärmere Bevölkerung der Stadt und natürlich der Teil, der nicht gesehen werden will. Bei verwässertem Bier, heruntergekommener Einrichtung und schlechter Beleuchtung werden Fremde hier nicht gerne gesehen. Nur selten muss der schmierge, hagere Wirt Leuegrimm Schafbühl der Schlüssel für seine beiden mit Spinnenweben verhangenen 6-Personen-Schlafräume herausgeben, da kaum jemand, der es vermeiden kann, sich in ein solches Zimmer einmietet. Oftmals starten hier Prügeleien, die jedoch schnell zu Ende sind, sobald die beiden von Wirt als Streitschlichter eingestellten, muskelbepackten Holzfäller eingreifen.

Die Wichtigsten Bewohner der Stadt

Ratsherr Wulfgrimm Eichmannsson:

der ernannt „Ratsherr“, eigentlich ein bescheidenreicher Händler mischt sich regelmäßig in die Geschäfte des Barons ein, um zu sehen: „Ob des da

oben alles so mit rechten Dinge zugeht!“ Er gilt als gemütlicher, aber erzkonservativer Mann.

Seine drei Ratskollegen bilden einen Stammtisch in der Schenke Burgblick und hören sich regelmäßig die Beschwerden der Bürger an um sie dem Baron vorzutragen. Eigentlich müsste ml wieder gewählt werden, aber damit hat es keiner eilig.

Hauptmann Eichinger:

der charismatische, quasi unkorrumptbare Hauptmann der Wache ist der eigentliche Held der Stadt. Seitdem seine Frau bei einem Überfall auf den Silberhändler unter unglücklichen Umständen ums Leben gekommen ist, lebt er fast nur noch für die Wache. Tag und Nacht verbringt er im Wachhaus und macht Pläne wie er gegen das mehr oder weniger organisierte Verbrechen vorgehen kann. Durch kluges Vorgehen hat er bereits einen großen Kreis an Freunden und Vertrauten und hat sich einen eigenen Informationsnetzwerk geschaffen, mit dessen Hilfe er die kleinen Verbrechen in der Stadt besser aufklären will. Er ist groß gewachsen, aber eher hager und 28 Jahre alt, jedoch schon Hauptmann der Wache, da er sich durch seine Verdienste für die Stadt hervorgetan hat, als der Posten vakant wurde. Er hat einen einnehmenden sympathischen Charakter und wird überall gerne gesehen, nicht allerdings bei Verbrechern. Er ist in die Heilerin verliebt.

Preslaw aus Festum:

der alte Alchemist ist geheimnisumwittert und lässt sich nur selten in der Stadt blicken. Man munkelt, er sei mit Dämonen im Bunde und kenne alle Namen der Dinge zwischen Alveran und den Niederhöllen. Die Akademie von Klammsbrück kennt ihn jedoch als guten Handelspartner und, wenn auch etwas kauzigen, Lehrer. Er stammt aus Festum und hat nach eigenen Aussagen in den Laboren des Roten Salamanders studiert.

Stine Weyhenmoos:

Die Heilerin, Barbierin, Baderin und in besonders seltenen Fällen auch Kurtisane von Grunewaldtist eine gutaussehende, junge Frau mit vielen Talenten. Gegen eine gute Bezahlung erfüllt sie viele Wünsche. Die rahjagefalligsten gibt es jedoch nicht gegen Bezahlung, sondern nur bei persönlichen Gefallen erfüllt. Sie ist Viertelzauberin. Sie findet den Hauptmann der Wache sehr gut, doch die beiden haben bisher noch nicht zusammengefunden.

Angela:

Die Kräuterfrau hat einen kleinen Laden namens Angelas Stübchen in einer Seitengasse. Dort verkauft sie Kräuter, Tinkturen und magisches Allerlei. Oft kommen die Magier von Klammsbrück hierher, um seltene Kräuter und Zutaten für ihre Tränke zu kaufen. Manche Dorfbewohner munkeln, dass sie eine Hexe sei, was tatsächlich zutrifft. Sie ist eine eher beleibte, intelligente Frau mit schulterlangen dunklen Haaren, bei der man das Gefühl hat, dass sie mit ihren dunklen Augen direkt in die eigene Seele blicken kann. Ihrem Gesicht kann man kein Alter wirklich zuordnen, aber den Laden scheint sie seit mindestens 20 Jahren zu besitzten.

DIE GEMEINDE KORNHEIM

Etwa zwei Tagesreisen von Grunewaldtentfernt liegt Kornheim, eine Ansiedlung von weit verstreuten Höfen die hauptsächlich Getreide, aber auch andere landwirtschaftliche Erzeugnisse, wie Äpfel, verschiedene Gemüsesorten und seit neuestem auf ein paar wenigen ausgewählten Feldern auch bornländische Kartoffeln anbauen. Innerhalb der etwa 150 von insgesamt 350 Bewohnern enthaltenen Palisaden befindet sich zentral eine kleine Kapelle, in der sich ein Peraine-Schrein befindet, dem die meiste Zeit des Jahres über mindestens einer der 3 Peraine-Priester aus der Stadt beiwohnt, sowie ein Phex Schrein. Des Weiteren sind dort die Kornkammern befindlich, sowie die Häuser der Bauern, die die Felder um die Stadt herum bestellen. Im großen Haus des Dorfvorstehers Wulf Weidenhude ist immer ein Platz für einen Reisenden und abends versammelt sich das halbe Dorf im großen Versammlungsraum, um Geschichten zu lauschen, Klatsch und Tratsch auszutauschen und um die Bewohner der um das Dorf herum liegenden Höfe zu treffen.

Jedes Jahr nach der Ernte findet in Kornheim ein großer Markt statt, an dem die Bauern der Umgebung ihre Waren überregional verkaufen. Viele Nachbarbaronien stocken ihre Getreidevorräte auf diesen Markt auf.

Personen

Wulf Weidenhude: mittelgroßer etwas beleibter rothaariger Mann mit Vollbart, 38 Jahre alt, lebt mit Frau und Kindern im großen Haus. Ihm liegt das Wohl des Dorfes sehr am Herzen, wie auch

die althergebrachten tobrischen Traditionen. Seine Ansichten verteidigt er stur wie ein Zwerg und bei seiner Rechtschaffenheit macht er den meisten Praiosgeweihten Konkurrenz. Dies führt auch immer zu kleinen Zwisten mit den Magieschülern der Klammsbrücker Akademie, wenn sie auf dem großen Markt Nachschub für die Akademie kaufen.

STAHLHEIM

In der größtenteils noch immer verwüsteten Stadt, geht der Wiederaufbau nur langsam voran. Die etwa 150 Bewohner, die sich hier wieder angesiedelt haben sind hauptsächlich ehemalige Bewohner. Vor der Stadt betreiben sie ein wenig Landwirtschaft, Handel betreiben sie kaum, da alle Händler, die was auf sich hielten, ins zwei Tagesreisen entfernte Grunewaldtabgezogen sind.

STEINBRUCH

Der Steinbruch liegt etwa drei Tagesreisen von Grunewaldtentfernt in einer mittelgebirgsartigen Region. Er ist mittlerweile recht groß geworden und wird immer noch von einer Holzpalisade eingezäunt. Aus ihm wird vor allem die Praioskathedrale versorgt, jedoch auch die restlichen Bauten, bei denen Steine gebraucht werden. Etwa dreißig Arbeiter arbeiten hier, sie kommen in Holzbaracken unter. Alle drei Tage bewegt sich eine Schlange von Wagen den gut ausgearbeiteten Feldweg nach Grunewaldthinab. Zwar gäbe es einen kürzeren, jedoch würde dieser direkt durchs grüne Moor führen. Im Steinbruch hat ein Vorarbeiter des Verwalters der Baronie die Aufsicht, da der Steinbruch der Baronie gehört.

SILBERMINE

Seitdem der ehemalige Baron Arngrimm von Ehrenstein mithilfe der Magierakademie die Silbermine ausgebeutet hat, ist die Anzahl der Minenarbeiter stark gesunken. Doch der ehemalige Söldner Aytan ibn Feqadir hat sein Glück gesucht und gefunden und hat einige Meilen vom ehemaligen Fundort entfernt eine weitere Silbererzader gefunden. Zusammen mit fünf ehemaligen Minenarbeitern und dem Zwerg Brodrosch Sohn des Cobaltosch, der sich auf der Durchreise befindlich, spontan dazu entschlossen hat, bei dem Projekt mitzumachen und sein Wissen im Bergbau mit einfließen zu lassen, baut

er dort das Silbererz ab, welches er an den bekannten Silberschmied und -Händler in Grunewald verkauft. Regelmäßig wird die kleine Karawane, die zusätzlich mit vom Silberschmied angeheuertem Söldern verstärkt wird, von den Wilderern überfallen, jedoch ohne größere Erzverluste. Dass diese Überfälle keine Zufälle sind, wissen Aytan und die Wilderer allein, da diese ein Abkommen geschlossen haben, um das Silber mit Gefahrenaufschlag teurer verkaufen zu können.

Die Mine ist durch eine massive Holztür geschützt. Innerhalb der umzäunenden Palisade befindet sich außerdem ein etwas größeres Holzhaus, in dem die Männer schlafen, essen und in dem das Erz verwahrt wird. Da die Mine etwas abgelegen in den Bergen liegt, ist sie nur durch einen kleinen Trampelpfad zu erreichen.

Personen des Steinbruchs

Aytan ibn Feqadir:

Männlich, 32 Jahre alt, Wohnort: an der Silbermine, Familie: keine in der Baronie, mittelgroßer drahtiger Tulamide, mit an den Schläfen ergrauendem schwarzem Haar, seine Gerissenheit als Söldner hat er eins zu eins auf sein Händlerdasein übertragen. Alles, was ihm zum Vorteil gereicht ist ihm recht, solange es kein höheres Verbrechen ist. Nach außen hin sehr nett und zuvorkommend, eher bescheiden. Ziele: Aufbau eines Vermögens, Aussorgen. Ängste: von Hauptmann Eichinger erwischt werden, mit dem er sich angefreundet hat, ihm aber ungerne erklären wollte, dass er im Konflikt mit dem Gesetz steht. Er ist immer noch ein begabter Kämpfer mit dem Säbel.

Brodrosch Sohn des Cobaltosch:

Männlich, Erzzwerg, 96 Jahre alt, Wohnort Silbermine, Hauptverantwortlich für die Silbermine in Sachen Abbau und Minensicherheit, Familie lebt in Xorlosch, für einen Zwerg recht groß, grummeliger Zeitgenosse, der sich am liebsten über Minen, Erz und dergleichen unterhält, guter Saufkumpf, geht zweimal im Jahr in die Schenke Zur Kathedrale, Wirtin gibt ihm immer kostenlos Bier, weil er guter Stimmungsmacher ist und die Taverne immer voll ist an diesen Abenden. Ziele: ein wenig Gold kann nie schaden, gutes persönliches Verhältnis zu Aytan.

DAS GRÜNE MOOR

Ein Moor Firun von Grunewaldtgelegen. Es beherbergt Sumpfranzen und ist bis auf ein paar vorgegebene Feldwege lebend und ohne Begegnung mit dem heimischen Sumpfranzen kaum zu durchqueren. In dem Moor haust der verrückte Eitel Windkuppe, der sich anscheinend mit den Sumpfranzen angefreundet hat und manchen sich im Sumpf verlaufen habenden den Weg aus dem Sumpf weißt. Andere überlebten nur knapp und meinten in der Fern das Gelächter eines Mannes gehört zu haben. Über seine Vergangenheit ist nichts bekannt und wenige haben ihn je zu Gesicht bekommen.

Die Waldbauern

Die Waldbauern sind mehrere auf Höfen im Wald verteilte Bauernfamilien, die Schafe und Rinder auf ihrem Wiesen weiden lassen. Sie kommen zum jährlichen Markt in Kornfeld und zu den Märkten in Grunewaldt. Manche stellen auch Holzkohle her. Über die Waldbauern erzählt man sich so manches unheimliches und sie sollen eher dem Sumukult der Druiden als dem wahrhaftigen Glauben der Zwölfe anhängen.

WIRTSCHAFT DER BARONIE

Die Baronie erwirtschaftete in den letzten Jahren in einem Götterlauf nach Abzug aller Steuer etc. 1500 Dukaten Reingewinn. Unter Jasper von Grunewaldt floss ein Großteil dieses Geldes in den Bau der Praioskirche, etwa 500 D, und noch einmal so viel jedes Jahr auf die Nordlandbank als Rücklage. Die letzten 500 Dukaten zahlen das Leben des Barons, weshalb man zwar nicht sagen kann, dass er im Luxus lebt, aber auch nicht in bitterer Armut. Viel zusätzlich über sein Brot und Leinen konnte er sich allerdings nicht leisten.

Die Einnahmen der Baronie kommen nach wie vor zu großen Teilen aus dem Kornhandel und dem Hofzehnt, der bei allen Bewohnern der Baronie erhoben wird. Seit Argrimms Reformen gewinnt auch der Silberhandel und der Steinhandel deutlich an Bedeutung und immer größere Summen werden an den Baron abgeführt.

KLAMMSBRÜCK

Das Leben auf Klammsbrück

„Aufstehen!“, dröhnte es durch die kleine Kammer. Stöhnend richtete Waldemar sich auf und blinzelte verschlafen. Die Kammer war durch die kleinen Fensterschlitzte nur diffus erleuchtet und undeutlich konnte er die kleine, drahtige Gestalt in der Tür erkennen. Es war natürlich der Lehrer Erwen, ein Meister im Quälen von verschlafenen Schülern. Die Luft war erstaunlich kühl für Ende Praios und Waldemar fröstelte es leicht, während er sich langsam umblickte. Die vier anderen Schüler, die mit ihm in einem Raum schliefen, waren auch gerade dabei sich den Schlaf aus den Augen zu reiben oder verkrochen sich in ihren dünnen Decken. „Aufstehen Jungs!“, dröhnte Erwens unerbittliche Stimme noch einmal durch den Raum. „Praios Scheibe schaut schon auf euch herab und ihr liegt faul herum. Ihr habt Glück das Meister Calhadril nicht hier ist, der würde euch aber Beine machen. In zehn Minuten erwarte ich euch unten.“ Und mit diesen Worten drehte sich der junge Lehrer um und verschwand in dem langen Gang. Zurück blieben fünf müde Jungen im Alter zwischen elf und sechzehn Jahren, die sich alle irgendwo auf dem Weg zwischen Schlaf und diesseits befanden.

Waldemar wusste, dass man Erwen besser gehorchen sollte, vor allem am Morgen. Der Geweihte der Hesinde war berühmt-berüchtigt für seine schlechte Laune in den frühen Morgenstunden. Vor einer Woche hatte er den jungen Falkenhardt mit einem vollen Eimer Wasser geweckt. Der Arme hatte nur versucht nach einem langen Abend noch ein wenig Schlaf zu bekommen, aber Erwens Sternkundelektionen waren dem Lehrer wichtiger gewesen. Tropfnass und nur mit einem dünnen Mantel bekleidet, musste der jüngste Sohn des Barons von Grunewaldt herauf auf den Hauptturm steigen. Hesinde sei Dank war es eine laue Hochsommernacht gewesen, ansonsten hätte er sich den womöglich Tod geholt und wochenlang im Bett gelegen.

Waldemar wollte nichts riskieren und stieg deswegen schnell von seinem schmalen Nachtlager. Geschwind schlüpfte er in das lange, braune Gewand, das Pflicht für die Schüler der Schule von Klammsbrück war und eilte zur Tür. Falkenhardt hatte die Schlafkammer schon vor ihm verlassen, offenbar wollte auch er nicht noch einmal mehrere Nächte in einem nassen

Bett schlafen. Die beiden eilten den langen Gang hinab, fest in der Absicht, dem Lehrer keinen Grund zur Klage zu liefern. Die unausgesprochene Drohung ohne Frühstück den Tag beginnen zu müssen, stand bedrohlich in der Luft. Vor den Fenstern, die leider nicht mit Glas, dafür aber mit schweren Fensterläden ausgestattet waren, zeigte sich ein atemberaubender Sonnenaufgang am anderen Ende des Tals von Klammsbrück. Praios Scheibe hatte sich schon über die Gipfel der umliegenden Berge gequält und tauchte das Land in rot goldenes Licht. Es blendete Waldemar für einen Augenblick, tat seinem verschlafenen Geist jedoch sehr gut. Langsam schüttelte er die letzte Müdigkeit ab und blickte sich noch einmal um. Hinter ihm schllichen die letzten drei Schlafmützen aus der Kammer, die hochtrabend „Schlafsaal der Knaben“ genannt wurde. Die drei waren allesamt jünger als Waldemar, der als Ältester schon den illustren Rang eines Studiosus bekleidete.

‘Sonderbar’, dachte er sich, ‘meine Brüder schuften jetzt schon im Stall oder auf dem Feld und ich grummle über Aufstehen mit dem Sonnenaufgang.’ Fünf Jahre war es her, dass der Magier Iliricon das große Bauernhaus seiner Eltern betreten hatte. Er war damals elf, der jüngste von fünf strammen Burschen und sehr eingeschüchtert vom hohen Besuch. Man hatte sich im Dorf schon von den mächtigen Männern erzählt, die eine Burg im Norden der Baronie in Besitz genommen hätten und dem Baron so lange eingehetzt hätten, mit Wort und Zauberspruch, bis er ihnen gestattete, dort zu verweilen. Auch fünf andere Versionen der Geschichte kursierten in der Gegend, alle mehr oder weniger fantastisch. Die Männer, zwei Magier und einige Begleiter, hätten den Bau der Kathedrale in Grunewaldt verhindert oder sabotiert, manchmal auch gerettet. Inzwischen kannte Waldemar natürlich die Wahrheit und konnte nur noch über die verbrämten Gerüchte lachen die sich um Magister Temyr ibn Sahid und Iliricon Tannhaus rankten.

Die Wahrheit war, dass die Beiden zusammen mit dem Geweihten Oleg Sjepsen, dem Zwerg Korscho und dem Bornländer Rahjan als Karawanenbegleitung nach Grunewaldt gekommen waren. Sie beförderten teures Glas für die Fenster der Kathedrale, die in der Nähe der Stadt gebaut werden sollte. Als ihr Dienst für den Händler erledigt war, bat der Herr von Grunewaldt, Baron Jasper, die Fünf einige seltsame Vorkommnisse beim Bau zu untersuchen. Die Reisenden fanden heraus, dass der alte Baron, der Herr von Stahlheim,

für die Sabotage verantwortlich war. Er hatte es Jasper nie verziehen, dass dieser ihm wegen seiner Unterdrückung der Bauern mithilfe von Kunibald von Ehrenstein gestürzt hatte. Die Magier und ihre Begleiter stellten den Verbrecher in seiner Burg in den Bergen, die vorher nie gefunden worden war und machten ihn den Garaus. Zum Dank übergab ihnen Jasper von Grunewaldt die desolate Festung und nahm sie als Junker und Vasallen auf.

Inzwischen war aus der Ruine ein stattliches Gut geworden. Zwei Bauernfamilien hatten das Tal bezogen und versorgten Herrn und Besatzung der Burg. Doch nur Junker zu werden, gefiel den hohen Herrn nicht. Durch mehr oder weniger legale Methoden waren sie an genügend Bücher gekommen, um eine ganze Bibliothek zu errichten. Bis an die Zähne mit arkanem und weltlichem Wissen gerüstet, hatten die Beiden, zusammen mit ihrem neuen Freund Calhadril Ignisfulgur, vor dem Gildenrat der Grauen plädiert, eine Schule für magisch Begabte in Tobrien errichten zu dürfen. Nach einem Zögern und Zähneknirschen wurde ihnen dies unter der Auflage gewährt, kein eigenes Akademiesiegel führen zu dürfen. Erst wenn sie bewiesen hätten, dass sie der hohen Würde der Spektabilität würdig seien, wäre der Gildenrat bereit, sie in ihren Rängen Willkommen zu heißen.

„Waldemar, du träumst schon wieder!“ Mit einem Mal befand der junge Magier sich wieder im hier und jetzt. „Du kommst am Ende doch noch zu spät zum Morgenmahl!“ Falkenhardt hatte den Kopf angewinkelt und blinzelte Waldemar genervt an: „Erst rappelst du dich endlich einmal pünktlich aus dem Bett und dann stehst du einfach in der Gegend rum, anstatt dich zu beeilen.“ Der Gescholtene schüttelte kurz den Kopf und eilte mit fliegendem Gewand los, um nicht doch noch zu spät zu kommen. Der kleinere Baronssprössling rief ihm hinterher: „Hej, das hieß nicht, dass du einfach wegrennen...“ Aber Waldemar war schon am Treppenhaus und eilte die ausgetretenen Steinstufen herab. In der geräumigen Halle der Burg brannte schon ein prasselndes Feuer und die meisten anderen Bewohner der Burg saßen an ihren Plätzen. Waldemar wollte sich gerade dazusetzen, als ihn eine starke Hand schmerhaft im Genick packte. „Was sind die obersten Tugenden eines Ritters?“, fragte eine brummige Stimme. Waldemar antwortete sofort: „Ehrlichkeit, Tapferkeit, Gehorsam, Mut... Weisheit...“ Er stockte. „Und weiter, Bürschchen?“, fragte die

Stimme etwas barscher. „Pünktlichkeit gehört meines Wissens nicht dazu“, antwortete der Schüler trotzig, „Herr Sjepsens, währt ihr so freundlich und würdet mich zum Essen lassen? Ich bin nämlich kein Knappe und deshalb kann mir das Rittertum auch...“ Der Mann, der ihn festhielt, lachte einmal kurz und schlug ihm dann seine mächtige Pranke auf die Schulter. Waldemar keuchte. „Gut gekontert, Büschchen, aber auch ihr Zauberstabschwinger müsst ein wenig Anstand lernen. Und Pünktlichkeit ist keine ritterliche Tugend, aber dennoch eine Tugend.“ Dann drehte der bärbeißige Ritter sich um und lachte erneut, als er in Falkhardt sein nächstes Opfer die Treppe herunter eilen sah. Panik stand dem Kleinen ins Gesicht geschrieben, als der große Mann mit fiesem Lächeln auf ihn zu stapfte.

Buch der Burg Klammsbrück

Das Vermögen der Herren zu Klammsbrück vor Borbarads Verkörperung

- Barvermögen: 1700 Dukaten in Gold und Wechselbriefen
- 25 Stein Minorit (laut Herrn Temyr 2500 - 3000 Dukaten wert)
- Alchemistische Ingredienzen im Wert von circa 100 Dukaten
- 8 persönliche Siegelringe mit Initialien und dem Wappen Klammsbrücks bzw. Abänderungen desselben
- 1 Edelstein, laut Herrn Temyr der Karfunkel eines Drachen, Geschenk von Teklador
- Bibliothek der Herrn Magi:
 - Im Giftschrank:
 - Arcanum (gekürzt)
 - Codex Dimensionis
 - Astralen Geheimnisse (ungekürzt!)
 - Codex Septasphaericum (Khunchomer Original)
 - Vom Leben in seinen Natürlichen und Übernatürlichen Formen (stark gekürzt)
 - Borbarads Testament
- Zur freien Einsicht
 - Annalen des Götteralters - Kaiser Retho Ausgabe
 - 4 Bücher der Schlange aus einem nahegelegnen Hesindetempel, Abschrift von Herr Erwen, befassen sich mit Philosophie, Theologie, Rhetorik und

Logik

- 20 Bücher über die Combativa, die Transformatio und eines über die Arkanogenese
- 30 Bücher über Land, Leute und Geschichte Aventuriens (erworben von Iliricon Tannhaus)

Aus dem Besitz des Liscoms von Fasar:

- 1 Tiegelchen Schlafgift
- 2 Tiegelchen Athrax
- 1 Ampulle Omaris
- 1 Ring aus Eisen mit Onyxen und Boronssymbolen, als Artefakt zum Eindringen in Träume identifiziert
- 1 Amulett, eine dämonische Fraze zeigend (nicht analysiert)
- 1 Amulett, trägt laut Calhadril ein antimagisches Siegum

Bewohner der Burg und der Ländereien:

Gernot von Klammsbrück & seine Frua Praiogard (Vogt & Vogtin)

Aufrichtige Seelen, die nun etwa 60 Götterläufe zählen. Der alte Gernot kümmert sich mit Fleiß und einer wahrhaft phexgefährlichen Genauigkeit um die Finanzen des Lehens, während seine Frau die gute Seele der Burg ist, die für jeden als Ansprechpartnerin fungiert und die Küche betreibt.

Gernot ist ein hagerer alter Mann, der seinen Lebensabend in Ruhe verbringen will. Als ehemaliger Kämmerer der Herren von Stahlheim wollte er nicht länger in der Stadt Grunewaldt wohnen und verrichtet nun sein Handwerk auf Klammsbrück, wo ihn sowohl die Bewohner der Burg, als auch die Bauern und Jäger respektieren und schätzen gelernt haben (Typ: Albert [Batman]).

Seine Frau ist eine quirlige alte Dame, unersetzt mit einigen Steinen zu viel auf der Hüfte, die das Gegenteil ihres Mannes zu sein scheint. Der Garten der Burg ist ihr ein und alles, dort lässt sie selbst Iliricon nur unter ihrer Aufsicht ernten. Dem Geweihten Toran jedoch bringt sie ein Mischung aus Respekt und mütterlicher Fürsorge entgegn. Hätte sie Söhne gehabt, so wären diese natürlich zur Perainekirche geschickt worden. (Typ: Mrs. Sprout [Harry Potter])

Die Baueren:**Familie Wulfenbruck, deren beiden Söhne Klammsbrücks Wachmannschaft sind.**

Die Familie Wulfenbruck hat ihr Land während des Zuges der Oger vor 15 Jahren verloren. Nachdem sie sich mit ihren beiden damals noch sehr jungen Söhnen als Tagelöhner entlang der Tobimora bei verschiedenen Fischern und Schiffern durchgeschlagen hatten, halfen sie auf den Feldern von Kornheim als Tagelöhner aus. Als die Herren von Klammsbrück neue Pächter suchten, waren sie bereit, alles aufzugeben, um im Tal von Klammsbrück zu arbeiten.

Folgende Wulfenbrucks nennen Klammsbrück ihr Zuhause: Oma Wulfenbruck, Vater & Mutter Wulfenbruck, 2 ältere Söhne, drei jüngere Töchter

Familie Treublatt, deren Sohn Alrik Klammsbrücks umstrittener Torwächter ist.

Die Familie Treublatt wiederum verpachtet selber einige Höfe in Kornheim und ist ein Clan, der in der ganzen Baronie einiges an Einfluss hat. Der Patriarch der Familie Wulfenhardt Treublatt, ist ein Kaufmann in Grunewaldt, während seine Kinder, Enkel und Neffen, beziehungsweise Nichten auf verschiedenen Höfen das sagen haben. Der alte Treublatt war auch der Berater der letzten Barone von Grunewaldt und machte sich als dieser nicht nur Freunde.

Folgende Treublatts wohnen in Klammsbrück: Vater (Sohn des alten Treublatts) & Mutter Treublatt, fünf Söhne (zweitjüngster ist Alrik) und drei Töchter

Die Lehrmeister**Iliricon Tannhaus, stellv. Spektabilität der Akademie, Magister Transformationes**

Magister Magnus Tannhaus, stellvertretende Spektabilität zu Klammsbrück, ODL, ist ein meisterlicher Verwandlungsmagier, der einst zur Abenteurergruppe der Herren von Klammsbrück gehörte. Nachdem seine Mutter im Orkensturm ermordet wurde, geriet er in die Fänge des Erzdämons Blakharaz und konnte nur durch den heldenhaften Einsatz seiner Kumpanen gerettet werden. Heute lebt er sehr zurückgezogen, über seine Zeit hinaus gealtert, in Klammsbrück und verwaltet dort die Akademie. Sein zweites Projekt ist das Sammeln von allerlei Informationen zu Borbarads Rückkehr, vor allem die Erlebnisberichte der Gezeichneten selbst.

Aus ihren Tagebüchern und Erzählungen schreibt er eine Chronik.

Tannhaus trägt trotz seines jungen Alters von knapp 35 Götterläufen tiefe Falten im Gesicht, die seine elfenhaften Züge etwas verblassen lassen. Er ist jedoch nach wie vor ein guter Stabkämpfer und kompetenter Magus.

Falk Kornberg, Magister Combatitivus

Magus maior Kornberg ist ein alter Freund Iliricons aus Lowangen. Er forschte mit einer kleinen Gruppe lange Zeit in den Elfenwäldern, um den Verwandlungen der Elfen hinterher zu spüren, allerdings vertrieben ihn diese vor drei Jahren, als er eine Sippe beim Salasandra störte. Da Lowangen tief im orkischen Gebiet lag, wollte er nicht dorthin zurück, sondern begab sich ins Raulsche Reich, wo er sich in Ysilia als Lehrmeister bewarb. Man verweigerte ihm jedoch eine Anstellung, da man keinen Dozenten für Verwandlungen benötigte und außerdem keinen Graumagier in den eigenen Reihen aufnehmen konnte. Der Magus, der sich aber zum Lehrer berufen sah, nachdem seine Forschung misslungen war, wurde nach Klammsbrück geschickt, um dort bei der Lehre zu helfen.

Kornberg ist Mitte 30 und ist groß und schmal wie ein Greifvogel. Seine markante Hakennase hat ihm den Spitznamen Adlernase eingebracht, was ihn regelrecht zur Weißglut bringen kann.

Arn Wulfgardt, Adeptus minor combatitivus

Arn Wulfgard ist ein hochgewachsener kräftig gebauter Mann (der fast die Statur Olegs heran reicht) Das dunkelblonde Haar trägt er aus praktischen Gründen immer kurz, in völliger Missachtung des Codex. Der Bart ist stets ordentlich gestutzt. Und das Gewand ordentlich gefaltet (Da schlägt die adlige Früherziehung durch.) Wenn auch vollkommen von Sich und seinen Fähigkeiten überzeugt, ist er ein freundlicher Zeitgenosse, der gerne bereit ist die Anderen an seiner Weisheit teilhaben zu lassen. Trotz seiner Abstammung hat ihn die ganze Etikette, Weltgewandtheit und Allgemeinwissen nie groß interessiert. Die Nachmittle Tage verbrachte er lieber mit dem Schnitzen an Holzstöcken (wo er ein erstaunliches Können entwickelte) und seine Berufung zur Magie war der Einstieg in das Abenteuer seines Lebens.

Mit Faszination begeistert er sich für Sagen und

Legenden, alles was die Historie an Schlachten zu bieten hat. Aus reinem Interesse hat sich einiges an Wissen über die Kriegskunst angeeignet. Wenn man Fragen im Heraldischen Bereich hat, heute, wie in der Vergangenheit, ist man bei ihm an der richtigen Adresse. Die Begeisterung am Kampfe setzt sich auch Körperlich fort. Mit dem Stab versteht Arn es vorzüglich um zu gehen, auch wenn sein Stil wenig elegant ist, ist er doch um so effizienter, und mit einer Liebe für's Detail, entgeht seinen kalt blauen Augen, nicht der geringste Fehler seines Gegners. Seine Spezialität im arkanen Bereich, sind die Zauber: Armatrutz, Gardianum, Horiphobus, Ignifaxius und Paralysis. In der Analyse (Odem und Analysis) ist er ausreichend bewandert und auch den Unitatio beherrscht er gut. Das alte Tobrische Blut (vlt. mit der ein oder anderen Bornländischen Wurzel) prägt sich vor allem durch ein überdurchschnittliches Vertragen alkoholischer Substanzen, in kalten Wintermonden, aus.

Tanja Winterkalt, Adepta minor transformationes

Adepta Winterkalt hat zusammen mit Arn Wulfgardt ihre Prüfung vor einer Sonderkommission des Pentagrammatons zu Punin abgelegt und damit den Grundstein gelegt, dass Klammsbrück eine richtige Akademie werden konnte. Sie ist heute neben Iliricon eine Hauptinstruktörin an der Akademie und kümmert sich neben ihrem eigentlichen Feld, der Transformation, vor allem um die etwas in den Hintergrund gerückte Hohe und Niedere Alchemie, also um Trankherstellung und Arkanogenese. Ihr momentanes Projekt ist die Herstellung von Pentagramma-Artefakten zusammen mit der Akademie zu Ysilia.

Winterkalt ist eine junge hübsche Frau (Anfang 20) mit Sommersprossen, die ihr Haar gerne offen trägt. Ihre Robe ist recht freizügig geschnitten, was ihr immer wieder Rüffel der älteren Bewohner Klammsbrücks einbringt. Immer wieder verbringt sie Zeit in Ysilia, man munkelt, sie habe dort einen Liebhaber gefunden. Das immer wiederkehrende Gerücht, sie habe ein Verhältnis mit Iliricon wird von beiden dementiert.*

* Ich kann dir versichern, lieber Waldemar, dass meine Beziehung zu Adepta Winterkalt stehts freundschaftlich aber immer von angemessener Distanz gewesen ist! Teile dieser Auzeichnungen wurden von Firnen annotiert!

Die Schüler

Waidgard Fredor, Adepta
Ferling Bugen, Adeptus
Waldemar Tiefhuser, Eleve
Ardare Tiefhuser, Elevin
Falk von Kornheim, Eleve
Alinde Westhafen, Novizin
Hilda Treublatt, Novizin

Die Jäger des Gutes

Der Jagdmeister Bornholm ist ein alter Freund des Vogts und wurde von Gernot aus Grunewaldtabgeworben, mit der Aussicht auf ein ruhiges Alter in einem netten kleinen Tal.

Bornholm Erlenfold ist ein stämmiger kurzer Mann von 35 Lenzen, der nicht viele Worte verliert. Er kümmert sich um die Pflege des Klammsbrücker Waldes und versorgt die Akademie in unregelmäßigen, aber geringen Abständen mit schmackhaftem Wildbret. (Über die Bauernlümmel, die im Walde außerhalb des Tales ab und zu Fallen legen, oder den ein oder anderen Hasen schießen sieht er hinweg, solang es im Rahmen bleibt.) Begegnet einem irgendwelches Getier im Wald, dann kann Meister Bornholm es einem bestimmt benennen. Wenn es um die Natur geht weiß der Jagdmeister Bescheid, doch auch Gesichter merkt er sich wie kein Zweiter. Wehe dem, den er zweimal in seinem Wald beim Jagen erwischt.

Als effizienter Zeitgenosse, der er ist, jagt er am liebsten mit seiner leichten Armbrust, aber auch im Umgang mit dem Bogen ist er bewandert, und seine Tochter sieht man des öfteren mit einem Kurzbogen durch die Wälder ziehen.

Cella Erlenfold ist eine Frau von Format, die mit Kochlöffel, Bratpfanne, und Besen gewiss nicht nur so harmlose Dinge wie den Haushalt führen kann. Sie weiß wo die schmackhaftesten Beeren im Wald wachsen, und ihre Wild-Gerichte sind unübertroffen. Aktuell trägt sie nach langer Zeit, und trotz ihres Alters von 33 Lenzen, noch ein Kind aus. (Das ganze Tal ist gespannt und Oma Wulfenbrück hat schon viele "hilfreiche Tipps verlauten lassen.

Morena ist die 12 jährige Tochter der Erlenfolds, sie ist im Wald groß geworden und kennt sich gut darin aus. Als eine grazile Schönheit kann man sie nicht gerade bezeichnen, doch sie ist Handfest, beherzt, und den glücklichen Mann den sie einmal heiratet hat sie

bestimmt ebenso gut im Griff wie ihren Vater.

Am liebsten geht sie diesem bei der Walddararbeit zu Hand, aber die gute Erziehung der Mutter, hat das ein oder andere Rezept und grobe Kenntnisse vom Stricken trotzdem einprägen können.

Valpo Tucher ist der Geselle des Jagdmeisters. Er ist 21 Lenze alt, und mit einer Körpergröße von 1,60 ein recht kleiner Gesell (was ihm den Spitznamen Waldgnom eingebracht hat). Bei seinem geschickten Umgang mit dem Stock, und seiner beachtlichen Schlagkraft dauerte die Hänselei aber nicht lange an. Er ist gewandt mit Bogen und Speer, versteht es zu Angeln und findet mit seinen noch jungen Augen die Fähren, die seinem Meister durch die Lappen gehen. Er hat noch viel zu lernen, doch er zählt für die Erlenfolds bereits als Teil der Familie und wird einmal das Gewerbe des Jagdmeisters übernehmen. (Falls ihm Morena bis dahin nicht den Laden streitig macht).

DIE AKADEMIE

Zauber	Merkmale	Lehrer
Adlerschwinge	Form	Iliricon
Axxeleratus	Eign	Iliricon
Balsam	Heil, Form	Iliricon
Fulminictus	Scha, Krft	Arn Wulfgard
Ignifaxius	Scha, Elem (Feuer)	Arn Wulfgard
Paralys	Form, Elem (Erz)	Iliricon
Unitatio	Verst, Krft	Tanja Winterkalt
Attributo	Eign	Iliricon
Armatrutz	Eign, Elem (Erz)	Iliricon
Arcanovi	Obj, Meta	Temyr, Tanja
Analys	Hell. Meta	Temyr, Firnen
Blitz	Einf	Iliricon
Corprofesso	Eign	Arn Wulfgard
Pentagramma	Scha, Obj	Firnen, Tanja
FlimFlam	Umwelt	alle
Gardianum	Anti, Krft, Meta	Iliricon
Memorans	Hell,Eign	Iliricon
Odem	Hell, Krft	Temyr
Motoricus	Tele	Temyr
Verw. beenden	Anti, Form	Iliricon
Transversalis	Limbus, Bewe	Firnen
Dschinnenruf	Herbei, Elem	Temyr

Tsa zum Grusse, treue Gefährten,

Es sorgt mich, dass ich Euch nicht ausfindig machen kann, doch will ich Euch berichten, wie ich durch Tsa's gütige Gnade neue Erkenntnisse zur Bekämpfung unseres gemeinsamen Feindes fand. So übel mir auch die Beherrschung durch den Dämonenmeister mitspielte, konnte ich im Innern doch etwas meines Selbst im ständigen Gebet erhalten und für kurze Zeit Einblick in die Gedanken und Pläne des Bethaniers nehmen.

So konnte ich nun die wirren Bilder und Worte ordnen und glaube nach ausgiebigem Studium, dass sich ein mächtiges Artefakt schon in früheren Zeiten im Besitz des Dämonenmeisters befand und er erneut danach verlangt. Deswegen sei es „Desiderat“ benannt. Ich vermute den Aufenthaltsort des Desiderats in der tödlichen Gor und konnte bei den Rittern der Kirche des Raben neue Verbündete finden. Euer Begleiter Partholon hat mir seine Unterstützung zugesichert. Wenn ich alles richtig interpretiert habe, muss dieses Artefakt ein Überbleibsel der verlorenen Zitadelle der Magie sein. Möglicherweise ist es der Schlüssel zur Sphärenkraft Borbarads. Ich bitte Euch mir zu vertrauen. Der Blick des Bethaniers liegt auf Euch, und Eure Wege sind mit einander verwoben, doch kann ich vielleicht in Eurem Schatten seine Pläne vereiteln. Ihr habt in mir einen treuen Verbündeten und mit meiner Rettung einen Sieg über den Bethanier errungen.

*In Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen
Tarlisin von Borbra, gegeben im Tsa des 1019. Jahres BF*

Werte Azaris, verehrter Collegus al Venish,

so ihr meiner vorhersehenden Planung gefolgt seid, solltet ihr euch im Besitz meines Gewandes, meiner Apparaturen, der speziellen Bücher (insbesondere der Trilogie) und der restlichen Paraphernalia befinden. Wählt wie bereits besprochen, den Weg zum Arvepass. Doch droht euch dort Gefahr durch ein mächtiges Wesen. Wartet also auf meine Diener und nutzt deren Bedeckung, um zum vereinbarten Treffpunkt zu gelangen.

Die Probleme des fehlenden Teilstückes scheinen nach meinen Forschungen lösbar zu sein. Das nötige Artefakt muss nahe am Treffpunkt weilen und wartet darauf von Euch ergriffen zu werden.

Auf Vorsprache bei SEINER bewunderten Allmächtigkeit habe ich Unterstützung durch den Söldnerführer Ingolf Notmarker erhalten. Der Meister sieht es gerne, wenn die Allesverschlingenden unter meiner Herrschaft erneut gegen das Reich marschieren.

Sobald euer Plan geglückt ist, werdet ihr euch dem Heer unterstellen. Wenn alles nach Plan läuft, wird die Überläuferin mit dem Südeil marschieren. Er ist essentiell für unsere Pläne.



Gaius Cordovan Eslam Galotta, Ingerimm 1019 BF

Wir, Herzog Jasper von Grunewaldt,
übereignen hiermit die allgemein als Stahlburg
bekannte Feste, sammt dem Tal, indem sie sich
befindet, den folgenden Personen zu:



(Temyr, Magier der Dracheneiakademie zu Khunchom)

(Illiricon Tannhaus, Magier zu Lowangen)

(Olec Sjepsen, Knappe der Göttin)

(Korscho, Geweihter des Ingerimm)

Rajan Firnin, Hofmaler

Skonja, Nivesin

Ragnos, freier Jäger

Den genannten Personen ist es gestattet die Feste zu bewohnen, das Land zu bestellen und Baumassnahmen vorzunehmen.



Mit dem Segen des Herren PRAios gezeichnet
Hochgeborener Jasper von Grunewalt

Botschaft Arngrimms von Ehrenstein an seinen Vettern Bernfried den Landlosen und seine Gefolgsschafft

gegeben im Mond des Efferd im ersten Jahr der Herrschaft des Meisters

Wir, geboren unter dem Banner des doppelköpfigen Wolfes, herrschend im Zeichen der siebenstrahligen Dämonenkrone. Wir auf dessen Brust die Insignien Unserer rechtmäßigen Würde, die Hauer des Mendenischen Ebers, ruhen, die einst Unser Ahnherr Jarlak errungen. Wir, schwelgend in Unserem Hass, schweigen nicht länger: Ein Heerbann, größer und mächtiger von Nacht zu Nacht zieht unaufhaltsam gen Ysilia, dem Herzen Tobriens, der Geschlagenen letzte Zuflucht.

Mendena, stolze Stadt am Perlenmer, fiel unter Unserem Ansturm.

Ilsur, Hort des Wissens und der Heilung, eroberten Wir.

Löwenstein und Kurkum, die trutzigen Festen der Amzonen, schliffen Wir mit unbändiger Macht. Erschlagen liegen die Verteidiger im Staub, die stolze Yppolita von Kurkum und der alte Herzog, Euer Vater.

Geschlagen von Unserer neuen Macht liegen sie da und dienen unseren Hunden zum Fraß.

Zertreten liegt die Blüte der tobrischen Ritterschaft an den Ufern der Blutigen Tobimora, erschlagen unter dem Ansturm des Großen Razzahzor, dem Älteren Wurm, dem Heermeister der Untoten.

Euer Widerstand gebrochen, schwelgen Wir in Unserem Triumph und in Unserer strahlenden Glorie - von welch Erhabener Allmacht ist nun Unsere Rache!

So höret: ihr, die ihr euch hinter den Mauern der Verlorenen Stadt verkriecht, die nicht begreifen, dass das neue Zeitalter Unserers Meisters angebrochen ist, seid dem Untergang geweiht.

So wisset: Es ist kein Verrat darin, die Zeichen der Zeit zu deuten und zu wissen, dass das Blatt gewendet wurde.

So erkennet: Sein ist die Macht, Unser Meister sprengt die Ketten der Knechtschaft! Wendet euch ab von jenen, die euch unterdrücken, die euch benutzen, die euch in den Tod führen werden.

Wir, gekrönt mit Krone und Hauer, herrschen in Seinem Namen und nach Seinem Willen.

Werft euch, um Vergebung kreischend, in den Staub vor jene, die euch zerdrücken würden, wie die Fliegen, die ihr seid. Nur dann wird euch und den euren die Gnade und Vergebung des Herrn zu Teil.

Dies ist Unsere Botschaft, Unsere Drohung und Unser Versprechen,

gezeichnet durch Arngrim von Ehrenstein, Herzog von Borbarads Gnaden zu Tobrien, Verweser des Landes, Erster im Hohen Rat des Dämonenmeisters, gegürtet mit dem Schwerte Scharljars, gezeichnet durch die Hauer des Mendenischen Ebers

Post Scriptum:

Anbei das Ringlein, getragen vom Prinlein Dietrand an den Ufern der Tobimora. Er singt gar zu lieblich vor Unserem Thron, auch wenn sein elfenhaftes Gesicht nach seinem Tod etwas gelitten hat.

Gegeben zu Zorgan am I. des Herren Praios im Jahre 1020 nach dem Falle des alten
Bosparans

Der Diener des Lebens grüßt seinen Bruder im Dienste an der Göttin!

Möget Ihr auf immer im Lichte der Herrin Peraine wandeln und Ihre stärkende Kraft in der Welt verkünden.

Die Nachrichten aus dem Norden haben mich zutiefst erschüttert und betrübt. Die Invasion des Verdammten Borbarad erschüttert die Grundfesten unseres Glaubens und greift die Schöpfung der Göttin selbst an. Wenige haben geglaubt, dass es soweit kommen möge, doch Ihr habt es uns gewissagt, und uns ermahnt, uns nicht sicher zu fühlen in unserem Reichtum und im Frieden. Nun müssen das Land und die Menschen die bittere Ernte Unseres Hochmutes einfahren.

Es ist in Zeiten wie dieser, dass der Segen der lebenspendenden Göttin wichtiger ist als je. Deshalb haben Wir im Ratschluss mit Unseren engsten Vertrauten beschlossen, den Titel

Tamriéd al'Bâr, Curator Arvi Tobriae, Pfleger des Landes zu Tobrien
zu schaffen.

Euch, dem Erwählten des Heiligen Therbûn von Malkids, wollen Wir dieses Ehrenvolle und Hohe Amt übertragen, auf das Ihr als Erzpriester der Herrin die Saat des Friedens und der Heilung hinaus in die besetzten Lande tragt.

Als Zeichen Eurer neuen Würde schicken wir Kiana Birkenhain vom Orden der Gesegneten Heilerschaft des Heiligen Therbûn gen Tobrien mit dem Siegel des Heiligen Therbûn. Wir sind nun alt und nach der Gnade der Göttin wird die Herrin uns bald Heimrufen in Ihr Himmeliges Paradies. Doch werden Wir euch nach Tradition und Sitte weihen, wenn der Frühling gekommen ist, so Wir alle den kommenden Winter überleben. Bis dahin sei euch Unser Segen gewiss, denn in den Augen der Göttin zählt Eure Tat und nicht Unser Siegel.

Gezeichnet im Auftrag Leatmon Phraisop des Älteren, Diener des Lebens

Liebe Freunde,

wenn die Gerüchte stimmen, die mich ereilen, dann seid ihr gerade wieder in Beilunk eingetroffen. (Fragt mich nicht, woher ich das weiß)! Ich denke, da ihr in Perricum wart, wisst ihr um die schreckliche Lage im Tobrischen. Ich kann nur hoffen, dass es euch gut geht. Doch wie ich euch kenne, werdet ihr euch direkt gegen die schwarzen Horden stürzen. Also bleibt mir nichts, als zu den Göttern zu beten, dass sie euch schützen mögen.

Temyr, zusammen mit diesem Brief schicke ich dir eine viel versprechende Adeptin, die letztes Jahr ihr Siegel erhalten hat. Ich habe in deiner Abwesenheit den Vorsitz über die Prüfungen geführt. Insgesamt haben wir somit sieben Abgänger von unserer Schule, eine beträchtliche Zahl und nur drei, die die Prüfung wiederholen mussten. Unsere zwei ersten Adepten sind nach vier Jahren Forschung in Lowangen und Khunchom wieder an die Schule zurückgekehrt, als ich ihnen eine Lehrstelle in Aussicht gestellt habe. Tatsächlich breche ich damit alle Gildenregularien, aber beim momentanen Chaos schaut eh niemand genau auf das, was wir hier in den Bergen machen.

Gestern ist jedoch etwas sonderbares passiert. Ich habe mit den zwei diesjährigen Probandi eine Exkursion und Übung am elementaren Nodix durchgeführt. Dabei haben wir fortgeschrittene Analyse-Methoden und die Nutzung der Fibrili Astrali studiert. Ich hatte sowohl das Standardkompendium des Ehrenwerten Magisters Wulfgrimm, als auch eure Karten und Aufzeichnungen über die Nodices und Fibrili der Region dabei. Einem der Probandi fiel auf, dass eure genauen Messwerte nicht zu stimmen scheinen. Die Nord-Süd-Linie ist um einen halben Punkt auf der modifizierten Okharim-Skala stärker, als es sich aus euren Aufzeichnungen erschließen lässt. Ich würde das ganze auf einen Messfehler verweisen, aber sowohl wir, als auch ihr wart sehr akribisch in der Durchführung und Dokumentation der Methodik. Ich würde deswegen Magister Wulfgrimm bitten, zu kommen und meine Messungen zu bestätigen oder zu widerlegen.

Die Burg zu Grunewaldt ist noch immer ohne Herr und ich fürchte langsam, in dieser schwierigen Zeit wird der Herzog sich nicht mehr

darum kümmern, einen neuen Baron zu erheben. Der Ehrenwerte Baron von Ehrenstein hat leider keine Nachkommen hinterlassen und auch seine nächsten Verwandten sind noch nicht belehnt worden. Momentan führt der Statthalter des verblichenen Barons die Baronie, aber ich bete, dass wir bald vor einem neuen Mann schwören können. Der Statthalter ist kein schlechter Mann, aber er misstraut der Magie und ist kein Mensch von Weitsicht. Unser Abkommen mit dem Baron von Grunewaldt, dass unsere Schüler ein Jahr auf den Fronhöfen und Gütern der Baronie aushelfen, wollte er nicht erneuern und die Bauern murren schon, denn unsere Adepten haben sich einen guten Ruf erarbeitet. Ich habe an den Kanzler nach Ysilia geschrieben, aber keine Antwort erhalten. Solltet ihr am Herzogenhof vorsprachig werden, so weißt doch bitte jemanden auf diese Situation hin.

Der Herzog lädt euch übrigens nach Ysilia, falls ihr diese Nachricht noch nicht vernommen habt. Das Schwert der Schwerter muss ihn auf eure Taten wider dem Feind hingewiesen haben, und er will euch einmal persönlich sprechen. Ich hörte, dass sogar der Reichsbehüter selbst Truppen nach Tobrien führen will. Stellt euch das vor, ein Treffen mit dem Reichsbehüter König Brin von Gareth selbst! Wenn die Götter euch hold sind, werdet ihr zur selben Zeit in Ysilia verweilen.

Ich wünsche mir, wieder mit euch durch die Lande ziehen zu können, aber ich weiß, dass ich nicht weg kann. Der Sturm wird sicher auch bald über uns hereinbrechen und wer weiß, vielleicht treiben euch die Winde ja schon bald wieder in heimatische Gefilde.

Euer treuer Iliricon von Tannhaus

Teil IV

Mächte des Schicksals

21. EUCH ZUM GELEIT

Wir neigen uns dem Ende zu! Im letzten Teil der Kampagne fehlen uns leider viele Abenteuer. Das ist natürlich zum einen dem Studium geschuldet, und sicher auch dem Fakt dass niemand mehr großes Interesse daran hatte, nach dem Ende der Kampagne noch weiter zu schreiben. Die AP hätte man ja gar nicht mehr ausgeben können!

Derrisch ist das hier nun die Darmstädter (und manchmal noch Kelkheimer) Zeit. In Erinnerung geblieben ist mir natürlich als erstes unser monströser Tisch. Ich glaube, nicht anderes hat mich in meinem Leben je so sehr den Respekt vor Handwerkern gelehrt wie dieses wackelige Konstrukt. Über die Jahre hat er Kerzenreste, Pizzaflecken, und viele Erinnerungen aufgenommen, bis ich ihn (glaube ich ?) bei meinem Wegzug aus der Hoffmannstraße entsorgt habe. Eine besserer Schriftsteller als ich würde hier jetzt noch eine große Lektion oder ein

22. AUF EIN LETZTES MAL

Lieber Waldemar,

Dieser letzte Teil der Geschichte wird wohl am kürzesten und fragmentiestark fragmentiert ausfallen. Von den Ereignissen auf der Queste nach den Sieben Kelchen, der Begegnung mit den Trollen, und der grausamen letzten Schlacht sind kaum noch Berichte zu finden. Dennoch konnte Aria mir zumindest einen extrem detaillierten Bericht über die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zur Verfügung stellen, den Temyr verfasst hatte. Auch wenn es vielleicht ein Vorurteil ist, aber ich denke, er beweist einmal wieder das Tulamiden unter all den vielen Völkern auf Deren die Wortgewandtesten sind.

Bitte füge die nächsten Zeilen nicht deinen eigenen Berichten zu, sondern verbrenne sie nachdem du diesen Brief erhalten hast. Ich muss dir von einer Geschichte erzählen, die vor einigen Wochen geschehen ist, aber niemand darf von ihr erfahren.

Seit Jahren hatte ich wenig von Temyras Witwe Aria gehört. Die letzte Information, die ich hatte, war dass sie nach Khunchom gezogen war. Nach der Schlacht hatte sie wohl mehrere Jahre in Drakonia verbracht und bei den Elementarmeistern studiert. Aber nach diesem Exil hat sie eine Stelle an der Akademie in Khunchom angenommen, und ist wohl eine enge Vertraute der Akademieleiterin.

Ich hatte nur wenig Kontakt zu ihr, und sie war immer recht kalt in ihren Briefen. Ich hatte vermutet, dass ihr Schmerz um den Tod ihres Ehemannes einen Kontakt zu mir, oder zu anderen Gefährten aus der Zeit Klammsbrücks zu schmerhaft für sie machte, und hielt es daher für höflich, nicht aufdringlich zu werden. Aber mein Projekt, und das der Rhodensteiner, drang immer mehr in jene Zeit vor in der auch sie Teil der Geschichte wurde, und so beschloss ich im Zuge einer Studienreise einen Abstecher nach Khunchom zu machen. Ich wollte die Gelegenheit ergreifen in Temyras Geburtsort ein paar Nachforschungen anzustellen. Im Zuge dessen erschien es mir angemessen, ihren Wohnort zu erfragen und sie um ein Gespräch zu bitten.

Doch dazu sollte es zuerst nicht kommen! Es war ein heißer Herbstabend, und ich hatte den gesamten Tag in der Akademie über Berichte über den Dämonenkrieg gebrühtet. Mein Tulamyd ist über die Jahre leider sehr rostig geworden, ohne Temyras

blumiges Fluchen in unseren Hallen, und so zog sich meine Arbeit bis zur späten Stunde hin. In der Art alter Menschen vergaß ich, dass es eigentlich zu spät für einen freundlichen Besuch war, und machte mich auf zu Arias Stadthaus.

Als ich auf die Tür zuging, fiel mein Blick durch ein Fenster. Ich weiß, es ist nicht die feine Horasische Art, aber die Neugierde war immer meine größte Sünde. Normalerweise würde ich einer alten Freundin auch nicht nach spionieren, aber was mich erblickte erstaunte mich so, dass ich nicht anders konnte als vorsichtig zu lauschen. Bitte verzeih mir dies!

In Arias Empfangszimmer saßen mehrere in lange, graue Reisemäntel gehüllte Gestalten. Elementarwesen servierten dampfende Getränke, doch das war nicht das auffälligste. Einer von ihnen saß so, dass ich sein Gesicht halb erblicken konnte, und das war es, was mich wie Rondras Donner traf: elfische Züge, die blassen Haut eines Nordmanns, und eine Augenklappe. Es war Firnen! Ich weiß, es ist unmöglich, aber ich schwöre dir, es war Meister Wulfgrimm. Seine Haut war dünn, fast schon Pergamentartig, und seine gesamte Gestalt hatte einen etherischen Character an sich, ich kann es nicht besser beschreiben.

Ich konnte nicht viel vernehmen, aber sie sprachen von Splittern und den Heptarchen! Mir wurde schnell bewusst dass ich nichts davon hören sollte, und ich schlich mich feige davon.

Als ich am nächsten Tag, zu angemessener Stunde, Arias Haus erneut aufsuchte, wurde ich freundlich, aber immer noch etwas kalt empfangen. Aria spielte eine perfekte Gastgeberin, lenkte aber von allen Fragen nach Firnen und Temyr geschickt ab. Ich denke auch um mich ruhig zu stellen gab sie mir den Bericht ihres Ehemannes von den Vallusanischen Weiden und schob mich mit diesem in den Händen fast schon zur Tür hinaus.

Ich werde weitere Nachforschungen antreten und dir als bald von ihnen berichten. Bis dahin überlasse ich dir das Ende meiner Arbeit hier, den finalen Abschnitt über das Wirken der Gezeichneten.

Dein alter Lehrmeister,
Iliricon Tannhaus

23. ROHALS VERSPRECHEN

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den 28.05.2025

DIE TAGEBÜCHER

Der Auftakt des Conventes nach Firnen Wulfgrimm

01. Ingramm 1020 Bosparans Fall

Heute zur Mittagsstunde haben ich und meine Freunde in der Yaquiertaler Hof Unterkunft bezogen. Abgesehen, von einem thorwalsschen Magus, der sich mit einem tulamidischem Magierer über den Preis, eines von dessen Seite aus unverkäuflichem nur wenig magischem Amulett stritt, verlief die Reise problem und ereignislos. Als Begleiter seiner Spektabilität iben Sahid haben wir den überzogensten Luxusflügel bekommen. Wir erwarten noch die Ankunft Torans in den nächsten Stunden, bis spätestens morgen, dann sind wir wieder alle vereint.

Es gild diesen Konvent ausreichend zu nutzen. Meine Verteidigung für die Verhandlung meiner Anklage sollte ich ausreichend untermauert haben bis dahin. Und viele Hypothesen habe ich in den letzten 3 Wochen ausgearbeitet, bezüglich unseres Feindes, und die werde ich nun, in Rücksprache mit den Forschergeistern, die die letzten 6 Jahre sicherlich so manches erdacht haben, zu bestätigen oder Verwerfen suchen.

Viel zu Denken gab mir vor allem das Gespräch mit Talesin von Borbra, den ich jüngst besuchte. Talesin war mit einer Expedition in die Gor aufgebrochen, und war nahe der schwarzen Festung vom untoten Drachen Razzazor angegriffen worden. Er meinte al Borbarad seinen Körper in Besitz genommen hatte habe er ein paar Gedanken des Sphärenschänders gesehen. Borbarad suche demnach nach einem irgendwie geartetem Desiderat, eim Schlüssel, der ihm die Sphären öffne. Und wie sich auch jetzt am Drachen zeigt, hat Borbarad trotz seiner Uムtriebe im tobrischen immer noch starkes Interesse am alten Zentrum seiner Macht.

Wir unterhielten uns auch über die letzte Schlacht gegen den Bethanier, geführt von Rohal dem Weisen. Wir wälzten ein paar alte Schriften und fanden

schließlich eine Abschrift, die den Bannfluch des Los zitierte. Seinerseits gesprochen von Rohal dem Weisen, verschwanden er und der Bethanier darauf hin aus der derischen Sphäre. Rohal riss demnach den Geiste Borbarads mit sich in eine Globule. Zeitlich und räumlich von Dere getrennt sollte niemals ein lebendes Geschöpf, den bösen Geist je wieder beschwören können. Zu blöd das es durch einen Toten geschehen konnte.

Zur borbaradschen Beherrschung bei der Verwendung borbaradianischer Canti ist wohl Cayonon Silberbraue zu befragen. Über die Globulenabschnitte unter Borbra sollte ich mich vielleicht einmal mit Aleya Ambaret unterhalten. Vielleicht schaffe ich es sogar heraus zu finden, wie der Dämon vor Ysilia meinen Schutzauber umgehen konnte. Heute Abend ist bereits erstes gemeinsames Bankett in der Akademie. Mal sehen, wen ich dort so antreffe.

Welch ein Disaster. Den Göttern sei Dank dass ich trotzdem jetzt hier sitzen und diese Zeilen schreiben kann. Meine Reputation ist momentan nicht die Beste vor der weißen Gilde und auch die Graue schaut gespalten auf mich herab. Ich hate gerade erst problemlos alle Sicherheitskontrollen durchlaufen, als ein Rohalswächter auftauchte und behauptete ich sei bereits gekommen. In einm fast einstündigem Verhör unter allerlei magischen Überprüfungen konnt ich schließlich beweisen, das ich der Richtige bin, aber offensichtlich läuft auf dem Konvent ein Doppelgänger umher. Bzw. jetzt da er die Kontrollen passiert hat, ist er in wechselnder oder vielleicht sogar ursprünglicher Gestalt nicht mehr zu finden.

Mit Aleya Ambaret konnte ich bereits srechen und er meinte, dass die derische Sphäre um sich zu schützen. schadhafte Orte einfach abstoße. Als Globule in sich geschlossen liegen sie dort wo sie waren im Limbus verbannt. Wo sich heute das kleine Dorf Borbra befindet, erhob sich in früheren Zeiten, sowohl die Prachtvolle Residenz Assarabads, als auch die Hallen des Tharsonius von Bethana, der sich Borbarad nennt. Offensichtlich hat Borbarad in früheren Zeiten ebenso an diesem Ort Sphärenrisse entstehen lassen um dämonischen Wessen Einzug zu ermöglichen.

Cayonon Silberbraue war leider nicht Anwesend, aber er hält morgen einen Vortrag, bei dem ich ihn eigentlich erwischen sollte. Es war ein langer

Tag und vor den Anstrengungen von mehreren Tagen Essens, unterbrochen durch mehrstündige Vorträge komplizierter wissenschaftlicher Sprechweise, mindestens in Bosparano gehalten, können wir alle eine gute mütze Schlaf durchaus vertragen.

Der erste Vortrag nach Rezzanjin Al'Ahjan

15. Ingerimm

Da saßen wir also im großen Puniner Hörsaal als einige von vielen, denn der Hörsaal war bis zum Rand gefüllt und warteten erwartungsfroh auf den ersten Vortrag des Magierkonvents, welches an ebenjenem Tag begonnen hatte.

Doch dieser sollte auf sich warten lassen, da mehrere Weißmagier versuchten den vortragenden, Karjunon Silberbraue, ein anscheinend sehr umstrittener Magier vor allem bei der weißen Gilde, am Betreten des Hörsaals zu hindern. Es ging erst weiter als Firnen Nostrianus Eisenkolber, den Ordensanführer der Pfeile des Lichts mit seiner Anwesenheit ablenkte, sodass dieser seine ganze Wehemenz nicht mehr uneingeschränkt dem Verhindern der Vorlesung schenken konnte. Es ist ganz und gar nicht gut, dass der Kerl, der Firnen offensichtlich nicht leiden kann im Gericht über sein Wohl und Wehe entscheiden wird.

Als der Vortrag dann endlich begann, wurde schnell klar, dass ich unerwünscht bin, da der Vortrag auf Bosparano gehalten wurde. Ich ging also und beschloss den geheimnisvollen Treppenmord mal genauer zu untersuchen. Hierzu musste ich erst einmal herausfinden, ob der ermordete noch im Besitz des Amulets war, um welches er mit den Thorwaller vor Punin gestritten hatte. Ich fragte also im Borontempel nach dem Verstorbenen Elenviner Magier. Diese hatten die Leiche tatsächlich aufgenommen, die weltlichen Besitztümer jedoch nicht bekommen. Also fragte ich bei Koosmar, dem Organisator des Konvents nach und tatsächlich hatte dieser die Gegenstände aufbewahrt. Da seine Assistentin, mit der ich sprechen konnte, aber nicht herausrücken wollte, ob das Amulett noch in seinem Besitz war, musste ich warten bis sich er selbst der Aufgabe annahm.

Da wir bis zur Mittagsstunden nichts mehr zu tun hatten, beschlossen wir unsere Zeit in der Teestube zu verbringen, wo wir auch Tarlisin von Borbra trafen, welcher gerade einer kleinen Truppe Schaulustiger von seinen Abenteuern berichtete. Anscheinend genervt

von diesen übergab er uns die Aufgabe des Erzählers gewandt und machte sich aus dem Staub. Lang und breit erzählte ich daraufhin den versammelten Jungmagiern von den Abenteuern der Gezeichneten. Gegen Mittag wollte ich dann mit den anderen, die beim Vortrag zugehört hatten in der Stadt etwas essen gehen. Doch kaum waren wir auf dem Hof, schon hörten wir einen Schrei aus dem Garten. Schnell eilten wir zum Ort des Geschehens und fanden dort eine panische Elfe, sowie Elcarna von Hohenstein, der über den leblosen Körper eines horasischen Magiers gebeugt war. Neben diesem war ein Weinglas, der Inhalt zum größten Teil auf dem Boden verteilt und der Magier hatte keine sichtbaren Wunden. Man musste also davon ausgehen, dass der Wein vergiftet war. Schon kurze Zeit später kam auch Sirdon Koosmar angerannt und begutachtete den Toten. Ich fragte ihn nach dem Amulett des am Vortag verstorbenen Elenviner Magiers, doch er wusste noch von nichts. Wir überließen den toten Horasier den Magiern zum Untersuchen und gingen essen. Vor der nächsten Vorlesung ging ich nochmal zu Koosmars Assistentin und ließ mir erzählen, dass das Amulett nicht mehr im Besitz des Toten war. Das machte es umso dringlicher den Thorwaller aufzusuchen mit dem er gestritten hatte. Diesen fand ich zugleich in der nächsten Vorlesung und stellte ihn danach zur Rede. Nachdem ich Aleya Ambareth abgewimmelt hatte, der ihn begleitete, stellte ich den Thorwaller zur Rede. Es stellte sich heraus, dass er wohl nichts mit dem Mord zu tun hatte. Darüber hinweg wollte er auch nicht herausrücken, wieso er die Amulette brauchte, da er sie für seine Spektabilität Cellyana von Kunchom sammelte. Darüber hinaus gab er mir zu verstehen, dass diese einen Vortrag über ebenjenes Thema halten würde. Wieder waren wir nicht weiter gekommen. Aber es blieb uns wenig Zeit darüber zu grübeln, da wir uns für den am Abend stattfindenden Ball fertig machen mussten. Er war ein lustiger Abend, wir trafen viele bekannte Leute und feierten ausgelassen. Doch gegen Mitternacht verschwand Temyr auf einmal und ward bis zum nächsten Morgen nicht mehr gesehen...

Firnens Urteil nach Irian von Rabenmund

16. INGERIMM im Jahr 5 nach Borbarads Erscheinen

An diesem Nachmittag erfolgte die Analyse des Zweiten Zeichens, von der ich nur aus zweiter Hand

berichten kann, da ich auf Grund meiner nicht zugehoerig zur magischen Zunft noch den gezeichneten ausgeschlossen war. So wurde anscheinend die Geschichte, wie Toran zu dem Zeichen kam und dessen Faeihkeiten, sowie die passenden Prophezeiungen besprochen.

17. INGERIMM

Zur Morgenstund hoere ich mir den Vortrag zur Blutigen See an, waehrend die anderen im Vortrag zu den Untersuchungen ueber die Zerstoerung Altaias sitzen.

Am Vormittag finden die Analyse des Dritten Zeichens statt, an der aus oben genannten Gruenden auch nicht teilnehme.

Die wichtigsten Punkte waren, so wurde mir zumindest berichtet, Frage ueber einen Asfaloth-Pakt (Goetter und Daemonen, sind auch nur zwei Seiten derselben Medaille) durch Carolan Schlangenstab, ob es Einblicke in die echsische Kultur gaebe durch den Spinner Muntagonus, sowie Theamtisierung von Rezzanjin's Empathielosigkeit und der Verfolgung der Inkarnations-Theorie.

Gegen Mittag erhalten wir die Einladung zum Zwölfsgötterjosten im Rondra in Perricum.

Zum Mittagessen werden wir von Rohezal vom Amboss in einer abgelegen Taverne eingeladen, der Firnen immer wieder besorgten Blicke zu wirft.

Als wir gerade wieder zur Akademie kommen, taucht plötzlich ein Karakilim über Punin auf und laesst den abgeschlagenen mit einer B-Zhayad-Rune gebranntmarkten Kopf von Atavar Friedenslicht fallen, aus dessen toten Mund die bedeutenden Worte kommen:

“Euer Zeitalter ist zu Ende, Kehrt zurueck ins Licht, Fabelwesen!” Am Abend treffen wir auf Biten Eternenwachts mit Rumina von Vinsalt und diskutieren mit ihr ueber die Moeglichkeit Borbarad als Sohn Nandus zu verdammen, da diese wehemmt dagegen ist, ein goettliches Wesen seine eigene Goettlichkeit abzuerkennen. Sie leidet gerade als Nandusgeweihte unter den taten den Nandussohns und hat eine Sinneskrise. Bei unserer Rueckkehr wird Firnen beschuldigt den Magier Veranesco ermordet zu haben.

18. INGERIMM

Am Morgen des 18. Ingerimms erleben wir, wie der Grossmeister der Grauen Staebe, Tarlisin von Borbra, vom Hochmeister der Rohalswaechter Nostrianus Eisenkolber wegen Daemonenbuendelei angeklagt wird. Ein wahrhaft schwarzer Tag für die Einigkeit der Magier!

Wir wohnen Eternenwacht's Vortrag ueber die wachsende Borbarad und Daemonenverehrung in den gefallenen Landen bei, die sogniserregend beobachtet wird, wozu aber noch keine Problembekaempfung gefunden wurde. Am Ende des Vortrags erheben die Ucuriaten das Wort und verkuenden für die Welt, dass die Einigkeit der Kirchen für die Kampf wider dem gefallenen Alveraniar oberste Prioritaet hat, so nehmen die Ucuriaten nun Mitglieder aller Kirchen auf und wollen diesen als sacrosankte Botschafter dienen.

Am Nachmittag versammelt sich das Konvent, um über die Zusammensetzung von Rohals's Stein des Weisen zu entscheiden. Zur Dikussion steht, ob man die Onyx-Splitter wieder vereinen soll oder ob man auf Niobara's Warnung hoeren soll. Nach langen Ringen, gerade unter den Anhaengern von Rohals's Lehren, entschließt man sich den Stein des Weisen neu entstehen zu lassen.

Am diesen Abend finden wir uns ein, um dem Urteil ueber die Verfehlungen des Firnen Wulfgrimms zu lauschen. Das Gericht setzt wie folgt zusammen:

Kläger: Spectabilitus Saldor Foslarin, vertreten durch Hauptfrau Lanzelind Heilenhorst, Pfeile des Lichts Collegium Iustitium

Hohe Richterin: Spectabilita Racalla von Horsen-Rabemund, Convocata Secunda

Erster Gerichtsdiener: Spectabilitus Olorand von Gareth-Rothenfels zu Perricum

Zweiter Gerichtsdiener: Archomagus Rohezal vom Amboss

Erster Beisitzender: Spectabilitus Nostrianus Eisenkolber, Ordo Defensores Lecturia

Zweite Beisitzende: Spectabilita Prishya von Garlischgrötz, Convocata Prima der Grauen

Dritter Beisitzender: Archomagus Elcarna Erillion von Hohenstein zu Lowangen

Protokollant: Archomagus Carolan Schlangenstab zu Kuslik

Wächter des Argelionsrechts: Inquisitor Parinor von Oppstein

Weiser des Argelionsrechts: Magister Erechton, Sacer Ordo Draconis

Die Anklagepunkte lauten:

1. Besitz und Gebrauch verbotenen Schrifttums nach Codex Band V § 16.1
2. Täuschung der Obrigkeit durch Anwendung der Magie nach Codex Band V § 3.2
3. Kenntnis und Anwendung von untersagten Formeln und Canti nach Codex Band III § 14
4. Falschaussage vor einem Gildentribunal nach Codex Band V § 24.3
5. Flucht vor einem Gildentribunal nach Codex Band VI § 24.2
6. Heimtückischer Mord in zweifacher Ausführung durch Anwendung von Magie nach Codex Band V § 2.1
7. (1) Der Mord an Wachmann Ernst Travian Rondratreu, Stadtwache zu Ysilia
 (2) Der Mord an Magister Minorum Dexter Hufstädter, Agent der Pfeile des Lichtes
8. Paktierei mit dem Allerunheiligsten Herren der Rache in willentlicher Verleumdung der Zwölfsgötter und aus niedersten Beweggründen Codex Band I § 14.1
9. Entzug als angeklagter Seelenpaktierer aus der Gerichtsbarkeit der Gilden durch den unter 6.1 genannten Mord nach Codex Band V § 2.3

Im ersten Punkt kommt es zu einem Freispruch aufgrund eines Formfehlers der Anklage, er muss aber ein Bußgeld von 10 Dukaten bezahlen.

Unter Punkt 2 wird Firnen im Punkto: Anmaßung eines anderes Standes, als nicht schuldig angesehen, aber schuldig gesprochen für die Aneignung von mittelreichischem Staatseigentum, was an ein weltliches Gericht verwiesen wird.

Firnen gibt die Kenntnis von Tempus Stasis und Verbotenen Pforten zu und muss deshalb 10 Dukaten Bußgeld zahlen. Die Anklage zur Beherrschung der Blutmagie und der heptasphaerischen Invocation wird allerdings zurück gezogen.

Punkt 4 wird von der Anklage zurückgezogen.

Bei Punkt 5 müssen die besondern Umstaende beachtet werden unter denen sich Firnen für schuldig erklärt.

Bei beiden Morden wird Firnen wegen Mangel an Beweisen fuer unschuldig gehalten. Ihm wird aber vertretbarer Totschlag vorgehalten und er hat schon

wieder ein Bußgeld von 10 Dukaten zu zahlen.

Firnen leugnet den Daemonenpakt nicht, haelt aber seinen Kampf gegen Borbarad und Seine Scherzen dagegen.

Schlußendlich wird der Magier Firnen Wulfgrimm als schuldig in den Hauptanklagepunkt gesehen. Er wird aber aufgrund seiner Verdienste wider dem Nanduszwillung nicht der Purgation unterzogen, sonder aus der Großen Grauen Gilde des Geistes verbannt.

Das Auffinden des Mörders nach Temyr ibn Sahid

19. Ingerimm im Jahre 1020 nach dem Falle Bosparans

Am nächsten Morgen begaben wir uns direkt nach dem Frühstück in die Hallen der Akademie zurück, um dem traditionellen Götterdienst oder der Konkurrenzveranstaltung des Tomeg Aterion – „Warum wir nicht im Götterdienst sind“ – beizuwohnen. Die Inhalte der letzteren lassen sich freilich in einem äußerst populären tulamidischen Sprichwort zusammenfassen, dessen Erklärung hier aber zu weit gehen und die leutseligen Gemüter meiner Gefährten unnötig belasten würde... Kaum hatten wir uns jedoch hernach wieder zusammengefunden, als Sidor Kosmaar mit ahnungsvollen Schritten herangeilt kam und unsere Sorgenliste um einen weiteren Punkt ergänzte. Der Mörder, dessen verachtenswertes Geschick schon die letzten Tage den Konvent in Atem gehalten, hatte ein weiteres Opfer gefordert: eine junge Magistra namens Yaneska Yanolof, die auf dem Weg zu ihrer Herberge erdrosselt aufgefunden worden war.

Was war das Ziel des Attentäters? Wie stand er in Verbindung mit den Plänen des Thorwaler Magus und seiner Vorgesetzten, Seliana von Khunchom, in welche Rezzanjin Einblick zu gewinnen versucht hatte? Und war es eben dieser, der bereits am ersten Tage in Gestalt Firnens den Konvent aufgesucht hatte? Über all diese Fragen diskutierten wir reiflich und hitzig, und griffen dabei einen Gedanken auf, den Firnen als erster gefasst hatte, nämlich die Identität des Assassinen betreffend. Handelte es sich bei dem Schurken, der ja in der Kunst der Magie durchaus bewandert schien, um einen der abtrünnigen Tuzaker Magier, die so früh schon unsere Pläne gestört hatten? Wenn ja, so würde er mit

Sicherheit auch hinter uns selbst her sein, und seiner Chance unter allen Umständen harren. Die Überlegung schien naheliegend, und so fassten wir den Plan, dem Täter eine falsche Fährte auszulegen und seiner in persona habhaft zu werden. Als Ausleger der Falle wählten wir meine feierliche Ernennung zum Erzmagus, der sich nach guter tulamidischer Tradition eine weniger offizielle, aber dafür weitaus ausschweifendere Festivität anschließen musste. Mit meinem Kopf in Reichweite, so folgerten wir, würde es dem Mörder eine unwiderstehliche Verlockung präsentieren, erneut zuzuschlagen. Nur dass in diesem Augenblick, selbstverständlich, wir selbst zuschlagen würden...

Wir besprachen den Plan in aller Eile, aber gebotener Vorsicht mit der Magistra Prima von Garlischgrötz, die unserem Vorhaben zustimmte und erste Vorbereitungen in die Wege leitete. Als wir uns zurück in das Gedränge des Konvents begaben erreichte uns eine Depesche des Hesindetempels, welche zur Audienz bei der ehrenwerten Haldana von Ilmenstein lud. Nach dem letzten Vortrag des Tages, in welchem Dscheleff in einer flammenden Rede den Zusammenhalt der Magierschaft beschwor und zur Unterstützung der Gezeichneten aufrief, verließen wir die Hallen der Akademie am Nachmittag und wandten unsere Schritte zum Haus der weisen Göttin. Die Magistra der Magister empfing uns freundlich und dankte für unsere Bemühungen im Kampf gegen Borbarad. Ebenso lag es ihr jedoch daran, Erkundigungen einzuziehen, worin wir ihr mittels eines ausführlichen Berichts aushelfen konnten. Über unser Auskünfte war es schon Abend geworden, und die Geweihte hieß uns zu bleiben für ein Treffen von Hesinde- und Magiergeweihten. Uns so trafen dann im Herzen der Nacht, zur Hesindestund, die Geweihten der Göttin ein, um die allgemeine Verdammung des Borbarad vor den Augen von Göttern und Menschen zu beschließen. Die höchsten Geweihten des Phex, des Nandus' und der Hesinde traten um den Altar, und mit donnernden Stimmen, die nicht Menschen, sondern Göttern gehörig waren, verkündeten sie das Wort vom einigen Ratschluss. Ein würdiges und gerechtes Zeichen im Angesicht eines Götter und Menschen verachtenden Gegners!

20. Ingerimm

Der folgende Tag begann mit einer gewaltigen Überraschung, der sich noch weitere anschließen

sollten – gute wie schlechte. Als wir nämlich wie üblich unsere Schritte zum Pentagrammaton lenkten, versperrten uns dort die Rohalswächter unter Nostriamus Eisenkolber den Weg. Selbiger trat mit gequälter Miene vor und übergab Toran mit zitternden Händen seinen Onyxstab, den er zuvor unter keinen Umständen herzugeben bereit war. So erstaunt waren wir über dieses kleine Wunder, dass wir kein Wort hervor brachten – im Gegensatz zu Eisenkolber, der uns mürrisch beschimpfte und auch sonst wieder ganz der Alte zu sein schien. Mit diesem Schatz in den Händen begaben wir uns ohne Umschweife zu Seliana von Khunchom, die über alle Maße erfreut über einen Stein dieser Größe war. Danach widmeten wir uns weiterhin der Vorbereitung unserer Falle, bis die ersten Vorträge des Abends unsere Aufmerksamkeit verlangten. Abermals teilten wir uns unserer Interessen gemäß auf und besetzten verschiedene Hörsäle, um das Angebot des Konventsplans auszuschöpfen. Der Vortrag des Khadil Okharim beleuchtete die Fortschritte bei der Erstellung des bastrabunschen Bannschildes, an welchem wir selbst tatkräftig mitgewirkt hatten. Die Rekonstruktion der Bannformeln schien gut voranzugehen, doch hatten sich tiefere Probleme bei der Entschlüsselung der materiellen Komponenten der Spruchform aufgetan. Magister Okharim war gerade dabei, die feineren Züge seiner Analysen zu erläutern, als auf dem Flure ein unglaublicher Tumult ausbrach und die versammelte Magierschaft in heilloses Durcheinander stürzte: Während des parallelen Vortrages der Magistra von Garlischgrötz hatte sich, wie Firnen später atemlos berichtete, ein Riss im Sphärengefüge aufgetan, aus welchem sich unaufhörlich Zantim ergossen und die Zuhörer angegriffen hätten. Irgendwie gelang es zwar, den Dämonen Herr zu werden, aber unter welchen Verlusten! Viele hatte die Dämonenbrut hingemetzelt oder schwer verletzt; das eigentliche Unglück wurde aber erst später offenbar. Im Schutze der Verwirrung und Panik waren nämlich die gesammelten Onyxsplitter aus den Räumen der Seliana von Khunchom entwendet worden, nicht ohne ihrem treuen Untergebenen Ilachim die Kehle durchzuschneiden.

Nun hieß es, auf das Gelingen unserer Falle zu bauen und den Mörder, wenigstens jedoch die Steine, zurückzubringen. Nachdem der feucht-fröhliche Abend im besten Gasthaus Punins ausgeklungen war, begab ich mich allein durch die nächtliche Gassen der

Stadt zurück zu unserer Unterkunft – stets gedeckt von den unsichtbaren Schatten meiner Freunde, die mir unauffällig folgten. Und tatsächlich dauerte es gar nicht lange, bis sich der Unhold aus seinem Versteck begab. „Paralysis!“ hörte ich hinter mir eine Stimme schreien und eine Welle magischer Energie brandete über mich hinweg. Da ich aber mit einem solchen Zug gerechnet hatte, gelang es mir den Zauber abzuschütteln und dem Magus – es handelte sich tatsächlich um einen Maraskaner – einen saftigen Ignifaxius entgegen zu schleudern. Sogleich sprangen meine Gefährten hervor und warfen sich in das Kampfgetümmel. Der Magier hatte mit so viel Gegenwehr freilich nicht gerechnet und versuchte sofort, dem Kampf zu entgehen: Sein ganzer Körper schien in sich zusammenzufallen, zu schrumpfen, da wuchsen schwarz-ledrige Schwingen daraus und mit raschem Flügelschlag verschwand der Blutsauger in der Nacht. Rezzanjin jedoch rannte, von der Kraft eines Zaubers erfüllt, hintendrein, und konnte den Maraskaner bis zu einem verfallenen Turm verfolgen, in dessen labyrinthischen Eingeweiden er den Kerl aber verlor. Als der Rest von uns endlich mit menschlicher Geschwindigkeit dort eintraf, hatte Rezzanjin bereits das ganze Versteck auf den Kopf gestellt und neben den Steinen auch einen Brief entdeckt, der an einen gewissen Torben Dergeler adressiert und von unserer alten „Freundin“ Azariel Scharlachkraut unterschrieben war. Offenbar hatte sich die Hexe noch bis gestern selbst in Pumin aufgehalten und hatte das Wirken des Tuzakers überwacht. Weiterhin enthielt das Schreiben Anweisung, eine gewisse Hexe aus Maraskan namens Lavinia aufzusuchen, sobald der Auftrag erledigt wäre. Wenigstens dem hatten wir einen Stich versetzen können. Mit den Steinen im Gepäck begaben wir uns zur Akademie.

21. Ingerimm

Das Arbeitskabinett der Convocata Prima war schon bis auf den letzten Platz ausgefüllt, als wir tags darauf auf dem Konvent eintrafen. Seliana von Khunchom hatte bereits die Fakten rund um die Onyxsteine und ihre Arbeit resümiert, und erging sich dann in weiteren Ausführungen über die nun zu beschließende Vorgehensweise. Zunächst einmal galt es, für den Stein der Weisen die fähigsten Artefaktmagier, Analysten und Handwerker auszuwählen, die diesem delikaten Gegenstand Form verleihen sollten. Die anwesenden Magier diskutierten wohl manche lange Stunde, bis endlich die fünf Betreffenden zusammengestellt waren.

Der Ratschluss lautete auf: Salpicon Savertin, Firnen Wulffgrimm, Salandron Farnion Finkenfarn, Ragnos vom Svelltal und mich, Temyr ibn Sahid. Das Wunder konnte vollzogen werden.

Der Stein der Weisen nach Firnen Wulffgrimm

21 Ingrimm 1020 Bospars Fall

Der Stein des Weisen soll nun beschlossener Maßen wieder zusammen gesetzt werden. Sowohl Temyr als fähiger Artefaktmagier, als auch ich, mit meinen überdurchschnittlichen Analysefähigkeiten, werden dabei mithelfen dürfen. Da Temyr sich bereits ein paar Gedanken machen wollte, über eine mögliche Artefakt Thesis, zur Reaktivierung der vorhandenen Strukturen, analysierten wir noch einmal einen Großteil, der Splitter. Dabei erregte Zulhamid in mir einen schrecklichen Verdacht. Ich wollte soeben einen Analys zaubern, da offenbarte mir der Magiermogul bereits den gewünschten Anblick. Er war völlig aus dem Häuschen und wollte keine Sekunde länger mit dem Zusammensetzen warten. Die magischen Strukturen trügen SEINE Signatur, die Art und Weise, des Assarabat, beziehungsweise des Bethaniers, und das Artefakt brächte uns einen Weg IHN zu finden. Was ist nun, wenn wir weder Kontakt zu Rohal erreichen, noch ihn beschwören können, sondern den Bethanier rufen? Ich vermag mir dieses Schreckensszenario kaum auszumalen. Das Artefakt ist unsere einzige Handlungsmöglichkeit und ich bete zu den Göttern, dass sie uns etwas Gutes bringt.

Toran kam kaum später herein. Er hatte im Tempel meditiert und eine beunruhigende Ahnung hatte ihn erreicht. In Gedanken an die Göttin, sah er einen Turm wie aus Glas und goldene Schuppen, und ein ungutes Gefühl beschlich ihn, dass ihn jetzt noch frösteln lässt, wenn er daran zurückdenkt. Der einzige unsichtbare Turm, er wird eigentlich nur durchscheinend, den ich kenne, ist der Hofmagierturm im Ambossgebirge. Derzeitig verwahrt und bewohnt von Rohezaal vom Amboss.

Wir wollten Rohezaal von unseren Theorien und Befürchtungen in Kenntnis setzen, doch er bat uns ihn erst am frühen Abend in der kleinen Bibliothek zu treffen. Torans Vision könnte eine seiner Theorien bestätigen.

Rezzanjinn beschloss uns zur Unterredung zu begleiten, Irian hatte schon am Mittag die Stadt

verlassen, warum wusste keiner. Tatsächlich erwartete uns Rohezaal bereits in der kleinen Bibliothek. Er hob gerade zu sprechen an, uns eine Mitteilung immenser Bedeutung machen zu müssen, als er nach vorne sackte. Ein kleiner Borndorn ragte aus seinem Nacken. Während Toran, Temyr und ich uns erfolgreich bemühten den Erzmagier im Leben zu halten, bemühte sich Rezzanjinn den bereits bekannten Maraskaner, der hinter einem Vorhang verborgen gestanden hatte, dingfest zu machen. Trotz eines abgeschlagenen Armes, entkam der Asfalothpaktierer als Vogel durch das Fenster. der Arm wuchs nach. Rohezaal erklärte uns von einem Hexagramm aus Orten, die mit Rohals Wirken zu tun gehabt haben. In der Mitte des Hexagramms der Ort Wagenhalt, in dem Rohezaal der Legende nach erschien. Rohezaal glaubte, das der weise Magier im Falle einer Beschwörung, über diese Orte seinen Weg gehen würde von einer geistigen Gegenwart, bis zur Verkörperung. Sobald sich die Theorie bestätigen würde, wolle er in den Amboss reisen, und versuchen, eine Verkörperung zu verhindern, den usn allen klingt noch immer die Warnung Nihobaras von Anchopal in den Ohren: Niemals vollendet sei der Ruf nach den Beiden, um göttliche Allmacht auf Deren zu meiden."Der Plan Rohezaals klingt verrückt, aber er könnte klappen. Eine geraume Zeit schon von unseren Stäben, durch ihre Zerstörung entbunden, beschlossen Temyr und ich ihre Spektabilität zu Punin zu bitten, uns Material aus den Akademiegewölben nehmen zu dürfen, um uns neue Stäbe zu erschaffen. Die Bitte schlug sie uns nicht ab, und nun wird sich zeigen, ob wir in einer Nacht zu vollbringen vermögen, zu dem der Eleve knapp eine Woche benötigt.

Ich fand einen knorriegen Stab von etwa eineinhalb Schritt Länge, aus dem Holz der Steineiche, das ich nicht im Besitz einer Punier Akademie vermutet hätte. Vielleicht war es ein Experiment gewesen, das die Akademie einst beschlagnahmt hatte, denn es befand sich in die Verästelung am oberen Ende des Stabes geschnitten, eine ebenso ungewöhnliche Walrune, wie bei den Thorwalern üblich. Die Verästelung beinhaltete bereits eine Fassung, nur der Stein schien abhanden gekommen zu sein. Ich fand passend einen bordeaux farbenen grobbehauenen Topas, den eine Silberne Mondsichel zierte.

Das Holz scheint eine ungewöhnlich große Affinität zu Blitzen und Feuer zu haben. Der Stein hat eine eigene antimagische Kraft. Die Walrune hat sich magisch

mit der silbernen Mondsichel verbunden. Es muss eine Art thorwalsches Zauberzeichen sein, es wirkt der Verständigung zugehörig. Kaum hatte ich den Stein in den Stab eingesetzt, erschienen magische Zeichen, des Feuers und der Antimagie in silbrigem Arkanum, und ebenso Flammen die, sich um den Stab rankend, diesen schmücken in unvergleichlicher Weise. Ich denke der Stab ist passend wie kein zweiter. Und ich danke den Götter für die merkwürdige Vielfalt der Sammlung einer so alten Akademie wie der in Punin.

Etwa zwei Stunden vorm Weckruf der Kirchenglocken traf ich Temyr in der großen Halle der Akademie. Er war ebenso fertig geworden. Es war ihm gelungen einen etwa zwei Schritt langen Stab aus Rashtulszedler zu bergen. Nun schmückte ihn zu dem ein Amethyst in Form einer stilisierten Rose.

Müde und zufrieden kehrten wir in unser Gasthaus zurück. Wenigstens die letzte Stunde werde ich noch zu schlafen versuchen, bevor vielleicht der Größte Tag seit langer Zeit anbricht.

22. Ingrimm 1020 Bosparans Fall

Es bereits Abend ich bin gleichermaßen erschöpft und verstört. Die Ereignisse des Tages übertreffen fast alles bisher erlebt an Unvorstellbarkeit. Doch bei allem Schrecken bleibt ein Schimmer der Hoffnung.

Also von Vorn: Wir begannen bereits zu früher Stunde mit der Rekonstruktion des Steins des Weisen. Die bereits angefertigten detaillierten Analysen erleichterten das Vorankommen erheblich. Stück für Stück setzte sich das Artefakt zusammen, und obgleich es ungemein Kräfte zehrend war, dauerte es nur wenig Stunden. Das ungeheuerlichste Artefakt, das ich je gesehen hatte war zusammen gesetzt worden. Ein Schwarzes Auge, in Form einer etwa Kopfgroßen Kugel, das nicht die Zeit, sondern die Spären zu durchblicken scheint, und eine Invokation herbeiführen konnte die nicht der siebten Sphäre zugeordnet werden kann.

Die drei Konvokati Prima der Gilden legten ihre Hände an das Artefakt und schienen in Trance zu versinken. Bilder zogen durch den Raum, Bilder jener Orte, die Rohezaal dem Hexagramm zugeordnet hatte. Er schien also in seinen ersten Punkten Recht zu behalten. Er bat uns ihn zu seinem Turm zu begleiten, und mit ihm flogen wir auf seinem Freund, Faldegorn, einem Kaiserdrachen, ins Ambossgebirge.

Tatsächlich offenbarte sich uns dort das gelegentliche aber seltene Spektakel, den unsichtbaren Turm zu

sehen, in der durchscheinenden spiegelnden Art, die ihm im Volksmund diesen Namen einbrachte. Rohezaals Tochter elte uns entgegen. Sie sagte alle Tiere habe die Gegend verlassen, beziehungsweise, haben sich auf einer Bergwiese, ein Stück unterhalb des Turmes gelegen, versammelt. Auch wir eilten schnellen Schrittes zu dieser Wiese und tatsächlich: Als wir dort ankamen bot sich uns ein Anblick, den ich auf immer in meinem Herzen tragen werde. Aus den leichten Schwaden eines Bergnebelfeldes heraus kam ein Mann geschritten. Seine Haltung edel, sein Gang bewusst und rechtschaffend, sein Blick voller Güte und seine Worte voll Weisheit. Sein Wesen voller Freundlichkeit. Rohal war zurückgekehrt. Als wir mit seiner Hilfe unsere Sprache wieder fanden, bedrängten wir ihn schließlich doch mit den dringlichsten Fragen, die uns seit geraumer Zeit nun schon, so arg beschäftigten. Was sollten wir unternehmen um Borbarad aufzuhalten? Rohal sah uns unsere Zielstrebigkeit nach, auch wenn er uns ermahnte stets auch die Welt im Auge zu behalten, wenn wir unseren Weg zu sehen versuchen. Er verriet uns die Schwachstelle Borbarads: Der Bethanier hat Satinav um seine Zeit gebracht, als er sich zurück holen ließ, und mehr denn je hat er seine Zeit verkauft. Wenn wir den Bethanier nun zu hindern gedächten, so sollten wir seine Zeit finden und hüten. Diese Aufgabe übertrug er uns und im besonderen Temyr, dem er zum Zeichen seines Auftrages, die Kappe des Weisen auf sein Haupt setzte. Der fünfte Gezeichnete ist erschienen. Er trägt das Zeichen der stählernen Stirn und das Wissen um seinen Frevel.

So erleichtert über die Einsicht in die Tiefen der Welt und die begründete Hoffnung auf ein Morgen, standen wir ahnungslos auf der Bergwiese und redeten noch von Angesicht zu Angesicht mit dem Weisen persönlich, als das Unheil heraufzog. Der Himmel verfinstert sich und die Vögel hatten längst das Weite gesucht, als sich die Sphären öffneten und Borbarad hervor trat. Auf seinem Haupt trug er, und noch jetzt schaudert mich die bloße Erinnerung dieses Anblicks, die siebenstrahlige Dämonenkrone. Sieben Erzdämonen hatte er seine Seele versprochen in der Gewissheit, dass sie sie nie würden fordern können. Sie sollten sich selber gegenseitig zerfleischen, um den größten Schatz der Niederhölle, seit der Versuchung des Namenlosen, die Seele des Alveraniers des verbotenen Wissens.

Borbarad lachte Rohal aus, ob der Schwäche ihn

nicht vernichtet zu haben, er beschämte die Liebe die ihm der weise Zwillingsbruder entgegenbrachte, überhörte die Warnungen und den Rat. Er lästerte seines Unvermögens auf die Hilfe des Los angewiesen zu sein, und sprach den ebenso schrecklichen wie verächtlich kurzen "Bannspruch des Borbarad: Rohal sei nicht mehr!" wir wollten fliehen, wie Rohal uns als letzte Worte riet, doch der Bethanier hielt die Zeit, und ließ sie nach seinem Willen fließen. Wir mussten mit ansehen, wie Rohal langsam verblasste, bis er schließlich verschwand. Unsere Freiheit erlangten wir erst wieder, als Borbarad sich abwendete. "Zerreißt sie!", sprach er und überließ einem Dutzend Zants das Feld. Wir kämpften einen ungleichen Kampf. Ich sah noch wie Irian von zwei Zants in die Zange genommen, ein Bein ausgerissen wurde, als mir selbst, durch die erlittenen Wunden die Sinne schwanden. Rezzanjinn hat sich gut geschlagen, und Temyr hatte, Phex muss ihm geholfen haben, kaum ein Kratzer abbekommen. Toran muss beinahe mit seinem Leben für unser Überleben bezahlt haben, doch die Göttin gewährte ihm ihre Gunst. Und ohne die Unterstützung Rohezaals, und vor allem Faldegorns, hätte wahrscheinlich keiner von uns diesen Massaker überlebt, aber Borbarad hatte uns unterschätzt, unser Freunde die uns helfen, und die Götter die uns schützen.

Er hat uns den Weisen Anführer genommen, doch die Saat war längst gelegt. Der Auftrag längst erteilt, sein Zeichen längst gegeben. Auf dass er verschwinden musste, nicht aber konnte genommen werden, jenen die nun nach seinem Rate handeln.

Borbarads Zeit rekonstruiert durch Iliricon

Fragment

Die Reise nach Drakonia nach Rezzanjin al'Ahjan

Mitte Rahja

Nach dem Zwischenfall in dem kleinen beschaulichen Jassafheim, bei dem Irian fast umgekommen wäre setzten wir unsere Reise fort. Entgegen unserer Erwartungen und zu unserer Freude ließen sich unsere Verfolger vorerst nicht mehr blicken. Keine lächerlichen Hinterhalte und auch keine als Dorffrauen verkleideten Hexen, die versuchten uns umzubringen. Wir hatten also ein paar schöne Tage, in der ich die

Schönheit des Yaquirtals im Sommer genießen konnte. Am frühen Nachmittag dann kamen wir in Tenn an, einem beschaulichen Dorf an der Mündung des Bosquirs in den Yaquir. Eigentlich mussten wir hier, laut Arya, ab, um den Bosquir bis zur Quelle zu folgen, um von dort aus in Hochgebirge vorzustoßen. Doch vorher wollten wir noch Ausrüstung besorgen, um in den auch im Sommer schneedeckten Bergen des Raschtulswalls nicht zu erfrieren. Wir beschlossen nach kurzer Diskussion, dass diese in Punin wohl am besten zu holen sein würde, weshalb wir den halbtägigen Eilritt zu unserer Villa vor Punin auf uns nahmen. Unser Hausverwalter war ziemlich überrascht, als wir am späten Abend in der Villa ankamen. Doch schon am nächsten Morgen brachen wir nach Punin auf. Es dauerte eine ganze Weile, bis wir die Winterkleidung zusammenhatten, im Sommer ist sie nur schwer zu bekommen, und noch eine ganze Weile länger, bis Temyr von seinem eigenen kleinen Einkaufsrundgang zurück war. Danach machten brachen wir wieder auf und erreichten am früher Abend, gerade noch rechtzeitig für die Feierlichkeiten anlässlich des Rahjamordes, das kleine Örtchen Schlangentod.

Nachdem wir uns im örtlichen Gasthaus einquartiert hatten, mischten wir uns, bis auf Irian und Ragnos unter die Feiernden. Doch plötzlich, die Praiosscheibe war noch nicht hinter dem Horizont versunken, schoss ein Feuerpfeil über die angrenzenden Häuser und schlug in das große Festzelt ein, welches sofort Feuer fing. In dem nun ausbrechenden Tumult hörte ich Ragnos auf einem Dach noch schreiend auf Angreifer aus dem Wald hindeutend, bevor er von seinem Dach verschwand und ich, mein Tuzakmesser ziehend, in Richtung Wald lief. Dort sah ich Ragnos, vermutlich einem Pfeil ausweichend hinter einem Baum verschwinden und einen bulligen Mann mit einem Tuzakmesser in der Hand auf mich zu rennen. Schnell entwickelte sich ein Kampf, in dem ich plötzlich mit fürchterlichen Schmerzen flachlag, als der Bruderlose vor mir mich berührte. Den Treffer, den er landete, heilte Toran, der wohl auch gekommen war. Doch kaum hatte ich mich erholt, waren auch schon fast alle Gegner wieder verschwunden. Nur Firnen hatte mit der Hilfe von Temyr einen Zwerg erledigt, der, wie Firnen erklärte, wohl mit dem Praios entgegenstehenden Erzdämonen ein Pakt geschlossen hatte und sich deshalb Firnen entledigen wollte. Irian war mal wieder, wie immer,

von Travian von Rabenmund mit einem Schlag erledigt worden, während Ragnos irgendwie drei Gegner beschäftigt hatte, ohne mehr als ein paar Kratzer einzustecken. Insgesamt konnten wir sechs Gegner ausmachen. Travian von Rabenmund, der Kerl mit dem Tuzakmesser, Savolina die Hexe, mit der Temyr schon in Grunewaldteine Auseinandersetzung hatte, eine brabaker Magierin, eine weitere Hexe und der nun tote Zwerg. Hierzu würde wohl noch Torben Dergeler hinzukommen, der im Kampf, wohl aufgrund seiner hierbei unzureichenden Fähigkeiten keine Erscheinung gemacht hat, aber uns schon zuvor angegriffen hatte.

In der Nacht erholten wir uns von unseren Verletzungen, immer darauf gefasst, dass ein weiterer Angriff erfolgen könnte, doch es blieb ruhig. Nach eineinhalb Tagen Reise erreichten wir Wildenfest und befanden uns auch endlich wieder am Bosquir. Nicht mehr lange und wir würden unsere Pferde hinter uns lassen müssen. Doch vorerst behielten wir diese und gaben sie kurz bevor wir die Klamm des Bosquirs erreichten an einem kleinen Gehöft ab. Nachdem wir auch die Klamm hinter uns gelassen hatten führte uns Arya einem kleinen Bergpfad in das Gebirge hinein. Erst hier, als ich den Djer Tulam, den höchsten Berg des Raschtulswalls an Horizont aufragen sah, wurde mir bewusst, in was für ein Gebirge wir uns begeben wollten. Anstrengende Tage lagen vor uns. Doch schon vor dem Sonnenuntergang sollte sich uns das erste Wunder dieser Berge zeigen. In einem Tal hörten wir plötzlich einen Gong, der von einer Felswand her zu kommen schien. Diese lag auf unserem Weg und so kamen wir näher. Aus der Nähe betrachtet zeigte sich und ein Gebäude in die Felswand hineingebaut, welches unten ein Loch hatte.

Als wir uns bemerkbar gemacht hatten, wurde aus dem Loch ein Korb hinabgelassen, in dem wir einer nach dem anderen hochgezogen wurden. Wie sich herausstellte, war das Gebäude ein Boronkloster, namens Rabennest, in dem wir für die Nacht gerne beherbergt wurden. Auch hier stellten wir vorsichtshalber Wachen auf, was sich hätte auszahlen können, hätte nicht ich die Wache gehabt. Ich sah noch eine Eule und schon hörte ich die ersten Schritte hinter mir. Dann entbrannte der Kampf. Da ich in einem anderen Raum war, konnte ich meine Freunde nicht warnen. Allerdings versperrte mir auch der Kerl mit dem Tuzakmesser den Weg. Er war gewiss ein guter Kämpfer und so brauchte ich etwas um seiner Herr

zu werden, während sich hinter meinem Rücken ein weiterer Bruderloser mittels Tiergestalt begeben hatte. Ich hörte nur das Schlagen von Flügeln. Doch endlich brachte ich den Tuzakmesserkämpfer mit einem Schlag zum Kopf danieder und drehte mich sofort um, um dem anderen Bruderlosen Verräter, welcher Torben Dergeler war, auch eine mitzugeben, was mir auch gelang. Dieser fiel sofort tot um, weshalb ich nach oben elte um meinen Freunden zu helfen.

Wie erwartet war es ziemlich chaotisch. Irian lag verletzt am Boden, Travian von Rabenmund stand über einem blutenden Toran und Firnen und Temyr versuchten sich gemeinsam mit Ragnos der Magierin, Savolina und der anderen Hexe zu erwehren. Sofort forderte ich den Rabenmund zum Duell, doch während wir noch aufeinander zuschritten hatten sich ein paar Boronpriester auf die Hexe gestürzt und Firnen war drauf und dran mit seinem Schwert die Magierin anzugreifen, weshalb Travian, seine Niederlage eingestehend, wohl mithilfe eines Tranversalis Ringes entschwand. Sofort nahm ich mich der Brabakerin an, welche unter meinem unwiderstehlichen Schlag fiel. Doch Savolina schaffte es sich ihren Besen zu schnappen und flog aus dem Gebäude, nur um fünf Schritt davor, in der Luft schwebend stehen zu bleiben und ihren Bogen mit einem ihrer immer treffenden Pfeile auf Ragnos zu richten. Ihre letzten Worte deuteten auf den Kummer hin, den ihr der durch Ragnos verursachte Tod ihres Geliebten wohl gemacht hatte, weshalb sie ihn rächen wollte. Dann schoss sie den Pfeil ab. Doch er traf nicht Ragnos, sondern sie selbst. Nagrach hatte wohl was dagegen, dass Ragnos stirbt. Ob man sich deshalb Sorgen machen sollte? Wohl nicht.

Die Boronpriester kümmerten sich schnell um die noch sterbende Brabakerin und versuchten ihre Seele zu retten. Ohne Erfolg, wie ich hoffe, denn die Schandtaten, die sie sterbend gestand waren grausam. Ich schaute derweil nach den beiden Toten ein Stockwerk tiefer. Dergeler war verschwunden, schon wieder, aber er war wohl oder übel tot, ich hatte ihn gut getroffen. Die andere Paktiererleiche brachte ich zu den Boronis hoch.

Am nächsten Tag setzten wir unseren Weg in die Berge fort. Die folgenden Tage waren anstrengend und begleitet von stetigen Auf- und Abstiegen tiefer ins Gebirge hinein. Irgendwann wurde es so kalt, dass wir unsere Winterkleidung anziehen und unsere Schritte durch den Schnee setzen mussten. Am 30. Rahja

wurde uns gen Abend auf einmal der Weg durch einen Haufen Steine versperrt. Glücklicherweise stand darauf ein schwer verständlicher Ferkinkrieger, der uns in seinem seltsamen Tulamidya erklären wollte, dass wir das Gebiet hinter ihm nicht betreten durften. Nach ein paar Verständnisproblemen erklärte er uns, dass dies nur Ferkina Krieger dürfen. Man müsste schon einen im Kampf besiegen, um vom Schamanen für würdig erachtet zu werden. Glücklicherweise kamen auf ein Handzeichen des schon etwas in die Jahre gekommenen Kriegers gleich mehrere junge Ferkinas hinter den Felsen hervor.

Um das Ganze abzukürzen zog ich mein Schwert, doch ihre erschreckten Gesichter verrieten mir, dass sie wohl einen Faustkampf meinten. Folglich griff ich den nächstbesten mit meinen Fäusten an. Doch dieser kannte sein Handwerk gut und so brauchte ich eine ganze Weile, bis ich ihm einen finalen Tritt verpassen konnte. Daraufhin willigte der Ferkinkrieger ein uns zu ihrem Schamanen zu bringen. Er führte uns eine Weile in ein kleines Seitental, in dem eine paar Fellzelte und Hütten standen. Er brachte uns direkt zum größten und am meisten mit Knochen verzierten Zelt, doch die größte Überraschung saß am Lagerfeuer. Es war Raidri Conchobair, der größte Held Aventuriens, der Bezwinger der Blutzwillinge, klar zu erkennen an dem Schwerterpaar, welches neben ihm auf dem Boden lag. Doch zuerst verlangte der Schamane unsere Aufmerksamkeit. Er begutachtete mich eine längere Zeit und meinte dann, nachdem er mir mit einem Messer ein wenig Blut abgezapft hatte, dass mein Blut gut genug sei und, dass wir das Gebirge durchqueren dürfen, jedoch erst nachdem wir eine Nacht bei den Ferkinas verbracht hatten. Wir gesellten uns danach zu Conchonair an Feuer und merkten schnell, dass er uns zumindest von Hören her kannte. Wir verbrachten dann noch einen geselligen Abend am Feuer, nur gestört von den Ferkinafrauen, die und abwechselnd Fleisch und vergorene Ziegenmilch andrehen wollten, die wir nach einiger Zeit ablehnten.

Am darauffolgenden Tag ging es weiter in die Berge hinein. Die Ferkinas gaben uns noch stinkendes Ziegenfett mit, welches wir auf unserer Haut verteilen sollten. Conchobair meinte, es helfe gegen die unerbittliche Höhensonnen. Gegen Mittag sahen wir auf unserem Weg eine große Statue. Als wir näher kamen stellte sich heraus, dass es sich um eine stark verletzten Troll handelte. Firnen meinte sogar, dass dieser sehr zauberkräftig sei und keine zwei Tage lang versteinert

war. Plötzlich fing der Troll an sich langsam und dann immer schneller zu bewegen. Als wir schließlich mit ihm redeten, stellte sich heraus, dass der Troll ein Schamane, auf dem Weg zum Konzil war. Firnen heilte ihn zum Teil, doch als wir mit ihm weiterreisen wollten, stellten wir fest, dass die Reisegeschwindigkeit des Trolls weit über der unsrigen lag. Am Abend bekamen wir noch einmal einen atemberaubenden Blick auf dem Djer Tulam, der hinter zwei hohen Berggipfeln auffragte. Am nun folgenden zweiten Tag des Bruderlosen sollten wir laut Arya das Hohe Tal erreichen. Ein grünes Wunder inmitten der weißen Gebirgslandschaft. Etwa am Mittag erblickten wir es dann etwa 300 Schritt unter uns. Tatsächlich war das etwa eine Meile lange begrünte Tal eine wahre Pracht. Ein Ort des Lebens inmitten einer lebensfeindlichen Umgebung. Wie wir schon einmal ein Tal in der Gorge gesehen hatten.

Doch stellte sich jetzt das Problem, wie wir dort hinunterkamen. Arya meinte es gebe einen Pfad hinunter, der würde jedoch lange dauern und sei gefährlich. Wir entschieden uns dazu mittels Nihilogravo hinunter zu schweben. Ein wahrhaftiges Erlebnis, auch wenn es von kurzer Dauer war, da Temyr den Spruch nicht lange aufrechterhalten konnte. Unten angekommen suchten wir uns erstmal einen Weg aus dem Dschungel zum nächsten Wunder dieses Gebirges, der Himmelstreppe, die uns bis zum Dach der Welt führen sollte. Auf dem Weg durch das Dickicht sahen wir immer wieder kleinere Tiere, vor allem Zeigen, die in dem grünen Paradies lebten. Am Ende des Tals wich der dichte Wald einer kahlen Wiese und dort sahen wir sich den nächsten Steilhang hinaufwindend die Himmelstreppe. Bis zum Ende konnten wir gar nicht sehen, so hoch war sie, und so beschlossen wir für die Nacht hier zu rasten, um den anstrengenden Aufstieg mit 6000 Stufen, so sagte Arya am nächsten Tag zu beginnen.

Das taten wir dann auch und es nahm den größten Teil des Tages ein. Immer wieder legten wir Pausen ein, doch am Ende der Treppe brannten bei allen die Beine und wir waren froh sie hinter uns gelassen zu haben. Doch wir waren jetzt auf dem Dach der Welt, welches eine weitläufige Hochebene war, welche von drei weißen Gipfeln und drei Vulkanen begrenzt wurde. Über die weite mit Gras und weißen Blumen bewachsene Ebene hinweg sah man schon Drakonia, eine riesige Festung, die je näher wir ihr kamen nur noch größer wurde. Auch Zitadelle der

Elemente genannt, wie Arya einwarf, war dieses mit hoch emporragenden Türmen gespickte Sechseck wahrhaftig imposant. Doch erst am Tor dämmerte mir, dass diese Festung nicht von und nicht für Menschen geschaffen war. Durch das Tor hätte Faldegorn, Rohezals Kaiserdrache, spazieren können, ohne den Kopf einziehen zu müssen. Geziert wurde es von einem gigantischen Vogelbild, welches wohl den Lichtvogel, dessen Erscheinen wir beizuhören gedachten, zeigte. Doch einfaches Anklopfen öffnete das Tor nicht. Zuerst erschienen sechs Elementarwesen, welche uns nach dem Grund unseres Besuches fragten. Wir wollten zuerst die Suche nach dem Kind Yasinthe von Tuzaks unerwähnt lassen, doch da uns der Eintritt so verwehrt blieb, erwähnten wir es schließlich. Die sich dem Tor anschließende Halle war beeindruckend. Wir wurden von einer Adepta in Empfang genommen und schließlich auch von Pyriander di Archos, welcher der Akademieleiter war. Wir bekamen Quartiere zugewiesen und uns wurde erklärt, dass wir die Akademie gerne besichtigen könnten, jedoch besser einen Führer mitnehmen sollten, um uns in dem riesigen Bau nicht zu verlaufen. Auf die Frage, ob denn Yasinthe von Tuzak mit ihrem Kind da seien, bekamen wir die nur mäßig zufriedenstellende Antwort, dass sie zwar da seien, aber in ihrer Meditation nicht gestört werden sollten. So wollten wir das auch nicht tun. Wir trafen vor unserem Zimmer Morena vom Blautann zusammen mit Ruban dem Rießlandfahrer, die beide auch eingeladen worden waren. Des Weiteren waren noch zwei hohe Vertreter der Zwerge, der rote Pfeil, auch bekannt als Tenobaal Totempfeil, sowie Xenos von den Flammen anwesend, welchen wir schon in Punin getroffen hatten. Ich fand auch noch zwei Magier aus Maraskan, welche meine schöne Insel schon seit ihrer Kindheit nicht mehr gesehen hatten, weshalb ich ihnen gerne davon erzählte.

Insgesamt hatten wir bis zum 1. Praios nicht viel zu tun. Temyr, Firnen und Irian besichtigten deshalb intensiv die Akademie zu besichtigen, während ich lieber mit den anwesenden Leuten sprach. Als wir uns nach dem Kind umhörten mussten wir feststellen, dass es weder Junge noch Mädchen war und, dass es allgemein als seltsam beschrieben wurde.

Am ersten Praios dann fanden wir uns vor dem Erheben der Praiosscheibe in der großen Halle der Akademie ein. Dort hatten sich schon die meisten Leute eingefunden, die dem Ritual um den Lichtvogel beiwohnen wollten. Die sechs Elementarzweige hatten

sich in ihren Gruppen zusammengefunden, um ihre vorbereiteten Rituale zum Raschtulkanscharot, dem Vulkan, in den sich der Lichtvogel hineinstürzen würde, hinzutragen. Die eingeladenen Gäste sammelten sich auch und wurden in die Mitte der nun losgehenden Prozession genommen. Erfreutstellten wir fest, dass Yasinthe von Tuzak und ihr Kind auch bei der Prozession dabei waren. Am Raschtulkanscharoth angekommen verteiltensich die sechs Elementzweige auf sechs kleine Tempel oder Erhebungen ihres Elementes und bereiteten ihre Rituale vor.

Kurz bevor sich die Praiosscheibe erhab setzte Pyriander de Archos zum Sprechen an und eröffnete feierlich die Rituale. Schon erhoben sich die Stimmen der Elementarmagier und von den verschiedenen Tempeln aus ertönte Musik oder Gesang. Mit dem Aufgehen der Praiosscheibe vereinigten sich diese und von ganz weit oben herab flog ein Vogel aus purem Licht, der aus allen sechs Elementen zu Bestehen schien. Er kreiste kurz über unseren Köpfen, um dann schließlich langsam herabzusteigen und sich in den Krater zu stürzen. Der Krater selbst leuchtete kurz auf, als der Lichtvogel ihn berührte. Dann nichts. Eine kurze Weile später stieg aus dem Krater ein Ei aus Licht auf und schwebte vor dem Tempel des Feuers. Doch plötzlich verdunkelte sich der Himmel aus dem Nichts und ein Vogel schwarz wie die Nacht, groß wie der Lichtvogel selbst, stürzte sich aus dem Himmel herab in Richtung Ei. Unvermittelt tauchten in allen Tempeln Massen an Dämonen auf, die die Magier überraschten. Während in den Tempeln ein Kampf entbrannte, an dem wir uns auch beteiligten, verwandelte sich der schwarze Vogel in eine Raubkatze und umklammerte das Ei. Flammenlanzen, die jetzt vereinzelt von den Tempeln auf das Unwesen schossen, schienen an seinem Fell einfach verschluckt zu werden. Schließlich verwandelte sich der Dämon in einen Vogel und flog mit dem Ei weg. Der Dämonen wurden wir schnell Herr, doch das Ei war weg. Schnell fand sich eine Gruppe zusammen, angeführt von Raidri Conchonair, mit uns, Morena, Ruban dem Rießlandfahrer, dem roten Pfeil, Pyriander di Archos und weiteren Leuten, die auf Elementaren dem Nachschattendämon, wie Firnen erläuterte, zu folgen, das Ei zurückzuholen und schließlich Los ermöglichen wieder ein Auge auf Dere zu werfen.

Fragmente der Drakonia- und Lichtvogelexpedition

Über die legendäre Lichtvogelexpedition konnte ich in den Schriften der Gezeichneten selbst leider nur wenig entdecken. Es stellt sich aber heraus, dass Teile der Tagebücher Firnens wohl in den Wirren der Schlacht an der Trollpforte verschollen gegangen sind. Diese Fragment wurde aus den Ruinen von Burg Hageltrog im Finsterkamm geborgen. Es wurde scheinbar von einem gewissen Kunibald van der Vaag zusammengestellt, über den ich jedoch nichts höheres in Erfahrung bringen konnte.

Die folgenden Forschungstagebucheinträge und Schriftenzusammenführungen wurden vom Rohdensteiner Galan von Blaufelden angefertigt, der die schwer beschädigten Fragmente teilweise zu rekonstruieren vermochte.

In den folgenden Schriften ist eine Geschichte zusammen getragen, die so großartig wie unglaublich ist. Eine Geschichte die Einblick gewährt in die Spielregeln der Götter. Eine Geschichte die vom Weltenende erzählt, und wie in Aventurien ein neues Zeitalter anbricht. Es gibt verschiedene Balladen, die von Heldenaten und Abenteuern berichten. Aber die Zusammenhänge und Historischen Fixpunkte, die der Geweihte Galan von Blaufelden, in der folgenden Sammlung offenbart sind, wie von Hesinde persönlich gezeichnet.

Es ist fast zuviel was mir die Götter offenbarten. Fast 7 Jahre habe ich gebraucht um die Puzzelstücke der Historie zusammen zutragen. Aufmerksam wurde ich durch eine Schrift die sich auf den Magus Firnen Wulfgrimm zurückführen lässt. Meine Recherche führte mich durch Sagen und Legenden doch ich glaube erkannt zu haben, dass die meisten Lieder und Geschichten, weit wahrer sind als sie sich je gewünscht hätten.

Die Schrift Firnen Wulfgrimms, der Träger des ersten Zeichens war, gehen auf den 29. Rahja des Jahres 2019 nach Bosparans Fall zurück. Die Mehrzahl der Wörter sind stark verblasst, oder vom Wind und Wasser verunstaltet, doch es lässt sich etwa folgende Geschichte daraus ablesen:

Sechs Tage ist es her seit wir die Horasische Grenze passierten. Die Zwischenfälle mit Travian von Rabenmund und dem Rest seiner Schergen verblasst schon fast zu einem Schatten meiner Erinnerung, so viel hat dieser Tage meine Konzentration beansprucht.

Ich weiß schon gar nicht mehr wie es dazu kam, dass sie uns des Nachts in einem Bergkloster der Boroniten überfallen konnten, doch wie ich mich erinnere hat Azzariell Scharlachkraut den Tot gefunden, durch einen Freipfeil von Ragnos.

Vor knapp einer halben Woche haben wir Unterwegs Raidri Conchobair getroffen und ich bin froh, das Rezzanjinn und Raidri sich nun endlich aus dem Weg gehen können. Aus den Umfangreichen Erzählungen von und um den Schwertkönig geht hervor, dass er die Gezeichneten tatsächlich etwa am 25. Rahja ...

Die abwechselnden Pralereien und überzogenen Sticheleien der Beiden gingen mir allmählich gehörig auf den Geist. Heute Mittag ist uns auch der Troll-Schamane wieder begegnet, dem wir vor zwei Tagen geholfen haben. Tatsächlich erkannte er uns wieder und sprach uns in gebrochenem Tulamidia an. Er dankte für die Unterstützung die wir ihm Gewährt hatten. Er sagt uns, wir seien "Ro-Shott-door", vermutlich etwas wie "Ich stehe in eurer Schuld" oder ein Äquivalent der Trolle. Der Schamane blieb nicht bis zur Jahreswende, sondern zog wohl gleich wieder seiner unbekannten Pfade.

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit der Ankunft in den Hallen des Konzils. Sie sind kaum zu rekonstruieren, aber aus den verwendeten Adjektiven geht Staunen und Ehrfurcht hervor. Das Mächtige Tor der Festung, gehütet von einem Elementarem Meister und von Sterblichen nicht zu öffnen, ist dabei, obgleich häufig beschrieben, nicht das eindrucksvollste an dieser Anlage. Auch aus anderen Schriften ist seit der Offenbarung des Konzils viel über die beeindruckenden Hallen und uralten Gänge bekannt geworden. Die Magistrale Ignazia von der Wehl, Absolventin zu Punin, reiste einst zum Konzil der Elemente und beschrieb es etwa wie folgt:

"Tief in den Höhen des Rashtulswalls gelegen, hinter sagenumwobenen Tälern und Legendenrankten Gipfeln, erhebt sich eine Festung gleich einem Berg. Geschaffen vor Äonen, bewohnt von Wesen aller Zeitalter, und von einem Ausmaß das kein Sterblicher je erfassste. Zwischen verwunschenen Orten voller Magie, ein Quell den viele magische Zünfte unserer Zeit besuchen, finden sich in den alten Gängen, Hölen und Hallen, Reliefs und Bibliotheken aus längst vergessener Zeit, Was dort geschrieben steht hat noch keiner je erkannt, und je weiter man durch die Anlage streift, desto mehr überkommt einen Ehrfurcht und

Staunen vor diesem Abriss der Äonen, vielleicht seit Leben auf Aventurien existiert."

Ich denke die Eindrücke der werten Magistrale, decken sich in etwa mit denen die auch der Gezeichnete Magus mitteilen wollte, von seinem ersten Besuch im Konzil der Elemente. In den Berichten Wulfgrimms findet der Name Yasinthe Erwähnung. Möglicherweise bezieht es sich auf Yasinthe von Tuzak. Sie war in den Jahren zuvor Geliebte der Göttin gewesen, bis sie ein Kind bekam und bald darauf verschwand. Es ist Überliefert, dass die Gezeichneten zu einem Späteren Zeitpunkt Kontakt zu ihr hatten und auch das Kind eine wichtige Rolle spielte im Kampf gegen den Dämonenmeister. Ob sich ihr erstes Zusammentreffen allerdings bereits auf diese Tage datieren lässt, bleibt uns vorenthalten.

Die Aufzeichnungen zu den nächsten Tagen sind zum Glück umfassender erhalten und ließen sich vollständig rekonstruieren:

Es ist nun der 30. Rahja und der letzte Tag vor der Wende des Jahres. Ich habe mir ein paar Stunden ruhe gegönnt und mich mit diesen meinen Aufzeichnungen zurück gezogen. In den Hallen des Konzils herrscht ein Trubel, wie ich ihn in Kunchom auf dem Basar nicht erlebt habe. Alle sind in heller Aufregung. In der Mitte der Nacht so erzählen die Magier und Druiden, wird der Lichtvogel, ein Geschöpf des Los, herabsteigen in die Glüten des Vulkans. Wenn er vergeht, so steigt sein Ei herauf, und mit den ersten Strahlen der Sonne wird sich der Vogel erneut daraus erheben. Seit die Bewohner des Konzils ihre Chronik kennen, bringen alle Zweige der dort ansässigen Magier mächtige und kunstvolle Geschenke zu Ehren des Lichtvogels dar. Die Elementaristen haben sich, nach allem was ich bisher gesehen habe, bei weitem Übertroffen. Kunstvolle Gebilde, geschaffen aus einem reinem Element, gepaart mit Darbietungen der Magier selbst. Die sonst recht schweigsamen Magi des Eises haben sogar einen alten Choral eingeübt. Auch viele Fremde sind schon zusammen gekommen. Heldenfiguren, die bereits zu Lebzeiten in die Legenden eingegangen sind, wie Raidri Conchobaire oder Sintbart der Entdecker. Auch einige Diener und Dienerinnen Sumus, sowie Magier der näherliegenden Südlande sind zu diesem Spektakel angereist. Ich bin gespannt welch Wirken der Götter und der Welt uns heute Nacht offenbar werden wird.

In unserer Zeitrechnung schreiben wir heute den ersten Namenlosen und die Tage scheinen mir düsterer als

jemals zuvor. Auf den sanften Lüften eines Dschinns schwebte ich weit über dem Land und erholte mich noch einmal von den Schrecken der Nacht, die noch immeranhält und nicht weichen möchte. So erhebend es hier oben auch sein könnte, so niedergeschlagen und bedrückt wie heute waren wir höchstens als der Dämonmeister höchst selbst erschien und uns Rohal nahm, in der Stunde, da alle Hoffnung auf ihm Ruhte. Doch damals erhielten wir die Kappe des Weisen und seit her zierte sie Temyrs Haupt. Heute jedoch erhielten wir nichts und verloren alles. Ich will es euch von vorne berichten.

Zur Feier der Wiedergeburt des Lichtvogels hatten sich alle in oder kurz vor der Festung auf einem Felsplateau versammelt, das den Krater eines alten, Vulkanes umsäumt. Die Geschenke wurden dargebracht, die Vorführungen dargeboten, und als die Nacht am schwärzesten war, erschien ein geflügeltes Wesen am Himmel nicht als Schatten vor dem Mond, sondern als Mond vor den Schatten der Welt. Ein Vogel von gewaltiger Größe doch Anmut. Der Lange Schwanz zu den Enden gegabelt, die Schwingen mächtig wie die eines Greifen, die Federn nicht etwa in güldenem Glanz sondern wie vom Lichte selber umhüllt. Freude herrschte unter den Anwesenden doch der Vogel schien keine Notiz davon zu nehmen. Dann zu meinem Erschrecken stürzte er in die Mitte des Vulkans und verging dicht über den Glüten umhüllt von Feuer so alt wie die Zeit. Noch immer jubelten die Anwesenden, denn sie glaubten zu wissen, dass sich der Vogel bald wieder erheben würde. Quälend langsam schllich die Zeit dahin. Nur die Magie der Geschenke und das Glühen des Vulkanes erhellt matt die Dunkelheit. Ich begann mich längst ernsthaft zu sorgen und auch unter den Anderen machte sich die Spannung der Erwartung breit. Und tatsächlich, funken stibent aus dem Krater empor und von einem Funkenregen umhüllt und schimmernd wie die Glut, stieg aus dem Feuer des Berges ein Ei empor, so klein wie ein Geborenes im ersten Winter. Es verharrte auf Höhe unserer Köpfe, gehalten von den Funken, mitten über dem Krater und wir warteten darauf, dass Prajos sein Antlitz über die Gipfel des Kandscharot erhebt. Gleich einem Gebet rezitierten die Druiden alte Verse, die von der Geburtsstunde des Lichtvogels künden:

“Und sieh die Sonne erhob sich über die Spitzen der Berge und ihre Strahlen füllten das Tal, langsam kroch das Licht die Hänge hinab und hüllte Pflanzen und Steine in güldenes Licht. Und sieh das Licht erfüllte

alles was da ist, und das Ei bekam Risse und strebte zum Licht. Und sieh, schimmernd wie der Regenbogen, brachen sich die ersten Strahlen der güldenen Scheibe, an der feurigen Ummantelung des Eis und da...”

Da zerriss ein Kreischen die kühle Luft des Morgens. Der Himmel verfinsterte sich bis kein Licht der Götter mehr das Antlitz der Erde erreichte. Wir gerieten alle in Panik, keiner wusste was los ist. Kluge Köpfe eilten umher unschlüssig was sie tun sollten. Mächtige Helden, die der Gefahr sooft gespottet hatten sahen sich verwirrt um und bangt dessemm das da kam. Ein Vogel stieg aus den Schwärzen des Himmels herab. Und ihm folgten Herrscharnen der siebten Sphäre. Karakilim stürzten sich auf die Anwesenden Magier, einige Zants erschienen mitten unter uns und bagannen ihr grausiges Werk. Mehrköpfige Wölfe der Höllenpforte, rannten durch die Luft und stürzten sich in einen wilden Kampf mit den Elementaren Wesenheiten, die die Magier des Konzils verzweifelt zur Hilfe riefen. Ich jedoch sorgte mich nicht um all dies. Denn ich habe mich viel mit dem Gezücht der Niederhöllen beschäftigt, und wusste um das Wesen, das viel schrecklicher ist, als all das andere Gezücht. Der riesenhafte Vogel, umhüllt von Dunkelheit und selber Dunkler als die Schwärze der Nacht: Man nennt ihn den Nachtschattendämon. Und es heißt Kein Zauber, und keine Waffe, können ihn Verletzen, kein Göttlicher und kein Sterblicher könne ihn vernichten, solange die Nacht ihn vor den Augen der Götter verbirgt. Dies war kein Geschöpf der Höllen, sondern ein Teil von ihnen. Und es zerriss erneut die Zeit mit seinem Schrei, der jedes Blut in den Adern gefrieren lässt, bei dem die Herzen der Sterblichen, für den Moment aufhören zu schlagen. Und der Dämon stieß herab. Kein Zauber fand sein Ziel, kein elementares Wesen konnte in seiner Nähe bestehen. Nichts konnte ihm Schaden zufügen und als er sich wieder in die Lüfte erhab, trug er das Ei des Lichtvogels in seinen Klauen. Mit einem letzten Schrei verschwand er über den Bergen im Nordosten und so schnell wie der Spuk über uns herein gebrochen, so schnell war er auch vorbei. Die Kreaturen der Niederhöllen waren ihrem Anführer gefolgt oder längst in andere Sphären verschwunden. Nur die Verletzten zeugten von dem kurzen aber heftigen Kampf. Es war als wäre sonst nichts geschehen. Und ohne das Ei des Lichtvogels in unserer Mitte, würde vielleicht auch nichts mehr geschehen.

Die Stimmung grenzte an bodenlose Verzweiflung.

Schließlich traten wir zusammen, mit den obersten Magiern und größten Helden unserer Zeit berieten wir und fassten den Beschluss, den Nachtschattendämon zu verfolgen. Wir würden das Ei des Lichtvogels zurück bringen. Die Konzilsmagier gaben uns je ein Artefakt mit, einen Dschinnenring zu jedem Element. Außerdem beschworen sie uns Luftdschinne, die uns ermöglichen sollten den Dämon zu verfolgen und den Kontinent in kurzer Zeit zu überqueren. Und da sind wir nun. Toran, Temyr, Ressanjinn, Ragnos, Irian und Ich. Und uns begleiten dieses Mal Raidri Conchobaire, sowie Sintbart der Entdecker (der auf die Fähigkeiten seines eigenen fliegenden Teppichs zurückgreifen kann), und außerdem Luzellin vom Blautann (die natürlich ihren Hexenbesen zur Verfügung hat und ebenfalls nicht auf die elementaren Wesen angewiesen ist).

Ich hätte mir schönere Umstände einer solch beeindruckenden Reise wünschen können. Aber wer weiß, was die Zukunft bringen wird. Und so die Götter wollen, werden wir den Lichtvogel zurückbringen und es wird eine Zukunft geben.

Niobaras Bericht über die Dämonenzitadelle

Niobaras Bericht

Es ist wie wir vermutet hatten. Die Luft ist kalt und schneidet scharf dort, wo mein Umhang mich nicht schützen kann. Ich will meine Kräfte nutzen, um mich zu wärmen, aber ich wage es nicht, denn die Gegend ist trügerisch und das bisschen, was mir noch an Energie bleibt, will ich lieber nutzen, uns vor dem sicheren Sturz in den Abgrund zu bewahren.

Seit Festum sind 3 Wochen vergangen, Notmark haben wir vor einer verlassen. Immernoch, so scheint es, klettern wir nur durchs Vorgebirge, denn hinter jedem Pass oder Sattel, scheinen sich die Berge noch höher aufzutürmen. Wir haben die Baumgrenze schon lange hinter uns gelassen, und unsere Vorräte können wir nur mit dem Aufstocken, was wir erjagen.

[...]

Ein lebendiger Kaiserdrache ist ein erhabener Anblick. Selbst meine Augen, die schon so viel stolzes und wunderliches geschaut haben, können nicht anders als staunen. Die Länder der Sterblichen liegen wahrhaftig hinter uns, und selbst meinen analytischen Geist überkommt eine seltsame Frömmigkeit beim Anblick dieser Gebrigsmassen. Das, was ich bisher für den

Hauptkamm hielt, ist nur ein stolzer Tributar gewesen, dahinter stürzte der Fels fast drei Meilen tief in eine Schlucht und dahinter erhob sich eine Wand von so unermesslichen Außmaßen, dass die Drachen, die darin nisten, wie Bienen aussehen.

Diese Berge vor uns müssen fast 9000 Fuß hoch sein und dahinter kann man weitere noch höhere Gipfel erahnen. Ich möchte wetten, dass es fast unmöglich sein wird, dort oben zu atmen, denn schon im Raschtulswall bleibt einem Bergsteiger schon die Luft weg, wenn er närrisch genug ist, sich an die Steilhänge des Djer Tulams zu wagen.

[...]

Zwei unserer Begleiter haben sich in den Abgrund gestürzt. Die Notmärker sind ein abergläubisch Volk, und paarende Drachen scheinen ein schreckliches Omen zu sein. Der eigentlich profane, fast schon vulgäre Akt erschien mir wie eine echte Naturgewalt. So kann ein Mensch erahnen, wie das Äonengewitter erschienen sein muss, als der schreckliche Kor gezeugt wurde.

Es scheint an der Gewaltigkeit dieses von Magie so durchdrungenen Ortes zu liegen, aber das zweite Gesicht überkommt mich immer öfter, manchmal gar am Tag, wenn ich es am wenigsten gebrauchen kann. Doch die Bilder scheinen wahnvoll, gigantisch und unvollkommen, wie die Malerei eines Kindes, welches die Pracht einer mathematischen Berechnung erfassen will. Knöcherne Drachen und Vögel aus Nacht und Tod sehe ich vor meinen Augen um das Schicksal der Welt streiten, mächtige Echsenkrieger und Magier mit steinernen Augen stellen ihnen nach. Ich will schreiben, die Qual der Vorhersehung drängt mich dazu, aber dies Papier ist zu kostbar, denn Fuldigors Worte sind wichtiger als meine Wahngesichter.

[...]

Am Ende des Fadens, der sich von Notmark immer weiter nach Nordosten zieht, an einem See aus brennenden Stein so groß wie die Stadt der Kaiser, da liegt Fuldigors Hort. Eine Legende von vielen, aber jahrelanges Suchen in den Schriften der Gelehrten lassen mich wissen, dass ich auf dem richtigen Weg bin. Immer wieder muss ich mir das vor Augen halten, denn der Weg scheint erbarmungslos und unschaffbar. Wir mussten den Rest der Begleiter hinter uns lassen, nur noch der treue Arachos und ich schleppen uns die letzten Schritte. Hinauf, immer weiter hinauf...

Fragment

24. DIE SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den

DIE TAGEBÜCHER

Aufzeichnungen des Temyr ibn Sahid

24. Praios im Jahre 1020 nach Bosparans Fall

Das Schicksal, werte Freunde, mag launisch sein, aufbrausend und zürnend, gewiss; aber es ist auch ein sturer, unbeirrbarer Herr. Und wiewohl man es auch zu täuschen gedenkt, man täte besser daran, einen tulamidischen Basarhändler auch nur um einen Schekel des gebotenen Preises beschwatschen zu wollen. Denn sobald es sich über seinen eigensinnigen Weg bewusst wird, weicht es keinen Zoll davon ab, und treibt das Weltgeschehen munter vor sich her. Was hierzu gesagt werden soll und muss: Unter den Männern und Frauen im Lager hatte man es leider versäumt, diese Weisheit zu verbreiten. Schon seit unserer überraschenden Einkunft hatten sich die Anzeichen auf die bevorstehende Schlacht gehäuft, bevorzugt in Form von Aaskrähen und anderer Galgenvögel, die sich auf den Ästen der entfernten Baumruinen lautstark um die besten Plätze für das anstehende Blutmahl rissen. Und ebenso eifrig hatte man versucht, die Boten und ihre Botschaft zu ignorieren. Wohin einen die nervösen und vor Erschöpfung zitternden Beine auch trugen – denn zu schlafen vermochten nur die Toten – überall versicherte man sich wort- und umfangreich der eigenen Seelenruhe. An den blakenden Feuern versammelten sich alle naselang Kämpfen, Feldscher oder einfache Bader und ergingen sich im Kartenspiel. So einer einen Stich gesetzt hatte, was nur selten geschah, da niemand einen Blick auf den Verlauf des Spiels verschwendete, klaubte er mit dramatischen Gesten die Karten zusammen und bemerkte mit schriller Stimme, welches Glück ihm Phex da doch wieder an die Hand gegeben hätte. Nein – von der Hoffnung, die vor zwei Tagen gleichsam mit unserer Ankunft in das Lager geweht ward, ist nicht mehr viel verblieben, und der klägliche Rest passt mühelos in einen namenlosen Holzsarg. Verzeiht meinen hässlichen Ton, tapfere Freunde, doch ich mag mich kaum der erschreckenden Eindrücke erwehren,

derer ich alltäglich Zeuge werde. Es liegt der Duft der Verdammnis in der schwülen Hitze, welche unbarmherzig auf dem Heerlager liegt, wiewohl doch eisige Kälte ums Herz herrscht. Mehr noch, ein sehr bestimmtes Gefühl hat sich auf meine Seele gelegt, und das war noch nie ein gutes Zeichen. Ob es die astralen Präsenzen sind, die vom Feind herüberwehen und in meinen Ohren schreien, oder die Flut dunkler Wolken, welche das Firmament benetzen, weiß ich nicht – wohl aber, dass es mich mit rasender Angst erfüllt. Der morgige Tag wird zeigen müssen, ob das Zeitalter der Menschen wirklich Bestand hat, oder aber unweigerlich der Verderbnis geweiht ist...

25. Praios im Jahre 1020 nach Bosparans Fall

Noch in der nämlichen Nacht schwärmt die Scharführer aus, und in aller Stille wurde das gesamte Heer auf der Vallusanischen Weide massiert: Wohl an die 3000 Männer und Frauen aus den verschiedensten Provinzen, Baronien und Markgrafschaften der Garethischen Krone; als da wären Berittene und Fußvolk der Schildlande Tobrien und Weiden, insonderheit Pikeniere und schwere Kavallerie; Ritterschaft aus den Stammlanden des Mittelreiches, dort Bogenschützen im Verein mit Kürassieren, Plänkern und weiteren Gerüsteten; und die natürliche Vielzahl an gemeiner Infanterie, leichte wie schwere, deren Erscheinung von regionalen und kulturellen Grenzen verschont bleibt. Unter den matten Augen der Gestirne wurden Zelte abgebrochen, Pferde gezäumt und Kutschen und Wagen bereitet. Schwertgurte wurden geschnürt, Platten und Brünnen sicher angepasst, Freunde nahmen ein letztes Mal Abschied. Feldscher und Wundärzte, Zeugwarte, Schmiede und Bader fassten ihre Instrumente mit prüfendem Blick und bereiteten sich auf die kommenden Stunden vor. Die Offiziere, die alldieweil durch Straßen und Gäßchen der Zeltfluchten schritten, brauchten ihre Stimmen nicht sehr zu heben – eine Totenstille lag in der Luft, die trotz der kriegerischen Aufwendungen kaum gestört wurde. Auch in unsere Schlafstatt schlüpfte zu gegebener Zeit ein Knabe – er mag kaum mehr als 14 Götterläufe gezählt haben – und hieß uns aufzustehen. Die Gewissheit der baldigen Schlacht wrang meinen Magen wie ein allzu nasses Tuch, so dass ich keinen Bissen der kargen Ration hinunterbekam. Meine Gefährten

hatten dessentwegen aber durchaus keinen Vorteil, denn das Frühstück zählte ohnehin nur einen Bissen. Der erdrückenden Dunkelheit überdrüssig hätte ich wohl gerne ein Feuerchen entzündet, doch ebendies war allen Kämpfern strengstens untersagt worden.

“Ein Feuerschein, zumal in dieser Gegend,” hatte Ayla am Tage unserer Ankunft vor ihren Generälen doziert, “kann meilenweit gesehen werden und dem Feind wichtige Hinweise auf unsere Truppenbewegungen und Aufstellung geben. Auch wenn euch nach Licht dürstet – vor der Offensive will ich Feuersteine und Stahl sicher in Taschen und diese Taschen fest verschlossen wissen. Verstanden?” Und ein jeder hatte sich nun eilig bemüht, ihrer Aufforderung nachzukommen.

Über die flache Graslandschaft der Auen ließ sich der Blick tatsächlich mächtig weit schweifen, so dass man nicht umhin kam zu bemerken, dass auch das gegnerische Lager in hektische Betriebsamkeit ausgebrochen war. Die tausendfachen Schemen verschwommen im nebligen Halbdunkel zu einer einzigen, vielarmigen Gestalt, die ihre widerlichen Auswüchse gierig nach uns streckte. Nicht nur ob der nächtlichen Kälte zitternd bezogen wir schließlich die uns zugewiesene Aufstellung bei der Heerführung. Während die Tausendschaften an Soldaten aus allen Winkeln des Lagers zusammengezogen wurden und schweigend Aufstellung bezogen hatte ich ausreichend Muße, mir die Dimensionen und geographischen Feinheiten des Kampfplatzes in Erinnerung zu rufen. Denn wiewohl ich freilich kaum etwas davon zu erkennen vermochte, so hatte ich doch den letzten Tag genutzt, mir die Landschaft einzuprägen.

Zu unseren Füßen erstreckten sich die nördlichen Ausläufer der Vallusanischen Weiden hinab in eine flache Talsohle, welche weit im Süden vom Wasser eines mächtigen Stromes zerschnitten wurde: der Misa. Schnurgerade wie ein Schwerthieb teilte der Fluss die beidseitigen Steppen, die bis an seine Ufer mit dichten Farnbüschchen und Gräsern bewachsen waren und in glücklicheren Zeiten allerlei Viehzeug zum Äsen gereicht hatten. Gen Osten setzte sich diese Flora beharrlich fort, bis die dichte Grasdecke schließlich unversehens abriss und Morasten und Schilfpflanzen wuch; die Misa selbst jedoch mündete dort in die Tobrische See. Hier, ein Dutzend Meilen stromaufwärts, saß die Stadt Vallusa, deren Außenmauer keck an das Südufer des Flusses drängte. Darin eingefasst, von Türmen und Lagerschauern bekränzt, präsentierte sich der

Hafen, gleichsam Lebensader wie Stolz Vallusas. Als letzter Umschlagplatz für auf der Misa geschiffte oder geflößte Waren vor dem Meer hatte die Stadt schon früh ihre tragende Rolle im Nah- und Fernhandel wahrgenommen; auch konnte man sich hier mühelos nach Medina oder gar Perricum einschiffen, und alsbald erfreuten sich die Ratsherren ihrer Einkommen aus der zivilen Seefahrt. Nun jedoch lagen die sonst so betriebsamen Docks und Stege, die Kontore, Kaimauern und Werftplätze in aller Stille da. Die Hafenpforte war verschlossen und mit Schutt und Geröll verstopft worden, während auf den Wehrgängen und in den Wachstuben eifrig Betriebsamkeit herrschte – so zumindest tat es der Fackelschein kund, der allgegenwärtig auf der Stadtmauer kreiste. Die Armee der Notmärker hatte ihre stählernen Finger um die Stadt geschlossen und drohte nun, diese allmählich und qualvoll zu ersticken. Bislang hatte man noch keine Anstrengungen unternommen, die Mauern im Sturm zu nehmen, doch die Kollaborateure hatten sorgsam alle Versorgungslinien entlang der Misa abgeschnitten, wodurch die gesamte Lebensmittelversorgung auf einmal verlustig ging. Gleichzeitig liefen unsere eigenen Truppen, die gemäß des Schlachtplans frühzeitig auf die südliche Seite des Flusses übersetzen sollten, somit beträchtlich Gefahr, einer weiteren Übermacht ausgeruhter Söldlinge in die Arme zu laufen.

Rückwärtig, bereit zum Schlag, befanden sich die beiden Heerlager des Helme Hafax, derer wir schon auf unserem abenteuerlichen Ritt durch die Lüfte ansichtig geworden waren. Das nördlichere von beiden lag verborgen hinter einer aufragenden Hügelkette, noch geschützt von einem Ausläufer Waldes, das andere hingegen bedrohte von Osten her unsere Flanke.

Endlich hatten sich unsere Kämpfer postiert und ihre vorläufige Aufstellung eingenommen. Über ihren Köpfen flatterte eine Vielzahl von Standarten und Bannern, Wimpeln, Fahnen und Flaggen von unterschiedlichster Herkunft im sanften Wind. Die Pferde scharren aufgeregt, nervöse Blicke blitzten unter den Visieren und Helmen hervor. Eine Woge der Unruhe strich über die versammelten Männer und Frauen, und nicht wenige erhoben ihre Stimme zu einem angstvollen Flüstern. Firnen, der diese Verzweiflung wohl spürte, trat entschlossen vor, und in die plötzliche Stille hinein erklang seine Rede, die tausendfach in den Herzen und Köpfen der Truppen

wiederhallen sollte:

“Tapfere Männer und Frauen Aventuriens, Brüder, Schwestern, Gefährten... Schreckliches ist euch in den letzten Monden wiederaufgetreten. Viele von euch haben verloren, was ihnen lieb und teuer war, Kameraden, Freunde, die Heimat... Ihr alle habt in diesen grausamen Abgrund gestarrt, an dem wir uns heute befinden, ihr alle habt die hässliche Fratze des Krieges gesehen, die höhnisch auf euer Opfer herabschaut. Und es mag Zeiten gegeben haben, in denen ihr gezweifelt, verzagt habt. Ihr weder Mut noch Zuversicht verspürt habt, sondern nur noch grenzenlose Angst. Ihr alle kennt dieses Gefühl der Machtlosigkeit... Und doch steht ihr heute versammelt, das Schwert in der Rechten und das Siegel des Bundes über dem Herzen. Wir alle müssen uns unseren Dämonen stellen. Nicht die Klingen und Speere der Feinde sind es, die uns etwas anhaben können. Nicht ihre frevelrischen Rituale vermögen es, unseren Willen zu erschüttern. Nein, es ist die Furcht, die wir im Herzen tragen, welche die schlimmsten Wunden reißt. Wir selbst sind es, in denen der Samen des Zweifels keimt. Und doch steht ihr heute versammelt... Ihr alle habt die schlimmste und grausamste Schlacht bereits geschlagen. Ihr habt über euch selbst triumphiert. Diese Zuversicht, diese Rüstung der Hoffnung ist es, die uns wirklich leben lässt. Und deswegen ist es gleich, wie viele sich uns heute in den Weg stellen werden, es ist gleich, wie oft sie uns niederstrecken werden. Denn was auch geschieht, wir werden aufstehen und kämpfen. Unsere Knochen mögen zerbrechen und unsere Arme schwer vom Kampf werden, aber niemals werden sie die Hoffnung in unseren Herzen töten.”

“Brüder und Schwestern, heute ist der Tag gekommen, an denen wir es diesen Bastarden hundert- und tausendfach zurückzahlen werden. Ihr seid die Klinge der Hoffnung Aventuriens, ihr seid die Heimat der Heimatlosen, ihr seid das Licht in finsterer Nacht. Vor den Augen von Menschen und Göttern werden wir heute Geschichte schreiben. Selbst wenn wir sterben, die Welt wird diese Schlacht nie vergessen. Niemand wird euch je vergessen. Für unsere Familien, für unser Land, für die Zwölfe!”

Niemand regte sich nach dieser Ansprache, kein zustimmendes Gebrüll zerriss die Stille des frühen Morgens. Doch in den Augen der Männer und Frauen glomm Entschlossenheit, und wie zur Antwort wurden Lanzen und Schwertschäfte mit nunmehr festem Griff

gepackt.

“Wohl gesprochen, Meister Wulffgrimm”, bemerkte Ayla, als sie ebenfalls vor die Reihen der Kämpfer trat. Ihr goldenes Haar tanzte im Wind und umspielte die brüllenden Löwen, die ehern auf ihrem Brustpanzer ruhten. Selbst im matten Schein des Madamals glänzten die goldgewirkten Ziselierungen, die kunstvoll den schützenden Stahl überzogen und die würdevolle Leuin auf dem Wappenrock umrahmten. Am Gürtel hing der viel besungene Löwenhelm, dessen Nackenschutz als üppige Mähne über die Flanken des Schwerts der Schwerter fiel. Ein wahrhaftiger Löwe hätte nicht stolzer den Boten der Göttin ausfüllen können, als Ayla vom Schattengrund ihre Stimme erhab und begann zu singen. Und wie ihr Lied sanft den Morgen Nebel durchflocht, da brannte ein Feuer in meinem Herzen auf, so stark und greißend, dass ich hätte vergehen müssen. Aber die Flamme verschlang nicht, versehrte nicht, vielmehr erfüllte sie den ganzen Körper mit lebendiger Wärme. Denn es war die Flamme der Zuversicht, die Ayla mit ihrer Liturgie entfacht hatte, und kein Schrecken der Welt hätte die Mauern dieses Tempels einreißen können. Dunst und Nebel zerrissen, als hätte man sie mit dem Schwert zerteilt, und immer noch sang Ayla ihr einsames Lied, ließ die Melodie über die Köpfe des Heers wehen. Ich schloss die Augen und lauschte, gab mich dem Klang ihrer Stimme hin. Mein Körper wurde von immer neuen Wogen der Empfindung umspült, die unerbittlich an den Felsen der Zweifel und Angst rissen und diese mühelos hinfert trugen, weit, weit fort, in ein fernes, früheres Leben. Warm erschall Aylas Stimme in meinem Innern. Kein Zweifel, keine Angst, kein Bedauern. Wahrlich, keine irdische Stimme konnte so singen. Der Faden der Melodie wurde dünner und zitternder, mein träumender Geist fiel hinab in seine diesseitige Hülle, und ich öffnete die Augen. Kaum hörbar verlor sich das Lied in der Morgenluft. Da riss das Schwert der Schwerter die legendäre Klinge Armalion aus der Scheide, und reckte den Zweihänder gen Alveran. Und wie zur Antwort wurden tausende Schwerter und Lanzen gleichsam erhoben, und goldene Sonnenstrahlen überfluteten den gezückten Stahl, wiederspiegeln auf Rüstung und Schilden. Der Tag der Entscheidung war endlich angebrochen.

Der dumpfe Hall von Trommelschlägen begleitete die weitere Anordnung und Aufstellung der Kämpfer und kündete unmissverständlich vom Aufzug des Feindes. Während die Fußkämpfer bei ihren Offizieren Stellung

bezogen und lautstark in der Schlachtenordnung unterwiesen wurden, führte uns der Weidener Bär zu einer Kompanie, die etwas abseits ihres Einsatzes harzte.

“Dies sind die berühmten Drachenpforter Schützen!”, verkündete Waldemar ohne Umschweife und wies mit der Hand auf die bunt zusammengewürfelte Truppe, die sich da vor uns präsentierte. Sie trugen Panzer aus dunklem, steifem Leder, die auf Brust und Rücken mit zusätzlichen Nieten verstärkt waren. Darüber hing ein Gewirr aus Gürtern, Schlaufen und Feldtäschchen, welche die Schützen mit allerlei nützlichen Gerätschaften, insbesondere Bolzen, bestückt hatten. Die zugehörigen Armbrüste steckten in eigens gearteten Gehängen an Hüfte und Rücken, manch einer führte gleich mehrere davon mit sich. Den Tag zuvor hatte Waldemar so manches Wort über diese Waffen verloren, und sich dabei in umfänglichen Erläuterungen der verwendeten Hölzer und Spannmechanismen ergangen; er war auch nicht müde geworden, den Eifer und die Zielsicherheit zu benennen, welche “seine Jungens” seinem Wort nach im Umgang mit den Schusswaffen an den Tag legten: Diese hier verfügten am Steg über Umlaufrollen, an deren innseitiger Achse eine Kurbelwelle angeschweißt war. Die Sehne aus Tiertarm wiederum umspannte einen gelagerten Schlitten, dessen rückwärtig eingefasste Rippenstange über die Achsenwelle hinweg lief. Drehte man nun an den beiden Kurbeln, so wurde die Sehne allmählich eingeholt und schließlich am Ende des Handlaufs arretiert. Aber ich will euch nicht weiter mit mechanischen Feinheiten langweilen, werte Freunde!

Weiterhin boten die Hüftgurte Platz für eine Vielzahl von Kurzschwertern, Dolchen, Stiletten, Jagdmessern und weiteren Sehnenschneidern, welche die Unterschiedlichkeit ihrer Träger noch einmal lebhaft unterstrich: Die Truppe zählte wohl an die 20 Männer und Frauen, die scheinbar aus allen möglichen Enden Aventuriens in diese eigenartige Mannschaft geraten waren. Es war, als hätte man bei der Gründung der Truppe die Vielseitigkeit zur Prämisse erhoben und aus dem kulturellen Eintopf der Mittelreichischen Gesellschaft jeweils einen Vertreter geschöpft. Zwerge tummelten sich da neben Elfen, Halblingen und Menschen, raue Nordlichter überprüften gemeinsam mit feingliedrigeren Garetiern ihre Ausrüstung. Die Drachenpforter Schützen indes sollten schon bald Gelegenheit haben, uns ihrer

Einheit im Felde zu versichern.

Angeführt wurde dieser lustige Haufen von einem drahtigen jungen Mann mit Pagenschnitt und Vollbart, welcher Rondigan Wolf geheißen wurde und bis auf gelegentliches Blecken der Zähne kaum eine schlechte Angewohnheit von seinen tierischen Vettern übernommen hatte. Hauptmann Wolf erwies sich rasch als wesentlich bedächtiger und zurückhaltender, als es die Schilderungen seines Lehnsherren vermuten ließen; gleichsam war er sich jedoch nicht zu schade, in die Begeisterung bezüglich seiner Truppe einzustimmen.

“Wir sind auf schnelle Vorstöße spezialisiert”, erläuterte er uns fachmännisch, als Waldemar endlich gegangen war. “Kundschaften und Nadelstiche setzen – das ist unser Terrain auf der taktischen Karte. Für wohlfeile Strategien ermangeln wir uns an Mannstärke, und der Zweikampf ist unsere Sache nicht, zweifellos. Aber unsere Schlagkraft liegt in der Beweglichkeit, in der präzisen und unverzüglichen Erstickung von Gefahren. Wir meiden das Armdrücken, und schießen den ganzen Arm lieber aus hundert Schritt mit einem Bolzen entzwei.”, setzte er lakonisch hinzu und tätschelte seine eigene Armbrust. “Kein Wunder, dass uns die Leuen nicht sonderlich mögen...” Und mit einem vielsagenden Blick wies er auf die Kompanie an Rondra-Geweihen, die in der Ferne Stellung bezogen.

Als bald die Drachenpforter Schützen unter den Befehlen ihres Hauptmanns Waffen und Ausrüstung bereitet hatten, wurden die Gürte fester geschnürt und der Aufmarsch begann. Im hohen Gras verborgen näherte sich unsere Kompanie rasch, aber stets umsichtig der nördlichen Hügelkette, welche sowohl das zweite Lager als auch die Absichten des Feindes dahinter trefflich verbarg. Allenthalben wehte der Wind Fetzen der Schlacht heran, die im Schoße des Weidelandes angebrochen war. Schwerter klirrten, Hörner gellten, Schmerzensschreie zerschnitten die kühle Morgenluft. Es war die perverse Symphonie des Todes, orchestriert auf Lanzen und Bogensehnen, geschrieben mit dem Blut Gefallener. Ein weiteres Mal beschlich mich jenes ungute Gefühl, dass sich seit dem Vorabend wie selbstverständlich in meinem Herzen einquartiert hatte. Schon färbte sich die Erde unter den Soldatenstiefeln dunkel von Blut, wiewohl des Hauens und Stechens noch keine der beiden Seiten ermüdete. An vorderster Front jagte Ayla mit ihren Getreuen umher und hielt unter den Barbarianern reichliche Ernte; eine Woge aus Rot und Gold, die einer Flammenzunge gleich unter den Feinden wütete und

allzu kühne Vorstöße verbrannte. Doch es zeigte sich rasch, dass die zahlenmäßige Überlegenheit unseres Gegners nicht so leicht aufzuwiegen war. Um die Geweihten herum fielen die Söldlinge wie Fliegen, gewiss, aber die klügeren unter ihnen umschwärmten den tödlichen Stachel einfach und breiteten sich über eine viel weitere Kampfeslinie aus. Dadurch entgingen sie nicht nur den todbringenden Schwertern der kampferprobten Rondrianer, sie brachten auch den Rest unserer Truppen in arge Bedrängnis. Auch uns erwartete ein nämliches Schicksal, denn Schwadronen berittener Kämpfer, denen der Durchbruch an der Frontlinie geglückt war, kreuzten im Rücken des Heeres und suchten nun, versprengte Einheiten aufzureißen. Der Deckung so plötzlich beraubt erschien unser Tross gar zu auffällig; und nur mit wahrhaft phexischem Glück gelang es uns, bis zu den Säumen der Hügel den Schergen zu entgehen.

Wir hatten jedoch nicht viel Zeit, der gütigen Vorhersehung unseren Dank auszusprechen, denn von den Gipfeln der Erhebung dräuten bereits die feindlichen Onager. Es waren jener drei; mächtige hölzerne Maschinen, die wie Gerippe aus der Grasdecke empor stachen. Sie waren noch im Aufbau begriffen, wie die emsige Betriebsamkeit zu ihren Füßen nahelegte, doch es war nur eine Frage der Zeit, bis ihre Geschosse unsere Reihen zerpfücken würden. Zum Installationstrupp hinzu gesellte sich eine Vielzahl weiterer Gestalten, deren Kleidung und Bewaffnung sie unzweifelhaft als Angehörige der mechanischen Zunft ausschloss.

“Wartet”, ließ sich Hauptmann Wolf vernehmen. Er zog aus den Untiefen seiner Gewandung eine lederne Tasche, in welcher sich eine Handvoll Kugeln befand. Die Kugeln selbst waren aus Ton gefertigt und mit einer geteerten Zündschnur versehen, die ihren Verwendungszweck allzu offenkundig unterstrich. Natürlich hat jeder von euch, werte Freunde, schon einmal von den Hylailer Feuerkugeln gehört; ich selbst kenne ein Dutzend Alchemisten, die sich beim Versuch ihrer Herstellung in die Luft gesprengt haben.

“Ihr mögt mir glauben, dass meine Schützen im Werfen ebenso geschickt sind wie im Umgang mit der Armbrust. Doch zuerst müssen wir die Wachmannschaft ausschalten.” Schnell und bündig wurden die entsprechenden Befehle verteilt, und nur einen Augenblick später hatten die Drachenpforter Schützen ihre Feldformation eingenommen: Zwei gegeneinander verschobene Linien, sodass seitlich

hinter den Vordermännern jeweils versetzt ein weiterer Kämpfer stand. Davor freilich präsentierte sich Rezzanjin, den auch die engelszüngigen Reden und Argumente Hauptmann Wolfs, er werde sich noch “ein weiteres Arschloch” einholen, nicht von seinem angestammten Platz vertreiben konnten. Der Rest unserer Kompanie ordnete sich der Empfehlung des Hauptmanns gemäß sowohl im Rücken als auch an den Flanken der Aufstellung ein, um Übergriffe nach allen Seiten hin abschirmen und selbst “ordentlich austeilen” zu können. Dann begann der Sturm auf die Hügelspitze. Die feindlichen Plänkler indes begrüßten diesen Vorstoß mit wildem Geschrei und schickten sich an, uns mit Schwert und Schild gebührend zu empfangen. Sie hatten die Rechnung allerdings ohne Rezzanjin gemacht, welcher in Windeseile den Anstieg genommen hatte und nun wie ein Derwisch unter den verdutzten Söldlingen wütete. Die aufgescheuchten Männer wichen hastig vor der wild fahrenden Klinge zurück, die Kettenpanzer, Fleisch und Knochen mit grausamer Leichtigkeit zerriss und nur als schwarzer Schemen leidlich zu erkennen war, so schnell wurden die Hiebe geführt. Die angststarren Krieger wiederum boten vortreffliche Ziele für die Bolzen der Drachenpforter Schützen, und manch einer verschied, ohne auch nur einen Streich mit dem Schwert geführt zu haben. Warmes Blut lief den Abhang entlang. Doch eine Überzahl von Dreißig erfahrenen Recken ist auch in der Überraschung nicht so leicht aufzureißen, und die Borbaradianer hatten, trotz des Schreckes, ihr blutiges Handwerk nicht verlernt, wie sie in dem nachfolgenden Hauen und Stechen eindrucksvoll unter Beweis stellten.

Rezzanjin wurde von vier Mann gleichzeitig in die Zange genommen, während zwei weitere unentwegt auf Irians Schild einhämmerten. Aufstellung und Ordnung waren längst verlustig gegangen, und die Drachenpforter erwehrten sich mit Messern und Säbeln der feindlichen Klingen. Hauptmann Wolf indes versicherte sich von der Nahkampftauglichkeit seiner Armbrust, vermittels welcher er seinem Gegner den Schädel einschlug. Auch das Aufbaukommando hatte sich inzwischen zu den Kämpfen gesellt. Es waren, wie ich mit Schrecken feststellte, nicht Menschen, sondern fahle Gerippe, mit Resten verdorbenen Fleisches behangen. Ein irres Licht brannte in den blutverkrusteten Schädeln und lies den Umstehenden von niederhöllischer Kälte das Herz gefrieren. Ich warf Firnen einen raschen Blick zu: Wir beide

wussten nur allzu gut, dass die Erweckung und Kontrolle von Leichnamen immer die Anwesenheit eines Magiers erforderte, eines Puppenspielers, der seine Marionetten zum wahnsinnigen Tanz führte. Wie zur Antwort erscholl ein gellender Schrei: "Fulminictus!", und einer der Drachenpforter Schützen stürzte, von einem unsichtbaren Pfeil niedergestreckt, zu Boden. Bis zur Kappe des Hügelkamms waren es noch einige Schritt den Hang hinauf, doch irgendwo dahinter musste der Magus lauern. Wir nahmen den verbliebenen Rest des Anstiegs und sahen uns nicht einem, sondern drei Magi gegenüber, in dunkle Roben gehüllt, auf denen das rote Zeichen des Dämonenmeisters prangte. Einer hob die Hand und bereitete sich auf einen vernichtenden Cantus vor, doch Ragnos hatte die Lage blitzschnell erfasst und jagte ihm einen Pfeil zwischen die Augen. Noch bevor sein toter Leib die Erde berührte ließ Firnen ein flammendes Schwert auf den nächsten Unglücklichen herabfahren, welches ihm einen furchtbaren Hieb über die Brust versetzte und nicht viel mehr als zwei verbrannte Hälften übrig ließ. Der Dritte im Bunde wandte sich zur Flucht, stürzte den Hang hinab und wurde dort von den Drachenpforter Schützen, welche die verbliebenen Gegner zerlegt hatten, niedergemacht.

Schwer atmend und von Schweiß überströmt standen wir zwischen den Leichen der Barbarianer und maßen unseren eigenen Blutzoll. Viele hatten Verletzungen davongetragen, doch wie durch ein Wunder war kein einziger in die Hallen des Todesgottes eingekehrt. Es blieb jedoch nicht recht Zeit, ob dieses erfreulichen Umstands die Glieder zu strecken, werte Freunde, denn schon nahte von Süden her ein weitaus größeres Übel: Zunächst kündigte es sich nur durch Donnern an; das schwere Donnern einer Vielzahl beschlagener Hufe. Dann sahen wir ihn, den waffenstarrenden Keil, der unerbittlich die Wiesen hinauf drängte und nichts zurückließ denn zerfurchte Erde. Ein Wald aus Lanzen spross aus dieser tobenden Masse heraus, ein wogendes Meer aus stählernen Speeren, manch einer mit blutigen Wimpeln und Bannern geschmückt. Dieser schnaubende Tross, vom Dröhnen und Klarren und Schreien angelockt, jagte in unerbittlichem Galopp über die Felder, und kein Dämonengezücht hätte einen fürchterlichen Anblick bieten können. Die erhitzten Rösser schnaubten vor Wut, und ihre Herren stimmten in den grausamen Choral munter ein. Der Beritt kam rasch näher, viel

zu rasch, und allzu bald würde auf diesem Hügel ein zweites Gemetzel stattfinden...

"Wie gut, dass auch wir noch ein paar Listen im Sack haben...", meinte Firnen und brachte aus den Tiefen seines Gewands einen Ring hervor, welchen er sogleich über einen Finger gleiten ließ. Der Ring war von kaltem Weißgold und Mondsilber gefertigt, worin ein einziger Kristall Eises gefasst war. Es handelte sich um eines der Artefakte, welche Firnen und mir im Konzil der Elemente anempfohlen worden waren, und worin ein jedes einen Geist der Elemente barg. Firnen sprach sanft, wenngleich bestimmt: "Zeige dich, Dschinn, Gebieter des Eises!" Es wurde sofort merklich kühler, die Feuchtigkeit in der Luft legte sich in Schwaden über den Hügel, verfestigte sich in einem Wirbel aus Eisblumen und Schneefunken, der rasch menschliche Züge annahm. Klirrend entwuchs dem Ring die Gestalt, Arme sprossen aus dem scharf geschnittenen Leib wie Eiszapfen, und ein strenges Gesicht erhob sich über dem Körper, in dessen glänzenden Augen tausendfach das Sonnenlicht brach. Die Drachenpforter Schützen staunten mächtig, da sie dieses Wesens ansichtig wurden, doch Firnen wusste, was zu tun war. Er wies auf die Flanken des Hanges zu seinen Füßen, auf denen der morgendliche Tau schimmerte, und bat mit fester Stimme: "Ich bitte dich, vereise sie."

Ein eisiger Wind verwehte die Gestalt, zerstob sie in eine Woge schimmernder Kristalle, welche den Hügel hinunter floss und sich sanft auf die Gräser legte. Im Nu war die Wiese von einem zarten Umhang aus Silber bedeckt, einer spiegelglatten Fläche Eises, die sich bis ins Tal hinab zog. Johlend und kreischend brach die Kavalkade heran, begeistert stürzten die Pferde voran, und sahen unter ihren Scheuklappen nicht die Gefahr, die sich an den Boden schmiegte. Das vorderste Ross, dessen Reiter einen schwarzen Harnisch mit roten Intarsien trug, machte einen gewaltigen Satz und landete auf dem gefrorenen Gras. Die Hufe rutschten über das Eis, fanden zu ihrer Verwunderung keinen Halt und quittierten augenblicklich den Dienst, wodurch die ungestützten Fesseln ausbrachen und der Länge nach hinschlügen. Die nachfolgenden Reiter erkannten spät, viel zu spät die Gefahr und versuchten panisch, ihre Hengste auszubremsen, doch sie hatten die Fünfzig Mann hinter sich vergessen, die ungeduldig und mit Macht nach vorne drängten. So kam es, dass nicht nur die ersten unglücklichen Recken von ihrer eigenen Kameraden Pferde niedergetrampelt

wurden, sondern sich die gesamte Reiterei in schönster Manier auf die Fresse legte. Dies vergönnte uns einen kurzen Moment der Ruhe, denn die Kavallerie hatte es durchaus nicht eilig, wieder auf die Beine zu kommen. Während die Männer unten fluchten und schrien hatten wir also ausreichend Gelegenheit, das weitere Vorgehen zu planen. Die Onager zu zerstören wäre nun ein Leichtes gewesen, doch hernach hätte uns der Beritt zweifelsohne auf die Hörner genommen, wie die zornigen Ausrufe lebhaft unterstrichen.

Mir kam eine Idee: Ich holte die Elementarringe hervor, die Firnen schon so trefflich eingesetzt hatte, und wählte einen massiven irdenen Ring aus, den man scheinbar direkt aus dem Granit des Raschtulswalls geschlagen hatte. Der Stein war warm und schien in meinen Händen zu pulsieren, als schlummerte eine große Kraft in ihm. Ohne zu zögern steckte ich mir das Artefakt an einen Finger und sprach das Losungswort: "Erscheine!" Sogleich ging ein Ruck durch den Hügel, ein dumpfes, tiefes Beben erschütterte den Kamm, Steine rollten den Hang hinab. Direkt vor mir brach die Erde auf, zerriss die flache Grasdecke und gab den Blick auf das felsige Herz des Berges frei. Daraus empor wuchs ein Mann, groß und dick wie ein Findling, auf dessen Brust sich Adern von Kupfer und Eisen streckten. Der Mund aber, werte Freunde, war angefüllt mit Diamanten und Schieferplatten, und als Augen glommen zwei Stück Eierkohlen. Er blickte auf mich herab und verschränkte die Arme vor seinem mächtigen Bauch. Ich blieb nicht lange reglos, denn ein Schrei des Hauptmanns gemahnte mich zur Eile. "Dschinn des Erzes, Herr über Stein und Fels, ich bitte dich: Zerschmettere diese Onager und fege sie von deinem Hügel hinfort, stürze sie den Hang hinab und zerschlage unsere Feinde!" Der Riese nickte bedächtig, dann schritt er zur Tat. Die gesamte Erhebung schien zu erzittern, als er mit mächtigen Schlägen die Onager einriß und ganze Brocken aus Holz und Stein die Flanken hinab warf. Die Berittenen, die rasend vor Wut und Hass ihre Pferde zurück gelassen hatten und zu Fuß den Anstieg wagten, blickten mit geweiteten Augen auf die Welle aus Geröll, Schutt und Steinen, die sich von der Hügelspitze unerbittlich ins Tal ergoss und über sie hereinfiel. Einige, die noch unten geblieben waren, gaben so schnell Fersengeld, dass die Tiere Mühe hatten, mit ihnen Schritt zu halten; wer sich jedoch nicht retten konnte, wurde von der Woge verschluckt und nicht mehr gesehen.

Nun waren zwar die Onager zerstört, doch der

Rückweg gestaltete sich nicht minder schwierig. Die Drachenpforter hatten kaum ihre Reservearmbrüste gespannt, da stürzten unter furchtbarem Kreischen und Brüllen Rauchsäulen vom Himmel herab. Die brodelnden Schwaden zogen leckende Flammenzungen durch die Luft, die von schwelendem Sulphur und Ammonia rochen, und mitten in unsere Kompanie hinein fielen jene Gestalten, die man wohl Karakilim nennt. An die zwei Schritt hoch, in schwarze teerige Fetzen gehüllt, die Klauen bewehrt mit Schwertern und feurigen Peitschen. Ein unglaublicher Tumult brach aus, ein grotesker Tanz zwischen Menschen und Schatten, chaotisch beleuchtet vom Licht der gierig kreisenden Fuchsschwänze. Die Waffen der Dämonen schlügen schwärzende Wunden, wie wir schon am eigenen Leib erfahren hatten, doch die Drachenpforter erwiesen enormes Geschick darin, den Finten und Hieben zu entgehen. Als bald hatten sie auch ihren Schreck überwunden und landeten selbst großartige Treffer, so dass die niederhöllische Schar rasch aufgerieben war. Dort, wo die Karakilim an den Boden gepfählt oder von unzähligen Streichen erdolcht worden waren, brannte die Erde, Gräser verdornten und faulige Pestilenz schlug pulsierende Ranken. Zügigen Schrittes ließen wir die Anhöhe hinter uns.

Es frischte merklich auf. Die anschwellenden Winde zogen in weiter Ferne mächtige schwarze Wolken zusammen und beugten jeden Grashalm demütig zu Boden. Wir hatten es gerade zur Hälfte des Feldherrenhügels gebracht, als es donnerte. Doch es war nicht das Gewitter, oh nein; vielmehr donnerte die Erde in altbekannter Manier, und mit stiebenden Hufen preschte die wieder formierte Kavallerie heran, im festen Willen, diesmal den entscheidenden Schlag zu setzen. Die Drachenpforter griffen erneut ihre Waffen, vor Erschöpfung schnaubend. Ich aber konzentrierte mich auf den Cantus Motoricus, spürte meine Arme wie von Blei ermüden, und schleuderte die Formel den nahenden Mordbuben entgegen. Der Ritt endete brutal, als hätten tausende unsichtbarer Hände die Reiter bei den Röcken gepackt. Wie ein riesiges Gewicht drückte das von mir heraufbeschworene Fesselfeld auf die Glieder der Barbarianer, so dass jede ihrer Bewegungen der größten Anstrengung bedurfte. Derweil drängten die hinteren Reihen der Kavallerie, die rechtzeitig auszuweichen vermochten, um die magische Falle herum und setzten zum Angriff an. Doch Hauptmann Wolf und seine Leute hatten

die Armbrüste bereits im Anschlag.

Wenige Minuten später war der Kampf beendet. Die Bolzenhagel der Drachenpforter hatten die Aufstellung der Reiterei gründlich zerlegt, und ehe ein einziger Borbaradianer unsere Linie erreichte, färbten schon zehn seiner Kameraden die Weiden dunkel mit ihrem Blut. Dieser aber traf uns umso härter. Und obwohl es uns schließlich gelang, die Plänker mit Granaten und Schwertern zu zerreißen, musste doch ein Getreuer sein Leben lassen. Es sollte nicht der letzte bleiben.

Ohne weitere Scharmützel erreichten wir, reichlich erschöpft, den Feldherrenhügel. Vor den wachsamen Augen des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg erstreckte sich hier das gesamte Schlachtfeld bis an die Ufer der Misa, und gleichsam liefen alle Fäden unserer Kampfesordnung bei ihm zusammen. Der Strategus beugte sich gerade über eine reich illustrierte Karte der Gegend, auf welcher entsprechend der Aufstellungen zahlreiche Zinnfiguren platziert waren. Ebenso befanden sich darauf angeschwärzte Spielsteine, welche recht treffend den Feind darstellten und unverhohlen ihre zahlenmäßige Überlegenheit demonstrierten. Es herrschte ein geschäftiges Kommen und Gehen: Alle naselang ritt ein Bote heran, sprang von seinem Zossen herab und gab Meldung über die aktuellen Truppenbewegungen kund. Meist waren die jungen Männer und Frauen übel zugerichtet, mit Pfeil- und Schwertwunden übersät, denn die ausführenden Offiziere kämpften an vorderster Front. Immer noch über seinen strategischen Zeichnungen brütend hörte sich der Erzmarschall unseren Bericht an.

“Gut, gut, dass nimmt eine ziemliche Last von unseren Schultern. Verluste?”

“Einen Mann hat es erwischt, ansonsten aber nur leichte Verletzungen.”

Zum ersten Mal blickte Leomar vom Berg auf. Seine Züge waren von Sorge bedrückt, doch in seinen Augen funkelte es lebhaft. “Nur ein Toter? Wollt ihr mir sagen, dass dieses halsbrecherische Kommando nur ein einziges Todesopfer gefordert hat?”

Der Erzmarschall erholte sich allzu bald von seiner Verwunderung, denn offensichtlich war er es zwar gewohnt, in größeren Kategorien zu rechnen, insbesondere bei den Entschlafenen, nahm die frohe Botschaft aber ohne Umschweife an. Mit kurzem Lob entließ er die Drachenpforter und uns in eine sehr genehme Atempause, nicht ohne anzudeuten, dass er sicherlich noch einmal auf uns zurückkommen werde.

Erschöpft streckten wir die müden Glieder, werte Freunde, derweil in der Ferne die Schlacht unverändert tobte: Die erdrückende zahlenmäßige Überlegenheit der Borbaradianer hatte das Hauptheer weit hinter die ursprüngliche Frontlinie zurück gedrängt und dabei einen Streifen von Leichen und Versehrten hinterlassen. Zwar konnten sie unsere vereinigten Kräfte nicht vollends umschließen, doch in Form einer weitgestreckten Sichel vermochten sie Vorstöße und Geplänkel mühelos abzufangen, ohne gleichzeitig Rücken und Flanken zu gefährden. So schob sich der schwarze Orkus langsam, aber stetig immer weiter gen Norden, wo unsere Versorgungseinrichtungen stationiert waren. Sicherlich wären diese schon längst von einer schnellen Einsatztruppe zu Pferde gestürmt worden, wenn nicht die goldene Schar um Ayla derlei Ausbrüche verhindert hätte. Überhaupt verkauften sich unsere Streiter so teuer wie möglich, und kein Zoll Boden wurde ohne erbitterte Kämpfe genommen. Weitaus mehr als diese schleichende Niederlage beunruhigte mich jedoch etwas ganz Anderes: Bislang waren alle Auseinandersetzungen zeitnah durch den massiven Einsatz von Dämonen entschieden worden; sei es in Ysilia, Kurkum oder Mendena, stets brachen die siebtsphärischen Horden mit furchtbarer Macht über die Kämpfenden herein. Erklärt mich für wahnsinnig, werte Freunde, aber diese schreckliche Gewissheit hatte auch tröstliche Züge – ganz so, als trafe man einen alten Widersacher, der allem Zorn und Hass eine Gestalt gibt, sie greifbar macht, verständlich. Die Abwesenheit jener Kräfte nun erschütterte mich bis ins Mark, denn ohne sie war ich verloren in meinen Befürchtungen und Ängsten.

Während derlei Empfindungen mein Gemüt erfüllten kündigten sich weitreichende Veränderungen im Schlachtengeschehen an. Das zurückgewichene Hauptheer hatte endlich die Order des Reichserzmarschalls erhalten und formierte sich in aller Eile neu: Die zuvor getrennten Abteilungen rückten näher zusammen, um einerseits dem Feind weniger Angriffsfläche zu bieten, und andererseits, um der Übermacht entschlossener entgegen treten zu können. Da selbst das Kommando des Schwerts der Schwerter die gegnerischen Verbände nicht abzufangen vermochte hatte man nun die Aufstellung solcherart gewirkt, dass sie Übergriffen länger standhalten konnte. Plötzlich löste sich ein einzelner Reiter aus dem Gewirr von Leibern und preschte über die Weide nach dem Feldherrenhügel, in der

Sonne glänzte seine Rüstung golden. Als bald nahm die Gestalt Form an, und als mächtige Löwenhaare unter dem Helm hervorbrachen, wusste jeder, wer da geritten kam. Der Anblick sollte nicht täuschen: Als bald erschien Ayla, gezeichnet von Wunden, doch lange nicht gebrochen, auf der Anhöhe. Der wollene Überwurf und die Stiefel schienen in Blut geradezu getränkt, doch die Rüstung selbst schimmerte unbefleckt in der fahlen Sonne. Und jeder, der dieser erhabenen und stolzen Erscheinung ansichtig wurde, spürte die Flamme einer höheren Fügung in seinem Herzen brennen. Rasch wechselte sie einige Worte mit Leomar vom Berg, dann winkte sie uns herbei. Die Augen, die unter dem Löwenhelm hervorblitzten, waren voller Sorge. Wortlos deutete sie auf einen fernen Punkt im Südosten, der noch hinter dem zweiten feindlichen Lager zu liegen schien. Schwere Gewitterwolken türmten sich darüber, eine brodelnde schwarze Masse, in die hinein ein wahnsinniger Künstler unablässig schreckliche Bilder voll Tod und Verzweiflung arbeitete. Der bloße Anblick ließ mein Blut gefrieren – diese Wolkenberge gaben nur allzu bereit Auskunft über die Pläne der Barbarianer.

“Kein Zweifel.”, bestätigte Ayla meine ungute Vorahnung.

“Dort wird etwas beschworen. Etwas... Großes. Wir haben keine genauen Berichte vorliegen, weil sich niemand in die Nähe wagt, aber unsere Kundschafter berichten, dass der Wind von allen Seiten her zu diesem Ort treibt. Dass es plötzlich finster wie zur tiefsten Nacht wird. Dass Gräser verdorren und Kleintiere verenden... Ich muss euch sicher nicht verdeutlichen, dass das, was auch immer da gerufen wird, unbedingt aufgehalten werden muss. Ihr seid die einzigen, die wir für so ein Unterfangen einsetzen können, ihr kennt die Schliche des Feindes, habt gegen seine verdorbene Brut gekämpft. Euch wird dieser Schrecken nicht überwältigen. Nehmt die Drachenpforter und treibt dieses Übel mit Stumpf und Stiel aus. Wenn jetzt noch Dämonen über uns herfallen... Nun, geht mit dem Segen der Zwölfe. Ich muss zu meinen Leuten zurück.”

Nachdem Ayla gegangen war begaben wir uns zu Hauptmann Wolf, den die Aussicht auf ein weiteres Himmelfahrtskommando nicht im Mindesten zu schrecken schien. Schnell fanden sich auch die anderen Drachenpforter ein, marschbereit, mit ihren geliebten Armbrüsten im Anschlag. Ungefähr zeitgleich zu unserem Aufbruch hatte Ayla das

Hauptheer wieder erreicht und ohne Umschweife zu einem neuerlichen Angriff geführt, so dass die Luft vom Singen der Schwerter angefüllt war. Wir jedoch verließen alsbald den angestammten Weg und wandten uns zügig gen Osten, wobei die Masse der Kämpfenden unseren Vormarsch trefflich deckte. So entfernten wir uns im Rücken der Armee rasch vom Kampfgeschehen und näherten uns ungesehen dem Beschwörungsplatz. Die Gewitterwolken ragten inzwischen so hoch darüber auf, dass sie mühelos den gesamten Himmel bedeckten. Augenblicklich umhüllte uns eisige Finsternis, kaum dass wir die unselige Wirkstätte betreten hatten. Gleichsam entehrte der Schattendom nicht des angedrohten Windes, der hier besonders erbarmungslos um die Ohren pfiff und wie unsichtbare Dolche durch Kleidung und Rüstung drang. Der genaue Standpunkt des Rituals war indes nicht zu verfehlten, denn blakende Feuer wiesen den Weg. Auf einer Anhöhe, am Rande eines nahen Fichtengehölzes, präsentierte sich ein grob gehauenes Steinpodest, das mit allerlei Paraphernalia umgeben war. Schwere Ketten hielten darauf eine Leuin, gezeichnet von den Spuren einer unerbittlichen grausamen Jagd. Haken und Eisenzungen waren in das Fleisch des Tieres getrieben worden, die einst stolze Mähne hing in wirren Fetzen am Körper herab. Um das Opfer herum knieten mehrere dunkle Gestalten, die Arme zum tosenden Firmament erhoben, wobei sie lautstark Beschwörungen und weitere Zauber skandierten. Ein Blitz schlug krachend in einen Ritualfokus ein und erhellt für den Bruchteil eines Augenblicks die ekstatisch verdrehten Leiber der Magier, dann rollte ohrenbetäubender Donner über das Land. Schwerer Regen setzte ein, doch das Zentrum des Sturms blieb davon unberührt. In einem weiten Kreis unter den Beschwörern patrouillierten schwer gerüstete Söldlinge in den Farben des Bethaniers, Rot auf schwarzem Grund, sowie eine Handvoll Gestalten in zerschlissenen Gewändern. Diese Wesen erfüllten selbst aus der Ferne Herz und Hirn mit kalter Angst, werte Freunde, und der Schweiß tritt mir auf die Stirn, da ich diese Zeilen schreibe. Von der bloßen körperlichen Beschaffenheit her hätte man sie wohl zu den Menschen zählen mögen, doch darin erschöpfte sich die Ähnlichkeit bereits. Die sichtbaren Teile ihrer Haut hingen wie Segeltuch über den Knochen – furchtbar verwachsenen Knochen übrigens – und waren von grässlichen Geschwüren und Narben entstellt. Anderen sprossen halbe Arme oder Hände aus dem Gesicht, die in

schrecklichen Krämpfen durch die Luft fuhren. Immer wieder zuckten ihre Körper unter heftigen Spastiken, allerdings so schnell, dass das Auge kaum folgen konnte. Das Schlimmste waren aber ihre Augen, die selbst aus der Entfernung wie zwei Abgründe im verzerrten Antlitz klafften. Diese traurigen Gestalten waren endgültig von der Menschlichkeit abgefallen, und nunmehr nichts als Sklaven der dämonischen Geißel, die man ihnen eingesetzt hatte. Schon früher waren wir Legionären der unbesiegbaren Armee begegnet – was uns einige schreckliche Erinnerungen eingebracht hatte, werte Freunde – nie jedoch ausgewachsenen Exemplaren. Und dort, umgeben von seinen verküppelten Zöglingen, stand Xeraan selbst, Verräter und Täuscher, nicht weniger missgestaltet als seiner Hände Werk. Der Portifex kauerte hinter der Steinplatte, an welch selbige die Leuin gekettet war, und hielt die einzelnen Fragmente der Beschwörung magisch zusammen. Ich konnte am Körper spüren, wie mächtige Wogen arkaner Energie von der Ritualstätte ausströmten und die ohnehin angeheizte Luft in Schwingung versetzten. Mosaiksteine gleich formten die anschwellenden Rufe allmählich den Rahmen der Formel, bildeten feinere Unterstrukturen und Muster aus, während Xeraan die Thesis immer weiter und weiter ausformulierte. Es war Zeit zu handeln.

Firnen drückte Hauptmann Wolf den letzten verbliebenen Ring der Elementargeister in die Hand: "Wir müssen dieses Ritual unbedingt verhindern, aber gegen diese Bewachung kommen wir unmöglich an. Nehmt diesen Ring, er enthält einen Dschinn des Wassers, nehmt ihn und sorgt für Verwirrung unter den Söldnern. Lockt sie in die Wälder und haltet sie dort so lange fest, dass wir die Beschwörung vereiteln können. Dreht am Ring, und der Geist wird erscheinen."

Hauptmann Wolf schien zu verwirrt, um Fragen zu stellen. Er nickte und zischte seinen Getreuen Befehle zu, worauf sich diese in das Dickicht zu unserer Linken schlügen und ohne ein weiteres Geräusch verschwanden. Aber nicht für lange. Einige Herzschläge später ertönte ein lauter Aufschrei von der Anhöhe, denn eine mächtige Welle, aus deren Spitzen ein schäumendes Ross ausbrach, wütete unter den Söldnern und säte heillose Verwirrung. Plötzlich surrten die Bolzen, und eine ebenso tödliche Woge legte sich über die Krieger. Einer, sicher der Hauptmann, zeigte den Hang hinab, gerade dorthin, wo unsere Freunde stehen mussten. Rasch packten

die Söldlinge ihre Waffen und stürmten mit lautem Geschrei – durchsetzt von Todesseufern – in den Wald hinein; im gleichen Moment verließen wir unsere Deckung und drängten den Hügel hinauf. Sofort sprangen zwei Legionäre vor und stürzten sich mit übermenschlicher Geschwindigkeit auf Irian, derweil die verbliebenen drei von Rezzanjin gebunden wurden. Xeraan blickte auf und entblößte sein schreckliches Grinsen, welches zu hassen wir so früh gelernt hatten. Wortlos hob er den Dolch und riss dem gefesselten Tier mit einer einzigen blitzschnellen Bewegung die Kehle auf; und in Sturzbächen verfloss der Lebenssaft über das irdene Podest. Da schlug ein blendend heller Blitz herab und spaltete Tier und Stein in einer Fontäne von Blut und Staub, so heftig, dass die Magier ringsum niedergeworfen wurden und tot darnieder lagen. "Es ist vollbracht!", schrie Xeraan zum tosenden Firmament hinauf, lauter sogar als der einsetzende Donner. "Es ist vollbracht, meine Kinder. Kommt, kommt in meine Arme!" Knapp ein Schritt über dem verbrannten Leib der Leuin riss die Luft wie ein nasser Lappen auseinander, daraus quoll fetter, schwarzer Rauch, der wie das Blut einer schwärenden Wunde zu Boden tropfte. Klirrende Kälte brandete über uns hinweg und nahm uns schier die Luft zum Atmen. Aus dem Riss stoben dunkle Schemen, die einen langen feurigen Schweif durch die frierende Luft zogen, während sie über dem Ritualopfer kreisten. Bevor sich einer von uns rühren konnte kam ein Söldling mit Speer und Schild angerannt, dessen wachem Ohr der Tumult auf dem Hügel nicht entgangen war. Er war kaum Zwanzig Schritt heran gelangt, als sich einer der Schatten aus der wirbelnden Masse löste und auf den Unglückseligen herab stürzte, direkt hinein in den zum Schrei geöffneten Mund. Augenblicklich fiel der Mann zu Boden, krümmte sich unter bestialischen Zuckungen, dass Knochen zerbrachen und Fleisch zerriss. Die Augen schmolzen und ließen als blutiger Schleim sein Gesicht herab, bedeckten die verdorrnde Haut. Niemals habe ich einen Menschen so schreien gehört, werte Freunde, und ich bin mir sicher, dass nur alles übersteigender Schmerz solche Töne hervorzubringen vermag. Und nun wussten wir auch, was Xeraan gerufen hatte, denn wir wohnten der Geburt neuer Legionäre bei. Weitere Dämonen stießen herab und infizierten Söldlinge, die wie ihr ausgelöschter Kamerad zum Ort des Rituals zurückgekehrt waren. Das alles sah und hörte ich wie unter Wasser, dumpf, verschwommen, doch unendlich schwer und langsam. Und abermals waren wir zu spät

gekommen, mussten einsehen, dass uns der Feind – erneut – einen Schritt voraus war.

Ragnos legte einen Freipfeil an die Sehne, spannte und legte auf den Schwarzmagus an. Ein heiserer Schrei gellte über die Anhöhe, und die Dämonen, die so zahlreich aus der Wunde im Sphären geschehen gestiegen waren, wurden nun mit Macht in den Limbus zurück gerissen. Die verbliebenen Daimonide aber rannten in den Süden, um unter den ineinander verbissenen Heeren blutige Ernte zu halten. Ebenso plötzlich riss die Trance ab, die meine Sinne zuvor betäubt hatte, und ich wandte mich entsetzt um: Irian lag unweit von mir als blutiges Bündel im Gras, die Rüstung von unzähligen Schlägen eingedellt, sein Schwert ragte zwei Schritt weiter aus dem immer noch zuckenden Leichnam eines Legionärs. Toran beugte sich zu meiner anderen Seite über den reglosen Rezzanjin, dessen gesamter Körper von hässlichen Wunden übersäht war. Schweigend traten Firnen und ich an Irian heran, fassten uns bei den Händen und intonierten den Balsam, unter dessen Wirkung Knochen und Haut allmählich wieder zusammenwuchsen. Nachdem unsere beiden Frontkämpfer einigermaßen wieder hergestellt waren, besahen wir uns die furchtbare Verwüstung, die da auf dem Hügelkamm herrschte. Von Xeraan fehlte jede Spur. Der Freipfeil mochte sein Ziel nicht verfehlt haben, der alte Teufel jedoch war erneut entkommen – und sei es nur in den Tod. Wie gefällte Baumstämme lagen dafür etliche Körper auf dem verbrannten Boden, achtlos verteilt und grässlich entstellt von der Hand des Krieges. Erschöpft an Leib und Seele setzte ich mich an den Abhang und ließ den Blick schweifen. Weit im Süden hackten die Heerscharen immer noch unermüdlich aufeinander ein. Der stundenlangen Händel zum Trotz zeigte noch keiner der beiden Haufen ernsthafte Anzeichen von Ermüdung, und die Schwerter, Lanzen und Piken sangen in einem fort. Selbst ein erfahrenerer Heerführer hätte sich angesichts dieser gemeinsamen Anstrengungen schwergetan, die Geschickte der Schlacht vorherzusagen, so gleichgültig präsentierte sich das grausige Schauspiel. Woher kam also diese dunkle Ahnung, die mich im Laufe des Tages nicht nur verfolgt, sondern stetig an Präsenz gewonnen hatte? Etwas Nasses, Kaltes tropfte mir unversehens in den Nacken – natürlich, das Gewitter musste nach seinem kurzen Intermezzo endlich über uns hereinbrechen. Schon rollte mächtiger Donner über die Weiden.

Sicherlich wäre es unklug, weiterhin auf dem Hügel zu bleiben, dessen exponierte Höhe Blitze geradezu magisch anziehen musste. Seufzend stemmte ich mich hoch, blickte auf – und was ich da sah, schleuderte mich unversehens zurück.

Die Schlacht, die am Boden tobte, war nur ein schwaches Abbild der unbarmherzigen Raserei, welche über das Firmament gekommen war. Mit unglaublicher Wut bäumte sich das Meer aus Wolken, schwarz wie die tiefste See, erhellt von einer Kaskade gleißender Speere und Lanzen, die sich aus der brodelnden Masse ergoss. Schwere Tropfen eiskalten Wassers fuhren herab und verfroren uns die Glieder, derweil ein schneidender Wind an unseren Kleidern zerrte. Doch auch dieses Inferno, werte Freunde, war lediglich eine Fingerübung, eine Ouvertüre bloß oder eine lästige Randnotiz. Über dem Lager der Barbarianer verengten sich die Wolken zu einem mahlenden Schlund, einem träge kreisenden Wirbel aus vollkommener Schwärze, in den hinein tausende Fäden dunkler Flüssigkeit stießen, rot wie Blut. Aus den Winkeln meiner schockgeweiteten Augen sah ich, wie das schon versickerte Blut auf der Ritualstätte zu einer riesigen Lache zusammenlief, so als hätte man einen Keil ins Fleisch der Erde getrieben. Das Blut dampfte und kochte, warf Blasen aus und stieg immer weiter, weiter, hinauf in diesen reißenden Strom, der gierig und unersättlich den Lebenssaft einsog. Und dort, im Zentrum des Sturms, klaffte ein Riss in den Sphären, ein ungeheuerliches Maul von Schwärze, welches Wolken und Blut gleichermaßen verschlang. Dann öffnete sich plötzlich der brüllende Schlund und spie einen gewaltigen Schatten direkt hinein ins Feindeslager. Ein tiefes, animalisches Grollen peitschte über das Schlachtfeld und erstickte jede Bewegung, jedes Geräusch augenblicklich im Keim, als wären die Heere mitten in der Zeit eingefroren. Alle Blicke richteten sich auf das Lager der Barbarianer. Aus dem aufgewirbelten Staub und Dunst trat ein Wesen, ein Wesen von solch maßloser Gewalt, dass mein ganzer Körper taub wurde. Es war von geradezu riesenhaftem Wuchs, baumlang und stark wie ein Oger, der scharlachrote Leib bedeckt von armdicken Muskelsträngen. Dem Stierkopf erwuchs ein Paar brutaler Hörner, aus der breiten Schnauze ragten grausige Fänge, von denen Blut und ätzender Geifer herabtropften. Beide Pranken waren bewehrt mit mannshohen Äxten, deren Schneiden von schwarzem Feuer umtanzt wurden.

Am grässlichsten jedoch waren die Augen, werte Freunde, Augen, aus denen reinste Verachtung und Spott wie Blitze schleuderten, und die genügten, um einen Mann wie Schlagholz zu fällen. Nicht viele aventurische Legenden erwähnen den Minotaurus, den stiergehörnten Diener Xarfais, Schänder der Seelen, doch ausnahmslos alle enden in einem Meer aus Blut und ausgesuchter Grausamkeit. Selbst aus der Entfernung konnte ich seine selbstgefälligen, abschätzigen Blicke spüren, die gnadenlos über das Schlachtfeld wanderten und Furcht und Chaos in die Herzen der Menschen säten. Abermals donnerte sein gutturales Brüllen über das Schlachtfeld, das sich im nächsten Augenblick zu Wörtern und Sätzen formte:

“Seht her, ihr Maden, ihr jämmerlichen Kreaturen, seht alle her: Ihr denkt, ihr wisst, was Krieg ist? Zerstörung? Tod? Nichts wisst ihr! Ich will euch zeigen, was wahres Chaos ist! Denn ich bin der Krieg, ich bin die Zerstörung, ich bin der Tod! Das Lied der Schlacht tobt in meinen Venen, das Schreien der Getöteten klingt in meinen Ohren. Ich bin der Gladiator des Blutfürstigen Schlächters selbst, sein ergebenster Diener und ausgewählter Champion, ich bin Karmoth! Ich bin die Hand der Vernichtung, der Sphären höchster Streiter, und blutig ist mein Lied und lang die Liste meiner Taten. Kommt her Menschlein, kommt, und sterbt. Wer sich würdig hält, soll seinen Lohn schon finden.”

Da brach ein ungeheures Geschrei an, lauter und verzweifelter denn zuvor, und im Schatten dieser unbesiegbaren Erscheinung heulten Kämpfer beider Seiten wie geprügelte Hunde winselnd auf. Langsam, ohne Hast durchschnitt die Bestie mit donnernden Schritten das Schlachtfeld und präsentierte sich auf einer sanften Anhöhe in der Mitte der Weide, indes der Schlamm zu seinen Füßen wie unter Höllenqualen brodelte. Darauf angelangt schmetterte der Dämon seiner beiden Äxte Blätter in das Fleisch des Hügels, breitete gefällig seine riesenhaften Arme aus und sog das Parfüm aus Angst und Tod mit wonnevoller Miene ein; die emporgereckte Fratze unablässig vom feinen blutroten Regen getränkt. Tausendfache Blicke ruhten auf dem Kerl, Blicke, aus denen eindeutig Entsetzen sprach. Die Barbarianer hatten ihre Fassung weit schneller zurückgefunden als unsere Kämpfer und stießen nur auf verhaltene Gegenwehr, denn der Kampfeswillen ward immer noch vom Karmoth gelähmt, so dass nicht wenige in Angst erstarrt dahingemetzelt wurden. Irgendwo

aus weiter Ferne ertönte ein zorniger Aufschrei, von Ayla vielleicht, aber er war schwach, schwach gegen diese niederschmetternde Ansprache. Sicherlich würde dieser Alpträum bald entschwinden, dachte ich bei mir, und die Zeit würde wieder gefallen an ihrem üblichen Laufe finden, denn wer hatte je von so einer Begebenheit gehört.

Ja, sicherlich würde alsbald der gewohnte Schlachtenlärm anbrechen, und Männer und Frauen würden sich begeistert die Köpfe abschlagen; und je verzweifelter ich mich an diesen Gedanken klammerte, desto schrecklicher wurde die Gewissheit seiner geradezu trivialen Unzulänglichkeit. Ich hielt mir den Schädel, doch der Karmoth lachte nur grausam darin, und sein spöttischer Singsang schwoll zu einer unerträglichen Kakophonie an, die jeden Winkel meines Körpers auszufüllen und mit kalter Angst zu füllen drohte. Ja, werte Freunde, ich drohte, geradewegs in einen endlosen Strudel aus Schwärze zu stürzen. Es war Hauptmann Wolf, der mich rettete.

“Die Notmarker marschieren!”, schrie er, und deutete auf das stadtseitige Misa Ufer, worauf sich der dritte barbarianische Truppenverband in Bewegung setzte, und gleichsam brach der gellende Ruf durch die Wände meines Geistes und entriss mich meiner Fesseln. Er hatte recht: Der Notmarker hatte das Moment seines Eingriffs vortrefflich gewählt, und in die heillose Verirrung unserer Truppen hinein würde sein Schlag fallen. Eine Gruppe reich geschmückter Rösser entwuchs der vordrängenden Flanke, mit blitzenden Schwingen an den Helmen der Reiter, und das gesamte Geschwader brach Bahn über die schmale Misabrücke, derweil der Rest der Kavallerie nicht minder halsbrecherisch hinterdrein stob. Plötzlich stiegen Schwaden aufgeworfener Erde und Staub hinter den Türmen Vallusas auf, mit fernen Trompeten und Hörnergesang, und ein Strom blitzender Krieger umfloss die Stadtmauern im Rücken der Notmarker. An ihrer Spitze ritten drei Krieger, in strahlendes Silber gehüllt, das ohne die Ahnung des kleinsten Sonnenstrahls die Dunkelheit erfüllte. Die Fanfare schwoll an, zornig, aber voller Wärme, und wie ein Dolch fuhr das Kommando hinein in den Rücken der völlig überrumpelten Barbarianer, zerschlugen die Nachhut und fegten die feindlichen Recken von der Brücke. Die Ilmensteiner waren endlich gekommen, und im Geschick des Augenblicks zerrissen sie das dritte feindliche Heer ohne Gnade und Rücksicht.

Doch, oh meine teuren Freunde, all das verdiente

kaum meiner Aufmerksamkeit, denn der Karmoth hatte seine erste Gegnerin gefunden: Ayla, das Schwert der Schwerter, Streiterin der Götter.

Schwer sog der Dämon den süßlichen Gestank durch seine hässliche Schnauze ein, während Ayla langsam mit erhobener Klinge vortrat, in rotgoldene Flammen gehüllt, und lachte schrecklich: "Ah... Ich kenne diesen Geruch, und ich erkenne diese Farben, denn allzu oft schon habe ich Streiter dieser unwürdigen Hure getötet, der du dich hingibst. Entschlossen bist du ja, Frau, aber weißt du dieses Schwert auch zu führen? Ich möchte es gerne herausfinden! Komm also, kleine Frau, komm und tanz' mit mir! Ich will sehen, was in dir steckt, und ich will deine tapferen Augen vor Schmerz erstarren sehen, nichts will ich mehr als das. Komm und stirb!"

Als Antwort blitzte Armalion auf, und der riesenhafte Stier riss lachend seine Beile vor. "Deine Art zu reden gefällt mir, Frau! Ich will meinen Spaß mit dir haben."

Derweil Ayla und der Minotaur miteinander rangen verließen wir die schreckliche Ritualstätte und eilten wehenden Mantels nach dem Kampfplatz. Während wir rannten blickte ein jeder angstfüllt auf das schreckliche Schauspiel, das der Karmoth mit dem Schwert der Schwerter trieb. Kalt vor Hass durchschnitt Aylas Klinge wieder und wieder die Luft, fuhr unablässig auf den stinkenden Leib des Unwesens herab, drehte sich bald hier zur Parade, bald dort zur vertikal geführten Finte. Mit der flachen Schneide einer seiner gewaltigen Äxte wehrte Karmoth den Vorstoß ab und setzte mit der anderen unvermittelt zum Gegenschlag an; der schwarze Stahl zog einen flammenden Schweif hinter sich. Ayla wich zur Seite aus, der übermenschlichen Wucht des Hiebs weise entgehend, und setzte abermals auf Brust und Hals des Stierwesens an. Dieser schwang seine Waffen in weitem Bogen, eine zur Abwehr, eine zum sofortigen Angriff. Ayla konterte mit einer geschickten Sekond, welch selbige den furchtbaren Schlag quer gegen das Monstrum zurückführte, ihr Zweihänder aber fuhr unter diesem hervor und traf dort auf die ewig höhnende zweite Klinge des Karmoth. "Du bist gut, Mädchen, verteufelt gut. Schon lange habe ich keinen Kampf mehr so genossen. Aber es scheint, dir fehlt die zweite Waffel!" Das stimmte. Der Dämon wirbelte seine beiden Kriegsbeile mit solcher Gewandtheit und Schnelligkeit umher, dass kein Stoß und Schlag im gefährlich ward; gleichzeitig drosch der Riese unverwandt auf Ayla ein, die für jeden eigenen Streich

zwei zur Antwort erhielt. Schon biss der Dämonenstahl unterhalb der Lende in die Löwenrüstung, und hätte Ayla nicht Armalion in letzter Sekunde hochgerissen, der Hieb hätte sie glatt zerteilt. Mit stummer Präzision entging sie den nächsten drohend geführten Attacken, doch ihre Bewegungen wurden verkrampter, schwerfälliger, und da schlug der Karmoth doppelt so hart zu. Längst schon waren Rock und Brünne von dunklem Rot, der stolze Panzer zerrissen von des Schlächters gewaltigen Streichen, doch der irrwitzige Tanz, werte Freunde, hatte noch kein Ende gefunden, da wir bis auf Schussweite an den Hügel herangetreten waren. Ayla hielt sich die blutende Seite, aus welcher unablässig schwerer dunkler Saft auf den verwüsteten Boden tropfte, aber für keinen Moment will ich glauben, dass der Kampf ihren Willen gebrochen hätte. Manchmal jedoch kann der Körper dem in ihn gespererten Geist nicht folgen: Zwei schwarze Klingen blitzten auf, bedrohlich gegen den eilig fahrenden Armalion, durchfuhren Kette, Leder- und Unterzeug, und fegten die Leuin von des Erdwalls Spitze hinfert. Ayla fiel, fiel hinein in die unendliche Dunkelheit des Schlachtfelds, und der aufgeweichte Grund empfing den geschlagenen Leib in seiner eisigen Umarmung. Armalion aber, der ohnmächtigen Hand entweichend, stürzte herab auf Rezzanjin, und bohrte sich mit der gewichtigen Spalte voran tief in den spritzenden Schlamm, also das reich geschmückte Heft vor seiner Brust zitterte. Firnen drängte rasch vor, um nach dem Schwert der Schwerter zu sehen, derweil Rezzanjin entgeistert auf das seinige Schwert der Schwerter blickte, welches erwartungsvoll seines Griffes zu harren schien.

Doch flüchtig nur ruhte mein Blick auf dem erstarrten Maraskaner, denn schon hatte ein neuer Recke den Kampfplatz betreten; ein Mann von ungeheurem animalischen Aussehen und Gebaren, den baumlangen, in Platten gehüllten Leib mit schweren Bärenfellten behängt, und kein leibhaftiger Bär hätte einen imposanteren Anblick bieten können als der Herzog von Weiden selbst. Waldemar führte zu seiner Linken einen gewaltigen Rundschild, so wie ihn die Stämme des Nordens tragen, nur dass der übliche eichenhölzerne Korpus von reinem Stahle war, daran angetan waren Beschläge aus Schwarzstahl und Horn; seine rechte aber wiegte die Ochsenherde, deren meisterlicher Beherrschung er sich rühmen durfte und die schon manches Dämonen Blut gekostet hatte. Er sprach kein Wort, doch jeder seiner Schritte zitterte

vor unterdrückter Wut. Unversehens griff er an – und so begann der zweite Akt dieses finsternen Trauerspiels, werte Freunde.

Pfeifend schwirrten die drei massiven Kugeln durch die Luft und trafen mit solcher Wucht auf die grausam lauernde Klinge, dass es einem normalen Manne wohl den Arm abgerissen hätte. Funken stoben, da sich die Kettenglieder um die Schneide der Kriegsbeile herum wanden und gierig nach des Karmoth Fleisch langten, doch der Dämon riss mit fürchterlicher Kraft die Klinge zurück, so dass die Wucht seines Ansturms Waldemar selbst umwerfen musste, und führte alsdann einen gewaltigen Hieb quer über die eigene Waffe hinweg. Der Bär jedoch setzte einen Ausfall genau entlang des vom Hiebe vorgezeichneten Weges, und mit dem hinzu gewonnenen Schwung schlug er den Streich zur Seite. Inzwischen hatten sich die stachelbewehrten „Ochsen“ aus dem Gewirr der Gliedmaßen wieder befreit, und in weitem Bogen fuhren sie auf den Unhold zurück. Der niederhöllische Knecht machte sich nicht einmal die Mühe, seine flinken Klingen zur Abwehr zu führen, gleichwohl sich darob lange Nadeln in seine Flanken bohrten. „Leider nur gewöhnlicher Stahl...“, lachte er spöttisch und schwang beide Äxte mit furchtbarer Kraft auf den Kopf Waldemars. Dieser behalf sich eines geschickten Ausweichschrittes, vermittels welchem er sich unversehens in den Rücken des Karmoth verbrachte, und zögerte dort nicht, einen weiteren Hieb anzusetzen. Der Schlächter aber hatte seine Beile mitten im Schlage herumgerissen, und bedrohlich fauchend drang der schwarze Stahl auf den Weidener Herzog ein, nass von Regen und Blut. Im letzten Augenblick riss Waldemar seinen Schild hoch, in den mit fürchterlichem Dröhnen die Axtschneiden sich verbissen. Wenn auch der Schild gehalten hatte, so schien es um seinen Träger weitaus schlechter bestellt, welchen der Hieb dazu noch zwei Schritt zurückgeschleudert hatte. Schwer atmend sprang Waldemar erneut vor und wurde von einem wütenden Hagel an Schlägen empfangen, jeder einzelne schnell und tödlich. Die todbringenden Schneiden der Äxte fuhren wie trunken durch die Luft, denn am Blute Aylas hatten sie sich schon trefflich berauschen können. Da, wo Regentropfen auf den schimmernden Stahl fielen, zischte und dampfte es, und alsbald waren die Kämpfenden in einen dichten Nebel gehüllt, aus dem heraus die Schatten des Kampfes vorwitzig drohten. Gewaltige Schläge beider Seiten zerrissen

den wabernden Mantel jedoch augenblicklich wieder, und gaben höhnisch Blick auf die verzweifelte Schlacht frei, die Waldemar dort focht.

Unablässig zuckten und schnappten die scheußlichen Klingen in kriegerischer Ekstase, ohne Unterlass drangen sie auf des Herzogs wankenden Leib ein. Waldemar hatte sich vollends aufs Parieren und Ausweichen verlegt, denn jeden Stich, den er zu setzen vermochte, hatte er teuer in Blut bezahlen müssen. Karmoth lachte höhnisch, und Geifer und Blut quollen aus seinem Rachen hervor: „Was ist, was ist, kleiner Mann? Bist du des Kämpfens schon müde geworden? Fühlst du die Schwere schon an deinen Gliedern reißen?“ Mit einem Male stürmte der Dämon nach vorn, donnernd brüllend, und schwang beide Äxte mit tödlicher Wucht auf Waldemars Schild. Ein Übelkeit erregendes Krachen umschrieb nur allzu bereit den Zustand des Armes, der unter der niederhöllischen Wucht in tausend Stücke zersplittet ward, und der Weidener Bär stolperte zurück. Er schleuderte seine getreue Ochsenherde wider den anpreshenden Feind, doch die ermüdet Hand vermochte es nicht, die rechte Kraft hierzu aufzubringen. In weitem Bogen fuhren die schwarzen Beile auf die ungeschützten Kniekehlen herab, und der feurige Biss fegte den Herzog geradezu von den Füßen. Schwer schlug sein regloser Leib auf der nassen Erde auf, gleichwohl darüber der enorme Schatten des Karmoth drohte.

„Sieh dich nur an, Menschlein... Zu stolz, um die eigene Schwäche anzuerkennen, zu hochmütig, um die eigene Machtlosigkeit einzugehen.“ Nicht länger lag Spott in seiner Stimme, sondern ewige Kälte. „Du wirst hier sterben, allein, verlassen von aller Welt. Und das letzte, was sich deinem Bewusstsein offenbaren wird, bevor ich deine Seele abernte, wird sein, dass dein Opfer vollkommen sinnlos war...“ Die Axt fuhr herab – und schlug Waldemar dem Bären, Herzog von Weiden, das edle Haupt von den Schultern. Achtlos stapfte der Karmoth über den Leichnam hinweg und wandte sich an uns, die wir regungslos am Fuße des Hügels verharrt hatten. „Seht alle gut her... Dies also sind die stärksten Kämpfer, die ihr für diesen Kampf ausgewählt habt? Ein Frauenzimmer und ein fetter alter Mann?“ Er griff den immer noch behelmten Kopf Waldemars vom Boden und zerquetschte ihn in seiner ausladenden Pranke. Eine blutige Masse rann die Krallen herab. „Das halte ich von eurer Wahl. Ich spucke auf euer Aufgebot. Und glaubt mir, ihr werdet eurem Freund hier bald Folge leisten.“

“Nicht wenn ich es verhindern kann.” Rezzanjin hatte während des gesamten Kampfes nicht einmal den Blick von Armalion gewandt, gefangen in jener seltsamen Anmaßung, welche ihm das Schicksal vor die Füße geworfen hatte. Doch nun war seine Stimme mit kaltem Hass belegt. Ohne eine Sekunde des Zögerns packte er den glänzenden Schaft Armalions und riss das göttliche Schwert empor, und es war, als hätte sein geheimnisvoller Erschaffer es just zu diesem Zwecke geschmiedet. Das lauter beschlagene Heft fügte sich passgenau in Rezzanjins Hände, während schlank sich die elfenbeinfarbene Klinge gegen das verwaschene Grau des Himmels zeichnete. Gemessenen Schrittes betrat unser Freund den Kampfplatz, ruhig, gelassen, ohne überkommene Hast – doch ein Zorn brodelte unter dieser ach so reglosen Hülle, ein Zorn, der angetan war, alle Dämonen und Frevler zu verschlingen. Armalion selbst zitterte vor unterdrückter Wut, derweil sein neuer Träger mit eisigem Gleichmut, bar jeder Empfindsamkeit, vor dem Karmoth sich aufbaute. Bilder und Gefühle überschwammen mich, werte Freunde, Erinnerungen aus einer fernen, fast vergessenen Zeit: Ein gewaltiges Rund, angefüllt mit abertausenden Zuschauern, in fieberhafter Erwartung des Kampfes, und ihre Stimmen wiederhallten und erfüllten die gesamte Arena mit andächtigen Chorälen. Gegen einen übermächtigen Feind hatte sich Rezzanjins Schicksal erfüllt, und nun schickte es sich an, den Lauf der Dinge nachzubilden, verzerrter, grausamer, schrecklicher – aber umso bedeutender.

Hohn und Spott entschwanden aus dem fratzenhaften Antlitz des Schlächters, denn den Biss der göttlichen Klinge hatte das Scheusal nicht vergessen. Maßvoll fuhr sein Blick über Rezzanjins Gestalt, seine Haltung, die Schwerthand, und, besonders intensiv, die Entschlossenheit in seinen Augen. Reglos standen sie da, Mensch und Dämon, vereint in den seltsamen Launen des Weltgeschehens, und nichts weniger als die Hoffnung oder Vernichtung tausender Seelen lastete auf den auserwählten Streitern. Dann griffen sie an, zeitgleich.

Krachend liebkosten sich weißer und schwarzer Stahl, stoben auseinander, rissen zurück und drängten wieder mit Macht an den jeweils anderen. Äxte und Schwert zischten wie trunken durch die nebelverhangene Luft und bissen mit abstößender Lust ineinander. Bald schon vermochten die tränenden Augen dem Schauspiel nicht mehr Folge zu leisten, denn

unablässig schwangen die beiden Kämpfer ihre Waffen gegeneinander, und zerschnitten gleichsam die üblichen Abmessungen der Zeit in kleinste Fetzen. Wo Rezzanjin der überwältigenden Kraft und Zerstörungswut des Karmoth ermangelte tanzte und schnitt Armalion umso behänder drein, und wie ein Derwisch sprangen die Schläge von links und rechts auf die zur Abwehr erhobenen Beile. Atemlos fuhr das schwarze Blatt gegen den weißen Bruder, um seinem Träger den Kopf wohl abzuschlagen, doch Rezzanjin hatte sich schon darunter hinweggeduckt, nicht ohne den Schwung der Dämonenklinge aufzunehmen und seinem Widersacher erneut anzuempfehlen: Aus der Körperdrehung heraus schoss Armalion, rückhändig gegen den Unterleib des Karmoth geführt, und wurde dort von der allgegenwärtigen zweiten Axt freudig empfangen. Stahl schlug auf Stahl, und jede normale Klinge hätte die Wucht auseinandergerissen. So aber löste sich die Umarmung sogleich, und Waffen und Träger sprangen in Angriffshaltung zurück, der Karmoth beide Schneiden schräg vor der Brust, Rezzanjin seinen Zweihänder lauernd vor dem Kopf kreisend. Wie ein Tiger schlich Rezzanjin um seinen Gegner herum. Der Dämon schnaubte vor Wut und Ekstase, dann setzte er blitzartig zum nächsten Hieb an, der gefährlich auf die Seite unseres Maraskaners zielte. Doch Rezzanjin stieß Armalion sofort nach vorn, sodass der Schlag an der langen glänzenden Schneide abrutschte; indes wich er selbst zur anderen Seite hin aus, zu der ihn die zweite Axt nicht bedrängen konnte, und der zornige Armalion folgte der Bewegung nur allzu gern. Der Streich fuhr unter beiden Äxten hinweg und hätte sicherlich ein schönes Ziel gefunden, wenn nicht der Karmoth in einer einzigen Drehung sowohl den Schlag abgefangen als auch einen weiteren gesetzt hätte. Pfeilschnell mutete die solcherart heranrasende Klinge an, und nur ein beherzter Sprung zurück rette Rezzanjin vor der sicheren Zerteilung. Und schon war der Dämon wieder über ihm und bedachte ihn mit einem Hagel schneller Schläge, jeder einzelne tödlich. Rezzanjin schwang seine Waffe in einer weiten Quart vor dem Körper, und wie Hammerschläge prasselten die schwarzen Äxte auf das fahrende Schwert ein. Ein kühner Hieb aber wusste sich an der schimmernden Schneide Armalions vorbei zu winden, und kalt und klar benetzte Rezzanjins Blut die schmutzige Erde. Dort, wo der unheilige Stahl in die Seite gebissen hatte, stieg schwärzender Dampf auf, und hässliche Flammen tanzten auf dem umgebenden Stoff. Armalion erstarrte für den Bruchteil einer Sekunde

– ein schneller Handschlag erstickte das brennende Leinen –, dann glitt er bedächtig durch die eisige Luft. Abermals musterten sich beide Kämpfer, nur diesmal um ein Vielfaches erwartungsvoller, lauernder. Diesmal stürzte Rezzanjin vor, sein Stoß zielte auf die ungedeckten Beine des Scheusals, nur um im letzten Augenblick hochzufahren, steil gegen die Kehle des Karmoth. Sofort kreisten wieder die Beile, doch der Maraskaner war unmittelbar nach dem Manöver zurückgesprungen, und hielt das Schwert zur Abwehr erhoben. Die Spitze zitterte kaum merklich, doch alle sahen es deutlich.

Trotz des heftigen Kampfes schien keiner der beiden ernstlich geschwächter, doch es war beileibe abzusehen, wer letztendlich den Sieg davontragen musste. So oft Rezzanjin auch vorsprang, so oft Armalion nach des Dämonen verderbten Fleisch langte, stets erstickte ein paar schneller Äxte den Vorstoß im Keim. Auch war es nicht bei der einen Wunde geblieben, nein, zwei, drei, vier weitere Male bezahlte unser Freund seine Unterlegenheit in Blut. Doch ungeachtet der schweren Wunden tanzte Armalion unentwegt, unbeirrbar stand Rezzanjin gegen seinen Feind. Allein, dem Gladiator war nicht beizukommen.

Es geschah unversehens, dass Rezzanjin im Schlamm zu seinen Füßen ausglitt und sich gerade noch fangen konnte, doch weit offen präsentierte sich sein geschundener Leib vor den höhnischen Klingen des Dämons. Die schwarzen Blätter fuhren herab – und trafen hart auf Irians Schild, so dass sein Träger fast zu Boden geschleudert wurde. Zum ersten Mal bahnte sich ein Ausdruck von Überraschung in die kalten Augen des Karmoth, und für einen Moment nur zögerten die erhobenen Äxte. Armalion stieß vor, und der Hieb fuhr wie eine Sense über die Brust des Stieres, einen schmalen blutigen Schnitt hinterlassend. Brüllend stürzte der niederhöllische Knecht vor, in der Absicht, beide Kontrahenten auf einmal niederzustrecken, doch da war plötzlich ein drittes Paar Arme, das eine schwere Zweililie in schneller Pirouette führte: Toran war entschlossen hinzugetreten und versperrte dem übermächtigen Gegner den Weg. Der Karmoth fluchte schrecklich, denn zarte Zweige wanden sich an seinen Hufen hoch. Sofort waren Irian und Rezzanjin zur Stelle und drängten mit kräftigen Hieben nach vorn. Blitzschnell wurden beide zur Seite geschlagen, und die wütenden Beile blitzten gefährlich auf. Ein flammendes Schwert schoss da heran, über und über mit Runen bedeckt,

und fing den Schlag behände auf. Feine Fäden von Blut flossen von Firnens Lippen herab, der sich mit letzter Kraft gegen seinen Stecken stützte, mit der gesunden Hand die wahnsinnige Klinge dirigierend. Heulend stürzte der Karmoth vor, wohl, um Firnen vom Antlitz Deres hinwegzufegen, doch mit erhobenem Stab warf ich mich vor den Freund. Die Wucht des Treffers schleuderte mich wie einen Sack Reis durch die Luft, und hart schlug ich auf. Doch es war keine Zeit zu verlieren, denn just in diesem Augenblick flog ein Pfeil schwirrend von der Sehne, und durchschlug den Schwertarm des Untiers. Der Karmoth ließ die Waffen sinken und drehte sich langsam im Kreis, den Blick von kaltem Hass erfüllt: Vereint in der Verzweiflung standen wir Sieben gegen den Gladiator des Xarfai selbst, schwer atmend, die Glieder vor Angst brennend, doch so entschlossen, wie man eben sein kann. Ich kann nur wenig von dem nachfolgenden Kampfe wiedergeben, werte Freunde, denn alle waren wir wohl beschäftigt, diesen letzten, endlichen Gegner zu besiegen. Ohne Unterlass sangen die Schwerter, Klingen flogen wie wild durch die Luft, das Blut spritzte verschwenderisch umher. Unsere Leiber waren veritable Schilder gegen die herandrängenden Beile des Karmoth, und selbst wenn wir nur einen Augenblick an unser eigenes Leben gedacht hätten, so wären wir doch nicht unbeschadet aus dieser Hölle herausgekommen. Bald hier, bald da schlug der Dämon drein, unmenschlich schnell zerteilten seine Beile die beißende Luft, und kaum einer seiner Schläge war nicht von heftigen Schmerzensschreien begleitet. Es mag einige Stunden gedauert haben, dieses Gefecht, oder nur wenige Augenblicke, dies vermag ich nicht zu sagen, doch es war noch lange nicht das letzte seiner Art: Irgendwann fand ich mich auf dem schmutzigen Boden wieder, getroffen von der Schneide einer Dämonenaxt, deren Bahn ich nicht hatte ausweichen können. Ich versuchte aufzustehen, doch gleich fiel ich wieder zur Seite hin weg. Verwirrt blickte ich meinen Körper herab, und sah, dass die Schöße meines Gewandes von Blut aus meinem rechten Bein verschmiert waren – freilich nur das eine Ende dieses Beines, denn das andere lag einige Schritt weiter nutzlos im Schlamm. Ich spürte in diesem Moment keinen Schmerz, wohl aber wusste ich, dass der Kampf für mich, vorzeitig, beendet war. Mit versiegenden Kräften schleppte ich mich zu meinem Bein, setzte an und begann, den Cantus des Balsam zu intonieren.

Der Karmoth indes hatte schon reichlich Breschen in die Mauern der Gezeichneten geschlagen, und meine Freunde und Gefährten waren mit schweren Wunden geradezu übersäht. Selbst mit vereinten Kräften überragte uns das Unwesen aus den Niederhöllen, dessen Kraft scheinbar nicht zu widerstehen war – scheinbar. Denn der Dämon war zwar unmenschlich schnell, doch selbst solcherart konnte er nicht allen Attacken gleichzeitig ausweichen, und Rezzanjin hatte sich an allen Streichen vorbeigeduckt, Armalion an Hieben ohne Zahl vorbeigeführt, und schwer drängte die elfenbeinerne Klinge gegen das dunkle Fleisch des Karmoth. Unendlich lang schien sich die Zeit auszudehnen, dann setzte das Scheusal zurück, mit einem heftigen, panischen Sprung bäumte es sich auf und entging so dem Schlag. Rezzanjin lächelte gequält – zum ersten Mal war der Karmoth zurückgewichen, doch um uns selbst war es deutlich schlechter bestellt. Alle waren sie schwer versehrt, und ohne ein Wunder war der Ausgang des Kampfes nur allzu leicht vorherzusehen.

Plötzlich war von weiter Ferne her ein wunderliches Geräusch zu hören, ein ferner, schwacher Laut, angetragen von einem erstarkenden Wind. Verwundert wandten wir die Köpfe zum tosenden Firmament, auch der Karmoth, doch in den brodelnden Massen des Äthers war nichts auszumachen. Schnell kam der Klang näher, nahm Formen und Charakter an, und endlich erkannten wir es: Das Donnern gewaltiger Schwingen. Kraftvoll wie Peitschenhiebe kam der Ton heran, werte Freunde, von überall her scheinbar, und vibrierte tief im Innersten meines Herzens, ein strenges, doch warmes Geräusch. Aus den aufgetürmten Wolken brach ein Geschöpf hervor, wie ich es bislang nur aus Erzählungen gekannt hatte, ein gewaltiger Palomino, Haare und Schwefl vom tosenden Wind verweht, aus dessen Seiten zwei gewaltige Flügel sprossen und diesen Lärm verursachten: Ein Pegasus. Rasch kam das Wesen näher, und auf seinem Rücken schien jemand zu sitzen, ja, sich dich an den Hals des Pferdes zu schmiegen, welches nun in ungeheurer Geschwindigkeit gen Erde drängte. Ragnos schrie unverständlich in den Sturm hinein, dessen genauer Inhalt uns erst bewusst wurde, als das magische Tier auf unsere kleine Truppe zuhielt, freilich ohne dabei seinen halsbrecherischen Flug zu verlangsamen. Firnen warf sich rücklings auf den Boden und bedeckte den Kopf mit allem, was ihm noch am Körper verblieben war; Rezzanjin und

Irian beschrieben trotz ihrer Verletzungen ein paar sehenswerter Hechtrollen, die sie in hohem Bogen in den Schlamm beförderten. Auch der Karmoth hatte nun begriffen, hob die Äxte und entblößte seine gewaltigen Hauer. Kurz vor dem Aufprall schwang sich der Reiter herab und landete hart auf dem lehmigen Untergrund, der Pegasus indes stürzte sich auf den Dämon, dessen Klingen begierig warteten. Der Reiter richtete sich leichtfüßig auf, und erst da sahen war, dass herrliche Locken unter dem Helm hervor fielen, welcher ein edles, schönes Gesicht bedeckte. Die Rüstung präsentierte sich als Reiterharnisch, auf dessen guldener Oberfläche sich feinste Griffe von Löwen zeichneten. Kein Abbild indes konnte den Zorn erfassen, der aus den Augen der jungen Frau sprach, Augen, wie wir sie schon einmal gesehen hatten, in Kurkum, unter den tapferen Amazonen. Wahrhaftig hatte Gilia von Kurkum, Königin der Amazonen, die Augen ihrer Mutter geerbt, werte Freunde, ebenso wie ihren kämpferischen Geist – und ihren Säbel. Tiefblau erstrahlte der Stahl, da der schmale Reitersäbel von der Seite gerissen wurde, und im Angesicht des lauernden Dämons schien die Klinge gar zu erbrennen vor Hass. Mit den Worten der Thalionmel auf den Lippen stürzte sich Gilia auf den Karmoth, ihrem Schwerte in Aufruhr und Erregung kaum nachstehend. Der Pegasus hatte gegen den Schlächter nicht den Hauch einer Chance gehabt, doch die zwei Streiche, die es gebraucht hatte, das stattliche Pferd zu fällen, reichten der Amazonenkönigin vollkommen aus, um ihm in den Rücken zu fallen: Im letzten Augenblick wurde der Dämon der heranpreschenden Gefahr bewusst, riss gerade noch seine Äxte aus dem Fleisch des Fabeltieres und fegte mit einem furchtbaren Hieb über den Körper der jungen Frau – doch nicht schnell genug, um Gilias Schlag abzuwehren, und so riss der blauende Stahl eine furchtbare Wunde in den Leib des Unwesens, dort, wo bei normalen Kreaturen das Herz geschlagen hätte. Blutüberströmt stürzte Gilia zu Boden, einzig den Griff ihres Säbels wie wahnsinnig umklammernd. Wild schnaubend bäumte sich der Karmoth zu seiner ganzen Größe auf, heulend vor Schmerz und rasend vor Wut. Schwarzes Sekret lief seine Brust herab, und die Wunde schien im Takt einer höheren Kraft wild zu pulsieren.

“Ihr verabscheungswürdigen Kreaturen!”, stöhnte er, während Geifer und Schleim seine Lefzen hinabströmten, “Ihr sollt meinen Zorn spüren und

meinen Schmerz teilen! Keiner von euch wird den morgigen Tag erleben!" Und wahnsinnig stürmte er auf die am Boden liegende Gilia. Rezzanjin empfing ihn mit einem heftigen Schlag gegen den Kopf, die zwei Äxte verhakten sich in Armalions Schneide, und ein verzweifeltes Kräftemessen begann; der Karmoth tobend, Rezzanjin voll eiskalter Ruhe. Seine Augen waren schmäler und breiter geworden, Horn und Schuppen schien auf seinem ganzen Körper zu gedeihen, und verbissen hielt er dem gnadenlosen Ansturm stand. Alle hatten sich wieder aufgerappelt und drangen nun auf den taumelnden Riesen ein, von allen Seiten sprangen die Streiche heran, geführt mit Händen voller grimmiger Entschlossenheit. Doch es hätten auch Wespenstiche statt Schwerthiebe sein können, werte Freunde, also wenig nahm der Karmoth davon Notiz. Unwiderstehlich drückte er Rezzanjin mit seinem ganzen Gewicht und unter Aufbietung aller Kräfte zu Boden, und tief bohrten sich die Schneiden in den Leib des Maraskaners. Abermals flogen da die schwarzen Seelentrinker, und einer nach dem anderen wurde von schrecklichen Hieben gefällt, wie nasse Kleider fielen sie zu Boden und bemalten den Schlick im Rot ihres Lebens. Aber der Karmoth war selbst schwer getroffen, und in seiner Raserei entging ihm, dass sich Rezzanjin mühevoll, unter Todesqualen gar, wieder aufgerichtet, am Schwert hochgezogen hatte. Schwer atmend fasste er die Klinge mit beiden Händen, und warf sich mit letzter Kraft auf den Dämon. Ein grausiger Hieb biss tief in seine Seite, doch der schwere Zweihänder war dadurch nicht aufzuhalten, und die Schneide schlug neben dem Hals in den zuckenden Stierleib. Ein weiterer Schlag, der den Torso des Untiers zerfetzte. Hiebe gegen Arme und Beine, die den Karmoth auf die Knie zwangen. Mit jedem Schlag schien mehr und mehr Kraft in Rezzanjins Körper zu fließen, und ohne Unterlass senkte sich Armalion auf den Feind nieder. Brüllend vor Schmerz sprang der Gladiator vor, beide Beile zum entscheidenden Schlag erhoben, und Rezzanjin antwortete in gleicher Weise, indem er sich vorwarf, alles, wirklich alles in diesen letzten Hieb legte, und mit einem Schrei, wie ihn eine menschliche Kehle wohl nie wird ausstoßen können, rammte er den göttlichen Zweihänder bis zum Heft in den Brustkorb des Dämons, genau dort, wo Gilia von Kurkum den ersten Streich gesetzt hatte. Ungläubig starre der Karmoth auf den kalten Stahl, der ihn durchbohrt hatte, und stolperte rückwärts, derweil Rezzanjin auf die Knie niedersank, zu erschöpft, um weiter stehen zu können.

"Das... Das kann nicht... sein. Niemand... kein Mensch...". Ein Schwall kochenden Blutes brach unter Armalions Schneide hervor, von abgrundtiefer Schwärze, und der Karmoth fiel, fiel hinab in den Staub zu seinen Füßen, mit brechendem Blick in Rezzanjins Augen starrend, Augen, wie sie keinem Menschen angehören. In Windeseile verrottete der gewaltige Leib des Stieres und hinterließ nichts als verbrannte Erde und einen schimmernden Zweihänder mit prächtigem Griff. Rezzanjin stürzte zu Boden, und ich folgte ihm in eine gnädige Ohnmacht.

Die Geschichte des Kampfes gegen den Karmoth und die Borbaradianer auf den Vallusanischen Weiden endet hier, werte Freunde, nicht jedoch darf der Bericht von der eigentlichen Schlacht zum Erliegen kommen. Denn so viel ward in dieser Schlacht begonnen, was zu beginnen wohl noch längst nicht aufgehört hat. Und gleichsam wurde verloren in solch unermesslicher Zahl, dass der Sieg nur recht bitter bekommt. Ohne den Karmoth hatte das borbaradianische Heer seine mächtigste Waffe entbüßt, und die vereinten Armeen des Mittelreiches und der von Ilmensteins schlachteten jene Reste, die nicht mehr fliehen konnten, ohne Rücksicht nieder. Über 3000 Tote hatte dieses Untergang gekostet, eine Bluternte, an der sich unsere Seite fast zur Hälfte beteiligte. Zahlreiche Edle waren dem Ansturm zum Opfer gefallen, Waldemar von Weiden, Paligan von Perricum, und so viele mehr, dass der Tränen an diesem Tag wohl kein Ende war. Auch uns selbst hatte der Kampf nachhaltiger gezeichnet, wie wir nach dem Erwachen aus der Ohnmacht schmerzlich feststellen mussten: Am schwersten hatte es Toran und Firnen getroffen, deren Arm selbst die eilig angerufenen Geweihten nicht hatten retten können. Der Rest von entehrte zwar keiner Gliedmaßen, doch waren wir allesamt schwer versehrt, von Wunden und Narben gezeichnet wie nie zuvor. Aber...

Wir schreiben den 25. Praios im Jahre 1020 nach Bosparans Fall, und der unaufhaltsame Vormarsch des Feindes wurde zum ersten Male aufgehalten. Wie teuer dieser Sieg auch erkauft wurde, es ist ein Sieg, aber vielmehr die Verneinung der Unverwundbarkeit, derer sich Borbarad so sicher geglaubt hatte. Im entscheidenden Augenblick ist die Waagschale des Schicksals für die freien Völker Aventuriens ausgeschlagen, und an uns allein obliegt es, weitere Siege folgen zu lassen. Am Abgrund haben die vereinigten Mächte der Mittelände gezeigt,

was in ihnen steckt. Der Krieg ist beileibe noch nicht gewonnen, liebe Freunde und Mitstreiter, aber die Weichen sind dazu gestellt. Mögen die Zwölfe wohlwollend über unseren Schritten wachen, und niemals wollen wir das Opfer derjenigen vergessen, die in dieser Schlacht ihr Leben für die gute Sache ließen. Denn dies sind wir der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden wohl schuldig...

25. SIEBENSTREICH

GELEITWORT

Claas Völcker, Toronto, den

DIE TAGEBÜCHER

Aufbruch zum Turnier nach Irian von Rabenmund

Nach dem ersten Sieg über die dunklen Horden, wir berichteten an anderer Stelle, zogen die sogenannten Gezeichneten mit dem Schwert der Schwerter und einer kleiner Bedeckung Richtung Vallusa, während die kümmerlichen Reste des Reichsheeres sich über Weiden ins Herz des Reiches zurückzogen.

In Vallusa angekommen wurde uns das nächste Ziel der Reise bekanntgegeben: Ilsur, die belagerte Stadt mit den legendären Heilquellen.

Eine Karavelle wartete schon und brachte uns durch die unruhige See vor Ilsur, was einst die Blutige See genannt werden sollte, so kamen wir nur wenige Tage nach der Schlacht in der zerstörten Stadt an. Ilsur wurde von den letzten Resten des Schwertzuges von Rondrasil Löwenbrand gehalten, was einst mein erster Meister verdammt hatte als wahnwitzige Idee. Wir sollten die Verwundeten um Rondrasil Löwenbrand evakuieren, stattdessen sollten rund 25 Geweihte der Rondra, die mit uns gekommen waren weiter das Hafenviertel und die Quellen halten, mehr stand von Ilsur nicht mehr. Nach einiger Überzeugungsarbeit starteten meine Brüder und Schwestern ein Ablenkungsmanöver, um den Gezeichneten den unbeschadeten Zugang zu Peraine's Quellen zu ermöglichen. Keiner weiß, was in den Quellen passierte, doch als die Gezeichneten wieder hervorkamen waren sie alle geheilt, selbst alte Wunden und Beschwerden waren verschwunden, Firnen Wulfgrimms verlorene Hand war sogar nachgewachsen. Bei Irian vonn Rabenmund dagegen waren nur die schwersten Wunden geheilt und er war kreideweiß. Mit Rondrasil, der am Zwölfgötterturnier teilnehmen sollte, brachen wir Richtung Perricum auf. Tage später als schon südlich der Beilunker Berge waren, stürmten eines Nachts der erste Gezeichnete und SdS auf das Deck, kurz darauf hörten wir einen markerschütterndes Brüllen und ein Fleck, später als Rhazzazor festgestellt, am Himmel bewegte

sich nach Norden. Es gab den Befehl an der nächsten Insel festzumachen, 1.G und SdS hatten eine Vision erhalten. Wir landeten mit zwei Trupps, ein Trupp blieb bei den Booten, während der Rest sich ins Inselinnere vorwagte. Dort fanden wir ein Borbaradianer-Söldnerlager. Während Rezzzanjin, Irian und ein paar andere in die Burg eindrangen, wurde der Rest fast von einer Patrouille entdeckt und musste sich aus dem Staub machen. Im Burg-Keller fanden wir den sterbenden Rohezal und einen der sieben Kelche, welchen wir, nachdem wir Rohezals Schutzmechanismen überwunden hatten, in Sicherheit bringen konnten. Als wir nun die Burg wieder verlassen wollten, mussten wir feststellen, dass der Rest verschwunden und das Söldnerlager in helle Aufregung war. Mit einem Schländer in den Osten der Insel, wo wir den sterbenden Faldegorn fanden, welcher uns erzählte, dass er und Rohezal auf ihrem Weg zum Schlund von Rhazzazor abgefangen wurden und nach einem fulminaten Kampf, töglich verletzt hier notlanden mussten. Nachdem wir seinen Karfunkel geborgen hatten, der Herr von Rabenmund ist wirklich eine grausige Gestalt, wie er da stand mit dem Narben im Gesicht, ich habe gehört, sie seien von einem Zant verursacht worden, wie man sowas nur überleben kann, von oben bis unten in das Blut eines toten Kaiserdrachen gehüllt, in der einen Hand die Wolfsklaue und in der Anderen einen leibhaftigen Drachenkarfunkel. Auf unseren Rückweg zu den Booten stießen wir noch einen Söldnertrupp, der aber schnell floh, Feiglinge, als wir schon fast abgelegt hatten, traf auch endlich der restliche Trupp ein, der anscheinend entdeckt wurde und dann einen Katz-und Maus- Spiel mit den Söldner über die Insel gespielt hatten.

Ohne weiteren Schaden erreichten wir zwei Tage später Perricum und reisten von dort direkt weiter zum Schlund.

Fragmente zur Kelchexpedition

Die folgenden Aufzeichnungen entstammen demselben Fund, aus dem wir auch das Lichtvogelfragment bergen konnten. Ich habe den Brief an von Blaufelden hier angefügt als kleine Anekdote zur Entstehung dieser Schriften.

Euch, Galan von Blaufelden, mein werter Freund,

es ist schon einige Zeit vergangen seit Eures letzten Besuches im Tempel, und ich hoffe, dass Euch mein Brief erreicht, bevor die Göttin euch Heim beruft. Euer Unterfangen, die Geschichte um den Vergangenen Krieg und jene die man die Gezeichneten nennt, zu bewahren hat mich tief begeistert und vor knapp zwei Wochen fand ich ein Dokument in den Tiefen unserer Bibliothek, dass für Euch von großem Interesse sein dürfte. Ich habe es eiligst transkribiert und schicke es Euch nun in der Hoffnung, dass es euch von Nutzen ist. Seine Spekabilität Tannhäuser und Meister von Kiesfurten haben auch Interesse an Eurem Projekt geäußert, und ich habe mir es angemaßt, ihnen auch eine Abschrift zukommen zu lassen.

Möge Hesinde Eure Wege begleiten, damit Ihr auch weiterhin so trefflich ihr Wissen sammeln und behüten könnt.

In Anerkennung und Respekt, Armier Fliedertrog

Ein erhalten gebliebenes Siegelfragment lässt darauf schließen, dass der Geweihte, der diese Zeilen schrieb, das Dokument vermutlich einem fahrenden Händler anvertraute, der das Schreiben in Beilunk den Botenreitern übergab. Der Nachfolgende Tagebucheintrag ist dem grafischen Stiel nach dem Schreiber des Briefes zuzuordnen. Vermutlich ist es jenes Textfragment, dass er seinem Freunde zu übermitteln sucht. Der transkribierte Text lässt sich wahrscheinlich dem Hesinde verbundenem und von Aves gesegnetem Barden und Chronisten Sir Alvaris Avlaa zuordnen, dessen spektakulären Reisen fast ebenso berühmt geworden sind wie seine, auf diese Weise gesammelte Chronik. "Höhepunkte der Historie und des Leibes", im Volksmunde getauft.

Aufzeichnungen aus den Reisetagebüchern des Sir Alvaris Avlaa - Schwarzlandexpedition Tag 438

Es war schon spät am Abend als ich, müde von den Strapazen der vergangenen Woche endlich Wildfort erreichte, ein kleines Dorf an der innertobrischen Grenze. Wider erwartend fand ich gerade hier, weit ab aller zivilisierten Gegenden, einen kleinen Gasthof. An den unruhigen Grenzen Schwarztobiens hätte ich kaum mit einer richtigen Heerberge gerechnet, geschweige denn, mit einem vollen Schankraum, doch Travia trotzte hier standhaft den Niederhöllen und gewährte mir beides. Auch wenn die meisten, die jenen Ort besuchten wohl eher Phexen opfern würden, oder ihr Opfer gar an seinem Zoll vorbei zu schmuggeln

gedachten.

Der Schankraum also war erstaunlich belebt. Seit nun mehr drei Wochen begegnete ich wieder scherzenden, lachenden und singenden Leuten. Die Götter wissen, wie dankbar ich ihnen war, wieder auf dieser Seite der Grenze zu stehen. Es war eine Oase der Glückseligkeit, ein Jungbrunnen meiner Seele, nach all den durchlittenen Mühen und Gefahren der Reise. Es war schon spät an jenem Abend, da ich die Heerberge erreichte, und als einsamer Reisender, suchte ich mich, der Geselligkeit wegen, zu einer kleineren Gruppe hinzu zusetzen. Genauer betrachtet, in der schwachen Beleuchtung der heruntergebrannten Kerzen, waren die meisten Leute hier wohl, Schmuggler oder anderes Diebes und Spielervolk, und da ich weder vorhatte meine Abende weiterhin alleine zu verbringen, noch mein Geld auf die ein oder andere Art zu verlieren, entschied ich mich schließlich für die Gesellschaft, der eigentümlichsten Runde unter den verschrobenen Streunern und Strolchen. Die drei Gestalten an einem kleinen Tisch, links zur Theke, waren so unterschiedlicher Gestalt und Herkunft, das ich nicht erst großartig zu rätseln brauchte, was sie wohl zusammen gebracht hatte.

Der Krieg hatte die Erde des Landes gepflügt und alle Arten der Erde durcheinander geworfen und im Heer von Tobrien hatte man mit dieser Erde versucht einen Wall aufzuwerfen, der den Feinden trotzen sollte. Meine Vermutung fand sogleich Bestätigung in meiner Beobachtung. Ein hoch gewachsener Mann mit feinen Gesichtszügen, einer leicht schattierten Hautfarbe, aber einem Akzent nahe der Orklande, scherzte gerade mit einer noch recht jungen Frau von eindrucksvoller, wie umfassender Gestalt. Den Beiden, prostete das kleinste Mitglied der Runde zu. An Umfang gewiss niemandem nachstehend, aber von niedrigem Wuchs, erkannte ich eine Zwergin in ihr, eindeutig sichtbar, in den besonders kunstvollen und zarten Bartzöpfen, die tatsächlich eine Feminine Art zur Schau zu stellen schienen.

Die Zwergin trug ein Kettenhemd, die beiden Menschen dicke Lederwamse. An den Stuhllehnen der beiden Frauen hingen zudem zwei Eisenhüte, wie sie oft die Landwehr oder Schützen trugen. Auch lehnte neben der Zwergin eine besonders große und aufwendige Armbrust an der Tischkannte Diese Bunte Kumpanei wollte ich mir als Gesellschaft für den Abend suchen, um auf ungefährlicherem und weniger teurem Wege, die akute Lage der zivilisierten Welt zu

erfahren. Meine bisherigen Reise indes beschloss ich in Schweigen zu hüllen. „Bring nicht die Erfahrung, sondern bring in Erfahrung.“ So hat es mein Vater immer gesagt. Es schütz deine Geschichte, aber vor allem hört man viel besser, wenn man nicht spricht.

Ich orderte mir einen großen Krug von kräftigem Gebraut und eine ordentliche warme Mahlzeit:

Das tobirsche Schwarzbier wird zwar wie allgemein üblich gebraut, aber die Kiefernwürze und Bergkräuter von den Hängen der Sichel geben ihm einen ganz eigenen charakteristischen Geschmack. Dazu empfiehlt sich eine kräftige Gemüsesuppe, aus verschiedenen Rübenarten und Wurzelgemüse, wie sie mir auch der Wirt dieser Taverne anbot. Die Tobrier unterscheiden hier grundsätzlich...

Auch wenn der Geweihte Armier Fliedertrog den Bericht des Chronisten vollständig abzuschreiben gedachte, raubten wohl ein undichtes Dach und mehrere Jahre Naturgewalt der nachfolgenden Generation dieses interessante und bestimmt einzigartige tobirsche Gericht. Hesinde sei Dank blieben die weiteren Abschnitte weitestgehend verschont oder zumindest ausreichend rekonstruierbar.

...und als ich endlich eine dampfenden Schüssel und einem schaumgekrönten Krug in meinen Händen hielt, schickte ich mich an, mich zu der bunten Truppe hinzu zu setzen.

In den letzten Wochen hatte ich meist darauf verzichtet ein auffälliges Feuer zu entfachen, und nun schien es schon Jahre her, dass ich zuletzt eine warme Speise bekommen hatte, von einem guten Schluck tobirischen Schwarzbieres ganz zu schweigen.

Der hochgewachsene Weidener, blieb reserviert, aber höflich. Aus den Orglanden kamen nur Feinde oder sehr zwielichtige Gestalten. Vielleicht war er zuvor dortiger Bauer oder Knecht gewesen. Der Argwohn schien ihm jedenfalls angeboren. Von Zwergen erwartet man immerhin, dass sie verschlossen und geheimniskrämerisch sind, doch diese Zwergin hat ihre genetische Hemmung für den heutigen Abend längst im Gebrautem ertränkt. Die walkürenhafte Komposition geballter Weiblichkeit schien ebenfalls weit weniger skeptisch als ihr Landsmann und so durfte ich mich zu ihnen gesellen. Nach ihren Beweggründen fragt man die Reisenden solcher Gegenden nicht, und so blieb ich, meiner bisherigen Reise wegen, unbekhelligt. Schnell hatte sich auch geklärt ob ich ebenfalls ein Veteran der letzten Dämonenschlacht sei, doch der Umstand nicht

auf eine gemeinsame Vergangenheit bauen zu können, störte die ehemaligen Soldaten eigentlich auch nicht weiter. Nachdem sie abgeklopft hatten, wie ehrlich meinen Unterhalt verdiene, und klargestellt hatten, wie wenig lohnend ein Konflikt mit ihnen für mich wäre, ließen sie mich gewähren und widmeten sich, sehr zu meiner Freude, wieder ihrem Gesprächsthema zu: Die gute alte Zeit. Beziehungsweise die tödliche, brutale alte Zeit, in der der einzige Vorteil gegenüber heute darin bestand, Seinen Feind klar vor Augen zu haben. Der Nachteil gegenüber Heute beinhaltete dem Feind dabei stets gegenüber zustehen. Für mich und meine Suche nach Geschichten, die es wert waren der Welt erhalten zu bleiben, war dieser Glücksfund heute Abend ein gefundenes Fressen, denn was sie mir erzählten war schier unglaublich. Hesinde weiß wie dankbar ich ihr bin, jene unscheinbaren Soldaten getroffen zu haben, die so vieles von historischer Bedeutung aus erster Hand berichten konnten. Als weidener Schützen waren sie in den tobirischen Krieg gezogen und unter dem berühmten Regiment der drachenforter Schützen, waren sie unzählige Male direkt den berühmten Gezeichneten unterstellt. „Gefeiert werden immer die Helden. Die großen Krieger und Offiziere. Aber wir haben die Geschichte mitgeschrieben. Wir haben geholfen das Blatt des Krieges zu wenden“, so in etwa begann die Hümin, die gebürtig einem Gutshof nahe Balihö entstammte. Die Zwergin, die unbestätigter, aber vermutlicher Weise dem Zwergenvolk aus dem Gebirge der roten Sichel entstammt, bestätigte nur grunzend, während der Weidener, weit weniger Skeptisch als bisher, anfing in die Erzählung einzusteigen. „Wisst ihr noch, wie wir die Dämonenbrut zur Hölle schickten, als wir den Dienern der Hesinde zur Hilfe eilten?“ Die Gruppe schien schon recht eingespielt zu sein, wenn es um das gemeinsame Darstellen einer Erzählung ging, oder sie hatten richtig schauspielerisches Talent. Jedenfalls übernahm die Zwergin den Gesprächsfaden: „Wir hatten an jenem Abend keine Wache und wenn ich mich recht entsinne, hatten wir in der Lagertaverne diesen guten Zwergenschnaps genossen. Hauptmann Wolf kommandierte schon sein Regiment durch die Gegend weil er sich nicht mehr erheben konnte um eine neue Runde zu bestellen...“

„Jedenfalls hatten wir alle ein wenig über den Durst hinaus getrunken und manche von uns waren längst jenseits der Sphären...“, sponn der Weidener die Erzählung weiter, „Das Gesicht des Hauptmanns

jedenfalls werde ich nie vergessen, als plötzlich die schneidige Knappin ihrer Erhabenheit neben ihm auftauchte. Diese schuldbewusste Grauen in den Augen gepaart mit einem entschuldigenden Lächeln.“ „Naja, er stand trotzdem stocksteif, wie nur langjährige Soldaten es in Trunkenheit vermögen“ verteidigte die Walküre ihren ehemaligen Hauptmann und ein Hauch von wehmütiger Erinnerung huschte durch ihr Gesicht. „ Jedenfalls...“, der Weidener schien etwas ungehaltener zu werden, ständig in seinem Redefluss unterbrochen, „.... Seit wir im Heerlager in der Nähe des Schlunds angekommen waren, hatten wir unter Hauptmann Wolf ständig irgendwelche Kisten für ihre Erhabenheit zum Zwergentempel am Vulkan geschafft, und erst kürzlich war ein Teil der Gezeichneten zu einer geheimen Mission aufgebrochen. Nur die beiden Magier und der Von Rabenmund, welcher immer mit ihnen zog, weilten noch im Lager. Und ihre Erhabenheit schickte uns nun wieder mit ihnen los.“ „ Augenblicklich und stockbesoffen“, fiel ihm schon wieder die Zwerigin ins Wort. Ich stand ja schon öfter mit Restalkohol im Gefecht, aber der Kater an diesem folgenden Morgen fühlt sich heute noch real an, wenn ich daran denke.“ Die weidener Schützin half ihrem Kammeraden den Gesprächsfaden wieder aufzunehmen: „ Wir brachen noch an diesem Abend auf. Die Gesandtschaft der Hesindekirche, die bereits vor zwei Tagen erwartet worden war und ein wichtiges Artefakt bei sich führen sollte war in Schwierigkeiten geraten. An jenem Abend hatte sich eine schwerverwundete Magierin ins Hauptlager der Rondrakirche teleportiert und einen Überfall auf die Hesindegeweihten gemeldet. Unsere Mission sah vor die Götterdiener da raus zu holen.“ „Wahrscheinlich ging es in erster Linie um den Schutz der Artefakte. Aber ja, wir zogen also einem Haufen Tempelmänner in schwacher Verteidigung und einer Horde Dämonen und Dämonenknechte entgegen.“, übernahm der dankbare Weidener wieder die Geschichte. „ Sie waren noch über eine Tagesreise vom Lager entfernt und so marschierten wir mit wenig Gepäck und in großer Hast. Ein jeder gerüstet mit einer Gandrascharmbrust, die meisten noch mit einer zweiten leichten Armbrust und natürlich einer Seitwaffe, für den Fall dass die Feinde uns auf mehr als zwei Schritt nahe kommen sollte. Dazu so viele Bolzen ein jeder Tragen konnte, mindestens aber einen Köcher. An Rüstung trugen wir wie immer alles was wir besaßen.“ „Ohh nein!“, eine schlecht artikulierter Einwurf von der linken Tischkante her

unterbrach ihn abermals, „Der alte Gerd wollte ums verrecken seine Brustblatte nicht mitnehmen, die er auf den walusadischen Weiden, so einem Reitergockel abgenommen hatte. Er glaubte tatsächlich nur im Lederwams, besser Schritt halten zu können mit dem Rest der Truppe.“ „Das stimmt!“, unterstützte auch die Weidenerin dieses Mal ihre kurz geratene Schwester im Glauben, bzw. Regiment, „Ich habe bestimmt eine halbe Stunde versucht ihm diesen Wahnsinn auszureden, aber er war störrisch wie zehn Ochsen. Am Ende hat der Hauptmann ein Machtwort gesprochen und trotzdem hat sich schließlich Ylva bereit erklärt seine Rüstung zu transportieren.“ Im Falle des sturen Kammeraden handelte es sich wohl um einen schon recht betagteren Tobrier und Ylva war eine Zwerigin vom Ambosgebierge, die in den Schlachten meist einen Großteil des Munitionsvorrates der Gruppe trug. Der Weidener setzte seine Erzählung schicksalsergeben fort. Allmählich schien er sich an die ständigen Unterbrechungen seiner Kameradinnen zu gewöhnen. „ Wir trugen also leichtes Gepäck und marschierten im Eiltempo, als es zu dunkel wurde teilten wir die Wachen ein und nächtigten bis zum ersten Morgengrauen. Mit den ersten Strahlen der Morgensonne zogen wir weiter und noch vor der vierten Stunde des Tages, erreichten wir hinter einem Gebirgspass ein Tal. In der Senke befand sich ein kleiner See und entlang des Ufers sah man eine Gruppe in eilen, darunter auch Personen im Ornat der Hesindekirche. In ihrer Mitte führten sie eine Kutsche, wahrscheinlich beladen mit Artefakten und Schriften der Kirche. Ihre Gardisten erwehrten sich in einem Rückzugsgefecht einer Schaar Ferkinas, eine wildes Volk das in den Bergen haust. Die Magier und Geweihten der Gruppe versuchten die nachtschwarzen, fliegenden Dämonen abzuhalten, die stetig auf das Zentrum der Gruppe herniederstießen. Irian, der Rabenmund, deute plötzlich auf eine der Tal Seiten. Zu unserer Rechten näherte sich eine Gruppe berittener Söldlinge unter dem Wappen der Dämonenkrone. Angeführt wurde dieser Haufen von Travian von Rabenmund.“

Der Vetter des bereits erwähnten Irian von Rabenmund, hatte sich auf die Seite des Bethaniers geschlagen und war, wie aus den anderen bisher gesammelten Schriften hervorgeht, den Gezeichneten schon öfter in die Quere gekommen. Unzählige Male hätte er es um ein Haar gar geschafft Irian zu töten. Die Zwerigin hob mit einem lautstarken Rülpser zu

sprechen an, doch tatsächlich gliederte sich ihr Beitrag dieses Mal beinahe reibungslos in den Verlauf der Erzählung ein: „Wir eilten vorwärts, auf ein kleines Wäldchen zu. Ich erinnere mich noch genau. Am Rande der Bäume angekommen bezogen wir Stellung und deckten diese verfluchten Reiter auf knapp 100 Schritt mit einem Bolzenhagel ein, den sie noch nicht erlebt hatten. Als der Rabenmund mit seiner Truppe bei uns eintraf waren es kaum mehr als 10 Soldaten, die er bei sich führte. Und dann mischten sich schon wieder diese Magier in die Kriegsführung ein.“ „Der Tulamide erklärte unserem Hauptmann als Mögliche schnellstens zu laden und erst zu schießen wenn die Feinde eingefroren wären. Dann verschwand der thorwalsche Halbfel und erschien Mitten zwischen den Reitern. Er schlug seinen Stab auf die Erde und die Reiter erstarten in der Bewegung.“ Die Weidenerin hatte mit einer weit ehrfürchtigeren Stimme als die Zwergin die Beschreibungen des magischen Treibens in die Hand genommen. „ Wir zielten so gut es ging und schossen die Bolzen ab. Sie hingen in der Luft vor den Reitern, bis der Magier erneut seinen Stab zur Erde schlug. Die feindlichen Soldaten wurden wieder von Bewegung erfasst und die tödlichen Bolzen fanden ihre Ziele. Einer der Reiter war verschont geblieben, doch der Nordmann richtete seine Magie gegen ihn und der Söldling brach in sich zusammen. Wir luden die Armbrüste um den Reitern auf den Flugdämonen genauso kräftig einzuheizen.“ „Stimmt!“ bestätigte ihr Kamerad, „Aber es waren nicht alle im Bolzenhagel gefallen. Unter den Leibern der sich überschlagenden Pferde, erhob sich der Von Rabenmund. Er hatte sein Pferd zum steigen gebracht und der Bolzen war diesem durch die Kehle gefahren. Bevor sich jemand anderes röhren konnte sprang Irian seinem abtrünnigen Vetter entgegen. Die Verwandtschaftsbeziehungen in den hohen Adelshäusern sind immer eine kritische Sache, aber so viel Hass, wie dort aufeinanderprallte habe ich noch nicht erlebt. Zweimal sah es fast so aus, als würde der Schild den Irian zu seiner Deckung nach oben riss unter den wuchtigen Hieben die auf ihn einprasselten zerbrechen wollen, doch sein Träger wendete das Blatt und nach einem Gefecht, das den Duellen mit dem gezeichneten Maraskaner, würdig war, unterlag schließlich der Abtrünnige. Ein letzter Schwertstreich erlöste uns von seiner Existenz und ihn von seinem Kopf.“ Eine kleine Pause entstand und alle drei ehemaligen Soldaten und Soldatinnen schwelgten in der Erinnerung an dieses denkwürdige Gefecht. Ich nutze die Gelegenheit um mich mal wieder

meiner in zwischen erkalteten Suppe zu widmen, bevor der ehemalige Soldat schließlich mit einem Seufzer aus seiner Erinnerung zurückkehrte um den Faden der Geschichte weiter zu spinnen: „Das Gefecht war damit aber längst nicht beendet. Unser Einschreiten war natürlich nicht unbemerkt geblieben, und als die ersten Bolzen in den Himmel flogen, kam auch die Antwort zurück. Die Dämonischen Himmelsschlägen, waren unverwundbar durch unseren Beschuss und die Magier befaßten uns auf die Reiter der Flugdämonen zu zielen. Doch die Reiter flogen in schwindelnden Höhen und waren nur schwer gezielt zu beschießen. Die Klügeren der Paktierer versuchten auch den Beschuss durch ihre unverwundbaren Reittiere abzufangen.“ „Also unmöglich war es jetzt auch wieder nicht. Ich bestimmt drei der Bastarde von ihrem hohen Ross geschossen.“ Die Zwergin war wieder auf die ursprüngliche Art ihrer Gesprächsbeiträge zurück gekommen, doch der Weidener ließ sich weder beirren, noch großartig unterbrechen: „Es war jedenfalls verdammt schwer sie zu erwischen. Und je mehr Anstrengungen wir in diese Richtung unternahmen, desto uninteressanter wurde den Dämonenknechten die blöde Kutsche mit den göttlichen Relikten. Zuerst wollten sie uns aus ihrer Flugbahn räumen. Irian war den Tempelgardisten zu Hilfe geeilt um diese Bergbarbaren aufzuhalten. Der thorwalsche Magier hatte sich zur Kutsche teleportiert und bedrängte die Geweihten mit irgendeinem Anliegen, dann verschwand er ins Nirgendwo. Weiß der Teufel, was der Auftrag der Gezeichneten war, wahrscheinlich war unter den Reliquien irgendwas besonders wertvolles. Vielleicht einer der magischen Kelche. Den rette jetzt wohl dieser Halbfel. Zum Schutz der Götterdiener schienen wir offensichtlich nicht zwingend gekommen zu sein, denn der Magier entschwand und tauchte auch nicht mehr auf. Wir standen also plötzlich alleine gegen die Dämonenbrut.“ „Das war vielleicht eine Schock damals“, die Weidenerin war erleicht in Gedanken der damaligen Situation. „Wir gaben ihnen Deckung und sie räumten auf, und jetzt ließen sie uns plötzlich im Regen stehen. Der nordische Magier entschwunden, der Rabenmund bei den Wilden ins Gefecht verwickelt und der tulamidische Magier gab uns zu verstehen, dass er seine Kräfte verbraucht habe und er zog sich in die Deckung der Bäume hinter uns zurück. Ich werde schwerlich vergessen können, wie Hauptmann Wolf in seinem hecktischen Befehlston anfing auf uns ein zu reden. Drei der fliegenden Höllensöldner, steuerten direkt

auf uns zu, und die meisten Bolzen blieben an den breiten Dämonenleibern hängen.“ Die sind auch derart bedrohlich, das es schwer fällt auf etwas anderes zu zielen“, rechtfertigte der Weidener die Historie. „Die Reiter, verdammt! Zielt auf die Reiter!!! Verschießt was ihr noch könnt!“, imitierte die Zwerigin, im Sitzen bereits leicht schwankend ihren ehemaligen Hauptmann. „Er war echt ein guter Befehlshaber, aber ich glaube damals hatte er seine Hosen gestrichen...“ „Wir waren schließlich alle damals völlig fassungslos“, unterbrach die Weidenerin abermals Loyal gegenüber ihrem ehemaligen Hauptmann, ihre kurze Kameradin. „Tatsächlich konnten wir aber zwei der Reiter aus der Luft pflücken. Die Dämonen, ohne ihre Herren nicht weiter gebunden entschwanden in andere Sphären. Nur der Dritte kam stetig näher.“ „Wir wichen, dem Tulamiden folgend, zwischen die Bäume zurück“, der Weidener nahm seine Erzählung wieder selber in die Hand. „Duckt euch!, schrie plötzlich der Magier. Er war zwischen den Sträuchern vor uns herausgetreten und deutete uns entgegen. Während wir uns zu Boden warfen stieß der Dämon über uns aus den Bäumen, und aus der Hand des Magiers stieben Flammen ihm entgegen. Der Reiter, durch den unerwarteten Angriff überrascht, verlor den Halt. Und während der Dämon in die Flammenwogen eintauchte und sein Reiter sich zu fassen suchte, sprang unser Hauptmann auf um dem elenden Bastard, das unheilige Leben auszuprügeln. Es entbrannte ein kurzes Gefecht, aber ihr wisst ja was passierte wenn Wolf erst mal wütend war. Der Dämonenknecht wäre sicherlich gleich drei oder viermal gestorben, wenn sein Reittier ihn nicht schon beim ersten Mal mit in die Niederhöllen gerissen hätte.“ „Tja wenn unser Hauptmann wütend war, hatte ich schon manchmal Mitleid mit der armen Höllenbrut“, schaltete sich auch die Zwerigin, mitten in die dramatische Pause ihres Kameraden, auch nochmal ein und fing sich dafür einen finsternen Blick. „Als wir zwischen den Bäumen hervortraten, war die Szenerie verwandelt“, führte die Weidenerin die Erzählung ihres Kameraden nun zu Ende. „Der nordische Magus schien entwendet zu haben, was die Feinde suchten, und die Dämonenknechte drehten ab, und verschwanden zwischen den Wolken.

Von allen Verbündeten im Stich gelassen, fielen auch die Ferkinabarben zurück und allmählich kehrte Ruhe unter die fliehenden Geweihten ein. Dankgebete wurden gesprochen, und die verwundeten versorgt. Rabenmund debattierte noch mit einem der Gardisten,

bevor er mit dem tulamidischen Magier zurück kehrte. Sie sagten, wir hätten alles erreicht, was es zu erreichen galt. Ich nehme an, das besondere Artefakt war mit dem Halbfel in Sicherheit gebracht worden. Und wir zogen gemeinsam mit den Götterdienern zum Lager zurück.“ „So war es gewesen“, beglaubigte der Weidener den Abschluss seiner Kameradin, und mit einem abgrundtiefen Rülpser, donnerte die Zwerigin, zustimmend ihren Hupen auf den Tisch.

Ich überließ die drei, für den Rest des Abends ihrer Erinnerung und ihrem Alkoholrausch. Trotzdem fand ich auch diese Nacht nur wenig Schlaf, das mag der süßen Bardin mit dem fuchsfarbenen Haar geschuldet gewesen sein, aber vor allem lag es daran, dass ich noch bis in die frühen Morgenstunden hinein diese Geschichte aufschrieb, um sie der Nachwelt zu erhalten. Diese Geschichte die von Helden erzählt, aber auch von heldenhaften Streitern, die so wie Ich, oder die drei Soldaten aus dem Schankraum, nur durch eine Laune des Schicksals, auf die große Bühne des Weltgeschehens geschupst worden waren.

Der Brief endet mit diesen Zeilen und wenn auch der letzte Abschnitt dieser Pergamentrolle ausgefranst und zerrissen ist, so scheint die Geschichte, doch hiermit gänzlich erzählt worden zu sein. Leider ist auch aus der späteren Chronik des Galan von Blaufelden ist keine Abschrift dieses Briefes überliefert, so dass die Vollständigkeit des Dokuments, trotz aller Vermutungen, allein Hesindes Kenntnis unterliegt.

Die Kelchqueste und die Erwählung des Oleg Sjepsens als Heermeister der Rondrakirche nach den Erinnerungen des Iliricon Tannhaus

Fragment

Die Wahl des Siebten Gezeichneten nach Irian von Rabenmund

2.Efferd

Nach der ereignisreichen Nacht erreichen wir mit den Drachenpforter Schützen das Heiligtum des Ingerimm am Schlund. Die beiden Magier schauen sich noch im Tal um und entdecken dort einen alten Troll-Tempel, aus dem sie einen Steinsplitter entfernen. Als sie zurückkehren und mir diesen Splitter in die Hände drücken, entsteht ein merkwürdiges Gefühl der Vertrautheit.

Dann geht es schon zur Vorbereitung. Mit Dschinnen versperren wir verschiedene Zugänge in den Tempel und die Zwerge bringen mit Ragnos Hilfe ein altes Drachengeschütz auf vordermann.

Die Angrosch-Priester wollen das Allerheiligste schützen, die restlichen Zwerge und Ragnos versammeln sich am Drachengeschütz mit vier Drachenlanzen. Der Rest versammelt sich am Tempeleingang, dem Einzigsten der noch offen ist, und erwartet dort den Feind.

UND ER KOMMT.

Wie ein Sturm taucht Rhazzazor über dem Tal auf mit 5 Karakil und ihren Reitern. Auch ein Trupp Söldner sich Schatten der aufkommenden Dunkelheit dem Tempel nähern.

Die Dämonen können glücklicherweise den geweihten Tempel, so versuchen uns die Söldner ins Freie zu locken, doch wir bleiben standhaft.

Der erste der Karakilim stirbt durch eine Drachenlanze, die eigentlich für Rhazzazor bestimmt war und auch der zweite wir schnell durch eine Flammenlanze von Temyr vom Himmel geholt, auch die ersten Söldlinge sterben durch die Bolzen der Drachenfporter oder unter den Schlägen von Rezzanjin und mir.

Auch Rhazzazor begibt sich zum Tempeleingang als eine weitere Drachenlanze in verfehlt und brennt diesen aus, während sich der Rest weiter in den Tempel zurückzieht, schmeiße ich mich vor sein Maul und kann das Meiste seines Feuer aufhalten. Kurz davor hatte Rezzanjin den dritten Karakilim, als dieser vor dem Tempel landet, enthauptet.

Auch die letzten beiden Karakilim konnten mit vereinten Kräften besiegt werden. Als Rhazzazor sich erhob prallte die dritte Drachenlanze von seinem untoten Gerippe ab.

Der Kampf forderte aber seinen Blutzoll, nur noch 6 Drachenfporter Schützen konnten stehen und auch die Magier hatten sich leer gezaubert, und so rannte Firnen, ohne sich mit uns abzusprechen, zum Lavasee des Tempels, wo wir einen Feuerdschinn gebunden hatten, und befahl dem Dschinn, den Tempeleingang in einem Flammenmeer zu tauchen. So waren die Söldner wie auch wir überrascht als der Dschinn erschien und konnten uns nur mit schweren Wunden vor dem Feuertod bewahren. Die Söldner dagegen hatten weniger Glück.

Unter Aufbietung als seinens Können schaffte Ragnos es den untoten Drachen mit der letztern Drachenlanze ernsthaft zu verletzen, der daraufhin Richtung Warunk abdrehte.

Wir hatten die Nacht überlebt, aber wer wusste schon, was der Tag noch bringen mochte.

In den frühen Morgenstunden zog ich am wenigsten von allen verletzt aus, um den alten Troll-Tempel zu erkunden, doch leider war dieser in der letzten Nacht eingestürzt.

Auf meinem Rückweg sah ich zum Krater des Schlundes, dort erhoben sich in den ersten Strahlen der Sonne die gewaltige Löwenbanner, die Rondrakirche war da!

Zahlreich strömten Rondras-Streiter in den Kessel und ich erreichte zusammen mit ihnen wieder den Tempel. Zusammen mit dem Schwerter der Schwerter schritten wir zu Schlot des Tempels um Siebenstreich wieder entstehen zu lassen. Die Boron-Geweihte erhob ihre Stimme borongleich zum Gebet und zu jeder Strophe warfen wir den passenden Kelch in den Vulkan:

Ihr Götter
wir beten zu euch,
den Bann zu von diesem Kelchen zu nehmen,
auf dass Siebenstreich, die heilige Klinge der Helden,
zurück in die Hände der Sterblichen gelange!

Glacerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Eises,
ist Praios' weise Gerechtigkeit,
der Siebenstreich für die Menschen befahl.

Aeserion,
gebunden in dir, dem Kelch des Erzes,
ist die schaffende Kraft Ingerimms,
der Siebenstreich auf sein Geheiß schmiedete.

Igneron,
gebunden in dir, dem Kelch des Feuers,
ist der göttliche Zorn Rondras,
die Siebenstreich zur rechten Zeit den Sterblichen gab.

Umerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Wassers,
ist der ewige Wandel,
der Siebenstreich in den Zeiten widerfährt.

Aitherion,
gebunden in dir, dem Kelch der Luft,
ist der Klinge Fügsamkeit,
die Siebenstreich seinem Träger gewährt.

Telerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Humus,
ist die todbringende Macht,
die Siebenstreich zum Siege verhilft.

Asterion,
gebunden in dir, dem Kelch der Magie,
ist das Wissen Hesindes,
die die heilige Klinge in sieben Kelchen verbirgt.

Praios,
Herr, der die heilige Klinge befahl,
Ingerimm,
Herr, der Siebenstreich schuf,
Rondra,
Herrin die den Träger des Schwertes wählte,
Hesinde,
Herrin, die die Waffe zum Kelch werden ließ,
Boron, Herr, der das Gebet über den Tod
hinausbewahrte,
fügt zusammen, was einst ein Ganzes war!

Jedesmal wenn ein Kelch die Lavadecke durchdrang,
erklung ein Dröhnen aus den Tiefen des Vulkans, als
würde Ingerimm selbst auf seinen Amboss schlagen.

Doch als die letzten Worte verklingen, herrscht Stille,
doch dann ganz langsam steigt eine gleißende Klinge
aus dem Lavastrom empor, gehalten von einer feurigen
Hand.

Nach kurzem Zögern nimmt Ayla von Schattengrund
die Klinge entgegen und legt sie auf den vorbereiteten
Altar. Sie fordert jeden auf, nach vorne zu treten,
wenn man sich als würdig genug empfindet Gerons
Klinge zu führen.

Nach langer Stille, keiner wagt etwas zu sagen, tritt der
Schwertkönig selbst, Rondras Schwert und Speer, nach
vorne und greift den gewaltigen Anderthalbhänder
und reckt IHN zum Himmel. "Wenn ich nicht würdig
bin, so erschlage mich mit deinem Blitz" Die Menge
wartet, doch kein Blitz, sondern ein Donnerschlag wie
das Brüllen einer Leuin zieht über den Himmel.

Die Gläubigen jauchzen und frohlocken! Raidri
Chonchobair wird das Erbe Gerons des Einhändigen,
Leomars von Baburin, Orozars "Siebenhieb"
Thurgarsons und Hluthars von Nordmarken antreten.

26. DER RAUSCH DER EWIGKEIT

GELEITWORT

Für diesen letzten und wichtigsten Teil der Kampagne habt ihr mir leider keine Tagebücher hinterlassen. Der Ausflug zu den Trollen ist damit leider den Weg alles Derischen gegangen ...

Aber, den Göttern sei Dank, ist die finale Schlacht auch der Teil der Kampagne gewesen den ich am saubersten vorbereitet habe. Daher gibt es hier anstatt eurer Berichte fast 16 Seiten mit möglichen Szenen, Gedanken, und Ideen von mir. Vielleicht erinnert ihr euch an die eine oder andere noch genauer, manche dieser Szenen sind vielleicht auch in anderer Form oder gar nicht geschehen. Am Ende des Tages ist meine Vorbereitung immer nur eine Vorbereitung, eine Ideensammlung, die im Laufe des Spielabends selbst natürlich durch die Handlungen der Spieler auseinanderfällt.

Ihr seht, dass ich die letzten Sekunden der Gezeichneten sehr ausführlich geplant hatte, aber den letzten Kampf tatsächlich zu großen Teilen frei improvisiert habe. Das liegt daran dass ich den Kampf wirklich an eure Taten anpassen wollte, aber der Tod der Gezeichneten immer vorbestimmt war. Um trotzdem am Ende nicht nur lustig Zug zu fahren, enthalten einige der Szenen Entscheidungen an die ihr euch hoffentlich noch erinnert. Das war mir vor allem für Temyr und Firnen wichtig, wwil ich mir wirklich nicht sicher war, wie ihr euch deren Ende vorgestellt hattet. Für Rezzanjin, Toran, und Oleg war mir wiederum sehr klar wie ein stimmiges Ende ausssehen sollte, also gab es da weniger zu entscheiden. Ich hoffe, meine Intuition war richtig!

Am schwierigsten waren tatsächlich Ragnos und Irian, weil beide Charactere weder eine klare moralische Frage oder ein Risiko (wie Firnen und Temyr), noch ein sehr klares Ende (wie die Geweihten und Rezzanjin, der alte Maraskaner) inhärent hatten. Ihr könnt sehen dass ich an den beiden Enden noch am Abend in der Mitte des Finales gefeilt habe, meine weiteren Handschriftlichen Notizen sind leider verschollen.

Ich hoffe, die Rahmengeschichte gefällt.

Schwulztiger Abschied

Claas "Iliricon" Völcker, Toronto, den

DER ERSTE ABEND

Prolog: "Ihr sitzt in einer Taverne"

Musik: Tavernenmusik

Zentraler Charakter: alle

Ihr sitzt in einer Taverne. An der Theke hat es sich ein Zwerg gemütlich gemacht und in einer dunklen Ecke sitzen einige Händler aus dem Süden. Eine dralle Schankmaid bringt euch eure Getränke, während ein unersetzer Wirt mit einem dreckigen Lappen die Humpen vom Vortag säubert.

So viele Jahre sind vergangen, so viele Schlachten wurden geschlagen, so viele Gefährten sind in die Hallen Borons eingezogen. Und nun sitzt ihr kaum zwei Tagesreisen entfernt von dem Ort, an dem alles enden soll. Die Trollforte, ein 4 Meilen breites Tal zwischen der Sichel und den Trollzacken ist zum Ort der Entscheidung geworden. Schon einmal hat sich auf diesen Feldern das Schicksal des Mittelreiches entschieden, und noch einmal haben die Mächtigen und Weisen der freien Völker beschlossen, hier eine Endschlacht zu erzwingen.

Es ist still geworden. Das flackernde Feuer brennt langsam zu Boden, und die meisten der wenigen Gäste sind schon in ihren Zimmern verschwunden. Nur das Prasseln der Flammen und das Knacken der Scheite unterbrechen die andächtige Stille. Da öffnet sich auf einmal mit einem Knarzen die Tür und zwei Männer in langen, schweren Mänteln treten herein. Der eine trägt ein wunderschön verziertes, langes Schwert auf dem Rücken und unter seiner Kapuze blicken die stechenden blauen Augen Raidri Conchobairs hervor. Das Schwert Siebenstreich auf seinem Rücken, funkelt hell, unzählige finstere Ungeheuer wurden damit erschlagen. Praios selbst soll dem ersten Träger gesagt haben, dass es in der ganzen Schöpfung nur ein Wesen gäbe, welches den Hieben dieser Waffe widerstehen könne. Der andere Mann neben Raidri trägt den schweren blutroten Umhang des Heerführers der Rondrakirche. Er lacht laut auf, als er euch sieht und hebt seine Hand zum Gruß.

Die Helden haben Zeit, sich kurz zu begrüßen. Raidri und Oleg sind vorraus geritten, um die Helden zu treffen, bevor sie ins Heerlager kommen. In einigen Zelten vor der Taverne haben sich in der Zwischenzeit

die Leibgarde der Gezeichneten gemütlich gemacht, die verbleibenden Drachenpforter Schützen und ein kleines Kontingent von Rondrageweihten, insgesamt 12 Männer und Frauen.

Wegelagerer

Musik: Die Wegelagerer

Zentraler Charakter: alle

In einem kleinen Wäldchen an der Reichsstraße, noch ein ganzes Stück vom Heerlager entfernt, müsst ihr auf einmal anhalten. Ein Baumstamm ist auf die Straße gestürzt, offensichtlich mit Absicht gefällt, und versperrt euch den Weg. Eure Leibgarde reagiert sofort und bildet einen schützenden Kreis um eure Gruppe. Raidri schnaubt amüsiert auf und meint: "So nah an der größten Ansammlung von Heeren, die die Welt seit tausend Jahren gesehen hat, und Wegelagerer versuchen uns zu überfallen?" Und tatsächlich, aus dem Dickicht kommen einige armselige Gestalten, offensichtlich Deserteure der Reichsarmee. Sie haben drohend ihre Waffen gezogen, doch als sie eure stolz gerüstete Gruppe sehen, erkennt ihr, wie die Mordlust in ihren Augen dem Schrecken weicht.

Die Wegelagerer sind tatsächlich flüchtende Landwehrsoldaten, die versuchen, Versorgungsgruppen der Armee zu überfallen. Wenn sie das noch länger tun, werden sie allerdings höchst wahrscheinlich von den Spähtrupps Leomars gefasst werden. Die armen Gesellen sind drauf und dran zu fliehen...

Eintreffen im Heerlager

Musik: Das Heerlagerer

Zentraler Charakter: alle

Vor euch, in der Ebene der Trollpforte liegt ein Heerlager, wie ihr es noch nie gesehen habt. Selbst vor Vallusa, als das Hauptheer des Mittelreiches das letzte Mal auf die Horden des Dämonenmeisters traf, habt ihr kein solches Lager gesehen, ja selbst einige der stolzesten Städte des Reiches sind kleiner als dieses. Doch euer Blick wird nicht von den prachtvollen Standarten der Fürsten, Kirchen und Könige angezogen, die im warmen Wind des Ingerimm-Mondes wehen. Nein, euer Blick fällt auf die Ogermauer, die alte Wehranlage, die das Tobrische schon seit Urzeiten von Dapartien trennt. Der Wall ist vier Meilen lang und durchzieht das Tal an seiner engsten Stelle in perfekter Nord-Süd Ausrichtung. Doch das einstmals stolze Bollwerk

des Mittelreiches ist nun von den Schrecken des Dämonenmeisters durchdrungen. Vor einigen Monden wurde die Ogermauer von den Armeen des Feindes erobert und nun hat sie einen neuen furchtbaren Namen: der Wall des Todes. Aus den alten Steinen wachsen Dornen und Zacken, die Steine ossillieren in der Sonne und der Schatten der Mauer scheint das ganze Tal in Dunkelheit zu werfen. Faulige Dämpfe steigen von den Zinnen der Wehrtürme auf und ganze Mauerstücke wirken, als wären sie mit pockennarbigem Fleisch durchzogen.

Diese Mauer muss Brin von Gareth einnehmen, wenn seine Armee eine Chance bekommen soll, die Hauptmacht der Barbarianer zu brechen.

Die Gruppe betritt das Heerlager von Südwesten kommend über eine Anhöhe, von der aus sie einen guten Blick auf das Lager und das Feld dahinter haben. Sollte einem der Spieler die Idee kommen, dass sich diese Anhöhe als Feldherrenhügel eignen würde, werden die Anführer sehr angetan von der Idee sein.

Das Heerlager gliedert sich in mehrere große Blöcke. In der Mitte lagert in ordentlichen Reihen das Reichsheer um die großen, palastartigen Zelte der Reichsfürsten und überall ragen die Standarten von Fürstenhäusern aus dem Boden. Peinlich auffällig ist das Fehlen Nordmärker Wappen, Jast Gorsam ist noch nicht eingetroffen. Im Nordwesten lagern die Landwehrsoldaten, vornehmlich aus dem Tobrischen, Weidenschen und Dapartischen, nahe der Zelte der Albernier, denen alle irregulären Reichstruppen unterstellt sind.

Im Süden schließt sich das Lager der Zwölfkirchen an, oder vielmehr die Zwölf Lager, auch wenn einige nur aus wenigen Zelten bestehen. Die Lager von Travia und Ingerimm schließen sich an das riesige Trosslager ganz im Westen an, während die Lager von Rondra-, Praios- und Hesindekirche nahe der Reichsarmee liegen. Peraine-, Rahja- und Tsakirche umringen ein großes abgestecktes Feld, das als Lazarett dienen soll, dahinter erheben sich die schwarzen Wimpel der Boronkirche. Vor allem die Kämpferischen Orden sind fast alle in voller Mannstärke vertreten, die Drakoniter, Rahjakavalliere, Golgariten, Bannstrahl und Sonnenlegion.

Ordentlich vom Hauptlager entfernt, schließen sich im Norden weitere kleinere Lager an. Die Horasischen Kämpfer lagern in beachtlicher Mannstärke auf einem kleinen Hügel, neben ihnen mit gehörigem Abstand

durch einen kleinen Wall abgeschirmt zwei Ottas der Thorwaler. Dahinter befinden sich die weißen Zelte der Streiter des Kalifen, und nahebei zwei Banner Tulamidische Söldner unter der Flagge des Großfürsten von Khunchom.

Zwischen all diesen stehen drei weitere Lager, zwei von ordentlicher Größe, ein weiteres, welches nur aus 10 herrschaftliche Zelten besteht. Keine Banner zeichnen diese aus, aber die gewandeten Gestalten darin lassen keinen Zweifel daran, dass es sich um die Lager der Magiergilden handelt. Die Zelte sind mit Runen verziert und zwischen den Schlafstätten sind Labore und Beschwörerkreise errichtet worden. Im streng militärisch angeordneten Lager der weißen Gilde hört man immer wieder dumpfe Explosionen, die auf exerzierende Magier hindeuten.

Die letzten Wochen

Musik: Das Heerlager

Je nach genauer Ankunftszeit haben die Helden noch in etwa Zwei Wochen Zeit, bis es zur entscheidenden Schlacht kommt. Diese letzte Zeit kann auf verschiedenste Weise genutzt werden, zum Beispiel, um sich noch einmal von Freunden oder Bekannten zu verabschieden,

Ein Treffen mit dem Boten

Musik: Der Bote

Zentraler Charakter: alle

Sinn: Den Beilunker Boten ein Gesicht geben, bevor sie im zweiten Akt alle des Dramas wegen sterben müssen.

Situation: Wenn einer der Helden einen Brief schicken will oder er eine Depesche erhält, wird es sich der Anführer der berühmten Boten nicht nehmen lassen, höchst persönlich zu erscheinen. Am Besten vor der Audienz zum Kaiser...

Ein gestandener Mann strengen Blickes in einer penibel sauberen Uniform und dem Wappen der Beilunker Reiter überreicht dir eine kleine Schriftrolle, die mit dem Fuchswappen derer von Gareth gesiegelt ist. Doch anstatt sich, wie all seine unzähligen Kollege vor ihm mit einer respektvollen Verbeugung zu verabschieden, setzt er an zu sprechen: "Edle Gezeichneten, eure Eminenzen. Es ist mir eine große Freude, euch nun endlich kennen zu lernen. Wenn ich mich vorstellen darf, mein Name ist Leo Eisinger, Hauptmann der Beilunker Reiter. Ihr habt mich

manch eine schlaflose Nacht gekostet, in den letzten Jahren..."

Huld und Jubel des Volkes

Musik: "Faust aufs Auge", ab dem Schlag des Hauptmanns

Zentraler Charakter: Toran

Situation: Immer wieder während der letzten Wochen werden die Helden mit Bewunderung, aber auch mit der großen Furcht des Volkes konfrontiert. Mindestens einmal kommt es zum Zusammenstoß zwischen den fanatischen Anhängern der Gezeichneten und einer Gruppe von Zweiflern, die kurz vor der Desertion stehen.

Ihr seid gerade von einem Erkundungsritt zurück gekehrt, als ihr durch das Lager der Albernischen Landwehr reitet. Die Soldaten hier haben diesen Namen kaum verdient, die meisten von ihnen sind einfache Bauern und Handwerker, die in den Kriegsdienst gepresst wurden. Auch wenn sich die Fürsten des Reiches damit bürsten, besser als ihre Feinde zu sein, in den Augen manch eines jungen Mannes hier liegt die selbe Verzweiflung, wie in den Augen der in den Dienst gepressten Truppen des Feindes.

Als ihr an einer Gruppe exerzierender Soldaten vorbei reitet, erkennt euch ihr Anführer und fällt auf sein Knie. Mit kräftiger Stimme ruft er: "Streiter, neigt euer Haupt vor den Gesandten der Götter!"

Einige der Krieger tun, wie ihnen geheißen, aber eine Frau bleibt mit stolzem Gesicht und eisiger Miene stehen und starrt euch voller Hass an. Als ihr Hauptmann das bemerkt, springt er wutentbrannt auf und schlägt der Frau mitten ins Gesicht...

Sollte die Gruppe nicht eingreifen, entbrennt schnell eine handfeste Prügelei. Die Frau wirft den Gezeichneten und den Hohen des Reiches Kriegstreiberei vor, seitdem sie ihren Mann bei Vallusa verloren hat. Für sie repräsentieren beide Seiten nur die Lust an Eroberung und Krieg. Verschiedene Möglichkeiten bieten sich hier zur Lösung an. Sollten die Helden genauer nachforschen, können sie herausfinden, dass es in den Lagern der Landwehr vermehrt zu Problemen der Disziplin gekommen ist...

Der Geschichtenerzähler

Musik: Ibelin

Situation: Sobald einer der Helden in das Lager der Khunchomer und Novadis kommt, findet er einen seltsamen Geschichtenerzähler vor.

Inmitten der Zelte und Kochtöpfe der Verbündeten aus dem Süden kommt ihr euch fast so vor, wie auf einem Khunchomer Basar. Und tatsächlich, auf einem kleinen Teppich vor einem weißen Zelt, inmitten einer Schar eifrig lauschender Söldlinge, sitzt ein Geschichtenerzähler in einer dunkelblauen Weste und erzählt mit ausschweifenden Gesten eine Geschichte. Er erblickt euch und blickt euch mit einem freundlichen, wissenden Lächeln an und ihr erstarrt, als ihr seine Augen erblickt. Es sind nicht die Augen eines Menschen, sondern die eines viel älteren Wesens. Und ihr kennt sie...

Der Geschichtenerzähler ist Bukhar, auch Teclador der Vorausschauende genannt, der Alte Drache der Vorhersicht. Auch wenn seine Aufgabe nun eigentlich schon zu Ende ist, es ist seine Art sich in Tarnung unter das Volk zu mischen und seine Zeit mit den Menschen zu verbringen.

Die Maraskaner kommen!

Musik: "Die Maraskaner kommen" & "Der König von Maraskan"

Zentraler Charakter: Rezzanjin

Situation: Die Gruppe befindet sich gerade in einer ruhigen Minute, einer der wenigen entspannenden Momente in den letzten Tagen vor der Schlacht.

Träge blickt ihr auf das rege Treiben des Lagers. Ihr habt Glück und euer Tagwerk hat heute kürzer gedauert als erwartet. Während Temyr mit Aria ein kleines Brettspiel spielt, Rezzanjin mehr aus Gewohnheit als aus Not seine Klinge poliert und Toran seine Gewänder ausbessert, könnte man fast vergessen, dass schon bald alle hier gegen die Horden des Dämonenmeisters um ihr Leben kämpfen werden.

Plötzlich hört ihr einen lauten Ruf: "Gezeichnete, Rezzanjin al'Ahjan!" Eine junge Frau in der Uniform der Boten kommt im Laufschritt den Pfad zu eurem Lager hinab gelaufen.

Die Botin überbringt eine wichtige Nachricht: eine Schar Maraskaner, knapp 200 Mann stark ist auf der Reichsstraße gesichtet worden. Sie ziehen ohne sich stoppen zu lassen auf das Hauptlager zu und reagieren nicht auf die Aufforderungen der Wachtposten, stehen zu bleiben.

Tatsächlich haben die Maraskaner schon das Lager der Reichsarmee erreicht, als die Gezeichneten hinzukommen. Den Maraskanern entgegen kommen Leonar vom Berg und Cuano von Albernia, eine Gruppe von Geweihten des Praios im Schlepptau, vollkommen davon überzeugt, dass die bunte Schar vor ihnen halt machen wird.

Die Anführerin der Gruppe, eine wild aussehende Frau, die ihr nicht ohne Erstaunen als Irasijad, die Anführerin jener Rebellen, die euch auf dem Weg zur Eduriummine begleitet hatte, erkennt, baut sich keck vor den Hohen Herren auf und fordert mit lauter Stimme: "Wir sind hier, um mit eurem.." "Schweigt, Maraskanerin!", donnert es da aus den Reihen der Praioten und Ucurian Jago, Hochmeister des Bannstrahlordens stürmt hervor, "Ihr habt hier keine Forderungen zu stellen. Das ich euch vorlautes Pack immer auf euren Platz zurückweisen muss!"

Die Forderung der Rebellen und ihr Angebot ist klar: Sie wollen gegen den Dämonenmeister kämpfen, aber als eigenständige Truppe, ohne direkt dem Mittelreichischen Heer unterstellt zu sein. Immerhin erkennen sie den Herrschaftsanspruch des Reiches über ihre Insel nicht an. Die einzige Möglichkeit, auf die sich beide Seiten einigen können, wäre die Truppen direkt einem Maraskaner zu unterstellen...

Sollte die Gruppen die Rebellen in ihrem Wunsch unterstützen, direkt eine Audienz beim Reichsbehüter zu erhalten, wird sich der Reichsmarschall nach längerer Diskussion breitschlagen lassen. Aber nur unter einer Bedingung...

Rezzanjin al'Ahjan, kniet nieder!", befiehlt der Reichsbehüter mit fester Stimme. Seine Berater und Gefolge bilden einen großen Bogen und ihr seht die Gesichtszüge Ucurian Jagos entgleisen: "Herr, was auch immer ihr...Schweig, Praiot", zischt Irasijda gehässig und nicht ohne Genugtuung, "Euer König spricht!" Brin von Gareth lässt sich davon nicht beirren und fährt fort: Maraskaner, ihr habt recht, wenn ihr fordert, einem der euren unterstellt zu werden. Ich habe hier einen, der seine Treue zu den Zwölfen und zu euren Göttern schon unzählige Male bewiesen habt. Ich frage euch, wollt ihr also diesem hier folgen?"

Der Lehnseid, den Amando Laondo da Vanya mit einem Eidsegen belegt:

"Ich, Rezzanjin Al'Ahjan, Ritter des Großen Silbernen Bärenordens und Edler zu Klammsbrück, Dritter der Sieben Gezeichneten, schwöre euch, dem

Reichsbehüter und König von Garethien meine Treue und Gefolgschaft. Ich werde nicht ruhen, bis die Insel Maraskan von der Finsternis befreit ist und Zeit meines Lebens gegen die Schrecknisse kämpfen, die das Volk der Maraskaner droht zu vernichten.“

„So höre, Volk von Maraskan, und hört, Edle des Reiches, den Schwur des Kriegsfürsten zu Tuzak, den Heerführer des Volkes der Maraskaner.“

Für den Reichsbehüter ist nun offensichtlich alles geklärt und tatsächlich hat er aus seinem Rechtsverständnis heraus große Zugeständnisse gemacht. Doch für die Maraskanischen Rebellen ist das nur ein Schlag ins Gesicht, ihren größten Helden so für die Politik des Reiches einzuhörennehmen. Das der König Garethiens Rezzanjin faktisch nur ganz an die Spitze einer Lehnspyramide gehoben hat, in der er so oder so schon stand, ist für sie weit weniger von Belang. Sie sehen nur den Lehnseid.

Während der Kaiser noch triumphierend strahlt, kocht Irasijda sichtlich vor Wut.

Eine Audienz beim Kaiser

Musik: Eine Audienz

Zentraler Charakter: Rezzanjin, Ragnos

Situation: Direkt im Anschluss an die Ernennung zum Kriegsfürsten lädt der Reichsbehüter Rezzanjin und seine Gefährten zu einer Audienz beim Abendessen ein.

„Als das neuste Mitglied meines Hochadels werde ich euch und eure Gefährten wohl zum Essen einladen müssen“, meint Brin von Gareth zu dir gewandt.

Die Audienz findet in einer ungezwungenen Form statt, anwesend sind nur der Kaiser und seine Frau. Leider planen derweil einige borbaradianischen Agenten einen Anschlag auf den König Garethiens. Das Messer des Fürsten ist mit der einen Hälfte eines Zwei-Komponenten-Giftes überzogen, die gereichten Speisen mit der anderen. Das Gift wirkt enorm schnell und tödlich, sollte aber für Toran kein Problem darstellen. Der Anschlagsversuch ist sehr stümperhaft und bei genauerer Nachforschung lässt sich herausfinden, dass der Koch des Reichsbehüters mit einem Bannbaladin dazu gezwungen wurde, den Anschlag durchzuführen.

Brin wird die Helden außerdem von seinem Plan, die traditionelle Steinspaltung durchzuführen überzeugen. Am Ende spricht er einen Einladung an alle

anwesenden aus, nach dem Krieg nach Gareth an seinen Hof zu kommen, aus dem er einen Hof der Helden machen will. Die Gezeichneten sollen dort helfen, das Reich in das kommende Zeitalter zu führen.

Ein Gespräch mit dem Reichsgroßgeheimrat

Musik: Dexter Nemrod

Zentraler Charakter: Irian, Firnen

Situation: Die Helden sitzen mit einem weniger wichtigen Magier zusammen, vielleicht Sidor Koosmar. Ein kurzer Geplauder, dann tritt Dexter Nemrod herein.

Koosmars greift gerade nach seinem Kelch, als die Zeltplane zur Seite geschlagen wird. Herein tritt, zu eurem Maßlosen erstaunen der Reichsgroßgeheimrat selbst. Der gestrenge Herr nickt euch einmal knapp zu, dann zieht er ein Messer und sticht, bevor ihr etwas tun könnt, mit einer flüssigen Bewegung in Koosmars Brust.

Noch bevor ihr eure Waffen gezogen habt, seht ihr, wie die Züge des Magiers zu schimmern und flüssig zu werden scheinen. Und plötzlich liegt vor euch nicht der Convocatus Altissimus, sondern eine unersetzte Frau mit kurzen, strohblonden Haaren. Der Reichsgroßgeheimrat würdigt der Magierin keines Blickes, sondern zieht ein Tuch hervor und beginnt seinen Dolch zu säubern.

Dexter Nemrod klärt die Gruppe auf, das Sidor Koosmar vor etwa einer halben Stunde gefesselt und geknebelt in einem Proviantlager gefunden wurde, ohnmächtig. Einer der KGIA-Agenten hatte den Magier mit den Helden in das Zelt gehen sehen und Alarm geschlagen.

„Ich wollte sowieso mit euch reden, also erschien mir dies wie ein guter Augenblick“, ergänzt er trocken, „Wenn ihr die Zeit hättest, wäre ich erfreut, wenn ihr mich zum Koordinationspunkt der verdeckten Streitkräfte begleiten würdet.“

Dexter Nemrod führt die Helden zur Herberge „Ogersturm“, die der KGIA und anderen Spähtruppen als Stützpunkt dient (die Helden könnten diese Herberge auch in den Wochen vorher einmal aufgesucht haben). Dort sucht er die Akten über die Gezeichneten heraus.

„Ah ja, hier haben wir es ja.“ Mit einem Krachen landen drei gewaltige Stapel Akten auf dem Tisch vor

euch. "Das sind alle Akten, die wir über eure Gruppe gesammelt haben. Befragungen eurer Gefährten, die Spähberichte aus Maraskan, die meisten Briefwechsel mit den Gilden, von Rabemunds Berichte, Magister Ignisulgurs Depeschen und einiges, über dessen Herkunft wir uns besser ausschweigen sollten."

Er nimmt einen Bogen, blickt darauf und muss schmunzeln: "Foslarins Diffamierung eurer Drohungen im Aventurischen Boten. Wenn der alte Zwerg damals schon gewusst hätte, das er einst Seite an Seite mit euch gegen eben jenen prophezeiten Untergang kämpfen würde, hätte er sich das Ganze sicherlich anders überlegt.

Dexter Nemrod öffnet noch einige Akten, dann überreicht er alle den Helden.

"Nehmt sie! Wir haben lange versucht, euch des Verrats zu überführen und ich gebe zu, dass wir unsere Kräfte besser anders hätten verwenden können. Nun ist es an der Zeit, diesen Fall zu begraben. Wir alle legen unser Leben in eure Hände, wenn ihr uns verraten wolltet, wären wir dem Untergang so oder so geweiht."

Silpion

Musik: "Silpion" & "Brins Tod"

Zentraler Charakter: Rezzanjin, Irian, Toran

Situation: Der Reichsbehüter Brin will seinen Anspruch auf die Kaiserkrone beweisen, indem er mit der Steinspaltung das Kaiserheil beansprucht.

Die Szene wird zu großen Teilen verlaufen, wie im Buch angegeben, allerdings muss Toran sich gut überlegen, ob er die WUnde heilt und das dämonische Gift der Zantim bannt, da das seine Karmavorräte vor dem morgigen Tag stark belasten könnte.

Anführerlos

Musik: "Stabsbesprechung"

Zentraler Charakter: Oleg, alle

Die Stabsbesprechung versinkt in heillosem Chaos als die Helden kommen. Vorher sollten sie noch etwas anderes zu tun haben, damit sie etwas verspätet eintreffen und folgende Szene beobachten können:

Ihr hört wütende Rufe und bittere Worte, als ihr das riesige Zelt der Heerführer betretet. In der Mitte steht ein riesiges maßstabsgetreues Bild der Trollpforte, auf dem die Heere mit kleinen Fahnen markiert sind. Darüber gebeugt stehen Emer und Leomar vom Berg

und starren sich mit zornesroten Augen an.

"Meine Königin, bei allem Respekt..." hebt der Marschall an zu sprechen. "Respekt! Respekt?!", faucht die sonst so kühle Emer zurück, "euch fehlt jeglicher!"

Emer, Leomar und Ayla vom Schattengrund haben sich, mit Zwischenrufen König Cuanos über die Rolle der Landwehr in die Haare bekommen. Emer will sie an vorderster Front mitkämpfen sehen und vertraut auf ihre Rechts und Göttertreue, Leomar will sie nur als Reservisten in der Hinterhand halten und Ayla will sie zur Verstärkung von gesicherten Posten nutzen, als Garde quasi.

Da die Lage bei einem normalen Streit allerdings so stark eskaliert, sollte den meisten als sehr komisch auffallen. Und tatsächlich wird die Heerbesprechung von einem Dämon bedroht. Die Bannsigilen an der Zeltaußenwand ist durch einen barbarianischen Anschlag während des Mordversuchs am Kaiser beschädigt worden und nun schwebt der Hauch Lolgramoths, des Streitsäers, über der Beratung.

Der Dämon ist, sobald er einmal gefunden wurde, sehr einfach zu entschwören, seine große Gefahr besteht darin, dass man ihn fast nicht entdecken kann.

Sollte er nicht entschworen werden, eskalieren die Streitigkeiten immer schneller, es geht immer weniger um die Sache an sich und selbst die anwesenden Geweihten verfallen irgendwann den Einflüsterungen des Sämanns der Zweitacht. Dann kann es sehr schnell handgreiflich und gefährlich werden.

Selbst wenn der Dämon allerdings gebannt werden kann, ist der Streit noch nicht vorbei. Es gibt noch viele Dinge die geklärt werden müssen, bevor die Heerführer die Helden morgen in die Schlacht schicken können.

- Wie geht man mit dem möglichen Tod Brin von Gareths um? Die Soldaten schauen zu ihrem Heldenkönig auf und sein Verlust wäre eine harter Schlag gegen die Moral.
- Wo halten sich die Gezeichneten während der Schlacht auf? Cuano und Raidri wollen sie als Vorbilder in vorderster Reihe kämpfen sehen, während der Stab eher darauf pocht, sie in Reserve zu halten, bis sich Borbarad zeigt.
- Die Rolle der Landwehr muss geklärt werden...
- Wie werden die sehr nützlichen Fähigkeiten der Magier und Geweihten am Besten in der Schlacht verwendet.

Philosophie mit dem Schwertkönig

Musik: "Eine Stille Begegnung"

Zentraler Charakter: alle

Situation: Am letzten Abend vor der Schlacht

Die Praiosscheibe ist hinter dem Horizont versunken, als Raidri, in einfache Straßenkleidung gewandet, euren Lagerplatz betritt. Er hat einen Leinenbeutel dabei, aus dem einige Weinflaschen ragen. Obwohl er keine Rüstung, sondern nur einen Umhang gegen die Kälte trägt, ist das Schwert Siebenstreich auf seinen Rücken gebunden. Ihr bemerkst, dass es in der Nacht sanft schimmert, von einem inneren Licht heraus leuchtend.

"Es ist meine Angewohnheit, den letzten Abend vor einer Schlacht in vollen Zügen zu genießen. Was auch immer am Morgen kommen mag, so hat man wenigstens einen würdigen Abschluss für sein Leben, falls man es hinter sich lässt.

Der Schwertkönig führt die Gezeichneten in ein kleines Wäldchen. Sollte Temyr Zweifel zeigen und lieber die Nacht mit Aria verbringen, lädt Raidri sie kurzer Hand mit ein. Aus Gründen™ kommt auch Oleg zu dieser letzten Stunde zusammen, und dorthin, wo der Heermeister geht, lässt es auch Ayla sich nicht nehmen zu gehen. SO sind in kurzer Zeit der Kern der Personen um die Gezeichneten versammelt.

Die Szene dient dazu, sich noch einmal persönlich klar zu machen, was der nächste Tag für alle bringen wird, das nichts mehr so sein wird wie früher. Und die Gezeichneten, der Schwertkönig und alle anderen werden so direkt mit ihrer eigenen Sterblichkeit konfrontiert, wie niemals zuvor.

Die Szene sollte nicht zu lang sein, sondern einfach nur eine nachdenkliche Stimmung zum Abschluss erzeugen.

Graufangs Zorn

Musik:

Situation: Der Gigant Graufang rüttelt an seiner Kette, so kurz vor dem Finale. Er spürt die Aufgeregtheit seines Kerkermeisters und will sich befreien.

Die Szene beginnt mit einer Selbstbeherrschungsprobe. Alle nicht geschafften Proben gegen Graufang verursachen Konstitutionswunden, bei schweren Patzern oder später während des Finales auch Blutwunden.

Etwas reißt an dir. Eben noch starrst du ins Feuer, da hast du plötzlich das Gefühl, jemand hätte dich am Kragen gepackt und nach hinten gerissen. Ein fieser, stechender Schmerz durchdringt deine Brust, er geht von einem der Herzsplitter aus. Es fühlt sich fast so an, als versuche jemand, diesen herauszureißen.

Vor diesen Angriffen, dies ist der erste Bewusste, kann Irian sich nur mit großer Konzentration schützen. Die Verbindung zum Giganten Graufang, die er bislang nur im Unterbewussten aufrecht erhalten hat, dringt nun in den Vordergrund.

Eine Präsenz dringt in deinen Geist ein, fast so, als würde jemand ganz dicht hinter dir stehen. Du kannst den heißen Atem auf deiner Schulter spüren und eine gewaltige Bedrohung, als würde eine riesige Lawine hinter dir nur von einem einzelnen Zweig zurückgehalten werden. Der Gigant reißt an seiner Kette. Er ist erwacht und will jagen.

Irian sollte irgendwie versuchen Kontakt zum Geflügelten Geschoss aufzunehmen. Es funktioniert ganz ähnlich, wie sich in den Wolfstraum zu begeben. Der Gigant ist eine Urmacht und eigentlich nicht von einem Geist wie Irians zu beherrschen. Es gibt zwei Wege, den der Überzeugung und den des Zwangs: Entweder Irian bekommt den Wolf dazu, ihn als Leittier zu akzeptieren oder er zwingt dem Untier seinen Willen auf. So oder so muss er es schaffen (dazu Proben auf Überreden/Überzeugen und Selbstbeherrschung).

Ein stiller Abend im Kreis der Familie

Musik: "Abschied Aria"

Zentraler Charakter: Temyr

Temyr und Aria verabschieden sich von einander.

Weitere mögliche Szenen

Abwerbung

Die Helden könnten versuchen unter Borbarad kämpfende Söldnerbanner ab zu werben. Immerhin sind nicht alle von ihnen der Sache des Dämonenmeisters treu und einige werden sogar große Angst vor ihrem Auftraggeber haben.

Begegnung mit Sefira

Die Wahrsagerin aus Staub und Sterne könnte im selben Lager wie Bukhar auftauchen. Sie wird versuchen die Zukunft eines Helden zu lesen und ihn dann nur traurig anschauen.

"Morgen endet die Welt. Die Vorhersehung kann nicht über das Ende der Welt hinaus blicken"

Eigentlich ist das auch sehr verständlich, denn wie soll die Vorhersehung etwas erkennen, dass selbst die Götter nicht wissen.

DER ZWEITE ABEND

Das Boronsrad

Musik: "Das Boronsrad"

Situation: In der Nacht vor der Schlacht entfacht Helme Haffax das Boronsrad, seine alte Tradition am Vorabend eines Kampfes.

"Seht ihr das?", flüstert Aria und deutet in die Nacht. Sinneschärfe +3 Tatsächlich, in der Dunkelheit flammen einzelne Lichter auf, schnell werden nach und nach hunderte Feuer auf einem Hügel hinter der Ogermauer entzündet. Sie formen ein halbes Rad, das Zeichen des Boron. Dazu erhebt sich ein Heulen in der Nacht..."

Helme Haffax lässt die Boronsräder entflammen. Die Szene dient der Einstimmung auf die kommende Schlacht.

Im Lager entsteht Unruhe und einige Braggu kommen ins Lager. Die Dämonen verursachen Alpträume und sind Körperlos. Sollten die Gezeichneten eingreifen, müssen sie mit magischen und karmalen Mitteln agieren.

Die Heerbesprechung

Musik: "Stabsbesprechung"

Die Heerführer des Reiches kommen zusammen, um den Schlachtplan zu finalisieren. Diese Heerbesprechung ist allerdings eine sehr kurze, da die wichtigsten Punkte schon am Abend vorher geklärt wurden.

Trollpforte

Musik: "Schlachtenrede" & "Trollpforte"

"Ein kühler Wind weht durch das Tal der Trollpforte, als langsam Leben in die Heerlager kommt. Die Praiosscheibe ist noch nicht über den Horizont gewandert und das Madamal steht noch hoch am Himmel. Befehle in allen Sprachen Aventuriens dringen an eure Ohren, als die Serganten, Hauptfrauen und Generäle ihre Truppen in Reihe bringen. Stahl klirrt, Pferde wiehern, Trommeln und die Choräle

der Geweihten erschallen. Landwehr in abgewetzten Lederrüstungen mit Speeren und Sturmsensen marschieren auf, daneben das schwer gerüstete Fußvolk der Garderegimenter in strenger Reihung. Im Norden sieht ihr, wie sich die Banner der südlichen Stadtstaaten und der Novadis an den Hängen ausbreiten, und im Süden marschieren Sonnenlegion und der Schwertorden geschlossen Seite an Seite in ihren gleißenden Rüstungen."

Es dauert mehr als eine Stunde bis die Armee der freien Völker auch nur ansatzweise in Stellung gegangen sind. Die Gezeichneten werden in der Zeit zum Feldherrenhügel bestellt, wo sich der Stab des Heeres einfindet. Der Hügel selbst wird von der Pantergarde und der Leibgarde des Schwertes der Schwerter bewacht.

Vom Feldherrenhügel aus hat man einen atemberaubenden Blick auf die Ebene vor dem Wall des Todes, wo das Hauptheer des Reiches aufmarschiert. Schier endlos wirkende Riehen Soldaten und Gardisten erstrecken sich mehrere Meilen weit. Einige der Banner stehen ordentlich in Reih und Glied, die Haufen der Landwehr wirken chaotisch und schlecht bewaffnet. Dazu reihen sich Einheiten der Kirche und Magier.

"Das Schwert der Schwerter, der Bote des Lichts, [Königin Emer / Brin von Gareth], Saldor Foslarin, Leomar vom Berg, Herzogin Walpurga von Löwenhaupt, Abtprimas Eternenwacht, Adlige, Magier; Geweihte sind versammelt. Auf diesem Hügel stehen die Großen und Mächtigen Aventuriens und blicken allesamt gebannt nach Osten. Banmagier und Geweihte sind um den Feldherrenhügel postiert, Schutzkreise und Bannsiegel sind aufgestellt, um einen dämonischen Angriff auf das Lager abzuwehren. "Sie schicken keinen Boten...", murmelt Leomar verwirrt, "Ich hatte erwartet, dass sie versuchen würden, uns ein letztes Mal zu überzeugen" "Nein, diese Möglichkeit ist vorbei. Heute wird Blut fließen, kein Bote, keine Verhandlung kann das verhindern!", antwortet Ayla von Schattengrund."

Viele wichtige Vorbereitungen stehen nun noch an. Zwar sind alle Soldaten gekommen, um diesen letzten Schlag gegen den Dämonenmeister zu führen, aber ein geeintes Heer sind sie nicht. Dafür gibt es Schlachtenreden und Segen.

Schlachtenrede Emer | Brin:

"Männer und Frauen, Streiter und Streiterinnen! Wir

stehen vor dem Abgrund der Äonen. Vor uns liegt die größte Herausforderungen, vor der die Menschheit jemals stand, seit dem Verrat von Fran und Hela Horas. Ihr fragt euch, was ist unser Wille?

Wir werden Krieg führen, einen Krieg mit all der Macht, die uns die Götter gegeben haben, Krieg gegen einen ungeheuerlichen Feind, der der Götter Gnade spottet, wie wir ihm noch nie entgegen standen. Das ist unser Wille!

Ihr fragt: Was ist unser Ziel?

Nur ein Wort: Sieg, Sieg mit allen Mitteln, gegen alle Niederhöllen und Dämonen, egal, wie hart die Schlacht, wie furchtbar unser Gegner ist; denn ohne Sieg kann es für uns kein Überleben geben. Nichts von dem, was die Zwölfe segnen wird überleben, wenn wir hier scheitern, unsere Zukunft, unser Hoffen und Sehnen zerfällt zu Trümmern.

Und doch stehe ich hier, voller Hoffnung auf den Morgen. Denn niemals hat sich ein Heer wie dieses gemeinsam gegen die Feinde der göttlichen Ordnung gestellt. Wir können nicht scheitern, denn mit uns streiten die Zwölfe!

Der Segen der Zwölfe (mit Toran):

Praios, Herr der Sonne, Vater der Gerechtigkeit, schenke uns die Kraft, gerecht zu richten, die Spreu vom Weizen zu trennen und glorreich unter deinem Auge zu siegen.

Rondra, Herrin des Donners, Mutter der Schlacht, gebe uns einen starken Schwertarm und schütze uns vor den Freveln des Feindes, damit wir ehrenvoll streiten dir zu ehren.

Efferd, Herr des Meeres, Vater des Sturms, schenke uns Wut und deinen Sturm im Herzen, damit wir wie der Blitz unter unsere Feinde fahren.

Travia, Herrin des Herdes, Mutter der Treue, schenke uns die Kraft unsere Heimat zu verteidigen und die Gnade, unsere verblendeten Brüder und Schwestern aus der Verdammnis zu befreien.

Boron, Herr des Totenreiches, Vater der Seelen, bewahre unsere Seelen vor der ewigen Verdammnis und geleite unseren Geist sicher über das Nirgendmeer, wenn wir im Kampf für die Zwölfe ruhmreich fallen.

Hesinde, Herrin des Magie, Mutter der Weisheit, schütze uns vor jenen, die deine Macht missbrauchen und gebe uns die Weitsicht und die Einsicht, die Pläne des Feindes zu durchschauen.

Firun, Herr des Winters, Vater des Eises, verhärtet unsere Herzen und gebe uns die Stärke, unermüdlich und unerbittlich die Strafe der Götter über den Wall des Todes zu tragen.

Phex, Herr der Sterne, Vater des Glücks, gebe uns deinen Segen, damit die Pfeile der Feind und die Flüche der Frevler uns verfehlen.

Tsa, Herrin des Morgens, Mutter des Neubeginns, gebe, das morgen ein neuer Tag unter deinen lieblichen Blick beginnen möge und das unsere Kinder sicher vor dem Sturm sein mögen.

Peraine, Herrin der Saat, Mutter der Genesung...

Ingerimm, Herr des Feuers, Vater der Schmiede, schenke unseren Waffen Schärfe, lasse unsere Rüstungen aus lauterem Erz die Schwerter der Feinde brechen, und mögen deine läuternden Flammen die lästerlichen Feinde verbrennen.

Rahja, Herrin der Liebe, Mutter des Genusses, gebe uns einen weiteren Abend in den Armen unserer Liebsten und gebe uns die Heilung, die Schrecken dieser Schlacht zu überwinden.

Der Tod der Beilunker Boten

Musik: "Die Beilunker Reiter sterben"

Situation: Nachdem das Heer der Verbündeten sich selber Mut gemacht hat, und mit Göttervertrauen bereit ist, in die Schlacht zu ziehen, folgt ein schwerer Schlag der Barbarianer.

Unter donnerndem Tosen marschieren die Heerscharen der freien Völker vom Paradeplatz und machen sich bereit für die kommende Schlacht. Die Heerführer bleiben mit einer kleinen Elitegarde zurück auf dem Feldherrenhügel, die Gesichter von Stolz und dem Segen der Götter erfüllt, blickt ihr nach Osten zum Wall des Todes.

Die Barbarianer auf den Zinnen und Scharten der dämonisch veränderten Mauer wirken nun auf einmal klein und lächerlich gegenüber eurem stolzen Heer, ihre spöttenden Rufe wie die Beleidigungen eines kleinen Kindes, dass nicht erkennt, wann es keine Chance mehr hat. Ihr seht, wie auf dem Wall Kommandanten hin und her laufen, Befehle brüllen und plötzlich ertönen Schreie. Nicht vom Feld, nicht aus dem gegnerischen Lager, nein aus euren eigenen Reihen.

Ein kurzer Moment konfuser Panik folgt. Wer schreit und warum. Einer der Helden mit gutem

Scharfsinn oder einer der anwesenden Heerführer wird erkennen, wie Rauch aus einem der Lager aufsteigt, dem Lager der Beilunker Reiter. Kurze Zeit später erscheint ein atemloser Bote, der Berichtet, dass die Beilunker Reiter angefangen haben, sich gegenseitig abzuschlachten.

Im Lager der Beilunker Reiter werden schon ca. die Hälfte der Boten gefallen sein, wenn und falls die Helden eintreffen und jeder Neuankömmling wird von den Belhalharverfluchten Boten sofort wie von wilden Tieren angefallen. (Werte siehe unten)

Es gibt mehrere Möglichkeiten einzelne Beilunker Reiter oder alle zu befreien. Der Anführer der Boten wird von einem Dämon des Belhalhar besessen, der unstillbare Blutlust in allen nahen Personen auslöst. Sollten die Helden in den Kampf eingreifen, sind sie durch die vielen Segen der Rondra geschützt, anderen wird es nicht so gut ergehen. Der Dämon kann gebannt werden, oder die umliegenden Boten von seinem Einfluss befreit. Leo Eisinger einfach umzubringen wird nicht funktionieren, dann sucht sich der Dämon einfach einen neuen Wirt.

So oder so ist die Fähigkeit der Heerführer mit den einzelnen Teilen des Heeres zu kommunizieren stark eingeschränkt. Leomar schlägt vor, ein Trupp leichte Kavallerie für diesen Zweck abzuziehen, während Emer im Trosslager Freiwillige rekrutieren will. Ersterer Vorschlag würde die Südflanke des Heeres empfindlich schwächen, aber das Trossvolk ist in keiner Weise für die kommende Schlacht vorbereitet oder ausgebildet.

Sturm auf die Mauer - Die Schlacht vom Feldherrenhügel

Musik:

Der Beginn der Schlacht wird vom Feldherrenhügel aus beobachtet werden. Der erste Ansturm auf die Mauer, der Rückwurf der Verbündeten. Ayla trifft die Entscheidung die Posaunen von Nebachot zu benutzen.

Die Posaunen von Nebachot

Musik: "Posaunen von Nebachot"

Die Helden, Oleg, Leomar und Ayla haben eine kurze Diskussion, ob die Gezeichneten den Ritt des Schwertes der Schwerter begleiten dürfen.

Kampf um die Mauer

Musik: "Kampf um die Mauer"

Die Helden müssen die von den Posaunen geschlagene Mauerbresche gegen die anstürmenden Barbaradianer verteidigen...

Bastrabuns Bann

Musik: "Bastrabuns Bann"

Dschelef errichtet Bastrabuns Bann gegen Dämonen auf der Ogermauer.

Graufang wird sich hier erneut aufbäumen.

Die Al'Anfanische Gesandschaft

Musik: "Al'Anfaner"

Ein Duell steht aus, als der Heermeister der Rondrakirche die Al'Anfaner empfängt.

Die wandelnden Festungen

Musik: "Wenn die Festungen über die Erde wandeln..."

Hinter der Mauer offenbart sich die wahre Macht des Feindes, die wandelnden Festungen, die Borbarad gerufen hat, um die Verbündeten zu vernichten.

Das Opfer der Klammsbrücker

Musik: "Opfer der Klammsbrücker"

Die Klammsbrücker Schüler opfern sich, um den Gezeichneten das Vordringen zu ermöglichen.

Dschagganoth

Musik: "Dschagganoth Innenraum"

Die Helden stehen vor der Größten der Festungen.

Im Lazarett

Musik: "Im Lazarett"

DER DRITTE ABEND

Borbarad kommt

Musik: IN SPOTIFY: "Requiem for Two Towers"

Um euch herum sterben Menschen. Ihr habt schon so oft Schlachten und Scharmützel erlebt, doch diese Schlacht der Dämonen ist mehr, schlimmer als alles, dass ihr jemals gesehen habt. Die Praiosscheibe versinkt hinter dem Horizont, doch das Töten geht weiter. Der Wall des Todes ist hart umkämpft und im Süden beginnt das Banner der Albernsischen Reiter einen Ausfall, um ein Stück Mauer zu entlassen, an dem Haffax Söldner ein Regiment

Landwehr bedrängen. Mit einem lauten Brüllen aus hunderten Kehlen werfen sich Tonnen gepanzerter Pferde und Reiter in das Söldlingsheer und ein Blutbad sondergleichen färbt das Feld vor der Mauer rot.

Die Praiosscheibe ist hinter dem Horizont versunken und dennoch geht das Töten weiter. Leomar hat inzwischen alle Reservetruppen bereits in den Kampf geworfen und selbst die Segen der Peraine und Tsakirche, die Arbeit unzähliger Wundheiler können die Verwundeten und Sterbenden nicht retten.

"Es ist aussichtslos", meint Walpurga von Löwenhaupt neben euch, "Das Ausmaß dieser Schlacht ist zu gewaltig. Unsere Truppen sind erschöpft, die südliche Mauer wird innerhalb der nächsten Stunden fallen."

Leomar blickt durch sein Fernglas auf den Wall, wo die Landwehr durch den Kavallerieangriff neue Zeit bekommen hat, sich aufzustellen. Geweihte retten Verwundete und Leichname von der Mauer, hier und da kämpft ein Golgarit gegen die Toten, die sich vorzeitig wieder erhoben haben.

Eine Entscheidung muss bald herbei. Die Verbündeten halten zwar bislang noch die Mauer, aber die Verteidigung beginnt zu wanken und ewig kann auch Leomar den Berg die Mauer nicht gegen den dämonischen Ansturm halten. Noch hat Borbarad sich nicht gezeigt. Wenn die Helden gerade dabei sind, sich wieder neu zu formieren, und vielleicht einen Ersatzangriff gegen die Belagerer der Südmauer wagen, greift der Dämonenmeister ein.

Plötzlich fegt ein Wind schwere Wolken aus dem Osten heran. Das Madamal, eben noch silbrig glänzend am Nachthimmel zu sehen, wird von sich auftürmenden Wolkenbergen verdeckt. "ER kommt", flüstert Zulhamid immer wieder in Firnens Kopf, "Oh ihr finsternen Götter, er kommt, er kommt." Firnen selbst fängt unwillkürlich an zu flüstern. Ayla fährt herum und starrt dich [Firnen] an.

Die Helden haben nur kurz Zeit, sich auszutauschen, dann kommt Borbarads Wagen mit einem Krachen aus dem Limbus.

Ein Donner zerreißt die Luft und für einen kurzen Augenblick hört ihr nichts, als den Nachhall des Krachen. Meilenweit entfernt, auf der anderen Seite des Schlachtfeldes reißen die Wolken auf, und ein bedrohliches Gleissen bricht aus dem Brodeln des Nachthimmels hervor. Sieben fratzenhafte Gestalten aus sieben Höllen scheinen so groß wie der gesamte Himmel zu werden und hinter ihnen fährt ein

Streitwagen über den Himmel, aus den Knochen gemarterter Seelen gebaut. Und über allem, göttlich, vollendet in seiner Macht, Borbarad, der Meister der Dämonen, der Alveraniar des verbotenen Wissens. Mehr als nur ein Fürst der Menschen: Gebieterisch wie ein König dder Welt steht er und hält die Zügel der Niederhöllen. Von seiner Stirn erheben sich sieben Zacken einer Krone, die wie Speere die Wolken auseinanderreißen. Wie gebannt starrt ihr auf die Krone der Dämonen, das Artefakt des Namenlosen, und ihr spürt, wie ihr ANblick an euren Seelen zerrt.

Die schreckliche Erscheinung ist fast genauso schnell wieder verschwunden, wie sie gekommen ist. Borbarad will die Verbündeten einschüchtern, nicht aber seine gesamte Kraft für eindrucksvolle Illusionen verschwenden.

Die Helden müssen sich nun sammeln und bereit machen. Die letzten Hilfen werden überreicht, vor allem die Magier packen nun aus. Artefakte, Tränke, ein ganzes Arsenal an magischen Hilfen, um sicher den Beschwörerhügel zu erreichen.

Der Name des Kindes

Um euch herum bricht ein hektisches Treiben aus, Pferde werden gesattelt, Geweihte knien nieder und beginnen zu beten. Und in Mitten des Chaos steht eines ganz verloren: Das Kind. War es schon die ganze Zeit auf dem Feldherrenhügel? Ihr könnt es nicht sagen.

Es blickt euch an und flüstert, mit versagender Stimme: "Ich habe Angst. Ich bin doch nur ein Kind. Ich will nicht enden, ich weiß noch nicht einmal mehr, wer ich bin."

Das Kind muss auf die letzte Konfrontation vorbereitet werden. Dafür ist Temyr wie geschaffen, denn als Träger der Kappe ist es seine Aufgabe, das Kind zu Borbarad zu bringen und es vor dem Dämonenmeister zu schützen.

Sturm der Gezeichneten

Musik: Klehandu Drop

Borbarad hat, das wissen die Verbündeten seitdem sie das Feld haben erkunden lassen, einen Beschwörerhügel hinter einem Bergvorsprung am Fuß der Trollzacken errichten lassen. Kaum jemand zweifelt daran, dass er dort etwas schlachtentscheidendes, wenn nicht sogar weltenerschütterndes plant. Das Problem ist nur, das zwischen diesem Hügel und den Helden zwei Armeen und ein chaotisches Schlachtfeld liegen. Ohne Garde

können wie also nicht reiten. Jemand muss den Sturm der Gezeichneten anführen.

Schnell sind die Pferde gesammelt, die Garde bereit. Fünfzig Streiter der Rondrakirche, die verbliebenen Drachenpforter Schützen haben sich versammelt, um euren wilden Ritt zu decken. "Egal was geschieht, schärft euch Leomar vom Berg ein, "Ihr habt nur ein Ziel. Keine Heldentaten, bis ihr den Hügel erreicht. Und dann müsst ihr entscheiden, was ihr tut. Die freien Völker Aventuriens vertrauen auf euch. Reitet mit den Zwölfen!"

Kalter Wind peitscht euch entgegen, als ihr über die Ebene vor dem Wall des Todes jagt. Die Bresche, die mit den Posaunen von Perricum geschlagen wurde, ist frei. Beständiger Beschuss eines ganzen Regimentes Schützen hat jeden Söldner Furcht gelehrt, der versucht, einen Angriff durch diese Bresche zu führen.

Die schwarzen Wolken über euch türmen sich zu immer bedrohlicheren Gebilden aus, fratzenartige Bilder entstehen und vergehen zwischen den wirbelnden Fetzen. Ein riesiger Malstrom aus Nebel bildet sich im Süden hinter einem Ausläufer des Gebirges, darin krachen bedrohliche rote Blitze und dumpfer Donner grollt über das Schlachtfeld.

Der Beschwörerhügel ist anhand dieser Wetteranomalien deutlich lokalisierbar. Borbarads Jahrtausendbeschwörung beeinflusst alle Elemente, deren Ordnung er auseinander reißen will. Auf dem Weg zum Hügel stellen sich den Helden und ihren tapferen Wächtern zwei der schlimmsten Bedrohungen Aventuriens in den Weg, Rhazzazzhor, der untote Drache und die tausend Oger, erweckt durch die nekromantische Macht des Lindwurms. Beides sind allerdings keine wirklichen Herausforderungen mehr für die Helden selbst, sondern für ihre Wächter. Sinn der Szene ist nicht diese Herausforderungen zu überkommen, sondern zu erkennen, dass diese Kämpfe nicht mehr die Sache der Gezeichneten sind. Während das Opfer der Klammsbrücker noch zu verhindern war, werden hier Menschen ganz bewusst für die Sache der Gezeichneten sterben.

Über das Donnergrollen und den Lärm der Schlacht hört ihr ein weiteres furchtbare Geräusch. Immer mächtiger werdende Windstöße fegen über das Schlachtfeld und aus den Wolkenmassen bricht eine riesige Gestalt hervor. Nebel hängt wie Hautfetzen an den bleichen Knochen des Drachen, Borbarads Diener

Rhazzazzhor, der aus dem Himmel stürzt, wie ein riesiger Raubvogel, der Beute gesichtet hat. Soldaten kreischen, Pferde wiehern und werfen ihre Reiter ab, Ihr seht aus dem Augenwinkel, wie ein ganze Kompanie Landwehrsoldaten die Flucht ergreifen und von Reitern des Feindes niedergemacht werden.

Doch nicht nur, dass die Reihen brechen, auch die Oger kommen jetzt.

Aus dem staubigen, von Blut getränkten Boden vor euch, bricht auf einmal eine klauenartige Hand. Eine gigantische Pranke wühlt sich aus dem Erdboden, gefolgt von weiteren Gliedern. Überall auf dem Schlachtfeld bricht der Boden auf. Ein riesiger Schädel, zu rund für einen Menschen erhebt sich und die leeren Augenhöhlen starren euch an. Oger, tausend an der Zahl, vor all den Jahren hier gestorben, nun erheben sie sich wieder unter dem Befehl eines Feindes des Greifenthrons.

Ein Banner Weidener Reiter greift die Untoten heldenhaft an und treibt sie von den Helden weg. Ohne die Hilfe der Gezeichneten werden sie sterben...

'Keine Heldentaten', hatte Leomar vom Berg euch eingeschärft, aber Walpuras Reiter werden von den Ogern zerrissen. Ihr könnetet die Untoten angreifen, vielleicht sogar besiegen.

Sollte einer der Helden wanken und mit sich ringen, die Weidener zu retten, oder gar alle dazu bereit sein, wir Zulhamid Firnen ansprechen:

"Ich habe es dir immer gesagt, eines Tages wirst du das Leben anderer wegwerfen müssen, um dein eigenes zu retten."

Ein großer Teil der Rondragarde wird beim Ritt durch die Tausend Oger sterben.

Der Feldherrenhügel

Musik: "Der Beschwörerhügel"

Vor euch erhebt sich der Beschwörerhügel, der Feldherrenhügel des Alveraniars. Umringt von Altären und dämonischen Bann- und Schutzkreisen liegt er vor euch. Wächter in schweren Rüstungen preschen auf euch zu, doch die tapferen verblichenen Streiter und Olegs Führung kommen ihnen zuvor. Während um euch herum das Gefecht beginnt, bleibt ihr alleine auf dem Feld, mit freiem Blick auf IHN.

Die Bewegungen Borbarads sind grazil und doch von solcher Kraft, dass ihr meint, er könnte Berge niederwerfen. Er schreitet, formt Macht

sondergleichen. Von seinen sechsfingrigen Händen springen Flammen, schwirren empor und beginnen um den Hügel zu wirbeln. Jede Geste umfasst ein Land, jedes Wort von seinen Lippen formt ein Jahrtausend — Dieser Mann ist zum Herrschen bestimmt. Die 13 x 13 Ritualhelfer um die Opferaltäre stehen und blicken gebannt auf ihren Gott.

Und dann hält er inne, blickt euch an und spricht: "Endlich". Ihr könnt euch nicht bewegen. Wie habt ihr jemals geglaubt, einem Gott so entgegen treten zu können.

Borbarads Bann zu brechen benötigt das Band der Gezeichneten. Wenn Toran selber nicht auf die Idee kommt, alles zu beenden, dann gibt es Hinweise über die verzweifelten Blicke der Gefährten.

Ein Kribbeln... Wie lange Borbarad euch in seinen Bann gezogen hat, wisst ihr nicht, aber er steht nun ganz nah vor euch. Und ihr könnt euch röhren. Zum ersten Mal habt ihr etwas gefunden, dass stärker ist als er. Ein Lächeln umspielt seine Lippen und er meint. "Sehr gut. Ihr währt mir nutzlos gewesen, wenn ihr nicht die Kraft besessen hättest, mir hier zu widerstehen. Seit ihr gekommen, um euch mir endlich zu anzuschließen?"

Die folgende Diskussion mit Borbarad wird die offenste, die er jemals mit den Gezeichneten geführt hat. Der Spott und die Herablassung ist aus seinen Worten gewichen, denn er weiß, er kann die Gezeichneten nur als Mensch von sich überzeugen. Sollte er mit einlullenden Worten jedoch keinen Erfolg haben, wird er immer herrischer werden, bis er zum Angriff übergeht. Sein erster Schlag gilt dem Schwert Siebenstreich, denn er weiß, dass dieses Schwert ihm gefährlich werden könnte.

Um die Helden zum Wanken zu bringen schleudert er ihnen den letzten Spruch der Prophezeiungen vor die Füße:

Wenn das Erste Zeichen Seinem Haß erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.

Zitate danach:

Hattet ihr geglaubt, mein Sturm solle ewig währen...

nein, ich will die Welt von allem Übel befreien, so wie der Sturm das Land vom Schmutz wäscht. Ich kämpfe nicht für den Krieg, sondern für einen neuen Frieden...

Der siebte Kampf

Musik: "Shihayazad"

"Rondras Erwählter", in den Augen des Dämonenmeisters funkelt etwas auf, fast wie Freude, "Dein Kommen habe ich vorher gesehen. Die größte Waffe eurer Zeit gegen mich, ich fühle mich geschmeichelt." Er deutet auf Raidri und ein eisiges Klirren ertönt. "Diesen Gegner habe ich persönlich für dich ausgesucht. Shihayazad, der Sphärenspalter. Es heißt, niemand könne ihn besiegen und ein Held der Siebenstreich führt, kann nicht verlieren. Zum ersten Mal nach all diesen Jahren spüre ich Neugierde, welche Legende wahr ist." Vor Borbarad schneiden sich wirbelnde Eisblaue Klingen durch die Luft und schneiden einen Weg für eine Bestie frei. Übermannsgroß, der Schädel rattenartig verzerrt, sitzt auf einem dünnen knöchernen Körper, aus dem zerrissene Flügel ragen, klauenbewehrt wie die kräftigen Beine. Sieben Arme, Hörner und Klingen zugleich ragen aus dem Körper des Dings hervor.

Raidri wird sich ohne zu Zögern vor die Helden werfen und das Unwesen angreifen. Oleg kann ihm zur Seite stehen, während die anderen Gezeichneten in ihre jeweiligen Duelle gezwungen werden.

Der erste Kampf

Musik: "Der 1. Kampf"

Firnen kämpft gegen die Vergangenheit. Und zwar in derselben. Firnen und Borbarad finden sich beide hoch in den Lüften über Zamorrah wieder, Zulhamids alter Stadt. Unter ihnen legen die Reiter des Sultans von Khunchom Feuer in den alten erwürdigten Gemäuern. Zulhamids Hass explodiert und er brüllt durch Firnen: "Du hast mich verraten, Assarabad, verraten, verraten, verkauft und verraten!" Er versucht im folgenden immer wieder Firnens Körper an sich zu reißen, um Borbarad zu vernichten. Borabrad, in der Gestalt des Magiermoguls Assarabad, wiederum versucht den Verrat klein zu reden und verspricht Zulhamid, und damit auch Firnen, unendliche Reichtümer und Macht, wenn sie ihm weiter folgen.

Firnen vor allem verspricht Assarabad Rache an allen, die ihm Böses getan haben, selbst am Herren

der Rache persönlich. Rache dafür, dass sie ihn immer verspottet haben.

Immer wieder sollte es während dem Duell der Magier zu Diskussionen kommen, und das Duell verlegt sich schnell in die Gassen Zamorrah's, wo auch die Reiter des Sultans beide Mogul ermorden wollen. Ein chaotischer Straßenkampf folgt.

Der zweite Kampf

Musik: "Der 2. Kampf"

Toran kämpft gegen den brechenden Willen der Gezeichneten.

Toran selbst wird Borbarad nur kurz eines Gedanken würdigen, bevor er ihn einfach umbringt. Mit der Agenda des zweiten Zeichens kann Borbarad nicht viel anfangen. Dadurch erschafft er aber einen freien Geist, der sich, durch seine fehlende Bindung an derische Begebenheiten frei bewegen, mit den anderen kommunizieren und ihnen helfen kann.

"Toran, verzage nicht, ich lasse dich niemals alleine", hörst du auf einmal eine Stimme und du spürst deine Göttin wie noch nie zuvor in deinem Leben, so nah bei dir, als stünde sie direkt hinter dir.

Alle Karmapunkte sind wieder da und Toran erhält die höchste Stufe der Entrückung-

Toran findet sich im Limbus wieder, wo sich immer und immer wieder Fenster in die Kämpfe der anderen bilden, in der Mitte des Feldherrenhügels strahlt die Macht Borbarads heller als alles andere. Sieben lange Bänder, die sich hier in die Unendlichkeit strecken, symbolisieren Borbarads Pakte.

Der dritte Kampf

Musik: "Der 3. Kampf"

Rezzanjin kämpft gegen den Leib Borbarads. Der Kampf findet in einer Leviatanim Duellarena statt, doch diese Mal stehen keine anfeuernden Zuschauer bereit. Der Himmel ist rot und die Arena brennt, das Erbe der Leviatanim geht unter. Borbarad beginnt den Kampf als perfekter Duellant, während Rezzanjin schwere einbußen hinnehmen muss (-10 auf alle relevanten Werte). Mit jeder Kampfrunde streift er die Fesseln ab und wird besser (+1 pro KR).

Die Versuchung kommt in der Mitte, wenn entweder der Gezeichnete, oder Borbarad schon ein oder zwei Wunden davon getragen haben. Borbarad erkennt im Levia'Thurak einen der stärksten Krieger aller Zeiten

und macht ihm ein verlockendes Angebot: Borbarad will gegen Alveran und die Niederhöllen selbst in den Krieg ziehen. Würdiger Gegner kann der dritte Gezeichnete nirgendwo finden. Und an Borbarads Seite wäre er Duellant an vorderster Front.

Der vierte Kampf

Musik: "Der 4. Kampf"

Ragnos kämpft gegen den Plan Borbarads.

Um dich herum beginnt die Welt sich aufzulösen. Bilder überlagern sich: Rezzanjin in einer Arena, Firnen schwebend über einer brennenden Stadt, die anderen verloren zwischen den Sphären. Ein Blitz, eine Druckwelle schleudert dich zur Seite. Auch Borbarad ist verschwunden. Auf der anderen Seite des Hügels siehst du Raidri fechten und die wenigen Geweihten der Rondra mühsam Stand halten gegen die gerufenen Dämonen... Und du bist noch da... vergessen... alleine... selbst der Dämonenmeister wusste mit Calamans Handschuh nichts anzufangen, das vierte Zeichen ist wertlos.

Kurze Zweifel sind möglich und wertvoll, aber schnell sollte der Blick Ragnos darauf fallen, dass Borbarad unglaubliche Vorbereitungen für sein Ritual getroffen hat. Und indem er den Handschuh ignoriert, tut er genau dass, was der vierte Gezeichnete will. Das Vierte Zeichen ist ein Joker, es macht sich klein, bis zum Ende, damit der Dämonenmeister es in der entscheidenden Sekunde unterschätzt. Und genau das ist geschehen.

Ragnos kann sich frei Bewegen, doch auf dem Hügel tobt ein Sphärensturm und auch den Zatim sollte er nicht zu nahe kommen. Je mehr er das Ritual stört, desto geringer wird der Sturm auf dem Hügel, bis er irgendwann den Blick auf Borbarads Zauberstab freigibt.

Hier liegt die Versuchung. Ragnos kann mit der Macht dieses Stabes alles beenden, das Heer des Feindes niederwerfen.

Der fünfte Kampf

Musik: "Der 5. Kampf"

Temyr kämpft um die Seele Borbarads.

'Mein Bruder hat dich erwählt', donnert die Stimme des Meisters. Dein Leib erzittert. 'Dann will ich dich empfangen, wie ich meinen Bruder empfange!'

Du befindest dich auf der Spitze eines Berges,

in einem Thronsaal. In einem Kamin prasselt ein mächtiges Feuer und erlesene Speisen sind angerichtete. Borbarad sitzt dir gegenüber in einem großen Sessel, die Rohalskappe liegt vor dir auf dem Tisch.

Borbarad wird ein Gespräch mit dem Gezeichneten anfangen, indem alle rhetorischen Register eines Halbgottes gezogen werden. Es geht um Götter und um Freiheit, um das Ende der Zeit und die Grenzen der Macht. Wichtig ist, das Temyr erkennt, das ein Tod Borbarads niemandem etwas nützt. Die Energien die entfesselt würden, würden die Trollpforte vernichten und Borbarads Seele wäre verloren. Dieser letzte Punkt aber, dieses Wissen bleibt Toran und Erwen vorbehalten und wenn sie es weiter geben, ist die et gekommen, die Kappe zu nehmen und sich vor dem Blick des Dämonenmeisters zu verbergen. Denn eigentlich will dieser vor allem das Kind erreichen.

Der sechste Kampf

Musik: "Der 6. Kampf"

Irian kämpft gegen die Göttlichkeit Borbarads. In diesem Kampf geht es darum Graufang nicht zu früh zu entfesseln. Der göttliche Wolf kann jederzeit den Körper des Dämonenmeisters vernichten, aber wenn er zu früh losgelassen wird, wird der Konflikt mehrere Herzogtümer vernichten.

Der Siebte Gezeichnete

Musik: "Der Siebte"

Als die anderen Gezeichneten ihre Kämpfe fechten, wird Oleg von drei Zants angegriffen, die ihm schwer zusetzen. Entweder versucht Ragnos ihn zu retten, oder die sich aufstauende karmale Energie der finalen Konfrontation reißt die Zantim hinweg. Oleg bleibt schwer verletzt am Hügel liegen.

Unsäglicher Schmerz... Du hättest niemals geglaubt, dass Menschen solche Qualen erleiden können. Dein Blut brennt wie flüssiges Feuer in deinen Adern, das Gift und die Säure der Dämonenfänge frisst sich an unzähligen Stellen in deinen Körper. Selbst die Segen der Rondra, von einer unsichtbaren Macht hinweggefegt, können diesen Schmerz nicht mehr von deinem Geist fernhalten. Alles verschwimmt vor deinen Augen. Neben dir der Leichnam Raidri Conchobairs, der Schwertkönig, zerfetzt von einem Dämon, der sich mit höhnischem Kichern in den Limbus zurückgezogen hat. Und da Blitz Silbrig vor dir,

unter dem zerschlagenen Körper des Markgrafen von Winhall ein Heft aus dem Dreck und Blut hervor. Das Heft einer Waffe, von der du schon so oft geträumt hast...

Es ist nun an Oleg, seine Bestimmung als Nachfolger Gerons anzutreten und Siebenstreich zu nehmen. Die Heilige Klinge stellt die Segen der Rondra wieder her, so dass Talionmels Schlachtgesang aus Olegs Munde erklingen kann. Seine Schmerzen fallen von ihm ab und er kann sich wieder in den letzten finalen Kampf werfen.

Deine Finger schließen sich um das Heft Siebenstreichs und wie ein Blitz durchfährt es deinen Arm, deinen ganzen Körper. Neue Kraft strömt in deine Glieder und du hörst ein lautes Donnergrollen am Himmel. Deine Haut beginnt zu strahlen, als die Macht Siebenstreichs durch dich hindurch fährt und die Kraft aller Helden vor dir deinen Arm führt.

Und in der Mitte des Beschwörerhügels siehst du Borbarad stehen, um ihn herum wirbeln Bilder aus den Globulen, die er gerissen hat. Er blickt entsetzt auf dich und meint, zum ersten Mal furchterfüllt: "Das kann nicht sein... Ein ganzer Schwertkönig um mich zu täuschen?"

Das Band der Gezeichneten

Musik: "Das Band der Gezeichneten" & "Der Rausch der Ewigkeit"

Aus dem Totenreich heraus, in den brechenden Sphären entsteht das Band der Gezeichneten, als Oleg das gefallene Schwert der Götter ergreift.

Die Dämonenkrone bricht und der Rausch der Ewigkeit weh über die Schöpfung.

Epilog - Borons Hallen

Musik: "Flug über das Nirgendmeer"

Gemeinsam heben alle das Schwert Siebenstreich, denn Oleg alleine ist die Götterwaffe zu schwer, um einen Schlag zu setzen. Vorher muss klar gemacht werden, dass diese Schläge nur gesetzt werden können, weil Borbarad von den Kämpfen mit den Gezeichneten geschwäch ist.

Borbarad fällt und die Dämonenkrone liegt zersplittet vor den Helden. Der Rausch der Ewigkeit weht und im strahlenden Licht hören die Helden das Schlagen von Golgaris Schwingen.

Das selige Lächeln des Kindes verschwindet in weiter Ferne und ihr fühlt, wie eure Glieder schwer werden unter der Erschöpfung. Vor euch liegen die Splitter der Dämonenkrone, wie Wunden im Gefüge der Welt und daneben die geborstene Klinge Siebenstreichs. Es wird dunkel um euch, und ihr hört das Schlagen mächtiger Flügel, ihr Rauschen, wie das ferne Meer.

Alle, bis auf den 3. Gezeichneten, müssen sich der Prüfung durch Rethon stellen. Es bleibt ihnen überlassen, ob sie diesen Weg in die Paradiese wählen, oder einen anderen, schwierigeren.

Firnen

Du spürst, wie deinen Seele sich von Dere trennt und die steigst auf durch den Nebel und das graue Wabern des Limbus. Federleicht, endlich von aller Last befreit. Vor dir erhebt sich eine riesige schwarze Waage, Rethon, die Seelenwaage, und mit Schreckenstellst du fest, dass du dahinter etwas weiteres, düsteres, bedrohliches sehen kannst. Knirschend zermalmt die Seelenmühle die Seelen der unzähligen Paktiere, die an diesem Tag gefallen sind. Du spürst unsägliche Furcht: Bist du nicht auch ein Paktierer, hast du nicht auch vor unglaublich langer Zeit deine Seele an den Herren der Rache verschrieben. Wird der Herr Praios, werden die anderen Zwölfe dir, einem verurteilten Verbrecher, Einlass in die Paradiese gewähren?

"Ich kann dich retten...", hörst du eine tiefe, rauhe Stimme neben dir... "Ein alter Mann steht dort, doch hinter ihm siehst du sechs gewaltige Flügel, die sich im wabern des Limbus verlieren. Menacor, der Wächter des Limbus..." Ich brauche immer Kämpfer, die sich gegen die Dämonen hier stellen." Es ist deine Entscheidung: Ent sagst du der Paradiese und bewachst Dere für immer, oder stellst du dich der Prüfung Rethons um deiner Seele endlich Frieden zu gönnen.

Toran

Vor dir erblühen Felder, Ähren wiegen sich sanft im warmen Wind und Männer und Frauen in einfachen grünen und braunen Gewändern arbeiten unbeschwert und fröhlich lachend zwischen den Reihen des Kornes. Eine ältere Frau, geht mit einem schweren Tuch voller Körner durch ein brachliegendes Feld und sät es mit Bedacht ne ein. Als sie dich erblickt hält sie kurz inne, pflückt eine Kornblume vom Wegesrand und reicht sie dir. "Ein kleines Dankeschön, für die Arbeit, die du mir noch leisten wirst", meint sie, verschmitzt lächelnd und macht sich dann wieder an die Arbeit.

Du bist kurz verwirrt, da hörst du leise einen Chor flehender Stimmen: "Heilige Toran, stehe und bei und schenke uns Heilung in dieser dunklen Stunde..."

Temyr

Deine Seele wurde für gut befunden, dein Leben war rein und vor dir öffnen sich die weiten Flügel Alverans. Dahinter siehst du endlose Reihen von Büchern und Regalen, dazwischen Gelehrte aus aller Herren Länder, die sich leise unterhalten, Künstler, die an vollkommenen Kunstwerken arbeiten. Und hinter dir, ganz nah bei dir und doch unendlich weit fern, in einer anderen Welt, siehst du eine weinende Frau... Aria. Sie hält deinen gebrochenen Körper, während um sie die Schlacht noch tobt. Und sie fleht alle Götter und Mächtigen an, dich zurück zu geben.

"Ich kann ihr ihren Wunsch erfüllen", meint vor dir eine alte Frau. Sie sitzt auf einem hohen Stuhl und webt an einem langen goldenen Gewand. "Ich kann dich zurück in die Welt schicken, wenn du das willst. Du könntest ein Ehemann sein, ein Vater, ein Freund... Aber ich warne dich. Deine Seele hat das Paradies gekostet, ein Teil deines Geistes wird nicht zurückkehren und es wird der Tag kommen, da du bitter bereuen wirst, was du aufgegeben hast. Wähle weise, Erbe meines Enkels."

Rezzanjin

Du fällst tief in ein schwarzes Loch. Du siehst, wie die Seelen der anderen um dich herum langsam verblassen, ihre Essenz in den Limbus aufgehen, ihre Seelen den Flug über das Nirendmeer antreten. Du bleibst zurück und verlierst die Besinnung. Um dich herum ist enge Schwärze, alles ist warm und drückend. Dann ein Lichtstrahl, du spürst, wie du darauf zufliegst. Du schlägst die Augen auf, das Licht blendet dich und du schreist unwillkürlich auf. Eine riesige Hand packt dich und eine sanfte Stimme sagt: "Alles wird gut, mein kleiner Held, alles wird gut, kleiner Maraskaner." Und Vergessen übermannt dich, die Bilder von Drache, Dämonen und Göttern verblassen, denn eine Seele darf nicht wissen, was in ihrem Leben vor der Wiedergeburt geschehen ist.

Ragnos

Du stehst vor der düsteren Waage Rethon, die die Seelen wiegt und das letzte Urteil spricht. Die Waagschale steht bedrohlich vor dir. Hast du dich irgendeinem der Götter gegenüber treu genug verhalten, als dass sie dir Einlass in ihre Paradiese

gewähren würden? Wird sich einer der Alveranischen Herren deiner Seele annehmen, oder wirst du in Borons Hallen einsam das Ende aller Tage erwarten? Du hast noch die Möglichkeit dich dieser Prüfung zu verwehren, aber wohin willst du dann gehen?

TODO: weiter ausarbeiten

Irian

Ausgestoßen aus der Gemeinschaft der Zwölf, von den Menschen um dich herum so oft für deine angebliche Grausamkeit ermahnt und verurteilt. Rethon ragt vor dir auf. Was wird der Herr der Toten entscheiden. Paradies oder ewige Verdammnis? Dein Leben war von Blut befleckt, wie kaum ein anderer hast du sofort zur Waffe gegriffen und bist vor kaum einer Bluttat zurückgeschreckt...

TODO: weiter ausarbeiten

Oleg

Mutigen Schrittes schreitest du auf Rethon zu. Wo die anderen um dich herum zögern und fürchten, gibt es für dich nur eine Antwort. Ein Mann, der Siebenstreich geführt hat, ein Mann, der in den Zwölfgötterjosten siegreich war, für diesen Mann gibt es nur ein Weg und ein Ziel: Rondras Hallen.

Die goldbeschlagenen Türen schwingen auf. Schier endlose Reihen aus reichverzierten Bänken und Tischen säumen die festlichen Hallen. Die Bretter biegen sich unter der Last des ewigen Festmahls und aus riesigen Hörnern fließen alle Säfte des Feldes, Wein, Bier, Met und süßer Nektar im Überfluss. Am Kopfende des Tisches steht eine gewaltige Tafel, an der die Heiligen der Rondra speisen. Du erkennst dort Raidri Conchobair, der dir zwinkernd zuwinkt. Einem Träger Siebenstreichs gebührt, zumindest heute, ein Platz an der Seite der Herrin. Und Heute dauert in den Paradiesen ewig lang an.

Epilog - Das Ende der Schlacht

Musik: "Aria nimmt den Leichnam"

Die Frauen und Freunde erreichen den Feldherrenhügel.

Epilog - Eine ruhige Begegnung

Musik: "Beerdigung"

Lange Jahre später wird eine Statue enthüllt. Einige Gefährten treffen sich und resümieren. Etwas endete, etwas begann...

ANHÄNGE

Gegner

Söldner und Krieger

Soldat, erfahren

KK: 16 GE: 14 MU: 15 KL: 11

KO: 15 FF: 12 CH: 10 IN: 15

WS: 8 INI: 15 GS: 5 RS: 8 MR: 4

Langschwert: AT: 15 PA: 17 TP: +5

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür Kampfreflexe, Klingenshield, Rüstungsgewöhnung I (Gestechrüstung), Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Talentspezialisierung Langschwert, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: keine

Doppelsöldner

KK: 17 GE: 14 MU: 15 KL: 11

KO: 15 FF: 12 CH: 10 IN: 15

WS: 8 INI: 15 GS: 5 RS: 8 MR: 4

Doppelkhunchomer: AT: 19 PA: 11 TP: +10

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür Kampfreflexe, Klingenshield, Rüstungsgewöhnung I (Gestechrüstung), Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Talentspezialisierung Langschwert, Umreißen, Wuchtschlag

Besonderheiten: keine

Soldat, Armbrust

MU: 13 KL: 10 IN: 15 CH: 12

FF: 16 GE: 16 KO: 12 KK: 16

WS: 7 INI: 17 GS: 5 RS: 3 MR: 4

Leichte Armbrust: AT: 23 Aus: 14 TP: +6

Säbel: AT: 15 Pa: 13 TP: +2

Fertigkeiten: Scharfschütze, Schnellziehen, Schnellladen, Finte, Wuchtschlag, Kampfgespür

Besonderheiten: keine

Reiter Widharcals

MU: 13 KL: 15 IN: 16 CH: 13

FF: 12 GE: 16 KO: 10 KK: 11

AsP: 40 MR: 11

WS: 5 INI: 15 GS: 6 RS: 1

Stab: AT: 12 PA: 14 TP: +2

Zauber: Attributo 12, Balsam 10, Blitz 15, Duplicatus, 13, Ignifaxius 10, Ignorantia 7, Ignisphaero 8, Plumbumbarum 13, Visibili 12

Sonstiges: Karakil-Reittier, gerift gerne aus erhöhter Position an

Travians Reiter

MU: 15 KL: 13 IN: 14 CH: 11

FF: 13 GE: 14 KO: 15 KK: 15

WS: 8 INI: 19 GS: 7 RS: 6

Lanze: AT: 19 PA: 16 TP: +6

Sonderfertigkeiten: anti-elementares Feuer steckt Rüstung an und verursacht große Schmerzen (3 Kampfrunden lang Selbstbeherrschung + halber Schaden)

Belhalhar-Wächter

MU: 18 KL: 12 IN: 15 CH: 10

FF: 10 GE: 14 KO: 16 KK: 18

WS: 11 INI: 27 GS: 7 RS: 10

Seelenschwert: AT: 29 PA: 26 TP: +15

Sonderfertigkeiten: alles wo braucht

Zauber: Lähmende Furcht, Erleichterung von 5 auf Manöver, Schmerzlosigkeit

Dämonen

Zant, eingehörnter Dämon

Beschwörung: +10 Beherrschung: +3

WS: 11 INI: 20 GS: 11 RS: 5

Klaue: AT: 22 PA: 18 TP: +8

Sonderfertigkeiten: Folgeschaden Säure (1 KO-Wunde pro Kampfrunde, falls KO-Probe nicht bestanden wurde), 3 Aktionen pro Runde

Karakil, eingehörnter Dämon

Beschwörung: +10 Beherrschung: +6

WS: 18 INI: 23 GS: 20/2 RS: 5

Biss: AT: 25 AUS: 12 TP: +9 (+25 im Sturzflug)

Sonderfertigkeiten: Flug

Karmanthi, niederer Dämon

Beschwörung: +9 Beherrschung: +4

WS: 6 INI: 26 GS: 12 RS: 2

Seelenschwert: AT: 24 PA: 15 TP: +8

Sonderfertigkeiten: 4 Aktionen pro Runde, Ausweichen in den Limbus

Azzitai, fünfgehörnter Dämon

Beschwörung: +15 Beherrschung: +6

WS: 15 INI: 30 GS: 8 RS: 10

Pranken: AT: 29 PA: 26 TP: +15

Sonderfertigkeiten: Hitze in der Umgebung (KO-Probe pro Runde in einem Nahkampf, erschwert +12/+9/+3/+0, oder KO-Wunde, Probe für den Rest der Umgebung -3)

Zauber: Lähmende Furcht, Erleichterung von 5 auf Manöver, Schmerzlosigkeit

Endkampf

Borbarad, Leviathan

KK: 23 (28) GE: 22 MU: 20 KL: 14

KO: 20 FF: 11 CH: 10 IN: 22

WS: 12/22/ INI: 15 GS: 5 RS: 6 MR: 4

Echsische Axt: AT: 35 5 PA: 29 TP: +15

Echsischer Dolch: AT: 35 5 PA: 29 TP: +9

Fertigkeiten: alle, und damit meine ich alle

Besonderheiten: dauerhaften Axxeleratus, Attributo KK (+5)

Handouts IV

27. EXAMINATIO SACER BASILICUM (SIC)

Auch wenn diese Informationen natürlich nicht die Hallen der Gilden verlassen sollten, so kann ich nicht umhin, hier einen Blick hinter die Kulissen der Planung zu gewähren. Auch wenn große Teile der Gezeichneten dieses Blatt kennen, einer kennt es nicht!

Etwas Hintergrund (Setzungen):

Die Examinatio Sacer Basilicum findet in einer, angeblich von Basilius dem Großen selbst erschaffen (was allerdings anzuzweifeln ist) Globule statt. Dies hat den Vorteil, dass die Prüfer natürlich toll zugucken und eingreife können. Von der Beschreibung wollte ich mich an den diversen Aufnahmeprüfungen der Aes Sedai aus dem Rad der Zeit orientieren.

Accepted: Moralische / Seelische Prüfung
Aes Sedai: Zaubern unter großen Ausnahmesituationen

Rhuidean: Visionen über Zukunft und Vergangenheit
Letzteres finde ich als Prüfung weniger passend, da sie im Rad der Zeit im Kontext natürlich sehr schwierig für die Prüflinge ist, aber ich wüsste nicht, was man Temyr zeigen kann, was ihn groß schocken und in eine Sinnkrise führen würde. Außer Aria, die von Firnen vergewaltigt wird, aber ich glaube das Territorium will keiner betreten.*

Eine Rätsel/Zauberprüfung gemischt mit einigen moralischen Entscheidungen gefällt mir eigentlich, genauso wie der Vorschlag, dass jeder Prüfer eine der Prüfungen (mit)gestaltet. Dann stelle ich mir so etwas wie folgendes vor:

Racalla von Horsen-Rabemund:

Göttertreue und Rätsel – kein Plan

Prishya von Garlischgrötz:

analytisches Denken und klares Handeln – a la Harry Potter 1: die Zaubertränke, das Hermine löst

Salpikon Savertin:

Handeln unter Druck und Kreativität – schwieriges Logikrätsel um durch eine Tür zu kommen, in der Mitte hockt ein Dämon mit einem Schlüssel und der Raum füllt sich mit Wasser

Rohezal vom Amboss:

Weisheit – Salomonisches Urteil

Robak von Punin:

wissenschaftliches Arbeiten und analytisches Denken – ähnlich wie Prishya (?)

Thomeg Atherion:

TROLOLOLOLOLOLOL – Entweder viel zu einfach oder völlig unlösbar: besiege diese hundert Zants und iss diesen Apfel besonders erotisch

Rakorium Muntagonus:

muss auch irgendwie haarsträubend schwierig werden – Jetzt mit tausend Echsen!!!

Das ist ein grober Entwurf. Ich beanspruche für mich auf jeden Fall die Figur des Rohezal, alle anderen können wir aufteilen. Keiner spricht spontan Firnen während der Prüfung frei!!! Die Wahl zum Erzmagier muss danach ohne Gegenstimme erfolgen. Nach der Prüfung darf jeder Prüfer, so er es will, dem Prüfling noch eine Frage stellen, nach der er entscheidet, ob der Prüfling den Rang eines Archomagus verdient hat oder nicht.

Bei der Wahl des Gremiums fällt auf, dass keine expliziten Feinde der Gezeichneten nominiert sind. Beide Schwarzmagier gehören dem Antiborbaradianischen Flügel an, die Graumagier sind, mit Ausnahme von Robak von Punins, Temyr gegenüber positiv eingestellt, und auch letzterer ist einfach nur auf die Erhaltung des übermenschlichen Anspruchs bedacht, den die Basiliusprüfung darstellt. Die Weißmagier sind beide keine Fanatiker, Racalla von Horsen-Rabmund denkt genauso wie Robak, während Rohezal als Neorohalist natürlich streng gegen Borbarad kämpft und die Gezeichneten nach Kräften unterstützen will.

* Uff, das habe ich geschrieben??? Člaas

28. DIE ENDURIUMWAFFEN

DER DEGEN DES FIRNEN WULFGRIMM: VULNUS

Aussehen

Der lange Magierdegen wurde aus feinstem Endurium gefertigt. Die Intarsien sind aus Mondsilber und bilden Schutz- und Bannglyphen in den magischen Runen des Arkanil. Das Heft ist von einem Kunstvollen Korb umflochten, der mit kleinen Quarzen besetzt ist.

Herstellung

Das etwa ein Schritt lange Schwert ist ein Meisterwerk der Feinschmiedekunst, erschaffen von Sephira Eisenlieb, einer einfachen und doch begnadeten Geweihten des Ingerimm aus Angbar.

Weihe

Schwester Eisenlieb weihte das Werk permanent dem Ingerimm im Tempel des Ingerimm zu Angbar.

DIE ZWEILILIE DES TORAN OSTIK: ZAHRABEL, BLÜTE DER HERRIN

Aussehen:

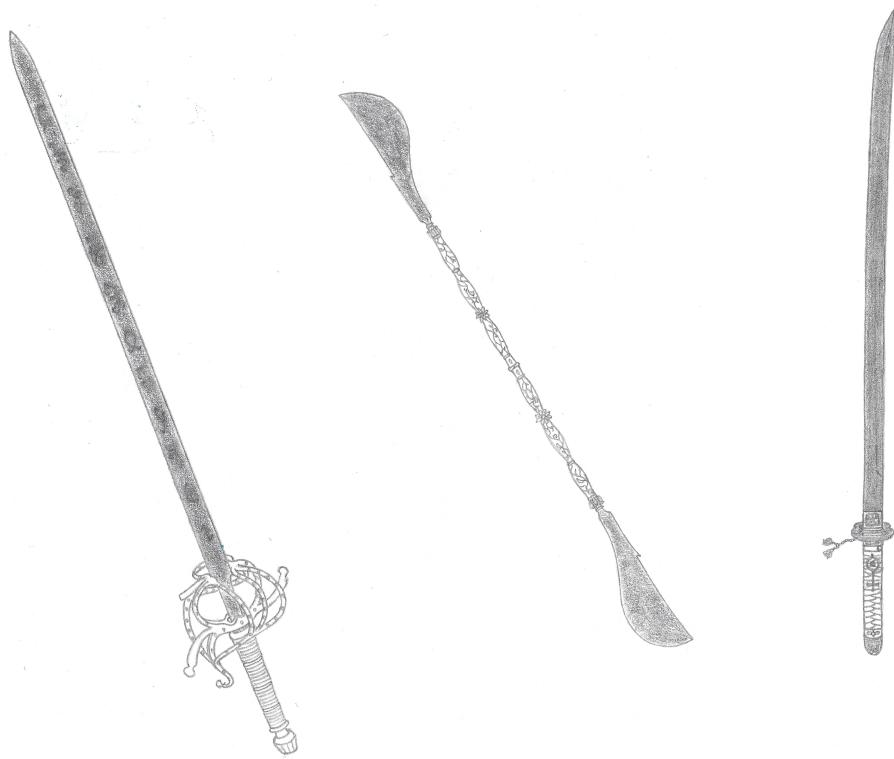
Der Stab liegt schwerer in deiner Hand als dein alter, und ist aus dunklem Eichenholz gefertigt. Die Klingenblätter an beiden Enden glänzen schwarz und die Griffstange ist mit einem filigranen Geflecht aus geschnitzten Ranken und Blumen verziehrt.

Herkunft:

Der Stab der Waffe wurde dem Tsapriester Zadikar von Borbra von einem Elfen geschenkt, die Klingen wurden von einem Grangorer Meisterschmied gefertigt.

Weihe:

Bruder Zadikar weihte die Zweililie permanent seiner Göttin um gegen die Pervertierung des Lebens stehen zu können.



**DAS SCHWERT DES REZZANJIN
AL'AHJAN: SEYF, SCHWERT**

Aussehen:

Das schwere Tuzakmesser ist etwas länger als üblich und aus tiefschwarzem Endurium gefertigt. Rote und Goldene Intarsien ziehen sich über die Klinge, wie Blut und geben der Waffe ein fließendes Aussehen. Der Griff ist mit rotem Leder umwickelt und mit goldenem Draht gesichert. Der Knauf wird von einem goldenen Löwenkopf geziert.

Herkunft:

Der Erschaffer dieses Meisterwerks ist der maraskanische Exilant Mulziber von Tuzak, der Schüler und Erbe des legendären Meisterschmiedes Grijomacon, der einst das Kaiserschwert Silpion erschuf.

Weihe:

Die Erhabene Ayla von Schattengrund weihte die Waffe in einer Zeremonie feierlich permanent der leuengleichen Göttin Rondra.

**DER BOGEN DES RAGNOS
VOM SVELLTAL: CÚNAMORN AR
CÚN'ANGA**

Aussehen:

Der mächtige Kriegsbogen ist aus Steineiche gefertigt und größer als alle Bögen, die du bisher geführt hast. Der Griff und die Spitzen sind mit schwarzem Endurium beschlagen. Beide Hörner des Bogens gleichen den Hörnern des Drachen, den du in deinem jetzt schon legendären Kampf vertrieben hast. Köcher mit hundert endurumbestückten Pfeilen liegen bei, sowie sieben Pfeile mit roten Federn, die in eine Rehhaut eingeschlagen sind.

Herkunft:

Der Bogen wurde vom Roten Pfeil, Tenobaal Totenamsel, aus einer Steineiche gefertigt und von einem elfischen Schmied aus Donnerbach mit Endurium verziehrt.

Weihe:

Der Bogen wurde durch einen unbekannten Firunpriester permanent dem Grimmigen Wintervater

geweiht.

**DAS SCHWERT DES ARNGRIMM VON
EHRENSTEIN: WOLFSKLAUE**

Aussehen:

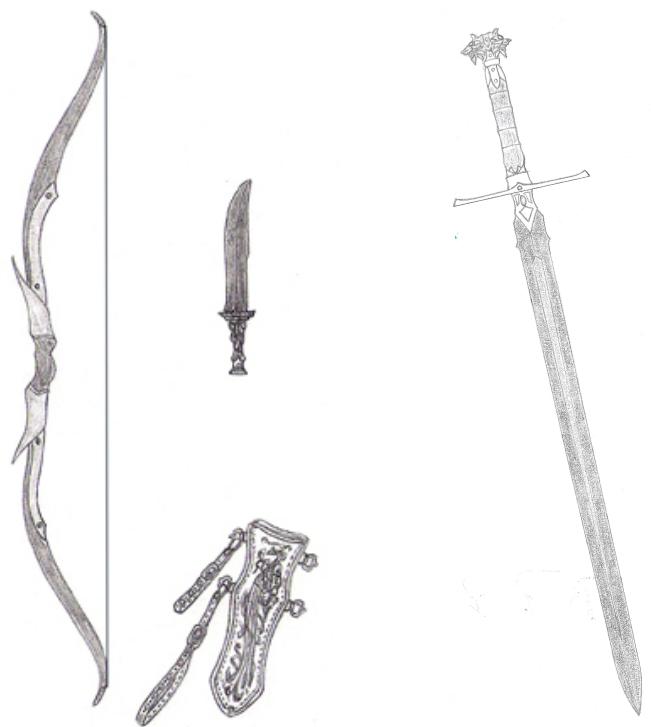
Das lange, schlanke Bastardschwert ist wie seine Geschwisterwaffen aus tiefschwarzem Endurium gefertigt. Die Klinge ist gerade und so perfekt glatt, dass sich trotz der Schwärze des Stahl dein Gesicht darin spiegelt, als du es ziehst. Das Heft ist aus Ebenholz gefertigt und mit Silber und Elfenbein beschlagen. Den Knauf ziehrt ein weißer Wolfskopf, dessen gelbe Augen glatt polierte Bernsteine sind.

Herkunft:

Thorn Eisinger, der bekannteste Waffenschmied Gareths schmiedete das Schwert für den heldenhaften Spross des Hauses Eherenstein aus dem in Maraskan geraubten Endurium.

Weihe:

Das Schwert wurde vom Raben persönlich in einer stillen Zeremonie dem Gott Boron permanent geweiht.



*Im Namen der Allweisen Hesinde
Im Auftrag des Bund des Weißen Pentagrammes
der Großen Grauen Gilde des Geistes
der Bruderschaft der Wissenden*

Eure Spektabilität Exzellenz Temyr ibn Sahid,

es ist uns eine große Ehre, Euch zu diesem

***Außerordentlichen Allaventurischen Konvent der Magie
im Jahre 1020 nach Bosparans Falle
in den Hallen der Akademica Arcomagica Scholaque Arcania Puniensis***

*zu laden. Eure Anwesenheit wird mit aller Ehrfurcht erwartet, die Euren Taten angemessen ist.
Für Eure Unterbringung ist bestens gesorgt, für Euch und die Eurigen ist eine almadische Suite im
Hotel Yaquirtaler Hof angemietet worden.*

Bitte teilt mit, ob Ihr diese Einladung annehmt.

*Solltet Ihr auf dem Konvent einen eigenen Vortrag oder eine Diskussion leiten wollen, oder eine
praktische Demonstration leiten wollen, so teilt dies bitte postwendend mit.*

Gezeichnet

Wissensbewahrer Magister Magnus Sirdon Kosmaar, Magister Metaarcanitas Puniensis

*Spektabilität Magnifiziens Racalla von Horsen-Rabemund, Convocata Secunda
Spektabilität Prishya von Garlischgrötz, Convocata Prima
Spektabilität Salpikon Savertin, Convocatus Primus*

Konventsregularien

*Bitte bedenkt, dass das Wirken von Magie während des gesamten Konventes bei Androhung des
Gildentribunals verboten ist.*

*Eigene Vorträge, Referate, Arbeitskreise und Diskussionen können bis zum 01. Ingerimm beim
Wissensbewahrer zu Punin angemeldet werden.*

*Die Anreise und Unterbringung in Punin kann beschwerlich werden, bitte denkt rechtzeitig an die
Organisation einer Unterkunft.*

*Wegen der bedrohlichen Zeiten wird es während des Konvents zu verschärfsten Sicherheitsmaßnahmen
kommen.*

Im Namen der Zwölf göttlichen Herrscher Alverans und Derens

Im Namen des Schwertes der Schwerter, ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund

Im Namen der Magisterin der Magister, ihrer Erhabenheit Haldana von Ilmenstein

Im Namen des Rabens von Punin, seiner Erhabenheit Bahram Nazir,

Im Namen der Illumnestra, ihrer Erhabenheit Illumnestra XII.

Gegrüßet seiet Ihr,

Eminenz Toran Ostik, Erwählter des Heiligen Therbûn, Pfleger des Landes zu Tobrien,

*die Zeiten sind dunkel und ein unmenschlicher Schatten wieder der Götter verschlingt den Osten des
Heiligen Neuen Kaiserreiches vom Greifenthron zu Gareth, ein Frevel wider die Götter ohne
Gleichen!*

*Es ist Unsere Pflicht und Unser Wille als Vertreter der Alveranier auf Deren, diesem Frevel
entschlossen und vereint entgegen zu treten, auf das die treuen Menschen Derens nicht mehr zittern
müssen im Angesicht des Bösen.*

*Zu Punin versammelt sich die Magierschaft Aventuriens zum Allaventurischen Konvente der Magie.
Viele fürchten die arkanen Gilden in diesen Tagen und tatsächlich ist es die Magie, die dem Frevel im
Osten ihre Macht verleiht. Doch viele der Magister und Adepen bekennen standhaft ihren wahren
Glauben an die Zwölfe.*

*Wir haben nun, Kraft unseres Amtes, ein eigenes Konvent und Konklave ausgerufen, um auch unserer
Überzeugung Ausdruck zu verleihen, dass dem sphärenschändenden Bethanier einhalt geboten werden
soll. Parallel zum Konvent der Magier laden wir zum*

***Konklave der Zwölf göttlichen Kirchen im Zeichen der Heiligen Illumnestra, des Heiligen Gilborn und
des Heiligen Argelion
im Jahre 1020 nach dem Falle Bosparans
in den Heiligen Hallen des Schweigens zu Punin, in den Heiligen Hallen des Regenbogentempels zu
Punin und den Heiligen Hallen der Hesinde zu Punin***

*Eure Treue und Euren Glauben habt Ihr unzählige Male unter Beweis gestellt und auch Euer
Geschick, Zerstrittene und Verirrte zurück auf den Pfad der Gerechten zu führen.*

Eure Anwesenheit erhoffen und erbitten Wir,

*Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter
Bahram Nazir, Rabe von Punin*

Im Namen der Allweisen Herrin Hesinde und dem Gerechten Richter und Götterfüsten Praios

*Im Namen des Bundes des Weißen Pentagrammes
Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes*

Herr Firnen Wulfgrimm,

ihr seid angeklagt vor dem Hohen Gildentribunal des weißen Pentagrammes euch zu verantworten für eure Taten wider der Gilden und der Götter.

Die Anklagepunkte, genauer im Anhang:

1. Besitz und Gebrauch verbotenen Schrifttums nach Codex Band V § 16.1
2. Täuschung der Obrigkeit durch Anwendung der Magie nach Codex Band V § 3.2
3. Kenntnis und Anwendung von untersagten Formeln und Canti nach Codex Band III § 14
4. Falschaussage vor einem Gildentribunal nach Codex Band V § 24.3
5. Flucht vor einem Gildentribunal nach Codex Band VI § 24.2
6. heimtückischer Mord in zweifacher Ausführung durch Anwendung von Magie nach Codex Band V § 2.1
 1. der Mord an Wachmann Ernst Travian Rondratreu, Stadtwache zu Ysilia
 2. der Mord an Magister Minorum Dexter Hufstädter, Agent der Pfeile des Lichtes
7. Paktierei mit dem Allerunheiligsten Herren der Rache in willentlicher Verleumdung der Zwölfgötter und aus niedersten Beweggründen Codex Band I § 14.1
 1. Entzug als angeklagter Seelenpaktierer aus der Gerichtsbarkeit der Gilden durch den unter 6.1 genannten Mord nach Codex Band V § 2.3

Die Anklage wurde durch den Convocatus Primus Saldor Foslarin erhoben und vom Collegium Canonicum bestätigt und gesiegelt. Auf Grund einer mündlichen Absprache zwischen dem Angeklagten und dem Kläger wurde eine einstweilige Entlassung des Angeklagten aus der Haft am 3. des Monates der Rahja im Jahre 1019 Bosparans Fall erwirkt und das Tribunal auf den 21. des Monats Ingerimm im Jahre 1020 angesetzt. Euer Erscheinen wird bei Androhung von Expurgico und Venatio verlangt.

Hauptklägerin ist Hauptfrau Lanzelind von Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes im Auftrage des Convocatus Primus Saldor Foslarin. Wegen der komplexen Gerichtsbarkeit bei Gildenau- und Wiedereintritten wird das Hohe Gericht von Magiern des Weißen Pentagrammes und der grauen Gilde besetzt. Ein Praiosgeweihter und ein Richter des Argelionsrates, berufen von den Kirchen, werden über Gerechtigkeit und Götterfurcht des Urteils walten.

*Kläger: Spectabilitus Saldor Foslarin, vertreten durch Hauptfrau Lanzelind
Heilenhorst, Pfeile des Lichtes*

Collegium Iustitium

<i>Hohe Richterin:</i>	<i>Spectabilita Racalla von Horsen-Rabemund, Convocata Secunda</i>
<i>Erster Gerichtsdiener:</i>	<i>Spectabilitus Olorand von Gareth-Rothenfels zu Perricum</i>
<i>Zweiter Gerichtsdiener:</i>	<i>Archomagus Rohezal vom Amboss</i>
<i>Erster Beisitzender:</i>	<i>Spectabilitus Nostrianus Eisenkolber, Ordo Defensores Lecturia</i>
<i>Zweite Beisitzende:</i>	<i>Spectabilita Prishya von Garlischgrötz, Convocata Prima der Grauen</i>

Dritter Beisitzender: *Archomagus Elcarna Erillion von Hohenstein zu Lowangen*
Protokollant: *Archomagus Carolan Schlangenstab zu Kuslik*

Wächter des Argelionsrechts: *Inquisitor Parinor von Oppstein*
Weiser des Argelionsrechts: *Magister Erechton, Sacer Ordo Draconis*

Den Umständen der Anklage entsprechend sind somit Vertreter des Bunds des Weißen Pentagrammes, der Großen Graue Gilde des Geistes, der Kirche der Mutter Hesinde und der Kirche des Herren Praios anwesend.

Die Verhandlung wird am 19. des Monates des Herren Ingerimm im Kleinen Hörsaal der Akademica Arcomagica Scholaque Arcania Puniensis bei Sonnenuntergang unter Ausschluss der Öffentlichkeit stattfinden. Anträge auf Beisitzerschaft sind an das Hohe Gericht zu wenden.

Zur Wahrheitsfindung ist das Hohe Gericht berechtigt, magische, weltliche und sakrale Mittel einzusetzen, so lange sie durch den Codex Albyricus gedeckt sind. Die Anklage und die Verteidigung darf Anträge auf Untersuchung stellen.

In den Hohen Zeugenstand berufen werden kann jeder Magus und jeder Geweihte, sowie weltliche Fürsten mit makelloser Reputation. In den Niederen Zeugenstand können Bürger des Heiligen Neuen Reiches vom Greifenthron, des Imperium Renascentum Horasi, des Sveittalschen Städtebundes, und der tulamidischen Hoheitsgebiete berufen werden. Einen Antrag auf Berufung kann der Angeklagte, seine Verteidigung, der Kläger oder das Hohe Bericht beantragen. Zeugen müssen vorher benannt werden, damit sie zum Gerichtstermin geladen werden können, eine spätere Berufung kann nur bei körperlicher und geistiger Anwesenheit einer Person beantragt werden.

Richterinnen und Richter des Collegium Iustitiums sind vom Hohen Zeugenstand ausgeschlossen, genauso wie Kläger und Angeklagter.

Eine Verteidigung wird dem Angeklagten vom Hohen Gericht gestellt, so er keine eigene benennt. Verteidiger kann derjenige sein, der einen akademischen Rang nicht unter dem Magister Magnus innehält, oder Gelehrter des Argelionsrechtes an einer Fakultät einer anerkannten Schule ist (Codeax Albyricus Band I § 25.3), oder Geweihter einer Zwölfgöttlichen Kirche ist. Bei Nichtauffinden einer geeigneten Person wird automatisch die Spectabilität der letzten siegelnden Akademie in den Verteidigerstand berufen.

Auf Grund der Anklage wird folgende Strafe empfohlen, die laut Codex Albyricus Band VI für oben genannte Vergehen zu verhängen ist

- *Disvocatio, Disliberatio et Expurgico aus der Großen Grauen Gilde des Geistes*
- *Entzug allen weltlichen Besitzes*
- *Tod durch den Scharfrichter wegen Mordes und der Bandelei mit den Fürsten der Niederhöllen*

Gezeichnet und Gesiegelt vom Collegium Canonicum und dem Kleinen Rat der Grauen

*Spectabilita Racalla von Horsen-Rabemund, Convocata Secunda i.A. Des Convocatus Primus
Spectabilita Prishya von Garlischgrötz, Convocata Prima*

**Veranstaltungen des Außerordentlichen Allaventurischen Konventes der Magie zu Punin im Jahre 1020
nach dem Falle Bosparans (erste Woche)**

15. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	<i>Eröffnung durch die Convocata Maxima</i> danach Diskussion C.M. Prishya von Garlischgrötz <i>Die aktuelle Lage</i>		
Vormittags:		Referat: Mag. Karjunon Silberbraue <i>Entmystifizierung des Borbaradianischen Formelkanons</i>	Diskussion: Mag. Lanzelind Heilenhorst <i>Magie im Dienste der Rondra Kämpfende Magier</i>
Nachmittags:		Referat: Mag. Raschid Yakban <i>Die Magierphilosophie und ihre praktische Applikation</i>	Teestube <i>Analyse des Ersten Zeichens</i>
Abends:	Eröffnungsball		

16. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst	Referat: Mag. Aleya Ambareth <i>Kontemporäre Sphärologie</i>	Arbeitskreis: Mag. Thiron von Uckelsbrück <i>Die Wüstenei und Satinav</i>
Vormittags:		Referat:	Teestube

		Mag Majarna Virah <i>Verständigung und Einklang am Vorbild der Feya</i>	<i>Analyse des Zweiten Zeichens</i>
Nachmittags:		Diskussion: Spec. Nostramus Eisenkolber <i>Kampf gegen Chimärologie</i>	Vorstellung: Spec. Methelessa ya Comari <i>Grenzen und Chancen der Phantasmorie</i>
Abends:	Tagung der Gildenräte – die Orte werden ausgegeben		

17. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst danach Arbeitskreis: Mag. Lanzelind Heilenhorst <i>Schwarztabrien</i>	Arbeitskreis: Mag. Anoushka Undomiel <i>Altaia</i>	Arbeitskreis: Mag. Rafik ibn Dhachmani <i>Blutige See</i>
Vormittags:		Referat: Mag. Emmerich von Falkenstein <i>Heilung im Angesicht der Dämonen – Bericht eines Feldschers</i>	Teestube <i>Analyse des Dritten Zeichens</i>
Nachmittags		Referat: Arc. Carolan Schlangenstab <i>Rohalsche Wirklichkeitsphilosophie und Ethik</i>	Referat: Spec. Cellyana von Khunchom <i>Ein Rohalsches Kernartefakt zur transphärischen Kommunikation</i>
Abends:	Versammlung aller magischer Orden		

18. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst	Referat: Mag. Firmion Kalandor <i>Astralemanation an pertubiert-chaotischen Zirkelsystemen</i>	Diskussion: Mag. Fernandez Salonz <i>Behindert das Obduktionsverbot die Heilkunde?</i>
Vormittags:		Diskussion: Erh. Erynnion Quendan Eternenwacht <i>Borbarad- und Dämonenverehrung</i>	Diskussion: Spec. Oswyn Puschinske <i>Eine differenzierte Abhandlung über die Philosophia Borbaradi und die Dämonisierung der Wissenschaft</i>
Nachmittags:		Diskussion: Z.M. Sirdon Koosmar <i>Importanz expliziter Regularien ad Habitus et Officialis Magorum</i>	Teestube <i>Analyse des Vierten Zeichen</i>
Abends:			

19. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst	Referat: Spec. Thomeg Atherion <i>Warum wir nicht beim Götterdienst sind</i>	
Vormittags:	Arbeitskreis: Spec. Racall von Horsen-Rabemund <i>Theoretische Sphärologie und Dämonologie</i>	Mag. Thesia Hesindetreu <i>Theoretische Sphärologie und Dämonologie</i> <i>Astrologisches Seminar</i>	Spec. Olorand von Rothenfels <i>Theoretische Sphärologie und Dämonologie</i> <i>Austreibung und Antimagie</i>
Nachmittags:	C.M. Prishya von Garlischgrötz Referat:	Diskussion: Mag. Dschelef Ibn Yassafer	

	<i>Borbaradianische Artefakte</i>	<i>Die Rolle der Gezeichneten</i>	
Abends:	Gemeinsame Sitzung der Magier und Geweihten		

20. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst		
Vormittags:		Diskussion: Mag. Haschan ibn Dunchaban <i>Alchemie – Krieg und Frieden</i>	Arbeitskreis: Mag. Traviatreub Erbenholz <i>Erarbeitung eines axiomatischen Grundsatzwerkes der Metaspärentheorie</i>
Nachmittags:	C.M. Prishya von Garlischgrötz Referat: <i>Borbaradianische Artefakte</i>	Vorstellung: Spec. Larissa Uchakbar <i>Pentagramma: Eine wichtige Formel in einer schweren Zeit</i>	Referat: Spec. Khadil Okharim <i>Die Rekonstruktion von Bastrabuns Bann</i>

21. Ingerimm

	Konventshalle	Großer Lehrsaal	Kleiner Lehrsaal
Morgens:	Götterdienst		
Vormittags:		Referat: Mag. Lares Steckenknecht <i>Arkane Erkenntnisse in der Ars Communicationis</i>	Arbeitskreis: Spec. Nostrianus Eisenkolber <i>Antidämonologie</i> <i>Über das Verbot von Beschwörungen</i>
Nachmittags:		Vorführung: Mag. Evanderos Kratoika <i>Körperliches Wohl und Geistige Stärke</i>	

Teil V

Die Zeichen

Das Wandelnde Bildnis

Konflikt ist unnötig, Krieg nicht im Sinne der Götter. Du staunst, dass die Menschen sich immer noch streiten und hassen, obwohl sie mit einer Gefahr konfrontiert sind, die so viel größer ist als ihre nichtigen Streitereien. Du hast das

Gefühl, dass sich in deiner Brust ein warmes Gefühl verbreitet, als du den Riss zwischen den Streithähnen heilst. Dieses Werk ist wahrhaftig der Peraine gefällig.



Begabung Charisma:

Du weißt nicht genau, was die Hexen dir auf die Brust tätowiert haben, doch du hast das Gefühl, das andere dir endlich zuhören, wenn du sie darum bittest ihre Zwistigkeiten zu beenden.

+1 auf Charisma & steigere von nun an Charisma immer mit einer besonderen Erfahrung (eine Spalte erleichtert).

Stimme der Heilung

Vor dir streiten sie sich schon wieder. „Friede!“, rufst du mit aller Kraft. Und siehe da, endlich drehen sie sich um und lassen ihre Fäuste sinken. Du atmest erleichtert aus, die Beiden hätten beinahe ihre Waffen gezogen.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Überreden, +4 wenn du Frieden stiften willst. Außerdem kannst du unter mit einer Probe auf (In/Ch/Ch) Leute dazu zwingen ihre Streitigkeiten zu vergessen, solange der Konflikt unnötig ist (d.h. nicht gegen Borbarad geht). Das kostet dich jedoch 4 Karmapunkte.

Friedliebigkeit

Dieser Kampf, dieses Blutvergiesen ist sinnlos. Als ein Mann mit erhobenem Dolch auf dich zu stürmt, musst du horrende Abneigung überwinden, bevor du zuschlagen kannst

In jedem Kampf, der nicht direkt gegen Borbarad oder seine Diener geht, erleidest du einen Abzug von -4 auf deine Attacken.

Stimme der Vernunft

Die Gezeichneten sind nur Menschen und Menschen machen Fehler. Doch ihre Aufgabe ist groß, größer als die der meisten Menschen. Der Bund ist noch schwach und du bist sein Wächter.

Sollte ein Gezeichneter die Gemeinschaft oder den Sieg über Borbarad durch seine Handlungen bedrohen, kannst du ihn mit einem kurzen Befehl zur Räson bringen. In dieser Situation muss er dir gehorchen. Sollte er besessen oder verflucht sein, so kannst du dies mit dieser Fähigkeit und einer Überreden-Probe +10 austreiben (1 Versuch).

Setzte diese Fähigkeit nur im äußersten Notfall ein. Keine Probe ist nötig, aber der Meister entscheidet, ob dein Versuch gelingt.

Seelentiere sehen

Die Seele dieses Mannes gleicht einem Hund. Er ist seinem Herrn treu ergeben.

Du kannst mit einer Intuitionsprobe einen Blick auf das Seelentier deines Gegenüber werfen.

Katzengestalt

Langsam konzentrierst du dich auf die Kraft in deiner Brust. Du spürst, wie sich dein Geist von deinem Körper löst und plötzlich stehst du neben dir in Form einer geisterhaften Katze.

Mit einer Minute stiller Konzentration und einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe kannst du dich in ein geisterhaftes Abbild deines Zeichens verwandeln. Als Geisterkatze kannst du dich fortbewegen, wie eine Katze, ermüdest jedoch nicht. Dünne Absperrungen (einfache Türen, Zeltwände, Fenster) kannst du durchschreiten.

Dein Biss schmerzt zwar, richtet aber keinen Schaden an und selber kannst du nur durch magische oder dämonische Angriffe verletzt werden.

Die Menschen um dich herum nehmen alle Kommunikation von dir nur als leises Maunzen war, alleine ein Gezeichneter vermag dich zu verstehen.

Du weist intuitiv, wo sich die anderen gezeichneten befinden, wenn du nicht weiter als eine Meile von ihnen entfernt bist.

Sollte deinem Körper Lebensgefahr drohen, so kehrst du automatisch wieder zurück, ansonsten musst du dies selber tun.

Der Silberne Schlangenreif

Die Schlange zischt in dein Ohr: „Sssiehsst du dorrt, dass Wassser, wie esss mit dem Feuer verschmilzzt und in Ssschwaden aufsteigt? Nein? Gib acht auf das Zzzusssammenspiel der Elmente. Sssie sssind der Leib, ssssie sssind die Welt!“



Elementargespür

Die Schlange beißt dir fast ins Ohr. „Blinder Narrrr. Siehsst du nicht, wie viel Wassser hier fliessst? Da und dort!“ Und wirklich, du spürst es. Du spürst das wandelbare Wasser unter deinen Fingern und nur an den ungläubigen Blicke deiner Kameraden erkennst du, das du gerade eine Wasserader durch drei Meter Gestein gefunden hast.

Gegen 5 AsP kannst du elementare Zusammensetzungen und Vorkommen von Elementen spüren. Dazu bedarf es einer Probe auf Mu/In/In
(Unter anderem erleichtert dir das eine Probe auf den Arkanovi, da du die Zusammensetzung deines Grundmaterials kennst.)

Elementare Energie

„Wie du schaffsssst dasss nicht? Diessser Zzzauber nutzzt elementare Kräfffte!
... Na gut, nimm von meiner Krafffft. Aber sei gewarnt, ich habe keine grenzenlossse Machchcht.“

Die Schlange kann bei Zaubern mit Merkmal Element 1W6 AsP besteuern.

Nqisizz Leviatanim

Die Ehre der Leviatanim durchströmt dein Blut, macht es kalt und stark. Du hast das N'Churr, du bist Nqisizz Leviatanim. Alles wird vor dir Kneien, wenn du deine Axt für den blutigen Verstümmler wetzt. Ein Kampf muss geschlagen werden, ein Kampf gegen ein Wesen, dass schon viel zu lange ist.



Begabung Mut:

Die Warmblüter sind schwach, sie werden von ihrem Herzen regiert. Du bist Stahl, in deinen Adern fließt das Kalte Blut der Präzision. Nichts kann dich erschüttern.

Steigere von nun an Mut eine Spalte billiger.

Du erhälst den nach eigenen Maßgaben ausformulierbaren Nachteil „Emphatielos“ auf 4.

Wärmeblick

Das warme Blut der Kaltblüter verrät sie. Mit deinen Echsischen Augen kannst du sie sehen, ihre warme Haut riechen.

Aktiviere diese Gabe mit einer Probe auf Ko/Ko/Mu + 3. Wenn du scheiterst, erhälst du eine Konstitutionswunde, wenn nicht, besitzt du für eine SR Wärmeblick.

N'Churr (die Kämpferehre der Wächter)

Tief in deinem Inneren liegt eine ungeahnte Kraft, wie eine gespannte, eiskalte Feder, die nur darauf wartet losgelassen zu werden. Als der nackte Stahl deine Haut zerreist, entfesselt dies die Bestie in dir. Eiseskälte durchströhmt dein Blut, dein Kopf wird frei, der Schmerz ist wie weggeblasen.

Das N'Churr kannst du im Kampf mit einer Probe auf Intuition erschwert um 9 rufen. Jede Wunde, die du genommen hast, erleichtert die Probe um 3.

Wenn das N'Churr dich durchfährt, ist sämtlicher Wundscherz verschwunden. Deine Wunden werden vom Meister notiert, du musst keine Abzüge oder Ohnmächtigkeit hinnehmen.

- Mu und MR steigen um 10 Punkte an, inklusive Neuberrechnung der abgeleiteten Werte (Schreibe sie dir am besten schon einmal auf.).
- Du erhälst einen natürlichen Rüstungsschutz von 3.
 - Du erhälst den Vorteil Zäher Hund.
 - Manöver sind nicht eingeschränkt.
- Während des Kampfrausches nimmt ein Teil des echsischen Ehrgefühls Oberhand. Dazu gehört:
 - Nur ein Kampf gegen einen starken Gegner ist ein würdiger Kampf.
 - Mitleid (mit Freund und Feind) ist Schwäche.
 - Ehre ist das Ziel, nicht Reichtum oder Macht.

- o Dies sind nicht Rondras Regeln, kämpfe also mit allen Mitteln, aber verstecke dich nicht hinter anderen. Stelle dich wie ein Leviatan.

Jedes Mal, wenn du diese Fertigkeit einsetzt, gehst du ein Stück auf dem Pfad zur Echse weiter. Deine Empathielosigkeit steigt jedes Mal um einen Punkt und langsam aber sicher nehmen deine Züge echsisches Aussehen an.

Doch dieser Pfad mag auch noch größere Macht für dich bereithalten. Entscheide also gut, ob du deine Fähigkeiten einsetzt.

Teil VI

Abschied

VERSCHMIERTER BRIEF, GEFUNDEN
IN DEN UNTERLAGEN DES
VERSCHOLLENEN WALDEMAR
TIEFHUSER

Lieber Waldemar,

Es ist wohl verständlich dass die Gezeichneten selbst keinen Bericht über die Geschehnisse an der Trollpfoste ablegen konnten. Und zugleich ist über die letzten Momente unserer Freunde sehr viel Tinte vergossen worden, so das ich kaum glaube, dass ich noch viel dazu beitragen könnte.

Aber die folgenden Informationen sind nur für deine Augen bestimmt, und unter den Lebenden befinden sich nur drei weitere, die um diese Geschehnisse wissen: Aria, Ayla, und ich. Tarlisin wird mir helfen meinen Weg zu beschreiten, aber selbst er kennt nicht die

ganze Wahrheit.

Dies wird mein letzter Brief an dich sein. Nachdem er gesiegelt ist, wird der Hochmeister der Grauen Stäbe mich ins besetzte Maraskan schicken, wo ich sterben werde. Wohin ich tatsächlich gehen werde, vermag ich dir nicht zu sagen, aber es wird kein Ort auf Deren sein. Mir wurde eine Drachenschuppe zugespielt, ein wahrlich wunderschönes, und zugleich beängstigendes Artefakt. Auf jener waren Worte eingeritzt, in einer Schrift, die ich nach all diesen Jahren kenne wie meine eigene: Ich habe eine Nachricht von Temyr erhalten, mit Informationen, wohin ich mich begeben soll.

Wir sehen uns wieder, eines Tages! Halte Ausschau nach einer Schuppen Menacors, denn alle, die an der Seite der Gezeichneten stritten, sind vorbestimmt die Schöpfung zu schützen.

Dein alter Freund,
Iliricon