

Arûn

Spielberichte Kampagne I

Thomas Brink (tb), Kay Hoffmann (kh), Christian Müller (cm), Nadine (no), Henner Raupach (hr)

© 2010 www.thornet.de

Inhaltsverzeichnis

Des Ludens Fest	3
Bis Brückenau und nicht weiter	5
Offenbarung in Rieswacht	7
Mein lieber Bruder in Adon	11
Der Massenmord.....	14
Das Heer der gefallenen Völker.....	16
Unter dem Palast	17
Die peinliche Befragung	19
Das Übel abwenden	20

[...]

[...]

Des Ludens Fest

20.07.998 Freitag:

Nach einer ereignisreichen Nacht kehren wir auf die Seerose des Luden zurück. Um auf Nummer sicher zu gehen teilen wir Wachen ein.

Gegen 09:00h stehen wir auf und besprechen uns diskret beim Frühstück und planen unser weiteres Vorgehen.

Nach dem Frühstück gehen wir durch die Stadt, wobei Gordeon darauf achtet, dass wir nicht verfolgt werden.

Wir beschließen, dass wir den Luden nicht mehr befragen wollen und uns stattdessen um eine Überfahrt bemühen.

Man versucht mich in der Stadt zu bestehlen, was jedoch misslingt. Jessan und ich können den Dieb stellen. Es handelt sich um einen kleinen Jungen (eine wirklich gottlose Stadt). Gordeon versucht den Jungen anzuwerben und mit Backwaren zu bestechen.

Während dessen stellt Kara fest, dass wir verfolgt werden. Ein hagerer Mann mit Teermantel. Kara und Gordeon trennen sich von uns, während Jessan versucht den Dieb zu "verhören". Kara und Gordeon versuchen in den Rücken des Verfolgers zu gelangen, was auch gelingt. Wir lassen Iriad (den Dieb) frei. Iriad soll am nächsten Tag um die Mittagstunde an dem Kuchenstand wieder da sein.

Jessan und ich kehren zur Seerose zurück. Eine 3/4 Stunde später kehren auch Kara und Gordeon auch ein. Sie berichten das Iriad zu unserem Verfolger gehört. Gordeon geht von einer Diebesgilde aus.

Thorhal kehrt in die Seerose ein. Er hat eine Überfahrt auf einer Karavelle organisiert die nach Rosgaard geht. Die Überfahrt würde drei Wochen andauern. Da wir keine ausreichenden Informationen besitzen, müssen wir wohl oder übel bei dem Luden einsteigen. Wir begeben uns zu Bruder Wulfson und befragen ihn nochmals zu dem Luden, erfahren jedoch nicht viel neues.

- er lebt seit 12 Jahren in der Stadt
- niemand kennt seinen Namen
- er hat sich einst gewaltsam seinen Platz in der Stadt erobert
- er ist augenscheinlich kein Dunkelwirker
- er soll Posten auf der Kogge und der Straße / Anlieger haben.

Bei Wulfson diskutieren wir das weitere Vorgehen.

Kara und Gordeon wollen versuchen die Kogge von dem Luden und seine Gewohnheiten auszuspionieren. Gordeon verkleidet sich sehr erfolgreich und spioniert das Umfeld aus. Kara, Jessan und ich (Linus) verbleiben in der Seerose und harren der Dinge. Thorhall frönt seinen Hobbies....

Die Kogge des Luden ist fest vertäut und hat feste Anbauten und wird bewacht. An der Seeseite hat sie ein Beiboot und ein Einstieg.

21.07. Samstag:

Gordeon stellt fest, dass es wohl 3 Wachen an Deck sind. Auf der Straße erkennt er Wachposten und

Beobachter. Er kann zudem einige Lucken an Deck feststellen. Jessan und der Rest wollen den Dieb (Iriad) treffen. Er versetzt uns und wird verflucht (Sticken dran!).

22.07. Sonntag:

Gordeon observiert weiter und stellt fest (Nadine quatscht zu laut und bekomme es nicht mit...)

Ein Partyservice erscheint und beliefet die Kogge. Im Laufe des Tages wird die Kogge mehrfach beliefert und es scheint als würde dort ein Fest vorbereitet.

Thorhall kehrt zu Wulfson zurück um mit ihm "Sachen" zu klären.

Gegen 17h kehrt Gordeon zurück und berichtet. Wir beschließen heute während der Festes den Besuch zu wagen.

Thorhall kehrt diese Nacht nicht zurück in die Seerose.

Wir machen einen Plan....

Kara und Gordeon werden versuchen durch das Wasser auf das Schiff zu gelangen. Hierzu erhalten sie den Segen Adons (Dunkelsicht und Elementen trotzen).

Jessan und meine Wenigkeit verbleiben im Umfeld und beobachten die Kogge. Jessan versteckt sich auf ein Dach und ich spiele ein Betrunkenen auf der Straße (habe das ja oft genug bei Thorhall gesehen).

Gegen 23h geht es los.... Die Kogge ist hell erleuchtet.

Vor der Kogge sind Kutschen geparkt. Kara und Gordeon versuchen sich über Wasser anzunähern.

Kara hat beim Schwimmen ein Problem und wird von Gordeon gerettet. Sie gelangen dennoch unbemerkt zum Beiboot. Sie warten bis die Dunkelheit ganz einsetzt um nicht von den Wachposten bemerkt zu werden. Sie versuchen das Schiff zu erklimmen und entern zunächst das Beiboot. Von dem Beiboot aus versuchen sie eine Luke im Bauch der Kogge zu öffnen. Gordeon schafft es das Schloß im 4. Versuch zu öffnen.. Unglaublich welche Talente meine Weggefährten haben...

Über die Luke gelangen sie in den Bauch der Kogge.

Im inneren des Schiffes:

Gordeon und Kara gelangen durch die Tür, das untere Deck und die Kombüse auf das Deck. Auf Deck befinden sich 2 Wachen. Ist schwer möglich an ihnen vorbei bis zum Heckaufbau zu gelangen.

00:24h:

Eine schwarze Gestalt nähert sich Jessan und versucht ihn zu überraschen und greift ihn an. Jessan verteidigt sich. Er läßt sich vom Dach fallen/rollen auf die Hinterseite des Hauses. Der Assasine springt auch vom Dach und stürzt. Jessan greift ihn an und verletzt ihn schwer! Jessan hat sein Schwert in den Leib des Assasines gerammt. Jessan versucht seine Wunden mehr schlecht als recht zu verbinden und hardert was zu tun ist. Schleicht dann jedoch zu Bruder Linus und holt ihn. Linus rettet den Asssine.

Im Schiff:

Gordeon und Kara gelangen knapp (aber enorm gekonnt) über Deck und in den Heckaufbau, durchsuchen es. Finden in den Privatgemächern des Luden einen Plattenpanzer, eine zweischneidige Axt und ein Schild mit dem Wappen der Torwache.

Wir wurden von einem Angler entdeckt, der ein Beobachter des Luden war und fliehen. Wir kehren danach zu anderen Posten zurück und beobachten bis Tagesanbruch die Kogge. Die Gäste reisen ab. Anschließend kehren wir zu Wulfson zurück und tauschen uns aus.

Gordeon äußert die Vermutung, dass der Lude mal zu der Eliteeinheit "Torwache" angehörte. Der Lude soll den Vornamen Marwien haben. Es wurde ein Schriftstück aufgefunden, in dem ein "Bramban der Ehrlose" den Luden bittet ihn eine Gruppe von Leuten von Grosgaard --> schwimmende Stadt --> Südersund zu transportieren.

Bramban schreibt Marwien, dass er von der Kongregation entdeckt wurde, diese ihm jedoch ein Handel vorschlugen.....

Wenn Marwien die Leute transportiert, wäre die Schuld ihm gegenüber (Bramban) getilgt.

Jessan und Linus berichten über ihre Erlebnisse. Wir beschließen nicht mehr zu Seerose zurückzukehren.
Wulfson will uns begleiten.

23.07.

In den frühen Morgenstunden betreten wir die Caravelle "Anna". Die Anna verlässt die bei Flut die schwimmende Stadt. Ich hoffe das ich sie nie wieder betreten muss.

09.08.

Passieren die Rießberge am Horizont und laufen danach verschiedene Küstenstädte an. Dort kaufen wir normale Sachen wieder ein.

Während der Fahrt fällt Jessan auf, wie Lebensmittel heimlich verschwinden. Er stellt fest, dass im Bauch des Schiffes heimlich Gefangene oder Sklaven transportiert werden. Wir belassen es erstmal dabei, da wir nicht auf See einen Konflikt auslösen wollen.

Wulfson und Thorhall verbringen eine menge Zeit miteinander.

25.08.

Wir laufen in Rosgaard ein. Es ist eine prächtige und Gottgefällige Stadt. Jenseits der Stadt gibt es eine Festungsanlage.

Wir kehren in das Gasthaus Bingenwalder ein.

Ich suche das Zollamt auf und informiere die zuständigen Stellen über die gar sonderbare Ladung der Anna.

Wir haben uns für einen Woche im Bingenwalder einquartiert und lassen es uns mal gut gehen (Baden, Essen etc.)

Jessan und Gordeon kaufen neue Rüstungen und Waffen.

26.08.

Jessan und Gordeon holen ihre Sachen ab und der Tag verstreicht ereignislos. *(kh)*

[...]

Bis Brückenau und nicht weiter

1. Avis im Da'Anim (7.9.) im Jahre 998 d. V.

Da sich unsere Nachforschung über den Verbleib von Jese Heiden und Steffanos Lorden in Rosgaard fruchtlos erweisen, beschließen wir, uns nach Distelburg, dem letzten uns bekannten Aufenthaltsort Heidens, aufzumachen. Ausgerüstet mit genügend Proviant für die erste Wegstrecke unseres 14-tägigen Marsches verlassen wir am frühen Morgen Rosgaard. Wulfson, der auf das Eintreffen weiterer Nachrichten warten will, bleibt dort zurück, um später wieder zu uns zu stoßen. Wir folgen der Handelsstraße nach Süden. Es herrscht reger Reiseverkehr. Immer wieder treffen wir auf bewachte Handelszüge, die ihre Waren von oder nach Brückenau schaffen. Die Straße erweist sich als sicher und zum Abend hin finden wir stets ein Gasthaus oder eine Wegstation, wo wir Quartier nehmen können. Beim abendlichen Mahle schnappen wir immer wieder Gesprächsfetzen auf, die sich um den beginnenden Grenzkonflikt zwischen Brückenau und Distelburg drehen und je weiter wir nach Süden kommen, desto häufiger begegnen wir bewaffneten Patrouillen.

2. Avis im Da'Anim (14.9.) im Jahre 998 d. V.

Wir erreichen die Stadt Barca, in der sich starke Truppenverbände für ihren weiteren Marsch nach Brückenau sammeln.

3. Avis im Da'Anim (21.9.) im Jahre 998 d. V.

In der Ferne sehen wir bereits die Silhouette Brückenaus und die sich beiderseits des Flusses

massierenden Heeresverbände. Mittlerweile ist offenkundig, dass erste Scharmützel entbrannt sind und die Brücke über das Rote Seimwasser umkämpft wird.

Etwa drei Wegstunden trennen uns noch von der Stadt, als wir von einer zehn Mann starken Patrouille unter dem Kommando eines Ritters angehalten werden, die uns den Weg verstellt. Auf die Frage nach unserem Begehrt kommt es zu einer immer hitziger werdenden Debatte zwischen Thorhall und dem Befehl führenden Ritter, die sich zwischenzeitlich aufgrund des rüden Tons des Nordmanns zuzuspitzen droht. Bruder Linus gelingt es jedoch, dem Gespräch eine sachlichere Wendung zu geben. Vor die Wahl gestellt uns entweder den Truppen des Herzogs von Rosgaard anzuschließen oder Brückenau den Rücken zu kehren, entscheiden wir uns für Letzteres, um unsere Weiterreise nach Distelburg nicht als fahnenflüchtige Deserteure fortsetzen zu müssen.

4. Adonatis im Da'Anim (22.9.) im Jahre 998 d. V.

Mit der Absicht das Rote Seimwasser andernorts zu überqueren, folgen wir dem Lauf des Flusses in Richtung Osten, und schlagen am Abend im Schutz eines Waldes unser Nachtlager auf.

Jessan bemerkt während seiner Nachtwache einen zwölf Mann starken Reitertrupp, der in aller Heimlichkeit das Rote Seimwasser überquert und sich seinen Weg durch den Wald in Richtung Brückenau bahnt. Von Gordeon geweckt, raffen wir in aller Eile unsere Habe zusammen und heften uns an ihre Fersen. Eine gute Stunde vergeht, bis wir ihrer am Waldrand ansichtig werden und beobachten, wie sich die Gruppe teilt. Die Hälfte von ihnen schleicht im Schutz der Nacht und des hohen Grases den Hügel in Richtung der gut vier Meilen entfernten Grenzburg hinauf, die anderen sechs bleiben bei den Pferden.

Das Geschehen im Blick zu behalten, trennen auch wir uns. Jessan und Kara halten die bei den Pferden Verbliebenen im Auge, während Gordeon sich an die Fersen der Leisetreter heftet, denen auch Linus und Thorhall, allerdings in großzügigem Bogen, folgen. Plötzlich kommt Bewegung ins Lager. Vier Reiter sprengen in Richtung Gordeon. Sich gewahr werdend, dass er entdeckt wurde, gibt er seine Deckung auf und hält auf Thorhall und Linus zu. Jessan greift zu seinem Bogen und sendet den Reitern seine Pfeile nach. Diese verschärfen ihr Tempo und verwickeln Gordeon in ein Scharmützel. Sich zurückziehend gelingt Gordeon der Schulterschluss mit Thorhall und gemeinsam nehmen sie unterstützt durch den von Linus erflehten Beistand Adons den Kampf gegen die Berittenen auf. Währenddessen greifen Kara und Jessan die beiden bei den Pferden Wachenden an, um deren Einmischung in das andernorts tobende Kampfgeschehen zu unterbinden. Die Schlacht wogt hin und her und mehr als einmal stehen Sieg oder Niederlage auf Messerschneide. Als schließlich alle Angreifer Tod daniederliegen, ringt Gordeon um sein Leben, welches ohne die Gnade Adons an diesem Tag ein jähes Ende gefunden hätte und auch Kara, Jessan und Thorhall sind schwer verwundet. Gleichwie bleibt uns keine Zeit, unsere Wunden zu lecken. Vom Kampflärm aufgeschreckt nähert sich uns der zweite Teil des Trupps. Diesen frischen Kriegern nicht mehr entgegen setzen könnend bemächtigen wir uns der Pferde und geben Fersengeld. Für eine Suche nach Hinweisen für den Grund des feindlichen Kommandounternehmens bleibt keine Zeit. Auffällig ist einzig das Brandzeichen der erbeuteten Pferde, ein von zwei Wellenlinien durchbrochener Kreis. Nach einer Stunde wilder Flucht beratschlagen wir uns und beschließen zur Grenzburg zu reiten. In der Annahme, uns ihre Dankbarkeit durch den abgeschlagenen Übergriff erworben zu haben, hoffen wir dort willkommen aufgenommen zu werden und Schutz für die Nacht und Versorgung für unsere Wunden zu finden. Das uns entbotene Willkommen ist jedoch weit weniger herzlich, als wie erwartet hatten. Werden wir auch nach Erklären unseres Begehrens eingelassen, so bleibt man doch skeptisch und eskortiert uns nach Abgabe unserer Waffen argwöhnischen Blickes in die große Halle. Hier werden wir vom Kommandanten der Seimwacht, Sir Amandur Bront, seines Zeichens Meister des Ordens der Bewahrer der Flame, empfangen, der uns gebietet, die Geschehnisse darzulegen. Die Unterredung ist geprägt vom schroffen Ton des Kommandanten und der die Etikette brüskierenden Rede des die Ereignisse schildernden Nordmanns. Die Stimmung droht endgültig zu kippen, als Sir Amandur Bront ein Wunder erfleht, die Wahrheit der Darstellung zu prüfen und so

Thorhalls Argwohn erregt, der sogleich seinen Unmut darüber kundtut. Der Kommandant nimmt der Situation jedoch souverän die Schärfe und gewährt uns schließlich das Gastrecht für die Nacht. Während Reiter ausgeschiedt werden, unseren Bericht am Ort des Geschehens zu prüfen, fallen wir erschöpft in den Schlaf, ungewiss, was uns der nächste Morgen bringen mag ... (cm)

[...]

[...]

[...]

Offenbarung in Rieswacht

2. Restare des Secar (12.6.) im Jahre 999 d. V.

Angekommen in Nordersund beschließen wir im Anschluss an die Besprechung mit Benevolt, zurück nach Rieswacht zu reisen, um erneut das Gespräch mit Stephanus Lorden zu suchen und so doch noch an die Informationen zur Aufdeckung des Komplotts Jelesse Heidens zu gelangen. Da allerdings der Großmeister der Bewahrer der Flamme Beowulf unmittelbar nach unserer Abreise aus Rieswacht einem heimtückischen Attentat zum Opfer gefallen und der greise Seher Shandor in noch der selben Nacht mysteriöser Weise verschieden ist, stehen die Zeichen jedoch ungleich schlechter als bei unserem ersten, gläglich gescheiterten Treffen. Stephanus Lorden befindet sich nunmehr nicht mehr als freier Mann sondern als isolierter Gast auf Burg Rieswacht.

2. Magnificare des Secar (13.6.) im Jahre 999 d. V.

In den frühen Morgenstunden kehren wir Nordersund den Rücken und setzten mit der Fähre über den Sund nach Südersund über.

Kaum dort angekommen werden wir von einer fünf Mann starken Patrouille von Stadtbütteln aufgehalten und energisch nach unserem Begehr in Südersund gefragt. Da unsere Gefährtschaft eher ratlos herumdruckst und den Bütteln keine ihnen genügende Erklärung liefert, beschließen diese uns zum Verhör fortzuschaffen und fordern uns auf, ihnen zu folgen.

Dies bringt den dünnen Gemütsfaden des Barbaren zum bersten. Entnervt drängt er den Anführer der Büttel, uns unseres Weges ziehen zu lassen. Zutiefst eingeschüchtert von der Vehemenz des Auftretens des Nordmanns lässt dieser jedoch nicht von seinem Vorhaben ab, sondern ergreift befremdlicherweise anstatt der Flucht sein Horn, um Alarm zu geben und befiehlt seinen Mann, uns festzunehmen. Doch noch bevor er in sein Horn stoßen kann schnellt Thorhall vor und reist es ihm wutentbrannt aus der Hand und zerschmettert es auf dem Boden.

Es kommt zum Handgemenge. Mit bloßen Fäusten setzt sich Thorhall gegen die ihre Schwerter ziehenden Büttel in der irrigen Annahme zur Wehr, durch den Verzicht auf den Griff zum Spalter die aus den Fugen geratene Situation doch noch zu retten. Der Kampf endet ohne, dass einer der anderen Gefährten sich die Hände beschmutzt hätte mit dem Tod dreier Büttel und der wilden Flucht der Gruppe. Während sich die anderen bereits in die unübersichtlichen Gassen Südersunds flüchten, versucht Thorhall ein letztes Mal, dem überlebenden Büttel mit eindringlichen Worten seine Sicht der Dinge, dass nicht er sie, sondern sie ihn angegriffen und somit das unnötige Blutbad zu verantworten hätten - vergebens. Sich der herannahenden Patrouillen gewahr, entschließt sich der Nordmann schließlich, den einzigen ihm bleibenden Fluchtweg einzuschlagen. Der tosenden See trotzend setzt er allein unter Aufbietung all seiner Kräfte über den Sund, um nach Nordersund zurückzukehren.

Die Gefährtschaft macht sich somit auf getrennten Wegen auf nach Rieswacht. Die Gruppe über die Hauptstraße, Thorhall nach Abwägung der ihm zur Verfügung stehenden Möglichkeiten mittels einer erneuten Fährpassage über den Sund auf verschlungenen Seitenwegen.

4. Arus des Secar (23.6.) im Jahre 999 d. V.

Im Dunkel der Nacht kehrt die Gruppe in die einzige Schänke des kleinen Dörfchens Nebelwacht ein. Dem großen Sumpf vorgelagert und an der Grenze des Reiches gelegen, führt die große Reichsstraße dieserorts durch ein bewährtes Tor, das bei drohender Gefahr aus dem Sumpf verschlossen und durch die nahe gelegene Garnision verteidigt werden kann.

Doch gerade dieses ihm von der erst kürzlich erfolgten Durchreise durchaus bekannte Nadelöhr scheint Thorhall bei der Erwägung seiner Reiseroute absurderweise gänzlich entfallen zu sein. Noch bevor er am selben Abend wie die Gruppe das Dorf erreicht, wird er von einer fünf Mann starken berittenen Truppe aufgehalten und bezüglich der Vorkommnisse in Südersund befragt. Als sich herausstellt, dass sie nach eben einem solchen Nordmann wie ihm suchen und ihn daraufhin auffordern, ihnen zur Burg hinan zu folgen, fällt Thorhall seine Torheit, diesen Weg zu wählen, wie Gischt von seinen Augen. Erkennend, dass eine Befragung unweigerlich zum Prozess und damit zu seiner Verurteilung wegen Mordes und damit zum Tod durch den Strang führen würde, ist bereits keine Entscheidung mehr zu fällen. Angesichts der Ausweglosigkeit ergreift er von Grimm erfüllt den Spalter und nimmt den Kampf gegen die Berittenen auf. Nach ebenso kurzem wie blutigen Gefecht sind die Reiter allesamt niedergestreckt. Doch die Pferde der Erschlagenen traben bereits ihren vertrauten Ställen auf der Burg entgegen. Kurzerhand bemächtigt sich Thorhall eines der Pferde und prescht ohne Rücksicht auf die ihm den Weg versperrenden Wachen durch das Tor die durch den Sumpf führende Straße hinab.

Schon bald heften sich 20 berittene Verfolger an seine Fersen, die binnen kurzer Zeit immer mehr an Boden gewinnen. Thorhall gibt dem Pferd die Sporen und es gelingt ihm, seinen Vorsprung auszubauen, bis das zu Schande gerittene Tier schließlich unter ihm zusammen bricht.

Voller Unverständnis über den Tod seines Fluchthelfers, entschließt sich der Barbar, seine Chancen gegen 20 gut bewaffnete Reiter als aussichtslos gewahrend, zu einer Verzweiflungstat. Er kehrt der Straße den Rücken und macht sich zu Fuß auf in den endlosen Sumpf. Nur mühsam kämpft er sich dessen Wasserlöcher und Morast, bis ihm letztlich der aufkommende Nebel den Weg endgültig verstellt und er sich erschöpft im Unterholz einer kleinen Sumpfsinsel zur Ruhe legt. Doch es scheint geschafft. Die Reiter sind an ihm vorbeigaloppiert und als sie dann doch erkannten, dass er die Flucht in den Sumpf gewagt hat, hörte er sie seinen sicheren Tod prophezeien.

4. Dorka des Secar (24.6.) im Jahre 999 d. V.

Am Morgen haben die Gerüchte um die Ereignisse der letzten Nacht bereits die Runde in Nebelwacht gemacht und dringen an die Ohren der Gefährtschaft.

Nach einem kurzen Frühstück erfolgt der Aufbruch in gemessener Eile.

Gegen Mittag stoßen die Gefährten auf den Kadaver des Pferdes und beginnen mit der Untersuchung des zu beiden Seiten der Straße abfallenden Sumpfes. Wider Sinn und Unsinn des Unterfangens disputierend entschließen sich Jessan und Kara, der Spur Thorhalls in den Sumpf zu folgen, während Gordion und Linus ihren Weg auf der Straße nach Süden fortsetzen. Dem edlen Versuch der Rettung ist jedoch wenig Heil beschieden. Bereits auf den ersten Metern durch den Sumpf droht Kara trotz der kundigen Führung Jessans im Morast zu versinken und im stinkenden Brackwasser ihr junges Leben auszuhauchen. Gleichwohl unbeirrt weiterziehend gelangen sie schließlich auf die kleine Insel, auf der Thorhall sein Nachlager aufgeschlagen hatte, nur um dort festzustellen, dass er im Schlaf von mehreren Burkas überwältigt und mit einem Boot verbracht sein musste. Einsehend, dass an eine weitere Verfolgung unter diesen Umständen nicht zu denken ist, brechen sie die aussichtslose Jagd niedergeschlagen ab und machen sich daran, Gordion und Linus zu folgen. Der Mond steht bereits hoch am Himmel, als Kara und Jessan in der nächsten Wegstation auf ihre Gefährten treffen und ihnen von dem misslichen Ausgang der Suche berichten.

4. Valar des Secar (25.6.) im Jahre 999 d. V.

Splitterfasernackt und mit schmerzenden Gliedern erwacht Thorhall in einer engen irdenen, nach oben durch ein Holzgatter verschlossenen Grube. Aus gemessener Entfernung dringen zahllose, in einer ihm fremden Sprache sich unterhaltenden Stimmen an sein Ohr. „Burka, es müssen Burka sein – eine ganze Siedlung voller Burka. Bleib ruhig, zügele dich oder es wird dein Verderben sein“,

schießt es ihm durch seinen sich erst langsam klärenden Geist.

Auf dem Boden in Meditation verharrend erscheint schließlich eine alte, wirr aussehende Burka-Frau, vermutlich eine Schamanin, die ihn nach seiner Flucht vor dem flammenden Auge befragt. Nach einer endlos langen Zeit kehrt sie zusammen mit einigen primitiv bewaffneten Männern zurück, um ihn aus der Grube zu holen und dem versammelten Dorf vorführen zu lassen.

Der Urteilsspruch ist schnell gefällt. Der Nordmann soll für die Sünden der Adonai, das Leid, das diese den Burkas angetan haben sterben und seine Seele Bastraban anheim fallen. Thorhall weigert sich dies hinzunehmen und für Greuelthaten, die er nicht begangen habe, zur Rechenschaft gezogen zu werden und bittet sich, anstatt Schuld mit Schuld zu vergelten, das Recht eines Kriegers aus, die Frage von Tod und Leben in einem Zweikampf zu befinden. Einsicht in seine Ansicht gewinnend beweist die Schamanin Größe und Weisheit, indem sie ihm seine Bitte gewährt.

Sein Gegner ist eine Kreatur von abscheulicher Hässlichkeit und Urgewalt, eine übermannsgroße Gestalt mit rabenschwarzer Haut, mächtigen klauenbewehrten Pranken mit zwischen den Fingern liegenden Schwimmhäuten und Unheil verkündenden rot flammenden Augen. Ein blutiger Kampf entbrennt, indem der Nordmann nur knapp den Sieg gegen den fleischgewordenen Schrecken davonträgt. Doch der Sieg währt nur kurz. Burkas mit Blasrohren treten vor und das Gift ihrer Pfeile lässt die Welt verblassen.

4. Restare des Secar (26.6.) im Jahre 999 d. V.

Auf ihrer Weiterreise gen Rieswacht finden die Gefährten am ausklingenden Morgen die geschundene Gestalt des Nordmanns an den Ufern des Sumpfes liegen. Nackt und von tiefen Wunden gezeichnet hat Fieber ihn umfangen und ihm zusammen mit dem Gift der Burkas seine Besinnung geraubt. Linus macht sich sogleich ans Werk und mit dem Segen Adons gelingt es ihm, Wundbrand und Gift aus Thorhalls Körper zu treiben. Wider bei Bewusstsein erweist sich dieser jedoch von einer missmutigen kalten Höflichkeit, wirkt ebenso in sich gekehrt wie verdrossen. Bessert sich seine Laune auch während der weiteren Reise nicht im Mindesten, nur mit stiller Beherrschung nimmt er die Gefälligkeiten der Gefährten an, so berichtet er doch nach einigen Tagen von den ihm widerfahrenen Geschehnissen und der Schwere des Verlusts der für ihn unersetzlichen Stammes- und Standeszeichen. Entsprechend befremdlich wird es von den Gefährten aufgenommen, dass er die Anführerin seiner Peiniger als weise Frau tituliert.

3. Adonatis des Adonim (15.8.) im Jahre 999 d. V.

Beim abendlichen Eintreffen in Rieswacht, der Hauptfeste der Bewahrer der Flamme, ziehen wir vorbei an ausgedehnten Heerlagern der Ritter, deren Zahlen wir mitsamt ihrer Bewaffneten auf eine gute Tausendschaft schätzen. Bezeichnend in den Straßen wie im Gasthaus ist die allgegenwärtige gedrückte trübe Stimmung, die wie eine tropische Hitze über der Stadt liegt. Ursächlich hierfür scheint neben dem Tod des Großmeisters Beowulf und den überall im Land aufflammenden Kriegswirren, die durch die Versorgung des großen Heerbanners auf der Bevölkerung liegende Last zu sein.

3. Arus des Adonim (16.8.) im Jahre 999 d. V.

Wir sprechen an Burg vor und ersuchen um eine Audienz bei Sir Crutor von Taufenbach. Dieser, so wird uns mitgeteilt, sei jedoch zurzeit nicht zu sprechen und wir sollen im Gasthaus auf Nachricht von ihm warten.

Wir warten nicht allzu lang. Noch in derselben Nacht kommt an eines Boten statt Sir Crutor selbst. Mit Fortschreiten des Gesprächs schwindet allmählich der anfängliche, im Verlauf des letzten Gesprächs und der Position von Linus begründete Missmut Sir Crutors und er berichtet uns über die Vision Shandors. Der Seher hatte geweissagt, dass das Eintreffen Elisa Lordens einen Scheidepunkt des Schicksals markiert hätte, an dem sich die Geschehnisse der Welt entscheiden und entweder dem Schatten oder dem Licht zu streben. Mit unserem achtlosen und arroganten Ausschlagen dieser Möglichkeit hätten wir jedoch das Dunkel befördert. Unter dem Vorsitz des neuen ersten Ritters ist

an ein Gespräch mit Stephanus Lorden nicht mehr zu denken, über dessen weiteres Befinden nun der Rat des Ordens in Da'an entscheiden wird. Bis dahin wird er als „Gast“ die Feste nicht verlassen dürfen und auch niemand zu ihm vorgelassen. Auf unsere anklingenden Pläne zur Befreiung von Stephanus reagiert Sir Crutor mit verschlossener höflicher Zurückhaltung, was aus seiner Position als unterschwelliges Wohlwollen zu beurteilen ist.

Nachdem Sir Crutor gegangen ist, beraten wir über unsere Aussichten Stephanus zu befreien, kommen jedoch zu keinem verwertbaren Schluss. In den Folgetagen unternehmen wir verschiedene, allesamt im Sande verlaufende, zaghafte Versuche einen Weg zu seiner Befreiung zu finden.

2. Dorka des Da'anim (10.9.) im Jahre 999 d. V.

Allmählich resigniert harren wir der Rückkehr des ersten Ritters in der wagen Hoffnung, Stephanus während einer etwaigen Verbringung zur Aburteilung nach Da'an doch noch irgendwie befreien zu können, als sich endlich eine greifbare Gelegenheit auftut. Das allabendliche Spielen Gordions im Gasthaus hat Früchte getragen und sich die Güte seiner Darbietung wie ein Lauffeuer durch das triste Lagerleben der wartenden Heerschar bis hinauf zur Feste gebrannt. Gordion wird zum Haushofmeister der Burg gerufen, der ihm anträgt, dort in 4 Wochen zur Feier des Befreiungstages aufzuspielen. Hoffnungsvoll beginnen wir hieraus neue Befreiungspläne zu spinnen. Doch wieder einmal sollte es anders kommen.

Am Abend überfällt Thorhall mitten im Gasthaus eine Vision mit einer ihm die Sinne raubenden Kraft. Auf seinem Zimmer wieder zur Besinnung kommend wirkt er wie vor den Kopf geschlagen. Gehetzt berichtet er den Gefährten in aller Eile von den schockierenden Zeichen. „Das Befreiungsfest – Gordion spielt auf, Ritter tanzen – ein Bote – das Burgtor öffnet sich, Da'an brennt – Ritter stürmen aus dem Saal in die tosende Schlacht – eine Krake erhebt sich aus dem Meer, um die Welt zu verschlingen – und dann erschien mir der Geist des Großmeisters und sprach, dass das lagernde Heer seiner Bestimmung folgen müssen, ich muss sofort mit Sir Crutor sprechen“. Ohne eine weitere Erklärung verlässt Thorhall begleitet von Gordion das Gasthaus und eilt mit schnellem Schritt zur Burg und fordert umgehend Sir Crutor zu sprechen.

Unterdessen enthüllt ihm Gordion, was es mit der Bestimmung des Heeres auf sich hat. Es sollte zur Dürsterzwinge, die Jellesse Heiden zu öffnen beabsichtigt, um die gefallenen Völker zu entfesseln und sie gegen diese zu schirmen.

Sir Crutor kommt eilend herbei. Man bespricht sich im freien Gelände, um unliebsamer Bspitzelung zu entgehen. Noch immer aufgebracht berichtet ihm Thorhall von seiner Vision und drängt ihn dazu, alles in seiner Macht stehende zu tun, das Heer auf den Marsch zu schicken.

Als Thorhall auf die Frage nach der Quelle seines Wissens Sir Crutor enthüllt, dass er ein Seher ist, überreicht dieser ihm eine wohlfeile Brosche aus dem Besitz Shandors zum Geschenk.

Erneut übermannt ihn eine Vision in der ihm Shandor erscheint, der die Geschehnisse nicht zuletzt den Tod des Großmeisters vorhergesehen hat. Dieser hätte, so Shandor von Thorhall verhindert werden können, wenn das Gespräch anders verlaufen wäre. Die Informationen von Stephanus seien nun, da die Welt am Abgrund steht unbedeutend geworden. Der Kaiser ist bereits tot oder wird noch sterben, ohne dass es zu verhindern wäre und die Könige werden sich im Kampf um die Macht zerfleischen. Auch ist die Zeit, das Heer zur Dürsterzwinge zu führen bereits verstrichen, der Einfall der gefallenen Völker damit unabänderlich. Wenn auch diese Schlacht nicht mehr zu gewinnen ist, muss dies doch nicht das Ende der zivilisierten Welt sein. Ein letzte Chance böte sich, wenn die Bewahrer der Flamme dazu bewegt werden können, sich nicht ins sinnlose Gefecht zu stürzen, sondern zu ihrem Ursprung, zum Ort ihrer Erweckung durch Admatin von Lumestin zögen, wo sie Verbündete finden würden.

Voller unterdrückter Wut über die unsinnig verpassten Gelegenheit und des nun unausweichlichen Übels berichtet Thorhall Sir Crutor von Shandors Offenbarung, der für den nächsten Tag den Hohen Rat einberufen will, vor dem Thorhall sprechen soll und man macht sich in hitziger Stimmung auf getrennte Wege (cm)

Mein lieber Bruder in Adon

Auch wenn es schon Jahre her ist, sind mir die damaligen Ereignisse noch deutlich vor Augen. Gerne berichte ich dir, was damals geschehen ist. Vieles kann ich aus meiner eigenen Erinnerung wiedergeben, das Geschehen, wo ich nicht dabei war, habe ich später durch meine Gefährten erfahren oder über andere Wege.

Ich beginne meine Erzählungen mit den Ereignissen ab dem 10.09.999 v.D.

Wir befanden uns noch in dem Gasthaus in Burg Rieswach. Der Tag neigte sich und wir ergriffen Vorbereitungen für die Nacht. Wie üblich wurden Wachen eingeteilt. Ich hatte meine versehen und war nach einem Dankgebet an Adon grad eingeschlafen, als ich durch einen Alarmruf geweckt wurde. Ich begab mich direkt auf dem Flur. Dort konnte ich jedoch nur Gordeon und Jessan antreffen. Jessan eilte aus dem Schankraum. Kara, die junge Dienstmagd und Thorhall unser trinksüchtiger, von dämonischen Visionen heimgesuchter Nord, waren verschwunden. Zu meinem entsetzen konnte ich im Flur und in Thorhalls Bett das Nachschwingen dunkler, nicht gottgefälliger Magie, feststellen. Zu diesem Zeitpunkt war mir noch nicht klar, ob Thorall entführt oder Opfer seiner eigenen fragwürdigen Fähigkeiten wurde.

Das folgende Geschehen erfuhr ich erst später, leider zu spät um die Ereignisse gottgefällig zu beeinflussen.

Kara und Jessan folgten den Einbrechern, drei an der Zahl. Sie konnten sie in der Nähe stellen und stellten einen magischen Singsang fest. Durch einen beherzten Wurf ihres Schwertes und durch viel Glück oder dem gnädigen Segen Adons unterbrach Kara den Zauber und es entbrannt ein erbitterter Kampf. Jessan konnte einen Angreifer töten. Jedoch schaffte es der Zauberwirker mit dem Toten auf magischen Weg zu fliehen. Der Dritte ergab sich Jessan, als Jessan fast schon im sterben lag. Zu diesem Zeitpunkt waren sie jedoch schon von der Stadtwache bemerkt und von den Burgzinnen aus angesprochen. Kara versuchte das Ereignis, mit einer ihr eigenen kindlichen / naiven Art zu überspielen, was jedoch nicht fruchtete. Anstatt den Angreifer den Stadtwachen zu übergeben, wie es jeder recht schaffender Bürger tun würde, aber was rede ich da.. , versuchten sie zu fliehen. Der Gefangene wurde hierbei schwer an der Schulter durch einen Bolzen verletzt.

Sie flohen in Richtung der Gastschenke und hinterließen eine mehr wie deutliche Blutspur. Wäre Jessan nicht so verletzt gewesen, wäre ihnen womöglich dieser Fehler nicht unterlaufen. Erst als sie die Rückseite der Gastschenke erreichten, versorgten sie die Wunde und schlichen ins Gasthaus. Auf Karas Stube eingetroffen, brachen Jessan und der Gefangene, der sich als Burka entpuppte zusammen. Auch wenn Jessans Glaube nur schwach und wankelmütig war, ließ Adon ihm seine Gande durch mich zu teil werden, auf das er überlebte und sich seine Wunden schlossen. Der Burka jedoch wies keine Lebenszeichen auf. Nachdem Kara ihn noch mal untersuchte, stellte sie fest, dass in ihm wohl doch noch der Hauch eines Lebens war. Dies lässt sich Zweifels ohne nur durch die dunkle, gottlose Eigenart erklären, die jedem Burka zu Eigen ist. Da wir Informationen von ihm benötigten, sah ich mich gezwungen ihn zu verbinden. Kurz danach erschienen die Wachen vor der Gastschenke. Uns verblieb grad so viel Zeit, die Zimmer herzurichten und uns schlafend und unwissend zu stellen. Die Zimmer wurden durchsucht und es fand eine Befragung statt. Jessan, dem das Lügen nicht im Wesen liegt, eigentlich eine mehr wie gottgefällige Eigenschaft, wurde zur erweiterten Befragung mit zur Burg genommen und in das Loch geworfen.

Erst nach seinem unglanzvollen Abgang fand Kara Gelegenheit uns über die Geschehnisse einzuweihen. Die berichtete, dass sie während der Wache von dunkler Magie überwunden wurde. Thorhall sei verschwunden und sie verfolgte im Anschluss mit Jessan die Täter. Auf meinen Einwand, worum sie nicht den Burka sofort den Wachen übergeben hatten, entgegnete sie, dass sie zuerst den Burka über Thorhalls verbleib befragten wollte... Nunja mein Bruder und so nahm das Verhängnis seinen Verlauf. Auf meinem Vorschlag, sofort Sir Crutor zu informieren wurde nicht sonderlich eingegangen.

Der Burka wurde durch Kara und Gordeon befragt. Die Qualität der Antworten sind, wie du weist mein Bruder, ein deutliches Zeichen für die Qualität des Interviewers.

Der Burkar, sich gewiss des Endes seiner erbärmlichen Existenz, lies nichts aus, um sich seiner Haut zu erretten. Er sagte doch tatsächlich aus, dass man Thorhall vermutlich kein Leid zu führen werde und es ihm verboten war, Jessan zu töten. Hat man so etwas erbärmliches schon erlebt? Nachdem Gordeon und Kara keine verwertbaren Informationen erlangten und nicht bereit waren, ihm eine peinliche, zweckmäßige und erforderliche Befragung zu unterziehen, entschlossen sie sich doch endlich Sir Crutor zu informieren. In der Nacht noch gelang dies nicht.

11.09.999 v.D.

Am Morgen konnte Gordeon Sir Crutor erreichen. Dieser war in Begleitung zweier Offiziere. Trotz des wenig diskreten Umfeldes teilte Gordeon ihm mit, dass wir in unserem Gemächern einen Burka gefangen hielten. Sir Crutor wies ihm an, zurück zu kehren und auf ihn zu warten.

Sir Crutor erschien mit Soldaten, übernahm den Gefangenen und stellte uns unter Hausarrest.

Jessan, der bis dahin den Kerker sein Zuhause nennen durfte, wurde durch Sir Crutor mit einem Zauber belegt und erzählte ihm die Geschehnisse der letzten Nacht, die er miterlebt hatte. Sir Crutor hatte auch dort Begleitung.

Im Anschluss wurden auch wir befragt und Antworteten wahrheits- und pflichtgemäß. Jedoch ließen sich die Verfehlungen, die Kara und Jessan begangen hatten, den Gefangenen nicht auszuliefern und bei der Durchsuchung die Soldaten zu belügen, nicht beschönigen. So wurden wir zu Recht eingekerkert. Uns erwartete eine Anklage wegen Hochverrat. Ich war mir sicher, dass ich aus dieser Geschichte herauskommen werde, hatte ich doch zu jeder Zeit nach besten Wissen und Gewissen gehandelt und wusste zum Zeitpunkt der Durchsuchung noch nichts um das Geschehen, jedoch bettete ich um die Seelen meiner Begleiter, vor allen wo sie mit dem Tod und der damit verbunden Verdammnis zu rechnen hatten.

Die Nacht vom 13.09. auf den 14.09.999 v.D.

Nach Tagen der Gebete wurde diese letztendlich erhört. Wir wurden von einer Person, dessen Ansinnen und Moral wir nicht ergründen könnten, aus dem Kerker und im Anschluss aus der Burg geführt. Zeitgleich gab es ein Ablenkungsmanöver in der Burg. Er hieß uns an, ein Dorf, welches zwei Wegstunden von der Burg entfernt liegt, aufzusuchen. Dort wird unsere Ausrüstung und Fluchthelfer in Form von Pferden, bereitgestellt.

In dem Dorf werden wir von Sir Crutor erwartet. Es ist nicht so, dass dies für mich unerwartet war, da er ja durch das Verhalten von Kara, Jessan und nicht zuletzt von Gordeon kompromittiert wurde. Er musste so Handeln wie er es tat, um seine Position nicht zu schwächen. Er legte uns nahe Thorhall zu finden, damit dieser vor dem Rat sprechen kann und vielleicht so größeres Unheil noch abwenden kann. Auf Nachfrage, ob der Burka noch zum Sprechen gebracht werden konnte, sagte er, dass dieser durch Selbstmord verstarb. Sehr bedauerlich, dass er sich so seiner gerechten Bestrafung entziehen konnte und seine Wissen mit in den Tod nahm.

Noch in der Nacht brachen wir nach Kaltenbach auf. Bis zum Morgengrauen konnten wir keine Verfolger ausmachen. Adon war uns wahrlich gnädig.

20.09.999 v.D.

Nach sieben Tagen erreichten wir Kaltenbach. Wir beschlossen jedoch nicht in die Stadt einzureiten. Nach einer Beratung entschlossen wir uns Thorhall in der Nähe des Mondtales zu suchen, was jedoch eine Reise von mehreren Wochen bedeutete. Es machte sich eine gewisse Resignation breit. Es gleicht einer Suche nach der Nadel im Heuhaufen und das Gefühl von den nicht abwendbaren Ereignissen überrollt zu werden macht sich breit. Dennoch Reisen wir zunächst gen Westen.

06.11.999 v.D.

Nach sechs Wochen sehen wir endlich die Silhouette von Hohe Hecken sich abzeichnen. Bisher hatte Adon seine schützende Hand während unserer Reise über uns gehalten, so dass wir noch am gleichen Tage unbeschadet die Stadt erreichten.

Die Nachrichten, die uns dort erreichten waren nicht überraschend, so habe ich sie doch schon lange erwartet, dennoch sehr beunruhigend, zeigen sie doch den unheilvollen Fortlauf der dunklen Umtriebe auf.

Es herrscht Krieg. Die Könige bekämpfen sich um Da'an. Dies ereignete sich, nachdem der Kaiser dort wieder erschien und den Königsrat einen wollte. Bevor er dies jedoch konnte, wurde er in der Nacht davor ermordet. Werter Bruder, dass einzige was mich da überraschte, war dass der Kaiser zu diesem Zeitpunkt noch lebte.

Dem Herzog von Südersund, dem dieses Verbrechen zu last gelegt wurde (und wir wissen, dass dieser zu dem fähig ist), entzog sich seiner Verhaftung mit Hilfe seiner Truppen. Daraufhin entbrannte eine Schlacht. Nur der König des Südens wahrte in Da'an den Frieden, indem er seine Truppen nicht auch noch in die Schlacht führte.

Wir beschlossen zunächst in Hohe Hecken zu überwintern. Jeder geht seiner Beschäftigungen nach. Gordeon und Jessan besuchen Wirtschaften und beglücken sie mit ihrer Musik.

Ich verbringe lieber nach der Zeit der Reisen und der, durch die Anwesenheit der Gruppe unvermeidlichen Sünden, viel Zeit in der Kirche mit Gebet und Buße. Auch suche ich, mein Bruder, dort zum ersten mal Kontakt zu der Heiligen Kongregation des Lichtes und führe interessante Gespräche. Doch bin ich zum Entschluss gekommen, dass meine Zeit noch nicht dafür gekommen ist. Zu groß ist die Gefahr, dass Geheimnisse offenbart werden könnte, für die die Zeit noch nicht reif ist. Auch will ich die Möglichkeiten der Wanderschaft nicht aufgeben. Zu sehr benötigt das einfache Volk die Führung eines Geistlichen. Auch möchte ich meine Gefährten noch nicht verlassen, zu sehr mache ich mir um ihre Handlungen sorgen, sind die doch oft fehlgeleitet in ihrem Denken und Handeln.

18.12.999 v.D.

Nach einem ausgiebigen Gelage, bei dem Jessan und Gordeon aufgespielt und mit Sicherheit auch das eine oder andere Bier tranken, heimkehrten, stellten sie einen Verfolger fest. Es gelang ihnen diesen zu stellen, der sich sofort, seiner Lage gewiss, zu erkennen gab. Er stellte sich mit dem Namen Suliman Iban Hasson vor.

Als ob sie nicht schon genug dem Gelage gefrönt hatten, beschlossen sie, für ein Gespräch abermals eine Schenke auf zu suchen. Hassan ist augenscheinlich ein Adonai. Er trägt gepflegte Kleidung und mit kostspieligen Schmuck.

Hassan gibt Gordeon zu verstehen, dass er ein vertrauliches Gespräch anstrebte, worauf Jessan an einem abseits gelegenen Tisch platz nahm.

Der Inhalt des folgenden Gespräches, mein Bruder, wurde mir erst geraume Zeit später gewahr und zeigt auch die Verschlagenheit und Doppelmoral meines Gefährten Gordeon auf.

Aber nun zu dem Gespräch.

Hassan stellt sich als Botschafter des Königs von Anfar vor und offeriert Gordeon einen Auftrag, mit dem er eine Gunst wieder erlangen kann. Durch das bisherige Versagen sei er der ideale Kandidat. Im Falle des Versagens würde so keine Spur zurück verfolgbar sein.

Sein erteilter Auftrag beinhaltet, seine Ganden Jelesse Heiden zu töten. Als Unterstützung erhält er 50 Librum und darf seine Gefährten mitnehmen. Wenn ich damals schon gewusst hätte, dass ich in eine Mordkomplott hineingezogen wurde....

Nach dem Gespräch verlässt Hassan die Schenke.

Gordeon teilt Jessan seinen Auftrag mit.

Am Morgen spricht Gordeon mit Kara und mir beim Frühstück. Er sagt, dass er erfahren habe, dass Heiden sich bald in Adongaard aufhalten wird. Er beabsichtigt dort weitere Informationen zu

sammeln, um Heiden zu überführen. Zudem erhofft er sich eventuell neue Erkenntnisse über Thorhall.

Mit dieser Lüge schafft er es, die arglose Kara und mich in das Komplott einzubeziehen.

21.12.999 v.D.

Nach dem die Vorbereitungen für die Reise abgeschlossen sind, brechen wir gen Adongaard auf. Je weiter wir Reisen, desto deutlicher werden die Zeichen des Krieges. Die Landstriche sind gezeichnet vom Krieg. Bauernschaften und ganze Dörfer und Burgen wurden geschliffen und brandgeschätzt. Fahnenflüchtige wurden zur allgemeinen Abschreckung in Baumkronen aufgeknüpft und dienen den Aasfressern als Nahrung.

Ernten wurden gestohlen, Höfe geplündert und die Bauern niedergemacht. Das einzige was in dieser unwirklichen Zeit gedeiht sind die Aasfresser und Wölfe, die ihre Zeit gekommen sehen. Der einzige Trost ist, dass auch aus allem Zerstörten etwas Neues erwachsen kann. Ich bete inständig, dass es adongefällig sein wird.

Wir entscheiden uns über Sieben Seen zu reisen, da wir so Truppenlager umgehen können. Dies bedeutet zwar einen Umweg von ca. 1-2 Wochen scheint uns jedoch der sicherere Weg unter diesen Kriegsumständen zu sein.

07.03.1000 v.D.

Wir erreichen unbehelligt Adongaard. Wieder hat uns Adon auf unserer Reise geschützt. Das Umland Adongaards blieb jedoch auch nicht von Plünderungen verschont.

Adongaard ist eine mächtige und große Stadt. Sie beherbergt bestimmt 40.000 Seelen.

Die Stadt macht trotz der Kriegszeiten einen friedlichen und lebhaften Eindruck.

Trotz ihrer Wehrfähigkeit blüht das Leben. Die Plätze der Stadt sind nach Ständen aufgeteilt. Auch gibt es natürlich eine große Kirche und die Heilige Kongregation des Lichts hat dort ein Konzil.

Wir beziehen Quartier in Adangaard.

Mein Lieber Bruder,

zur Zeit verhindern meine Aufgaben mir, dir mehr zu berichten aus der damaligen Zeit. Sobald ich wieder Zeit finde, werde ich meinen Reisebericht fortsetzen. *(kh)*

[...]

Der Massenmord

21.3.1000 Sa.

Wir (Thorhall, Jessan und Gordeon) kehren nach der Totenwache bei Bruder Linus zur Burg Düsterpforte zurück. Es hat noch niemand bemerkt was da gestern vorgefallen ist da alles in der Burg seinen gewohnten Lauf nimmt.

Thorhall erstattet noch Bericht bei Kommandant Goram, das der erste Teil seiner Bedingungen um uns zu helfen erfüllt sind.

Bruder Linus sein verschwinden erklären wir damit, das andere wichtige Angelegenheiten seine volle Aufmerksamkeit verlangen.

Nachmittags treffen wir uns nochmal mit Goram um die nun folgenden Geschehnisse nochmal genau zu besprechen.

Er wird sich darum kümmern das die Soldaten von Jelesse in ihren Unterkünften betäubt werden und wir unsere blutige Aufgabe so schneller und leichter erledigen können.

Während wir dann unseren Teil erledigen wird er die Wachen von Jelesse auf dem Hof ausschalten. Danach werden wir in Jelesses Quartier einbrechen und diesen gefangen nehmen.

Bis es soweit ist gehen wir uns noch ein wenig ausruhen.

22.3.1000 So

Abends geht es dann los. Die 100 Soldaten werden getötet. Dabei zeigt Gordeon zum erstenmal seit er mit der Gruppe reist sein wahres Gesicht. Thorhall hat zwar kein Problem damit hat die Morde zu begehen ist aber in der Ausführung zu unsauber so das sich die Soldaten noch einige zeit quälen müssen bevor sie sterben.

Jessan tötet zwar auch einige von den Soldaten ist aber entsetzt von dem was wir hier machen.

Der einzigste der keine Probleme mit dem morden hat ist wohl Gordeon, er tötet schnell und

genau. Als hätte er nie etwas anderes gemacht

Danach gehen wir auf den Hof um zu Jelesses Quartier zu kommen und sehen das Goram sein Wort gehalten hat indem er die Wachen auf dem Hof ausgeschaltet hat.

Wir teilen uns auf Thorhall, Jessan und 3 Soldaten von Goram gehen durch den Vordereingang in Jelesses Quartier, Gordeon und 3 weitere Soldaten nehmen den hinteren Eingang.

Der Plan geht auf. Wir treffen zwar auf ein wenig Gegenwehr in Form von Bruder Lars und Bruder Horatio aber sie werden schnell ausgeschaltet. Bruder Lars wird gefangen genommen und Bruder Horatio getötet. Die beiden konnten uns so lange aufhalten das Jelesse wichtige Dokumente noch verbrennen konnte.

Jelesse wird auch gefangen genommen. In dem ganzen Durcheinander hat niemand auf Bruder Lars geachtet, so das er es geschafft hat sich mit hilfe einer Giftkapsel selbst zu töten.

Bei Bruder Horatio hat noch 83 Unzen Silberstaub und ein wenig Schwefelstaub gefunden.

Jelesse wird noch von uns verhört und untersucht so das wir sicher sein können das er sich nicht auch selbst tötet. Jelesse will uns nicht sagen was er vor hat, es sei den wir begleiten hin in die Dusterzwinge.

Wir besprechen das ganze mit Kommandant Goram. Er ist auch dafür das wir mitgehen um Antworten zu finden.

Danach gehen wir zu unseren Unterkünften um uns sauber zu machen und zu schlafen. Jessan wird klar was wir heute getan haben und tritt völlig weg. Er ist nicht mehr ansprechbar in dieser Nacht. Thorhall der sonst kein Problem mit dem töten war auch nicht mehr sogut auf die heutige nacht zu sprechen. Gordeon dagegen zeigt eine Reaktion die keiner Verstehen kann, er ist sauer. Thorhall und Gordeon unterhalten sich in dieser nacht noch lange über dies und das.

23.3.1000. Mo

Wir Frühstücken beim Kommandanten. Goram hat in der Nacht noch die toten Soldaten auf Pferde gebunden und sie in die Dusterzwinger getrieben damit es so aussieht als wären sie ihrer Aufgabe nachgegangen. Er stellt uns noch Bruder Elfrick zur Seite. Wir schnappen uns Jelesse und brechen auf.

Die Zwinge ist ein riesiger Tunnel im Berg. Auf dem Weg durch diesen kommen uns ein paar der Pferde von den Soldaten entgegen. Wir passen auf. Der Tunnel weitet sich zu einer Höhle deren grösse nicht zu erfassen ist. In der mitte der Höhle treffen wir auf eine Fläche in der Soldaten mit dem Stein verschmolzen sind. Wir untersuchen das bis uns eine grosse Angst befällt und wir beschliessen aussen herum zu gehen.

Nach einiger Zeit kommen wir am anderen Ende der Zwinge an.

Jelesse hält Wort und erzählt uns was er vor hat. Er will die gefallenen Sterne auf dieser Seite der Welt finden. Wenn er die 3 Sterne gefunden hat will er sie gleichzeitig mit den 4 Sternen auf unserer Seite der Welt zerstören. Damit will er die Magie in der Welt aufheben kann und so die gefallenen Völker an Macht verlieren oder gar ganz verschwinden. Ausserdem verliert auch der Klerus seine Macht, dadurch kommt es zu einer Gleichheit in der Welt und jeder hat dieselben Möglichkeiten etwas aus seinem Leben zu machen.

Der Krieg ist nur eine Ablenkung damit Jelesse seinen Plänen nachgehen kann. Wir einigen uns darauf Jelesse zu unterstützen und wollen grad losziehen als dieser bewusstlos zusammen bricht.

Hinter Jelesse steht nicht mehr Bruder Elfrick sondern ein Alb der sich als " Ahn Yin Dores Meister der Träume" vorstellt und Thorhall kein unbekannter ist. (tb)

Das Heer der gefallenen Völker

24.3.1000 Di

Als wir (Thorhall, Jessan und Gordeon und Ahn Yin) den Tunnel verlassen blicken wir auf ein Hochtal welches bis zum Horizont reicht. Was uns dabei Angst macht ist das dort auch ein Heer lagert welches genauso gross ist und aus Orks, Goblins, Riesen, Alben, Ogern usw. besteht. Während wir noch fassungslos auf das Heer blicken entsteht in der Höhle hinter uns Tumult. Wir schauen nach was dort los ist. Dort liegen 10 tote Soldaten der Kirche und 1 bewusstloser Kongregat.

Die Soldaten lassen wir dort liegen genauso wie Jelesse und den Kongregat nehmen wir mit nachdem der Alb uns nahegelegt hat das wir ihn doch als seine Gäste begleiten sollen.

Der Alb bringt uns in einen Wald in nördlicher Richtung etwa 1 Std von der Zwinge entfernt. An einem See machen wir halt. Der Alb sagt das wir hier lagern sollen und den Wald nicht verlassen sollten wenn uns unser Leben noch etwas wert sei. Daraufhin geht er und nimmt Thorhall mit weil sie was zu besprechen haben.

Nach einiger zeit kommt der Nord zurück und auch der Kongregat erlangt das Bewusstsein wieder und der Pfeil wird aus des Kongregatens Schulter entfernt.

Er stellt sich als Kongregat Tamar Al Rajun vor.

Thorhall erzählt uns das sein Gespräch mit dem Alb habe nichts gebracht, da er auch nicht mehr weis als vorher. Wir erfahren von Tamar das er den Auftrag habe Jelesse zu fangen und hin wegen Hochverrats vor Gericht zu bringen.

Wir fangen ein gespräch mit Tamar an und er erfährt von Thorhall was er wissen muss über unser Vorhaben und über Jelesses Rolle dabei. Tamar ist nach dem Gespräch verwirrt über das was er gehört hat.

Gordeon verschwindet im Wald um sich einen Überblick zu verschaffen. Jessan ist zur Zeit alles egal und Thorhall sieht das ganze hier sehr locker. Tamar findet unser verhalten sehr seltsam.

Wir legen uns schlafen und stellen keine Wachen auf. Tamar traut uns nun gar nicht mehr. Gordeon berichtet noch das sich das Heer in bewegung gesetzt hat.

In der Nacht wachen Thorhall, Jessan und Gordeon auf, weil sie von dem Massaker in der Dusterzwinge träumen. Einige der Gestalten versammeln sich und geben sich als Alben zu erkennen, unter hinen auch Ahn Yin, der uns sagt das der Krieg kommen wird und sie alle vernichten wollen die Jelesse und seinen Plan unterstützt haben. Ausserdem werden sie die Punkte in unserer Welt besetzten wo sich die gefallenen Sterne befinden um diese zu schützen und ihren Vortbestand zu sichern.

Thorhall hat die erlaubnis zu gehen oder unser Schicksal zu teilen. Er bleibt bei uns.

25.3.1000 Mi

Wir wachen auf und sind noch verwirrter als vorher und besprechen uns und kommen zu dem Schluss das das so alles keinen Sinn ergibt. Tamar versteht nun gar nichts mehr.

Gordeon erkundet nochmal den Wald, Jessan verfällt dem Trübsinn, Thorhall leistet Jessan Gesellschaft und Tamar ist nur noch verwirrt. So vergeht der Tag.

Am Abend erscheint Ahn Yin nochmal mit den Worten das es nun an der Zeit für uns sei zu Sterben und er stirbt mit einem Speer in der Brust.

Am Rand des Sees steht ein Ork der uns zu verstehen gibt das wir ihm folgen sollen. Unsere Entscheidung ihm zu folgen wird uns leichter gemacht als die Schatten des Waldes anfangen sich zu bewegen. Wir schwimmen in die mitte auf ein blaues leuchten zu und tauchen dort hindurch.

Als wir wieder auftauchen befinden wir uns in einem Teich der sich in 7 Seen befindet. Am Rand des Teiches wartet schon Carl auf uns. Er bringt uns zu einer Hütte wo wir uns aufwärmen und unsere Sachen trocknen können.

Brambar taucht in der Hütte auf und wir haben so einiges zu besprechen. Unter anderem wie es weitergehen soll. Tamar wird geprüft auf welcher Seite er steht.

Er weis von dem Massenmord aber er unterstützt uns weiter da er immer noch Jelesses Verbündete fassen will.

Brambar will uns helfen weil er für seine Tochter Juliana(Halbburka) und seine Schwiegermutter Handurai(Burka) ein leben in frieden will. Die beiden stellt er uns in diesem gespräch auch gleich vor. Handurai hat uns auch den Ork geschickt der uns gerettet hat.

Wir überlegen wie wir weiter vorgehen sollen und tauschen Informationen aus, als plötzlich die Tür aus den Angeln fliegt und wir von Orks angegriffen werden. Wir können den Kampf gewinnen und fliehen richtung Daarn.

Wir erreichen ein kleines Dorf wo wir uns im Gasthaus einmieten.

26.3.1000 Do

Wir treffen uns mittags beim essen und tauschen uns nochmals aus. Wir sind danach immer noch ratlos. Wir fragen Handurai ob sie den Zauber noch einmal wiederholen kann in dem wir durch das Wasser gereist sind, da wir so schneller nach Anfar gelangen könnten um dort mit hilfe von Tamar und seiner Kirche an Informationen kommen. Sie sagt das es ihr möglich wäre sie aber vermutet das uns so die Orks gefunden haben die uns angriffen. Gordeon schreibt einen Brief und Thorhall geht in den Wald.

Als Thorhall abends zurück kommt ruft er alle zusammen.

Er hatte eine Vision in der er gesehen hat wie die Sterne zerstört werden sollen. Man braucht 7mal 7 Kathalysten aus den Reihen der heiligen Kirche. Ihr Anführer muss ein Sekundus sein. Thorhall hat gesehen das er alt ist und einen Leberfleck unter dem rechten Auge hat.

Von dem Ort wo das Ritual stattfindet wissen wir nur das es im Süden und in einer Pyramide sein soll.

Aufgrund dieser Information, dem einwand von Handurai und das Gordeon sagt das er in einer grossen Stadt mehr heraus finden kann wollen wir nach Daarn gehen, da wir die Stadt auch am schnellsten erreichen können.

27.3.1000 Fr.

Wir brechen auf

3.4.1000 Mi

Wir kommen in Daarn an und gehen dort in ein Gasthaus. Dort mieten wir uns Zimmer .

Tamar geht in die Kirche um etwas über diesen Sekundus heraus zufinden und Gordeon hört sich mal in den Gasthäusern vor Ort um.

Beide finden heraus das es sich bei der Person um den Obersten Kongregaten Torin Malart handelt.
(tb)

[...]

Unter dem Palast

Da'An Samstag, den 07.04.1000

Im Gasthaus zum gebrochenen Rad, lassen wir die letzten 2-3 Tage noch einmal auf uns wirken, die Kirche zur ersten Wacht, Bruder Nerech, über den Vorsteher Quartus Octavian und vieles mehr.

Da'An Sonntag, den 08.04.1000

Wir machen noch ein paar Besorgungen und einige von uns ziehen noch persönliche Erkundigungen ein z. B. über Waffen und Rüstungen.

Da'An Montag, den 09.04.1000

Wir treffen uns mit Bruder Nerech zur Abschlussbesprechung in der Kirche zur ersten Wacht. Quartus Octavian erscheint auch zu dem Treffen und versorgt uns mit Kartenmaterial über die Katakomben und den Gewölben unterhalb des Domes, er überreicht uns auch noch 14 Phiolen mit

Gift für unsere Waffen, und stellt uns auch noch zwei Mann als Unterstützung und Führer zur Verfügung. Wir besprechen unser grobes Vorgehen und lassen, das uns zur Verfügung gestellte Material in der Kirche zurück und begeben uns zurück ins Gasthaus.

In der Nacht vom 09.04. auf den 10.04. gibt Gordeon bei seiner Wache Alarm. Irgendjemand ist ins Gasthaus eingedrungen und was Gordeon bemerkte und legte ein Bündel im Schankraum nieder. Doch der Eindringling verschwand bevor er von uns gestellt wurde. Als wir das Bündel untersuchten kam eine Gestalt zum Vorschein " Kara"(mein Herz überspringt einige Schläge). Sie ist bewusstlos, verhärtet und in zerschlissener Kleidung. Wir weckten sie, und sie war durcheinander und verstört, und konnte sich kaum an die letzten Tage/Wochen erinnern. Thorhal frischt ihr Gedächtnis auf (Adongard, Düsterzwinge, Bruder Linus und was hinter dem Gebirge war). Bei der Erzählung dieser Geschichte bemerkt Bruder Thamar wie ein Zauber auf Thorhal wirkt, leider weiß er nicht was für einer. Ich entdeckte im Schankraum ein wenig, feinen, weißen Sand und in diesem einen Abdruck von einem bandagierten Fuß (auch vor dem Gasthaus finden sich diese Spuren).

Wir beschlossen den Rest der Nacht zu schlafen und da ich Wache hatte schlief Kara bei mir im Zimmer (sie im Bett ich auf dem Boden).

Da'An Dienstag, den 10.04.1000

Wir Frühstückten und Thorhal verabschiedet sich mit den Worten „ Da ich nicht weiß ob wir das ganze Überleben gehe ich erstmal noch richtig in einen Puff“, und verschwand (kein Kommentar). Als wir uns Abends zur achten Stunde vor der Kirche zur ersten Wacht treffen waren wir alle (bis auf Thorhal) ausgeruht. Hier stellte uns Quartus Octavian, Bardulf und Gerold vor die uns begleiten. Quartus Ovtavian gibt uns noch seinen Segen mit auf den weg (welcher sich in Verbesserungen unserer Rüstung, Waffen und körperlichen Verbesserungen auswirkt). Wir brechen auf und bewegen uns unterhalb der Stadt durch die Kanäle Richtung Tempelberg. Wir betreten die Tempelgewölbe durch die Latrinen und beteten einen Baderaum. Wir orientieren uns und verlassen die Räume Richtung Osten. An einem Wegzweig findet sich zu unserer rechten ein Raum in dem Waffen und Rüstungen auf Ständern und in Regalen stehen und liegen (hierzu sei angemerkt das es sich hauptsächlich um Gold und Silber handelte), und zur linken von uns ein Gang, in der eine Ratte auf uns aufmerksam wurde die seltsam rote Augen hatte (Magie lag auf ihr), und ein magisches Feuer was den Gang am ende erhellte. Mit einem Feuerzauber vernichtet Thamar die Ratte und danach bewegen sich Thamar, Thorhal und auch Kara zu dem Raum mit den Waffen und Rüstungen. Als sich Thamar dem Raum näherte, löste er eine Falle aus. Der Boden bricht unter seinen Füßen weg und mit viel Glück kann er sich in Sicherheit bringen. Man schaute in ein tiefes Loch von mindestens drei bis vier Meter welches am Grund mit Speeren gespickt ist. Wir lassen den Raum erstmal hinter uns und folgen den Gang weiter nach Süden. Hier mussten wir einen Raum durchqueren in deren Mitte ein Sarkophag steht, welcher mit schwarzer Magie belegt ist. Wir verlassen den Raum und folgen den Gang weiter der vor einer Wand endete. Schnell stellte sich heraus das die Wand beweglich war und uns eröffnete sich ein Raum dahinter in der sich eine Statue befand (sieht aus wie Anubis). Auch auf ihr liegt Magie und als wir den Raum betraten stellten wir fest das die Augen uns folgten und nicht nur sie. Während alle den Raum unbeschadet durchqueren trifft die Statue mich schwer an der Schulter und dabei habe ich noch Glück, das mich der schlag in den Gang schleuderte. Am ende dieses Ganges, welcher in einen Raum führt, von der zwei große nebeneinander liegende Türen sich befinden, stehen zwei Wachen. Hinter den Türen befindet sich laut unserer Karten der Ritual-Raum. Gordeon und ich schalten die beiden Wachen aus. Wir lassen die Türen zu unserer linken liegen und betreten den gegenüber liegenden Gang der vor einer weiteren Tür endet. Hinter ihr befindet sich ein Raum der vollkommen Eingerichtet ist (Bett, Tisch, Schrank, Truhe usw.).Gordeon findet bei genauer in Augenscheinnahme des Raumes eine kleine Schatulle und zwei Beutel (in einem klimpert es "Geld"), zur selben Zeit begutachte ich schon einmal die nächsten Räume, eine Art Folterkammer und einen Speisesaal. Hinter dem Speisesaal

wieder ein Gang, ein Raum mit einer Wendeltreppe und einer Wache. Wir schalten auch diese aus. Ich erkundete den Gang weiter, der in einem großen gut ausgeleuchteten Raum endete, in dem drei Wachen standen. Von diesem Raum gehen zwei Türen ab, doch eine der Wachen scheint etwas gehört zu haben, so das wir uns erst einmal etwas zurückziehen, bis in den Raum mit der Wendeltreppe. Die Wache findet nichts und zieht sich wieder zurück. Wir atmen auf und hören zu unserem entsetzten ein Geräusch von oberhalb der Treppe und sehen den Lichtschein einer Fackel, der sich von Oben nähert. Wir machten uns bereit den oder die Personen die von Oben kommen nieder zu strecken und waren Überrascht. Marlar, der von uns gesuchte, erschien am Fuße der Treppe. Wir streckten ihn nieder, verbanden seine Augen, fesselten und knebelten ihn und zogen uns bis in den Speisesaal zurück. Nach kurzer Besprechung wie wir weiter vorgehen, beschließen wir, uns auf den Rückweg zu machen. Leider ist es uns nicht vergönnt den Raum mit der Statue zu umgehen, so das wir wieder durch ihn hindurch mussten. Die Statue erwartete uns. Wir nahmen einfach Anlauf und rannten. Diesmal traf es Gerold, doch auch er überlebte. Als wir an dem Raum mit den Waffen und Rüstungen angelangt waren passierte es. Die Aussicht schnell an Reichtum zu kommen, spaltete die Gruppe. Nach langer Diskussion warum wir hier sind was wir machen wollten und auch trotz der Gefahr noch mehr Fallen aus auszulösen, trennten sich Thorhal und Kara von uns (vielleicht wäre es hier ein guter Zeitpunkt gewesen, Kara meine liebe zu gestehen um sie davon abzuhalten, das zu tun was sie tun wollte, doch auch hier war ich wieder zu feige), während sie also ihr Glück in dem Raum suchen wollen, zogen wir uns mit unserem Gefangenen durch die Kanäle zurück. Als wir bei der Kirche zur ersten Wacht angekommen waren und unseren " Gast" hier ablegten, machten wir uns auf den Rückweg um zu schauen was mit Thorhal und Kara ist, doch sie kamen uns schon entgegen, bleich wie der Tod (mir viel ein Stein vom Herzen und ich schämte mich in diesem Augenblick). (hr)

Die peinliche Befragung

11.04.

In den frühen Morgenstunden kehren Kara, Jessan und Gordion zurück. Kara ist dem Tode nahe. Ein Fluch verzehrt sie. Auch sind Gordion und Jessan von dem Fluch befallen. Bruder Tamar kann sie Retten und den Fluch von allen nehmen. Sein Glaube war stark genug. Danach begibt sich die Gruppe zu dem Gefangenen Malade. Gordion hat in der Zwischenzeit schon angefangen Malade anzufoltern. Während Kara und Jessan (unserer Pärchen) Malade bewachen... hmmm oder so... berät sich die Gruppe über ihr weiteres Vorgehen. Hinzu kommen Quatos und sein Gefolge. Noch in der Nacht wird Torin Malade das erste mal befragt. Thorhal führt die Befragt durch, recht laienhaft aber mit einigem Erfolg.

- Es sollen alle Steine vernichtet werden
- Es gibt namentlich acht Verschwörer

Malade versucht Spielchen mit uns zu machen. Er wird nun peinlich befragt. Nach dem dies zunächst kein Erfolg hat, schließlich ist er Kongregat, brechen wir das Verhör zunächst ab. Es findet eine erneute Beratung statt. Ziel ist es eine sichere Unterkunft zu finden. Als Oktavian und sein Gefolge die Kirche verlassen, wehr ihnen ein kleiner magischer Sandwind hinterher. Während wie weiter beratschlagen, hören wir Reitertrupps in der Stadt. Darauf ziehen wir uns in sie Kanalisation zurück, Ziel ist der Hafen. Dort wollen wir ein Boot nehmen und die Stadt verlassen. In der Kanalisation werden wir von schwarzen Zauberschlieren verfolgt. Hinter uns in der Kanalisation hören wir Suchtrupps und plötzlich Kampflärm. Danach nur noch Stille. Wir vermuten, dass die schwarzen Schlieren uns den Weg ebneten. Thorall schafft es uns ein Boot zu organisieren, mit dem wir es schaffen die Stadt zu verlassen.

12.04.

Gegen 09h morgens erreichen wir eine kleine Waldschonung, an der wie anlegen. Wir haben es geschafft ca. 30 Meilen von Da'an am Nordufer des Seimwasser ein Lager auf zu schlagen. Wir Ruhen uns aus. Kara verschläft die Wache. Drei berittene „Weißkitteln“ passieren unser Lager, ohne uns zu entdecken. Jessan wird nach Da'an geschickt um sich mit Oktavian abzusprechen. Tamar beginnt in der Zwischenzeit mit dem langwierigen und blutigen Verhör. Jessan kehrt in der Nacht zurück. Er bringt ein Pferd, Folterwerkzeug und das Buch „Arcanum Catalysis“ mit.

Er berichtet uns, dass Okatavian in der Nacht angegriffen wurde und seitdem verschwunden ist. Badulf starb bei seiner Verteidigung. Berold brachte das Buch zu Bruder Nerret. Bruder Tamar studiert das Buch, erlangt jedoch keine neuen Erkenntnisse. Bei der Einnahme von Ur, als Katalyse zeitweilig (?Sauklaue) ausgesetzt wurde vergingen einige Alben, wegen dem Fehlen von Magie.

13.04.

An dem Tag wird die peinliche Befragung Malades fortgesetzt.

14.04.

Das Verhör zeigt erste Erfolge. Malade gibt folgende Informationen preis:

- Verschwörer: Jelesse, Lars (†), Horatio (†)
- Gruden (schwimmende Stadt)
- Sept. Bosua (Mondtal)
- T. Malade (Da'an)
- Relgar (Merewa), aus Bitterwind
- Eduaton (gefallener Stein in der stürmischen See) vom Sklavenmarkt im Süden in See gestochen.
- Primus Adon hat keine Kenntnisse von der Sache
- Alle Sterne sollen gleichzeitig vernichtet werden

Wir beschließen nach Da'an zurück zu kehren und mit dem Wesen, welches wir in den Sandschlieren vermuten, Kontakt aufzunehmen. Thorin Malade nehmen wir mit. (*kh*)

Das Übel abwenden

14.4.1000

Malade erzählt uns noch, das der früheste Zeitpunkt für die Zerstörung der 27.4 bei Vollmond wäre und dann erst wieder beim nächsten Vollmond am 27.5. usw.

Die Katalysten werden nicht zum zerstören der Steine benötigt.

Sie werden lediglich dazu benötigt um die Ordnung nach vollbrachter Tat aufrecht zu erhalten. Wir haben also noch 2 Wochen zeit dem Irrsinn ein Ende zu machen und so wie Malade sagt gibt es noch weitere Personen die auf unserer stehen.

Unter anderem zählen dazu: Der König des Südens Betarim der 4te; Terzius Shinzan von Bitterwind; der verschollene Stefanus Lorden; der König des Nordens und Graf Elfrick Gudson von Nordersund.

Klar ist das wir die Verschwörer aufhalten müssen aber noch nicht wissen wie, da wir sie vor ablauf der Frist auf natürlichen Wegen nicht mehr erreichen können.

Thorhall zieht sich zurück um zu meditieren um so eine Lösung zu finden und Bruder Tamar betet um Erkenntnis

Beide werden nicht erhört und ein Kontakt zu dem Wiedergänger kommt auch nicht zu stande.

Abends versucht Bruder Tamar mit Adons hilfe etwas über den Wiedergänger heraus zu finden und Adon gewährt ihm dieses.

Das Wesen gehört zu einer 3ten Gruppe mit dem Namen "Bruderschaft der traurigen Hand" und handelt in Ihrem Auftrag. Es ist spät geworden, Wachen werden eingeteilt und man legt sich Schlafen. In der Nacht hat jeder von uns einen Traum. Jeder von uns wohnt einem Treffen mit dem

Rat der Elben bei, sie fragen jeden von uns wer wir sind und was wir wollen.

15.4.1000

Nachdem alle wach sind sprechen wir über den Traum und währenddessen kommt unnatürlicher Nebel auf. Dieser zieht vom Fluss ins Lager. Dort angekommen schälen sich 5 Gestalten aus dem Nebel. 4 grosse und kräftige Orcs und eine Albin. Die Orcs tragen eine Baare bei sich auf der Brambar liegt.

Die Albin sagt, das er eine Schuld getilgt hat und ihn uns übergeben wollen damit er angemessen begraben werden kann, dafür wollen sie aber Malade haben.

Die Albin teilt uns noch mit das wir eine Möglichkeit erhalten sollen schnell zu reisen um die Gruppen zu erreichen welche die Sterne zerstören wollen und so den drohenden Krieg zu verhindern. Die Reise wird heute abend losgehen.

Thorhall stellt noch klar das wir Malarde erst noch für ein offizielles Geständnis bei Sir Krutor abliefern müssen. Die Albin willigt ein.

Abends kommen 2 Gestalten ins Lager, die Albin und ein riesiger Mensch namens Grond.

Die Albin wirkt einen Zauber und als wir wieder etwas erkennen können stehen wir vor Burg Rieswacht. Dort wird uns mitgeteilt das Sir Krutor nach Adongard aufgebrochen sei. Mit hilfe der Albin machen wir uns auf den Weg. Sie will uns nicht direkt nach Adongard bringen da es mitten im Kriegsgebiet liegt. Wir kommen am Saimwasser 2-3 Tage von Adongard entfernt heraus und wir können von hier aus schon sehen das die Stadt geschichte ist da sie brennt. Am anderen Ufer liegt eine Burg und wir machen uns auf den Weg dorthin. Jessan teilt uns mit das wir beobachtet werden. Kaum ausgesprochen werden wir von 5 Orcs angegriffen. Grond wirft seine Kaputze zurück und vor uns steht auch ein Orc. Er staucht die Angreifer zusammen und diese ziehen sich zu unserer Überraschung zurück und lassen uns in Ruhe.

Bei der Burg angekommen teilt man uns mit das man Sir Krutor und seine Ritter auch hier nicht gesehen habe. Bruder Tamar kann Sir Krutor mit hilfe von Adon ausfindig machen. Er hält sich mit seinen Rittern im oder am T omariakloster im Saimwasserdelta auf. Die Albin bringt uns auch dort hin. Thorhall macht sich auf den weg ins Kloster um Sir Krutor zu sprechen. Nachdem Thorhall unsere Geschichte zum besten gibt vereinbaren die beiden ein Treffen mit uns allen am nächsten morgen zur 8ten Std. im Kloster.

Wachen werden eingeteilt und wir schlagen ein Lager draussen auf.

16.4.1000

Wir, ausser Grond, gehen zum besprochenen Zeitpunkt zum Kloster. Uns fällt auf das die Soldaten den Fluss meiden. Das könnte daran liegen das Orcs durch Wasser gehen können und die Soldaten so schon einige Verluste erlitten haben.

Sir Krutor stellt uns einigen Personen im Kloster vor die der Anhörung beiwohnen werden. Danach bringt er uns in den Speisesaal zum Grossmeister der Ritter, Sir Jobst von Lumesten.

Aus der Anhörung wird eine Gerichtsverhandlung bei der es für uns zwischen durch nicht gut aussieht aber am Ende siegt doch die Gerechtigkeit.

Nach der Verhandlung bittet uns Sir Jobst noch zu bleiben. Er erklärt uns das er nicht anders handeln konnte da es eine ofizielle Verhandlung war. Wir können Malade mitnehmen und er wird das tun um was Thorhall ihn gebeten hat. Er wird sich aus dem Krieg raushalten und sich nach Hochwacht zurück ziehen.

Wir essen noch etwas und holen Malade dann aus seiner Zelle.

Abends treffen wir uns am Wald mit der Albin und Grond und übergeben Malade an die Albin. Dieser weis wohl was mit ihm passieren wird denn er hat Angst.

Grond bleibt bei uns und die Albin verschwindet mit Malade. Wir legen unsere Reiseroute fest, was nicht so einfach ist der Grond " nur " durch das Wasser reisen kann.

Als erstes geht es ins Mondtal dann nach Merwa dann in die schwimmende Stadt und zum Schluss in die stürmische See. Wir brechen auf. (tb)

