

Earthdawn

Spielprobe ca. 2002

Henning Ellerweg (he), Lars Fockele (lf), Martin Iseringhausen (mi), Daniel Karuseit (dk),
Thomas Lenniger (tl)

© 2010 www.thornet.de

Earthdawn (c) und Barsaive sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright (c) 1994 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe (c) by Games-In (R) Verlag, München.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Charaktere.....	3
Largo Grelton, Thorek und das Kaer Morgaard.....	3
Chronologie der Ereignisse.....	4
NPCs.....	5
Spielberichte.....	7
Aufbruch.....	7
Aus dem Tagebuch von Ahron Thelies 1.....	10
Der Wolfskönig.....	12
Aus dem Tagebuch von Ahron Thelies 2.....	16
Mord in Morgaard.....	18

Hintergrund und Charaktere

Largo Grelton, Thorek und das Kaer Morgaard

Hier beginnen die Aufzeichnungen von Largo Grelton, seines Zeichens menschlicher Krieger aus der ehrwürdigen Stadt Morgaard.

Doch zunächst ein wenig Informationen über Morgaard:

Die Stadt liegt etwa eine halbe Tagesreise südlich vom Schlangenfluss gelegen und an der Handelsroute vom Blutwald nach Throal, sie hat ca. 150-200 Einwohner die hauptsächlich Nahrungsmittel für die Festung Morgaard produzieren.

Des weiteren gibt es Wiertshaeuser, einen Schmied, einen Marktplatz und einen Baumeister.

Etwas oberhalb der Stadt liegt die Festung Morgaard, welche als Garnison den südlichen Einflussbereich Throals absichert, sowie den Schlangenfluss kontrolliert und die Handelstrasse gen Throal hin absichert.

Auf Grund der wichtigen Lage der Stadt und der Festung würde beschlossen ein eigenes Kaer nur für die Bewohner zu errichten, dieses wurde im Jahre 1036 geschlossen. Der Eingang befand sich in der Festung Morgaard und es wurden bis tief in den Berg hinein Höhlen ausgehoben, um eine Menge von ca. 500 Personen aufzunehmen. Den Hauptteil der Bevölkerung machten Zwerge aus, ein etwa gleich Größe Anteil Menschen und Orks, sowie genau ein Elf. Der Vorsteher des hiesigen Magierzirkels, der auch die gesamte Zeitspanne über das Konstrukt begleiten würde.

Das Kaer selber bestand aus einer großen Höhle mit Marktplatz von der eine Tempelhöhle, die Konstruktöhle, 3 Wasserhöhlen, eine Versammlungshöhle sowie die Kommandanturhöhle abging. Außerdem verzweigten sich von hier ab unglaublich lange und verwinkelte Gänge die in Wohnhöhlen oder Nahrungshöhlen endeten. Bei dem Tempel handelt es sich um einen Tempel des Thystonius. Die Kommandanturbewohner, sowie der Magierzirkel welcher sich um das Konstrukt bemühte wird im folgenden vorgestellt.

Kommandantur:

- 1 Kommandant (Zwerg)
- 4 Hauptmänner (3 Zwerge, 1 Ork)
- Komandoeinheiten
- Wachtrups

Tempel:

- 1 Prior (Mensch)
- 3 Questoren (Menschen)

Magierzirkel:

- 1 Vorsteher (Elf)
- 1 Elementarist (Mensch)
- 1 Geisterbeschwörer (Ork)
- 1 Illusionist (Mensch)
- 1 Magier (Zwerg)

-jeder Magus bildet einen Adepten aus.

Bei einer Anzahl von 5 Magi wird es direkt deutlich wie wichtig Morgaard für Throal sein muss, wieso sonst sollte man für so einen mehr als ausreichenden Schutz sorgen? Direkt nach der Öffnung des Kaers sollte Morgaard wieder seine bis dato wichtige Rolle übernehmen und es wurde alles daran getan dies möglichst konfliktlos zu organisieren. Unglücklicherweise wurde bei der Versiegelung des Kaers übersehen das ein Dämon mit eingeschlossen wurde, der sich zunächst bedeckt gehalten hat, doch nach und nach wird es unübersehbar das Menschen verschwinden! Also werden Suchtrupps losgesandt, die die Höhlen komplett erforschen und kartographieren sollen, einer von ihnen kehrt nicht zurück. Zusätzlich fällt auf, das einige Gräber geöffnet wurden und leer sind. Als Reaktion auf den vermissten Trupp wird ein ganzes Regiment zusammengestellt, das jegliches feindlich gesonnene Leben (oder Unleben) ausrotten soll. Es steht einer großen Streitmacht von Kadavermenschen, ekligen halb zerfallenen Menschen, gegenüber und kann sich nur kämpfend und mit einigen Verlusten zurückziehen.

Nun wird erneut ein Trupp zusammengestellt, dem sich auch der Kommandant, sowie der Elementarist anschließen. Nach einiger Zeit und fielen gefallenen Kadavermenschen gelingt es ihnen auch einen Hort des Bösen auszumachen, er sieht aus wie ein Hornissenbau. Ohne lange zu zögern befiehlt der Kommandant den Angriff und es kommt zu einer erbitterten Schlacht gegen ein 3 Mann großes Wurm ähnliches Wesen, das lediglich aus einem Körper und einem riesigen Maul zu bestehen scheint. Die Männer des Kommandanten haben sich nicht unter Kontrolle und tun merkwürdige Sachen: Sie schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein, rennen mit dem Schädel voran gegen die Höhlenwände, sind einfach mit weit aufgerissenen Augen liegen geblieben oder vom Dämon in Fetzen gerissen worden. Letztendlich überleben der Elementarist und 2 Soldaten, dafür ist die Höhle nun wieder sicher!

Von nun an gibt es regelmäßig partrouillen und hin und wieder tauchen auch noch einige Kadavermenschen auf, es kommt jedoch zu keinem Zwischenfall mehr.

Chronologie der Ereignisse

1036-1419: (Normalität)

Die Dinge im Kaer gehen ihren geregelten Weg es gibt, außer den oben erwähnten, keine besonderen Vorkommnisse.

1406:

Das Kaer Throal wird geöffnet und Throal entsendet einen ersten Stosstrupp der nach weiteren Überlebenden suchen soll.

1412:

Der erste entsandte Stosstrupp kehrt zurück.

1416:

Das Luftschiff Erdendämmerung wird entsandt, zusammen mit einem Elitetrupp Throals um Kaers in weiter entlegenen Gebieten Throals zu öffnen und die Überlebenden Heim zu geleiten. Sie kehrt noch in diesem Jahr zurück und ganz Barsaive ist kartographiert und weitestgehend frei von Dämonen.

1418:

Die ED wird ein zweites Mal ausgerüstet und losgeschickt. Insgesamt werden 21 Kaers angefliegen, von denen sich lediglich 2(!) überzeugen lassen die Schutzvorrichtungen zu öffnen und sich dem Koenigreich Valurus des III. anzuschließen.

Ab 1419 wird die ED vermisst.

1420:

Koenig Valurus der III. von Throal ordnet an die Tore von Throal von nun an für Jedermann offen zu halten. Außerdem enthebt er alle adeligen ihres Besitzes und spricht jedem der bereit ist Land urbar zu machen den Besitz über das Land zu.

1420: (Grosse Versammlung)

Nach langem beraten kommt der Magierzirkel zu dem Schluss das es eine große Versammlung geben muss auf der ihr Vorsteher folgendes mitteilt:

„Die Plage müsste 600 Jahre andauern und die elementare Stein sollte bei ihrem Ende auf den Grund absinken. Doch seit ca. 11 Jahren bewegt sich der Stein nicht mehr weiter nach unten, zuerst dachten wir an Messfehler, doch diese können inzwischen ausgeschlossen werden! Es steht also praktisch fest, das sich das Magieniveau der Welt nicht mehr weiter absenken wird. Harrows Bücher behaupten, der Stein müsse komplett absinken, wir können also nicht mit Gewissheit sagen das die Welt draußen sicher ist. Zumal es nicht einmal 400 Jahre sind die wir hier im Kaer verbringen.“

Schnell stellte sich heraus, das einige der Bewohner gerne bereit gewesen wären das Kater zu öffnen und an die Oberfläche zu gehen, doch zum Wohle der Allgemeinheit wurde entschieden noch wenigstens zu warten bis 400 Jahre seit Beginn der Plage verstrichen sind.

1429:

Geburt Largo Greltons.

1432:

Geburt Thoreks.

1445:

Das Kaer wird von einem Stosstrupp Throals geöffnet und kann überzeugt werden sich an die Oberfläche zu begeben um die Festung Morgaard, sowie die Stadt Morgaard wieder aufzubauen. Auf der Festung wird eine Garnison stationiert, der Thorek sich auch anschließt und die umlegende Umgebung erkundet und hier patrouilliert. Insgesamt ist es ein ruhiger Dienst, der einigermaßen gut entlohnt wird um sich sein tägliches Glas Zwergenmet und sein Rauchkraut zu genehmigen. Die Helden kommen hier nun zum ersten Mal mit Windlingen, T'Skrang und einzelnen Elfen in Kontakt. Außerdem lernen sie Luftschiffe und normale Schiffe kennen. Zudem erzählen die Throaler den aktuellen Stand der Politik sowie das Verhalten Throals zur Zeit der Kaer-Oeffnungen. Dadurch sind wir auch erst in der Lage diese Chronologie zu erstellen.

1447:

Die Garnison wird deutlich verstärkt, es werden mehr Patrouillen gelaufen und auch der Drill der Ausbildung wird extrem verschärft. wilde Geschichten machen sich breit wieso das der Fall ist. Irgendetwas geht vor! In Morgaard wird ein Mensch eingesperrt der in der Wirtschaft einen Händler um einige Waren erleichtern wollte, er kommt in den Hungerturm.

NPCs

Meister Barlin Mondar (zweg. Elementarmagier)

Meister Ishnar Thorbon (verfluchter elfischer Magus)

Snarr T'Kess (Skrang Schwertmeister)

Brizzel (Windling Barde)

Kommandant Kronk Brackwass (orkischer Krieger)
und vier zwergische Soldaten der königlich throalschen Armee

Spielberichte

Aufbruch

01. Mai 1448:

Ein bizarrer Trupp unbekannter Humanoide betritt den Burghof der Garnison und sorgt für rege kursierende Gerüchte. Das mag daran liegen das sie angeführt werden von einem maskierten berittenen, der evtl. besessen sein soll. Dahinter reitet ein eindrucksvoller Ork mit dem Gewand der throalschen Armee und 2 goldenen Kordeln als Rangabzeichen. Ihm hinterher reiten 4 Zwergische Soldaten, ebenfalls mit dem throalschen Cape gekennzeichnet und einer Kordel als Rangabzeichen. Des weiteren folgen: 1 berobter Zwerg, ein fein gekleideter Skrang, sowie ein Windling der die ganze Gesellschaft umschwirrt und in einem permanenten Redeschwall auf sie einredet.

Mir, Thorek, fallen die Neuankömmlinge schon während meines Wachdienstes auf, doch mir sind die Hände gebunden und ich muss abwarten bis der Dienst vorbei ist um näheres zu erfahren.

Als bald mache ich mich auf in die Dorfschenke um dort vom Wirt Bristol näheres zu erfahren: Der Ork ist Kommandant Brackass, welcher in der throalschen Armee kein unbekannter ist.

Am selben Tag wird dem inhaftierten, welcher Largo Grelton heißt, ein Angebot gemacht: Koenig Valurus III. zu Throal bietet jedem inhaftierten eine Generalamnestie an. Unter der Bedingung das er sich für ein Jahr in der Armee verpflichtet. Er nimmt an und erwartet eine Audienz bei Kommandant Kronnd Brackwass. Bristol erzählt mir von der Generalamnestie und der Verpflichtung, woraufhin ich mich entschieße eine Unterredung mit Hauptmann Grack zu führen und mich freiwillig zu melden. Widerwillig gesteht er mir zu die Garnison zu verlassen. Scheinbar missfällt es ihm einen fähigen Mann zu verlieren!

Bei einem Met in der Dorfschenke kommen sich Largo und Thorek näher, doch ihr Gespräch wird abrupt beendet als sie von einem der Neuankömmlinge, der sich als Brizzel vorstellt, unterbrochen werden. Er informiert uns, das wir nun von Kommandant Brackwass erwartet werden.

Wir werden empfangen von Meister Barlin Mondar, Meister Ishnar Thorbon, sowie Kronnd Brackwass, Brizzel und Snarr T'Kess (dem Skrang). Ein flüchtiger Blick auf Ishnar Thorbons vermurmeltes Gesicht bringt eine gequälte, menschliche Mimik zum Vorschein.

Als dann werden wir über die Umstände aufgeklärt und ich werde vor die Wahl gestellt mitzukommen, Largo hingegen ist schon verpflichtet. Nach kurzem überlegen willige ich ein, dieser Chance zur Legende zu werden kann ich mir schwerlich entgehen lassen.

Abends gibt es zum Abschied ein rauschendes Fest, mit viel Zwergenmet und spärlich bekleideten Frauen. Genauso, wie es ein Ork liebt.

02. Mai 1448:

Wir werden ausgerüstet und mit Reittier versehen und brechen auf in Richtung Schlangenfluss, den wir aber nicht überqueren sondern diesseits gen Norden reiten. Alle sind sehr kurz angebunden, bis auf den Windling der sehr mitteilungsbedürftig ist. Abends bilden sich um das Lagerfeuer einige Grüppchen:

- Kommandant Brackwass und seine Leute.
- Die beiden Magi Mondar und Thorbon.
- Die 4 Abenteurer.

An diesem Abend erfahren wir von Brizzel und Snarr T'Kess das der berobte ein gefallener Elf ist, der sein Schicksal selbst gewählt hat. Die glitzernden Flecken auf seinem Mantel sind sein eigenes pures Blut, das ihm permanent aus dem Körper tritt. Sein Volk hat sich mit Magie gegen die Plage

geschützt, was jedoch nicht ausgereicht hat und nun sind alle Elfen aus dem Wyrn-Wald verflucht. Außerdem erfahren wir das Snarr und Brizzel auf der Suche nach einem Pygmäen Volk ist, das über Magie verfügt mit den verstorbenen in Kontakt zu treten. Snarr ist außerdem daran interessiert einige Vertreter seiner Rasse zu finden die angeblich nicht dem Wasser, sondern der Luft verfallen sind und sogar fliegen/schweben können! Wie man sieht gibt es viel zu tun.

Die anschließende Nachtwache geht ohne besondere Vorkommnisse zu Ende.

03. Mai 1448

Wir reisen ohne besondere Vorkommnisse weiter und sind 7 Tagen unterwegs in denen wir uns ein wenig kennenlernen und bald in der Routine des Söldner Lebens aufgehen. Kommandant Brackwass stellt sich als ein guter Führer heraus, der sehr bedacht in seinen Anweisungen ist. Ungewöhnlich für einen Ork.

08. Mai 1448

Zwischenzeitlich überquerten wir den Schlangenfluss über eine Hängebrücke, das Land ist nun merklich zerklüfteter geworden und auch ich kenne dieses Gebiet nun nicht mehr von meinen früheren Patrouille Gängen.

11. Mai 1448

Wir haben unser Ziel erreicht und nachdem das Lager obligatorisch errichtet worden ist hält Kommandant Brackwass folgende Ansprache:

„Wir sind an einer alten Handelstrasse nach Ursula, vermutlich führt sie zum Wyrnwald. Irgendwo hier soll sich ein Kaer befinden, das wir ausfindig machen wollen!“ Wir werden nun in 2er Trupps eingeteilt und freundlich darauf hingewiesen, das wir nicht eigenmächtig versuchen sollen das Kaer zu erforschen, sondern lediglich Bericht erstatten. Die 2 Magi bleiben im Lager. Die Zwerge, T’Kaess und Brizzel, sowie Largo und ich werden gemeinsam auf Erkundung gehen.

Stundenlang durchkämmen wir das Land bis wir, nahe einem verlassenen Dorf, eine Höhle finden, die wir etwas genauer untersuchen. Unglücklicherweise fällt keinem von uns die offensichtliche Falle auf, die in die Höhle eingearbeitet ist und wir kommen nur knapp vor einer Speerfalle zum stehen, vor lauter verwesenen Leichen muss ich erst mal kotzen und Largo ebenso, nachdem er, trotz Warnung, auch einen Blick hinunterwerfen musste. Kaum im Lager zurück berichten wir was wir gefunden haben und Meister Throbon kehrt mit uns zurück zum vermeintlichen Kaer-Eingang. Er murmelt seltsame Worte und einige Zeit später befinden wir uns wieder vor der Höhle zum Kaer. Was war passiert? Schleunigst eilen wir wieder über die Falle und entdecken das der Zugang zum Kaer nun freigelegt ist, von Meister Thorbon jedoch keine Spur. Also suchen wir auf eigene Faust weiter und stehen in einer großen Halle, die von einem Garlen-Tempel geschmückt wird. Ansonsten ist die Höhle sehr verlassen. In einigen Meter Entfernung ist Meister Thorbon, er geht auf 2 Personen zu.

Einen über 2 Meter großen, scheinbar verwundeten Troll, und einen Menschen (seinem Umhang nach zu urteilen, vermutlich ein Magus).

Largo und ich bekommen nur mit das Meister Thorbon ein paar Worte murmelt und einen Zauber wirkt, um ihn herum bildet sich ein knisternder Schild aus mystischer Energie. Keine Sekunde zu spät, denn kurz darauf zersplittert ein kristallener Pfeil, geworfen aus den Händen des Menschen, an ihm. Die Luft knistert, doch es kommt nicht zu einem Kampf. Langsam entspannt sich die Situation und es kommt zu einem Gespräch, in dessen Erlauf der Troll sich als Naug Dru’kal, der Mensch sich als Aaron vorstellen. Sie sind sehr misstrauisch und nach einigem hin und her entschließen sie sich dazu das Naug mit uns das Kaer verlassen wird und wir später dorthin zurückkehren um die

restlichen Bewohner zu befreien.

Im Lager angekommen erzählt Naug seine Geschichte:

„Das Kaer ist schon seit längerer Zeit von einer Krankheit befallen. Der Magus Naref T'Alvern berichtete von einem absinkenden Magiespiegel, der nicht weiter sinken wollte. Zu diesem Zeitpunkt begann die Krankheit und es gab nur noch wenige gesunde: 2 Novizinnen der Garlen, Gor Wodan, der Sohn des Stammesführers, sowie Aaron und ich. Wir beschlossen uns zu treffen, doch eine der Novizinnen, Marie, erschien nicht. Wir fanden ihr Amulett und brachten es zum Garlen-Tempel, doch dort wurden wir abgewiesen. Meister Naref beauftragte uns ein Buch zu besorgen, in dem er einige Informationen fand. Unter anderem das die Feuchtigkeit schon beim Bau des Kaers ein Problem gewesen ist. Der damalige Questor des Garlen-Tempels wurde wahnsinnig. Anschließend stellen wir die Novizin zur Rede und wurden von ihr angegriffen, woraufhin sie getötet wurde. Marie ist uns auch noch begegnet, doch sie war seltsam deformiert und bewegte sich zombiehaft (Anm.: sie war wohl ein Kadavermensch geworden) woraufhin auch sie getötet wurde.“
Anschließend wird ein Mal zubereitet und Naug über die Geschehnisse auf der Welt aufgeklärt.

Aaron sucht seinen Meister und trifft auf Gor Wodan, dem er die Geschehnisse erläutert. Nach einem kurzen Gespräch sucht er weiter seinen Meister Naref T'Alvern. Er leidet schon sehr stark unter den Auswirkungen der Krankheit und spricht mit letzter Kraft zu Aaron:

„Wenn das Kaer offen ist flieh mein Junge, ich bin mir sicher das die Welt soweit sicher ist.“ Kurze Zeit später geht Aaron zu seinen Eltern und berichtet ihnen von seinem Entschluss das Kaer zu verlassen, packt seine Sachen und bereitet sich vor zu gehen. Auf seinem Weg an die Oberfläche findet er Gor Wodan mit einer klaffenden Wunde vor dem Tempel liegen, er hatte wohl auf eigene Faust versucht den Dämon zu stellen. Trolle eben! Nachdem er zum ersten Mal Tageslicht erblickt und wie gebannt den Sternenhimmel anstarrt, besinnt sich Aaron und macht sich auf den Weg eine Ansammlung von Menschen zu finden. Kurze Zeit später trifft er bei uns im Lager ein und erzählt seine Geschichte. Kurze Zeit später brechen wir auf um die Überlebenden aus dem Kaer herauszuholen.

Kaum in der Höhle angekommen wird die Ruhe von einem schrillen schrei durchbrochen. Naug und Kommandant Brackwass führen uns zum Ursprung des Schreis, doch plötzlich steht uns eine Garnison von Kadavermenschen gegenüber. Im verlaufe des Kampfes wird Naug ohnmächtig geschlagen, er war einfach noch zu angeschlagen vom vorigen Tag. Die anderen sind weitestgehend unbeschadet und schaffen Naug in den Laden von Meister T'Alvern, wo er sich verbarrikiert. Der Rest von uns macht sich auf den Dämon zu stellen und versuchen unser Glück zunächst im Tempel. Dort finden wir die Leiche der ehrwürdigen Schwester, direkt neben dem Bildnis einer uns unbekannten Passion (wie wir später rausfinden sollten Raggok).

Diese Augen haben mich die ganze Zeit angestarrt, weswegen ich sie spalten musste. Doch auch der auf dem Boden liegende Kopf hat mich weiterhin mit seinen leeren Augenhöhlen verfolgt.

Deswegen bin ich Largo sehr dankbar, das er ihn an der Höhlenwand in tausend Scherben zerspringen ließ! Unter dem Sockel der Statue finden sich einige Utensilien: Ein in Leder eingebundenes Buch, eine Phiole mit einer Flüssigkeit, ein Holzkästchen, sowie ein verschnürtes Leinenbündel.

Im Leinenbündel ist ein Federkiel und bei der Flüssigkeit scheint es sich um Tinte zu handeln. Das Buch scheint die Aufzeichnungen eines Bruders Elvin zu beinhalten. Es ist in Throalsch geschrieben. Kurz nach dem Fund höre ich Komm. Brackwass brüllen: „Sie kommen“. Eine ganze Armee von Kadavermenschen steht uns gegenüber und wir stellen uns dem Kampf. Wir haben mindestens ein Dutzend von ihnen erschlagen. Largo ging während des Kampfes, schwer getroffen, zu Boden. Doch kurze Zeit später konnte er wieder gehen und wir machten uns auf direktem Weg hinaus aus dem Tempel.

In der Zwischenzeit hat Naug leichte Probleme im Haus, ein Troll ist dort aufgetaucht um die Tür aus den Angeln zu heben. Doch in letzter Sekunde erscheint Britzel um ihm zu helfen, bevor dann die Kavallerie (wir) eintrifft um den Kadavermenschen (bestimmt ein weiteres Dutzend) und den Troll zu erledigen. Wir kommen unbehelligt zur letzten intakten Wohnhöhle, wo der Kommandant sich erklärt. Nach einem kurzen Gespräch werden wir eingelassen und stellen einen Flüchtlingstreck zusammen. Unglaublicherweise kommen wir ohne Angriff aus dem Kaer, wo wir sofort Wachen einteilen um uns unbehelligt ausruhen zu können.

12. Mai 1448

Nach einer ungefährlichen Nacht stellen wir einen Rettungstrupp zusammen: 4 Zwerge, Krond Brackwass, Meister Barlin Mondar, Snarr T'Kess, Brizzel, Aaron, Naug Dru'kal, Largo Grelton, 2 der geretteten Trolle und ich (Thorek). Gemeinsam steigen wir in die Höhle hinab. Nach kurzer Zeit stellt sich uns ein Troll entgegen, der scheinbar unter dem Einfluss des Dämonen steht. Nach einem kurzen Gefecht können wir ihn besiegen. Langsam durchsuchen wir die Höhle, bis wir schließlich im Raum des Konstruktes angelangen. Plötzlich stellt sich uns ein spinnenartiges Wesen in den Weg. Über und über mit Chitin bedeckt, rasselt es mit seinen gefährlichen Scheren. Einige von uns werden von einer undefinierten Substanz des Wesen getroffen und fangen an wild durch die Gegend zu schießen (und dabei einem der Zwerge einen formidablen Treffer zufügen) oder einfach kopflos durch die Höhle zu irren. Nach einem kurzen aber erbitterten Kampf können wir den Dämon jedoch ohne Verluste bezwingen. Wir verlassen den Ort des Schreckens und ziehen nach kurzer Rast los, um unser Lager am Fluss aufzuschlagen.

Abends hält der Kommandant dann eine große Rede (*huestel*), in der er sich bei allen beteiligten bedankt und an den Tag erinnert, dem man sicherlich noch lange Gedenken wird. Außerdem unterrichtet er alle Flüchtlinge davon das sie mit Waffen und Proviant ausgestattet werden um sich ihren Weg nach Morgaard zu bahnen, da seine Befehle es ihm derzeit nicht gestatten sich persönlich um ihre Sicherheit zu kümmern. Er bietet jedem Kaer-Bewohner an in den Dienst der Armee zu treten, für den üblichen Sold von einem Silbertaler pro Tag. Allerdings unter Bedingung sich für mindestens ein Jahr zu verpflichten. Spontan geht niemand darauf ein. Das große Wundenlecken beginnt.

19. Mai 1448

Aaron und Naug entscheiden sich in den Dienst der Armee zu treten, sonst sind alle froh dem Schrecken entkommen zu sein und möchten lieber ein ruhiges (?) Leben in Morgaard führen. So haben wir eine bunte Söldnertruppe zusammen, die im Anhang näher beschrieben wird.

Abends berichtet Meister Barlin noch was es mit dem Tagebuch auf sich hat, das wir im Tempel gefunden haben:

Bruder Elvin war von einem Mal gekennzeichnet(spricht verfiel einem Dämonen), außerdem sind alle Priester des Tempels keine Garlen-Priester, sondern beteten Raggok an (Eine wahnsinnige Passion des Hasses und der Rache). Dadurch verfiel er mehr und mehr dem Wahn und wurde zum Menschenhasser, wodurch er sich vollends Raggok zuwandte. Er ging mit der Hoffnung in das Kaer, dem Dämon zu entkommen zu können, was leider ein Trugschluss war. Nun fiel er dem Wahnsinn anheim und die folgenden Aufzeichnungen sind von Schülern. Die Krankheit im Kaer wurde von Artor gesät, Marie jedoch wirkte ein Wunder das alle nicht zum Rat gehörenden vor der Krankheit schützte. (dk)

Aus dem Tagebuch von Ahron Thelies 1

22.5.1448

Die Kaerbewohner verlassen das Lager der Throalschen Armee, und auch diese bricht Richtung Osten auf. Kommandant Brackwass führt den Trupp durch die Berge, in denen bis zum 29.5.1448 nichts passiert.

29.5.1448

Während wir weiter durch die Throalberge ziehen, merken wir, dass die anderen Soldaten sehr angespannt sind. Es wird uns verboten zu reden, und wir werden angewiesen die Augen offen zu halten. Anscheinend werden wir beobachtet.

In der Nacht während der 2. Wache, bemerkt Naug, dass sich Orks dem Lager nähern. Kurze Zeit später werden wir von ihnen angegriffen. Obwohl die Orks scheinbar durch irgendetwas "beschützt" werden, gelingt es uns sie zu erschlagen. Naug und ich entdecken, dass sie Ketten tragen. Legt man sich so eine Kette um, verursacht sie zuerst Schmerzen und brennt sich in die Haut ein. Danach schützen sie einen aber ein wenig gegen Verletzungen (+3 Rüstung).

Danach geht die Reise weiter.

2.6.1448

Im Norden entdecken wir einen Schiffsrumpf, der aus einer Bergspitze ragt. Kommandant Brackwass befiehlt Largo und Naug, dass sie hochklettern und sich das Schiff aus der Nähe ansehen sollen. Obwohl Largo und Naug sich Knochenbrüche zuziehen, weil Largo aus knapp 25m Höhe herunterstürzt, lässt Brackwass sie weitermachen. Oben angekommen, schauen sie sich auf dem Schiff um. Dort liegen eine Menge Trollleichen / Skelette. Largo entdeckt, einen Vorsprung über ihnen im Berg. Sie klettern weiter hoch und dort finden sie ein Trolllager. Doch auch hier lebt niemand mehr. 50 bis 60 tote Trolle und keine Anzeichen von wem sie angegriffen wurden... Viele der Wohnhöhlen wurden durchsucht oder verwüstet. In einer Höhle entdeckt Naug die Geschichte des Dorfes eingemeißelt in Schiefertafeln. Dort steht etwas von einem Luftschiff, dass die Trolle im Osten des Landes gesehen haben. "Throalsche Schergen", "Vergessene Stadt". Nachdem sie wieder unten bei der Gruppe sind und Bericht erstattet haben, bauen wir unser Lager auf.

3.6.1448 - 5.6.1448

Aufbruch der Gruppe. Am 5.5 geht uns der Proviant aus, aber zum Glück entdecken wir, dass das Gebirge flacher wird und in einer riesen Grasebene endet.

6.6.1448

Wir ziehen in die Ebene und jagen um unsere Vorräte aufzufüllen.

7.6.1448

Wir ziehen weiter Richtung Norden durch die Ebene hindurch. Mittags entdecken wir, dass die Ebene in einem Wald endet. Aber erreichen werden wir den Waldrand an diesem Tag nicht mehr. Während der Nachtwache entdecke ich ein Luftschiff, dass uns überfliegt. Das Lager wird schnellstmöglich abgebaut und wir marschieren in den Wald. Das Luftschiff lässt währenddessen einige Menschen herunter, die sich unseren alten Lagerplatz anschauen. Danach werden die Menschen wieder aufgenommen und das Schiff fliegt über uns hinweg Richtung Norden. Die nächsten 2 Tage verbringen wir damit durch den Wald zu ziehen.

10.6.1448

Während wir weiter durch den Wald ziehen hören wir auf einmal wie Bäume gefällt werden. Wir werden in Gruppen aufgeteilt, um uns das aus der Nähe anzusehen. Was wir dort erblicken lässt uns erstarren. Eine knapp 2000 Mann starke Armee, 24 Luftschiffe und Arbeiter. Teraner. Tera ist erwacht !

Nachdem Brackwass davon hört schlagen wir ein Lager auf und es wird beraten. Diese Nachricht muss nach Throal. Die nächsten 2 Tage machen wir uns auf den Rückweg durch den Wald.

13.6.1448

Am Waldrand angekommen teilt Brackwass uns in 3 Gruppen ein. Die Zwerge und der Kommandant brechen, nachdem uns allen der ausstehende Sold ausgezahlt wurde, in Richtung Süden auf. Naug, Thorek, Largo und ich Richtung Westen und der Rest in östlicher Richtung. Wir wollen uns am Anfang des Gebirges wieder treffen. Abends gehts dann los. Nach ca. 2 Stunden hören wir im Westen ein Heulen. Kurze Zeit später taucht dort ein Luftschiff auf, stürzt herab und wir sehen, dass Feuerlanzen auf die Ebene geschleudert werden. Kurz darauf entdecken wir über uns ein Wesen. Ein geflügelter Affe, weisses Fell und mit riesiger Spannweite. Aber es entdeckt uns scheinbar nicht.

Bei Dämmerungseinbruch erreichen wir den Anfang der Berge. Als wir den Gebirgspass erreichen werden wir von einem dieser "fliegenden Affen" entdeckt und angegriffen. Largo überlebt diesen Kampf nur schwer verletzt und bewusstlos, der fliegende Affe nicht. Auch Naug wird von einer Eisfeil den das Wesen auf uns abgeschossen hat getroffen.

14.6.1448

Largo erwacht zwar, aber seine Wunden heilen nicht und er ist kaum in der Lage mit uns weiterzuziehen. Nach einigen Streitereien beschliessen wir aber, ihn mitzunehmen.

15.6.1448

Largos Zustand verschlimmert sich immer mehr. Er fängt nun auch an zu phantasieren. In dieser Nacht entdecken wir knap 12 Gestalten, die uns anscheinend verfolgen. Thorek bleibt zurück, um sicherzugehen, dass die Verfolger uns nicht zu nahe kommen. Dabei lernt er Mandaraz kennen. Einen Obsidianer, der Thorek anbietet uns zu helfen. Thorek bringt ihn zu uns. Mandaraz erzählt uns, dass er einen Eingang bewacht zu einem Gebiet, das von einem Schrecken heimgesucht wird. Wenn wir uns diesem Schrecken stellen und versuchen ihn zu vernichten, würde der Obsidianer unsere Spuren verwischen und uns somit von den Verfolgern befreien. Dieser Schrecken, so erzählt der Steinmensch, lässt die Menschen die dieses Gebiet bewohnen immer und immer wieder ein Szenarium durchlaufen und tötet sie in diesem. Wenn sie tot sind, werden sie von ihm in dieses Szenarium mit eingebunden und so finden sie keine Ruhe.

Wir sehen ein, dass es unsere einzige Chance ist, den Verfolgern zu entkommen und willigen ein. Noch in dieser Nacht betreten wir dieses Gebiet... (lf)

Der Wolfskönig

16. Juni 1448

Nachdem die vier ihre Unterkünfte bezogen und sich frisch gemacht haben werden sie von Albert, dem ältesten Butler des Gutshauses, zu Tisch gebeten. Im Speisesaal angekommen sind dort

Morwik und 2 im Gespräch verwickelte Edelleute zu sehen. Es sind Gilbert, ein enger Freund des Barons, und Gunter, ein etwas Mädchenhaft gekleidet und geschminkter Herr. Am Essenstisch fallen noch ein Ork namens Tales, der Hofjagdmeister, auf, sowie ein finster dreinblickender menschlicher Besucher mit einem recht großen und kräftig gebauten Körper namens Karontor. Nachdem sich alle am Tisch eingefunden haben, betritt nun auch der angekündigte Baron Troilin von Lamas den Raum. An seiner Seite seine junge wunderhübsche Tochter Brinanin mit blondem langem offenem Haar welches sanft auf ihren Schultern niedergeht und der Sohn Henderin mit einem leicht wahnsinnigen Blick, gefolgt von Lystrek den Garlenpriester, der ihn nicht aus den Augen lässt.

Nachdem alle das Essen serviert bekommen haben, zieht des Barons Sohn mit seinem Gebrüll, dass ihm das Fleisch nur roh schmecke, seine ganze Aufmerksamkeit auf sich und wirft das Mahl den Hunden vor. Fasziniert scheint er danach die Hunde zu beobachten die sich mit animalischer Gier auf das Fleisch stürzen.

Um von der Peinlichkeit abzulenken bittet der Gutsherr den Barden Wingales ein Lied zu singen. Der Gesang des albinoartig wirkenden Sängers ist allerdings in elbischer Sprache, sodass niemand der vier neuen Besucher dies verstehen kann.

Später des Abends lädt Troilin von Lamas alle Besucher ein, am nächsten Tag mit auf die Jagd zu gehen, was Naug und Largo aufgrund ihrer Angeschlagenheit allerdings dankend ablehnen.

17. Juni 1448

Nach einem ergiebigen Frühstück bereitet Tales alles für die Jagd vor, sodass Aaron, Gunter, Gilbert, Morwik, Troilin von Lamas, Thorek, Wingales und Tales selbst mit ihren Pferden aufbrechen können. Begleitet werden sie von zwei Waffenknechten sowie den Jagdhunden. Es ist ein stürmiger Morgen.

Sobald die Jagd begonnen hat machen sich Naug und Largo auf den Weg zu dem höfischen Priester, der in einem der Burgtürme haust, um ihn nach den Verhalten des Sohnes auszufragen. Lystrek hält sich jedoch recht verschlossen. Auf dem Rückweg über den Burghof sehen die beiden wie die Tochter des Barons davon reitet um mit der Jagdgesellschaft aufzuschließen. Besorgt um sie überzeugt Naug Largo dazu, dass sie beide ihr folgen. Während des Verlassens des Burghofs bekommen sie noch mit das auch Henderin verschwunden ist.

Die Jäger entdecken zwei Spuren die auseinander gingen und teilten sich deshalb auf damit jeder Gruppe einer folgen kann

Die erste Gruppe, bestehend aus dem Baron, Tales, Gilbert, Gunter und einem Waffenknecht, entdeckt nach kurzer Zeit einen Hirsch und erlegt diesen dann auch mit etwas Geduld.

Die zweite Gruppe mit Aaron, Thorek, Karontor und einem Waffenknecht bemerkt währenddessen wie sie von zwei Dutzend Wölfen eingekesselt wird.

Dru'kal und Grelton haben im Verlauf schon eine längere Strecke zurückgelegt nachdem sie auf die Baronstochter treffen. Sie ist von 2 Wölfen umstellt und deshalb auf einen Baum geflüchtet. Die beiden entscheiden sich, dass Naug Hilfe holt während Largo die Lage im Auge behält. Kurz nachdem Naug losgelaufen ist entschließt sich Largo jedoch einen Versuch zu unternehmen Brinanin zu befreien. Mit taktischer Nutzung der sicheren Baumhöhen beschießt er die Wölfe, worauf hin einer erlegt wird und der zweite entmutigt durch den Tod des Gefährten und weiteren Pfeilbeschüssen die Flucht ergreift. Die junge Schönheit bedankt sich entzückt bei dem Bogenschützen mit einer beherzten Umarmung, bevor sie eiligst Richtung Burg reiten. Unterwegs fangen sie Naug, der Hilfe geholt hat, ab.

Aaron, Thorek und Karontor sind allerdings noch in der sehr bedrohlichen Lage von einer Überzahl an Wölfen angegriffen zu werden. Welche schnell eskaliert indem die aufgebrachten Bestien sich auf die Gruppe stürzen. Ehrenhaft schützen sich Aaron und Thorek gegenseitig vor der unüberschaubaren Masse an Wölfen. Die Situation scheint mehr als Lebensbedrohlich. Karontor

setzt allerdings, schon fast unbeeindruckt, die Angreifer mit einem Schlag nach dem anderen außer Gefecht. Nun gilt es die Wölfe noch so lange abzuwehren bis er sich zu ihnen durchgerungen hat. Doch können sich die beiden der unzähligen Angriffe nicht mehr lange erwehren bis sie die Bewusstlosigkeit befällt.

Später erwacht Thorek auf einem Pferd, die Sonne scheint. Er erblickt den regungslosen Aaron und so gut wie unverwundeten Karontor auf dem Heimweg.

Im Laufe der Zeit treffen alle Ausgerittenen wieder ein und werden von Bruder Lystrek medizinisch versorgt. Der Baronssohn wurde in der Zwischenzeit auch wiedergefunden, er irrt verwirrt um die Burg.

Nachdem Aaron zur Genesung in sein Bett gelegt wurde erscheinen alle zum Abendessen bis auf Aaron und Naug der ihn bewacht. Später des Abends macht Thorek Largo darauf aufmerksam, dass Brinanin ihm Blicke zuwirft. Grelton gesellt sich aus diesem Grund zu ihr und es entwickelt sich ein Gespräch welches erst endet als sie an der Tür ihres Schlafzimmers angekommen. Da der Sittenwächter Albert allerdings schon seit längerem ein kritisches Auge auf das Paar wirft geht Largo auf sein eigenes Zimmer, was ihn aber nicht davon abhält sich nach einer Stunde auf zu Brinanins Gemach zu machen. Es zieht in den Gängen, da draußen wieder der Sturm tobt. Erfreut über den wohlwollenden Empfang verschwindet er hinter der Tür ihres Zimmers. Und einige Zeit vergeht... Mitten in der Nacht wacht Grelton, neben der hübschen, friedlich ruhenden Brinanin, von Geräuschen aus dem Hof auf.

Nachdem er Alberts Zimmerdurchsuchungen entgehen konnte erreichte er den Hof in dem Naug versuchte den Baron mit Gefolgschaft und die aufgebrachten Soldaten auseinander zuhalten. Das Burghaupttor wurde von einem unbekanntem geöffnet, während der Torwächter Gregor in den Schlaf fiel. Dadurch konnte ein Monstrum mit einem Rudel Wölfe den Hof betreten und viele Soldaten zerreißen. Im weiteren Gespräch erfährt er, dass der Henderin in Telvaris blutverschmiert im Pferdestall neben einer, an der Kehle aufgerissenen, Leiche aufgefunden wurde. Diese bäumte sich noch ein letztes mal auf mit den letzten Worten "Der Tod! Ich sehe ihn! Er kommt durch den Sturm auf uns zu! Der Tod kommt! Ein Mann! Ein Mensch und doch kein Mensch! Der Tod für uns alle!".

Auf Vorschlag von Karontor einigen sich dann alle darauf, dass der Sohn und der auch beschuldigte Bruder Lystrek in den Turm gesperrt werden.

Largo berichtet seinen drei Mitreisenden danach von den geheimen Botengängen, die Albert nutzte um in Brinanins Gemach zu gelangen.

18.Juni 1448

Nach dem Frühstück befragen Aaron, Naug, Largo und Thorek die Augenzeugen des gestrigen Vorfalls, welche allerdings keine nennenswerten Aussagen machen können. Die Befragung der Garlenpriesters bringt aber einiges zu Tage. So erfährt man, dass er zwei Wochen nach dem Vorfall Henderins in die Dienste des Barons trat und er von dem betrunkenen Baron auf einem Fest gedemütigt wurde indem er ein Bier über sein Kopf geschüttet bekam. Bei weiterem Nachfragen gibt Lystrek preis welches Wesen die Morde zu verantworten haben könnte. Es handle sich um einen Wehrwolf, einen Menschen der sich zum Wolf verwandeln kann, oder einen Wolfsfürst, ein Wolf in Menschengestalt der weitere Wölfe herbeirufen kann. Der Wehrwolf bzw. Wolfsfürst ließe sich wesentlich einfacher erledigen wenn man versilberte Waffen nutze.

Mittags werden alle vom Baron in die Halle gerufen um ein weiteres Vorgehen zu besprechen. Man entscheidet darüber wie die Wachen eingeteilt werden. Naug, Aaron, Thorek eilen zur Schmiede um dort das Tafelsilber in Waffen einzuarbeiten.

Die Baronstochter bietet Largo währenddessen einen Silberdolch, den sie von ihrem Vater geschenkt bekam, an. Der lehnt jedoch dankend ab und folgt Brinanin unauffällig bis vor ihr Zimmer, als er über dem Stuhl gegenüber der Zugangstür frisches verschmiertes Blut an der Wand

entdeckt, wo sonst ein Diener Wache hielt. Neugierig und doch angespannt verfolgt Grelton der Blutspur welche zu einer Wendeltreppe am Ende des Flurs führt. Über die Wendeltreppe gelangt er auf den Burghof auf dem sich die Blutspur von dem Ausgang bis zu Lystreks Turm erstreckt. Sie ist trotz des neuen wütenden Sturmes gut zu erkennen. Dieser folgt er auch weiter bis zum Eingang des Turmes, entscheidet sich dann aber doch dafür lieber Hilfe zu holen. Allerdings kommt er nicht weit, da er urplötzlich von Hinten durch eine riesige Bestie mit fletschenden Zähnen niedergerissen wird. Als Largo wieder das Bewusstsein erlangt bemerkt er das in seinem Gesicht verschmierte Blut und kurz darauf wie ein Pfeil in des Troubadours Armbrust auf ihn zielt. Um ihn sind fast alle Burgbewohner mit ihren erhitzten Gemütern geschart. Lystrek und des der verwirrte Sohn wurden zerfleischt aufgefunden. Nachdem Troilin von Lamas durch Greltons Gefährten davon abgehalten wurde den vermeintlichen Mörder zu töten, beschließt der Baron ihn vorerst nur in den Kerker zu werfen. Karontor, Tales und Naug schließen danach das Haupttor welches, wie auch schon vorige Nacht, geöffnet wurde um die Wölfe hereinzulassen.

Es dauert aber nicht lange bis ein immenser Ansturm von Wölfen durchbricht und die Bewohner zwingt sich in die Haupthalle zurückzuziehen. Frauen und Kinder wurden in der anliegenden Abstellkammer in Sicherheit gebracht. Largo wird aus dem Kerker geholt und im Saal angekettet damit er nicht völlig schutzlos den Tieren ausgeliefert ist. Der Baron legt das einzige bis dahin fertig gewordene versilberte Schwert in die Mitte des Tisches und erklärt, dass derjenige der die Möglichkeit hat die Bestie zu erlegen dann dieses Schwert nehmen soll. Kurz darauf wird auch die Tür zur Halle von den Wölfen durchdrungen; Largos Ketten werden gelöst. Schnell entscheidet man sich noch um für einen Rückzug in die Küche mit samt den Frauen und Kindern. Dummerweise bedenkt niemand, dass die Küche noch einen freien Zuweg über den Botengang hat über den auch prompt 2 Wölfe eingefallen kommen. Gerade beginnen Aaron und Largo einen Kampf mit diesen Wölfen, da zerschmettert die Tür zum Hof, durch die die Fratze des Wolfsfürsten blickt. Von den Insassen der Küche gerufen, rennt Karontor mit dem versilberten Schwert zu der Bestie und stößt es in ihre Brust. Durch Schmerzes Qualen ergreift der Wölfling die Flucht welche allerdings nur bis zum Haupttor gelingt, an dem Aaron ihn mit Erdpfeilen zu Boden wirft. Schnell rennt Karontor zum Gestürzten und schlägt ihm den Kopf ab. Alle Wölfe halten in einer unheimlichen Stille inne und verschwinden danach zurück in den Wald. Später stellt sich heraus dass es sich bei dem Untier um Wingales handelt.

Nachdem sich die aufgebrachte Menge beruhigt hat begeben sich alle zum Schlafen auf ihre Zimmer.

19.Juni 1448

Ein sonniger Morgen; Das erste Grass ist durch den schmelzenden Schnee zu erkennen. Die vier Reisenden finden nach dem Aufwachen die Burg verlassen auf, bis auf Karontor der gerade sein Pferd sattelt. Sie erzählen ihm die Geschichte über den Schrecken, die ihnen der Obsidianer erzählt hatte. Er scheint dieser auch aufmerksam zuzuhören, wünscht Naug, Aaron, Thorek und Largo dann aber alles gute und reitet davon.

Naug schmelzt das restliche Tafelsilber in vier Barren und verteilt diese dann.

Largo, trauernd über den Verlust Brinanins, sucht ihr Zimmer auf und findet dort ein Tagebuch welches die wenigen glücklichen Tage der beiden festgehalten hat.

20.Juni 1448

Einen weiteren Tag ausgeruht und bepackt mit allen nützlichen Sachen machen sich die Vier dann auf dem Weg zur Höhle durch die sie diese Welt verlassen.

Auf der anderen Seite wartet Mandaraz bereits erfreut über den Erfolg der Wanderer (wenn man das einem Obsidianer überhaupt ansehen kann). Im Laufe des Gesprächs mit ihm wird ihnen klar das

Karontor der eigentliche Schrecken war. Einer alten Legende zufolge wandle dieser durch die Reiche. "Ein Mann! Ein Mensch und doch kein Mensch! Der Tod!".

Der ewige Kreis ist aber nun durchbrochen und somit die Aufgabe aller erfüllt. Jetzt kann sich Mandaraz, nachdem er Largo noch eine Lederkette mit einem grünen Stein überlässt, endlich zu seiner seit 500 Jahren ersehnten Ruhe begeben. (tl)

Aus dem Tagebuch von Ahron Thelies 2

30.6.1448

Wir erreichen Morgath in der Abenddämmerung. Thorek wird zu Hauptmann Grak vorgelassen und muss diesem von der Teranischen Armee erzählen. Dieser glaubt ihm kein Wort und will Kommandant Ulanthil nicht hinzuholen. Danach schmeisst er Thorek hinaus. Dieser besucht dann seinen Vater während der Rest zurück in das Dorf geht, und in der Schlangenschänke einkehrt. Eigentlich wollen wir in dieser Nacht noch nach Throal aufbrechen um die Nachricht weiterzuleiten, aber als Thorek in die Schänke kommt ist er vollkommen betrunken. So beschliessen Naug und ich alleine weiterzuziehen.

1.7.1448

Alarm in der Festung. Thorek und Largo erfahren, dass Hauptmann Grak brutal ermordet wurde. Die Festung wird geschlossen und Naug und ich werden von 10 Soldaten gesucht und zurückgebracht. Dort angekommen werden wir nicht verhaftet, sondern in den Wachdienst eingeteilt. Largo lässt nicht locker und schafft es endlich Ulanthil von der Armee zu erzählen. Wir werden aus dem Dienst entlassen und nach Throal geschickt. Mit einem Schriftstück, das uns Einlass nach Throal verschaffen soll. Wir sollen einem Feldmarschall Foellerian die Nachricht überbringen. Am Mittag brechen wir auf. Während der Nachtwache entdecke ich einen Blutfleck an Thoreks Rucksack. Nach eingehender Untersuchung finden wir schliesslich eine abgetrennte Zunge in seinem Rucksack. Thorek kann dies nicht erklären und vergräbt die Zunge. Am nächsten Tag brechen wir auf.

4.7.1448

Am Nachmittag entdecken wir ein riesiges Tier mit ledrigen Flügeln und Tentakeln am Himmel. Es greift uns an aber wir können es erledigen. Jedoch geht Largo unvorsichtiger Weise zu Nahe ran, das Tier schafft es, ihn am Bein zu packen und reisst ihm dabei fast das Bein heraus.

5.7.1448

Es geht Largo ein wenig besser, doch scheint das Bein verloren zu sein. Wir können da nichts tun. Von Reisenden erfahren wir, dass es sich bei dem Tier von gestern um ein Krillra handelte.

6.- 7.7.1448

Mittags erreichen wir die Stadt Märkteburg, die direkt vor Throal liegt. Eine halbe Stunde später stehen wir vor den riesigen Toren Throals. Doch die Leute werden scheinbar nicht hineingelassen. Nachdem wir lange in einer Warteschlange standen, werden wir, obwohl wir den Brief Ulanthils vorzeigten, nicht durchgelassen. Uns bleibt nichts übrig, als wieder zurück in die Stadt zu gehen. Dort will uns ein Skrang einen falschen Pasierschein für Throal verkaufen. Wir lehnen ab. Danach suchen wir einen Heiler auf, der sich um Largos Bein kümmert. Dieser erzählt uns auch,

dass es in Märkteburg einen Schrecken gibt, der Mädchen von reichen Eltern entführt. Daher auch die Sicherheitsmassnahmen vor Throal.

Wir steigen im "Würfelbecher" einer heruntergekommenen Schänke ab. In einer anderen Schänke lernen Naug und ich einen weiteren Troll kennen, mit dem sich Naug fürchterlich betrinkt. Dieser Troll meinte wir sollten uns im Magistrat melden, wenn wir helfen wollen den Schrecken zu bekämpfen. Wir sehen dies als einzige Chance, nach Throal zu kommen.

8.7.1448

Thorek und ich machen uns an diesem Morgen auf zum Magistrat, um unsere Hilfe anzubieten. Diese wird abgelehnt und das Problem heruntergespielt. Wir schauen nochmal bei dem Heiler vorbei, weil Thorek sich Mohnsaft, eine starke Droge, kaufen möchte. Wir bemerken, dass wir verfolgt werden. Als wir den Verfolger, einen Zwerg, ansprechen bestreitet er, uns nachgelaufen zu sein. Nachdem ich einen Passanten nach einem Elementaristen zwecks Ausbildung frage, werde ich an Adi verwiesen. Eine ältere Frau, die am Stadtrand lebt. Ich gehe dort hin, aber diese will mich nicht unterrichten, bevor ich ihr einen guten Grund dafür nennen kann. Unterdessen hat Naug mehr Glück und findet einen Schmied, der ihn ausbilden will.

9.7.1448

Wir unternehmen einen weiteren Versuch beim Magistrat. Diesmal lege ich mir aber bessere Kleidung zu, und nachdem ich einen Beamten dort besteche, werde ich zu Kalasar vorgelassen. Dies ist der Zwerg der uns am vorigen Tag verfolgt hat. Er bringt mich zum ehrwürdigen Jespar Heorat, dessen Schwester auch entführt worden ist. Heorat weist Kalasar an, mir alle Informationen über die Entführungen zu geben.

Scheinbar gibt es eine Regelmässigkeit, und demnach würde das nächste Mädchen am nächsten Tag entführt werden. Deshalb beschliessen wir, Wache in dem reicheren Stadtteil zu laufen. Dort passiert allerdings nichts.

10.7.1448

Es wird ein weiteres Mädchen entführt. Allerdings nicht in der Gegend, wo wir Wache hielten, sondern auf dem Alchemistenberg. Largo hilft unterdessen in einem Armenhaus aus, weil er hofft, dadurch von der dort beschäftigten Priesterin geheilt zu werden.

11.7.1448

Largos Bein wird von der Priesterin geheilt.

Wieder entdecken wir eine abgeschnittene Zunge in Largos Lager. Ausserdem findet sich dort die Zunge die er vergraben wollte. Nachdem ich ihm sage er soll beide Zungen in den Abort schmeissen und er es auch tut, finden wir die Zungen wieder bei ihm. Nachdem wir dann noch hören, dass der Magistratsbeamte ermordet wurde, der uns 3 Tage vorher ungerecht behandelt hat, nehme ich Thorek mit zu Adi. Dort angekommen, bekommt Thorek die magischen Siegel Adis zu spüren als er ihr Haus betreten will. Grüne Flammen schiessen auf ihn zu und verbrennen ihn fürchterlich. Die blinde alte Frau erklärt mir, dass er besessen ist und sie ihm nicht helfen kann. Mir bleiben 2 Möglichkeiten: entweder ich töte Thorek, oder ich bringe ihn zum Magier am Tor von Throal. Da dies der einzige Weg ist Thorek zu retten, fesseln Naug und ich ihn und berichten dem Magier davon. Dieser ruft schnell einige Soldaten zusammen und wir machen uns auf den Weg zum Gasthaus, wo wir Thorek zurückgelassen haben. Dieser wurde allerdings von dem Wirt befreit und ist geflüchtet. Sofort werden die Soldaten ausgeschickt um ihn zu suchen. Wir fürchten, dass sie

Thorek eher töten als ihn zu dem Magier zu bringen und suchen ihn auch. Glücklicherweise finden wir ihn vor den Soldaten im Armenhaus, wo er der Priesterin einen riesen Schreck einjagt, so dass sie aus dem Fenster springt. Wieder fesseln und knebeln wir ihn und bringen Thorek zum Magier. Auch Heorat taucht dort auf und fordert, dass man Thorek erschlägt, weil er der Meinung ist, dass Thorek der gesuchte Schrecken ist. Zum Glück schreitet der Magier ein, untersucht Thorek und findet dort den Opferdolch, den Thorek damals im Kaer mitgenommen hat. Dieser Dolch hat Thorek zu den Morden getrieben.

Der Magier, Meister Abardin, bringt uns dann auch noch zu Feldmarschall Foellerian. Einer Frau. Sie hört uns an, glaubt uns und will alles weitere in die Wege leiten. Unsere Aufgabe ist somit getan und wir können zurück nach Morgath. Dies ist besser so, weil die Bevölkerung von Märkteburg immer noch glaubt, dass Thorek der Schrecken ist, und ihn bei nächster Gelegenheit aufknüpfen würde.

18.7.1448 - 7.9.1448

Wir erreichen Morgath, verrichten dort unseren Dienst und bitten Ulanthil dann am 7.9.1448 uns nach Throal reisen zu lassen.

14.9.1448

Wir erreichen Märkteburg und erfahren dort, dass weitere 3 Mädchen entführt wurden. Allerdings konnte dann die Sekte die dafür verantwortlich war, sie hiess Xul Habis, festgenommen werden. Sie entführten jede Vollmondphase eine Jungfrau, um sie sie zu opfern. Diese Rituale sollten einen legendären Helden namens Xul Habi wieder auferstehen lassen.

Naug setzt seine Ausbildung fort. Auch Largo fängt eine Ausbildung in Märkteburg an. (If)

Mord in Morgaard

08.11.1448

Wir haben uns alle in Morgaard eingefunden, die Stadt hat sich verändert. Es gibt bestimmt doppelt soviel Häuser wie früher. Auch die Feste Morgaard ist mit 150 Mann und 4 Magi gut besetzt, trotzdem müssen wir Wachdienst schieben. Der Schlangenfluss wird zunehmend stärker befahren und der Handel blüht auf, Flussgaleeren verkehren in regelmässigen Abständen. Der Winter kommt und die Zeit verstreicht.

16.03.1449

Es wird Frühling, der Schlangenfluss führt Hochwasser, was auf die Schneeschmelze zurückzuführen ist. Ich beginne hier wieder mit den Aufzeichnungen, da es der Anfang von einer grossen Geschichte ist. Naug und ich haben Wachdienst, als am späten Nachmittag ein Botenreiter die Festung erreicht, der erste seit einigen Monaten! Er bringt wichtige Neuigkeiten für Kommandant Ulanthil, zumindest behauptet er das. Doch er hatte wohl recht, kaum eine Stunde später ertönt das grosse Horn zum Appell. Es bleibt nicht viel Zeit darüber nachzudenken denn der Kommandant tritt mit seinem gesamten Stab hervor (bestehend aus: seinen Hauptmännern, einem Thystonius-Questor und dem Zirkel-Vorsteher). Er berichtet: Vivane ist gefallen, eine theranische Armee befindet sich auf dem Vormarsch nach Throal. Die Zwielightgipfel sind überquert und nun nehmen sie Kurs auf die Tylonberge., die Stadt Kratas ist in Gefahr! Truppen aus Jerris sind zur Unterstützung auf dem Weg. Der König sammelt Truppen südlich von Märkteburg um seine Hauptstreitmacht von Nord-Osten einfallen zu lassen. Luftpiraten haben einen Teil der unschädlich gemacht. Theranische Streitkräfte aus dem Norden belagern Urupe. Die Feste Morgaard entsendet in 3 Tagen 100 Mann, die sich mit den Truppen aus Iopos verbinden, Richtung Throal.

Kommandant Ulanthil führt das Kommando auf diesem Feldzug. Abschliessend werden die Namen von 10 Zugführern verlesen, unserer ist nicht dabei! Somit befindet sich Throal nun offiziell im Krieg und es herrscht Kriegsrecht, was mit einer Einschneidung der Menschenrechte gleichzusetzen ist. Unsere Armee soll in 3 Tagen aufbrechen.

19.03.1449

Die Truppen unserer Feste machen sich bereit zum Abmarsch. Gegen Mittag ertönt das Horn zur Versammlung, das Herr von Iopos marschiert gen Morgaard. Ein beeindruckender Anblick, über ihm schweben 4 Luftschiffe (Eine grosse Gallere und 3 sogenannte Drahtas). Ich muss unwillkürlich an die Theraner denken. Etwa 10 Mann werden aus einer Gondel aus der Galeere geladen und nähern sich unserem Stützpunkt. Eine edle Gesandtschaft erreicht uns, genau so würde ich mir eine richtige Königsgarde vorstellen. Beeindruckende Rüstungen, darüber das Banner von Iopos. Bei dem Anblick dieses Heeres wirken unsere 150 Mann etwas lächerlich. Kommandant Ulanthil tritt zum Gespräch mit Meister Thyvin Denairastas vor. Die Armee soll eine Nacht vor Morgaard stationiert werden, eine Einladung schlägt Denairastas lächelnd aber bestimmt aus. Er wird die Nacht auf seiner Galeere, der Stern von Iopos, verbringen. Traut er unseren Sicherheitsvorkehrungen nicht? Nach etwa 3h Besprechung verlässt er Morgaard.

20.03.1449

Gegen Mittag verlässt Kommandant Ulanthil Morgaard mit seinem gesamten Stab. Zurück bleiben: Hauptmann Haschrock, 1 Thystonius Questor, sowie 5 Züge inkl. Zugführer (Darunter auch unser Trupp). Wir unterhalten uns ein wenig mit Lamas (unserem Zugführer) und der Tag verstreicht ereignislos. Abends erhaschen wir einen Blick auf ein Lager der Armee von Iopos, einige Leute wurden in Morgaard stationiert. Anscheinend eine Nachschub-Route.

21.03.1449

Gegen Vormittag versammelt sich unser Zug und Lamas erhebt das Wort: Der Dorfbüttel, Tabin, wurde zum Hauptmann ernannt. Anscheinend soll er eine Stadtmiliz aufbauen, denn die Tochter des Bäckers Lamot ist verschwunden und wir wurden eingeteilt Tabin zu unterstehen. Also begeben wir uns zu ihm und erfahren: Gegen 1 Uhr Nachts hörte die Frau des Bäckers Geräusche, am nächsten Morgen war ein Fenster zerbrochen und Nyra (die Tochter) verschwunden. Uns wird befohlen nach Hinweisen zu suchen, während Talin mit dem Kommandanten Thyron der "Wahrer der Treue" sprechen wird. Die Backstube ist geschlossen, ein Menschaufmarsch hat sich vor der Bäckerstube versammelt. Lamas und Largo befragen das Ehepaar, Tsurik (ein orkischer Fährtenleser aus unserem Zug) soll den Tatort untersuchen. Die anderen 6 verscheuchen die Menge. Wir sichern den Tatort.

Unsere Befragungen und Untersuchungen ergeben folgendes:

- Ausser Nyra fehlt nichts
- Es gibt Kratzspuren am Fenster
- Es gibt Skrangspuren am Haus
- Es gibt zur Zeit 3 durchreisende Skrangs, sowie den Bootsbauer Xatnar
- Lamot hat keine ihm bekannten Feinde, bis auf den This vielleicht

Also befragen wir die 3 Skrangs zu dem Vorfall (wie sich herausstellt Katsint, Tsatis und Botast): [Eine kurze Musterung der 3 ergibt: Katsint hat rötliche Haut und auf der Stirn ein scheinbar eingebranntes Diadem, Tsatis hat gräuliche Haut und Botast gräuliche Haut] - Sie sind sichtlich entsetzt das ein Mädchen verschwunden ist - Aber sie scheinen es auch sehr eilig zu haben, ihre Reise fortzusetzen - Auf ihrem Zimmer findet sich nichts verdächtiges

Largo kommt auf die Idee irgendwie Abdrücke von den Skrang-Spuren zu machen, ist er etwa mit einer Gabe gesegnet? Die Befragung von Xatnar artet in einem Fiasko aus, er ist sichtlich verärgert

über die ganze Aufregung.

Nach einigem beraten kommen wir zu dem Schluss die nähere Umgebung Morgaards in Richtung Nord-Nord/Ost zu untersuchen. Largo, Naug, Tsurik und ich brechen auf. Nach etwa 4h Fussmarsch sehen wir eine Gestalt zu einer Höhle huschen, der wir folgen. In der Höhle entdecken wir: 4 Krieger und eine fette Frau, eines uns unbekanntes Stammes. Soweit nicht ungewöhnlich, doch diese Wesen haben sehr weisse Köpfe und ausserdem tragen sie Schrumpfköpfe an den Gürteln. Die Frau trägt ausserdem ein Lederhalsband verziert mit diversen Ohren von scheinbar allen Namensgeber-Rassen. Es muss sich um Menschenfresser handeln, mein Vorschlag sie dingfest zu machen wird abgelehnt und auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Nach einem kurzen Gespräch verschwinden wir wieder, knapp einem Kampf entkommen. Zwischenzeitlich, Largo blieb unterwegs zurück, wird er prompt von Wölfen bedroht. Wir kommen gerade noch rechtzeitig zurück sie in die Flucht zu schlagen.

22.03.1449

Wir schauen uns in den Bergen um -> Erfolglos.

23.03.1449

Rückkehr nach Morgaard: Das Schiff von Xatnar ist niedergebrannt worden, Hauptmann Aschrock wurde ermodet - mit einem Skrang-Speer. Es scheint offensichtlich was hier geschieht, oder doch nicht? Naug bekommt den Oberbefehl über unseren Zug, da Lamas nun zum Hauptmann ernannt wurde. Nach einem kurzen Besuch in Bristols Schlangenschenke beschliessen wir das Lager der Iopos im Auge zu behalten. Dazu quartieren wir uns bei Ledermacher Teris ein. Largo bleibt bei ihm, während Naug und ich noch einmal bei Bäcker Lamot vorbeischaue. Er versichert uns glaubwürdig, dass niemand an ihn herangetreten ist um evtl. Forderungen zu stellen. Also bleiben wir zunächst auf unserem Beobachtungsposten. Ich übernehme die erste Wache, doch es passiert soweit nichts. Das einzige was mir auffällt ist dass es scheinbar einen Elfen unter den Menschen im Lager der Iopos gibt. Am nächsten Morgen berichtet Naug dass auch ihm ein Elf in dem Lager aufgefallen ist, vermutlich ein zweiter. Ansonsten finden wir nichts, keine Skrang, keine kleinen Kinder. Nichts was uns bei unseren aktuellen Problemen weiterhelfen könnte.

24.03.1449

Wir finden die Leiche von Hauptmann Tabin, im Stadthafen, und machen uns sofort daran die Finder zu befragen. Die Stimmung gegen die Skrang wird zunehmend schlechter, jeder hier ist sich sicher dass sie dahinterstecken. Während Naug noch einige Leute befragt, Largo versucht herauszufinden wann in etwa Hauptmann Tabin gestorben ist und Tsurik im Haus von Tabin nach Spuren suchen soll mache ich mich auf den Weg zu Meister Xatnar um ihn zu befragen ob er etwas gehört hat. Das Bild was sich hier bietet ist grausam: Meister Xatnar liegt tot in seinem Bett, die Kehle aufgeschlitzt, ein verzerrtes Gesicht. Sowie eine einst stark blutende Wunde wo einst seine Rechte Hand gewesen ist. Fliegen umschwirren ihn, er muss schon länger hier liegen, obwohl mir spei übel ist nehme ich noch wahr, dass sein Stock auf seinem Nachttisch liegt als wenn er nie in Eile gewesen wäre. Die blutigen Spuren vor seinem Bett und sein achtlos weggeworfener blutbefleckter Degen sprechen da eine andere Sprache. Schnell kommt die Vermutung auf, dass Xatnar seine Behinderung nur vorgspielt hat. Als Tsurik dann noch berichtet, dass er in Hauptmann Tabins Wohnung Kratzspuren, blut, sowie eine abgetrennte Hand gefunden hat verdichten sich die Hinweise. Desweiteren hat er Spuren von mindestens 2 weiteren Skrang gefunden, eine davon identisch zu den Spuren des Entführers der jungen Nyra! Von Bristol erfahren wir, dass Tabin im Ort nicht sonderlich beliebt gewesen ist und dass Meister Xatnar vor einiger Zeit ein kleines Fässchen Branntwein erstanden hat, kurz nach dem sein Schiff verbrannte. Tsurik wird nun angewiesen nach guten Stellen für einen Hinterhalt am Fluss zu suchen, da die Mörder höchstwahrscheinlich über den Fluss in die Stadt gekommen sind gehen wir davon aus, dass sie es wieder versuchen werden. In

der Zwischenzeit werden wir Lamas informieren und uns überlegen wie es weitergeht. Sollen wir gezielt Desinformationen streuen um die Mörder in Sicherheit zu wiegen und ihnen eine Falle zu stellen? So das wir sie mittem im Herz unserer Stärke, auf der Feste Morgaard stellen können? (dk)