

Letzte Schlacht des Wolfes – Teil 3

Dies sind Aufzeichnungen Lares Honorald, damit die Geschehnisse im Kampf gegen Borbarads nicht in Vergessenheit geraten und der Nachwelt zu zeigen, dass es sich noch lohnt, für Rondra und allgemein für die Zwölf zu streiten.

Abenteuerbericht: Letzte Schlacht des Wolfes (06.02.10)

Datum: 10. Efferd 1020 — 12. Efferd 1020

Meister: Joel

Spieler: Christian als *Sindar von Geisselholm*;
Herrschaftsmagier aus Neersand
Lucas als *Lares Honorald*;
Krieger aus Baliho
Melanie als *Isha*;
tulamidische Hesidegeweihte
Niclas als *Charles de Beaumonage*;
mittelreichischer Einbrecher
Seiji als *Woltan Pedersjepen*;
Firungeweihter aus dem Bornland

Efferd 1020

10. Efferd

Am 10. Efferd kamen wir regendurchtränkt in Eslamsbrück an. Rund um die befestigte Stadt konnte man keine Belagerung ausmachen. Man liess uns nach einer kurzen Inspektion eintreten und fand vor uns eine fast verlassene Stadt vor. Es war auch keinem zu verübeln, lag Eslamsbrück doch bereits in Feindesland und die Tatsache, dass man anscheinend die Stadt verschonen wollte, konnten wir nicht erklären. Die Stärke der Verteidigung war bedenklich klein, ein paar Handvoll Stadtgardisten, die kaum die Wachposten besetzen konnten und noch das zum Schutz herbeigeeilte Rabenbanner der Golgariten. Alles in allem etwas über 50 Mann. Man führte uns direkt in die Wehrgebäude der Stadt, gleichzeitig auch das Quartier des Banners, dessen schwarzen Rüstungen mit den weissen Raben doch Zuversicht ausströmen. Auch wir bekommen in den Gemäuern eine Unterkunft und trockene Kleider wurden bereitgelegt. Am Abend wurden wir dann zum Stadtvogt Eberhelm von Dorboria-Schnattermoor in Begleitung Strahe von Feldbruch, XXX des Golgaritenbanners. Die beiden Männer hätten nicht gegensätzlicher sein können, auf der einen Seite der Stadtvogt, die Hoffnungslosigkeit ins Gesicht geschrieben, auf der anderen Seite Herr von Feldbruch, das Selbstbewusstsein in Person. Nach einem kurzen Ereignisberichts Sindars, vor allem der Neuigkeiten des Kronrates brachten wir unser Anliegen an Strahe. Trotz Zögern versprach er, uns Pallanais-Licht auszuhändigen. Pallanais-Licht, eine Laterne ungewöhnlicher Form, verziert mit Drachenformen und zusammen mit den Blutachate erzeugt das silberne

Glas prächtige Lichtspiele. Das göttliche Artefakt, anscheinend die letzte Gabe Pallanais, mithilfe dessen man Untote erlösen kann, jedoch dessen Macht nicht erzwungen werden kann. Ich bin da noch etwas skeptisch, ob uns dieses Relikt wirklich etwas bringt. Auch unsere Tarnung könnte dadurch recht schnell auffliegen. Nach einer kurzen politisch angehauchter Gesprächsrunde – wir werden nicht ganz schlau, wieso Angrim die Macht an sich reißen konnte und von Borbarad schon so lange nichts mehr hörte – ging es zu Bett.

11. Efferd

Wir werden wieder in den Saal geholt und bekamen unter misstrauischen und ehrfürchtigen Blicken des gesamten Rabenbanners Pallanais-Licht ausgehändigt. Um keine Aufmerksamkeit auf uns zu lenken, verabschiedeten wir uns bereits im Saal und zogen alleine Richtung Tor, niemand weiss, wo der Feind bereits seine Augen hat. Der Tag verlief grössten Teils ereignislos, die bedrückte Stimmung, das Ungewisse was uns erwartete und auch das seltene Erscheinen der Sonne machte unser Marsch auf der Reichsstrasse nicht gerade einfach. Auch die bereits Blätterlosen Bäumen, ungewöhnlich für diese Jahreszeit und auf der anderen Seite die prallen reifen Ären obwohl erst in zwei Wochen die Erntezeit beginnt, konnte uns Beruhigen. Drei Ereignisse an diesem Tag, sind aber noch erwähnenswert. Ein, meiner Meinung ganz alleine da stehender Wagen, gezogen von einem Esel, war in der Ferne zu sehen. Nach ein paar Meinungsverschiedenheiten schlich sich Charles unter dem Decknamen Asleif Bernsold in den besetzten Gebieten an, während Woltan – Faral als Deckname – einfach gerade auf den Wagen zulief. Ich blieb mit Isha und Sindar – Lara (?) und Nerak – zurück, unsere Tarnung war, dass wir die Leibwächter von Sindar seien. Bis jetzt wollte er uns einfach noch nicht besolden, sollte das so weitergehen, sehe ich mich gezwungen, als Söldner unter der siebengezackten Krone einen neuen Herrn zu suchen. Zurück zur Handlung, Charles also im Wald, Woltan direkt vor dem Wagen. Unser Geweihter zieht die Plache vom Karren und ihm springt angsterfüllt ein Mann entgegen, bewaffnet mit einem kleinen Dolch. Der Flüchtling sah dann aber schnell mal ein, dass es wohl weniger Sinn macht, gegen Woltan zu kämpfen, vor allem da Charles die im Gebüsch versteckte Frau und sein Kind als „Druckmittel“ in die Runde warf. Wir liessen die Flüchtlinge weiterziehen und waren beruhigt, denn jeder Kampf konnte die Aufmerksamkeit auf uns werfen. Das nächste Ereignis fand beim ersten Hof statt, den wir im Feindesland antrafen. Der Wohnbereich war absolut verlassen, den Spuren entnehmend ziemlich schnell denn der Tisch war gedeckt und auf dem Küchentisch lag ein Messer und vergammeltes Gemüse, bereits geschnitten. Die Kuh im Stall – völlig ausgehungert – liessen wir frei. In der fast leeren Scheune finden wir den Leichnam eines vierjährigen Mädchens, Todesursache wohl stumpfe Gewalteinwirkung. Auch dieser Mord war wohl schon vor einigen Tagen geschehen, so dass es Woltan und auch mich etwas Überwindung brauchte, das Mädchen nach Draussen zu bringen und zu beerdigen. Sindar findet bei den Untersuchungen auf magisches

Wirken eine Kraftlinie in der Ferne, anscheinend verläuft sie direkt durch Eslamsbrück. Da ich mich aber mit dem Herumgefuchtelzeugs nicht auskenne und lieber auf mein Schwert vertraue, kann ich deren Bedeutung nicht ganz einschätzen, ich denke ich muss mich da mal etwas Bilden. Das letzte Ereignis war bei dem nächsten Hof. Auch dieser war wieder total verlassen, nur im Stall fand Woltan ein Schaf, ein Schaf mit zwei Köpfen, dass beim Anblick Woltans Tod zusammenbricht. Was ist hier am Werk, dass die Natur so durcheinander ist? Am Abend nach einem langem Marsch beschlossen wir dann zu rasten. Ein Lagerplatz wurde schnell gefunden und die Wachen eingeteilt. In meiner Wache geschah nichts erwähnenswertes, ausser vielleicht, dass Herrn Woltan scheinbar von bösen Träumen heimgesucht wurde, doch wer hat das schon nicht in diesen Tagen.

12. Efferd

Weder unsere noch die Stimmung des Wetters hat sich verändert. Ab und an etwas Sonne, jedoch meistens Bewölkt aber trocken. Okay unsere Stimmung hat sich vielleicht etwas verändert. Der Alptraum, der Woltan heimgesucht hatte, war doch etwas unnatürlich. Er sah sich von oben, wie er auf einem Hügel lag, umgeben von violetter angsteinflössendem Nebel. Über ihm beugte sich schützend eine Steineiche, das Zeichen Rondras. Doch der Nebel steigt an und verzerrt Woltan im wahrsten Sinne des Wortes. Als sich der Nebel wieder etwas verzieht sieht er nur noch sein Skelett, dessen Hand die Steineiche samt Wurzeln herausreisst. Ich will gar nicht gross darüber denken, was dies wohl wieder zu bedeuten hat. Ich weiss nur, dass niemals Rondra fallen wird, entwurzelt wird, solange ich noch kämpfen kann!

Uns kam wieder eine Flüchtlings Karavane entgegen, diesmal 8 Personen. Auch gab es wieder vereinzelt Anzeichen von Tieren. Zugegeben, das einzige Treffen auf Tieren war etwas makaber. Zwei Krähen die eine weitere tote verspeisten. Plötzlich greift eine der lebenden Tieren die andere an. Ein sehr ungewöhnliches Verhalten, selbst für Krähen. Am Abend hörten wir dann etwas abseits des Weges Kampfärm. Nach einer eher unvorsichtigen Anschleichaktion erkannten wir, wie zwei speziell gekleidete Menschen im Kampf mit zwei Söldner rangen. Zwei weitere Söldner lagen Tod am Boden, ihre entstellte Gesichter passten in etwa zu der Keule des Mannes, ein mit Kieselsteinen bestückter kurzer Stab. Die Frau mit langem blondem Haar murmelte gerade etwas und plötzlich bewegte sich ihr Gegner nur noch unter grosser Anstrengung und musste merklich nach Luft schnappen. Aussergewöhnlich an den beiden mutigen Kämpfer, war das labislazuliblaue Siegel auf der Stirn. Woltan der mutig den beiden Söldner in den Rücken fallen wollte, wurde von dem Mann mit einem Kieselhagel gleich so schwer zugerichtet, dass er schmerzerfüllt in Ohnmacht viel. Ich versuchte es dann mit etwas offensichtlicher Gesten mich auf Seite der unbekanntten Magier zu stellen. Leider verlief der folgende Kampf nicht ganz so, wie ich es mir gewohnt bin, weswegen wir nun diesen Kampf nicht noch weiter ausschmücken wollten. Kurz und knapp, wir siegten. Nach etwas missglückten Ge-

sprächsversuchen und der Ersten Hilfe für den noch immer Ohnmächtigen Woltan, konnten wir dann doch noch etwas in Erfahrung bringen. Unser Herr Charles hat anscheinend noch zu wenig Manieren beigebracht bekommen, vielleicht muss ich da mal etwas nachhelfen. Die beiden Magier – Aria und der sehr Wort kargen Turem – sind aus dem Konzile der Elemente. Ihr Auftrag ist, mit drei weiteren Zweiergruppen, die seltsamen Ereignisse in der Natur in der Umgebung zu erforschen und suchen die „Schänder der Elemente“. Durch etwas leichtsinniges Fragen, ob sie einen Herr Zachan kennen, erratenen sie, wer wir sind. Nun da unsere Deckung aufgefliegen war, konnten wir etwas offener reden. Wir suchten gemeinsam einen Lagerplatz und am Lagerfeuer rätselten wir einmal mehr, wieso Borbarad gerade Tobrien als erster Angriff und welche Ziele er wohl verfolgt. Anscheinend kursiert ein Gerücht, dass Borbarad gar nicht glücklich über Lutisana war, dass sie Eslamsbrück verschont hatte, was sie dem Gerücht nach mit ihrem zweiten Auge bezahlen musste. Auch gab es anscheinend starke Erschütterungen des Gleichgewichts der Elemente zwischen dem 11. Ingerim bis 8. Rahja 1019. Dies trifft in etwa auf die Zeit, als in Maraskan die gigantischen Portale geöffnet wurden und die Schwerter geschmiedet wurden. Ähnliches am 13. Rondra 1019, wobei wir und nicht mehr erinnern konnten, was dazumal war. Am Schluss beschlossen die Konzilmagier noch einen Erdschinn zu beschwören, einige der Fragen dürfen wir stellen.

Aus dem Hexagramm aus Pflanzen und Sträuchern spriessen plötzlich die Wurzeln, Steine schichten sich auf Steine bis ein gut 2 Schritt grosser Dschinn vor Turem steht und seine Konturen annimmt. Er gewährt uns sechs Fragen. Obwohl grosser Wichtigkeit, konnte ich mir leider nicht mehr ganz alles eins zu eins aufschreiben, ein Dschinn spricht manchmal doch stark in Rätsel. Auf die Frage der Art der Veränderungen kann ich mich nur noch an „Humus geschändet ... strebt dem Gebirge des Schwarzen Erz zu“ erinnern. Die schlimmsten Veränderungen gibt es im „Tal der gelben Blüten und bei dem dunklen Wasser“. Auf die Frage, wo sich Borbarad in letzter Zeit aufhielt, „suchte Orte des 7. Elementes und griff nach den Sternen durch das Himmelsloch“. Und wieso Tobrien, „Zahlreiche Orte der Elementen, rein, und die Hüter bewachen die Geheimnisse“. Wo es in der Nähe ein solcher Ort gebe, „Jenseits des Wasser, Hügel des sechsfachen Erzes“. Und als letztes „Hüter bei Fells im tiefen Wasser zurückgezogen, die anderen ungeschützt“.

Nun, die Interpretation liess ich lieber den etwas gebildeteren Personen in unserer Runde, da hatten wir einfach zu wenig in unserer Akademie. Ich hoffe ich kann auch mal mit meinem Wissen über die Kriegskunst auftrumpfen. Aber damit ich es nicht vergesse, wir gehen davon aus, dass das Himmelsloch entweder die Magie sein soll oder aber den Sphärenriss in der Wüste Gor. Und dass er nach den Göttern (Sternen) greifen will, waren wir uns fast sicher. Da Tobrien auch eine lange Druiden-tradition hat, könnte dies auch erklären, wieso hier der erste Schlag gegen Adventurien geführt wurde.

Wir beschlossen, Sindar auf die nahe Anhöhe zu begleiten, in der Hoffnung, dass er einen Ort ausfindig machen könnte, wo dieser Ort hinter dem Wasser sein könnte. In der langsam einkehrender Nacht konnten wir in der Ferne doch den einen oder anderen beleuchteten Hof sehen, das Land war also doch nicht ganz ausgestorben. Sindar erblickte in der parallel zur Reichsstrasse eine weitere schwächere Linie, die nahe Eslamsbrück die grosse kreuzte. Wir beschlossen, am Morgen in diese Richtung zu laufen, vielleicht treffen wir ja auf einen Steinkreis. Mit einem Schreck erkannten wir auf der Reichsstrasse eine Ansammlung von Lichter die in die Richtung unseres Lager wanderten. Wir mussten sofort zurück und unser Feuer löschen. Zum Glück bemerkten uns die vorbeiziehenden Söldner jedoch nicht, so dass wir schlafen gehen konnten.

13 Efferd

Nach einem kaum einstündigen Marsches stiessen wir auf einen kleinen See, der laut Sindar an der Kraftlinie lag. Auch einen Steinkreis konnten wir auf einem kleinen Hügel finden, bei dem sogar die Bäume noch Blätter hatten, die Natur schien hier noch in Ordnung. Doch zur Überraschung verlief die Kraftlinie nicht durch den Steinkreis, sondern machte einen Bogen darum, als ob jemand sie gezwungen hatte, diesen Kreis zu meiden. Ein weiteres Rätsel, das noch nicht gelöst ist. Die Linie war aber von der Repräsentation Herrschaft. Beim Steinkreis fanden wir Blut, dass wohl auf ein Ableben des Hüter schliessen liess. Sindar entdeckte aber noch einen magischen Stein, übersät mit druidischen Symbolen. Isha konnte sogar in etwa herausfinden, was sie bedeuten: Not, geheimes Treffen, Plan, viel Wasser, Quelle, Schlüssel. Und wieder ein neues Rätsel, eines das wohl mit ein paar anderen gelöst sein wird.