

Letzte Schlacht des Wolfes – Hinter feindlichen Linien

Auszüge aus dem Tagebuch von Sindar von Geisselholm, betreffend die Tage zwischen dem 13. Efferd und dem 5. Travia. Die Gezeichneten dringen tief ins Feindesland vor, um die Hauer von Tobrien zurückzuerobern und den untoten Dietrand von Ehrenstein zu erlösen.

Abenteuerbericht: Letzte Schlacht des Wolfes (03.07.11)

Datum: 13. Efferd 1020 — 5. Travia 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

13. Efferd

[...] Die bisherige Reise durch die von den Invasoren besetzten Gebiete als „ereignislos“ zu bezeichnen, würde den vielen Kriegsopfern wahrlich nicht gerecht. Immer wieder stiessen wir auf Bauernhöfe – die meisten davon verlassen, einige zeugen von den Gräueltaten von Borbarads Söldnern – und unnatürliche Veränderungen an Pflanzen und Tieren. Die Störung des elementaren Gleichgewichts ist selbst für Laien erkennbar, wenn vielleicht auch nicht erklärbar.

Von besonderer Bedeutung war diesbezüglich der dreizehnte (!) dieses Mondes: Im dichten Nebel vernahmen wir ein leises Wimmer. Zu unserer aller Überraschung fanden wir aber nicht verängstigte Flüchtlinge, sondern vier borbaradianische Söldner. Alle hatten schwerste Verbrennungen und mehrere Knochenbrüche erlitten. Dem einen noch atmen den Schwertknecht hätte wohl nur noch Peraine selbst helfen können. Besonders beunruhigen war die Beobachtung – mittels Odem Arcanum, – dass die frei astrale Energie der Umgebung sich fast sofort in den toten Körpern zu sammeln begann. Einer Erhebung als Untote beugten wir aber mittels Feuerbestattung vor – einer Praktik, die wohl bald in ganz Tobrien an der Tagesordnung stehen wird.

Doch der dreizehnte Efferd hielt noch mehr für uns bereit als nur diesen grausigen Fund: In der Nacht wurde Isha von einem Geist geweckt. Einer umherirrenden Seele eines borbaradianischen Söldners. Ich habe den Verdacht, dass er nicht in irgendeiner Schlacht gefallen ist. Zwar gibt es Berichte von Geistern, die Schlachtfelder heimsuchen, doch viel häufiger haben Kämpfer, insbesondere Söldner – da freiwillig auf dem Schlachtfeld, – ihren Frieden mit Boron schon vor Ausbruch der Gewalt gefunden. Folglich wird er wahrscheinlich irgendeinen – in seinen sterblichen Augen – sinnlosen Tod gefunden haben. Dass der Geist um Essen bettelte und unmittelbar auf die Gewährung dieses Wunsches folgend, der dritten Sphäre zu entschwenden schien, unterstützt meine Thesis. [...]

20. Efferd

[...]Obwohl wir unserem eigentlichen Ziel, der Vernichtung Borbarads, wie ich nicht oft genug erwähnen kann, ja schon fast muss, lassen sich doch meine Gefährten allzu leicht von anderen wichtig erscheinenden, aber im grösseren Ganzen betrachtet eher bedeutungslosen Aufgaben ablenken, keinen bemerkenswerten Schritt näher gekommen sind, würde selbst ein unabhängiger Dritter den heutigen Tag als der Bemerkung wohl wert bezeichnen.

Alles begann, als wir heute Mittag in einen Hinterhalt von fünf bis an die Zähne bewaffneten borbaradianischen Söldnern geraten sind. Unsere Tarnung scheint aufgefliegen zu sein. Ob ein Zusammenhang mit den riesigen Wolfsspuren besteht, die wir seit dem dreizehnten (!) Efferd immer wieder gefunden haben, vermag ich zu diesem Zeitpunkt nicht zu sagen. Der Feind war gut ausgerüstet und es hätte ein harter Kampf werden können. Nachdem der Söldneranführer – seinerseits in Vollplatte, zu Ross und mit der Lanze im Anschlag – Woltan verfehlt hatte, entlud ich das Ergebnis meiner all-abendlichen Meditation über die letzten Wochen in Form eines mächtigen Frigifaxius auf den Reiter. Damit war die grösste Gefahr gebannt und wir bereiteten uns auf einen zähen aber ultimativ sehr einseitigen Kampf mit den restlichen vier Söldnern vor.

Davon wurden wir aber Phex-sei-dank verschont, denn Jelnan von Dunkelstein, unser Kontakt im schwarz-tobrischen Widerstand, hatte seinen eigenen Hinterhalt geplant. Gedeckt von Bogenschützen in den angrenzenden Wäldern stürmten er und seine Begleiter ins Kampfgetümmel („Für die Zwölfe, etc.“) Zwar war das Gefecht mit seiner insgesamt zwölf Mann starken Truppe fast schon eine reine Formalität und der Leser mag in diesem Moment in seinem Kopf ein Bild malen, das den edlen von Dunkelstein mit seinen zwölf Streitern heldenhaft zur Errettung der Gezeichneten stürmen zeigt, doch leider verhält es sich mit den tatsächlichen Geschehnissen etwas anders.

Die zwölf Begleiter Jelnans waren nämlich, so göttergefällig diese Zahl auch erscheinen mag, alles andere als Anhänger der Zwölfe. Jelnan von Dunkelstein führte zwölf Orks – im Volksmund oft als „Schwarzpelze“ bezeichnet – ins Feld. Wie man es von diesen Monstern nicht anders erwarten kann, schlachteten sie die Söldner, selbst den durch den Frigifaxius betäubten und damit völlig wehrlosen Anführer. [...]

Jelnan von Dunkelstein ist gut über die Geschehnisse in Tobrien informiert. Gemäss seinem Bericht war Lutisanas Auftrag ursprünglich die Erstürmung der Stadt Eslamsbrück und nicht der Brücke. Borbarad, in seiner endlosen Güte, liess Lutisana blenden. Das Heer wird nun von der angeblich untoten Prinzessin Walpurga von Weiden (gegen Ysilia) und dem untoten Drachen Razhazor (gegen Warunk) geführt. Weiter soll unser alter Verbündeter Tarlisin von Borbra nun auf Borbarads Seite gewechselt haben. Ich meinerseits glaube nicht, dass Tarlisin der Versuchung des Dämonenmeisters so einfach erliegt. [...]

21. Efferd

[...] Wie am Vorabend besprochen sind wir via altem Fluchttunnel, von dem Angrim von Ehrenstein keine Ahnung zu haben scheint, da unbewacht, in die Festung Talbruch, einer der grössten Festungen in ganz Tobrien, eingedrungen. Die Wache im Keller war mittels Somnigravis einfach zu umgehen. Meine Gefährten hatten weit gewalttätigere Pläne geschmiedet, aber ich bin da pragmatisch: Im Leben stellt dieser Söldner eine kleinere Gefahr dar als im Untod.

Wie die Stadt Mendena ist auch die Festung sehr gut bewacht. Neben unzähligen Söldnern auf den Zinnen und vor den Toren haben wir auch Wesen erspäht, die ein Laie kurzum als „aufrecht gehende Hummermonster“ bezeichnen würde. Eine ausführlichere Auseinandersetzung mit der wahren Natur der Gestalten – obwohl sicher äusserst faszinierend und von grossem Wert für die wissenschaftliche Gemeinschaft – liessen wir in Anbetracht der eher heimlichen Natur unseres Unternehmens bleiben, in der Hoffnung dies zu einem späteren Zeitpunkt mit weniger diametral verschiedenen Interessen nachzuholen. Weiter setzt Borbarad weiterhin stark auf seine in der Fachwelt als „Karakil“ bezeichneten Dämonen. Sie sind leicht an ihrer bevorzugten Gestalt als fliegende Schlangen zu erkennen und bringen dem Feind einen gefährlichen Vorteil.

[...] und so gelangten wir schliesslich mit minimalem Aufwand auf die Galerie des Thronsaals. Unten „unterhält“ der untote Dietrand von Ehrenstein mit seinem Lautenspiel die Anwesenden Borbaradianer. Praktisch alles mit Rang und Namen wohnt der götterlosen Vorstellung bei: der Magier Publius Rothorn (weisshaariger Kutscher von Perricum), Savolina (Eishexe aus Kurkum), Berusch Sohn des Brunhil (Zwerg aus Dragenfeld, Maraskan), Brin Atacker (Söldner, Maraskan), Mirona ya Menario, Ozzuela (Jagdmeisterin Borbarad, lange weisse Haare) und natürlich der Verräter Angrim von Ehrenstein. Wir konnten unter anderem ein äusserst interessantes Gespräch zwischen den zwei Letztgenannten mitverfolgen: Gemäss Ozzuela hat Borbarad befohlen, dass die Gezeichneten zu töten und ihre Leiber „an seine Seite“ zu bringen seien. Angrim sieht das etwas anders: Er will uns lebend haben. Wie wir am Beispiel von Lutisana gesehen haben, wird Angrim wohl nicht mehr allzu lange in Borbarads Gunst stehen. [...]

Schliesslich hatte – bis auf die die Ritter in Plattenrüstung zur linken und rechten Seite des Throns – jeder den Thronsaal verlassen. Mit einem weiteren meisterhaft gewirkten Somnigravis schaltete ich einen der beiden Ritter aus. Woltan beseitigte den Zweiten, wenn auch auf weit weniger elegante Weise. Alles Weitere haben wir Charles überlassen: Er sprang, das Artefakt Borons in der Hand, hinab in den Thronsaal, und erlöste den untoten Dietrand von seinem Leiden. Im gleissenden Licht der heiligen Lampe wurde seinem toten Fleisch neues Leben eingehaucht, jedenfalls lange genug, um uns aufzutragen, Prinzessin Walpurga von seiner unsterblichen Liebe für sie zu unterrichten. Kurz darauf löste sich sein Körper im gleissenden Licht auf. Die Hauer von Tobrien zu holen und danach aus der Festung zu entkommen war dank einem Notfallschacht, der direkt in den Keller führte (wieso hatte uns Jelnan nicht früher davon erzählt?), sehr einfach. [...]

23. Efferd

[...] Wir werden gejagt. Ozzuela hatte kurz nach dem Diebstahl der Hauer offiziell die Jagd auf uns eröffnet (natürlich nicht ohne vorher am Festungseigenen Tempel zu Nagrach (!) zu opfern). Auf ihrem Karakil späht sie die Strasse Richtung Eslamsbrück aus. Wir sind daher gezwungen durch den unwirtlichen Wald zu marschieren. Zu allem Übel hat sich auch noch das Wetter erheblich verschlechtert. Zwar meint Woltan, dass Ozzuela im Nebel und Regen genau so wenig sieht wie wir, doch mit all dem Schlamm im Wald kommen wir kaum vorwärts. Besonders die Nächte sind nervenaufreibend. An Feuer ist nicht zu denken, und wir müssen ständig damit rechnen, von Ozzuela entdeckt zu werden. [...] Und dann sind da auch noch diese 20 Schwertknechte, die uns auf der Strasse folgen. [...]

26. Efferd

Die vergangenen Tage, eine wilde Jagd durch die Wälder Tobriens, haben uns arg zugesetzt. Und heute haben sie uns schliesslich gefunden. Natürlich wird der Leser von der simplen Tatsache her, dass er diese Zeilen liest, schliessen, dass wir aus der resultierenden Konfrontation siegreich hervorgetreten sind. [...]

Kurz vor Mittag vernahm Woltan Schreie des Entsetzens von der Strasse her. Dort folterten sechs Soldaten einen Bauern. Sie waren auf der Suche nach uns. Entgegen aller Vernunft, ja gar entgegen des natürlichen Strebens eines jeden Lebewesens am Leben zu bleiben, traten wir den Söldnern entgegen. Wir können ja schliesslich nicht zulassen, dass Unschuldige die Konsequenzen für unseren Schlag gegen Angrim tragen müssen. Erneut stürzte sich Lares in den Kampf, spaltete den Schädel des ersten Soldaten, wick dem Angriff des zweiten Söldners geschickt aus und streckte auch diesen mit einem Schlag zu Boden. Woltans Pfeil und ein weiterer Blitz meinerseits machten aus der Konfrontation bald eine sehr einseitige Angelegenheit. Doch dann mischte sich Ozzuela auf ihrem Karakil in die Sache ein. Feige wie es nur ein Anhänger Borbarads sein kann, bewarf sie uns mit Töpfen gefüllt mit einer kaustischen Flüssigkeit.

Mit der Ausnahme von Lares sind wir alle recht umgerüstet. Die Töpfe stellten daher für uns eine erhebliche Gefahr dar. Deshalb entschied sich Lares kurzer halb, Ozzuela von uns weg zu locken. So bestieg er eines der Pferde der borbaradianischen Söldner und galoppierte davon. Ozzuela biss an, verfolgte Lares und holte ihn mit einem beeindruckenden Speerwurf vom Pferd. Glücklicherweise konnte sie Woltan bald mit seinem Bogen vertreiben. Ozzuelas Speer steckte noch immer in Lares' Rücken, aber ich bin schon mit komplizierteren Verletzungen fertig geworden. [...] Wir eilten weiter Richtung Eslamsbrück.

Travia

5. Travia

[...] Viereichen also. Borbarads Invasionsarmee ist auf dem Weg hierher. Vermutlich geführt von der untoten Prinzessin Walpurga von Weiden. (Razhazor wütet weiter im Süden) Pünktlich zum Jahrestag des Jarlak. Ich habe aufgehört an den Zufall zu glauben. Es gibt nur Schicksal.

Nach der Begegnung mit Ozzuela erreichten wir bald einmal Eslamsbrück. Erste Priorität hatte natürlich die Rückgabe des Artefaktes. Danach Besprechung mit den Entscheidungsträgern. Die Invasoren marschieren gegen Ysilia via Viereichen. Entsprechend wurde das Heerlager dorthin verlegt. Wir folgten am 2. Travia. Begleitet von einem ganzen Schwadron. [...]

Gestern hat es angefangen zu schneien. Nach meinem letzten Erlebnis mit Eis und Schnee kein gutes Zeichen. [...] Man hört Trompeten/Geschrei, die Schlacht beginnt.