

Verbotenes Wissen – Spieltermin IV

Rahastes (3. Namenloser)

Zusammen mit dem Angroscho Gerlosch groscho Gilltox machte sich Gonzalo Amirato Manzanares noch in der Nacht auf den 3. Namenlosen auf den Weg zum 'Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach'. Trotz der fortgeschrittenen Stunde wurden die beiden Männer von Erzmagus Rohezal vom Amboss empfangen und berichteten dem alten Magier von den Umtrieben des horasischen Grafen Salman de Myranthis und seinen Begleitern. Gonzalo konnte den Erzmagier schließlich überzeugen, bei der geplanten Festsetzung des Grafen im Hotel 'Donnerfall' mit anwesend zu sein. Gemeinsam mit Rohezal vom Amboss machten sie die beiden Helden sodann auf den Rückweg nach Donnerbach.

Henam Oteros machte sich indes auf den Weg zum Heleonsberg, stieg den schmalen Bergpfad hinauf und durchschritt schließlich mutig den Donnerfall. In den weitläufigen Grotten, die von den Donnerbachern schon seit jeher als Tempel der stürmischen Leuin genutzt werden, wurde der Nandus-Geweihte schließlich zur Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. von Donnerhall geführt, die gerade zusammen mit der Kurkumer Tempel-Vorsteherin Ayla Ylarsil von Donnerbach in ein stilles Zwiegespräch mit der Leuin vertieft war. Henam wartete höflich und berichtete der Fürst-Erzgeweihten Donnerbachs dann von den Taten des Grafen und drängte eindringlich darauf, den horasischen Edelmann noch in der Nacht auf den 3. Namenlosen Tag festzunehmen. Nachdem Henam die Beschuldigungen unter einem hochheiligen Eidsegen wiederholte ließ sich die Fürst-Erzgeweihte immerhin darauf ein, den Grafen Salman de Myranthis noch in dieser Nacht als Gast auf Burg 'Donnerhall' einzuladen. Zusammen mit dem Rondra-Geweihten Drachwill Eisengrimm von Donnerbach und zwei Tempeldienern machte sich Henam Oteros also auf den Rückweg in die Stadt, um die Einladung von Aldare VIII. von Donnerbach zu überbringen.

Schließlich trafen sich alle vor dem Hotel 'Donnerfall' und nachdem Gonzalo seinen Bruder Lumino dazugeholt hatte betrat der Großteil der illustren Gruppe das edle Haus. Henam und Gonzalo hingegen blieben vorsichtig und postierten sich unter dem Fenster des Hotelzimmers des Grafen, um so einen möglichen Fluchtversuch vereiteln zu können.

Nach anfänglicher Zögerlichkeit und einigen Worten in Richtung des ungeduldigen Angroscho klopfte Seine Gnaden Drachwill Eisengrimm von Donnerbach schließlich an der Zimmertür des Grafen und überzeugte den Horasier und seine Begleiterin, mit der behandschuhten Hand auf dem Schwertgriff ruhend, sich sogleich auf den Weg zur Burg 'Donnerhall' zu begeben.

Draußen bemerkte Henam indes einen schwarzen Schatten am Himmel über dem Hotel und richtete gerade noch rechtzeitig seine Eisenwalder aus. Ein präziser Schuss folgte und das Lamifaar trudelte leise kreischend zwischen den Dächern der Stadt hinab. Henam gelang es, die verwundete Schwarzfee ausfindig zu machen und konnte das finstere Wesen mit zwei weiteren gezielten Schüssen endgültig zur Strecke bringen.

Zusammen mit Salman de Myranthis, seiner Begleiterin Debhra ni Taina und dem zierlichen und dünnen Leichnam der Schwarzfee machte sich die ungewöhnliche Gruppe zurück auf den Weg nach Burg 'Donnerhall'. Henam Oteros wurde eingeladen auf der Burg zu nächtigen, die Befragung des horasischen Edelmanns wurde auf den nächsten Morgen terminiert. Lumino ging zudem auf Nummer sicher und bat einen luftigen Elementardiener, den Horasier über Nacht zu beobachten.

Mit den ersten Sonnenstrahlen des Praiosrund' begann im großen Rittersaal der Burg die Befragung. Henam Oteros wiederholte unter dem von der Fürst-Erzgeweihten höchstselbst gesprochenem Eidsegen die Beschuldigungen gegen den Grafen. Dann jedoch kam die Aussage des Grafen, ebenfalls durch einen rondrianischen Eidsegen abgesichert. Der Graf behauptete, erst kurz vor Donnerbach zu

der Reisegruppe gestoßen zu sein und bestritt alle Vorwürfe des Nandus-Geweihten. Mehr noch, zuvor fand in der Nacht sogar eine Seelenprüfung des Grafen statt und dabei stellte sich heraus, dass es sich bei dem horasischen Grafen in Wahrheit um einen Geweihten der Hesinde handelte. Debhra ni Taina, ebenfalls unter einem Eidsegen stehend, bestätigte anschließend die Aussagen des Grafen - und wurde nur Augenblicke später von einem mächtigen Blitz niedergestreckt. Unglauben, Zweifel und Verwirrung spiegelte sich in den Gesichtern der anwesenden Männer und Frauen wider. Die stürmische Rondra höchstselbst hatte geurteilt, doch das Urteil der Leuin war widersprüchlich.

Währenddessen konnten die übrigen Helden die Begleiter des Grafen – abgesehen von dem nicht mehr auffindbaren Elfen Falnokul - überzeugen mit auf die Burg zu kommen und wenig später untermauerten die Aussagen der drei Söldlinge Bärnhelm, Wulffriede und Jobdan die Vorwürfe Henams gegen den Grafen.

Ein schrecklicher Verdacht keimte auf: Konnte Salman de Myranthis auf die Macht des Gottes ohne Namen zurückgreifen und damit gar vor den Augen der Zwölfe ohne Strafe dreiste Lügen aussprechen? Aufgrund dieses Verdachts beschloss die Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. von Donnerhall, die restlichen Namenlosen Tage abzuwarten und die hochheilige Seelenprüfung dann unter den goldenen Strahlen des gerechten Praiosmonds zu wiederholen.

Zurück im Hotelzimmer des Grafen konnten die Helden einige aufschlussreiche Dokumente über den weiteren Reiseverlauf des Grafen an sich bringen. Darunter befand sich auch eine Karte Aventuriens, auf welcher neben Warunk, der Schwarzen Sichel und dem Neunaugensee auch zahlreiche weitere Orte markiert worden waren, unter anderem auch das bornische Totenmoor.

Gonzalo, Gerlosch, Lumino und Henam besprachen sich anschließend im Schankraum des Gasthauses 'Melodei'. Sie kamen überein, den Erzmagier Rohezal in ihre Suche einzuweihen, verschwiegen aber das ihren Auftraggeber Thomeg Atherion sowie die bereits gesammelten "Proben". Der alte Erzmagus schenkte den Ausführungen der Helden Glauben und eröffnete ihnen im Gegenzug, dass er sich erhoffte, in den Tiefen des Neunaugensees Hinweise auf die "Letzte Kreatur, die geboren und gebären wird", zu finden; jener Kreatur, welcher in den kryptischen Al'Anfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos ein Vers gewidmet ist.

Das gemeinsame Wissen des Erzmagus und der Helden führte letztendlich zu einer sehr beunruhigenden Schlussfolgerung: Bei der Letzten Kreatur, die in den Versen des Nostria Thamos mit der Rückkehr des Dämonenmeisters in Verbindung gebracht wird, handelt es sich um die Bestie Omegatherion, wohl eine Kreatur des Namenlosen... oder gar das Tridekarion, der Name des Namenlosen selbst?

Da zudem die Vermutung nahe liegt, dass es sich bei Salman de Myranthis um einen Diener des Dreizehnten handelt, besteht wohl die wahre Intension des Grafen darin, alle Teilleibe des Omegatherions zu finden und die Kreatur dadurch zu erwecken. Weder Rohezal noch den Helden ist klar, wie genau dies letztendlich vollzogen werden kann doch scheint es eindeutig, dass man dem horasischen Grafen unter allen Umständen zugekommen muss!

Die Kreatur in Firuns eisigem Grab, das zuckende Unwesen in Ingerimms kochendem Blut und vielleicht auch die Bestie unter dem Molchenberg - alles Teilleiber, die vermutlich erst durch das Wirken des Grafen erweckt worden sind...

Gelänge es also, dem Grafen in Zukunft zuzukommen und weitere mögliche Teilleiber unzugänglich zu machen, so könnte man wohl die Erweckung der Kreatur verhindern?

Und wer kann schon sicher sagen ob Salman de Myranthis der Einzige ist, der sich abgesehen von den Helden auf den Spuren des Omegatherions bewegt?

Sichtlich beunruhigt beschlossen die Helden daher, das Ende der Verhandlung auf Burg 'Donnerhall' nicht abzuwarten sondern sich bereits am nächsten Tag auf den Weg in Richtung des Bornlands zu

begeben und dort im Totenmoor nach den Spuren des Omegatherions zu suchen. Rohezal vom Amboss bot den Helden für dieses Unterfangen seine Hilfe an und diese willigten gerne ein.

Madaraestra (4. Namenloser)

Am Morgen des 4. Namenlosen bat Lumino Amado Manzanares mit der Hilfe seines Bruders Gonzalo ein weiteres Mal den stürmischen Abd as-Siral um Hilfe. Weniger als eine Stunde später landete die Heldengruppe und der Erzmagus bereits im über sechzig Meilen entfernten Dorf Niritul, an der Mündung des Zauberflusses Mandlaril in den Neunaugensee gelegen. Gerlosch machte es sich bereits mit Bier und geräuchertem Fisch im Gasthaus 'Mandlarilsau' gemütlich, doch da im ganzen Dorf keine Pferde, geschweige denn eine Reisekutsche zu bekommen war, ging es bereits kurze Zeit später in luftiger Höhe weiter bis nach Hardorp.

In der unabhängigen Siedlung Hardorp konnten die Helden, sehr zur Erleichterung Gerloschs, bereits für den nächsten Zag einen Zweispänner nach Norburg mieten und so verbrachten sie die restlichen Stunden des Tages im Gasthaus 'Grunzende Mailakdai'. Henam besichtigte zudem noch den zentral gelegenen Wehrtempel der Peraine und lernte dort die ihm bisher unbekanntenen Lokalgottheiten Panlariel, die spitzohrige Herrin des Feuers, und Mailakdai, die schweinehäuptige Hüterin von Heim und Herd, kennen.

Shihayazad (5. Namenloser)

Am Morgen des 5. Namenlosen steuerte Jakko, der jüngste Sohn des örtlichen Stellmachers, den alten Zweispänner der Familie auf den Roten Pass entlang gen Firun. Wahrlich wunderliche Gestalten - die Heldengruppe sowie der uralte Erzmagus Rohezal vom Amboss nämlich - hatten harte Münzen dafür bezahlt, auf dem Zweispänner bis nach Ask gebracht zu werden.

Die folgenden zwei Wochen führte Jakko den Zweispänner durch dichte Wälder, tiefe Täler und schmale Serpentinpfade bis schließlich die Passhöhe zwischen den imposanten Ausläufern der Salamandersteine und der Roten Sichel passiert wurde.

Nachdem die letzten Ausläufer der Salamandersteine entgültig hinter der Reisegruppe verblassten rumpelte der Zweispänner sodann durch die weite, endlose Graslandschaft der Grünen Ebene gen Sewerien.

14. Praios 1018 B.F.

Am Mittag des 14. Praios 1018 BF erreichte die Reisegruppe schließlich Ask, ein kleines Viehtreiberdorf westlich der Stadt Norburg. Die Helden verabschiedeten den Burschen Jakko bei reichlich Elchgulasch, Bier und Meskinnes und machten sich schließlich auf den Weg nach Norburg, oftmals auch "Festum des Nordens" gerufen.

In der sewerischen Stadt Norburg bestaunten die Helden die riesige Statue der Weißen Rondra, für die angeblich einst die schöne Thesia von Ilmenstein höchstselbst Modell gestanden haben soll, ehe sie im Hesindetempel der Stadt weiteren Nachforschungen über das Totenmoor und die Namen aus den Unterlagen des Grafen nachgingen. Schon bald konnten sie die meisten Namen zuordnen und erkannten, dass es sich hierbei in allen Fällen um einstige Helden des Bornlands handelte - legendäre Theaterritter, die Vorfahren der bornischen Bronnjaren und edle Ritter und Abenteurer, welche einst die mystischen Drachen-, Schwanen- und Adlerflügel fanden, auf welche die noch heute existierenden legendären Geflügelten des Bornlands zurückgehen.

Im Totenmoor, so konnten sie zudem herausfinden, wurde einst auf die Weisung des Rabens von Punin die Stadt der Toten gegründet, um Wacht über die Gefahren aus dem Norden des Moors zu halten. Seither finden die Helden des Bornlands in der Stadt der Toten ihre letzte Heimstätte. Zum Thema Ghon'chmurr konnte Gonzalo indes lediglich den Titel einer unleserlichen Abschrift entdecken: "Fenvariens Kampf gegen das Streitross Ghon'chmurr"...

Nach dem Abschluss ihrer Recherchen vermuteten die Helden - zu Recht, wie sich schon bald herausstellen sollte - dass die in den Unterlagen des Grafen erwähnten Namen allesamt auf Gräbern in der Stadt der Toten zu finden sein müssen.

Die Helden mieteten eine Kaleschka an und machten sich noch am gleichen Tag auf der Bornstraße gen Osten bis nach Ebrin.

18. Praios 1018 B.F.

In dem kleinen sewerischen Dorf Ebrin bat Lumino erneut um die Hilfe des stürmischen Abd as-Siral und einmal mehr wurde seine Bitte erhört. Der Herr der Lüfte brachte die Reisegruppe brausend und stürmend bis kurz vor das Totenmoor. Während Gerlosch alle Aufmerksamkeit damit verbrachte, seinen Mageninhalt bei sich zu halten, genossen die übrigen Helden die beeindruckende Sicht auf das dicht bewaldete Sewerien weit unter ihnen und die Nordwalser Höhen am nördlichen Horizont.

Ohne weitere Zeit zu verlieren suchten die Helden den kleinen und bescheidenen Tempel des Boron im Zentrum der Stadt der Toten auf. Ein schweigsamer Geweihter des Totengottes hielt dort einsame Wacht. Henam konnte die Namen der bornischen Helden aus den Unterlagen des Grafen auf einer in die steinerne Wand eingelassene Karte der nördlichen Grabanlagen markieren und mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend erkannten die Helden, dass die dreizehn Gräber gleichsam die Umrisse eines riesigen Pferdes darstellten. Das "Augengrab" trug den Namen Rhianagola'luoc, nach den bescheidenen Isdira-Kenntnissen der Helden übersetzt etwa "Böses Pferd Höhle" bedeutend...

Der folgende Weg durch das Totenmoor führte die Helden an unzähligen Gräbern und Mausoleen vorbei, den modrigen und oftmals fauligen Geruch der umgebenden Sumpflandschaft ständig in der Nase habend. Stechmücken und Blutegel und auffallend viele Sumpfratten waren die einzigen Lebewesen, welche die Helden in dieser trostlosen Landschaft entdecken konnten.

Schließlich konnten die Helden das "Augengrab" ausfindig machen und mussten feststellen, dass die steinerne Grabplatte bereits aufgebrochen war. Mit kundigen Augen erkannte der Angroscho aber sogleich, dass die Grabschändung bereits mehrere Jahre, vielleicht sogar Jahrzehnte, zurückliegen musste. Frische Spuren wurden nicht gefunden. Der Graf zumindest war den Helden also nicht zuvorgekommen...

Ein enger Schacht führte einige Schritt hinab in eine gemauerte Grabanlage und der Angroscho machte sich sogleich freudig daran sich abzuseilen. Lumino indes blickte mit einem mulmigen Gefühl in die dunkle Finsternis hinab und konnte erst durch gutes Zureden seines Bruders überzeugt werden, hinab in die Tiefe zu steigen.

In den weitläufigen, steinernen Gängen und Hallen entdeckten die Helden zahlreiche in die Wände eingelassene Regale, in welchen wohl einst Pergamente mit längst vergessenem Wissen gelagert worden waren. Vetrockneter Rattenkot deutete allerdings das traurige Schicksal der Pergamente an und Rohezal schüttelte fassungslos den Kopf. An den Wänden konnten die Helden zudem einige uralte Wandbilder betrachten.

Wandbild I

Elfen in prunkvollen Rüstungen kämpfen an dem weitläufigen Ufer eines Gewässers gegen Horden von rotpepelzten, kleinwüchsigen Gestalten. Im Hintergrund ist ein tosender Wasserfall zu sehen, weit draußen auf dem Wasser ist ein hoher Berg angedeutet, aus welchem Rauch aufsteigt.

Wandbild II

Gesichtslose Horden (Menschen, Zwerge, Orks und andere, seltsame Kreaturen) rotten sich um einen riesigen Krieger zusammen. Der Torso der Bestie ist annähernd menschlich, doch der Kopf und die stämmigen Beine erinnern eher an ein Pferd. Rotglühende Augen blicken böse auf die wimmelnden Kreaturen herab.

Wandbild III

In einer trostlosen Sumpflandschaft prallen die gesichtslosen Horden auf das golden und silbern schimmernde Elfenheer. Ein ganz in violett gerüsteter Feldherr sitzt auf einem riesigen, violett schimmernden Streitross. Das Ross ist so groß dass es mit nur einem Huftritt Dutzende Elfenkrieger unter sich begräbt.

Wandbild IV

Ein Elfenkrieger mit wallendem, weißen Haar und einem markanten Sternemal auf der Schulter ringt das dämonische Streitross des Feldherren nieder. Der gestürzte Feldherr geht mit einem Morgenstern gegen einen weiteren, prunkvoll gerüsteten Elfen vor, ohne Zweifel ein Anführer oder gar König.

Wandbild V

Während der Elfenkrieger auf dem gefallenem Streitross steht und sein Schwert in die Höhe reckt gelingt es dem Elfenkönig, den Feldherren mit einem finalen Streich niederzustrecken. Der Elfenkönig selbst blutet jedoch aus zahlreichen, tiefen Wunden.

Wandbild VI

Der Leichnam des gefallenem Elfenkönigs ist aufgebahrt. Eine wunderschöne, blinde Elfe nimmt Schwert und Kelch entgegen und wird zur neuen Königin gekührt. Im Hintergrund ist der Elfenkrieger mit dem weißen Haar zu erkennen.

Dann jedoch drang der ungeduldige Gerlosch einige Schritte weiter in das Innere der Anlage vor und völlig unverhofft standen ihm die untoten Leichen zweier Thorwaler gegenüber, ihre schartigen Streitäxte drohend zum Schlag erhoben. Ein kurzer aber hart geführter Kampf entbrannte und am Ende wurden die beiden seelenlosen Kreaturen endgültig von Deres Antlitz getilgt. Wie um aller Zwölfe Namen gelangten ausgerechnet die Leichen zweier Thorwaler in den hintersten Winkel Seweriens?

In einer großen Säulenhalle entdeckten die Helden ein merkwürdiges Steingebilde. Ein steinernes Orbitorium? Ein Kunstwerk längst vergangener Zeiten? Leider scheiterte die magische Befragung des Steingebildes durch Lumino an der nur leidlich ausgeprägten Intelligenz des Steins.

Weitere Untersuchungen des steinernen Gebildes wurden durch Angroscho abrupt gestört. Dieser drang währenddessen nämlich einmal mehr tiefer in die Grabanlage vor und erblickte das namenlose Grauen...