

Die Schlacht des Wolfes I

Zwei Stimmen der Harmonie

irgendwann im Jahr 1020 BF

"Hörst du wie die zwei Stimmen der Harmonie singend klagen? Spürst du wie SEIN wirken die zwei Stimmen schmerzt? Die Welt ist im Fluss und ER will ihr Steuermann sein. Würde ER nur auf die zwei Stimmen hören, die Welt wäre ein friedvollerer Ort."

Logbuch der Karracke 'Eisenwald'

- verfasst von Kapitän Elgor Gorstwick

13. Praios 1020 BF

Logbuch der Eisenwald, 9. Praios 1020 BF

Gemeinsam mit der Reichsforst den Hafen Perricums verlassen. Destination Beilunk. Admiralität hat Warnung vor nicht identifizierten Schiffen im Golf von Perricum herausgegeben.

Logbuch der Eisenwald, 11. Praios 1020 BF

Auf Höhe der Efferdklippen Gefecht mit nicht identifiziertem Schiff. Keine Beflaggung, keine Takelage, keine Segel, keine Ruder. Ungewöhnliche Form, extrem groß. Zum Teil auf der Wasseroberfläche bewegend. Kollision des gegnerischen Schiffs mit der Reichsforst. Zugleich Enterkampf mit Krakoniern und anderen, bis dato nicht bekannten Schuppenwesen. Gefecht mit schweren Schäden überstanden, aber Reichsforst verlustig gegangen. Nicht identifiziertes Schiff nach Beschuss ebenfalls gesunken.

Logbuch der Eisenwald, 13. Praios 1020 BF

Mit starker Breitseite Hafen von Beilunk erreicht. Bußgang zum Tempel des stürmischen Herrens.

Gespräch über die Gezeichneten, gehört in Drileuen

im Mond Praios 1020 BF

"Hast du das gesehen? Dieser schwer gerüstete Zwerg hat bei der Geron-Statue ganze zehn Dukaten gespendet! Ich glaube er hat dabei für die Königin der Amazonen gebetet."

"Yppolita von Kurkum? Die soll doch laut den Berichten der Gezeichneten im Kampf gegen die schwarzroten Horden gefallen sein. Warte mal... schwarze Plattenrüstung, seltsame Axt, grimmiger Blick... Der Zwerg sieht doch aus wie einer dieser Gezeichneten, oder etwa nicht?"

Ein Gespräch unter Bauersteuten in einer Kafe östlich von Drileuen

im Mond Praios 1020 BF

An einem regnerischen Abend im Mond Praios sitzen die drei Söhne von Bauer Egbert gespannt im Kreis um ihre Großmutter Egberne herum. Romhald, der älteste der drei Jungen, schaut seine Großmutter fragend an und spricht: "Großmama, kommen die hohen Herrschaften denn bald wieder? Dann gibt es doch wieder Lambraten oder?"

Die alte Großmutter atmet bedeutungsvoll ein und aus, dann antwortet sie langsam und mit brüchiger Stimme: "Die hohen Herrschaften sind in den Krieg gezogen, mein Junge. Dein Vater will davon nichts wissen, aber ich sage dir die Zeiten sind düster, sehr düster. Also sei schön brav und renn' des Abends nicht mehr so weit weg, hörst du?"

Das erste Gefecht am Arvepass

23. Praios 1020 BF

Moggok zieht sich hastig die Hose hoch. Nicht einmal in Ruhe kacken kann man hier in diesem scheißverfluchten Land! Zuerst war es nur die Stimme eines Zwergen, doch dann sind weitere Stimmen hinzugekommen. Moggok klettert so schnell wie möglich den Felsenhang hinab, doch er kommt zu spät. Einige Dutzend Schritt weiter unten stellen sich seine Stammesbrüder von Oggys Clan in der Engstelle des Bergpasses fünf bedrohlich wirkenden Gestalten: Zwei aufschwungende Zwerge, einer davon eine geschwärzte Platte tragend, ein Kriegshäuptling mit einem mächtigen Zauberhammer, ein ganz in Schwarz gewandeter, umherhuschender Schattenkrieger und ein seltsamer, bunt gekleideter Schamane mit einem Holzstab in den Händen.

Während der schwarzgerüstete Zwerg einen riesigen Felsbrocken in die hinter den Nahkämpfern postierten Bogenschützen wirft, schwingt der Kriegshäuptling seinen Zauberhammer und zerschmettert das Bein von Naggy. Zeitgleich huscht der schwarze Schattenkrieger neben Schaggor und treibt seine düster schimmernde Klinge tief in dessen Brust. Dann ruft der bunt gekleidete Schamane einige Worte in einer unbekannten Sprache und viele von Moggoks Stammesbrüdern taumeln geblendet zurück. Entsetzt muss Moggok dann mitansehen wie der schwer gerüstete Zwerg mehrere Schritt in die Höhe springt und schließlich mit einem deutlichen Krachen hinter seinen Kameraden landet. Der Zwergenkrieger versenkt seine Axt tief im Rücken des ersten Mannes, dann stellt er sich grummig den beiden anderen Streitern entgegen. Mit einem wütenden Grollen packt er das Bein des einen Kämpfers und prügelt dann mit dessen Leib auf dessen Kameraden ein. Währenddessen beseitigen der Kriegshäuptling und der Schattenkrieger weitere von Moggoks Stammesbrüdern am anderen Ende der Formation.

Mit ängstlichen Rufen ergeben sich Moggoks restliche, noch lebende Stammesbrüder. Schnell werden sie von den unbekannten Männern entwaffnet und schließlich mit einem langen Seil aneinandergefesselt. Aus seinem Versteck heraus kann Moggok beobachten wie seine Stammesbrüder nach einem kurzen Verhör schließlich weiter den Bergpass hinauf getrieben werden.

An einer nach unten steil abfallenden Schlucht zögert der bunt gekleidete Schamane kurz, dann gibt er Uggor einen kurzen Schups. Uggor verliert das Gleichgewicht und fällt schreiend in die Schlucht. Dabei reißt er seine an ihn gebundenen Stammesbrüder mit sich in die Tiefe. Nur Augenblicke später liegen Moggoks Brüder todwund in der tiefen Klamm und werden von dem in Platte gerüsteten Zwergen und dem Kriegshäuptling mit schweren Steinen beworfen. Die letzten Todesschreie ertönen über dem Bergpass, dann ist es still. Moggok steht der Schweiß auf der Stirn. In welchem Land ist er hier bloß gelandet? Was für blutrünstige Rituale der Sieger werden hier aufgeführt?

Die Schlacht am Arvepass

23. Praios 1020 BF

Nach einigen beschwerlichen Wegstunden unter Tage erreichen die Gezeichneten und Keideran unter der Führung des Zwergen Buckgram Sohn des Huburg das Ende des Stollens tief in den Gebirgen der Trollzacken. In einer weitläufigen, von zahlreichen Nischen und Nebengängen unübersichtlich gehaltenen Kaverne bietet sich den Gezeichneten und Keideran ein düsterer und zugleich verstörender Anblick. Im Zentrum der an vielen Stellen künstlich erschaffen wirkenden Höhle wird ein mit Blut gezeichnetes Pentagramm von fahlem Tageslicht erhellt. Innerhalb des Bannkreises windet sich der hehre Greif Herofan in endlosem Pein. Unzählige Brandwunden verunstalten sein einstmals seidig glänzendes Fell. Ein flackerndes Netz aus Finsternis, ausgehend von den Aschehaufen auf den sieben Eckpunkten des blutigen Pentagramms, hält den Greif unbarmherzig am Boden. Direkt neben dem Pentagramm steht ein gedrungener Zwerg mit einer eisernen rechten Hand und einem Schmiedehammer in der Linken. An vielen Stellen seines Körpers schillert organisch anmutendes Metall statt Haut, sein deformierter Schädel wird durch mehrere Metallstücke nur leidlich in Form gehalten. Mit dumpfer, metallisch hallender Stimme brüllt die Ungestalt dem Vierten Gezeichneten Roban Loken seinen Hass entgegen. Mit Schrecken erkennt Roban Loken in der verunstalteten Gestalt den Zwergen Perilax wieder, jenen Angroscho welchem er damals in der Ritualhöhle vor Andalkan den Schädel eingeschlagen hat... Doch dies ist nicht alles. Dahinter erhebt sich eine größere Felsformation, auf welcher in diesem Augenblick eine schrill kreischende Dämonenschlange landet. Auf dem Rücken des Karakil sitzt ein in Kettenzeug gerüsteter Zwerg. Mit hasserfülltem Blick erkennt er den Dritten Gezeichneten Ungrimm Eisenfaust und dieser erkennt den Karakilreiter ebenfalls: Es ist Berosch, jenen Angroscho welchen Ungrimm einst von der Spitze des Turms in Dragenfeld herabgestoßen hat... Doch auch dies ist noch nicht alles. Ein gewaltiger Schatten huscht über die Gezeichneten hinweg. Ein krächzender Schrei lässt den Männern das Blut in den Adern gefrieren – oder kochen? Rotglühendes Feuer regnet herab und mit Schrecken erkennen die Gezeichneten einen Irrhaken, die niederhüllische Verballhornung eines Greifen, über sich kreisen. Doch auch dies ist nicht alles. Hinter der großen Felsformation stampft ein nicht minder großes, vollständig skelettiertes Wesen heran. In seinen knöchernen Pranken schwingt das Monstrum einen übergroßen Hammer und ein scharfes, fast ebenso großes Schwert. Drei Köpfe baumeln an seinem ledernen Gürtel und verziehen zuckend vor Schmerz die Gesichter. Das riesige Skelett muss der wieder zum Unleben erhobene Riesenoger Arzuch sein, welchen der Schwertkönig Raidri Conchobair vor vielen Jahren auf dem Arvepass bezwang.

Die Gezeichneten zögern keinen weiteren Augenblick und gehen zum Angriff über. Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer stürmt direkt auf das Pentagramm zu und beginnt damit die sieben Aschehaufen, welche mutmaßlich das düstere Netz um den Greifen Herofan herum nahren, zu beseitigen. Buckgram zögert kurz, eilt dem Andergaster dann aber zu Hilfe. Keideran indes greift nach dem astralen Muster um sich herum und nur wenige Wumperschläge später sind Roban, Ungrimm und er selbst mit überderischer Schnelligkeit gesegnet. Roban stürmt pfeilschnell vor und wuchtet den Hammerkopf Mjólnirs in das rechte Bein von Perilax noch bevor dieser überhaupt reagieren kann. Mit einem hässlichen Krachen splittert der Schienbeinknochen, doch nur einen Wumperschlag später bildet sich flüssiges Metall um die schreckliche Wunde herum und schließt diese wieder. Zeitgleich springt Ungrimm mit einem gewaltigen Satz über das blutige Pentagramm, landet hinter dem Zwergen Perilax und treibt ihm das Axtblatt von Tänzer tief in den Rücken. Doch wieder wuchert amorphes Metall heilend über die tiefe Wunde. Nun trifft Beroschs hasserfüllter Blick auf Ungrimm und mit schier überschnapper Stimme schreit er dem zwergischen Baron entgegen, die Axt wegzuworfen. Ungrimm schüttelt sich verdutzt und widersteht dann doch dem beunruhigend drängenden Befehl seines Widersachers. Wütend reißt Berosch daraufhin an den Zügeln seines Karakuls und lässt sich von seinem dämonischen Reittier in die Höhe tragen. Unwillkürlich blicken die Männer nach oben und bemerken so gerade noch wie der niederhöllische Greifenbalg glühende Asche herabregnen lässt. Keideran weicht dem Glutregen behände aus und spricht dann einen Paraly-Cantus auf den fliegenden Dämonen. Wie ein Stein kracht der plötzlich erstarrte Innhalk nach unten und begräbt dabei unglücklicherweise auch den Greifen Herofan unter sich. Der maraskanische Magier zögert keinen Augenblick, eilt zum Pentagramm und beginnt einen Heilzauber auf den todwund zerschmetterten Sendboten Praios' zu sprechen. In der Zwischenzeit ist es Perilax gelungen, Roban mit dämonisch pervertierter Kraft von den Beinen zu holen. Der Nostrier rappelt sich jedoch sofort wieder auf und stürmt seinem Gegner mit über dem Kopf erhobenem Hammer entgegen. Krachend schmettert er den Hammerkopf Mjólnirs in die Brust von Perilax und dieser geht schmerz erfüllt keuchend in die Knie. Noch während sich die Wunde mit flüssigem Metall wieder zu schließen beginnt setzt Roban nach und trifft seinen Gegner erneut schwer. Mit letzter Kraft fleht Perilax daraufhin um die Gunst des Schänders der Elemente und nur einen Augenblick später sickert der Angroscho, zu flüssigem Umtefall geworden, in den Boden ein. Roban gelingt es zwar gerade noch die rechte Metallhand des Pakhierers abzuschlagen und zu Brei zu zerschmettern, doch der restliche Körper des Zwergs – wenn dieser Zustand mittlerweile überhaupt noch als Körper bezeichnet werden kann – entkommt. Währenddessen hat Ungrimm, unfähig den fliegenden Berosch zu erreichen, notgedrungen den riesenhaften untoten Oger als neuen Gegner ausgemacht. Mit einem gewaltigen Satz springt er auf den Felsvorsprung in Höhe von Arzuchs Schädel und wuchtet Tänzer auf den skelettierten Kopf herab. Dem untoten Oger gelingt es gerade noch so den Schlag abzufangen. Zeitgleich zerschellt ein weiteres Tongefäß nur einige Spann neben Ungrimm. Unbeindruckt von dem Angriff von Berosch hämmert Ungrimm das Axtblatt von Tänzer erneut in den Schädel Arzuchs und diesmal gelingt es ihm die Deckung des untoten Monstrums zu durchbrechen. Kopf, Halswirbel und Schulterblätter splintern krachend entzwei. Unbeholfen versucht der nun kopflose Untote seinen Gegner im Gegenzug zu zermalmen, trifft diesen jedoch nicht. Roban indes sieht seine Stunde gekommen und stürmt auf den untoten Oger zu. Mit gewaltiger Wucht hämmert er seinen blauschimmernden Hammer auf den Beinknochen des Monstrums und zum zweiten Mal in diesem Gefecht bricht ein Schienbeinknochen. Zugleich erkennt Keideran dass der ruchlose Berosch im Begriff ist ein weiteres Tongefäß auf die unter ihm kämpfenden Gezeichneten zu werfen. Geistesgegenwärtig lässt er eine Feuerlanze aus seiner Hand schießen und trifft das löcherne Wurfgeschoss. Mit einem lauten Knall explodiert das Gefäß und fast sofort beginnen lodernde Flammen Berosch und sein Reittier einzuhüllen. Einen Augenblick später ist allerdings sowohl der Zwerg als auch sein niederhöllisches Reittier verschwunden. Ungrimm, Roban und Wulf gelingt es indes den riesenhaften Oger Arzuch endgültig zur Strecke zu bringen. Zwar muss der Menzheimer Baron seinerseits noch einen schweren Treffer einstecken, doch am Ende fällt das unheilige Skelett unter den wuchtigen Hieben der Gezeichneten wie ein nasser Sack in sich zusammen. Der Kampf ist vorbei.

Die Gezeichneten eilen zu dem schwer verwundenen Herofan und mit vereinten Kräften gelingt es ihnen, den tonnenschweren, magisch gelähmten Innhalken von dem Sendboten des Praios zu wuchten. Keideran opfert den in seinem Magierstab gespeicherten Heilzauber und der Greif erhebt sich mühsam atmend in die Lüfte.

Die Gezeichneten verlieren keine weitere Zeit und klettern gemeinsam mit Buckgram die hölzerne Leiter am Nordende der Kaverne nach oben. Wenig später gelangen sie in die Küche von Buckgrams Höhengasthof und sehen sich im Gastraum sechs weiteren, schwarzrot gewandeten Söldnern gegenüberstehen. Auf einem der großen Tische liegt ein massiger, mit zahlreichen Wunden versehrter Leichnam: Feerholdchen, die Frau des Gastwirts Buckgram.

Während der Zwerg bei diesem Anblick schluchzend auf die Knie fällt, reagieren die Gezeichneten einmal mehr ohne zu zögern. Roban und Ungrimm stürmen durch die Küche hinaus in den Schankraum und beseitigen jeweils einen der gegnerischen Söldner mit einem einzigen, unglaublich kraftvoll ausgeführten Hieb. Roban muss dabei allerdings selbst einen schmerzhaften Treffer ins Gesicht einstecken. Wulf erreicht indes die beiden sich im Hintergrund haltenden Armbrustschützen und erledigt einen der beiden Söldner mit zwei gezielt geführten Streichen. Keideran, der zuvor durch das Fenster nach draußen geschaut hatte um sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen, drängt seine Gefährten nun zur Eile, packt seinen Magierstab und geht ebenfalls in den Nahkampf über. Einer der drei verbliebenen Söldner schlägt überrascht nach dem Magier, doch der Maraskaner pariert den Schlag ohne Mühe. Roban nutzt den kurzen Augenblick der Ablenkung und zerschmettert dem Söldner das Rückgrat. Todwund stolpert der Mann in den wuchtigen Hieb von Keideran und haucht sein Leben aus. Wulf und Ungrimm gelingt es währenddessen, die beiden anderen Gegner zu Fall zu bringen. Ohne auch nur einen Wumperschlag wertvoller Zeit zu verschwenden spricht Keideran einen weiteren Axceleratorus-Cantus auf sich und seine Gefährten und eilt dann nach draußen. Die Gezeichneten folgen ihm sofort.

Auf dem Scheitelpunkt des Arvepasses bietet sich den Gezeichneten und Keideran ein erneut verstörender Anblick. Dutzende, mehrere Schritt lange Tentakel wuchern aus dem steinernen Boden und blockieren so die an dieser Stelle durch eine enge Schlucht führende Passstraße. Ein unförmiger, annähernd menschengroßer Schleimklumpen, aus welchem zwei ölig schimmernde Hände herausragen, scheint der Ursprung dieser zuckenden Wand aus niederhöllischen Tentakeln zu sein. Auf der anderen Seite der dämonischen Blockade ist Kampflärm zu vernehmen und die Männer können beobachten, wie einige Dutzend Schritt hinter der Tentakelwand ein Irthalke von einem donnernden Blitz vom Himmel geholt wird. Nur wenige Augenblicke später ertönt ein heiliger Choral zu Ehren der streitbaren Thalionmel. Der Heerzug der Rondra-Kirche hat den Arvepass also bereits längst erreicht, wurde durch die immer wieder neu erscheinenden Irthalke aber wohl um Stunden wenn nicht gar Tage aufgehalten!

Die Gezeichneten gehen einmal mehr zum Angriff über. Mit überderischer Geschwindigkeit eilen sie zu dem wohl einst menschlichen Schleimklumpen und Ungrumm trennt mit einem gezielten Hieb eine der beiden handähnlichen Auswüchse ab. Plötzlich jedoch ertönt ein mehrstimmiges, schrilles Kreischen über dem Arvepass und drei Karakulim brechen aus der dunklen Wolkendecke herab. Mit Schrecken erkennen die Gezeichneten und Keideran die drei Reiter auf den Rücken der dämonischen Flugwesen: Der von einigen frischen Brandwunden entstellte Zwerg Beresch, der Reichsverräter Gaius Cordovan Eslam Galotta und ein Magier in dunkler Robe, welchen Keideran als seinen ehemaligen Studienkollegen Torben Dergeler aus Tuzak wiedererkennt. Mit hassverzerrtem Gesicht wirft Beresch seinen Felsspalter nach Ungrumm, trifft jedoch nicht. Keiderans ehemaliger Kollege zielt indes besser und so zerschellt ein löfernes Tongefäß genau zwischen Wulf und Roban und richtet einigen Schaden an. Der Andergaster lässt sich davon jedoch nicht beirren und trennt mit einem gezielten Schwertstreich die zweite Hand des Schleimklumpens ab. Mit einem widerlichen Schmatzen vergeht der menschengroße Schleimklumpen und auch die Wand aus niederhöllischen Tentakeln vergeht. G. C. E. Galotta sieht die Niederlage kommen und befiehlt den Rückzug. Mit schrillum, in den Ohren schmerzdem Geschrei steigen die Karakulim nach oben und verschwinden in der dunklen Wolkendecke.

Wenig später blicken die Gezeichneten den Südhang des Arvepasses hinab. Unter ihnen zieht sich gleich einem silbrig schimmernden Band der Heerzug der Rondra-Kirche die Passstraße hinauf. An der Spitze reitet das Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund auf einem schwer gerüsteten Schlachtroß, dicht gefolgt von zahlreichen hohen Würdeträgern der Kirche der Lewin. Die Gezeichneten und Keideran erkennen Hauka Wölfinthocher, die nivesische Heermeisterin der Lewin, den verwegenen aussehenden Recken Rondred Donnerklänge, Hoher Herold und zugleich Hochmeister des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Anvor zu Salzsteige, den Leibmeister Ucurian von Quellensprung und den jungen Sennemeister Brin von Rhodenstein, einst der Schildknappe des verräterischen Dragosch Corthenstein von Sichelhofen.

Noch während die Gezeichneten und Keideran dem Schwert der Schwerter die Ehre erweisen steigt der hehre Greif Herofan am Himmel über dem Arvepass auf und spricht: *"Eilt zur Stadt des Lichts!"* Ohne Zweifel ist Beilunk, die goldene Stadt des Götterfürsten, in großer Gefahr!

Der Pein eines Angroschos

im Mond Praios 1020 BF

"Oh Feerholdchen! Oh mein süßes rundes Butterfässchen! Wieso? Wieso haben sie dich mir genommen? Wieso haben sie dir das angetan? Bei Väterchen Angrosch, ich schwöre dass jeden Großling der dafür verantwortlich ist finde und töte!"

Auszug aus dem Reisebericht 'Das Eherne Schwert'

– verfasst von Kara ben Yngersymm

um 940 BF

(...) Und so mussten wir schließlich einsehen, dass das östlich von Aventurien gelegene Riesland weder auf dem Seeweg noch über das Eherne Schwerte zu erreichen war. Notgedrungen brach ich die Expedition daher ab und wir reisten zurück gen Festum. Es bleibt festzuhalten dass eine Reise ins Riesland auch weiterhin als unmöglich bezeichnet werden muss.

Auszug aus den Forschungsunterlagen des Reichsverrätters G. C. E. Galotta

unbestimmtes Datum

(...) So zeichne man mit dem Blute eines Praiospfaffen einen siebenstrahligen Beschwörungskreise und verstärke die Eckpunkte sodann mit der Asche von sieben verbrannten Bücklingen des Praios. Alsdann diene ein Sendbote des Gegenspielers des Herren der Rache als derischer Anker für die Manifestation des Asgarath. Zuletzt benetze man sich beide Hände mit dem Blute der Praiosdiener. Derlei präpariert begünne man mit der *Invocatio integra maior*. Es sei angemerkt dass derlei potente *Magica invocatio* die Grenzen zwischen den Sphären zu verwischen möge so dass jederzeit mit spontanen Manifestationen aus dem Reiche des Herren der Rache gerechnet werden muss.

Die Gedanken eines Ogers (wieder einmal)

im Mond Praios 1020 BF

Arzuch fühlte plötzlich wieder und schaute sich um. Gerade eben wollte er noch dieses leckere Grünsemenschlein fressen, doch dann hatte ihn das leckere Grünsemenschlein mit seinen zwei Zahnschneidern in den kleinen putzigen Händchen frech angesprungen und es war schwarz geworden. "Oh... öh... oh?" Arzuch sortierte für einige Minuten seine komplizierte Gedankenwelt, dann tastete er sich ab. "Augen nicht da? Aber Arzuch tut sehen... Nase nicht da? Aber Arzuch tut riechen... hööö?" Arzuch verstand nichts. Aber eigentlich war dies auch egal, denn solange Arzuch fühlte konnte er seinem Hass auf alles Lebende nachgehen und töten. Und Arzuch mochte töten wirklich gerne. Blöde grinsend (wenn er denn noch Fleisch, Haut und Lippen gehabt hätte) packte Arzuch seinen Lieblingshammer und sein Lieblingsschwert und stampfte los. Vor sich sah er ein knorpeliges Menschlein mit rotem Kopf. Das sah nicht so lecker aus wie das Grünsemenschlein damals, doch töten würde trotzdem Spaß machen.

Die Schlacht von Beilunk

28. Praios 1020 BF

Zur Praiosstunde erreichen die Gezeichneten und Keideran an der Spitze des Heerzugs der Rondra-Kirche die Küstenstraße bei Drileuen. Am Scheitelpunkt der schroff aufragenden Klippen können die Männer das nur wenige Meilen entfernt liegende Beilunk überblicken. Die schneeweißen Mauern und die golden blitzenden Dächer der Stadt strahlen im gerechten Licht des Götterfürsten und ein heiliger Kriegschoral zu Praios' Ehren schallt aus hunderten Kehlen von den Mauern herab. Im Mündungsbereich des Radroms liegt ein titanisches, grotesk anmutendes Wesen mit acht massiven Beinen, vier verwachsene, an gigantische Rippenbögen erinnernde Auswüchse auf dem Rücken tragend. Der Hinterleib des riesigen Monstrums liegt noch im brackigen Wasser, doch der vordere Teil hat einen großen Bereich der Stadtmauer der Beilunker Unterstadt unter sich begraben. Natürlich erkennen die Gezeichneten und Keideran das titanische Dämonenwesen sofort wieder: Es ist eine jener schrecklichen Dämonenarchen, welche bereits in der Schlacht von Andalkan blutige Ernte unter den Verbündeten der Männer gehalten haben. Ausgehend von dem dämonischen Ungetüm sind unzählige fischartige und geschuppte Angreifer in die Stadt ausgeschwärmt und haben die Bannstrahler und Sonnenlegionäre in zahlreiche kleinere Gefechte verwickelt.

Der Heerzug der Rondra-Kirche bleibt allerdings nicht unbemerkt. Noch während das Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund die Streiter der Lewin zum Eintritt gen Beilunk aufruft erschallt aus der Stadt der dröhnende Gong der hochheiligen Praiossakrale. Schon bald werden die Kirchen der Rondra und des Praios vereint gegen den Feind fechten!

Doch auch dem Feind ist die Ankunft des weit über zweihundert Mann starken Heerzugs der Rondra-Kirche nicht verborgen geblieben. Von der monströsen Dämonenarche geht ein lautes Dröhnen aus und lässt den Boden fast körperlich spürbar erzittern. Überraschend behende beginnt sich das gewaltige Ungetüm ins Wasser zurückzuziehen. Die geschuppten Angreifer in der Unterstadt bemerken den Rückzug und versuchen sich zu ihrem niedertölplichen Schiff zurückzuziehen, doch viele von ihnen schaffen es nicht mehr rechtzeitig. Während die Dämonenarche in die Fluten des Radroms abtaucht und schließlich in den Tiefen des Golfs von Perricum verschwindet werden jene Wesen, welche es nicht mehr rechtzeitig an Bord geschafft haben, von grummigen Bannstrahlern und Sonnenlegionären bis auf die letzte Schuppe niedergemacht.

Wenig später erreicht der Heerzug der Rondra-Kirche das Warunker Tor und zieht unter dem Jubel der Beilunker auf der prachtvollen Alleenstraße entlang auf die hochheilige Praios-Sakrale zu.

Der Schwanenflug

– geteulich niedergeschrieben von Candar Horingard, Ritter des Heiligen Ordens zur Wahrung

2. Praios 1020 BF

(...) Und so berichtete das erhabene Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund, das sie des Nächstens in Gestalt eines reinweißen Schwanes vom schweigsamen Weißen Manne höchstselbst nach Bjaldorn gerufen ward. Eine tief schwarze Hargne kreuzte ihren Flug, doch die Erhabene ward siegreich und setzte ihren Flug fort. Niemals je zuvor hat der Weiße Manne einen Diener der anderen Kirchen um Hilfe gebeten und so ward die Erhabene ergriffen und besorgt zugleich. Die Erhabene verfügte daher, ihre kampfgehaltige Heermeisterin Hauka Wölfintochter und den Jungen doch zugleich tapferen und erfahrenen Sennemeister Brin von Rhodenstein dem Weißen Manne als Entsatz gen Bjaldorn zu entsenden.

Die Heilige Yppolita von Kurkum

– geteulich niedergeschrieben von Candar Horingard, Ritter des Heiligen Ordens zur Wahrung

3. Rondra 1020 BF

(...) Und so versammelten sich die Gläubigen allesamt in der hohen Halle der Lewin zu Beilunk und lauschten den Worten des erhabenen Schwerts der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund. Im vollen Kriegsornat sprach die Erhabene von den zahlreichen Heldentaten Yppolitas von Kurkum und am Ende rief sie – begleitet von einem gar mächtigen Donnerschlag – die tapfere Königin der Achmad'sunni schließlich zur Schutzheiligen der Wacht und gegen dämonisches Gezücht aus! Yppolita von Kurkum, Heilige der streitbaren Lewin, schaue von den göttlichen Gefilden auf uns herab und wache in diesen gar finsternen Zeiten über uns!"

Der Schwertzug wider die Finsternis

– geteulich niedergeschrieben von Candar Horingard, Ritter des Heiligen Ordens zur Wahrung

5. Rondra 1020 BF

(...) Und so trat der Edle Rondrasil Löwenbrand von Arvor, Ritter des Ordens der Heiligen Ardare zu Arvor, auf das erhabene Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund zu und forderte mit grimmiger Tapferkeit, gerechtem Zorn und ehrfürchtiger Demut zugleich, den Schwertzug wider Borbarad auszurufen. Die Fackel des Krieges, so sprach der edle Ritter, müsse auch und vor allem in die vom Dämonenmeister bereits besetzten Lande getragen werden. Das erhabene Schwert der Schwerter sah die mutige Entschlossenheit in des wackeren Ritters Blücke und so gewährte sie ihm im Namen der Lewin dieses hehre Anliegen. Bereits am nächsten Tage zog der edle Ritter Rondrasil Löwenbrand von Arvor gen Gareth und Vinsalt um dort allerorten tapfere und furchtlose Streiter für den Schwertzug wider Borbarad zu gewinnen.

Die Weisung des Lichts

im Mond Rondra 1020 BF

In der Morgenfrühe, wenn die Löwin brüllt,
die Sonne strahlt, ihr Herz erfüllt.
Gegen Schatten um Osten, stark und kühn,
sie wird ihr treuer Verbündeter sein, voller Glüh'n.

Auszug aus Beilunk

6. Rundra 1020 BF

Am frühen Morgen finden sich die Gezeichneten und Keideran vor dem trutzigen Shamaham-Tor von Beilunk ein. Das erhabene Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund, in vollem Kriegssornat auf ihrem schweren Schlachtross reitend, führt ihren über hundert Mann starken Heerzug nach kurzer Diskussion mit den wachhabenden Sonnenlegionären trotz der von der Markgräfin Gwidühenna von Faldahon verhängten Ausgangsperre aus der Stadt heraus. Zufrieden beobachtet der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer dass seine Bemühungen offensichtlich erfolgreich waren, denn neben der Kirche der Rundra werden auch weitere Streiter aus der Stadt gelassen. Neben dem Oberst-Convocatus Saldor Foslariin und etwa dreißig Kampfmagiern der Akademie Schwert und Stab – darunter auch einige Pfeile des Lichts unter der kompromisslosen Hauptfrau Lanzelind Heulenhorst – führt auch der Erwählte des Lichts Ucurian Jago zwei Banner schwer gerüsteter Bannstrahler durch das Stadttor.

Eine Wölfin zieht gen Fürun

12. Rundra 1020 BF

Hauka Wölfinchter, die großgewachsene Heermeisterin der Rundra-Kirche, reitet an der Spitze von zwei Dutzend Rittern der Lewin, darunter auch dem Jungen Sennemeister Brün von Rhodenstein, auf der Herzogenstraße gen Ysilia. Von dort aus wird die Reise über Vallusa und das komplette Bornland bis nach Bjaldorn führen, der Heimstatt des Weißen Mannes. Hauka bleckt die Zähne und atmet die durch die Regenfälle der vergangenen Tage noch immer feuchte Sommerluft ein. In Gedanken geht die Wölfin nochmals das nach dem Akt der Paarung geführte Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten Wulf Steinhauer durch. Der Gezeichnete hatte sie vor den Umtrieben der fisteren Hexenbuhle Glorana gewarnt. Hauka bleckt erneut die Zähne. War diese Hexe der Grund wieso der Weiße Mann die Lewin um Hilfe gebeten hatte oder würden noch mehr Gefahren in Bjaldorn lauern? Die Nivesin zuckte gleichgültig mit den Schultern. Früher oder später würde sie es erfahren und bisher hatte noch keine Gefahr gegen die scharfe Klinge ihres Weiheschwerts Goauan bestehen können.

Die Gedanken einer Magierin

12. Rundra 1020 BF

Nachdenklich blickt Magistra Perainiane Nottheimer auf die muskulöse, nackte Brust des Mannes neben ihr. Wahrlich, sie hatte Gerüchte über den Vierten Gezeichneten Roban Loken von Hammerstein gehört... doch der von Rahja gesegnete Mann hat sie alle übertroffen. Perainiane hatte sogar für einige Zeit die düsteren Gedanken verdrängen können, welche sie seit ihrem Aufbruch aus Beilunk quälten. Nun aber schläft der Mann neben ihr und während sie seine sich durch ruhige Atemzüge hebende und wieder senkende Brust betrachtet beginnen sich ihre Gedanken wieder um die kommende Schlacht zu kreisen. Perainiane ist eine Kampfmagierin aus Beilunk und sich ihrer Fähigkeiten natürlich bewusst, doch in einer richtigen Schlacht hat sie bisher noch nicht gekämpft. Perainiane atmet sorgenvoll ein und wieder aus und zum ersten Mal in ihrem Leben stimmt sie ein Gebet an die stürmische Lewin und den schweigsamen Herren Boron an.

Die Schlacht von Estamsbrück

17. Rundra 1020 BF

Der 17. Rundra des Jahres 1020 BF ist ein regnerischer und ungewöhnlich kühler Sommertag. Ein Tag, welcher in die Geschichte Aventuriens eingehen wird. Die Gezeichneten und Keideran befinden sich auf dem Offiziershügel an der Seite der Weidener Marshallin Walpurga von Löwenhaupt und ihres Gatten Dietrad von Ehrenstein, dem Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund, dem zwergischen Convocatus-Oberst Saldor Foslariin, dem Erwählten Ucurian Jago und zahlreichen weiteren Offizieren, kirchlichen Würdeträgern und Edlen. Östlich des Offiziershügels, zu beiden Seiten der Tobimora-Straße, hat das Heer der Kaiserlichen Aufstellung bezogen. Im Süden sind die glücksenden, rotbraunen Fluten der ungewöhnlich stark angeschwollenen Tobimora und die strategisch wichtige, steinerne Bogenbrücke, welche die beiden Seiten Tobriens verbindet, zu erkennen. Der Dritte Gezeichnete Ungrimm

Eisenfaust verlässt schließlich kommentarlos den Offiziershiigel und begibt sich zur Stellung der Weidener Landwehr. Nachdem er seiner Nachbarin Algrid von Burselgrund, welche in der ersten Reihe neben ihren Soldaten steht, Mut zugesprochen hat, sucht er seine eigene Landwehr auf. Grummig sticht er ein Fass Menzheimer Helles an und verteilt dann einen Krug Bier an jeden einzelnen seiner Streiter. Die einäugige Dimona "Dumi" Dergelsfurter, die riesige Thorwalerin Eilif "Donnerfaust" Sigridsdottir, der Junker Rachman al-Achami und zahlreiche andere bekannte Gesichter prostern ihrem Baron voller Zuversicht zu. Schließlich ruft Eilif aus voller Kehle *"EISENFÄUSTE!"* und sofort stimmen die übrigen Krieger aus Menzheim in den Ruf der Thorwalerin ein. Wie ein Lauffeuer breitet sich der Schlachtruf aus und schließlich brüllt die gesamte Weidener Landwehr *"EISENFÄUSTE!"*

Einige Zeit später reiten die Marschallin Walpurga von Löwenhaupt und das Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund in Begleitung ihrer Offiziere die Schlachtreihe ab. Im beständigen Nieselregen hebt die Weidener Marschallin schließlich die berühmte Klinge 'Windsturm' – angeblich soll diese Waffe dem Weidener Herzogenhaus einst von der Holden Pandlaril selbst übergeben worden sein – und richtet das Wort an ihre Mannen:

"Männer und Frauen des Kaiserreiches! Heute ist der Tag gekommen. Heute stellen wir uns dem Feinde entgegen. Jenem Feinde, welcher zahllose und unaussprechliche Freveltaten gegen Mensch, Land und die Götter selbst begangen hat und welcher unsägliches Leid in unser Land getragen hat. Doch hier an dieser Stelle wird der Vormarsch dieses schändlichen Feindes enden. Wir – und damit meine ich euch alle, einen jeden Einzelnen von euch –, wir sind das Bollwerk der zwölfgöttlichen Lande und wir werden heute und hier diesen Feind ein für alle Mal zurückschlagen. Im Namen des Kaiserreiches und der Zwölfgötter, wir werden heute und hier siegreich sein!"

Bei den letzten Worten reckt die kaiserliche Marschallin ihre Klinge gen Alveran. Einzelne Rufe aus den Reihen der Rondrianer und der Ritter vom Donnerorden erklingen. Nach und nach stimmen weitere Männer und Frauen ein. Der Ruf erklingt erst aus Dutzenden, dann aus hunderten von Kehlen: *"Für das Kaiserreich! Für die Zwölfe! Für Rondra!"*

Nachdem der Jubel unter den kaiserlichen Truppen langsam wieder abgenommen hat reitet das Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund die Schlachtreihe der Kaiserlichen ab. Ein einzelner Lichtstrahl bricht durch die dunkle Wolkendecke und spiegelt sich im goldenen Löwinenhelm der Hochgeweihten wieder. Golden flammend umrahmt der prächtige Helm das edle Antlitz der Geweihten, lässt ihr Gesicht und das Abbild der Lewin fast verschmelzen. Mit weittragender Stimme spricht sie:

"Kämpfer für die zwölfgöttlichen Lande. Wir werden hier und heute einem Feind entgegentreten, welcher sich nicht an die zwölfgöttliche Ordnung hält. Mehr noch, er verachtet sie. Doch dies schreckt uns nicht. Denn so wie einst der Heilige Hluthar von den Nordmarken gegen die Schergen des Fran-Horas kämpfte und ihn nichts schreckte, so werden auch wir heute ebenfalls furchtlos streiten. Mit der göttlichen Lewin an unserer Seite und einen gerechten Zorn im Herzen tragend kann uns kein noch so dunkles Schrecknis zurückweichen lassen."

Das Schwert der Schwerter streckt den altbewährten Zweihänder Armalion in die Höhe und spricht weiter:

"Sehet her, dies ist Armalion, die heilige Klinge der Lewin. So wie diese Klinge mit dem heiligen und gerechten Zorn der Herrin durchdrungen ist, so werden heute und hier auch eure Klängen mit dem Zorn der Göttin erfüllt sein. Der Segen der stürmischen Rondra ist mit euch. Die Göttin schaut auf einem jeden von euch herab. Von ihrem heiligen Zorn erfüllt können und werden eure Klängen nicht fehlen. Wir streiten für das Kaiserreich, wir streiten für die Menschen hier, aber vor allem streiten wir für die Ehre und die Heiligkeit der stürmischen Göttin Rondra höchstselbst!"

Ein Donnerschlag ertönt. Einen Wimpernschlag später zuckt ein gleißender Blitz in die heilige Klinge Armalion und umspielt diese für einige Augenblicke mit blauem Feuer. Ein spannungsgeladenes, körperlich spürbares Knistern liegt über dem gesamten Schlachtfeld und für einen kurzen Augenblick züngeln sich bläuliche, knisternde Flammen um die Waffe eines jeden einzelnen Reckens in der Schlachtreihe. Fast zeitgleich recken die Kämpfer ihre Waffen gen Alveran. Aus aberhundert Kehlen ertönt es voller Inbrunst: *"Für die Zwölfe! Für Rondra!"*

Wenig später wird der beständig fallende Regen wieder stärker und verwandelt das kommende Schlachtfeld schon bald in eine matschige, nebelverhangene und trostlose Ebene. Nun heißt es warten...

Am späten Nachmittag kündigen die kaiserlichen Späher endlich vom Nahen des schwarzroten Heerzugs. Gut eine weitere Stunde später ist zwischen dem beständigen Prasseln des Regens dann ein dumpfes Grollen immer lauter und deutlicher zu vernehmen. Erst nur leise und im Hintergrund, dann aber schon bald fast körperlich zu spüren. Das feindliche Heer marschiert auf.

Auf der Tobimora-Straße wird die feindliche Reiterei sichtbar. Vorneweg reiten Krieger in voller Plattenrüstung auf schweren Schlachtrössern, ihre metallenen Rüstungen sind geschwärzt. Dahinter kommen weitere, deutlich leichter gerüstete Reitereinheiten. Die Reiterei schwenkt nach Norden ab. Dahinter marschiert die Infanterie des feindlichen Heeres auf. Zumeist schwarzrot gewandet, aber zuweilen auch bunt gemischt gerüstet oder gar gänzlich ohne Rüstung. Soldner und wohl auch zwangsrekrutierte Tobrier aus den eroberten Gebieten, zudem sind sogar einige Rotpelze zu erkennen. In etwa dreihundert Schritt Entfernung stellt sich der Feind schließlich in lockerem Verbund auf. Die siebenstrahlige, schwarze Dämonenkrone auf rotem Grund flattert vielfach in der steten Brise der Tobrischen Lande.

Wenig später tänzelt eine einzelne, mit einer bunten Narrenkappe und einem widernatürlich wummelnden Umhang bekleidete Gestalt zwischen den Reihen des feindlichen Heeres hervor. Unter dem Arm trägt der Mann eine gerupfte und offensichtlich tote Gans, welcher

er immer wieder einige Worte zuzuflüstern scheint. Die Gezeichneten und Keideran erkennen die schaurige Gestalt sofort wieder: Torxes von Freigeist, jener verrückte Schelm welcher bereits vor Kurkum als Herold der schwarzroten Truppen agierte. Hüpfend und feixend steuert der Schwarzscheml auf die freie Fläche zwischen den beiden Schlachtreihen zu und bleibt schließlich etwas fünfzig Schritt vor den Reihen der Kaiserlichen stehen. Mit schriller und überschnappender Stimme beginnt er zu rufen:

"Halloooooohoooo. Kriecher unter der Knute des schwanzlosen Fuchses und des zweiköpfigen Missgeburt-Löwens. Höret, höret! Höret... höret... hört ihr? Hört jetzt!!! Der überaus mächtige Dämonenmeister Borbarad hat in seiner endlosen Güte – ja, habe einen Witz gemacht, lustig nicht? – verfügt dass Verhandlungen stattzufinden haben. Wieso auch immer. Egal, egal, mir ist's egal... Sehet also unsere glorreichen Heermeister Oberst Gero von Weich... äh Hartheide – hui! – und Fürst-ohne-Land Udalbert von Wertlingen. Tadaaa!"

Während der Schwarzscheml sich auf einem Bein hüpfend abwendet lösen sich aus den Reihen des feindlichen Heeres mehrere Reiter. Vorneweg reitet ein Söldner mit einer bunten Regenbogenfahne der Jungen Götin, dahinter zwei in Platte gerüstete Männer und zwei weitere Männer in langen, schwarzen Magierroben. Die Wappentücher der beiden schwer gerüsteten Krieger lassen tatsächlich auf die beiden aus Kulat geflohenen Answinisten Gero von Hartheide und Udalbert von Wertlingen schließen. Ein Raunen geht durch die Reihen der Kaiserlichen, viele der altgedienten Soldaten erkennen die beiden als Verräter wieder. Die Gezeichneten und Keideran erkennen zudem die beiden Magier sofort wieder: Den ruchlosen Rakolus von Schrotstein und Sherianus von Darbonia, welcher noch vor Andalkan auf der Seite der Schatten gekämpft hat.

Die Marschallin Walpurga von Löwenhaupt hebt die Hand und ruft ihren Offiziersstab zusammen. An der Seite von Ayla von Schattengrund, dem tobrischen Marschall Ysebeorn von Rauffenberg, dem tobrischen Kanzler Bosper von Bergenhus-Schnattermoor-Mersingen ä. H., der Hauptfrau der Pfeile des Lichts Lancelind Heilenhorst und natürlich den Gezeichneten und Keideran reitet sie der Gesandtschaft der schwarzroten Horden entgegen.

Gero von Hartheide musstert die kaiserliche Gesandtschaft spöttisch, dann deutet er eine Verbeugung an und fordert die Kaiserlichen unverblümt auf sich zu ergeben. Die Weidener Marschallin erwidert die Verbeugung nicht minder spöttisch und antwortet mit eiskalter Stimme, dass die schwarzroten Horden genau hier und heute aus Tobrien verschwinden sollten – ansonsten würden sie mit Waffengewalt zurück in die Tobrische See geprügelt werden.

Gero von Hartheide nickt gleichgültig und murmelt "Töte sie." Dann wenden er und seine Begleiter die Pferde und reiten zurück zu ihrem Heer. Fast zeitgleich ruft Lancelind Heilenhorst ihren Mitreitern eine Warnung zu. Nur einen Augenblick später ertönt ein schmerzhaftes Reißen irgendwo hinter der kaiserlichen Gesandtschaft und fünf dunkelviolet schillernde Tentakel ziehen einen feisten, mit einem Vogelschnabel und baumdicken Beinen bewehrten Leib in die diesseitige Welt der Sterblichen. Ein schrilles, unglaubliches lautes Kreischen ertönt und die Pferde beginnen augenblicklich zu scheuen. Sowohl der Dritte Gezeichnete Ungrimm Eisenfaust wie auch der tobrische Kanzler stürzen unbeholfen vom Pferd. Dann geschieht alles gleichzeitig. Ungrimm rappelt sich sofort wieder auf und stürmt wutentbrannt auf den Schruuf zu. Roban steigt von seinem Ross und tut es ihm gleich. Der durch einen Cantus von Keideran widernatürlich schnell gewordene Wulf springt ebenfalls von seinem Pferd und eilt mit übermenschlicher Schnelligkeit hinter Gero von Hartheide und dem feindlichen Befehlsstab her. Keideran indes erkennt die Gefahr welche von den gegnerischen Bogenschützen ausgeht und zaubert eine machtvolle, gleißend helle Lichtkugel an den Himmel. Geblendet weichen die feindlichen Schützen zurück doch auch Wulf kann sich nicht mehr rechtzeitig von der gleißenden Helligkeit abwenden und bleibt geblendet stehen. Währenddessen wird der schrill kreischende Schruuf innerhalb von Augenblicken durch die wuchtigen Hiebe von Roban, Ungrimm, Ayla Armalion von Schattengrund und dem tobrischen Marschall Ysebeorn von Rauffenberg zurück in die Niederhöhlen geprügelt. Die Verhandlungen waren also erfolglos, die Schlacht beginnt. Schon bald werden die Zwölfe Zeuge zahlreicher Heldentaten sein.

Wieder auf dem Offiziershügel angekommen verschaffen sich die Gezeichneten und Keideran einen Überblick über die nun beginnende Schlacht von Estlamsbrück. Mittlerweile sind die vordersten Reihen beider Heerwürmer aufeinandergeprallt und in blutige Gefechte verwickelt. Plötzlich brechen aus der Wolkendecke über dem kaiserlichen Heer über ein halbes Dutzend Karakulum herab und die schändlichen Reiter der Dämonenschlangen werfen feurige und ätzende Wurfgeschosse auf die Reihen der Kaiserlichen herab. Vor allem unter den Landwehreinheiten können die Dämonenpaktierer so blutige Ernte halten. Die Versuche der Beilunker Magier, die Schlangendämonen auf magische Weise zu lähmen und so zum Absturz zu bringen schlagen indes überraschend fehl und so gehen sie schließlich dazu über, die niederhöllischen Wesen mit Feuerlanzen zu beharken. Zeitgleich gelingt es aber Wallmir von Styrungen mit der Gunst der Lewin einen der Karakulum mit einem donnernden Blitzschlag vom Himmel zu holen. Der Karakil landet krachend in der Nähe des Offiziershügels und die Gezeichneten erkennen ihre Chance. Sofort eilen sie zu der gefallenen Dämonenschlange und treiben das niederhöllische Wesen sowie ihren barbarischen Reiter mit mehreren wuchtigen Angriffen in die Enge. Zwei besonders kraftvoll geführte Hiebe von Ungrimm und Roban spalten das geflügelte Dämonenwesen fast in zwei Hälften und so bleibt dem niederhöllischen Wesen keine andere Möglichkeit als sich blitzgeschwind in den Limbus zurückzuziehen. Der über zwei Schritt große Reiter der Dämonenschlange, nun plötzlich seines Reittieres beraubt, geht schicksalsergeben zum Angriff über. Seinen mächtigen Axthieb kann Wulf jedoch elegant parieren und in einen raffinierten Konter umleiten. Schwer getroffen geht der riesländische Barbar zu Boden und haucht Bluf spuckend sein Leben aus. Keideran ist indes auf dem Offiziershügel zurückgeblieben und versucht grimmig, seinen ehemaligen Studienkollegen Torben Dergeler von seinem Reittier zu holen. Zwar durchdringt die magische Blendattacke Keiderans die geistige Barriere von Torben Dergeler, doch dieser kann sich gerade noch so im Sattel halten und gewinnt schließlich wieder an Höhe.

Währenddessen versucht die feindliche Kavallerie mit einem schnellen Manöver die nördliche Flanke des kaiserlichen Heeres aufzubrechen. Die Ritter vom Donnerorden haben die Gefahr allerdings rechtzeitig erkannt und haben die feindlichen Reiter trotz Unterzahl in schwere Einzelgefechte verwickelt. Ayla Armalion von Schattengrund sieht den verlustreichen Kampf der weidener Ritter und beschließt eine Schwadron Ritter der Lewin in den Kampf zu führen. Die Hauptfront der Schlacht bleibt indes unverändert. Auf beiden Seiten sind inzwischen zahlreiche Opfer zu beklagen.

Die Gezeichneten haben derweil wieder den Offiziershügel erreicht. Nach einigen Minuten können sie mit Schrecken erkennen wie zwischen den Hügeln der 'Vier Schwestern' und der 'Weltersucht' plötzlich mannsgroße Felsbrocken in die Luft steigen und nur Augenblicke später krachend und blutige Ernte haltend in den Reihen der Landwehr einschlagen. Walpurga von Löwenhaupt reagiert sofort. Während sie ein Dutzend Beilunker Kampfmagier unter dem Kommando von Lanzelund Heilenhorst zur 'Weltersucht' schickt bittet sie die Gezeichneten und Keideran die Stellung in den 'Vier Schwestern' anzugucken. Die Gezeichneten und Keideran zögern keinen Augenblick und eilen los.

Wenige Minuten später haben die Gezeichneten und Keideran den Waldrand nahe der 'Vier Schwestern' erreicht. Zwischen den grasbewachsenen Hügeln erkennen sie zwei fast ogergroße Baumwesen, welche riesige Felsbrocken aus dem Boden reißen und diese scheinbar mühelos in Richtung des kaiserlichen Heeres schleudern. Über ein Dutzend Söldner bewacht die dämonische Geschützstellung. Während Roban und Ungrimm die Söldner frontal angreifen umgehen Keideran und Wulf die Stellung und nähern sich von Norden her. Ungrimm schnappt sich einen fast zwergengroßen Felsen und springt mit einem gewaltigen Satz mitten in die gegnerischen Bogenschützen auf der südlich gelegenen Anhöhe. Roban stürmt auf die Nahkämpfer vor den dämonischen Bäumen zu, sieht sich jedoch schon bald von über einem halben Dutzend Söldner umstellt. Wulf und Keideran beginnen indes die dämonischen Baumkatapulte anzugreifen. Während der maraskanische Magier einen der beiden Dämonenbäume in Brand setzt hackt Wulf auf das andere Baumwesen ein. Dann jedoch erkennt er wie die vier Schützen auf der zweiten Anhöhe auf seinen Gefährten und ihn anlegen. Entschlossen murmelt er *"Si-al 'nudzum"* und nur einen Wimpernschlag verschwimmt er mit der nächtlichen Dunkelheit. Bereits wenig später ist er bei den vier Schützen angekommen und beginnt sein blutiges Werk. Seine Klinge findet ein Bein nach dem anderen und so entsteht an diesem Tage der Beiname 'Beinhauer'. Auf der anderen Seite hat Ungrimm seine Gegner bereits deutlich dezimiert. Roban indes behauptet sich weiter gegen die Überzahl, muss dabei jedoch auch einige schwere Treffer einstecken. Keideran nutzt die Ablenkung seiner Gefährten und zündet auch den zweiten Dämonenbaum mit einem Ingifaxius-Cantus an. Schließlich gelingt es Wulf auch den letzten seiner Gegner zu Fall zu bringen und er kann dem stark bedrängten Roban zur Hilfe eilen. Mit vereinten Kräften können sie die verbliebenen Söldner schließlich zur Strecke bringen. Ungrimm hat sich indes ebenfalls all seiner Gegner entledigt und bemerkt grunzend wie einer der Dämonenbäume einen zwergengroßen Stein auf ihn wirft. Mit grimmiger Wut springt er daraufhin auf den brennenden Baumdämon und spaltet ihn glatt in zwei Hälften. Zeitgleich bringt Keideran den zweiten niedertölpischen Baumdämonen zu Fall. Die Geschützstellung des Feindes wurde in nicht einmal einer Minute vernichtet.

Nach der erfolgreichen Zerstörung der feindlichen Geschützstellung erreichen die Gezeichneten und Keideran schließlich wieder den Offiziershügel. Wenig später können sie mit Genugtuung erfahren dass auch der Angriff der Beilunker Magier auf die Geschützstellung auf der 'Weltersucht' erfolgreich verlaufen ist. Dann jedoch erklingen erneut markerschütternde Schreie am mittlerweile nächtlichen Himmel über Estamsbrück. Dutzende niedertölpische Fratzen brechen aus der dunklen Wolkendecke hervor und augenblicklich bricht Panik unter dem Fußvolk aus. Die Kampfmagier reagieren sofort und versuchen die Braggui mit Feuerlanzen vom Himmel zu holen. Doch die Braggui dienen nur als Ablenkung... Wenig später gellen in den kaiserlichen Reihen panische, überschnappende Todesschreie und an mehreren Stellen spritzen Blut, Gedärme und abgerissene Gliedmaßen teils mehrere Schritt weit in die Höhe. Mit Grauen erkennen die Gezeichneten und Keideran dass der Feind unsichtbare Zantim-Dämonen auf die Landwehreinheiten gehetzt hat. Erneut verlieren sie keine Zeit und eilen der eigenen Landwehr zur Hilfe.

Ungrimm erreicht die Frontlinie zuerst und kann sich gerade noch so in den Angriff eines mit Blut und Gedärmen übersäten und dadurch halb sichtbar gewordenen Zants werfen. Der Hieb des Dämons ist mit brutaler Gewalt geführt, doch die von Roban geschmiedete Schwarzstahl-Rüstung hält. Dankbar nickt ihm Alrik aus Biberstein zu, der Hieb des Zants hätte ihn wohl sicherlich glatt in zwei Teile gespalten. Währenddessen haben auch Wulf und Roban den Zant erreicht und treiben das geifernde Biest mit schweren Treffern zurück. Keideran überlegt kurz, dann spricht er einen schnellen Odem-Cantus um die offensichtlich unsichtbaren Zantim-Dämonen so besser erkennen zu können. Augenblicklich blendet ihn allerdings ein greller Blitz und er geht keuchend in die Knie. Mit schrecklicher Gewissheit erkennt er dass die niedertölpische Präsenz der erzdämonischen Herrin der Nekromanten knisternd über dem gesamten Schlachtfeld zu pulsieren beginnt. Ein Magnum Opus der Nekromantie steht unmittelbar bevor! Doch sowohl er selbst wie auch seine Kampfgefährten sind inmitten des Kampfgetümmels gebunden. Während Keiderans Blick sich langsam wieder klärt gehen die Gezeichneten weiter gegen den Zant vor. Der Katzendämon versucht Roban mit einem schnellen Stich seines stachelbewehrten Schwanzes zu treffen, doch die mondsilberne Hand reagiert blitzschnell und packt die Dämonenkatze beim Schwanz. Tobend vor Wulf wirft sich der Dämon hin und her, doch Robans Griff bleibt eisern. Wulf nutzt die Gunst der Stunde und beginnt auf den Schwanz des niedertölpischen Wesens einzuhacken. Es bedarf noch einiger weiterer Treffer von Roban, Ungrimm und Wulf doch schließlich vergeht der blutgierige Katzendämon in einen Schwall aus Schwefel, Blut und Schleim.

Doch den Gezeichneten und Keideran bleibt kein Augenblick der Erholung. Während Wulf und Roban sich direkt gegen den nächsten, mehrere Dutzend entfernt wütenden Zant wenden wird Ungrumm von einem plötzlich über ihm erscheinenden Braggu kalt erwischt. Das giftgrüne Miasma des Dämons wabert unaufhaltsam in Ungrumms Lunge und lässt den Angroscho keuchend und blutige Brocken spuckend zu Boden gehen. Alrik aus Biberstein reagiert geistesgegenwärtig, eilt an die Seite seines Lehnsherren und schirmt diesen mit seinem Holzschild ab. Keideran kommt hinzu und beginnt in höchster Eile einen Balsam-Cantus auf seinen verwundeten Zwergenfreund zu sprechen.

Wulf und Roban haben währenddessen den nächsten Katzendämon erreicht und stellen sich diesem zum Kampf. Als Roban mit Mjolnir einen wuchtigen Treffer landet nutzt ein dazueilender Bannstrahler die Gunst der Stunde und treibt sein Schwert tief in den stachelbewehrten Rücken des Dämons. Wulf indes bekommt die ganze Wut des Zants ab. Ein gewaltiger Prankenhieb wirft ihn zurück und in den heimtückischen Augen des blutgierigen Dämons blüht pure Mordlust auf. Mit einem schnellen Sprung setzt er nach, doch der Andergaster kann gerade noch ausweichen. Der Zant hat allerdings Blut geleckt und springt den Zweiten Gezeichneten erneut an. In höchster Not weicht Wulf wieder zurück. Nur einen halben Wumperschlag später und die mächtigen Kiefer des Katzendämons hätten sich krachend um seinen Kopf geschlossen... Währenddessen setzen aber Roban und der Bannstrahler nach. Mit vereinten Kräften gelingt es ihnen schließlich den blutgierigen Kampfdämon zurück in die Niedertöhlen zu treiben.

Doch die Kämpfe der Gezeichneten und Keideran waren nur Tropfen auf einem heißen Stein. Überall um sie herum toben weitere Dämonen und halten schreckliche Ernte unter den panisch fliehenden Landwehreinheiten. Dann jedoch brechen endgültig die Niedertöhlen über die kaiserlichen Truppen herein...

Am dunklen, wolkenverhangenen Nachthimmel über Eslamsbrück bricht fahles, bläulich schimmerndes Licht aus der Wolkendecke. Nur einen Herzschlag später stürzt ein gewaltiger, vollständig skeletthierter Drache aus dem Himmel herab. Dutzende geisterhafte Schemen umschwirren den bleichen Leib des Ungetüms. Während die letzten Schlachtreihen der Kaiserlichen brechen lässt Rhazzazor, der erste und wohl mächtigste Diener des Dämonenmeisters, blaues Drachenfeuer auf den Offiziershügel herabregnen. Während Walpurga von Löwenhaupt und ihr Gemahl Dietrad gerade noch so zur Seite springen können werden Wallmir von Styrlingen, Arve vom Arvepass, der tobische Kanzler und zahlreiche weitere Männer und Frauen mit voller Wucht getroffen. Während der halbfelsche Graf und der Kanzler schreiend zu Boden gehen und sich panisch hin und her wälzen stimmt der lichterloh brennende Wallmir von Styrlingen ein Gebet an die Leuin an und streckt dem toten Drachen sein Weiheswört Giselglava entschlossen entgegen. Roban, Wulf und Keideran eilen sofort zurück zum Offiziershügel. Währenddessen stürzt sich Rhazzazor mit voller Wucht auf Walpurga von Weiden und die Marshallin verschwindet zwischen den knöchernen Kiefern des toten Ungetüms. Wallmir von Styrlingen treibt seinen Zweihänder zwischen die Rippenbögen des toten Kaiserdrachens, doch dieser bemerkt die wuchtige Attacke nicht einmal. Dietrad von Ehrenstein fasst allen Mut zusammen, springt auf die skeletthierte Klaue des Drachens und haut mit seinem Schwert immer wieder auf den Knochen ein. Im Hintergrund baut sich der Erwählte Uaurian Jago auf. Sein Gesicht ist vor Wut und Zorn verzerrt, an seiner Stirn pocht eine übermächtig angeschwollene Ader. Mit blutunterlaufenden Augen brüllt er "WEICHE!" und ein gleißender Blendstrahl des Götterfürsten bricht aus der dunklen Wolkendecke. Mit schrillum Gebrüll windet sich Rhazzazor, hebt mit einem gewaltigen Satz ab und verschwindet nur wenige Augenblicke später am Nordhimmel über Eslamsbrück. Von Walpurga von Weiden und ihrem Gemahl Dietrad von Ehrenstein fehlt allerdings jede Spur...

Keideran, Roban und Wulf gelingt es im Anschluss immerhin, die lichterloh brennenden Arve vom Arvepass, Wallmir von Styrlingen und Bosper von Bergenhus-Schnattermoor-Mersungen ä. H. zu löschen und von der Schwelle des Todes zu retten.

Der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust hat indes erfolglos und mit zunehmender Verzweiflung versucht, die panisch auf die Bogenbrücke zustürmenden Kaiserlichen aufzuhalten. Während sich Dumi, Elif, Rondrian Wolf und die meisten Männer und Frauen der Menzheimer Landwehr sowie der Drachenpforter Schützen um den zwergischen Baron sammeln drängt der Großteil der noch lebenden Männer und Frauen über die Brücke. Doch die steinerne Brücke wurde von Menschenhand erbaut und ist dem schieren Ansturm hunderter, teils schwer gerüsteter Menschen schlicht nicht gewachsen. Mit einem hässlichen Krachen bricht schließlich ein Teil der Brüstung ab und unzählige Menschen stürzen schreiend in die glucksenden, rotbraunen Fluten der Tobimora. Geistesgegenwärtig springt Ungrumm auf die Wasseroberfläche des reißenden Stroms und beginnt so viele Menschen wie möglich vor dem sicheren Ertrinken zu retten, doch die meisten Männer und Frauen finden an diesem Tag in der Tobimora ihr nasses Grab.

In der Zwischenzeit gelingt es Ayla Armalion von Schattengrund und ihren verbliebenen Rittern, die durch unzählige Untote verstärkte Angriffslinie des Feindes aufzuhalten und schließlich vom Ufer der Tobimora zurückzudrängen. Viele hundert Seelen sind wohl durch diese tollkühne Kavallerieattacke gerettet worden, wie die Gezeichneten und Keideran später erfahren werden.

(...)

Ein Großteil der Überlebenden der verlustreichen Schlacht von Eslamsbrück sammelt sich unter dem Oberbefehl von Oberst-Convocatus Saldor Foslarin vor den Mauern Rauffenbergs. Schon bald lässt der Oberst-Convocatus verlaufen, dass die Schlacht zwar verloren ist, die Stadt Eslamsbrück und die Südseite der Tobimora-Brücke sich aber noch immer in der Hand der Kaiserlichen befinden. Der Angroscho gibt daher den Befehl, beide Stellungen zu halten und entsendet zudem Boten gen Gareth und Ysilva. Die Wege des

Schicksals sind oftmals unergründlich und so sind es schließlich Wulf und seine Gefährten, welche den Weg zur der am Yslisee gelegenen Stadt der Iobrischen Herzöge antreten.

Ein Held wird geboren

17. Rundra 1020 BF

Alrik steht mitten im Schlachtgetümmel. Direkt neben ihm geht Durham gurgelnd zu Boden, ein bunt gefiederter Pfeil ragt aus seiner Kehle. Für Trauer ist jedoch keine Zeit, denn Alrik hat genug damit zu tun sein eigenes Leben gegen einen der schwarzroten Söldner zu verteidigen. Mit einem schnellen Hieb in die Seite – genau so wie es ihm Weibelin Dimonia Dergelsfurter beigebracht hat – gelingt es ihm schließlich seinen Gegner ins Wanken zu bringen. Einen Augenblick später ragen die drei Spitzen von Siglindes Mistgabel aus der Brust des Söldners. Dankbar nickt Alrik ihr zu. Neben ihm streitet der heldenhafte Baron Ungrumm Eisenfaust von Menzheim gegen einen der unsichtbaren, blutgierigen Katzendämonen. Plötzlich taucht eine schrecklich anzuschauende Nebelgestalt über dem Baron auf und grüner Dunst hüllt den Dritten Gezeichneten ein. Hustend und Blut spuckend geht der Angroscho zu Boden. Alrik erstarrt, doch dann nimmt er all seinen Mut zusammen und eilt an die Seite seines Barons. Mutig schirmt er mit dem Holzschild seines Vaters seinen am Boden liegenden Herren vor den Klängen der Angreifer ab und gewinnt so wertvolle Zeit. Genau jene Zeit, welche der maraskanische Magier Keideran für die Heilung seines Gefährten benötigt.

Für die Lewin streiten wir!

17. Rundra 1020 BF

Blaues, glühend heißes Drachenfeuer regnet auf den Offiziershügel herab und taucht Wallmür von Styringen in lodernde Flammen. Fast sofort liegt der Geruch von gebratenem Fleisch in der Luft. Während sich die Menschen überall um den altgedienten Sennemeister herum schreiend und brennend am Boden wälzen stimmt der tapfere Recke mit übermenschlicher Kraftanstrengung und voller Inbrunst ein Gebet an die stürmische Lewin an:

"Tapfere Herrin Rundra, gib mir die Kraft und die Stärke deinen Feinden von Angesicht zu Angesicht zu widerstehen und dich selbst im Anblick dessen zu preisen, was mir bevorsteht! Für Rundra! Auf ewig!"

Während die lodernden Flammen rasend schnell an der Gestalt des Rundra-Geweihten emporsteigen reckt dieser sein Wehgeschwert Giselliglava gen Alveran und erwartet entschlossen den nächsten Angriff des schändlichen untoten Drachens Rhazzazor. Ein Ritter der Lewin weicht nicht.

Für Praios!

17. Rundra 1020 BF

Grummig schaut sich der Erwählte Ucurian Jago um und wischt sich dann mit dem einstmals weißen Ärmel seines Wappenrocks das Blut seines Gegners aus dem Gesicht. Überall um ihn herum tobt Ketzerei, Blasphemie und Nekromantie. Mit zornesrotem Gesicht packt er das heilige Sonnenszepter und schmettert den einem strahlendem Praiosrund nachempfundenen, wuchtigen Schlagkopf auf den Kopf eines untoten Söldners. Mit einem trockenen Knacken bricht der Schädel und der Leichnam sackt, nun zum zweiten Mal tödlich getroffen, zu Boden. Der Erwählte richtet ein kurzes Stoßgebet an den Götterfürsten, dann wendet er sich mit gerechter Wut im Herzen seinem nächsten Gegner zu.

Truppenzählung, getreulich angeordnet von Convocatus-Oberst Saldor Foslarin

18. Rundra 1020 BF

(...) So sei folgend gelistet die Anzahl der noch kampffähigen Truppen nach der Schlacht von Eslamsbrück.

Die Magier der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk unter Convocatus-Oberst Saldor Fostarin: 13 Adepti maiori und 2 Magister.
 Der Orden des Bannstrahl' Prauos unter dem Erwählten Uuarian Jago: Zwei Banner mit noch 57 Streibern.
 Die Ritter der Lewin unter dem Erhabenen Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund: 77 Ritter der Lewin.
 Die Ritter des Donnerordens: Ein Schwadron mit noch 36 Ritttern.
 Die Weidener Rundhelme: Ein Schwadron mit noch 26 Soldaten.
 Die Mendener Reiterei: Zwei Schadronen mit noch 42 Soldaten.
 Die Gräflich Mendener Langschwerter: Ein Banner mit noch 23 Soldaten.
 Die Drachenpforter Schützen: Ein Banner mit noch 35 Schützen.
 Die Altzoller Hellebardisten: Ein Banner mit noch 12 Soldaten.
 Die Trollzacker Jäger: Ein Banner mit noch 45 Schützen.
 Die darpatische Landwehr: Drei Banner mit noch 34 Streibern.
 Die weidensche Landwehr: Drei Banner mit noch 86 Streibern.
 Die tobische Landwehr: Drei Banner mit noch 45 Streibern.
 Söldnereinheiten: Von den vormalis vier Bannern besteht nunmehr noch das Sturmbanner mit 27 Söldnern unter Hauptmann Parin Khondhones. Die Banner der Axtschwinger, Schlachtknaben und Blutiges Dutzend müssen als aufgegeben oder aber gar als übergelaufen gelten.

Als verlustig müssen gelten Marschallin Walpurga von Löwenhaupt sowie ihr Gemahl Dietrad von Ehrenstein.
 Betrauert werden müssen Baronin Alrika von Ehrenstein-Schelenorff, Baron Ontho von Granelfels sowie weitere Edle aus den tobischen, darpatischen und weidener Landen.

Auszug aus 'Die Gefahren der tobischen Lande'

- verfasst von Adeptus maior Elrak von Dreyfurt am Hofe von Baron Olgo zu Drachenstein

um 977 BF

(...) Und so sei der Reisende gewarnt vor dem gestrengen Lindwurme Apep, welcher da hauset in den höchsten Gipfeln der Drachensteine. Ein jeder Reisender hat dem mächtigen Lindwurme Tribut zu zollen. Tue er dies, so sei es ihm erlaubt den Pass über die Drachensteine einmalig zu nutzen. Tue er dies jedoch nicht, so sei er gewarnt vor dem lodernden Zorne des Lindwurm Apep und sein letztes Stündlein auf Dere sei wohl angebrochen.

Gesichter des Zweiten Gezeichneten Wulf Steinhauer

irgendwann im Mond Rundra 1020 BF

Du befindest dich auf einer weissen, vereisten Ebene. Es ist Winter. Eisige Kälte umgibt dich. Vorsichtig und lauernd bewegst du dich über die weisse Ebene. Dein heisser Atem bildet dichte Wolken vor deiner Schnauze. Hinter dir laufen deine Gefährten mit dir. Du spürst Blutdurst... Jagdfieber... und gierige Wut?

Der Leitwolf, ein grosser Rüde mit tief-schwarzem Fell, heult auf. Deine Gefährten stimmen in den Ruf ein. Du reckst deinen Kopf in den Nacken und heulst dem Madamal ebenfalls deine blutige Wut entgegen.

Dann rennst du los. Kraftvoll bewegen sich die Muskeln deiner Läufe, gebogene Knochen brechen gleich Klauen aus deinen Vorderläufen hervor und schimmern im fahlen Licht des Madamals rötlich. Blutig. Gieriger Blutdurst und heisse Wut übermannen dich. Du wirst schneller. Schneller. Immer schneller.

Plötzlich springt dich von hinten der Leitwolf an und verbeißt sich mit brutaler Gewalt in deinem Nacken. Du wehrst dich mit aller Kraft, doch der schwarze Rüde drückt dich erbarmungslos nach unten. Schließlich gibst du dich geschlagen. Dann wird es schwarz um dich.

Überall ist Dunkelheit. Du bist alleine. Wütend. Und soooo gierig, soooo hungrig... deine Gefühle sind übermächtig, doch du kannst sie nicht kontrollieren, kannst sie nicht einmal stillen... Bis in alle Ewigkeit sind sie da... und niemand, niemand ist sonst da. Du fällst in einen unruhigen Schlaf, aus welchem du vielleicht niemals mehr wieder erwachen wirst. Die Zeit wird es zeigen...

Gesichter des Vierten Gezeichneten Roban Loken

irgendwann im Mond Rondra 1020 BF

Du stehst in den Gemächern von Alcazar de Helder. In dem großen Bett vor dir liegt deine wunderschöne Frau. Ihr Gesicht ist schmerzverzerrt und sie keucht angestrengt. Bald ist es soweit. Schon bald wird das Kind da sein. Dein Kind. Dein Sohn. Neben dir tritt die jüngere, ebenso von Rahja gesegnete Schwester an das Bett. Sie blickt ihre Schwester an, dann dreht sie sich langsam zu dir um und schaut dir schließlich direkt ins Gesicht. Ihre Augen... dort... wo ihre Augen sein sollten, ist nur bodenlose Schwärze. Die schöne Schwester lächelt – eine grausame Grimasse eines menschlichen Gesichts – dann wendet sie sich wieder deiner Frau zu und legt ihre rechte Hand ganz langsam auf den Bauch ihrer Schwester. Deine Frau schreit auf.

Auszug aus 'Die Glaubenswelt der Nivesen'

– verfasst von Kaila Kälckinnen

um 987 BF

Gorfang, erster unter den Wölfen, legte sich zu Grispelz, der Fruchtbaren und sie schenkte ihm gar viele Kinder. Reißgram, den Jäger und Vater aller Nivesen, den schlauen Rotschweif, die milde Liska, die ewig liebenden Ranghild und Rissa und gar viele mehr. Doch nicht alle ihre Kinder waren gut geraten. Graufang, von Schmerz und Trauer überwältigt, begann in blutiger Wut zu toben und gesunde und kranke Karene gleichermaßen zu reißen. Da beschlossen Gorfang und seine Gemahlin Grispelz, ihrem Sohn ewigen Schlaf zu schenken und ihn unter Stein und Fels zu begraben. Seither schläft Graufang unruhig und träumt von blutiger Jagd. Wehe aber den Kindern Reißgrams wenn der wütende Bruder einst erwachen sollte, denn dann werden Winter kommen die zwei oder mehr Winter andauern werden.

Wainsheimer Hexenverbrennung

im Mond Rondra 1020 BF

Neugierig lugt Traviahlilde aus dem Fenster. Mama hatte gesagt sie solle nicht schauen, aber Mama war draußen und konnte daher bestimmt nicht merken dass Traviahlilde doch ein kleines bisschen schaute. Draußen auf dem Dorfplatz hatte man nämlich ihre Freundin Varena, welche Traviahlilde schon mehr als eine Hand mal Honigkuchen geschenkt hatte, an einen Pfahl gebunden. Alle aus dem Dorf stehen um ihre Freundin Varena herum, manche tragen sogar Fackeln in den Händen. Seltsam, denn es war doch Tag. War ihnen vielleicht kalt? Traviahlilde nickt. Ja, so musste es sein, schließlich hatte es die letzten Tage eigentlich dauernd geregnet. Traviahlilde bemerkt wie ihre Freundin Varena zu weinen beginnt und ihr kleines Herz wird ganz klamm. Sie versteht nicht ganz was hier vor sich geht, aber bestimmt war irgendetwas nicht in Ordnung, sonst würde ihre Freundin Varena ja nicht weinen. Traviahlilde beschließt daher ihrer Freundin Varena zu Hilfe zu eilen. Sie steigt vom Fenstersims herab, nimmt zur Sicherheit noch ihre mit einem Holzsword bewaffnete Puppe 'Schwertl' mit und geht zur Tür.

Verdutzt sieht sie dass mittlerweile drei mächtige Rittersleute und ein bunter Zauberer hoch zu Ross ins Dorf geritten waren. Einer der Männer, sicherlich ein Herzog oder gar Fürst, fordert den alten Vogt Dromen auf ihm Varena zu übergeben. Der Vogt setzt zu einigen Widerworten an, fügt sich dann aber doch. Traviahlilde pfeift leise aus. Mama sagte immer man solle auf die hohen Herrschaften hören, hatte Dromen etwa für kurze Zeit vergessen was seine Mama wohl einst zu ihm gesagt hatte?

Wenig später schaut Traviahlilde den hohen Herrschaften und ihrer Freundin Varena hinterher. Dann begreift sie dass sie ihre Freundin Varena wohl niemals mehr wiedersehen wird und beginnt zu schluchzen.

Der Zug aus Isenborn

im Mond Rondra 1020 BF

Reichsjunkerin Olorande vom Isenborn schaut nach vorne und erkennt die Umrisse der kleinen Siedlung Liliengrund. Sie seufzt nachdenklich. Von hier aus sind es nur noch knapp über ein Dutzend Meilen bis nach Ysulia. Sie dreht sich nach rechts und blickt in

das entschlossene Gesicht ihres Gemahls Härnhardt vom Isenborn. Grummig nickt Härnhardt ihr zu. Seiner Meinung nach ist es richtig gewesen dem Ruf des jungen Bernfrieds zu folgen, auch wenn er noch nicht die Herzogenwürde erhalten hatte. Olorande ist sich hingegen nicht so sicher, denn mit dem Abzug der Truppen aus Isenborn hat sie gleichsam den immer frecher werdenden Rofpelzen Tür und Tor geöffnet. Nun ja, ihre Tochter Fiana würde das schon richten. Die Reichsjunkerin dreht sich nachdenklich nach links und blickt in das Gesicht ihres ältesten Sohnes Lykan. Der Junge war Feuer und Flamme sich zu beweisen und Stolz überkommt sie. Hinter ihr schließen der dicke Ritter Bermar von Glutodem und Ritterin Ronada von Wolkenstein auf. Olorande nickt ihren Lehnsträgern zu und gibt dann das Signal zur Weiterreise. Schon bald würden sich die Isenborner Truppen also unter dem Banner des jungen Bernfrieds versammeln und sich den schwarzroten Horden entgegenstellen. Für Tobrien. Für das Reich. Für Rondra.

Am Herzogshof zu Ysilia

27. Rondra 1020 BF

Pelmen Grummwolf von Ehrenstein, Hauptmann der Wulfengarde der tobriischen Herzöge, führt die Gezeichneten und Keideran in das Kartenzimmer innerhalb des Herzogenschlosses. Mit knappen Worten stellt er seinem designierten Herzog die Neuankömmlinge vor, dann stellt er sich neben die Tür und hält stumme Wacht. Die kaisertlichen Boten beginnen von der verlustreichen Schlacht von Eslamsbrück und schließlich der Entführung von Dietrad von Ehrenstein und seiner Gemahlin Walpurga von Löwenhaupt durch einen leibhaftigen, untoten Drachen zu berichten. Als er die Trauer in den Augen von Bernfried von Ehrenstein und seiner hochschwangeren Gemahlin Efferdane von Eberstamm-Mersingen – übrigens wie allgemein bekannt die Nichte des Edlen Härnhardt von Eberstamm-Mersingen – sieht muss auch der Junge Hauptmann schlucken. Es sind wahrlich harte Zeiten angebrochen.

Nachdem die Gezeichneten und Keideran das Kartenzimmer wieder verlassen haben beginnen die Beratungen. Neben Bernfried von Ehrenstein selbst und seiner hochschwangeren Gemahlin Efferdane sind lediglich noch Hauptmann Pelmen Grummwolf von Ehrenstein, der tobriische Kanzler Delo von Gernotsborn und der Illuminatus Luceo de Ghüne anwesend.

In der Halle des Heiligen Jarlak zu Ysilia

27. Rondra 1020 BF

Fyrnenbart der Alte, ältester und weisester der tobriischen Druiden, steht schwer gebeugt in der Halle des Heiligen Jarlak und betrachtet nachdenklich die beiden seltsamen Stacheln, welche aus dem rechten Unterarm der Jarlak-Statue herausragen. Die letzten Wochen waren wahrlich ereignisreich gewesen. Erst hatte dieser überaus geschwätzig Schwarzmagier Karim den lange verlorenen Kelch Sumus zurückgebracht – und darüber hinaus noch einen weiteren, dem Kelch nicht unähnlichen Trinkpokal mitgebracht – und nun war der in seinen Gesichtern immer wieder vorkommende Träger des Bildes tatsächlich und leibhaftig in Ysilia aufgetaucht. Fyrnenbart der Alte grummelt nachdenklich vor sich hin. Es ist wohl an der Zeit... Er wird den Träger des Bildes auf die heilige Insel Sumus kate einladen. Die Adern Sumus verändern sich.

Auszug aus 'Die Chronik der Sieben Gezeichneten'

– verfasst von Dunge Onmaster, getreulicher Chronist der Heldentaten der Sieben Gezeichneten

neuzeitlich

Und so sei es folgend beschrieben die Suche der legendären Sieben Gezeichneten nach den sieben magischen Kelchen, jenen göttlichen Artefakten welchen man zu damaliger Zeit nachsagte, in gemeinsamer Gestalt vielleicht wieder die Götterklinge Siebenstreich darzustellen. Zuvörderst seien beschrieben die Orte an welchen die Kelche sich zu Beginn des Jahres 1020 BF befanden.

Aëserion, den Kelch des Erzes, ward dem legendären Zweiten Gezeichneten Wulf Steinhauer von Rogmarog Omgrasch groscho Orbalin von Lorgolosch gegeben. Fortan wachte der tapfere Streiter persönlich über den Kelch.

Umerion, den Kelch des Wassers, ward gehütet von den Dienern Sumus auf Sumus kate und genannt Sumus Kelch. Ebenso hüteten die Diener Sumus Aitherion, den Kelch der Luft, welcher ihnen zusammen mit Sumus Kelch von dem berühmten Magier Karim ibn Bel Haschischim nach schändlichem Raube aus dem Reich der Horas zurückgebracht worden war.

Glacernon, der Kelch des Eises, war zur Wacht dem bornischen Grafen Uriel von Notmark übergeben.

Ignernon, der Kelch des Feuers, ward auf Anraten des Erzmagus Rakorium Muntagonus versteckt in den Tiefen der Khöm. Die Queste der berühmten Recken Härnhardt von Eberstamm-Mersingen und Nazir ben Shafir ay Birscha hatte zum Ziel jenen Kelche wieder zu bergen.

Asterion, der Kelch der Magie, ward bewacht von Erzmagus Rohezal dem Weisen und seinem treuen Freunde Faldegorn.

Telerion, der Kelch des Humus, ward zu dieser Zeit verloren. Nur in den tiefsten Kreisen der Kirche der Lewin wusste man um das Versteck des Kelches, doch kein falsches Ohr sollte dieses Wissen vernehmen.