

Die Schlacht des Wolfes III

Gespräch des Zweiten Gezeichneten Wulf Steinbauer mit Karim ibn Bel Haschischim
- gehört in der Halle des Heiligen Jarlak

29. Efferd 1020 BF

In der Halle des Heiligen Jarlak sind zwei außergewöhnliche Gestalten zu entdecken: Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinbauer und der Schwarzmagier mit dem klangvollen Namen Karim ibn Bel Haschischim. Die beiden Männer unterhalten sich flüsternd, sicherlich sowohl dem Inhalt ihres Gesprächs wie auch der Ehrfurcht gegenüber der Halle des Alten vom Bergs geschuldet.

Stauend erfährt der Zweite Gezeichnete, von den Zwergen Logoloschs als Hüter des Kelchs Aeserion auserkoren worden, dass Karim gleich drei der sieben magischen Kelche an sich bringen konnte und den Druiden von Sumus Kate übergeben hat: Umerion, Aitherion und Glacerion. Zudem kann der Fasarer Schwarzmagier berichten, dass seine beiden alten Kampfgefährten Härnhardt von Eberstamm-Mersingen und Nazir ben Shafir ay Birscha momentan in der Khöm weilen und dort den von Erzmagus Rakorium verborgenen Kelch Ignierion zu bergen.

Vier Kelche befinden also im Besitz der Gezeichneten und der tobrischen Druiden, das Versteck zweier weiterer Kelche ist alten Waffengeführten beziehungsweise der Kirche der Lewin bekannt. Doch wo verbirgt sich der siebte und letzte der sieben magischen Kelche?

Die Gedanken eines Meckerdrachens

irgendwann im Mond Efferd 1020 BF

Unruhig sitzt Goldmäulchen auf der Stadtmauer Ysilias und beobachtet den bunt gekleideten Menschenmagier. Der Mensch versucht gerade wenig erfolgreich die Gestalt eines Perldrachens anzunehmen. Goldmäulchen grinst in sich hinein und hätte dem erfolglosen Treiben des Mannes gerne noch eine Weile zugesehen, doch er ist nicht zum Spaß hier in der Stadt der Menschen, nein er hatte eine wichtige Aufgabe bekommen. Es gilt jenen Mann zu finden, welchen Neun Völkerschmied nennt. Dumm nur dass alle Menschen quasi gleich aussehen...

Der Weg der Eidechse

irgendwann im Mond Efferd 1020 BF

Neugierig blickt Tsamika auf den Eingang der Herberge 'Wolfsrast'. Der kühle Körper ihres Freundes Luck huscht ihren Nacken entlang, dann kriecht die Eidechse in ihren langen blonden Haarschopf und macht es sich darin gemütlich. Die Geweihte der Jungen Göttin muss unwillkürlich glucksend lachen. Dann betritt sie mit tänzelnden Schritten die Taverne und grüßt den grimmig dreinblickenden Angroscho, welcher die Herberge betreibt, fröhlich. Der Weg der Eidechse ist wahrlich lang und beschwerlich, doch Tsamika ist sich sicher, dass sie dem von der Jungen Göttin verheißenen Tal hinter dem Wasserfall in den letzten Wochen immer näher gekommen ist. Würde sie doch nur besser verstehen was Luck sieht...

Ein ganz gewöhnlicher Tag in der Herberge 'Wolfsrast'

29. Efferd 1020 BF

Wolfg Grimm groscho Wolfg rax schüttelt den Kopf und wischt dabei mit einem Lappen immer wieder über den Tresen. Der Schankisch glänzt bereits vor Sauberkeit, doch der Angroscho muss einfach irgendetwas tun. In den letzten Wochen sind wahrlich beunruhigende und seltsame Dinge passiert, doch bisher hat Wolfg rimm seine Herberge aller Ereignisse zum Trotz weiterführen können wie bisher.

Doch seit einigen Tagen kommen immer mehr seltsame Gestalten in seine Herberge. Wolfgrumm schüttelt den Kopf und lässt den Blick über die Gäste im Schankraum schweifen.

In einer Ecke sitzt eine leise vor sich hin lachende Frau mit bunten Haarbändern und kitzelt eine Eidechse am Kinn. Eine verdammte Eidechse! Nicht weit davon entfernt betritt der schreiend bunt gekleidete Magier Keideran von Charasum in Begleitung eines plappernden Taschendrachs den Schankraum. Ein verfluchter Taschendrache! Am Tresen direkt vor Wolfgrumm sitzt der seltsame Dracodan von Misaquell, der sich bisweilen auch geistesabwesend 'Neun' nennt, und schaut sich mit seinem gelblichen Augen um. Normalerweise tut er dies um diese Tageszeit ja noch nicht, doch Wolfgrumm sieht keinen anderen Ausweg als sich einen kräftigen Schluck Steinbeißer einzuschenken. Der Krieg in Tobrien ist eine Sache, doch die seltsamen Gestalten die dieser Krieg ins Land gespielt hat eine ganz andere...

Die Gedanken von Neun

29. Efferd 1020 BF

Neun blickt den Menschen an, welchen Goldmälchen mitgebracht hat. Neun versucht sich an einer Konversation und ist überraschend erfolgreich. Zufrieden will Neun seine Zähne blecken, besinnt sich dann aber auf seine Gestalt und bleibt ruhig. Wenig später führt der bunt gekleidete Mensch den Völkerschmied hinzu. Neun mustert den Völkerschmied und verschiedene Gefühle durchströmen seinen Geist. Der Völkerschmied ist klein, zerbrechlich und unscheinbar, doch es ist der Völkerschmied. Das Zeitalter einer schwachen Rasse. Neun schnaubt, doch kein Rauch kräuselt aus seiner Nase. Mit kaltem Zorn mustert Neun den Völkerschmied, denn dieser trägt die Essenz des jungen Smardurs bei sich. Neun lässt den Völkerschmied erklären und die Erklärung stellt ihn zufrieden. Der Völkerschmied hat richtig gehandelt, der Völkerschmied darf leben. Nun steht nur noch der Weg zu Vater an. Neun steht auf und bedeutet dem Völkerschmied ihm zu folgen. Die Reise in die Drachensteine beginnt jetzt. Vater wartet nicht gerne.

Auszug aus 'Almanach der Kräuterkunde'

- verfasst von Fran Z. Oberwinkler, Botanikus der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis

um 1012 BF

(...) Der Yaganstrauch ist vor allem in Aramen aber auch auf der Insel Maraskan zu finden, vereinzelt wächst er auch in den Wäldern des Südens und den Tulamidenlanden. Nutzbar ist hier vor allem die Yagan-Nuss, welche - obgleich auf der Zunge schärfer als Khunchomer Pfeffer brennend - ausgesprochen nahrhaft ist und die Lebensgeister zu wecken vermag. Das Öl der Yagan-Nuss dient zudem zahlreichen Alchemika als essenzieller Ausgangsstoff, genannt sei hier an erster Stelle der Schlaftrunk.

Die Jagdmeisterin des eisigen Jägers

30. Efferd 1020 BF

Eisiger Wind umspielt das Gesicht von Ozzuaela Firunspott. Witternd hebt der Karakul seinen langgezogenen Kopf, dann stößt die schlangengebige Bestie einen schrillen Schrei aus und stürzt durch die dunkelgraue Wolkendecke nach unten. Ozzuaela leckt sich mit der Zunge über die Lippen. Endlich hat sie ihre Beute gefunden. Drei der sieben Gezeichneten sind dort unten auf der Straße in Richtung der Drachensteine unterwegs. Schon bald wird sie die drei Leiber der Gezeichneten dem Meister übergeben, ob tot oder lebendig spielt eigentlich keine Rolle. Doch zuerst will sie etwas Spaß haben. Grinsend befestigt sie ihre Botschaft an einem kristallinen Pfeil und legt das kalt rauchende Geschoss dann auf die eiskalte Sehne ihres Kristallbogens. Ohne zu zielen lässt sie die Bogensehne schnellen und nur Augenblicke später schlägt der Pfeil in einigen Schritt Entfernung vor den Füßen der Gezeichneten ein. Die Jagd beginnt.

In den später verfassten Aufzeichnungen des Chronisten Dunge Onmaster wird zu lesen sein dass Ozzuaela Firunspott zu keinem Zeitpunkt eine wirkliche Gefahr für die legendären Gezeichneten darstellte. Vielmehr reißt sich die Jagdmeisterin des eisigen Heizers fast unbemerkt in die beträchtliche Anzahl unglücklich agierender Paktierer ein, die von den Gezeichneten während ihres Wirkens beseitigt worden sind.

Gedanken eines Bauers

irgendwann im Mond Efferd 1020 BF

Beunruhigt blickt Eberwulf zum Himmel hinauf. Düstere, dunkelgraue Wolken ziehen über den Ausläufern der Drachensteine entlang und tauchen das Land in unbehagliches Zwielflicht. Dann beginnt es zu schneien. Schmutziggrauer Graupel rieselt herab und beginnt das Land mit einem gräulichen Leichentuch zu bedecken. Ein Schauer läuft Eberwulf über den Rücken und er zieht seinen gefütterten Ledermantel enger um seinen Oberkörper. Seltsame Zeiten, wahrlich seltsame Zeiten...

Am Fuße der Drachensteine

1. Trana 1020 BF

'Raureif der über den Bergen fliegt' stößt an der Seite seiner drei Brüder 'Brennender Wald im Tal', 'Eisrauch über den Wäldern' und 'Ausdauernder Jäger über der weiten Ebene' durch die dunkelgraue Wolkendecke hinab. Dort unten befindet sich Neun an der Seite von vier Glatthäuten, unter ihnen auch der Völkerschmied. Im gräulichen Schneetreiben entdeckt der Perldrache Dutzende heulende Jäger des vererbten Schänders von Eis und Frost und lodernde Wut wächst in seiner Kehle hinauf. Er und seine drei Brüder lassen heißes Drachenfeuer über die Meute dort unten regnen. Während die Hetzhunde Jaulend und geifernd im Feuer vergehen erspät 'Raureif der über den Bergen fliegt' auch ein brennendes Glatthautweibchen. Dem Weibchen haftet neben den Duft von brennendem Fleisch auch ein weiterer, unerschwellig widerwärtiger Geruch an, doch der Perldrache lässt das Glatthautweibchen trotzdem laufen. Der Ruf von Neun ist wichtiger. 'Raureif der über den Bergen fliegt' setzt zum Landeanflug an und seine drei Brüder tun es ihm gleich.

Über den Gipfeln der Drachensteine

1. Trana 1020 BF

'Raureif der über den Bergen fliegt' spürt wie der Wind an seinem geschuppten Körper vorbeigleitet. Weit unter ihm sind die wolkenverhangenen Gipfel seiner Heimat zu erkennen. Zufrieden genießt er die Freiheit des Fliegens. Auf seinem Rücken trägt er den Bunten. Der Bunte ist einer der vier Glatthäute, welche Neun zu dem Vater bringen will. Neben ihm gleiten 'Brennender Wald im Tal' mit Feuerhand, 'Eisrauch über den Wäldern' mit dem Völkerschmied und 'Ausdauernder Jäger über der weiten Ebene' mit Echsenauge durch die Lüfte.

'Raureif der über den Bergen fliegt' beschließt nicht direkt den Hort des Vaters anzufliegen sondern die Glatthäute stattdessen zu den verschworenen Glatthautweibchen des Vaters zu bringen. Es ist immer besser wenn Glatthäute von ihresgleichen erfahren was sie zu tun haben.

Auszug aus 'Die Achmad'sunni - hehre Kriegerinnen der streitbaren Lewin'

- niedergeschrieben von Candor Honingard, Chronist des Heiligen Ordens der Wahrung vom Rhodenstein

20. Rondra 1020 BF

(...) Nach dem Fall Keshal Kurkums, bei welchem auch die Heilige Yppolita den Heldentod starb, und der Eroberung von Keshal Löwenstein durch die schwarzen Horden sind nur noch fünf Burgen der Achmad'sunni übrig. Zuallererst sei genannt Keshal Rondra, die älteste aller Burgen, gelegen im Herzen des mächtigen Raschfulswalls. Sodann sei genannt Keshal Yeshinna, die uneinnehmbare Burg, gelegen inmitten der Drachensteine und im Schatten des mächtigen Kaiserdrachen Apeps. Manch einer behauptet gar, die Achmad'sunni von Keshal Yeshinna seien die verschworenen Klängen des Kaiserdrachens. (...)