

Rees Tagebuch
Band 1

Das Geheimnis
von Kaer
S'Para

Ein spezielles Kampagnentagebuch
für das Rollenspiel

REES
von Natalie Kobi

REES

Eigentum der großen



Bibliothek von Throal

Band 1: Das Geheimnis von Kaer S'kara
Band 2: Orte der Macht (Feb. 2008)
Band 3: Aus den Flammen auferstanden
(2008)

Sonderband:

Aus den Notizen des Spielleiters (2008)
Sammelband: Kees Tagebuch (2008)

Impressum

Geschrieben von: Natalie Kuhl
mit Michael „Scorpio“ Mingers
nach einer Kampagne von Thomas Michalski
Grafische Gestaltung von: Thomas Michalski
mit Markus Heinen
Korrektorat von: Néomi Havinga
DORP-Logo von: Marko Djurdjevic



Dramatis Personae

Calis, ein orkischer Waffenschmied	Michael „Scorpio“ Mingers
Drogo, ein zwergischer Dieb	Andreas Jakob
Kee, eine menschliche Schützin	Natalie Kuhl
Taideni, eine menschliche Magierin	Lina Goege
Thule, ein menschlicher Krieger	Oliver Klinkhammer
Tinara, eine menschliche Luftseglerin	Néomi Havinga
Thomas, ein Spielleiter	Thomas Michalski

Rechtliches Allerlei

Earthdawn © und Barsaive sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 1994 by FASA Corporation.
Copyright der deutschen Ausgabe © by Games-In Verlag, München.

Dieses Dokument ist ein inoffizielles Fanprodukt ohne explizite Genehmigung der oben genannten Rechtsinhaber. Es versteht sich nicht als Angriff auf die oben genannten Eigentumsrechte.

Kees Tagebuch, Band 1: Das Geheimnis von Kaer S'kara.
© DORP 2007.

Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort der Autorin	3
Vorwort des Herausgebers	3
Das Tagebuch der Kee, Band 1	4
Appendix I: Eine Karte von Kaer S'kara	16
Vorschau	17

Die Autorin

Falls immer jemand der DORP auf einen zukommt und sagt: „Möchtest du das nicht machen? Das geht ganz flott und ist gar nicht viel Arbeit!“, sollte man seine Sachen packen und so schnell wie möglich laufen.

Als ich die Aufgabe des Tagebuchschreibers übernahm, war mir das noch nicht so klar. Dennoch hat das Schreiben Spaß gemacht und es war eine schöne Erfahrung, den Charakter weiter auszuarbeiten, als ein einfacher wöchentlicher RPG-Abend das zulassen würde. Doch war es auch eine Menge Arbeit, mit Thomas' Geschichte immer mitzukommen. So wurde ein Dungeon schon mal zum Irrgarten und NSCs kurzfristig umgetauft.

Auch war es nicht immer ganz einfach, den Blödsinn heraus zu filtern, den einige meiner lieben Mitspieler produzierten und meine dazugehörigen Notizen von dem tatsächlichen Spielgeschehen zu trennen.

Ich möchte meinen Mitspielern aber noch danken, dass sie immer wieder Dinge wiederholten, so dass ich sie notieren konnte und auf mich gewartet haben, dass ich erst zu Ende schreiben konnte, bevor ich zum Würfeln kam. Und mein besonderer Dank geht auch noch an Michael, der in meiner Abwesenheit das Tagebuch weiterführte, so dass ihr hier keine Lücken vorfindet.

Zum Abschluss bleibt zu sagen: es war eine gute Erfahrung, aber keine, die ich wiederholen möchte :-)

Natalie Kuhl

Der Herausgeber

Es ist eine beeindruckende Leistung, die Natalie für diese Download-Reihe vollbracht hat. Es ist ihr erster Beitrag für unsere Reihe von DORP-Downloads und ich nehme an, wenn sie gewusst hätte, auf was sie sich einlassen würde, hätte sie das Kampagnentagebuch auch dankend abgelehnt.

So aber hat sie eine gewaltige Textmenge gestemmt, sich tapfer durch meine bisweilen wirre Kampagne und immer wieder etwas wirre Planung gearbeitet, sogar kompensiert, dass vermutlich der ein oder andere NSC im Laufe der Zeit auch mal ungeplant seinen Namen geändert hat.

Sie hat viel geschrieben – und gut ist es noch dazu. Es hat mir, von meinem Betrachtungswinkel als Spielleiter, viel Spaß gemacht, immer mal wieder die Tagebuchtexte zu lesen und so auch über Ecken einmal zu erfahren, wie mein Plot da eigentlich rezipiert wird.

Effektiv herausgekommen ist eine Art Fortsetzungsgeschichte, die wir ob des schieren Umfangs in mehreren Bänden veröffentlichen werden.

Diese Kampagne ist mehr als alles, was wir zuvor gespielt haben, durch das Zutun all der anwesenden Spieler geformt worden. NSCs, ja sogar ganze Handlungsfäden erwachsen durch die Handlungen und Wünsche der Spieler, intime wie outtime. Das hat einem das Leiten nicht immer leicht gemacht, doch man wurde dafür auch fürstlich entlohnt: Es hat sehr, sehr viel Spaß gemacht, diese Kampagne zu spielen.

Ich hoffe, ihr habt viel Spaß damit, von ihr zu lesen!

*Thomas Michalski
im nächtlichen Aachen,
August 2007*

Rees. Tagebuch
band 1

Das
Jebennus
von Kaer
S'raza



Oh Herr des Dokumentenhauses zu Throal. Den beigefügten Text mache ich euch zugänglich, da ich ihn als von äußerster Bedeutsamkeit für die Geschicke unseres jungen Reiches halte. Diese junge Schützlin, Kee, berichtet hier von einer Queste, die viel zu lange bereits in Vergessenheit geraten zu sein scheint.

Lest den Bericht mit großer Obacht, denn was hier im Trivialen beginnt, wird zu einem epischen Ende führen.

- Zamirica

Sonntag

Als ich mich heute Morgen an den Frühstückstisch setzte, rechnete ich damit, dass es ein ganz normaler Sonntag wird. Vater steckte mit der Nase in den Büchern und lachte über irgendeinen antiken Scherz, den vermutlich nur er versteht, Mutter machte alchemistische Versuche mit dem Frühstück, hörte aber sofort damit auf, als Großmutter Jelna wieder damit anfang, dass ich einen Mann bräuchte. Ich hatte gehofft, dass ich, als man mich als Adept erkannt hatte, ein wenig Ruhe vor den Verkupplungsaktionen des weiblichen Teils meiner Familie verschont bleiben würde. Aber weit gefehlt.

Während ich also versuchte mein Frühstück zu genießen, musste ich mir immer wieder anhören, dass meine Mutter in meinem Alter schon längst verheiratet war und Cousine Endria, zwei Jahre jünger als ich, bekommt schon das zweite Kind und wohnt in so einem schönen Haus ...bla bla bla... Zum Glück hat Vater nicht auch das Bedürfnis, mich unter die Haube zu bringen.

Ich würde auch Sonntags zu Meister Erjo gehen und meine Fertigkeiten im Bogenschießen vertiefen. Oder den Tag mit Tindian verbringen und mir seine Geschichten über seine neuesten Eroberungen anhören. Ich würde eigentlich fast alles machen, nur um dieser Unterhaltung zu entgehen.

Wie jeden Sonntag gingen wir nach dem Frühstück im Garten der Passionen spazieren. Dort entdeckte ich einige andere Adepten, die ich aber nur flüchtig kannte und zu meinem Leidwesen entdeckten meine Mutter und Großmutter Jelna einige Männer im heiratsfähigen Alter.

„Warum ziehst du nicht mal ein schickes Kleid an, wenn wir in den Garten gehen?“ Ich mag keine Kleider.

„Schau dir mal den Mann dahinten an, wäre der nichts für dich?“ Einen Kopf kleiner als ich, kaum noch Haare, einen Bauch, dafür aber Geld. Schwere Entscheidung!

Und dann entdeckte Großmutter Jelna auch die Gruppe der jungen Adepten, die freundlich winkten und tuschelten. Es waren die Drillinge der Familie Himmelsstürmer, die nicht nur zu einer der reichsten

Familie des Kaers gehören, sondern auch außerordentlich viele Adepten in der Familie haben.

Mit einem kräftigen Stoß wurde ich von Großmutter Jelna zu Thule, dem männlichen Drilling der Familie, hin gestoßen und sie verließ uns mit einem breiten Grinsen und dem Satz: „Ich lass das junge Glück dann mal allein!“

WIE PEINLICH!

Womit habe ich so eine Familie verdient?! Ich kann mich nie wieder im Park blicken lassen. Und Thules fragender Blick machte es auch nicht besser. Ich stammelte schnell etwas von seniler alter Frau und hoffte, dass sich der Boden auftun würde, um mich zu verschlingen. Ich konnte zwar verstehen, warum Großmutter gerade ihn ausgesucht hat, er sieht ganz nett aus, kommt aus einer wohlhabenden Familie, trägt die schicke Uniform der Stadtgarde und wäre ein guter Fang für ein Mädchen, dass einen Mann haben will, aber warum muss das so peinlich ablaufen? Während ich mein Pech noch nicht fassen konnte, lud Thule mich zu ihrer Party ein, die sie zur Feier ihres Adeptenaufstieges geben wollten. Nächsten Freitag im Ballsaal des Hauses.

Ich werde die ganze Woche keine Ruhe haben. Großmutter Jelna wird sich selbst feiern, weil sie es geschafft hat, dass ich von ihm eingeladen wurde und Mutter und sie werden mich endlich in eins von diesen schlimmen rosa Rüschenkleidchen stecken können... Oh Gott, werde ich tanzen müssen??

Während ich da stand und mir vorstellte, dass die Peinlichkeiten wohl vorerst kein Ende nehmen würden, hatte ich ganz verpasst, was um mich herum vorging. Thules Aufmerksamkeit war auf einen Ork namens Calis übergegangen, der wohl auch ein Adept ist. Ich glaube, er gehört auch zu den Kämpfern, denn er kam bewaffnet in den Park. Aber da war noch mehr, dass mir seltsam an ihm erschien. Er wirkte nicht wie ein normaler Ork. Thules Schwester Tinara hatte sich auf einen Baum verzogen und schien immer noch den Mann zu beobachten, von dem sie nicht die Augen lassen konnte und die dritte im Bunde, Taideni, schien ihrem unbegabten, unsympathisch wirkenden Bruder Drolf, der zudem in Begleitung eines noch merkwürdigeren Zwerges mit Namen Drogo erschien, davon abhalten zu wollen, die Blumen zu essen. Aber ohne Erfolg.

Drogo und Drolf waren ein sehr eigenartiges Pärchen, aber wenigstens war ich nicht mehr der Mittelpunkt der Peinlichkeit.

Und während ich versuchte, den Unterhaltungen zu folgen, bebte auf einmal die Erde. Nicht sehr lange, auch nicht sehr kräftig, aber doch Furcht einflößend genug. Der ganze Park war in Aufruhr, ein paar junge Frauen in rosa Rüschenkleidchen fielen um und fingen an zu weinen, als sie sahen, dass ihre Kleider schmutzig und geknittert waren. Allgemeine Unruhe und Verwirrung ergriff den Park. Der Zwerg schaffte es, sich mit einem gekonnten Manöver hinter dem Busch zu verstecken, da aber das Beben vorüber war und auch jeder gesehen hatte, wie er dahin kroch, konnte ich nicht verstehen, was er damit bezwecken wollte. Er ist wirklich so was von eigenartig...

An diesem Punkt verweist Kee erstmalig darauf, dass sie sich noch immer in einem Kaer befindet, noch vor der Öffnung der Tore. Das wird von Relevanz sein, Herr.

- Zamirica Die Älteren im Park versuchten uns zu beruhigen, dass es nichts gewesen sei (Für „nichts“ hat es allerdings sehr gewackelt!) und die Drillinge Himmelsstürmer fingen fast gleichzeitig an sich zu streiten, was das gewesen sein könnte. Nachdem ich sicher war, dass es Mutter und Großmutter Jelna gut ging, machte ich mich mit den anderen Adepten auf den Weg durchs Kaer, um sicher zu gehen, dass nichts beschädigt sei und vielleicht eine Ursache für das Beben zu finden. Vom Tiergehege kam ein ziemlicher Lärm herüber, doch schienen die Tierhüter alles unter Kontrolle zu haben. Da das Kaer immer noch in großer Aufregung war, wurde bekannt gegeben, dass es in einer Stunde eine Bekanntmachung geben sollte. Und während der Zwerg und Drolf über die arme Taideni lästerten, machten sich alle auf die Erklärung des Ältesten bereit.

Der Älteste betrat dann auch endlich die Bühne, in Begleitung eines Illusionisten in Kutte, so dass man nicht erkennen konnte, um wen es sich handelte und man nur erahnen konnte, ob Mensch, Ork oder Elf. Der Älteste verkündete, dass das Beben natürliche Ursachen hätte und dass es kein Eindringen von Dämonen sei und dass sich niemand Sorgen machen sollte.

Natürlich beruhigte diese Aussage niemanden und während der Zwerg noch dumme Fragen an den Ältesten stellte, fingen wir wieder an zu grübeln, was das Beben verursacht haben könnte.

Als ich zu Hause ankam war das Beben erstmal vergessen. Meine Mutter und Großmutter fingen direkt an zu jubeln und planen, da ich von Thule zu einer Feierlichkeit eingeladen worden war. Wäre die Frage

des richtigen Kleides nicht so vorrangig gewesen, hätten sich bestimmt schon Hochzeitspläne geschmiedet.

Am nächsten Morgen verdrückte ich mich zeitig zu Meister Erjo. Leise schlich ich mich aus dem Haus, dass ja Großmutter Jelna nicht aufwachte. Ich vertiefte meine Kenntnisse im Bogenschießen, in der Bogen- und Pfeilpflege und allem, was so anstand. So verging die Woche wie im Fluge und ich hätte schon beinahe vergessen, dass es da noch ein Übel in meinem Leben gab, wäre Großmutter Jelna nicht eines Morgens freudestrahlend und stolz in mein Zimmer gestürzt gekommen und mit einem breiten Grinsen verkündet: „Dein Kleid ist da! Probier es schnell an, ich sag den anderen Bescheid!“

Damit rannte sie wieder raus und ließ nur eine Schachtel zurück. Ich hob vorsichtig eine Ecke des Kartons an und betete: „Lass es nicht rosa sein...Oh Gott sei DANK!“ Es war blau. Ein königsblaues, wallendes Ballkleid mit Perlen bestickt. Viel zu viel Stoff für meine Statur. Vermutlich würde ich meine langen Hosen nicht darunter anlassen dürfen. Und während ich stolpernd die Treppe hinunter polterte, machte ich mich auf einen Abend voller weiterer Peinlichkeiten gefasst. Wenn Tindian mich so sehen würde, würde er nur noch lachen. Als ich das letzte mal ein Kleid trug, was schon Jahre her war, hat er zwei Stunden lang gelacht und immer wieder gesagt: „Du siehst ja wie ein Mädchen aus!“ Idiot.

Freitag

Nachdem ich von der Familie begutachtet, mein Haar seltsam zusammengesteckt und ich geschminkt worden war, ging es auf zum Hause der Himmelsstürmer. Als Geschenk hatte meine Mutter Ringe besorgt. Vater wollte zwar ein paar Bücher schenken, die er selbst geschrieben hatte, doch Mutter und Großmutter meinten, wenn ich Thule einen Ring schenken würde, würde das schon das richtige Signal senden.

So fand ich mich also kurz darauf Thule gegenüber, natürlich mit einem Schubs von Großmutter und überreichte ihm den Ring und bedankte mich höflich für die Einladung. Während Großmutter fröhlich mit Taideni und Tinara quasselte, musterte mich Thule mit einem breiten Grinsen und sagte mir, dass ich sehr gut aussehe in dem Kleid. Mit hoch rotem Kopf suchte ich das Weite und tauchte in der Menge unter.

Kurz darauf fing meine Großmutter wieder an, nach Thule zu suchen und schien nicht bemerkt zu haben, dass dieser eine von den Rosa-Rüschenkleidchen-Fräuleins abgeschleppt hatte. Daraufhin sprach sie mit einem vulgären Typen, der wohl merkwürdiger Weise ein Verwandter der Familie Himmelsstürmer ist.

Um ein paar Tänze kam ich nicht herum, aber mir

blieb dennoch ein wenig Zeit, mir die Gastgeber ein wenig genauer anzusehen. Tinara war wieder einmal in der Nähe dieses uniformierten Schönlings namens Tirion zu sehen, der allerdings auch von einem Haufen junger Frauen in pinken Kleidern umgeben war. Eine dieser Frauen, die fast noch hartnäckiger als Tinara war, ich glaube, sie war auch am Sonntag im Park, wurde dann später von dem Zwerg in Beschlag genommen, wobei ich mir nicht erklären kann, wie er das geschafft hat.

Während ich sah, wie dieser unsympathische Typ, mit dem sich meine Großmutter schon den ganzen Abend unterhielt, sie auf die Tanzfläche ziehen wollte, ging auf einmal das Licht aus. Nur einige wenige Kerzen gaben ein schummriges Licht von sich, was die Weibsbilder nicht davon abhielt zu kreischen.

In der Mitte des Raumes tauchte auf einmal eine maskierte Gestalt auf, ob Elf oder Mensch ließ sich nicht sagen, und blickte sich hektisch im Ballsaal um. Thule kam, vermutlich vom verlöschenden Licht alarmiert, mit freiem Oberkörper in den Saal gerannt und ich sah, wie Großmutter in Ohnmacht fiel. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es nicht vor Schreck war, sondern Aufgrund des gut aussehenden, halbnackend Mannes.

Der Eindringling begann zu sprechen. Es sagte uns, dass er eine Botschaft überbringen müsse. Wir würden in Gefangenschaft leben und er hätte es als die richtige Zeit erkannt, uns das mitzuteilen. Seinen Namen wolle er uns nicht nennen, doch sei er sich sicher, dass wir uns eines Tages wieder sehen würden. Dabei wanderte sein Blick von einem Adepten zum nächsten. Er hoffe, unsere Neugierde geweckt zu haben, denn es mangle uns bisher daran.

Ich sah, wie der Zwerg sich von hinten anschlich und den Maskierten angreifen wollte, doch schien er nur ins Leere zu greifen. Anscheinend war er nicht körperlich anwesend. Er verabschiedete sich und war genau so schnell verschwunden, wie er aufgetaucht war.

Ebenso schnell begannen die Diskussionen und wilden Spekulationen. Sind wir wirklich Gefangene? Ist die Plage vielleicht vorbei und unsere Regierung hält uns zu Unrecht hier fest? ... Bei all diesen Fragen waren wir uns doch einig, dass man diesen Unbekannten erwischen muss, aber das wir unter gar keinen Umständen die Regierung anzweifeln dürfen. Die Ältesten würden uns wohl kaum ohne Grund im Kaer halten.

Tirion kam zu uns hinüber und fragte, was passiert sei. Er wusste auch von nichts, wollte sich aber umhören. Meine Großmutter war auch schon fleißig dabei, sich umzuhören.

Da das Fest aber nun vorüber war, die gute Laune war verflogen, verließen wir das Anwesen und verabredeten uns für den nächsten Abend im Park, um uns noch einmal zu beraten.

Samstag

Viel zu früh hörte ich einen Boten durch die Straßen brüllen: „Zur dritten Morgenstunde wird eine Besprechung auf dem Platz der Zusammenkunft stattfinden!“ Ich zog mich eiligst an und machte mich mit meiner Familie auf den Weg. Dort traf ich wiederum die anderen Adepten und gesellte mich zu ihnen.

Pünktlich begann der Älteste zu sprechen. Er behauptete, dass es sich dabei nur um einen Schabernack gehandelt habe und dass sich alles leicht aufklären ließe. Wie immer sollten wir uns keine Sorgen machen.

Natürlich ließ sich das Volk nicht so leicht beruhigen und es wurde wieder wild spekuliert, bis ein Händler namens Eldor auf die Bühne stieg und das Wort ergriff: „Ich gebe die Schuld den Adepten!“ Entsetztes Aufstöhnen in der Menge.

„Habt ihr nicht gesehen, wie sich der Eindringling nur den Adepten zugewandt hat? Es gibt zu viele von ihnen in diesem Kaer!“ Während er das noch brüllte, wurde er von zwei Wachen von der Bühne gebracht. Damit wurde dann auch die Versammlung aufgelöst und ich ging mit Meister Erjo noch trainieren, auch wenn ich mit meinen Gedanken nicht ganz bei der Sache war.

Kurz bevor ich mich auf meinen Heimweg machen wollte, schaute ein Bote vorbei und bat mich in einer Stunde zu Tirion zu kommen. Dort traf ich wieder auf die anderen und sogar der Zwerg war da. Tirion sah sehr besorgt aus und erzählte uns, dass sein Lehrmeister fort sei. „Weg! Einfach weg! Ich habe das ganze Kaer abgesucht, aber ich konnte ihn nicht finden!“ Alle Adepten von hohem Kreise verhielten sich eigenartig und unsere Lehrmeister durften uns nichts sagen. Also beschlossen wir, die Informationen einzufordern, denn wir können und wollen dem Kaer helfen. Wir beschlossen unsere Meister auszufragen und der Zwerg, der offensichtlich keinen Meister hat und auch vermutlich kein Adept ist, wolle sich seine Informationen auch beschaffen. Es klang nicht besonders gut oder legal.

Sonntag

Obwohl es Sonntag war, hatte ich wenig Muße nur zu Hause zu sein oder in den Park zu gehen. Die Ereignisse beunruhigten mich doch zu sehr und so suchte ich meinen Meister auf. Erjo arbeitet jeden Tag, das wusste ich und ich traf ihn in seinem Stübchen, wo er neue Pfeile anfertigte.

Eine Weile stand ich ratlos herum und wusste nicht, wie ich anfangen sollte. Anscheinend habe ich so lange ruhig dagestanden, dass Erjo mich schon wieder vergessen hatte und sich fürchterlich erschrak, als ich begann: „Meister Erjo, ... was geht hier vor? Niemand sagt etwas Genaues. Ich glaube nicht, dass wir uns keine Sorgen machen müssen. ... Ich mache mir Sorgen.“

Er seufzte und schaute mich besorgt an: „Es besorgt dich sehr, oder?“ Ich nickte stumm.

„Ich kann dir leider nicht sagen, was hier vor sich geht, da ein Eid mich bindet. Aber ich kann und will dich nicht von Nachforschungen abhalten, denn der momentane Kurs gefällt mir nicht.“ Als ich heimgehen wollte, bat mich Erjo, ihn doch zum Hause der Himmelsstürmer zu begleiten. Dort traf ich wiederum

Die Adepten, auf die sie unentwegt verweist, um sie noch einmal beim Namen zu nennen, sind Tinara, Taideni und Thule Himmelsstürmer, der Ork Calis und Tirion Flinkschwung.

die anderen Adepten, ihre Lehrmeister und den Zwerg Drogo.

Der Kriegermeister meldete sich sofort zu Wort: „Ihr seid alle sehr neugierig. Und ihr sollt eure Antworten finden.“ Er erzählte uns, dass Numlos, Tirions Meister, in den Verlorenen Bereich vorgedrungen sei, ohne Genehmigung. Wir alle hätten uns durch unsere Neugierde freiwillig gemeldet, Numlos

zu folgen und zu finden. Wir würden mit Karten ausgestattet werden und allem, was wir brauchen und morgen früh würde es losgehen. Das einzige, was man uns über diesen Teil des Kaers sagen konnte, war, dass er früher auch einmal bewohnt war, aber vor etwa 150 Jahren verschlossen wurde. Die Gründe dafür sind nicht überliefert worden. Damit verließen uns die Meister geschlossen und wir machten uns an die Vorbereitungen.

Ich konnte es nicht fassen, wir wurden mit einer richtigen Mission betraut. Ich hatte zwar auch ein wenig Angst und machte mir Sorgen, was uns wohl erwarten würde, doch die aufwachende Abenteuerlust überwog.

Montag

So wie ich es verstehe ist der „verlorene Bereich“ ein Teil der Kaerbauten, die in einer Katastrophe verwüstet und seither von den Bewohnern nicht mehr aufgesucht wurden. Offiziell.

- Zamirica

Nach einer unruhigen Nacht verabschiedete ich mich von meinen Eltern und ging zum Hause der Himmelsstürmer. Dort trafen wir noch einmal unsere Meister und erhielten eine Karte des verlorenen Bereichs. Weiter Fragen konnten sie uns nicht beantworten, so dass wir mit dem Auftrag, Meister Numlos zurück zu holen, tot oder lebendig, loszogen.

Ich nickte Erjo noch einmal zu und machte mich mit den anderen auf den Weg zum verlorenen Bereich. Thule ging

voraus, Taideni und Tinara bildeten die Nachhut und der Ork und ich gingen in der Mitte. Der Zwerg war gar nicht erst aufgekreuzt.

Vor uns im Gang entdeckten wir mehrere gespannte Ketten und Thule meinte, dass auch eine Fuge ein wenig merkwürdig aussehen würde. Er warf einen Stein darauf, die Platte sackte ab, ein Rauschen war in der Wand zu hören und die Kette schlug durch den Gang. Danach achteten wir sehr genau auf den Boden und gingen weiter den Durchgang entlang, bis wir in eine Halle kamen. Sie schien von unendlicher Größe zu sein und außerhalb unseres Lichtquarzes auch von unendlicher Dunkelheit. Allerdings entdeckte ich ein paar Fußspuren im Staub, die allerdings keine genaue Richtung vorgaben. So suchten wir uns unseren Weg durch das Dunkel und fanden einen Raum rechts von uns, der aber verschüttet war. Am oberen Ende des ersten Raumes fanden wir einen Gang, in dessen Wände faustgroße Fraßlöcher aufwiesen.

Von da aus ging wieder ein Weg rechts ab. Wir gelangten in einen recht verwilderten Garten und fanden dahinter einen *Garten der Passionen* mit Statuen der zwölf Passionen, aber auch verwildert. Auch hier waren Löcher in den Wänden. Calis bemerkte eine Bewegung im nächsten Raum und ich spannte meinen Bogen. Als wir in den nächsten Raum kamen, war auch klar, welche Bewegung Calis wahrgenommen hatte. Vierbeinige Tiere mit Stacheln an Maul und Schwanz kamen auf uns zu und fielen uns an. Und ehe ich noch die Chance hatte, einen Pfeil abzuschließen, durchbohrte so ein Vieh mein Bein mit seinem Schwanzstachel.

Von der Wucht des Einschlags gehe ich zu Boden, stehe aber direkt wieder auf, registriere halb, dass mein Bein sich taub anfühlt und schieße doch noch meinen Pfeil ab. Aus den Augenwinkeln nehme ich war, dass auch Thule, Calis und Tinara ihre Waffen gezogen haben und auf die Viecher eindreschen. Nachdem die Biester alle tot waren, fiel der verwundete Ork um und war tot.

Tot.

Etwas ratlos standen wir um ihn herum. Dann bauten wir eine Trage und brachten ihn so schnell es ging zum Eingang zurück. Einer der Wächter lief sofort los und holte den Meister des Orks. Der alte Zwerg rieb ihn an den verwundeten Stellen mit einer Salbe ein und der Ork kam wieder zu sich. Da sein Bein immer noch blau war und er sich nicht bewegen konnte, wurde er von den Wachen fort getragen.

Tinara kümmerte sich ein wenig um meine Beinwunde und dann ging ich mit ihr und Thule wieder in den verlorenen Bereich hinein.

Weiter den Gang hinunter wurden die Fraßlöcher weniger und wir gelangten in einen alten Wohnbereich,

der aber recht verwüstet war. Dort fand Tinara in einem Gebäude einen magischen Schmiedehammer. Die Decke der Höhle hing voller seltsamer Fledermäuse, deren Fiepen sehr unangenehm war. Wir schirmten unsere Lichtkristalle ab, so dass wir sie ja nicht aufscheuchten.

Obwohl der Wohnbereich so verwüstet war, haben wir keine Skelette oder Knochen gefunden. Etwas weiter, im Tiergehege, fanden wir allerdings einige Skelette, vermutlich von Kühen oder Ochsen.

Wir kamen noch an einigen verschütteten Räumen vorbei, als wir uns plötzlich vor einer großen Türe wiederfanden. Sie war mit Orichalkum beschlagen und besaß keine Klinke. Allerdings zeigten sich Spuren des Öffnens auf dem verstaubten Boden und so blieb wohl nur, das handgroße Loch in der Mitte der Türe nach einer Öffnungsmöglichkeit zu untersuchen. Tinara schritt mutig vor, legte ihre Hand in die Öffnung und kurz darauf sprang die Türe auf.

Sie erzählte uns, dass die Türe ihr im Geist ein Rätsel gestellt habe:

*Erst weiß wie Schnee,
dann grün wie Klee,
dann rot wie Blut,
schmeck ich so gut.*

Ihre Antwort war „Kirsche“ gewesen und daraufhin sei auch sofort die Türe aufgesprungen. Dabei gibt es gar keine Kirschen im Kaer...

Als wir durch die Türe durch gegangen waren, schwang sie hinter uns von selbst wieder zu. Vor uns lag ein Gang, der zu einem kreisrunden Raum führte und mit Tischen und Stühlen verbarrikadiert war, als wolle man uns aufhalten. Schnell konnten wir darüber klettern und gelangten zu einer Kreuzung.

Links in dem Raum lag ein Azhûn, wo noch einige Kontrollleuchten glimmten, allerdings das meiste zerstört war. Die Wände waren ganz versengt.

Rechts fanden wir einen weiteren Garten, der allerdings etwas weniger verwildert war, als der erste. Darauf folgten zwei komplett verschüttete Räume und ein Raum, der nicht so stark verwüstet war. Dort fanden wir einige Knochen, eher gesagt, ein ganzes Skelett, an dem, außer den Knochen, nur noch zwei Armschienen vorhanden waren. Da die Armschienen immer noch intakt schienen, vermuteten wir mal, dass auch sie magischen Ursprungs sind, denn der Rest der Rüstung und des Schwerts waren nur noch ein Haufen Rost.

In der folgenden Kammer stand nur ein einziges Gebäude, das etwa die Ausmaße unserer Universität hatte, allerdings viel schöner und filigraner gearbeitet war. Im Inneren fanden wir einen magischen Federkiel, aber sonst nichts weiter Interessantes.

Der nächste Raum war chaotisch und zeugte von einem hastigen Aufbruch, zwar nicht panisch, da die

meisten notwendigen Dinge fehlten, doch aber eilig.

Wir gingen wieder zurück und gelangten in den Raum, wo auf der einen Seite der Garten ist. Auf der anderen Seite entdeckten wir Spuren im Staub, Stiefelspuren und Punkte. Allerdings verschwanden die Stiefelspuren irgendwann und nur die Punkte blieben übrig. In dem Moment sahen wir auch schon vier riesige Termiten auf uns zulaufen. *Ich beginne auf sie zu schießen, Tinara und Thule ziehen ihre Schwerter und mitten im Kampf entdecke ich noch drei weitere, die sich an der Decke nähern, doch schaffen wir es, sie alle zu töten. Thule hat einige leichte Verletzungen davongetragen, doch will nicht darüber reden.*

Am Rande des Raums entdecken wir Numlos. Er liegt tot auf dem Boden und hält verkrampft seine Arme vor sich, als habe er etwas gehalten. Was ihn allerdings getötet hat, ist nicht auffindbar und der Gang weiter nach oben ist frisch verschüttet.

Wir wickelten Numlos in unsere Decken und trugen ihn zurück ins Kaer. An der Türe ertönte für den, der die Hand auf sie legte, wieder das gleiche Rätsel.

Calis

Der folgende Auszug stammt aus dem Tagebuch Calis' und knüpft direkt an die Geschehnisse aus Kees Tagebuch an:

- Zamirica

Nach der Rückkehr aus dem verbotenen Bereich wurde Thule direkt von der Wache abkommandiert und Kee von ihrer Großmutter wegen einer wichtigen Familienangelegenheit eingesammelt.

Tinara kam mit der Leiche Numlos' zu ihrem Familiensitz, wo sich alle unsere Lehrmeister versammelten, nachdem sie Nachricht von der Rückkehr der Gruppe erhalten hatten. Trotz meiner schweren Verwundung und dem Gift in meinem Körper konnte ich dem Wunsch meines Lehrmeisters entsprechen und ebenfalls an der Versammlung teilnehmen, wenn auch unter großen Schmerzen. Tinara trug ihren Bericht über die Erkundung des Kaers und den Fund der Leiche vor. Die Lehrmeister waren beunruhigt, überließen uns aber immerhin die gefundenen Gegenstände, die offenbar magischer Natur waren. Ich zog mich daraufhin mit dem Schmiedehammer zurück und begann dieses Werkzeug genauer zu untersuchen.

Davor hatte Drogo in seinem Laden einiges erlebt, wie er zu berichten wusste. Ein Elf namens Landoriel hatte bei ihm reinen Alkohol gekauft. Das wäre an sich nichts Ungewöhnliches, doch trug der Elf eine verdächtige kleine Kiste mit sich herum, welche die Neugier des Zwerges weckte. Drogo verfolgte den Elf

bis zu einer zwielichtigen Gaststätte, wo er an der Tür des Zimmers lauschte, in welchem der Elf eingekehrt war. Als er Kampfgeräusche vernahm, verschaffte er sich Zugang und stand dann drei vermummten Gestalten gegenüber, die Landoriel erstochen und sich der Kiste bemächtigt hatten. Zwei der Gestalten konnten Drogo entfliehen, doch einer brach sich bei seiner Flucht aus dem Fenster ein Bein, so dass die bald darauf eintreffende Wachmannschaft ihn ohne weiteres einkassieren konnte. Drogo berichtete auch von einer weiteren Eigentümlichkeit. Seltsamerweise schien der Offizier der Wache der Gastwirtin ein Schmiergeld zu überreichen, um sich ihr Schweigen über den Vorfall zu erkaufen. Wieso hat die Kaerwache ein Interesse den Vorfall geheim zu halten?

Dienstag

Drogo befragte die Kneipenlandschaft nach der geheimnisvollen Kiste, wegen welcher der Elf getötet worden war, stellte aber fest, dass vermutlich etwas organisches in der Kiste sein müsse, wegen des reinen Alkohols den der Elf wollte; Tinara informierte und tröstete den Schüler des verstorbenen Schwertmeisters; ich ließ mir meine Wunde bei Nyr im Garlen-Schrein heilen; Taideni informierte sich in der Zeit über die Restauration von Büchern um die Werke im verbotenen Bereich noch zu retten.

Bei weiteren Nachforschungen erfuhren wir, dass der getötete Elf unter falschem Namen handelte. Er hieß nicht, wie zunächst angenommen, Landoriel, sondern Serar und wohnte im Ostviertel des Kaers. Wir untersuchten seine Wohnung, mussten aber feststellen, dass diese bereits von anderen komplett verwüstet wurde, die offensichtlich etwas gesucht hatten. Es lagen viele Notizen offen herum, welche genaue Informationen über diverse Personen des Kaers enthielten. Scheinbar war Serar ein privater Ermittler gewesen. Unser Verdacht wurde durch einen verängstigten Kunden bestätigt, der Serar beauftragt hatte, seine untreue Ehefrau zu beschatten. Er erzählte uns auch, dass der Elf von einer Gruppe zwielichtiger Gestalten bedroht worden war, die der Beschreibung nach denen glichen, welche ihn später in der Gaststätte ermordet hatten. Diese Gruppe schien im Ostbereich als Unruhestifter bekannt zu sein und es war problemlos möglich, sich zu ihrem Unterschlupf führen zu lassen, einem eigentlich als verlassen geltendem, ziemlich heruntergekommenem Haus.

Nach taktischer Einteilung durch Tinara stürmten wir das Haus und lieferten uns einen harten Kampf mit den fünf Insassen der Bande, von denen allerdings zwei entkommen konnten. Beim Verhör erfuhren wir, dass die Gruppe vor kurzem einen neuen Anführer

bekommen hatte, der ihnen auch den Auftrag zur Beseitigung des Elfen verschafft habe. Angeblich sei der Elf ein Dämonenpaktierer gewesen und hätte ein verfluchtes Artefakt in der Kiste aus den verbotenen Bereichen hereingeschmuggelt. Der Schurke besaß auch die Frechheit uns ebenfalls als Dämonenpaktierer zu bezeichnen, was wir ihm aber schnell austrieben.

Der neue Anführer sei ein Adept namens Alaron, von dem wir noch nie etwas gehört hatten. Wir stellten die gestohlene Kiste sicher und bald darauf traf auch die Kaerwache ein, welche sichtlich unerfreut über das Geständnis unseres Gefangenen war. Welche Rolle spielt die Wache bei alle dem? Sind wir wirklich einer Verschwörung im Kaer auf der Spur, wie die maskierte Gestalt erzählt hat?

Wir folgten jedenfalls der Spur, die uns das Mitglied der Schlägerbande gegeben hatte und hörten uns nach einem Alaron um. Er schien zwar nicht als Adept, wohl aber als sehr freundlicher und belesener Mensch in seiner Nachbarschaft bekannt zu sein. Die Leute bringen ihm oft Dinge, die er ihnen dann schnell und unentgeltlich repariert ... unsere Neugier verstärkte sich weiter und wir beschlossen, einfach an seine Tür zu klopfen und ihn zur Rede zu stellen. Zunächst stritt er alles ab, aber ich bemerkte Werkzeuge und Kettenglieder auf seiner Werkbank, welche denen an den Rüstungen der Schlägerbande glichen. Derart in die Enge getrieben gestand er uns seine Geschichte. Er sei ein Waffenschmied-Adept, jedoch von nur sehr geringer Begabung. Ihm sei von einer berobten Gestalt erzählt worden, dass Landoriel, oder Seras wie wir inzwischen wussten, sich mit dem Schwertmeister Numlos im verbotenen Bereich getroffen habe, um mit Dämonen zu paktieren. Die Gestalt hätte ihm Silber versprochen, wenn er diese vermeintlichen Frevler aufhalten und eine Kiste, welche der Elf mitführen würde, sicherstellen könnte. Sollte Alaron jedoch nicht gewillt oder fähig sein die Kiste zu beschaffen, so würde er liquidiert werden, versprach ihm die Gestalt in der Robe, welche seinen Angaben nach wohl ein menschlicher Mann hohen Alters gewesen sein soll.

Am nächsten Tag sollte die Übergabe der Kiste stattfinden, doch wir beschlossen Alaron bis dahin in Gewahrsam zu nehmen. Tinara versteckte den Mann in dem Trainingsluftschiff des Kaers und bezog dort auch Wache.

Während ihrer Wache flackerten dann die Leuchtkristalle kurz und die geheimnisvolle Gestalt mit der Maske erschien ihr. Die maskierte Gestalt erklärte ihr, dass wir uns auf dem richtigen Weg befinden und endlich die richtigen Fragen stellen würden. Das sei erfreulich, aber auch gefährlich für uns. Jedenfalls sei es

doch schon sehr fragwürdig, wieso Barrikaden scheinbar in die falsche Richtung erbaut wurden und wieso so viel von der Vergangenheit unseres Kaers im Dunkeln läge.

Derweil beschäftigte sich Taideni in der Abgeschiedenheit ihres Studienzimmers mit der mysteriösen Kiste, welche wir sichergestellt hatten. Sie war verzaubert, doch ihr gelang es den Spruch zu neutralisieren und die Kiste zu öffnen. Seltsamerweise fand sie darin Kirschblüten, obwohl es in unserem Kaer doch gar keine Kirschbäume gibt...

Ree

Ab diesem Punkt liegen uns wieder die Aufzeichnungen der Schützin vor und dieser Sammlung zu Grunde.

- Zamíríca

Vlapo ist der Name des „vulgären Typen, der wohl merkwürdiger Weise ein Verwandter der Familie Himmelsstürmer ist.“

- Zamíríca

Nachdem ich mich später am Tag von dem Ungetüm befreit hatte und auch das Kleid losgeworden war, verkroch ich mich mit einem Buch in die Abstellkammer und wurde dort kurz darauf vom Ork Calis gefunden. (Er hatte sich ziemlich erfolgreich an Großmutter vorbei geschlagen, die ihm natürlich auch eine Frau finden wollte.) Er sollte mich holen kommen, da wir uns mit den Himmelsstürmern am Trockendock treffen würden. Er erzählte mir, dass der maskierte Typ wieder aufgetaucht sei und gesagt habe, dass unsere Meister in Gefahr seien. Tinara hatte sich wohl durch das halbe Orkviertel geprügelt, um Calis diese Botschaft zu überbringen.

Am Trockendock trafen wir dann auf unsere Meister. Wir erfuhren, dass im Orkviertel ein Ork getötet worden war. Wohl eine Art Ritualmord, was kein Ork macht, weshalb diese gerade sehr schlecht auf die anderen Rassen zu sprechen seien. Taideni berichtete,

dass ein Kirschzweig in der Kiste gelegen habe, wodurch die Meister recht böse wurden, dass sie es gewagt hatte, die Kiste zu öffnen. Sie wollten uns erneut in den Verlorenen Bereich senden, doch ihr Antrag wurde vom Ältesten abgelehnt. Daher sollen wir es auf eigene Faust probieren. Ingobert, ein älterer Mann der Stadtwache, soll uns dabei zur Seite stehen. Tinara soll sich dort in der anderen Universität die Notizen über das Kaer genauer ansehen.

Taideni und Calis wollten den Kirschzweig noch zum Garlen-Questor bringen und so verabredeten wir uns für den nächsten Tag am Trockendock, um das weitere Vorgehen zu besprechen.

Mittwoch

Da wir uns erst nachmittags verabredet hatten, ging ich vormittags noch einmal zu meinem Meister und übte mich im Bogenschießen.

Nachmittags wartete ich dann vergebens am Trockendock. Niemand tauchte auf. Sehr zuverlässig, die Herrschaften! Da kann man sich auch nicht drauf verlassen.

Gerade zu Hause angekommen, kam mich wieder einmal Calis abholen. Wir würden uns jetzt im *feuchten Kehrlicht* treffen; und dort wurden wir direkt zugeteilt, die Türe zu bewachen und nur Unschuldige hinauszulassen.

Ein unheimlicher, schludrig gekleideter Mann betrat die Kneipe. Ingobert brüllte sofort „Bleib stehen im Namen der Wache! Ihr seid verhaftet!“

Der weigerte sich und warf seine Kapuze zurück. Taideni, die bemerkt hatte, wie er einen Zauber wirkte, brüllte: „Spruchzauberer!“ und in dem Moment riss sich der Fremde die Haut vom Kopf. Allerdings schien dieser eklige Zauber nur für Ingobert bestimmt zu sein, der auch gleich vor Angst zusammenbrach und wir konnten ohne Hindernisse in den Kampf übergehen. Thule brüllte noch was wie „Geisterbeschwörer“ und schlug mit seinem Schwert zu. Der Zauberer sprach erneut und sogleich brach Thule unter Schmerzensschreien zusammen. Und als habe er damit nicht schon ausreichend seine Macht bewiesen, zog Tinara ihre Waffen und rief: „Ergib dich, wir sind mehr!“

Er begann sogleich einen neuen Zauber zu wirken, alle schlugen mal zu, auch Taideni begann einen Zauber und die Wache kam langsam wieder zu sich. Bevor sich der Raum mit dem Zaubernebel des Schurken füllte, schaffte ich es noch einmal, ihn zu treffen, wurde dann aber von den panisch fliehenden Leuten abgelenkt und dem Ork, der es den Kneipenbesuchern gleichtun wollte.

Auf einmal stand der Spruchzauberer vor mir und sprach den mit Magie durchtränkten Satz: „Du wirst

furchtbare Schmerzen haben!“ Nur ein leichtes Kribbeln der Magie spürend, sagte ich grinsend: „Nö!“ und schoss ihm einen Pfeil ins Bein. Zusammengebrochen wurde er gefesselt, so dass er keinen neuen Zauber sprechen konnte. Und während die Verletzten versorgt wurden, holte Thule seinen Meister.

Jammernd sagte der gefesselte Zauberer immer wieder, dass er nichts getan habe, was Tinara nur dazu verleitete, ihm eine runterzuhauen. Dann versuchte er uns Angst zu machen, in dem er damit drohte, unserer Familie etwas anzutun: „Ork, es wäre doch schlimm, wenn deinen Schwestern etwas passieren würde, nicht wahr? ... Und du Zwerg, was tust du, wenn deine Mutter mal nicht mehr ist? ...“ und an mich gewandt: „Deine Großmutter ist alt...“ Gedankenverloren stimmte ich zu: „Ja, es wird Zeit, dass sie geht!“ *Und hoffentlich nimmt sie die Kleider mit*, fügte ich in Gedanken hinzu. So sehr ich meine Großmutter auch mochte, damit konnte man mir keine Angst machen, da war Großmutter Rüschen-Methode schon wesentlich wirksamer!

Er erzählte auch noch, dass von Anfang an ein Dämon im Kaer gewesen sei und uns auf die falsche Fährte führen würde. Aber es war ja offensichtlich, dass er nicht die vertrauenswürdigste Person war.

Kulos ist der Name der Wache, die Drogo erwähnte. Jene, die offenbar Bestechungsgeld zur Vertuschung des Mordes gezahlt hatte.

- Zamirica weiß, wo der sich versteckt hatte.

Thule zog mit den Wachen ab, um den Gefangenen fortzubringen und wir verabredeten, uns am Luftschiff zu treffen.

Dort erfuhren wir, dass es einen einzigen Kirschbaum im Kaer gibt, der allerdings noch nie geblüht hat. Es war uns allen klar, dass wir für weitere Informationen in den Verbotenen Bereich zurück müssten. Allerdings war uns nicht klar, wie wir an den Wachen vorbeikommen sollten.

Ork-Mob? Sollten wir wirklich die momentane Gereiztheit der Orks ausnutzen? Und wenn ja, wie? Nun, das konnte keine Lösung sein und eine andere fiel uns auch nicht ein, so dass wir uns auf den Heimweg machten.

Taideni und ich gingen gemeinsam, da sie in ihrem Studentenzimmer übernachten wollte. In einer

Seitenstraße stießen wir auf den Typen mit der Maske. Er sagte uns, um in den Verbotenen Bereich zu kommen, sollten wir uns Masken anziehen und die Wachen k.o. schlagen, danach knuffte er Taideni ins Kinn und ging.

Schockiert sahen wir uns an. Diesmal war er real! Er hatte Taideni angefasst und war nicht nur eine Illusion wie bisher immer. Arbeiterhände hatte er keine und besonders alt sahen seine Hände auch nicht aus. Weiterhin grübelnd gingen wir heim.

Donnerstag

Beim Frühstück ging der Du-brauchst-nen-Ehemann-Monolog meiner Oma weiter. Sie meinte, Thule sei ein guter Fang, da er ja auch einen so netten Onkel habe, mit dem sie wieder verabredet war. Ein Glück, dass Großmutter zu alt für weitere Kinder war. Eine Sorge weniger!

Bis zum Nachmittag, wo wir im *Café zum fast feuchten Eimer* eine Lagebesprechung abhalten wollten, habe ich noch einige Schießübungen absolviert.

Die Lagebesprechung ergab, dass unsere Meister uns nicht helfen können, allerdings wollen sie uns ein Alibi verschaffen, auch wenn sie nicht versprechen können, dass es klappt. Drogo fand heraus, dass kurz vor der Wachablösung nur drei Wachen dort sind. Zudem erfuhren wir, dass der Geisterbeschwörer tot sei. Angeblich Selbstmord.

Wir einigten uns auf eine List, die Wachen zu überwältigen. Leider spielte ich dabei die Hauptrolle, was mir nicht sonderlich gefiel, aber nun gut. Einer musste es ja tun.

Zu Hause bereitete ich mich auf unsere nächsten Schritte vor, bis Taideni kam, um mich abzuholen.

Am Gang zum Verbotenen Bereich bekam ich eine Flasche Wein mit Schlafmittel, schnürte mein Mieder ein Stück auf und machte mich auf den Weg zu den drei Wachen. Ich lallte, versprach den Wachen Dinge, die ich niemals tun würde und ließ sie vom Wein auf den Feierabend anstoßen.

Als die schmierigen Kerle dann endlich bewusstlos waren, kamen die anderen dazu und wir liefen den Gang entlang zur „Kirschtüre“. Vor der Türe waren jede Menge Fußspuren im Staub und dahinter waren Schritte zu hören, so dass wir warteten, bis sie verklungen und die Türe vorsichtig öffneten. Überall waren Leuchtquarze angebracht worden, so dass wir uns erst einmal ein Versteck suchten und den Zwerg die Lage auskundschaften ließen.

Leise huschten wir von Versteck zu Versteck, um nicht von den patrouillierenden Wachen entdeckt zu werden und weiter in den Verbotenen Bereich vordringen zu können. Calis hatte teilweise ernste Probleme ein

Versteck zu finden und stand panisch mitten im Gang, konnte aber glücklicherweise rechtzeitig von Taideni in einen Schatten geschubst werden, bevor die Wachen vorbeikamen. Als ein Gelehrter vorbeikam, folgte der Zwerg ihm und erfuhr, dass dieser den Verbotenen Bereich einfach so verlassen durfte, ohne Kontrolle durch die Wachen.

Nach einiger Zeit und vielen Versteckspielchen kamen wir an der Bibliothek an, die mittlerweile vom Schutt frei geräumt worden war und in deren Inneren sogar Licht brannte.

Dort kamen wir in eine große, mit Marmor verkleidete Halle, in der es taghell war, ohne dass man Lichtquarze sehen konnte. Am Ende der Halle ist eine Türe, hinter der wir steinige Geräusche hörten und im Gegenlicht in einem Spalt eine Gestalt sehen konnte.

Im Bibliotheksraum untersuchte Taideni die Chroniken des Kaers und stellte fest, dass die jüngsten Aufzeichnungen fehlten. Sie sackte einige Bücher ein und wir machten uns wieder auf den Rückweg, als wir von ein paar Wachen und einem Gelehrten überrascht wurden. In letzter Sekunde schafften wir es noch, uns in einen kleinen Raum zu flüchten und zu verstecken. *Eine Wache betritt den Raum, sieht sich um, bemerkt Drogo, der es wohl nicht geschafft hat, sich zu verstecken und geht wieder.* Als er mit zwei weiteren Wachen zurückkam, hatten wir uns schon in Position gestellt und die Waffen gezogen und waren mehr als bereit.

Die Wachen waren schnell überwältigt, auch wenn der Ork mal wieder einige Wunden davon getragen hatte. doch der Gelehrte entkam und lief den Gang entlang zum Raum mit dem steinigen Geräusch. Den Zwerg dicht an seinen Fersen. Als der Gelehrte die Türe öffnete, sahen wir, woher die Geräusche kamen. Der Steinmensch holte aus und zermatschte den Gelehrten, was mehr als eklig war, woraufhin der Zwerg sich umdrehte und die Türe von außen wieder zuknallte. Die Wachen, die uns gefolgt waren, ergaben sich ziemlich schnell, wohl aus Angst vor dem Steinmonster.

Was Tinara geritten hat, die Türe erneut zu öffnen, weiß ich nicht, allerdings war der Steinmensch zu uns recht freundlich und sagte mit einer Verbeugung: „Die Herren Himmelsstürmer!“...

Meister Erjo hat das Gefühl, ich würde mich von den anderen Gruppenmitgliedern zu sehr zum Reden verleiten lassen.

„Geschwätzigkeit steht einem Schützen nicht gut!“ sagt er immer wieder und verlangt ein Schweigegelübde von mir, damit ich mir darüber klar werde, wo der Schwerpunkt meiner Tätigkeit liegt und dass man auch ohne Sprache auskommen kann.

Auch das Schreiben des Tagebuches wird mir in der

Zeit nicht gestattet, so dass ich Calis gebeten habe, ein paar Notizen zu machen, so dass nichts von unseren Erlebnissen vergessen wird.

Calis

Wie Kee hier selber angemerkt hat, sind die nachfolgenden Zeilen wieder aus der Feder von Calis, dem orkischen Waffenschmied.

- Zamirica

Wir erforschten weiter den Bereich unter unserem Kaer. Dort gab es eine große Höhle, in welcher viele Leichen von Namensgabern verstreut lagen. Das Beunruhigendste waren allerdings die Gebäude dort, die zwar brannten, aber nicht verbrannten. Als wir dachten, einen Überlebenden gefunden zu haben, griff uns diese arme Seele an. Es schien ein Untoter gewesen zu sein, denn jeder Mensch wäre an den Verletzungen gestorben, die wir ihm beibrachten. Es schien eine Präsenz in dieser Höhle zu geben, welche nicht nur die örtlichen Stachler beunruhigend aggressiv machte, sondern auch alle anderen Lebewesen beeinflusste. Wir sahen wie einige Leute der Wache, die uns nachstellten, gegeneinander zu kämpfen begannen und auch innerhalb unserer Gruppe brach Streit aus, der sich in eine Keilerei entwickelte. Nachdem wir uns beruhigt hatten, gingen wir in das einzige Gebäude der Höhle, welches nicht zu brennen schien, eine Art Tempel. Innerhalb des Gebäudes fanden wir zu unserer Überraschung eine Statue der maskierten Gestalt, die uns im Kaer bereits öfters erschienen war.

Obwohl die Statue spöttisch auf uns hinab sah, fiel die Anspannung von uns ab, die uns draußen noch befallen hatte. Am Fuße der Statue fanden wir drei Familiennamen, von denen einer „Himmelsstürmer“ lautete. Was hatte die Familie unserer Freunde mit dem Gestalt zu tun?

Taideni untersuchte derweil fasziniert den Altar, der sich in der Mitte des schmucklosen Raumes befand. Während sie dort irgendwelche magischen Fäden verwob, um hinter das Geheimnis des Ortes zu kommen, wurden wir von einigen Wachen entdeckt. Wir verbarrikadierten die Türen und saßen nun in der Falle. Während unsere Magierin weiterhin mit dem beängstigenden Ritual beschäftigt war, welches sie in die Luft hob und grüne Flammen über den Altar verteilte, suchten wir nach einem Fluchtweg, den wir tatsächlich unter der Statue fanden. Plötzlich hörte Taidenis Ritual auf und sie sank zurück auf den Altar und murmelte etwas von anderen Orten die sie gesehen habe, fremden Namensgebern und Dingen wie Regen oder dem Himmel, Dinge die noch niemand von uns je zu Gesicht bekommen hatte. Da die Wachen aber die Tore des Tempels beinahe aufgebrochen hatten, wandten wir

uns schnell zur Flucht. In dem finsternen Gang verloren wir schnell die Orientierung und wanderten stumm die Wände entlang, bis wir an eine Sackgasse stießen. Tinaras scharfes Gehör meinte, hinter der Wand das Rauschen von Wasser gehört zu haben, weswegen ich mich daran machte, die Wand einzureißen und uns einen Fluchtweg zu schaffen. Wir erkannten den Keller der Bibliothek wieder, den wir erst vor kurzem gefunden hatten. Es gab dort weitere Gänge und Räume, welche wir noch nicht erkundet hatten, doch fehlte uns nun die Zeit, diese zu durchsuchen. Die Wache war uns auf den Fersen und wir durften nicht entdeckt werden. Wir fanden einige erschlagene Wachen, die durch die Hand des steinernen Falschmenschen gestorben sind, der den Himmelsstürmern diene. „Du“ nannten wir ihn einfach. Wir bemächtigten uns ihrer Wappenröcke und gelangten so unbemerkt aus dem verbotenen Bereich hinaus, wieder zurück ins Kaer.

Dort trennten wir uns, suchten unsere Lehrmeister, Freunde und Verwandte auf, um uns zu informieren, uns auszuruhen und auch, um einfach einem vertrauten Namensgeber von den schrecklichen Dingen zu berichten, die wir gesehen und erlebt hatten. Zu meinem Schrecken musste ich von meinem Freund, dem Garlens-Questor hören, dass es in der Zwischenzeit einen Aufstand gegeben habe. Bei einer Demonstration gegen die Adepten im Kaer seien einige Orks getötet worden, wodurch fast die ganze Orkbevölkerung des Kaers in einen kollektiven Gahad ausgebrochen ist. Das ganze Orkviertel wurde abgeriegelt und damit auch die Lebensmittelversorgung für den Rest der Bevölkerung. Taideni traf erneut auf den maskierten Mann, dessen Tempel wir offensichtlich im verlorenen Bereich

Diese Berater wurden bisher nur flüchtig erwähnt. Stets vermute Berater des Ältesten des Kaers scheinen sie gewesen zu sein.

Die Anonymität hatte dem Kaer dienen sollen, da sie Unabhängigkeit schafft. Doch hatte sich das Blatt letztlich gegen S'kara gewendet.

- Zamirica

gefunden hatten. Wieder lobte er uns für unsere Fortschritte, warf aber wiederum ebenso viele Fragen auf, wie er Antworten gab. Tinaras forschte im Ahnenarchiv ihrer Familie und fand heraus, dass die Himmelsstürmer eine von drei Familien waren, welche seit Gründung des Kaers einen der Berater des Ältesten stellten. Erstaunlicherweise sprachen die Archive aber nur von den ersten Beratern, deren Titel nie weitervererbt wurden und deren Tod ebenfalls nicht vermerkt war.

Was haben wir da nur gefunden, auf was haben wir uns eingelassen?

Da wir keine Idee hatten, wie wir wieder in den verlorenen Bereich gelangen sollten, schlug Tinaras vor die seltsame Sackgasse näher zu untersuchen, die neben dem Basar gelegen ist. Wir suchten die Wand ab und fanden tatsächlich einen Geheimgang, der es uns ermöglichte tiefer in das Kaer einzudringen.

In dem Gang fanden wir Thule, der offensichtlich übel zugerichtet wurde. Er erzählte etwas von einem Angriff auf das Azhûn des Kaers und das er jemanden verfolgt habe, wenn ich ihn richtig verstand. Wir gingen nun gemeinsam weiter und fanden etwa auf Höhe der verbotenen Ebene ein Lager der Gefängniswärter, samt einem der Berater, der gerade dabei war einen Meldeläufer zu instruieren. Wir folgten diesem Läufer tiefer in den verbotenen Bereich herein, ohne von diesem entdeckt zu werden.

Er führte uns zu einem Bereich mit verfallenen Gebäuden, in deren Mitte sich ein tempelartiges Gebäude befand, auf das der Läufer zuhielt. Darin war ein anderer der Berater, der sich offensichtlich wenig erfreut darüber zeigte, dass der Läufer ihm die Nachricht darüber brachte, dass unsere Gruppe das bauähnliche Gebäude im Verlorenen Bereich aktiviert habe. Doch dann ruckte der Berater seine Kapuze herum und erspähte uns in unserem Versteck. Wir flohen vor seinem Zorn wild in die Höhlen und kamen in eine hell erleuchtete Halle, die voller Zelte stand, in denen Gefängniswachen ihren Dienst taten. Das Licht war wirklich seltsam, anders als wir es kannten ... wir vermuteten, dass es sich um Tageslicht handeln müsse, was bedeuten würde, dass unser Kaer tatsächlich geöffnet wäre! Wir schlichen uns zu dem tempelartigen Gebäude zurück und untersuchten das Bauwerk. Der Berater war glücklicherweise bereits verschwunden, so konnten wir uns ungestört umsehen. Die Wände des Baus waren mit Zeichnungen der zwölf Passionen geschmückt, ansonsten entsprach es dem Tempel im Verlorenen Bereich. Nur war die Statue des Maskenmannes mit einer traurigen Maske ausgestattet.

Wir lauerten dann dort einer Patrouille auf und überwältigten sie. Nachdem wir ihnen einige Fragen gestellt hatten, mussten wir feststellen, dass sie sich als äußerst unkooperativ zeigten. Wir nahmen ihnen ihre Wappenröcke ab und verkleideten uns selbst als Wachen, wobei wir Tinaras als unsere Gefangene ausgaben, da die Röcke nicht ausreichten. *Wir können die Wache überzeugen, dass wir Tinaras gefangen haben und sie nun wegen Verrates hinrichten sollen. Sie hätte aber noch den letzten Wunsch geäußert, dass sie einmal den Himmel sehen möchte, was die Wache einsieht und uns nach draußen lässt.*

Nach draußen... zum ersten Mal erblickten wir den Himmel und die weite Steppe... und es regnet. Wir

waren eine ganze Weile ergriffen von dem Anblick, der all unsere Befürchtungen und Hoffnungen zur gleichen Zeit erfüllt. Die Berater haben das Kaer belogen, die Plage ist beendet und wir werden in unseren eigenen Heimen gefangen gehalten.

Wir beschließen dem ein Ende zu setzen und gehen von außen zu unserer Kaertür, um die Leute vom Ende der Plage zu überzeugen. Allerdings sind die Fallen vor der Tür noch immer aktiv und Taideni wird von einem Pfeil schwer verletzt. Trotz ihrer Wunde gelingt es ihr aber, einen Zauber auf das Tor zu wirken, der im ganzen Kaer zu hören ist. Kurz darauf werden die Tore geöffnet und eine große Gruppe verängstigter und überraschter Kaerbewohner starrt uns an.

Gerade als wir beginnen wollten, die Menge über das Geschehene aufzuklären, erscheint der Berater Kalar Flinkschwung in der Menge und beschuldigt uns der Paktiererei mit Dämonen! Ein sehr energisches Zwiegespräch zwischen dem Berater und den Geschwistern Himmelsstürmer entbrennt, als beide Fraktionen versuchen das Volk auf ihre Seite zu ziehen. Schlussendlich können wir ihn aber überführen, indem wir ihn auffordern seine Kapuze herabzuziehen, wenn er doch angeblich keine Geheimnisse vor uns habe. Mit einer fließenden Bewegung kommt der Berater der Aufforderung nach und enthüllt ein von unnatürlichem Alter gezeichnetes, beinahe mumifiziertes Gesicht, das unsere Vermutungen über die Berater bestätigt hat.

Die ersten Berater des Kaers führten wirklich bereits seit Jahrhunderten die Geschicke unserer Gesellschaft, durch dunkle Magie am Leben erhalten!

Während wir alle noch von der Enthüllung geschockt waren, wirkte der Berater einen Zauber, der mehrere der umstehenden Menschen mit grässlichem Knacken wie Puppen zusammenfallen lies. Die Kaerbevölkerung floh in Panik in das Kaer hinein, während wir den Kampf gegen Kalar aufnahmen. Obwohl er uns die furchtbaren Zauber der Geisterbeschwörer entgegenwarf, gelang es uns schlußendlich den Berater zur Strecke zu bringen.

Sofort stürmten wir weiter ins Kaer um die anderen Berater zu stellen. Dort konnten wir aber nur noch erfahren, dass einer der anderen Berater, Trodar Treublick, von den anderen Adepten des Kaers bereits erschlagen wurde und der letzte aus ihrem Bunde, der Berater Sejan Himmelsstürmer, mit Hilfe eines magischen Knochenkreises geflohen war.

Wenig später wurde der Kaerälteste bewusstlos und ohne Erinnerung an die letzten Jahre, in seinen Räumlichkeiten aufgefunden. Der Orkaufstand, der auf beiden Seiten einige Tote gefordert hatte legte sich ebenfalls, da alle zu geschockt von den Ereignissen waren.

Wir versammelten uns im Haus der Himmelsstürmer um das Geschehene zu besprechen. Taidenis Lehrmeister klärt die Versammlung über die Ereignisse auf, welche unsere Aktion im Tempel des verlorenen Bereichs ausgelöst haben. Diese Tempel scheinen auf magische Weise mit anderen Tempeln im ganzen Land verbunden zu sein, ob dies nun gut oder schlecht für uns sei, dazu konnte er nichts sagen. Der Angriff auf den Azhûn konnte nun auch geklärt werden. Dort zeigten die Messgeräte wohl das Ende der Plage an, was Thule fast herausgefunden hatte. Die Angreifer waren von den Beratern im geheimen ausgesandt worden, um die Messgeräte zu zerstören und keine Beweise zurück zu lassen, doch Thule hatte den Angriff ja abgewehrt, wie wir wussten.

Es bricht eine neue Zeit für das Kaer an, wir werden uns wohl langsam an das Leben in Freiheit und draußen gewöhnen müssen. Doch bevor die Bevölkerung aus dem Kaer ziehen kann, muss erst die Umgebung erkundet werden, eine Aufgabe, für die wir uns freiwillig meldeten. Meister Nainn erlaubte mir dies sogar, trotz der vielen Fehlstunden, die ich in den letzten Tagen in der Schmiede angehäuft habe. Wir sind alle sehr aufgeregt über das, was uns vor den Kaertoren erwarten wird.

Hier endet der erste Bericht, den ich euch zukommen lassen kann, Herr. Die Auswertung der weiteren Schriften der Kee schreitet jedoch gut voran, weshalb ich hoffe, euch bald mehr von dieser Legende vorlegen zu können.

All dies, die Geschehnisse im Kaer, sind nur ein Vorgeplänkel gewesen. Taideni hat mit ihrem Wirken in diesem Tempel im Verlorenen Bereich etwas geweckt, dass nur sehr schwer wieder zur Ruhe zu legen sein sollte. Ich werde mich alsbald bei euch melden.

- Zamirica

Zugang zu den
verlorenen Bereichen

Tor zur
Aussenwelt

17106



azbun

Parten der
Passionen

Zweybege

Trockendock

Abfälle

Obst- und
Gemüsefelder

Jelbitzbezirk

februar 2008

KEES Tagebuch
Band 2

Orte der Nacht

Ein offizielles Kampagnentagebuch
für das Rollenspiel

von Natalie Robt

DROP