

Tagebuch von Grypho zu Buchenberge

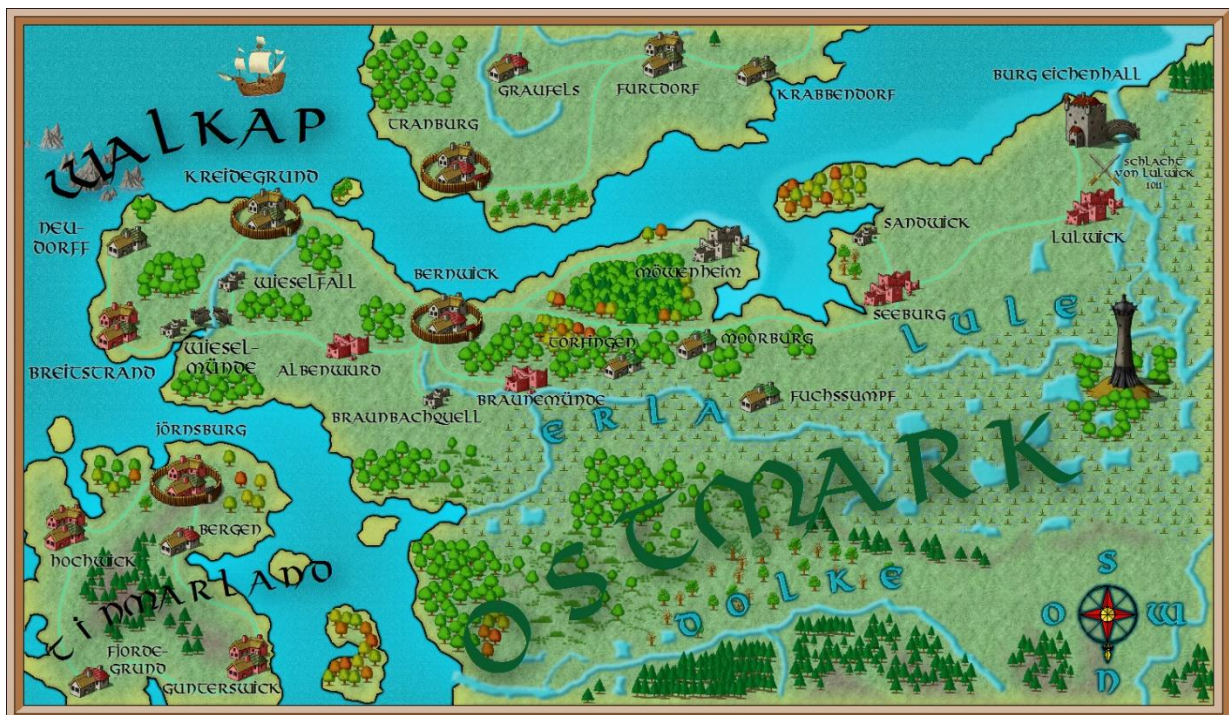
Großmeister des Ordens des weißen Wolfes zu Westhafen

Vorwort

Dieses Tagebuch stellt alle relevanten Ereignisse in Edorien von 1006 bis 1018 dar. Speziell Spieler, die bei den vorherigen CONs nicht mitgemacht haben, können hier nachlesen, was bei dem entsprechenden CON passiert ist und welche Erkenntnisse die Spieler gewonnen haben. Wichtige Passagen sind mit einer blauen Markierung am linken Rand versehen.

Anmerkungen der SL, speziell zu vorherigen CONs sind in [eckigen] Klammern.

Die Karte auf dieser Seite stellt den Zustand im Jahr 1015 in einem Teil (Region Walkap) der Ostmark dar.



Schneemond 1006

Angus Silberbach, Markgraf der Dreizimmer Mark ist heute in unserer Komturei eingetroffen. Er berichtete von einem Wahlwächter, der ihm während eines Jagdausflugs zur Wintersommenwende erschienen war. Die über zwei Schritt große Erscheinung in einer glänzenden, mit goldenen Intarsien verzierten Rüstung trug ihm auf, getreue Mitstreiter zu sammeln, die Dreizimmer Mark hinter sich zu lassen und zum Ende der Winterstürme gen Süden zu segeln. Dort werde er auf eine Insel namens Wietland treffen und eine göttergefällige Aufgabe von dem König dieses Landes erhalten.

Lenzmond 1006

Der Tag der Abreise aus der Dreizimmer Mark ist gekommen. Markgraf Angus hat viele seiner Getreuen aus dem ganzen Etraklim (Anm. d. Redaktion: Land Etraklim -> Fürstentum Derimand -> Markgrafschaft Dreizimmer Mark), zu sich gerufen. Mit weitreichenden Ordensprivilegien ausgestattet erhielt ich von dem Hochmeister meines Ordens den Auftrag, Angus auf dieser Reise zu begleiten, zu unterstützen und die Ziele unseres Ordens auch in dem neuen Land zu verfolgen. Markgraf Angus übergab die Verwaltung der Dreizimmer Mark an seine Geschwister und setzte Segel gen Süden.

14. Tag im Lenzmond im Jahre 1006

Nach einer Reise von sechs Wochen mit kleinen Zwischenstopps auf entlegenen Inseln, um die Wasservorräte wieder aufzufüllen, haben wir eine größere Insel erreicht. Bei der Umseglung der Insel fanden wir im Süden der Insel eine Meerenge mit hoch aufragenden Klippen auf beiden Seiten. Auf den Klippen fanden sich verschiedene Burgen und andere Befestigungsanlagen, die aber offensichtlich verwaist und in einem schlechten Zustand waren. Wir segelten weiter durch die Meerenge und erreichten einen natürlichen Hafen mit einer großen Stadt - Fialjar. Die Bewohner der Stadt waren uns freundlich gesonnen und führten uns zu der Burg Sarras, in der König Richard III. residierte. Offensichtlich wurden wir bereits erwartet.

18. Tag im Wonnemond, 1006

Hochkönig Richard III. von Wietland, das dem ehemaligen Kaiserreich Edorien angehört, hat für heute einen Withan (=Ältestenrat) mit allen Grafen Wietlands einberufen. Dabei hat Angus die Grafschaft eines kurz zuvor verstorbenen Grafen als Lehen erhalten. Dabei hat er gegenüber König Richard III. einen Lehenseid geleistet. Die Grafschaft Elain liegt im Westen von Wietland mit der Hauptstadt Westhafen.

Seine Markgrafschaft Dreizimmer Mark wird er endgültig an seine Geschwister abtreten und sich fortan nur noch seiner neuen Queste zuwenden. Es geht um verschiedene verlorene Reliquien, die wiedergefunden werden müssen, um den Hochkönig als Kaiser von Edorien zu legitimieren und Edorien wieder zu alter Größe zurückzuführen. Ich werde von den Reliquien berichten, sobald ich aus dem Haus der Schriften in Fialjar zurück bin.

7. Tag im Brachmond, 1006

Der Besuch in dem Haus der Schriften in Fialjar war sehr aufschlussreich. Insgesamt existieren der Legende nach neun verschiedene Reichsinsignien:

- Schild und Rüstung, zwei undurchdringliche Rüstungsteile
- Das Schwert „Draugrbrand“, das mit seinem Flammenschein Feinde in Brand setzen kann
- Das „Drakenbanner“, der Legende nach eine Standarte, welche die Wirkung von Magie in der Nähe des Banners verhindert
- Das Zepter „Hand des Schwurs“, mit dessen Hilfe unbrechbare Schwüre geleistet werden können und in dessen Nähe Falschaussagen unmöglich sind.
- Das Rufhorn „Tursenschrei“, das über viele Meilen hörbar ist
- Ein Kraftring „Draupnir“ der von Agantyr hergestellt wurde und Ogerstärke verleihen soll
- Der „Kessel der Fülle“, in dem sich immer Essen befindet
- Das „Auge von Hunin“, eine immer aktuelle Landkarte
- „Eiras Kelch“. Wer aus ihm trinkt wird von Gift, Krankheiten und Wunden geheilt.

Der Schild, die Rüstung, der Drakenbanner und das Schwert befinden sich derzeit in Sarras, der Zitadelle von Fialjar, das Zepter wird vom Hochkönig getragen und das Rufhorn befindet sich in Rothenbruch, einem Pilgerort auf Wietland. Alle anderen Reichsinsignien sind im Laufe der Zeit verloren gegangen.

24. Tag im Brachmond, 1006

Als Paladin des Ordens des weißen Wolfes erhielt ich die Aufgabe, einen neuen Orden in der Grafschaft Elain zu gründen. In Westhafen, dem zentralen Hafen der Provinz Elain habe ich hierzu ein befestigtes Herrenhaus als Komturei erhalten. Der "Orden des Weißen Wolfes zu Westhafen" besteht vorerst aus zwei Zweigen. Einerseits Paladinen, deren Aufgabe die Aufspürung und Vernichtung sämtlicher widernatürlichen Lebewesen und deren Erschaffer ist, und Priestern, die mit ihrer Heilkunst weltliche und dämonische Krankheiten, Gebrechen und Wunden heilen sollen. Vorerst besteht der Orden aus drei Paladinen und zwei Priestern.

Graf Angus von Altfelden wird morgen eine Pilgerfahrt nach Rothenbruch unternehmen, um mehr über die verlorenen Reichsinsignien zu erfahren. Begleiten wird ihn ein junger Paladin unseres Ordens, Melbor von Tatenhof, dem zweitgeborenen eines Adligen aus Elain.

5. Tag im Neumond, 1006

Was eine einfache Pilgerreise werden sollte, wurde zu einem handfesten Gefechtseinsatz. Den Tempel in Rothenbruch hatte ein bösartiger Zauberer unter seine Kontrolle gebracht und wollte die Kräfte des Rufhorns für seine Zwecke nutzen. Nachdem ein „falscher Priester“ von Melbor von Tatenhof entlarvt wurde, hat Angus von Altfelden den Zauberer und seine Anhänger bekämpft. Der Zauberer konnte sich zwar absetzen, jedoch wurde ein Unterführer des Zauberers erschlagen und der Sohn des Grafen von Rothenbruch, der bisdar als Faustpfand gefangen gehalten wurde, konnte befreit werden.

7. Tag im Herbstmond, 1006

Im Land machen Gerüchte die Runde, dass im Reich der Aleriten ein kriegerisches Reitervolk eingefallen ist: Die Harnen. Diese angeblich zwei Schritt großen Orks verbreiten auf ihren Pferden Angst und Schrecken. Bereits jetzt ergießt sich ein gar unendlicher Flüchtlingsstrom aus dem Königreich der Aleriten und aus der Westmark in Richtung Wietland. Hochkönig Richard III. hat verfügt, dass Korn und andere Nahrungsmittel in Wietland diesen Winter rationiert werden, um einer Hungerkatastrophe vorzubeugen.

Winter Sonnenwende 1006

Bei dem Hoftag in diesem Winter in Fialjar wurde Angus von Altfelden von Raven, dem greisen Hofmagier von Richard III, als Sohn von Eodret II., dem letzten König der Ostmark erkannt. Angus von Altfelden hat in Folge des Hoftags Anspruch auf den verwaisten Thron der Ostmark erhoben. Unterstützt wird er dabei durch den Hochkönig Richard III. von Wietland. Nach unserem Wissen existieren in der Ostmark derzeit etwa 100 Ansiedlungen von Bauern, Fischern oder Walfängern, hauptsächlich auf vorgelagerten Inseln. Das Festland ist seit dem Orkangriff gänzlich unbewohnt.

4. Tag im Taumond, 1007

Die Insel Wietland liegt inzwischen unter einer dünnen Schneedecke. In einem der Flüchtlingslager in Elaim ist es zum Ausbruch von Schwarzhusten gekommen. Unsere Priester und Paladine sind vollauf damit beschäftigt, die Erkrankten zu heilen und zu verhindern, dass

die Krankheit weiter durch Elain getragen wird. Jetzt könnten wir gut Eiras Kelch gebrauchen, dann wäre die Krankheit ihr Schrecken genommen.

21. Tag im Taumond, 1007

Der Schwarzhusten hat inzwischen 6 wehrfähige Männer, 8 Frauen, 5 Kinder und 7 Greise dahingerafft, wir glauben aber, dass wir die Seuche ausgerottet haben. Einige, die von unserem Orden von dem Schwarzhusten geheilt wurden, haben sich dem Orden angeschlossen. Außerdem sind zwei zweitgeborene Söhne von Adeligen aus Elain dem Orden beigetreten, sodass wir derzeit 6 Paladine und 4 weitere Priester zählen.

Graf Angus von Altfelden hat verfügt, dass mehr Vieh von Bauernschaften in Elain geschlachtet werden soll, um eine Hungersnot unter den Flüchtlingen zu verhindern. Viele Adelige befürchten, dass Elain im nächsten Winter nicht mehr genug Nahrung für alle Einwohner liefern kann.

Sommersonnenwende 1007

Beim Hoftag in diesem Sommer hat Großmeister und Hofmagier Gutrun von Graufurt vor der Hand des Schwurs öffentlich erklärt, dass Angus von Altfelden, der Sohn von Eodret II., dem letzten König der Ostmark ist. Angus von Altfelden ist somit legitimer König der Ostmark und aller dort lebenden Gauden ist. Einziglich Jarl Leif von Tranburg, ein mächtiger Lehnsmann von Eodret II., welcher die Schlacht von Eichenhall überlebt hatte, forderte Angus gemäß Gaudensitte zum Beweis seines Königsheils zum Königswahlritual auf. Hierbei musste Angus den zerbrochenen Schild seines Vaters ohne Werkzeug, nur durch sein Königsheil zusammenwirken. Diese Prüfung gelang Angus.

Danach erzählte Gutrun von Graufurt, was sich vor 35 Jahren in der Ostmark abgespielt hatte: Tankret wurde 971 als erstes Kind von König Eodret dem II. und seiner Frau Gisela geboren. Aufgrund der verheerenden Niederlage der Ostmärker in der Schlacht von Eichenhall ließ ihm seine Mutter Gisela, auf Anraten des Hofmagiers Rawen Silberhaar, zu der befreundeten Familie von Galliad im fernen Etraklin geben. Dort bekam er zum Schutz den Namen Angus (altetraklinisch für „Stärke“) und wuchs im dem Glauben auf, der drittgeborene Sohn zu sein.

So hat sich mir auf unerwartete Weise ein weiteres Mosaiksteinchen im großen Bild der Götter offenbart und der Wahlwächter in Derimand bekommt eine ganz neue Bedeutung.

8. Tag im Brachmond, 1007

Das benachbarte Königreich der Aleriten kommt immer mehr durch die Harnen in Bedrängnis. Der Königssitz der Aleriten wurde vor etwa einem Mond geplündert. Der König der Aleriten hat sich mit vielen seiner Gefolgsleuten in das Gebiet der edorischen Westmark geflüchtet.

24. Tag im Heumond, 1007

Ich wurde heute davon unterrichtet, dass der Hochkönig von Edorien ein Bündnis mit dem König der Aleriten geschlossen hat. Der König der Aleriten hat dem Hochkönig einen Lehenseid geleistet und das Gebiet der Aleriten zum Lehen erhalten. Im Gegenzug ruft der Hochkönig zu den Fahnen gegen die Harnen. Angus von Altfelden wurde wegen seinen Erfolgen gegen den Magier in Rothenbruch und wegen der göttlichen Bestimmung zum Marschall bestimmt. Wenn ich ihn richtig einschätze, wird er auf eine massive Formation mit schwer gerüsteten Rittern und Bogenschützen setzen, einer Taktik aus Derimand, die in Edorien gänzlich unbekannt ist. Den leicht gerüsteten Harnen wird diese Taktik im zerklüfteten gebirgigen Grenzland der Aleriten vermutlich einiges Kopfzerbrechen bereiten, da sie, sobald sie einmal zur Schlacht gestellt sind, nicht mehr ihre sehr mobile leichte Kavallerie effektiv einsetzen können.

4. Tag im Herbstmond, 1007

Es geht das Gerücht um, dass sich das Heer der Harnen, das den Winter im Gebiet der Aleriten verbracht hat, Praktiken der Blutmagie bedient, um widernatürlich starke Krieger in die Schlacht zu schicken. Der Orden zu Westhafen hat 3 Paladine entsandt, um dem vereinigten Heer der Framen, Sweben, Gauden und Aleriten beizustehen.

2. Tag im Weinmond, 1007

Bei einer Schlacht am Westwall konnte das vereinigte Heer der Edorier die Harnen zum Kampf stellen und vernichtend schlagen. Nachdem die Reiterhorden in einem lang gezogenen Tal am Westwall eingekesselt wurden, rückte eine massive Formation aus abgessenen Rittern und Bogenschützen langsam in das Tal vor. Einzelne verzweifelte Ausfälle endeten in den Langspießen der Ritter, die sich in einer engen Formation den Reitern entgegenreckten.

Am Abend der Schlacht haben die Könige der vereinten Stämme der Framen, Sweben, Gauden und Aleriten den Hochkönig von Wietland zum erblichen Kaiser von Edorien gekrönt. Die Könige von Warien,

Savorland, Orball und Newien lehnen den König jedoch ab, da nur vier der neun Reichsinsignien bei der Krönungszeremonie verwendet wurden.

10. Tag im **W**einmond, 1007

Die Nachricht von dem Sieg über die Harnen hat sich in Wietland wie ein Lauffeuer verbreitet und erste Flüchtlinge kehren aus Wietland in die Westmark und das Königreich der Aleriten zurück. Nichtsdestotrotz ist die Versorgungslage von Wietland noch immer schwierig, da sich in Wietland mehr Menschen befinden als das Land ernähren kann.

Wintersonnenwende 1007

Auf dem Hoftag im Winter hat König Angus angekündigt, im nächsten Frühjahr ein Heer aufzustellen und die Ostmark von den dort lebenden Orks zu befreien. Die Landung an der Ostküste der Ostmark soll am Anfang des 5. Mondumlaufs erfolgen. Sobald das Landungsgebiet von Orks befreit ist, sollen erste Siedler aus dem Wietland in die Ostmark umsiedeln und die dortigen verwilderten Felder und Weideflächen wieder urbar machen.

[Outtime: Dies ist die Ankündigung für den CON „Edorien 1 - Die Landnahme“.]

20. Tag im **G**rasmond, 1008

Die letzten Vorbereitungen für den Feldzug laufen und wir sind zuversichtlich, in den nächsten Tagen mit unseren Schiffen zur Ostmark aufbrechen zu können. Neben verschiedenen Adeligen aus der Grafschaft Elaim hat König Angus von Altfelden etwa 50 kampferprobte Soldner aus anderen Ländern angeworben. Wir planen, mit den Schiffen bei der ehemaligen Siedlung Breitstrand am Walkap anzulanden und die dortige Region bis Kreidegrund zu befrieden. In Kreidegrund befindet sich eine einfach zu haltende Engstelle, die mit wenig Truppen dauerhaft gehalten werden kann. Je nach Gegenwehr der dort hausenden Orks könnten wir in diesem Sommer sogar bis Bernwick vorrücken. Der Orden des weißen Wolfes zu Westhafen unterstützt diese Landnahme mit den meisten Priestern und Paladinen.

Auf einem unserer Schiffe befinden sich erste Siedlerfamilien. Zu ihrer Sicherheit wird dieses Schiff jedoch nicht Breitstrand ansteuern sondern an der vorgelagerten Insel Timmarland warten, bis der erste Bereich gesichert ist. Danach werden die Siedler übersetzen und sich im Bereich der ehemaligen Siedlungen Breitstrand, Neudorf und Wieselmünde niederlassen. Berichte von Fischern und Walfängern

legen nahe, dass in diesen Siedlungen viele Kotten mit wenig Aufwand wieder hergerichtet werden können. Mit den Siedlern und den Seeleuten zusammen zählt unsere Landnahme knapp 400 Personen.

[Anm.d.Red: Die Bevölkerungsdichte in Wietland beträgt 2 Einwohner/km²]

28. Tag im Grasmond, 1008

Die Küste der Ostmark ist heute nach der Überfahrt in Sicht gekommen. Wenn der Wind uns gnädig bleibt, erreichen wir übermorgen Breitstrand und werden dort anlanden. Die Stimmung an Bord der Schiffe ist gut und das Meer angenehm ruhig.

2. Tag im Wonnemond, 1008

Wir sind heute an der Küste von Breitstrand mit einem Vorauskommando aus 60 Mann angelandet. Erste Spähtrupps konnten bis auf ein paar versprengte Orks keine orkischen Truppen ausmachen. Dennoch lässt König Angus ein befestigtes Nachtlager oberhalb des Strandes errichten und die Schiffe in sicherem Abstand zur Küste vor Anker gehen. Morgen planen wir, weiter in das Landesinnere vorzustoßen. Wenn uns das Kriegsglück hold ist, könnte das Gebiet bis Kreidegrund in zwei Wochen komplett unter unserer Kontrolle und orkfrei sein.

3. Tag im Wonnemond, 1008

Wie wir uns doch geirrt haben. Bis zur letzten Nacht dachten wir, die Orks wären unsere Hauptfeinde. Letzte Nacht hat sich jedoch etwas erhoben, was alles Gräuelt der Orks in den Schatten stellt. Unser befestigtes und eingeschanztes Lager wurde kurz nach Sonnenuntergang von Kreaturen, wie man sie seit Markonions Zeiten nicht mehr gesehen hatten, regelrecht überrannt. Unsere Truppen kämpften verbissen, jedoch war es ein ungleicher Kampf. Kurz nachdem ein Feind niedergestreckt wurde, erhob er sich von neuem und griff wieder unsere Truppen an. Zwar nicht so schnell wie vorher, aber trotzdem unsterblich. Selbst abgehackte Gliedmaßen krabbelten wieder zu ihrem Körper zurück. Noch erschreckender für unsere Männer war die Tatsache, dass viele dieser Kreaturen in blau-weißen Wappenhemden und in einer geordneten Schlachtordnung angriffen.

Lediglich eine kleine Bastion auf einer Landzunge konnte mit vereinten Kräften gehalten werden. Dort hatten Priester unseres Ordens einen Schrein zu Ehren der Götter errichtet. Es stellte sich heraus, dass sich in dem zuvor eingeseegneten Bereich die Untoten nicht wieder erhoben, sondern dauerhaft liegen bleiben.

So konnte dieser Fleck Erde gehalten werden. Kurz nach Mitternacht ebte der Angriff ab und wir hatten Zeit, unsere Verletzten zu versorgen und die Toten zu begraben.

4. Tag im Wonnemonat, 1008

Der Morgen offenbarte uns den ganzen Umfang des Unheils, das über uns hereingebrochen war. Viele Zelte waren verwüstet, Pferde und anderes Vieh abgeschlachtet und ein Großteil unserer Vorräte vernichtet. Besonders erschreckend war ein untotes Pferd, das die Überreste seiner Artgenossen fraß und zum Angriff überging, sobald es uns witterte. Letztendlich konnte das Pferd jedoch erschlagen und verbrannt werden.

Nachdem wir einige Späher in den umliegenden Wäldern verloren hatten, klärten wir geschlossen mit größeren Trupps die umliegenden Wälder auf. Hierbei stießen wir immer wieder auf einzelne Untote, die uns sofort angriffen. Im Gegensatz zum gestrigen Abend waren diese Untoten jedoch deutlich langsamer, trugen keinen Wappenrock und wurden entweder direkt verbrannt oder von anwesenden Priestern eingesegnet.

Im Laufe des Tages konnten wir feststellen, dass in einer bestimmten Richtung die Zahl der Untoten immer weiter zunahm. Schließlich konnte ein Aufklärungstrupp eine Befestigungsanlage, eine Art Motte, ausmachen. Wir sammelten unsere Kräfte und führten einen gezielten Angriff auf die Motte durch. Dabei setzten wir auch Krüge mit brennendem Wasser ein, die ein anwesender Alchimist zuvor hergestellt hatte. Schließlich konnten unsere Truppen die Motte einnehmen. Hierbei wurde ein seltsames Artefakt geborgen. Währenddessen stürmten weiterhin Untote auf uns ein, diesmal jedoch von außerhalb der Motte.

Bei dem Artefakt handelte es sich um eine Scheibe aus uns unbekanntem Material mit einer Sonne darauf, die von selbst leuchtete. Ein anwesender Magier stellte fest, dass von der Scheibe große Kräfte ausgingen, die jedoch durch und durch „unrein“ waren. Mit einem aufwendigen Ritual konnte diese Scheibe schließlich unschädlich gemacht werden. Als die Scheibe ihrer Kräfte beraubt war, hörten auch schlagartig die Angriffe der Untoten auf.

Mit Hilfe des am Abend eintreffenden Hauptheers konnten schließlich die verbliebenen Untoten in den Wäldern vernichtet werden. Abschließend vermuten wir, dass das Artefakt Krieger aus Schlachten vorheriger Zeitalter, die im Boden verscharrt waren, wiederbelebt und zu untoten Dienern gemacht hat. Bezüglich der Wappenfarben konnte sich ein Ritter von Tamarland daran erinnern, in einem alten Buch einen ähnlichen Wappen einmal gesehen zu haben. Dieser gehörte einem Konrad von Gallbergen, jedoch soll seine Blutlinie seit mehr als 100 Jahren ausgelöscht sein.

[Dies war der Plot von Edorien 1]

21. Tag im Wonnemonð, 1008

Wir haben inzwischen das Gebiet zwischen Breitstrand und Kreidegrund unter unserer Kontrolle. Nach den Begegnungen mit den Untoten sind wir kaum auf Widerstand gestoßen. Einzelne versprengte Orkfamilien hier und da, die sich in verlassenem Bauernhöfen eingeknistet hatten, jedoch keine Spur von den erwarteten Orkstämmen. Entweder sind diese bereits weitergezogen oder vor irgendetwas geflüchtet. Wir hoffen, dass uns diese Orks nicht irgendwann als Untote gegenüber stehen.

3. Tag im Heumonð, 1008

H heute sind die ersten Siedler in Breitstrand und Kreidegrund angelandet. Wir haben in der Umgebung einige intakte Bauernsiedlungen ausgemacht, die nun von den Siedlern bezogen und ausgebessert werden. Die umliegenden Felder sind zwar verwildert, jedoch in gutem Zustand und der Boden sieht äußerst fruchtbar aus. In den Wäldern konnten wir zwischenzeitlich große Mengen Wild ausmachen, sodass die Siedler ohne Probleme über den Winter kommen können. König Angus hat sich dazu entschlossen, die Siedlung Kreidegrund den Rest des Herbstes zu befestigen und einen Teil des Heeres hier über den Winter lagern zu lassen. Der Rest des Heeres wurde aus dem Dienst entlassen und hat sich gen Wietland eingeschifft und wird den Winter in den wärmeren nördlichen Ländereien Edoriens verbringen. Ich werde den Winter mit Studien über die Untoten und das Artefakt in Westhafen und Fialjar verbringen.

3. Tag im Taumonð, 1008

In alten Pergamenten unter der Burg von Fialjar habe ich etwas interessantes gefunden. Eine Schriftrolle aus dem letzten Zeitalter beschreibt ein Artefakt, das sehr ähnlich zu dem in Breitstrand ist. Diese Artefakte wurden von Markonion genutzt, um Leichen, die verscharrt waren, in seine Armee zu rekrutieren. Offensichtlich laden sich die Artefakte tagsüber mit Kraft aus der Sonne auf und nutzen diese Energie zu nekromatischen Zaubern oder helrunischen Beschwörungen, wie man in Edorien sagt. Wenn man die Artefakte an Orten einsetzt, wo einst große Schlachten stattgefunden haben, kann man sehr schnell eine Armee von einfachen Untoten aufstellen. Den Beschreibungen zu Folge sind diese Untote zwar dumm und benötigen jemanden, der sie kommandiert, es sind aber sehr viele. Zu Markonions Zeiten gab es Armeen von mehr als 10.000 Untoten.



u dem unbekanntem Wappen konnte ich auch einiges in Erfahrung bringen. Offensichtlich ähnelt dieser Wappen tatsächlich dem Wappen von Konrad von Gallbergen, einem edorischen Adeligen. Dieser ist jedoch vor etwa 155 Jahren verstorben und sein Körper wurde nach alten Ritus auf einem brennenden Schiff den Flammen übergeben. Die Ehe von Konrad von Gallbergen blieb kinderlos, jedoch hatte er eine Geliebte, eine Elfe namens Hanadriel, mit der er ein illegitimes Kind zeugte: Konradin von Gallbergen.

Das Kind zeigte bereits in frühen Jahren eine starke magische Begabung. Im Alter von elf Jahren besuchte et bereits die Akademie in Fialjar und erlangte nach sechs Jahren Studium und Übung den Titel eines Meisters. Da er von der Erbfolge ausgeschlossen war, konzentrierte Konradin von Gallbergen sein Studium fortan auf die Erforschung von markonionzeitlichen Zaubern. Er untersuchte verfallene Ruinen aus dem zweiten Zeitalter und experimentierte nachweislich mit nekromantischen Sprüchen. Offensichtlich war er bestrebt, die Macht von Markonion sein Eigen zu machen. Als bekannt wurde, dass er Nekromantie betrieb, wurde er angeklagt und für vogelfrei erklärt. Es wird vermutet, dass er sich über die Berge nach Utgard abgesetzt hat, denn gefasst wurde er nie. Da sich das Ganze vor etwa 150 Jahren zutrug, weiss ich jedoch nicht, woran wir sind. Hatte er Nachkommen, die sein Werk fortgeführt haben? Ist gar er selber immer noch aktiv? Ist es vielleicht ein Kult, der ihm nacheifert?

18. Tag im Grasmond, 1008

Fin Verband aus 15 Krorren und drei Langschiffen hat heute in Richtung Ostmark abgelegt. Darin befanden sich neue Siedler für die Ostmark und Truppen. Aus dem Orden des weißen Wolfes zu Westhafen begleitet Melbor von Tatenhof mit zwei weiteren Paladinen und einem Priester den Feldzug. Ich werde weiter in Westhafen bleiben und mich der Ausbildung der Novizen zuwenden.

4. Tag im Erntemonat, 1008

Neuigkeiten aus der Ostmark. Das Heer hat vor einigen Wochen Bernwick erreicht. Dabei zeigte sich ein schreckliches Bild. Die Stadt war vollkommen von Orks geplündert und offensichtlich bis vor kurzem als Unterschlupf verwendet worden. In allen Gebäuden stank es bestialisch nach Ork-Dung. In einem Stadteil konnten die Truppen sogar noch ein Ork-Nest in einer alten Lagerhalle ausfindig machen, das bewohnt wurde. So kommen die Siedler zumindest an neue Ork-Sklaven für die Feldarbeit. Das alte Bernwick wurde als Herd für Seuchen und Krankheiten vollständig niedergebrannt. Zwei Meilen entfernt soll an einer Furt die befestigte Siedlung Neu-Bernwick entstehen. Ork-Sklaven für die Bauarbeiten sind schließlich genügend vorhanden.

9. Tag im Windmond, 1008

Ein erster Bericht vom dem Verwalter der befriedeten Gebiete in der Ostmark ist eingetroffen. Darin entwickelt sich alles sehr gut. Die Felder erwirtschafteten bereits im ersten Jahr überdurchschnittliche Ernten und die meisten Bauernsiedlungen sind inzwischen vollständig wieder hergerichtet. Im Sommer wurden zwei oxsenbetriebene Getreidemühlen aufgebaut, sechs versiegtete Brunnen wieder hergerichtet und einige Söldner aus der Landnahme haben sich in einem ehemaligen Walfängerdorf niedergelassen. Sie wurden von König Angus mit zwei Knorren beliehen und versorgen seit diesem Sommer die Region Walkap mit Tran, Talg und Walfleisch. Melbor von Tatenhof ist außerdem wieder aus der Ostmark zurückgekehrt und berichtete dem König und mir genauestens von dem Feldzug.

3. Tag im Lenzmond, 1009

Der letzte Winter war im Wietland erschreckend hart. Es ist viel Vieh erfroren und die Äcker konnten immer noch nicht bestellt werden. Wir werden daher dieses Jahr keine weitere Expansion in der Ostmark vornehmen sondern nur die bestehenden Bauernschaften weiter ausbauen und zwischen Neu-Bernwick und Braunbachquell einen Verteidigungswall errichten. Die Straßen der Ostmark sind außerdem in einem traurigen Zustand und müssen dringend ausgebessert werden.

28. Tag im Brachmond, 1010

Ich habe heute durch Zufall in Fialjar einen alten Bewohner der Ostmark namens Talomet getroffen, der bei dem Orkanriff in das Wietland geflohen ist. Er erzählte mir, dass es damals in der Ostmark einen Magier gab, der die Herrschaft von Markonion verherrlichte und damals Unterstützer suchte. Der fremde Magier sei zwar aus dem Dorf von Talomet gejagt worden, aber in der Ostmark ging damals das Gerücht um, dass er an einem anderen Ort Unterstützer gefunden hätte.

2. Tag im Lenzmondes im Jahre 1011

Dieses Jahr wird es einen weiteren Vorstoß entlang des Flusses geben. Der schmale Landstreifen wird im Süden durch das Meer und im Norden durch den Fluss Dolke und die umgebenden Sumpf- und Mooregebiete begrenzt. Sollte uns in diesem Jahr ein Vormarsch bis zum Fluss Lule im Westen gelingen, hätten wir einen ganzen Landstrich der Ostmark wieder unter

unserer Kontrolle. Der Orden unterstützt König Angus mit allen zur Verfügung stehenden Kräften. Auch angeworbene Söldner und Adelige aus dem Wietland haben sich angeschlossen. Alles in allem 25 Schiffe.

9. Tag im Wonnemonat, 1011

Nachdem der Heer anfangs gut voran kam, stoßen wir wieder mehr und mehr auf Untote. Auf Höhe der Siedlung Seeburg haben wir daher den Vorstoß unterbrochen und kundschaften erst einmal das nähere Gebiet aus, um die Quelle der Untoten zu ermitteln. Zum Glück sind die Untoten nicht sonderlich stark. Wir konnten inzwischen herausfinden, dass die Untoten unfähig sind, weit in gesegnete Gebiete einzudringen und dort auch nicht wiedererweckt werden können.

21. Tag im Wonnemonat des Jahres 1011

Wir haben das Gebiet von Untoten gereinigt, konnten aber keine Quelle ausmachen. Daher haben wir einen größeren Trupp Söldner in Seeburg zurückgelassen, die in dem Gebiet patrouillieren sollen und verdächtige Dinge melden und bekämpfen sollen. Das Hauptheer marschiert weiter in Richtung des Flusses Lule, damit das Gebiet noch vor der Erntezeit befriedet sein kann.

29. Tag im Herbstmonat, 1011

Wir haben Lulwick, den vorletzten Ort vor dem Fluss Lule erreicht. Zur Burg Eichenhall, der einzigen passierbaren Furt über die Lule ist es nunmehr nur noch ein kurzes Stück. Aus dem Hinterland erreichen uns jedoch beunruhigende Neuigkeiten. Soweit wir erfahren konnten, ist der Söldnertrupp, den wir in Seeburg zurückgelassen haben desertiert und plündert nun Bauernschaften und Dörfer im Hinterland. Aktuell können wir jedoch keine Truppen von dem Hauptheer entbehren, sodass wir weitere Söldner anwerben müssen. Hierzu haben wir einen Veteranen, Sven Turglisen, mit einem Trupp auf dem schnellsten Wege zurückgeschickt. Er soll weitere Söldner anwerben und für ein Ende der Deserteure sorgen. [Hier schließt sich die Con-Ankündigung für Edorien 2 an]

28. Tag im **W**einmond, 1011

Wir haben ein 600 Untote und 200 Orkhilfstruppen großes Heer von Konradin von Gallbergen etwa 10 Meilen südlich von Eichenhall aufgerieben.

Meine Truppen haben dank eines sehr begabten Waldläufers einen großen Verband von Untoten ausgespäht, welcher etwa 4 Meilen vor Eichenhall im Hinterhalt lag. Ich schickte Kunde an unsere Truppen auf den Schiffen die der König befehligt. Sie sind des Nachts mit fünf Langschiffen und einigen Knorren in die Lule hineinfahren, um Konradin von hinten anzugreifen. Als Köder habe ich ein Lager nur vier Meilen von den Untoten aufgeschlagen. Das Lager verfügte über getarnte Feldbefestigungen. Es bot so den Anschein eines unbefestigten Lagers.

Tatsächlich griff uns das Heer von Konradin von Gallbergen mit aller Macht an, glaubten sie doch, einen an Zahl weit unterlegenen Gegner vor sich zu haben. Als die Ritter dann in ihrem Rücken auftauchten, war es zu spät für sie. Uns gelang es, sie fast völlig aufzureiben. Wir haben bei der Schlacht etwa 40 Krieger verloren, weitere 100 sind schwer verwundet und werden nun geheilt. Auf gegnerischer Seite konnten wir alle Untoten und mehr als die Hälfte der orkischen Hilfstruppen unschädlich machen. Die Toten auf beiden Seiten wurden von uns eingeseget oder verbrannt.

4. Tag im **W**indmond, 1011

Wir haben die von den Orks stark verteidigte Burg Eichenhall bei der Mündung des Flusses Lule erreicht. Ein Ork-Stamm hatte sich in der Burg eingenistet und die Burg in ihr Bulwag „umgestaltet“. Die Orks, geschäftstüchtig, wie sie nun einmal sind, wollten uns für einen „Unterwerfungstribut“ passieren lassen. Jeder der Unsrigen sollte fünf Kupferstücke, ein Reh und einen Krug Met kosten. Berengar, ein Sergeant aus der Leibwache von König Angus hat diese Forderung auf seine eigene Art beantwortet. Er ist kurzerhand zu einer Hornisse hinübergangen und hat dem Orkhäuptling mit einem Schuss sauber den Kopf vom Rumpf abgetrennt. Die umherstehenden Orks merkten erst, was passiert war, als sie von schwarzem Blut, das aus dem nun enthaupteten spritzte, vollständig besudelt waren.

Daraufhin begann ein vollkommen unkoordinierter Angriff der Orks. Sie öffneten das Tor und stürmten wie ein Haufen Stechmücken heraus. Einige nach links, einige nach rechts, einige durch die Mitte. Die meisten wurden von unseren Bogenschützen niedergemacht, bevor sie unseren Schildwall erreichten, die anderen prallten daran ab und wurden abgeschlachtet. Ein weiterer Teil der Orks hatte von dem Scharmützel nichts mitbekommen und lag betrunken und schmarchend in einer der Hallen.

Am Ende des Tages haben wir die Burg Eichenhall ohne Verluste und nur zwei Verletzten Kämpfern eingenommen, haben 37 neue orkische Sklaven und eine leicht stinkende, jedoch gut

erhaltene Burg als Winterlager. Zweiundreißig von den Orks gehaltenen menschlichen Sklaven konnten wir befreien; sie sind in einem erbärmlichen Zustand. Abgemagert, kränklich und mit zahlreichen schlecht verheilten Knochenbrüchen machen sie uns deutlich, was einem als Sklaven unter Orks erwartet.

Wir haben derweil auch Nachricht von Sven Turglisen erhalten. Er wird sich in einigen Tagen in Richtung Edorien einschiffen und konnte 30 Söldner gewinnen. Wenn alles gut geht, wird er Seeburg zum Anfang des 12. Mondes erreichen.

10. Tag im Julmond, 1011

Es ist eine weitere Nachricht von Sven Turglisen eingetroffen. Die desertierten Söldner wurden ihrer gerechten Strafe zugeführt. Bei der Jagd auf die Deserteure hat der Trupp jedoch etwas viel beunruhigenderes festgestellt: Es gab wieder Untoten-Aktivitäten in unserem Rücken. Dem Bericht ist zu entnehmen, dass die Untoten nahe Seeburg eine Art Portal installiert hatten, aus dem Truppen mit dem Wappen von Konradin von Gallbergen kamen. Wie genau dieses Portal geöffnet wurde und wo das andere Ende war, muss noch untersucht werden. Einige der unserigen spekulieren hier über Utgard, andere über die Südmark, noch andere über die Gebirgsregionen der Ostmark oder eine Parallelwelt. Glücklicherweise wurde diese Invasion zurückgeschlagen, bevor sich die feindlichen Truppen formieren konnten. Schließlich konnte das Portal von Sven Turglisen's Trupp wieder geschlossen werden. Außerdem gelang es dem Trupp, das Tagebuch des feindlichen Kommandanten Utrat von Weißenstein zu erbeuten. Hierraus geht hervor, dass Konradin von Gallbergen tatsächlich der Verursacher der Untotenplage ist. Offensichtlich wurde auch bei diesem Angriff eine Sonnenscheibe verwendet, denn neben den Truppen aus dem Portal hatten wir es auch mit Untoten zu tun, die sich ihren Weg an die Erdoberfläche freigegraben hatten. Einem Söldner gelang es sogar, ein untotes Frettchen zu fangen. Von daher vermute ich, dass sich die Nekromantie auch auf Tiere auswirkt.

[Dies war der Plot von Edorien 2.]

Dies ist das dritte bedeutende Gefecht mit den Truppen Konradins von Gallbergen. Die eigentlichen Absichten und Ziele von dem Nekromanten sind jedoch weiterhin unklar. Wir wissen auch nicht, von wo aus seine Truppen agieren, wie sein Heer organisiert ist und wie genau seine Nekromantie funktioniert.

Da inzwischen starker Schneefall eingesetzt hat, wird Sven Turglisen sein Winterlager in Seeburg aufschlagen. Sobald es das Wetter zulässt, werde ich mich auf den Weg dorthin machen, um die Sache mit dem Portal genauer zu untersuchen. Wir können es uns nicht leisten, Feinde in unserem Rücken zu haben.

4. Tag im Taumond, 1012

Dank viel orkischer Hilfe sind die Befestigungsanlagen von Burg Eichenhall inzwischen wieder vollkommen hergerichtet. Die Grabenanlagen werden in den nächsten Wochen weiter ausgeschachtet und von Schlamm und Schlick befreit. Sven Turglisen hat sich inzwischen zu uns durchgeschlagen und ausführlich Bericht erstattet. Demnach hat ein lebender Gefolgsmann von Konradin von Gallbergen, Utrat von Weißenbrug den Angriff befehligt. Aus seinem Kriegstagebuch, das wir erbeuten konnten, geht hervor, das Utrat, ein vogelfreier Ritter aus Wietland, durch ein Elbenportal in unser Hinterland gelangt ist. Er sollte mit einem „Ausheber“, einem Untoten erschaffenden magischen Artefakt aus dem zweiten Zeitalter, eine Armee von Untoten erschaffen. Diese sollte im Himerland so viel Unruhe stiften, das unser Heer gezwungen sein würde sich um ihn zu kümmern. Aus dem Tagebuch geht ferner hervor, das Konradin menschliche Gefolgsleute hat, die nach dem Tod wiederbelebt werden können, selbst wenn ihre Leichen nicht vorliegen. Es muss sich bei ihnen also um nicht magische Liche handeln für die sich die Bezeichnung Draugrthejen oder Todesritter eingeführt wurde. Diese Leute kommandieren also die Untoten!

Im Tagebuch steht weiter, das diese Gefolgsleute von Konradin bis nach Warien hinein operieren und hier Handwerker entführen. Die Handwerker brauchen sie, um an Waffen und Rüstungen zu gelangen. Offensichtlich hat Konradin keinen Mangel an Untoten, aber an Ausrüstung. Dieser Umstand erklärt auch die häufig schlechte Ausrüstung der Untoten. Aus den Beobachtungen im Feld konnte Sven berichten, dass es wohl drei Arten von Untoten gibt: Langsam sind sie wenn sie aus ihren Gräbern gerufen werden. Sie laufen dann zum „Ausheber“ oder greifen lebende Menschen oder Tiere an. Berühren Sie den Ausheber werden sie zu schnellen Untoten. Halten sie sich eine Weile bei diesen Ausheber auf, werden sie zu kommandierbaren Untoten, aus denen die Heere von Konradin bestehen. Die Ausheber haben nach Aussage eines Magiers, der bei der Vernichtung des Artefakts beteiligt war, einen Effekt auf die Umgebung in der er platziert ist. Der „Ausheber“ erweckt in einem großen Umkreis, geschätzt 10 Meilen, alle Leichen die nicht in geweihter Erde liegen zum untoten Leben.

Den angeworbenen Söldnern, welche diesen Angriff von hinten im Keim ersticken konnten, wird derweil freigestellt, ob sie Edorien wieder verlassen, sich dem Hauptheer anschließen oder sich niederlassen wollen. In diesem Falle gelten für sie die gleichen Privilegien wie für die Siedler.

Der Kriegsrat hat derweil getagt. Wir haben uns dazu entschlossen, dieses Jahr den Vormarsch ruhen zu lassen um das bereits gewonnene Gebiet zu besiedeln und auszubauen. Außerdem hat das letzte Jahr die Kriegskasse von König Angus arg strapaziert. In Wietland ließen sich derweil einige Händler finden, die regelmäßig die Ostmark anfahren, um dort Handel zu treiben. Exportiert werden Felle, Tierhäute, Waltran, Talg, Orksklaven sowie einige Kräuter, die im Wietland nicht vorkommen. Importiert wird hauptsächlich Met, Metallerzeugnisse und Werkzeuge.

27. Tag im Lenzmond, 2013

Ein Spähtrupp hat einen Tagesmarsch von unserem Aufenthaltsort ein Relikt aus einem früheren Zeitalter entdeckt. Es handelt sich um eine von diesen Markonionzeitlichen Anlagen, die durch einen magischen Schutzwall umgeben sind. Es soll dort einen ziemlich hohen Turm geben. Wie üblich, hat es bisher keiner geschafft, den magischen Schutzwall zu durchdringen oder den Zauber aufzuheben. Alten Berichten zufolge sollen in solchen Türmen geheime Bibliotheken mit dem Wissen aus dem Markonion-Zeitalter existieren. Wir haben einen Erkundungstrupp bestehend aus einem Magier und einigen Kämpfern zu diesem Ort geschickt, um ihn zu erkunden. Sollte tatsächlich dort altes Wissen existieren, wäre es uns sehr zuträglich.

Das Hauptheer lagert vorerst weiter an diesem Standort, bis der Regen aufgehört hat und die Straßen wieder passierbar sind.

5. Tag im Grasmond, 1013

Immernoch keine Nachricht von dem Erkundungstrupp. Sie sind jetzt schon zwei Tage überfällig. König Angus hat heute Abend einen Rettungstrupp losschicken, der nach dem Erkundungstrupp suchen soll. Der Trupp soll aus etwa 30 erfahrenen Kämpfern, Abenteurern und Magiern bestehen.

[Dies ist die Ankündigung für Edorien 3]

8. Tag im Grasmond, 1013

Der Rettungstrupp hat den Erkundungstrupp gefunden. Und den Turm. Und vieles, das wir besser nicht hätten finden sollen. Aber alles der Reihe nach. Bei dem Turm handelte es sich, wie erwartet, um ein Zwergenrelikt aus einem früheren Zeitalter. Bereits von weitem ließ sich ein starkes magisches Leuchtfeuer entdecken. Ein paar Meilen vor dem Turm geriet unser Trupp jedoch in einen Hinterhalt und wurde von Untoten mit den Wappen von Konradin von Gallbergen angegriffen. Zu unserem Glück handelte es sich um sehr langsame Exemplare, die nicht so kampfstark waren. Je näher sie jedoch dem Turm kamen, desto stärker wurden sie von Untoten beharxt.

Am Turm selbst konnte unser Rettungstrupp einige Untote ausmachen, die eine Art Portal errichteten. Leider konnten sie das Portal nicht vor der Fertigstellung zerstören, da sie direkt von einer größeren Anzahl untoter Kreaturen angegriffen wurden. Kaum war das Portal installiert, strömten auch schon Horden von gut ausgerüsteten Untoten hindurch und verwickelten unsere Leute zunehmend in Gefechte. Diese Untoten waren jedoch Kampferprobt, gut gerüstet und sie koordinierten ihren Angriff. Nur unter

Aufbietung aller Kräfte und durch einen verzweifelten Vorstoß konnten schließlich die Feinde besiegt und das Portal zerstört werden.

Der Turm selbst, war mit vielen starken Zaubern gesichert, unter anderem einer Energiebarriere, die uns undurchdringlich scheint. Von außen konnte ein mitgereister Magier feststellen, dass im Turm eine Vielzahl aktiver Zauber präsent war, jedoch war es uns gänzlich unmöglich, deren Natur aus der Entfernung zu bestimmen. Nahe des Turmes fand unser Rettungstrupp das Lager des Erkundungstrupps. Hier hatte ein regelrechtes Gemetzel stattgefunden. Aufgeschlitzte Zelte, Auswirkungen von gewirkten Feuerbällen, jede Menge Blut und einige angenagte Leichenteile waren dort zu finden.

Nahe dem Turm befanden sich die Ruinen eines ehemaligen Torhauses. Bei der genaueren Untersuchung der Ruinen fand unser Rettungstrupp etwas, das als Fluch des Markonion bekannt ist . Einen Draugr. Das ist ein Widergänger aus dem zweiten Zeitalter, der intelligent handelt und aus seinem Grabhügel heraus beschworen werden kann.

Dass Draugar zusammen mit den Untoten von Konradin auftreten, bedeutet, dass es Konradin offenbar gelungen ist, nun auch Draugar für seine Sache zu kontrollieren und aus ihren Gräbern heraufzubeschwören.

An dem Torhaus fand sich auch ein Schoss welches mit einem, wie es scheint, dreiteiligen Schlüssel zu öffnen ist. Zwei dieser Schlüsselteile wurden von dem Rettungstrupp gefunden und geborgen. Der eigentliche Spähtrupp dagegen bleibt verschwunden. Ich vermute, dass er von dem Draugr verspeist wurde, wie es die Art dieser wiedernatürlichen Kreaturen ist.

[Dies war der Plot von Edorien 3]

13. Tag im Grasmond, 1013



Wir haben die Ereignisse rund um den Turm im Kriegsrat noch einmal erörtert. Dass die Truppen von Konradin so massiv auf einen Spähtrupp reagieren das die sogar ein portables Portal einsetzen um Truppen herbeizuschaffen, zeigt, dass Konradin von Gallbergen offenbar die Hinterlassenschaften aus dem ersten Zeitalter für kriegsentscheidend hält. Vermutlich ist das deswegen so, weil er durch diese Hinterlassenschaften an weitere mächtige Zauber und Artefakte aus dem ersten und frühen zweiten Zeitalter gelangen möchte. Dies sollte von uns nach Möglichkeit verhindert werden. Die Suche nach Schlüsselteilen und ihre Sicherstellung für Gebäude des zweiten Zeitalters ist daher ein bedeutetes strategisches Element, welches Konradin am Ausbau seiner Macht hindern kann.

18. Tag im Herbstmond, 1013

In den letzten Monden haben Spähtrupps die von uns kontrollierten Gebiete der Ostmark durchkämmt. Dabei wurde uns eines klar: Draugr-Grabhügel sind in der Ostmark deutlich häufiger als erwartet. Bevor wir weiter expandieren können, müssen wir unbedingt diese Gefahr im Hinterland beseitigen.

1. Tag im Grasmond, 1014

Wir haben über den Winter vier verschiedene Trupps, bestehend aus Spähtruppen, Paladinen, Kämpfern und Magiern im Kampf gegen die Draugr geschult. Diese Trupps werden diesen Sommer die bereits gefundenen Grabhügel aufsuchen und die dort befindlichen Draugr unschädlich machen. Währenddessen werden unsere Spähtrupps weiter Ausschau nach weiteren Grabhügeln halten.

23. Tag im Weinmond, 1014

Diesen Sommer konnten insgesamt 9 Draugr vernichtet werden. Während wir bei den ersten Begegnungen noch mit starken Verlusten zu kämpfen hatten, haben sich inzwischen die Trupps aufeinander eingespielt und eine gute Taktik gegen die Draugr entwickelt.

Bezüglich Konradin von Gallbergen ist der Sommer angenehm ruhig verlaufen. Außer einzelnen Untoten hier und da konnten keine größeren Truppenverbände ausgemacht werden. Wir vermuten, dass die Schlacht von Luwick Konradin von Gallbergen dermaßen starke Verluste beschert hat, dass er seine Truppen von Grund auf neu aufbauen muss.

Im Sommer konnten einige Dörfer zwischen Bernwick und Seeburg wieder aufgebaut werden: Torfingen, Moorburg und Fuchssumpf. Während Moorburg sich zu einem wichtigen Zwischenstop für Händler auf dem Weg von Bernwick nach Seeburg entwickelt hat, produziert Torfingen durch den dortigen Wald und die Moore große Mengen Torf und Wild. Fuchssumpf, das an der Erla gelegen ist, ist einer der wenigen Punkte, an denen ein Zugang zum Fluss auf Grund der Mooregebiete möglich ist. Es weist einen kleinen Hafen auf und ist über den Fluss Erla mit der Stadt Bernwick und den Ruinen von Braunemünde verbunden.

14. Tag im Lenzmond, 1015

Das Hauptheer wird dieses Jahr die Region um Lulwick systematisch aufklären. Dass wir dort auf das Hauptheer von Konradin von Gallbergen gestoßen sind, muss kein Zufall gewesen sein. Vielleicht haben seine Truppen dort auch etwas anderes vor gehabt. Weil die Lule an dieser Stelle eine Breite von mehr als 500 Schritt hat und wir dort keine Schiffe vorgefunden haben, glauben wir nicht, dass die Truppen über den Fluss gekommen sind. Sie müssen folglich von einem anderen Ort gekommen sein. Gibt es in der Region vielleicht noch ein verstecktes Portal?

21. Tag im Wonnemonat, 1015

Uns erreichen Berichte, dass Händler auf der Straße zwischen Seeburg und Neu-Bernwick immer wieder von Räufern überfallen werden. Dabei gab es schon mehrere Tote. Wenn sich die Angriffe fortsetzen, dann wird diese Handelsstraße bald von Händlern gemieden werden und unser Heer im Hinterland wird ohne Vorräte darstehen. Außerdem wird der Wiederaufbau von Seeburg dadurch ins Stocken geraten, da Siedler, Händler und Handwerker die Region meiden werden. König Angus hat deshalb ein Kopfgeld auf die Räuberbande ausgesetzt.

[Dies ist eine Ankündigung von Edorien 4]

13. Tag im Heumonad, 1015

Als ob eine Räuberbande im Hinterland nicht genug wäre. Offensichtlich wurden Untote Kreaturen in der Nähe der Dörfer Moorburg, Fuchssumpf und Torfingen gesichtet. Das Heer kann frühestens in zweieinhalb Monden in die Richtung aufbrechen, um die Untoten zu bekämpfen. Daher habe ich einen Aufruf in Wietland nach unerschrockenen Söldnern gestartet.

[Dies ist eine Ankündigung von Edorien 4]

28. Tag im Erntemonat, 1015

Das Problem mit den Untoten hat sich in den letzten Wochen fortlaufend verschärft. Während sie anfangs nur in den Mooren unterwegs waren, wagen sich die Wesen immer näher an die Siedlungen heran und machen die Arbeit auf den Äckern für die Bauern unmöglich. Versucht man uns auf diese Weise im kommenden Winter auszuhungern?

Glücklicherweise sind heute die ersten Söldner in Moorburg eingetroffen. Alles in allem sehen sie kampferprobt und gut ausgerüstet aus. Auch ein Magier sowie mehrere Waldläufer sind unter ihnen. Sie haben ihre Lager auf einer Wiese vor der Einfriedung aufgeschlagen und es notdürftig befestigt. Außerdem ist gestern ein Händler mit zwei Burschen eingetroffen, der dringend benötigte Waren feilbietet. Er ist zwar etwas neugierig und interessiert sich für lokale Elbensagen aber um als Händler in diesem Landstrich zu überleben, muss man gut informiert sein. Zudem konnten wir von ihm auch einige wertvolle Neuigkeiten aus den westlich gelegenen Dörfern bekommen.

29. Tag im Erntemonat, 1015

Im Laufe des gestrigen Abends und fast die ganze Nacht hindurch wurde die Moorburg von den Schergen des Räubers Ivar dem Knochenschäler angegriffen. Sie hatten sich sogar als verwundete verkleidet, um in die Burg zu kommen. Einmal in der Burg, wollten sie die Besatzung ausschalten und danach die Burg ausräumen. Die Burgbesatzung und die Söldner konnten dies gemeinsam verhindern. Gegen Morgengrauen ebten die Angriffe ab und der Händler nutzte die Gelegenheit, um die Moorburg in Richtung Torfingen zu verlassen.

Gegen Mittag hat einer unserer Spähtrupps Überreste des Handelskarrens gefunden. Offensichtlich wurde der Händler und seine beiden Helfer auf der Straße wenige Meilen vor Moorburg angegriffen. Entgegen seinen Ankündigungen war der Händler nicht in Richtung Torfingen unterwegs sondern auf dem Waldweg nach Fuchssumpf. Wir konnten Schleifspuren in der Nähe finden, die in Richtung Sumpf führten. Derzeit können wir die Überreste des Händlers nicht suchen, da wir kontinuierlich von Untoten angegriffen werden.

Späher konnten den Ursprung der Untoten ausmachen. Diese Erkenntnis hätte jedoch beinahe zwei von Ihnen das Leben gekostet als die unmenschlich schnellen Untoten sie entdeckten und ihnen nachsetzten. Glücklicherweise erreichten sie den Rest des Trupps und konnten sich gegen die Untoten erwehren. Was uns die Späher berichteten, zwang uns aber zu sofortigem Handeln. Die Untoten hatten im Moor keine Meile von der Burg ein Portal errichtet, aus dem die Untoten strömten. Nachdem wir alle verfügbaren Truppen zusammengezogen hatten, konnten wir mit einem massiven Angriff die Verteidiger überrennen und das Portal außer Gefecht setzen. Bei den Überresten des Händlers konnten mehrere Steine mit Ornamenten und eine Schriftrolle gefunden werden. Die Überreste des Händlers wurden nach Moorburg gebracht und dort auf geweihtem Boden bestattet.

Der Schriftgelehrte, der die Schriftrollen übersetzte, ist der Meinung, dass es sich bei den Steinen um Siegelsteine handelt. Offensichtlich gibt es ein altes Elfenportal in eine Anderwelt in der Gegend, das von außen durch Markonion versiegelt wurde, nachdem er nicht eindringen konnte. Die Siegelsteine können unserer Meinung nach dieses Siegel brechen. Das Portal können wir derzeit nicht suchen, da die Angriffe der Untoten wieder begonnen haben.

Bemerkenswert ist, dass es sich bei den Angreifern nicht um den Typ von Untoten handelt, der seit einigen Monden in den Mooregebieten herumwandelt. Es waren gut ausgerüstete und wohl organisierte Untote, die unseren Kämpfern in nichts nachstanden. Erst nachdem wir sie niedergeknüppelt hatten, wurden sie zu behäbigen und dummen Untoten. Wo bekommt der Gegner so viele Truppen her? Wie kann er sie so gut ausrüsten? Wie kann er sie in unserem Hinterland so gut trainieren...?



ffensichtlich ist der Gegner wieder zu seiner alten Strategie zurückgegangen, Landstriche mit Teilen von Portalen zu durchstreifen und bei Bedarf ein Portal zusammenzubauen, wenn „qualifizierte“ Truppen oder Kommandeure benötigt werden.

Während die Söldner mit den Untoten beschäftigt waren konnten die Schriftgelehrten in den Archiven der Moorburg einige konkrete Hinweise auf ein Elfenportal finden. Mit diesen Hinweisen werden wir versuchen, die Siegel zu brechen, in der Hoffnung, neue Verbündete oder Technologien im Kampf gegen die Untoten zu finden.

Wir haben Markonion ein weiteres mal unterschätzt. Nicht nur, dass er das Elfenportal von außen versiegelt hat - nein - er hat auch noch drei Draugar zur Bewachung abgestellt. Als wir das Siegel brachen, tauchten diese aus dem Nichts auf und säten Tod und Verwüstung unter unseren Truppen. Drei Draugar gegen fast 30 der Unsrigen. Nach einem Kampf von fast einer Stunde konnten wir letztlich die Draugar zurückdrängen. Dabei gingen aber auch die Siegelsteine an die Draugar verloren. Besiegt haben wir sie noch lange nicht, da sie sich in Rauch auflösten bevor wir sie endgültig vernichten konnten.

Gegen Abend traf auch endlich der eiligst herbeigerufene Ragnar Framenhand mit Unterstützung ein.

30. Tag im Erntemond, 1015

Nachdem das Portal der Untoten außer Funktion war, zeigten sich in der Nacht keine weiteren Untoten. Der Morgen hielt dagegen eine angenehme Überraschung für uns bereit. Aus der Elfenside, die nach der Verwendung der Siegelsteine nicht mehr versiegelt war, tauchten mehrere Elfen in diplomatischer Mission auf, um zu sehen, wie sich die Welt seit dem zweiten Zeitalter verändert hatte.

Der Vasall von Moorburg, Melbor von Tatenhof, verhandelte über mehrere Stunden mit den Gesandten der Elfen. Es wurde vereinbart, dass die Elfen freies Geleit, Schutz und Autonomie in der Ostmark genießen. Im Gegenzug haben wir gewissen Zugang zu Informationen, die aus dem ersten und aus dem zweiten Zeitalter bis zur Versiegelung der Side stammen. Der Zugang zur Side wird uns derzeit noch verwehrt, ebenso Technologien aus dem Zeitalter der Hochkulturen.

[Dies war Edorien 4 - Abenddämmerung]

17. Tag im Windmond, 1015

Wir haben seit dem Sommer mehrmals Kontakte mit den Elfen gehabt. Bei ihrem letzten Besuch haben wir auch erstmals einiges zu der Side erfahren. Derzeit leben einige Dutzend Elfen in der Side, die so groß wie die Region zwischen Torfingen und Fuchssumpf. Wenn ich die Elfen richtig verstanden habe, sind Entfernungen innerhalb der Anderwelt aber schwieriger zu bestimmen. Es gibt Abkürzungen, die es in unserer Welt nicht geben kann. Auf manchen dieser Abkürzungen kann man mehrere Meilen in nur wenigen Schritten zurücklegen. Das Elfenportal ist das letzte funktionierende von ursprünglich dreien, über die unsere Welt mit der Anderwelt verbunden war. Die anderen beiden wurden durch Markonion im zweiten Zeitalter zerstört. Das Wissen um die Errichtung dieser Portale ist leider bei den Elfen der Anderwelt nicht mehr vorhanden.

Die wohl wichtigste Erkenntnis aus dem letzten Gespräch ist aber, dass es nach Aussage der Elfen nach noch weitere bewohnte Anderwelten geben soll, die das zweite Zeitalter überstanden haben.

4. Tag im Schneemonat, 1016

Kurz nach der Wintersommerwende erreichte uns ein Bote aus Wietland. Dort war eine Krankheitsepidemie ausgebrochen, die einen Großteil der Stadtbevölkerung dahinsiechen lässt. Die Krankheit ist in Wietland bisher gänzlich unbekannt und es existiert bisher kein Heilmittel. Die Heiler des Ordens zu Westhafen werden mich nach Wietland begleiten, um unserer alten Heimat zu helfen.

7. Tag im Taumonat, 1016

Nach nunmehr 33 Tagen auf der von den Neujahrstürmen gepeitschten See und verschiedenen Zwischenstops in Häfen haben wir das Wietland erreichen. Als wir anlandeten, fanden wir die Stadt Wolfshagen wie eine Geisterstadt vor. In den Straßen gab es mehrere Haufen von Toten, die notdürftig auf riesigen Scheiterhaufen eingäschert wurden.

Nach ersten Erkundungen in der Stadt fanden wir einzelne Bewohner in ihren Hütten vor. Viele von Ihnen waren verängstigt, einige hatten sogar Panikattacken als wir an ihre Türen klopfen. Manche von ihnen waren mit roten blutigen Pusteln auf Kopf, Armen und Oberkörper entsetzt. Obwohl ich bisher schon viele Krankheiten gesehen habe, muss ich zugeben, dass es die seltsamste Krankheit ist, die ich bisher gesehen habe.

9. Tag im Taumonat, 1016

Wir haben inzwischen die gesamte Stadt ausgekundschaftet. Die Überreste des Thegen konnten wir in der Motte finden. Er ist offensichtlich vor zwei Wochen der Krankheit zum Opfer gefallen. Mit ihm konnten wir einige Aufzeichnungen über die Krankheitsepidemie finden. So begann die Epidemie offensichtlich kurz nach dem Besuch eines Handelsschiffs aus Anupar. Einige Recherchen in den

Handelsbüchern ergaben, dass das Handelsschiff keinerlei Waren verkaufte und während der zweiwöchigen Liegezeit lediglich 24 Fässer Wasser, 30 Fässer Starkbier, 18 Fässer Trockenfleisch und 7 Fässer Trockenobst aufgenommen hat. Seitdem hat sich die Krankheit in die meisten großen Städte im Wietland ausgebreitet. Bemerkenswert ist an dem Handelsschiff ist zudem, dass einige Ruderer das Schiff in Wolfshagen verlassen haben. Wo sie danach hingegangen sind, ist den Aufzeichnungen nicht zu entnehmen.

26. Tag im Taumond, 1016

Ausgehend von Wolfshagen haben wir die umliegenden Städte erkundet. Auch hier haben wir ein ähnliches Bild vorgefunden. In der Stadt Steinbrück, 60 Meilen von Wolfshagen entfernt, konnten wir in den Unterlagen des örtlichen Thegen Olaf Eisenarm einen Eintrag finden, bei dem ein Nordländischer Fremder (vermutlich aus Anupar) mit einer Stadtwache aneinandergeraten war, als er nachts durch die Stadt schlich. Handelte es sich dabei um einen der Ruderer des Handelsschiffs?

20. Tag im Lenzmond, 1016

Wir haben die Spur des Fremdländischen weiter verfolgen können. Er ist weiter von Stadt zu Stadt durch das Land gestreift, hat hier ein Bordell und dort ein Gasthaus besucht und hat schließlich an der Südseite der Insel als Ruderer auf einem Handelsschiff aus Anupar angeheuert - dem gleichen Schiff, mit dem er ursprünglich in Wolfshagen angekommen war. Das war vor 7 Tagen. Das Schiff ist gen Westen weitergezogen. Wir haben einen Verdacht, in welcher Stadt es demnächst festmachen wird und sind auf dem Weg dorthin.

13. Tag im Wandelmond, 1016

Wir sind in Rabenmund eingetroffen und haben dort das Schiff „Sposa di Mare“ aus Anupar ausmachen können, das seit 3 Tagen vor Anker liegt. Diese Stadt ist bisher noch nicht von der Epidemie betroffen. Wir haben den Droste mit unserem Sendbrief von Angus dazu gebracht, das Schiff festzusetzen, sobald es auslaufen möchte. Wir werden ersteinmal beobachten. Ich habe hierzu einige stadtbekannte Bettler dazu gebracht, mir zu berichten, sobald sie merkwürdige Beobachtungen machen oder nordländische Fremde sehen.

16. Tag im Wandelmond, 1016

Randulf Einarm, ein ehemaliger Fischer, hat einen Fremden aus Anupar ausmachen können, als er die Stadt betreten hat. Offensichtlich ist er in einem Gasthaus namens „Fuchs und Rabe“ untergekommen, einem Gasthaus in einem wohlhabenden Stadtviertel. Wir werden ihm in der nächsten Nacht einmal einen Besuch abstatten.

17. Tag im Wandelmond, 1016

Während wir uns vor dem Gasthaus sammelten, kam der Nordländer in einem dunklen Mantel vor die Tür und entfernte sich in Richtung Nordmarkt. Wir folgten ihm und konnten beobachten, wie er sich - augenscheinlich betrunken - einem Brunnen näherte. Ragnar Framenhand reagierte geistesgegenwärtig, näherte sich dem Mann und knüppelte ihn mit einem gezielten Hieb auf den Kopf zwei Meter von dem Brunnen entfernt nieder.

Nachdem wir ihn in ein Lagerhaus gezerzt hatten, konnten wir ihn durchsuchen. Neben einigen wenigen Münzen konnten wir bei ihm eine Phiole mit einer leicht bräunlichen Flüssigkeit finden. Wir haben die Flüssigkeit in eine im Lagerhaus gefundene Weinflasche ungefüllt und ihm die Phiole, die wir nun mit harmlosem Schmutzwasser aus der Gasse gefüllt hatten, wieder untergeschoben. Außerdem haben wir alle seine wietländischen Münzen und Wertgegenstände an uns genommen, als wäre er überfallen worden. Danach haben wir ihn in einer dunklen Ecke am Rand des Marktplatzes abgelegt und aus sicherer Entfernung weiter beobachtet.

Nachdem der Nordländer wieder bei Besinnung war, durchsuchte er seine Taschen, fluchte auf Anuparisch und ging auf den Brunnen zu. Dort zog er zuerst den Eimer hoch und kippte sich den mit Wasser gefüllten Eimer über den Kopf, nur um danach den Inhalt der Phiole im Brunnen zu entleeren. Danach trat er den Heimweg zu seiner Unterkunft an und ward bis zum nachfolgenden Nachmittag nicht mehr gesehen.

18. Tag im Wandelmond, 1016

Gegen Nachmittag verließ der Nordländer die Unterkunft und lief auf den Hafen zu. Dort redete er mit einem wohl angezogenen Mann auf dem Schiff Anupar und betrat danach das Schiff. Keine Stunde später legte das Schiff abrupt ab.

Kurz darauf blockierten zwei Schiffe der wietländischen Flotte die Flussmündung und drängten das Handelsschiff ab. Mit der Reaktion des Handelsschiffes hatten wir jedoch nicht gerechnet. Bei der Kajütte achtern wurden die Scheiben geöffnet und es kamen auf jeder Seite drei schwere Hornissen zum Vorschein. Am Bug wurden Steuer- und Backbord je eine Balliste hervorgeholt. Zudem bewaffneten sich die Matrosen mit Armbrüsten und einige sogar mit Belestriaes. Keinen Augenblick später eröffneten die Nordländer das Feuer und schossen innerhalb kürzester Zeit eines der beiden Schiffe manövrierunfähig. Das zweite Schiff konnte die Sperre nicht alleine aufrechterhalten und zog sich hastig zurück.

21. Tag im Lenzmond, 1016

Unser verbliebenes Schiff war dem Schiff aus Anupar in sicherer Entfernung über mehr als einen Tag gen Nordwesten gefolgt. Am Morgen des zweiten Tages verloren sie jedoch in einer Nebelbank die

Spur und konnten das Schiff nicht wiederfinden. Es wäre zu interessant zu wissen, wohin sich das Schiff zurückgezogen hat; direkten Kurs nach Anupar hatte es jedenfalls nicht direkt gesetzt.

27. Tag im Lenzmond, 1016, Akademie zu Fjaljar

Wir machen erste Fortschritte, die Flüssigkeit in der Phiolen zu identifizieren. Ein Bestandteil der Flüssigkeit ist der Speicher einer Echsenart, die auf Wietland nicht vorkommt. Wir kennen es von Giftpfeilen eines Stammes von der Insel Halda, die zum Anupar-Reich gehört. Wenn ein solcher Giftpfeil ein anderes Tier trifft, windet es sich nach wenigen Minuten krampfend am Boden. Bei stärkeren Dosen wirkt das Gift schnell tödlich. Auch ist bei der Herstellung der Flüssigkeit viel Magie im Spiel gewesen. Wir versuchen noch, die Art der Magie herauszufinden.

5. Tag im Brachmond, 1016

Großmeister Jürgen der Akademie für Magie und Alchemie in Fjaljar ist es gelungen, die Magie zu identifizieren. Es handelt sich um drei ineinander gewobene Zauber. Der einfachste Zauber ist eine abgewandelte Form einer Magiesicherung, die ein Erkennen und Aufheben der anderen beiden Zauber verhindern soll. Gekoppelt ist der Zauber mit einem Befehlszauber, der Befallenen befiehlt, Magister und Drostes (äquivalent Stadthalter/Graf) aber auch Handwerksmeister, Magistern und andere reich gekleidete Personen zu töten.

Der dritte Zauber ist ein abgewandelter Magiespiegel. Versucht ein Magier, die Magie, die auf dem infizierten liegt, aufzuheben oder zu manipulieren, sollen die Zauber auf den Magier überspringen. Auf diese Weise sollte offensichtlich die Führungsschicht, also der gesamte Adel und alle Magiekundigen, in Wietland ausgeschaltet oder zumindest ausgedünnt werden.

19. Tag im Brachmond, 1016

Inzwischen schaffen wir es mit Magie, infizierte Menschen zu heilen. Ein Gegengift konnte zwar noch nicht hergestellt werden, unsere Heilkundigen arbeiten mit Hochdruck daran. Glücklicherweise sterben die Infizierten nicht mehr an der Krankheit, sie siechen aber weiter dahin. Wenn wir kein Gegengift finden, wird sich die Heilung der infizierten noch Monate hinziehen.

27. Tag im Heumond, 1016

Endlich haben wir ein Gegenmittel gefunden, das mit Hilfe unserer Priester hergestellt werden kann. Die Herstellung erfordert viele seltene Zutaten und ist kräftezehrend in der Herstellung, da das Mittel mehrere Stunden lang geweiht werden muss. Wir können aber innerhalb weniger Tage ausreichend viel herstellen, um die ganze Insel von der Krankheit zu befreien.

Da in Wietland diesen Sommer auf Grund der Seuche die Felder nur begrenzt bestellt werden konnten, haben wir mehrere Schiffe mit Vorräten vom Edorischen Festland angefordert. So müssen zwar im Winter die Vorräte rationiert werden, aber alle werden über den Winter kommen und genug Saatgut für das nächste Frühjahr haben.

14. Tag im Erntemonat, 1016

Heute wurden die letzten Kranken auf Wietland geheilt. Damit wir bei der nächsten „Krankheitsepidemie“ besser vorbereitet sind, werden sämtliche Klöster auf Wietland ein Gegermittel dauerhaft bereithalten. Zudem haben wir einige Spione gen Anupar entsandt, um den Urheber der Krankheit zu finden. Das Gift muss dermaßen aufwendig in der Herstellung sein, dass auch in Anupar nur wenige die Möglichkeit haben, es zu erzeugen.

27. Tag im Herbstmonat, 1016

Endlich sind die Vorratsschiffe aus Edorien eingetroffen. Zudem konnten wir von Händlern Korn, Trockenfleisch sowie Rüben erwerben. Auch wenn die Spione bisher nicht zurückgekehrt sind, werden wir in einigen Tagen den Rückweg gen Ostmark antreten, damit wir das Meer vor den Herbststürmen überquert haben.

17. Tag im Lenzmonat, 1017

Uns erreichen Berichte von Plünderungsfeldzügen unabhängiger Piraten auf einzelne Küstensiedlungen unserer Jarle im Sturmberggau und Windheimer Gau. Wir vermuten, dass die Piraten aus den südlich gelegenen Inseln kommen, wissen aber noch nichts genaues.

21. Tag im Lenzmonat, 1017

Unsere Marine konnte ein Piratenschiff aufbringen und lebende Gefangene machen. Zusätzlich konnten wir einige Karten erbeuten.

28. Tag im Wonnemonat, 1017

Jarl Kjartan Grabelbart konnte aus den Gefangenen wichtige Informationen herauspressen. Es handelt sich um Seeräuber, die von einem Sklavenhändler in Anupar einen Kaperauftrag bekommen haben. Diese sollen schöne junge blonde Frauen, vorzugsweise Zwillinge, sowie blonde Knaben für Dienste in Anupar erbeuten. Offensichtlich wird sogar ein Bonus dafür gezahlt, wenn die Sklavinnen als Jungfrau Anupar erreichen. Die Seeräuber wurden mit Waffen sowie Vorräten aus Anupar ausgestattet, benutzen aber Schiffe wie die Unseren.

Wir haben 5 Schiffe mobilisiert und versuchen mit Hilfe der Seekarten die Piraten aufzuspielen.

23. Tag im Brachmond, 1017

Wir sind heute mit den Truppen an dem vermuteten Seeräubernest angekommen. Von weitem waren keinerlei Schiffe in dem Flusslauf sichtbar. Nach dem Anlanden konnten wir aber nur ein verlassenes Lager ausmachen. Offensichtlich waren die Seeräuber bereits weitergezogen.

Daher entschieden wir uns, einen vorfinden. Jarl Kijartan Gabelbart konnte aus den Gefangenen wichtige Informationen herauspressen. Es handelt

Wir haben uns entschlossen einen Hinterhalt zu legen. Da wir nicht wissen, wo die Seeräuber als nächstes zuschlagen, fährt ein Kauffahrer-Schiff (die gewöhnlich 5 Leute an Besatzung haben) am Rande der Küste vor einer Flussmündung entlang. Unter einer Plane, die den Anschein erwecken soll, dass die Schiffe eine Ladung tragen, die von Wasser geschützt werden muss, sind unsere Krieger in voller Montur versteckt.

Wenn eines dieser Schiffe von einem Seeräuber angegriffen werden sollte, wird das Schiff sich gut verteidigen können, da sie überraschend auf einen Gegner einschlagen werden. Um die Täuschung perfekt zu machen, sollen diese Schiffe versuchen vor dem Gegner zu fliehen. Wird das Schiff nicht angegriffen, soll es Flaggensignal geben, was die Sichtung eines Gegners kennzeichnet.

Wir haben zwei Langschiffe des Gegners erbeutet. Eins der Schiffe wurde von unserem Kauffahrer überwältigt. Die Seeräuber rechneten nicht mit einem Angriff. Die Ruderer des Langschiffes rechneten wohl nicht mit einem Angriff durch unsere Leute. Gerade mal ein Dutzend Leute des Schiffes trugen Panzer und Schilde. Die anderen hatten ihre Panzerhemden in ihren Seekisten und ihre Schilde im Bauch ihres Schiffes verstaut. Als ihr Langschiff längsseits des Kauffahrers auftauchte und ihre Krieger an Bord unseres Schiffes sprangen, wurden sie von 35 Krieger in voller Montur angegriffen. Diese machten die überraschte Besatzung des Kauffahrers in Windeseile nieder.

Als das zweite Langschiff dem ersten zu Hilfe kommen wollte, kam es zu einem heftigen Kampf auf den drei Schiffen. Jedoch konnten nun unsere Schiffe aus der Deckung des Flusslaufs auf die Gegner niederstoßen. Diese schafften es auch, das zweite Schiff zu erobern.

10. Tag im Heumond, 1017

Jarl Kijartan Gabelbart, der auch die Befragung der neuen Gefangenen geleitet hat, kann weitere Erfolge vorweisen. Wie bereits bekannt, wurden die Seeräuber von einem Sklavenhändler mit einem Kaperbrief ausgestattet. Dieser hat jedoch seinen Auftrag direkt aus Anupar erhalten. Ob es hierbei Zusammenhänge mit der Krankheitsepidemie im letzten Jahr gibt?

30. Tag im Windmond 1018

Wir hatten in den letzten Wochen mehrfach Kontakt mit den Elfen aus der Anderwelt „Halaliristo“ (elbisch für Reihenburg) bei Moorburg. In den letzten zwei Jahren haben sie versucht, die anderen Anderwelten mit Hilfe alter Karten zu finden. Dabei stellte sich jedoch heraus, dass sich die Welt, wie sie auf den Karten der Elfen verzeichnet war, seit dem Ende des ersten Zeitalters verändert hat. Der Krieg gegen Markonion hat Inseln versinken lassen und andere aus dem Meer auftauchen lassen. Einige Inseln haben sich verschoben, Flüsse ihren Lauf geändert, Wälder sind gewachsen oder wurden gerodet und von den alten Städten existieren fast keine Überreste mehr. Kurzum: Die Bemühungen der Elfen waren nicht erfolgreich.

Die Elfen sind jedoch zu wenige, um das gesamte Land zu durchkämmen. Zudem sind viele Landstriche gänzlich unzugänglich, auch für Elfen. Uns wurde von einem Elfenkrieger erzählt, der im Kampf gegen einen Draugar sein mehr als tausendjähriges Leben verloren hat. Seine gesamte Magie war nach den Berichten der anderen Elben, mit denen er bis zuletzt in Kontakt stand, vollkommen wirkungslos. Weder Unsichtbarkeitszauber vermochten ihn vor dem Draugar zu verbergen noch Kampfzauber den Draugar zu verletzen oder Beherrschungszauber den Draugar zu beeinflussen. Es scheint so, als wären die Draugar zur Jagd auf Elfen erschaffen worden.

Ein Abgleich mit modernen Karten von Edorien brachte zwar grobe Anhaltspunkte, wo zu suchen wäre. Die Zugänge zu finden, gleicht mit den unsrigen Karten aber einer Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Aktuell diskutieren die Elfen eine „alternative Lösung“, können sich aber nicht einig werden. Um was es sich dabei handelt, wissen wir nicht. Es scheint ein weiteres gut gehütetes Geheimnis der Elfen zu sein.

3. Tag im Taumond, 1018

Die Elfen haben mich heute um eine vertrauliche Unterredung gebeten, der endlich klärt, was es mit dieser „Alternative“ auf sich hat.

Elfen haben einen sehr alten mobilen Portalgenerator, wissen aber nach 4000 Jahren nicht mehr, wie er aktiviert wird. Alten Berichten zu Folge wurde er während des Kampfes gegen Markonion demontiert, um kein Einfallstor in die Side zu bieten. Sie halten die Aktivierung des Portals in der Side für gefährlich. Wir haben beschlossen, dieses Portal in Moorburg genauer zu untersuchen. Das ist zwar auch riskant, insbesondere da Gregner sicher davon Wind bekommen, die Möglichkeiten sind aber zu groß als dass man sie einfach ungenutzt lassen sollte.

Die Sache mit dem Portal lässt sich kaum verheimlichen. Wir brauchen Spezialisten von außerhalb. Es ist schwer ihre Intentionen zu kennen. Wir müssen sie ziemlich gut bezahlen, so was hilft meist.

20. Tag im Wandelmond, 1018

Ich habe etwa ein Dutzend Männer in entfernte Lande geschickt, um dort fähige Leute anzuwerben, die garantiert nicht zu Konradin von Gallbergen gehören. Selbst unsere Männer wissen nicht genau, wofür sie die Leute anwerben sollen.

Wir benötigen Handwerker, speziell welche, die sich mit zwergischen und elbischen Artefakten auskennen. Auch benötigen wir Magier, denn viele Zauber und viel Artefaktmagie ist seit dem zweiten Zeitalter in Vergessenheit geraten. Zudem benötigen wir Krieger, Waldläufer und Monsterjäger, um uns Konradins Gehilfen vom Hals zu halten.

Auch habe ich zuverlässige Männer zu den Abenteurern geschickt, die vor zwei Jahren geholfen haben, das Portal zur Anderwelt zu öffnen. Diesen Abenteurern können wir vertrauen. Wir sollten versuchen, sie hierfür zu begeistern. Sobald wir genügend fähige Leute gesammelt haben, können wir anfangen.

[Dies ist die Ankündigung von Edorien 5]