

Der Kampf in der Geisterwelt

Mira von Arkis, Stiftsbibliothek des Handelshauses Wolkenwald, Freystadt¹

Am 31. Tag des 5. Mondes im Jahre 422 n. d. B. d. Clans.

In der nahen Geisterwelt außerhalb von Freystadt.

Anwesend waren: Ari'ahel, Nemo, Torgon und Lyriel (berichtete).

Ein Riss in der Realität

Es war ein Frühlingsabend außerhalb von Freystadt in der Nähe des Gehöftes. Die Schneeschmelze hatte gerade erst begonnen und trieb die Kälte in unsere Glieder und uns in ein nahe Gasthaus.

Ein Erdbeben erschütterte die Nacht. Als die Vier heraus stürmten tat sich dort ein Riss in der Realität auf, durch den ein verletzter riesiger Wolfsgeist und ein nach Schwefel stinkendes geflügeltes Schlangwesen brachen. Eine erste schnelle Analyse ergab, dass jene rote, gehörnte und geflügelte Schlange ein magisches Wesen dämonischen Ursprungs war (siehe Anhang A). Während Nemo seine schwere Plattenrüstung anlegte, schlugen sich Ari'ahel, Torgon und Lyriel auf der Seite des Wolfsgeistes und griffen die Dämonenschlange an. Mit vereinter Kraft gelang es den Dreien den Wolf zu verteidigen und die Schlange zu vernichten.

Der Sturm in der Geisterwelt

Nemo vornan preschten die Vier durch den Riss in die *Geisterwelt* (Reich der Geister, *Jumala*). Dort zeigte sich zunächst eine ruhige Waldlandschaft, doch weiter entfernt war ein Bild des Chaos zu sehen. In der Ferne zeigte sich ein massiver Sandsturm am Himmel, vor dem kleinere Geister flohen, und zu dem große Wolfs-, Adler- und Hirschgeister hineilten. Jener Staubsturm wurde von den großen Geistern angegriffen; ihnen gelang es aber nicht in ihn vorzudringen. Der Sturm hatte einen Durchmesser von 150 bis 200 Schritt; die Windhose reichte bis in den Himmel.

Lyriels magische Analyse ergab, dass der gesamte Sandsturm von arkaner Magie durchsetzt war, die mit dem goldenen Schimmern des *Kessels* einher ging (Anhang B). Von der Art der Magie her vermutete Lyriel, dass sie von den *Zaraq* (Anhang C) stammen könnte. Das energetische Zentrum des Sturmes war auf der Höhe von etwa 50 Schritt. Der Energiefluss strömte dort immer wieder herein und heraus. Die physische Windhose wirbelte aus diesem Zentrum, diesem Auge des Sturmes, ebenso herein und heraus. In dieser energetischen Bewegung riss die Windhose immer wieder Geister hinein. Unzählige geflügelte Schlangendämonen brachen aus ihr hervor und griffen die Geister an.

Der Sturm zog alles in sich herein. Um ihn wirbelten Bäume und Felsen, Geröll, in einem zerstörerischen Mahlstrom. Hinter ihm ließ er eine Spur der Verwüstung, in der die Erde

¹ Zu Begriffen in *Kursivschrift* stehen weitere Quellen zur Verfügung, die gerne bereitgestellt werden.

aufgegraben war. Hinter dieser Spur der Zerstörung regenerierte sich die Geisterwelt jedoch wieder und es war kein Verderben durch den Kessel festzustellen. Gleichsam schien sich der Sturm zielstrebig durch die Geisterwelt zu bewegen, wie bei einem gezielten Angriff.

Der Feind zeigt sich

Während Ari'ahel, Nemo und Lyriel mit aller Kraft gegen auf sie einströmenden dämonischen Schlangen kämpften² und Torgon mit den Geistern beriet, tauchte eine besonders große geflügelte Dämonenschlange im oberen Bereich der Windhose auf, die einen in einen blauen Kaftan gehüllter Reiter auf dem Rücken trug: ein **Zaraq** (Anhang C). Damit bestätigten sich frühere Vermutungen.

Derweil berichtete ein Hasengeist an Torgon, dass er großes goldenes Ungetüm gesehen habe, das dort wo der Sturm begann zwischen den Bäumen stand, und ohrenbetäubend laut wie ein Wildschwein schrie. Auch berichteten Adlergeister, dass sie durch diesen Sturm „durchblickten“, dass sie ihn nicht ausmachen konnten, und dass sich darin etwas verbergen müsse. Es tat sich die Vermutung auf, dass der Sturm durch die Macht des Kessels getarnt war.

Es wurde zunächst der Plan gefasst, den Zaraqreiter auf der geflügelten Schlange zu fangen. Das Ziel war es den Reiter mit einer Finte hervorzulocken, ihn mit mondänen und magischen Angriffen abzulenken und seinen Magiespiegel zu löschen, und dann einen finalen Zauber ins Ziel zu bringen. Torgon und Ari'ahel bereiteten jeweils Zauber vor, um den Zaraq in Schweigen zu hüllen und zu verwandeln. Nemo machte große Steine bereit, um ihn damit zu bombardieren. Am Ende sollte Lyriel den Zaraq mit seiner Magie fangen und zu Boden reißen. Der Plan wurde mit einem koordinierten Angriff der Adlergeister, um eine Bresche zu schlagen, in die Tat umgesetzt. Und so konnte der Zaraq tatsächlich hervorgelockt werden.

Zunächst schien die Barrage von Ari'ahel, Torgon und Nemo Wirkung zu entfalten. Doch als Lyriel seine finale Magie wirkte, schien der Zaraq die Kontrolle über den Zauber des Elfen zu übernehmen und jenen durch die Kraft, die ihn fangen sollte, zu sich zu reißen. Wie von einer Ballista geschossen, flog der Elfen Himmel und verschwand weitab des sicheren Bodens im Mahlstrom der Windhose. Er schien verloren.

Bange Augenblicke vergingen, bis Lyriel wieder auftauchte und von gerufenen Geistern zu Boden getragen wurde. Endlich zu Atem gekommen, berichtete er, dass sich im Zentrum des Sturmes ein dreimastiges Schiff befand, mit goldenen Bannern und bläulich wabernden ätherischen Segeln. Das Schiff war im Auge des Sturms, vom Sturm nicht betroffen, und schien der Ausgangspunkt der Windhose zu sein.

² Die dämonischen Schlangwesen konnten mit magischen Waffen verletzt werden. Der Kampfzauber ‚Zerstören‘ war gegen sie als magische Wesenheiten effektiv.

Der Enterkampf um das fliegende Schiff

Die Gruppe fasste den Plan das Schiff zu entern und zu vernichten. Ein erster Versuch Nemo anzuseilen, um ihm vom Sturm selbst in die Luft tragen zu lassen, war nicht von Erfolg gekrönt. Nemo gelang es in den Sturm einzudringen und ihm zu widerstehen. Doch griffen die wütenden Dämonenschlangen nun mit Gewalt an. Während Lyriel noch mit aller Kraft versuchte das Seil des Söldners zu halten, warf sich Ari'ahel den Schlangen heldenhaft entgegen, um sie beide zu verteidigen. Mit viel Geschick focht sie gegen jene Übermacht, doch am Ende mussten sich beide Elfen gemeinsam der Angriffe der geflügelten Schlangen erwehren und den Krieger zurückziehen.

Als zweiten Ansatz „von Oben ins Zentrum“, riefen Torgon und Lyriel Luftgeister zu sich, um die Vier vor dem herumwirbelnden Geröll und Fall zu schützen. Sie baten Adler- und Falkengeister sie ins Auge des Mahlstromes zu tragen. Als jene Vogelgeister sie in die Lüfte trugen, erlebten die Vier einen zeitlosen Moment erhabener Schönheit, als sich die Weiten der Geisterwelt vor ihnen auftrat.

Es gelang dem Trupp so den Mahlstrom zu durchbrechen und das Schiff zu entern. Nemo stürzte sich allen voran tollkühn auf den Feind. Torgon sprang ihm heldenmutig hinterher auf das Deck des Schiffes. Unter der Führung Ari'ahels barst gleißendes Sonnenlicht von den Elfen und tauchte die untoten Segel des Schiffes in ein reinigendes Feuer, dessen Macht die im bläulichen Licht gefangenen Seelen darin aufschreien ließ. So begann der Enterkampf um das Luftschiff der Zaraq.

Auf dem Schiff bot sich folgende Szenerie. Der Dreimaster war recht flach, wahrscheinlich nicht seetauglich. In den blauschimmernden Segeln und an den Rudern waren gefangene Seelen, selbst ätherisch und von einem blauen Leuchten erfüllt. Im Zentrum des Schiffes war eine große Maschine aus Holz und Metall, mit zwei Blasebalgen und Adern von goldener Kesselenergie. Im gepanzerten Unterstand fanden sich vier Zaraq. In diesem Augenblick erkannte der Trupp mit herzstockendem Schrecken, dass es sich bei den fünf Zaraq um den gesamten **Hohen Rat der Zaraqim** handelte (siehe Anhang C). Der Kampf erschien wie ein Himmelfahrtskommando.

Ari'ahel und Nemo stürmten nach vorne, um den Kampf zu den Anführern der Zaraqim im gepanzerten Kommandostand zu tragen, die auf die Kontrolle des Schiffes, des Sturmes und der Dämonen konzentriert schienen. In der Gegenwehr der Zaraq wuchs vor Ari'ahel und Nemo ein massiver Golem aus dem Holz des Schiffes, bereit sie unter seinen Fäusten zu zermalmen. Doch Nemo zerschmetterte dieses Wesen in der Wucht seines Ansturms, ohne auch nur aus dem Schritt zu geraten. Auch den gewaltigen Flammenstoß der Zaraq trotzte er in seinem Plattenpanzer. Doch trafen die beiden Kämpfer nun auf eine magische Barriere, die sie von den Anführern der Zaraq trennte.

Während Nemo mit Waffengewalt gegen die Barriere und die Planken darunter wütete, fokussierte Ari'ahel ihre Kraft Magie zu zerstören auf den Magiewall vor ihr. Und tatsächlich stieß ihre

Macht durch den Wall hindurch: Die Barriere brach. Doch einer der Zaraq beschwor sogleich eine neue Barriere hinter der ersten. Als sie weiter gegen die immer wieder erneuerten magischen Barrieren anging, wurde Ari'ahel von den gefangenen Seelen angegriffen, die ihr die Lebenskraft abzusaugen suchten. Gleichzeitig kamen auch die geflügelten Dämonenschlangen gefährlich nahe. Ihr heldenhafter Vorstoß schien ins Stocken geraten zu sein.

Das Zerstören der Golemmaschine

Während Ari'ahel und Nemo ihren Kampf gegen die gefangenen Seelen und die gefürchtete Magie der Zaraq führten, machten sich Torgon und Lyriel daran, die Maschine im Zentrum des Schiffes zu analysieren und die Schutzmaßnahmen auszuhebeln. Sie begannen ein Ritual eines gewaltigen ‚Zerstörens‘ mit der Macht Wolfs, der Macht Krähes, und der gesamten Geisterwelt im Rücken aufzubauen. Dabei zeigte sich zunächst, dass dieses Konstrukt der Kern einer großen ‚Golem Maschine‘ war. Sie war es, was den Sturm zusammenhielt, nun als eine Art fließender Sandgolem erkannt. Dieser ward gespeist und kontrolliert von goldener Kesselenergie als Kraftquelle. Es gab eine Reihe von Sicherungsmaßnahmen, die ein plumpes Zerstören des Konstruktes verhinderten, sowie vor Energie strotzende Zaraqbänder. Ein magisches Kontrollband führte zu einem der Anführer der Zaraq in einer Maske, vermutlich **Erlek vom Haus der Erbauer, Watan Fanni** (Anhang C). Torgon und Lyriel konzentrierten sich ganz auf das Zerstören Ritual und waren damit dem Angriff der Zaraq schutzlos ausgeliefert, als der stolze Reiter der geflügelten Schlange in den Kampf eingriff. Dieser war augenscheinlich der gefürchtete **Marwan vom Haus der Wächter, Watan Nobachai** (Anhang C).

Mit einem gewaltigen Satz warf sich Nemo an den Hals der riesigen Dämonenschlange des Reiters und rang sie mit bloßen Händen zu Tode. Damit sprang der Reiter jedoch von dem sterbenden dämonischen Wesen ab und landete auf dem Deck des Schiffes, nahe des Ritualplatzes von Torgon und Lyriel hinter der Maschine. Die unmittelbare Gefahr erkennend rief Torgon die Elfe mit einem gellenden Schrei zu Hilfe. Um die Ritualisten vor dem Angriff des Zaraq zu schützen und das Ritual zu bewahren, ließ Ari'ahel von den Barrieren ab, stürmte auf jenen übermächtig wirkenden Zaraq zu, und verwickelte ihn in einen todesmutigen Dolchkampf. Dieser schien ihre gekonnten Angriffe jedoch mit tänzerischer Leichtigkeit und unmenschlicher Eleganz mit seinem Speer abzuwehren, stets mit einem süffisanten Lächeln im Gesicht. Erst als Nemo, mittlerweile in voller Berserkerwut, auf den Zaraq eindrosch geriet jener überhaupt in Bedrängnis.

Bange Augenblicke vergingen, in denen der Torgon und der Elf sich weiter auf das Ritual zu konzentrieren suchten, Torgons Ansatz daran das Kontrollband zu zerfetzen und Lyriels daran den finalen Stoß ins Herzen der Maschine zu führen. Mit vereinten Kräften geboten Ari'ahel und Nemo derweil dem Zaraq Einhalt, in einem Einsatz, der zuvor noch unmöglich schien, als auch die gefangenen Seelen und geflügelten Schlangenwesen auf sie einstürmten. Trotz dieser erstarkenden Übermacht wandelte sich das hochmütige, teils gar anerkennende, Lächeln des Zaraqduellisten zu Zweifel und Unsicherheit, als die beiden Kämpfer ihm weiter gekonnt die Stirn boten.

Erst als Torgon und Lyriel gelang, die geballten Kräfte der Geisterwelt im letzten Moment vollkommen zu koordinieren, zerbarst die Maschine von der Macht des Zerstörens. Von einem Augenblick zum anderen fiel der Sand des Sturms zu Boden, der Golem zerstob, der Sturm war plötzlich vorbei. Das Schiff begann zu fallen. Gleichzeitig verging die Tarnung des Kessels: die Geister konnten nun auf das Schiff zugreifen. Mit einem gewaltigen Flügelschlag Krähes und einem tiefen Seufzen wurden die gefallen Seelen des Schiffes fortgetragen. Die Geister umher stürzten sich auf die Dämonenschlangen. Schockiert suchte der Hohe Rat der Zaraqim sein Heil in der Flucht und löste sich aus eigenem Willen in Nichts auf. Einzig den Duellisten konnten die vier Kämpfer noch für einen Moment länger halten, doch auch ihm gelang es sich aufzulösen und zu verschwinden.

Der gefallene Wildschweingeist

Nachdem die Vier im Federfall von Luftgeistern geschützt vom abstürzenden Schiff springen und dem zerberstenden Wrack entkommen konnten, fanden sie in der Spur der Verwüstung einen massiven goldenen Wildschweingeist. Jener Geist war 15 bis 20 Schritt groß und grub mit der Schnauze den Boden um. Und jener Geist schien weiter unbeirrt den Weg des Sturmes zu verfolgen. Die Gefahr war noch nicht gebannt.

Die ersten Versuche den Geist aufzuhalten waren erfolglos. Nach seiner Berserkerwut im Kampf gegen die Zaraq war Nemo nun erschöpft. Die beiden Elfen konnten keine Hinweise in den Trümmern des Schiffes finden, wie der gefallene goldene Geist aufzuhalten wäre. Torgon trat in den Kontakt mit den Geistern. Es schien aussichtslos. Doch da tauchte eine schwächliche Gestalt hinter Torgon auf, der junge Clanslord der Bären, *Toral*. Dieser übergab Torgon einen alten Speer und brach selbst vor Erschöpfung zusammen. Während Ari'ahel über Toral und Nemo wachte, gelang es Torgon mit jenem Speer tiefe Wunden in die goldene Panzerung zu reißen, ihm die Sehnen zu zerschneiden. Während der Elf den Eber abzulenken suchte, gelang es dem Schamanen wieder und wieder den Geist zu treffen. Mit dem strömenden Blut des goldenen Ungetüms kamen Wolfsgeister zu Hilfe, die in den nun offenen Wunden verbissen. Gemeinsam mit den Reisenden brachten die Wölfe den Wildschweingeist zu Fall und zerrissen ihn.

Im Nachgang ergab sich, dass jener Wildschweingeist vor langer Zeit die falsche Entscheidung getroffen hatte und der Verlockung und Täuschung *Maalbalams* verfiel. Toral war vor mehreren Monden auf eine Queste in die Geisterwelt verschwunden, die ihn am Ende zu dem seit Jahrhunderten verschollenen Speer von *Bjor Eisenpranke* geführt hat. Im Stamm des Lichten Waldes gingen seiner Zeit die Gerüchte um, Toral habe sich ungewöhnlicher Weise auf eine längere Reise in die Geisterwelt begeben, ausgelöst durch wiederkehrende Träume.

Anhänge

A) Charakteristika der geflügelten Schlangen

- **Körperliche Gestalt:** Rote, schuppige Haut, Lederflügel, gehörnt, übermannsgroß, aufrecht, mit langem Schwanz. Können fliegen. Bergen einen starken Schwefelgeruch.
- **Kampffähigkeiten:** Nahkampfangriffe mit Flügeln und Schwanz.
- **Magische Eigenschaften:** Magisches Wesen, dämonisch. Angreifbar mit ‚Zerstören.‘ Exorzismus wurde nicht getestet.
- **Verletzlichkeiten:** Magische Waffen. Flammenwaffen.
- **Fraktion:** Zaraq (Siehe Angang C).

B) Der Kessel

Der **Kessel** ist der Saga der Nordlandclans nach ein gefallener Stern [Saga.2.3] und mächtiges mysteriöses Artefakt, welches vor mehr als 8000 Wintern in den Nordlandclans niedergegangen ist und den **Weltenbaum** zerschmettert hat. Seither ist das Schicksal der Nordlandclans innig mit dem Gesang des Kessels verflochten. Mancher Krieg der letzten Jahrtausende drehte sich um seine Macht. Heutzutage ist die **Dayad** Chaosgöttin **Maalbalam** im Besitz des Kessels und nutzt seine Macht in ihrem Feldzug gegen die Nordlandclans im sogenannten **Krieg des Verrats**. Der Kessel birgt eine immense magische Macht, die insbesondere auch in der Lage ist, die Realität zu verändern und zu verschleiern. Das Wirken des Kessels ist oft an einem goldenen Schimmer zu erkennen.

Adaptiert aus dem Glossar der Nordlandclans. [Glossar]

Ursprüngliche Quelle: Die Saga der Nordlandclans [Saga].

C) Der Hohe Rat der Zaraq

Die **Zaraq** sind ein hoch magisch begabtes Volk im Land Zaraqim ansässig, oft an ihren charakteristischen blauen Kaftanen und Turbanen erkennbar. Sie sind bekannt für das Verwenden von Beeinflussungs- und Blutmagie. Sie verwenden u.a. Blutsbänder, um andere Wesenheiten zu versklaven. Sie sind Verbündete der **Dayad** Chaosgottheit **Maalbalam** im **Krieg des Verrats**. [Glossar]

Die Zaraq werden von fünf Anführern geleitet, dem **Hohen Rat der Zaraq**, die fünf Häuser führen:

- **Watan Nobachai** – Anführer: Marwan vom Haus der Wächter – Duelist, Kampfmagie. Vermutlich der Reiter der geflügelten Schlange, der den Trupp im Duell gestellt hat und kaum zu besiegen war. Trug einen Speer als Waffe.
- **Watan Fanni** – Anführer: Erlek vom Haus der Erbauer – Magische Apparaturen. Vermutlich derjenige, der über das Kontrollband die zentrale Maschine des Schiffes im Griff hatte. Trug eine Maske und mechanische Dinge/Schmuck im Gesicht.

- **Watan Ulama** – Anführer: Dschundran vom Haus der Suchenden – Forscher und Theoretiker.
- **Watan Aldamu** – Anführer: Hamar vom Haus des Blutes – Blut-, Seelen- und Beherrschungsmagie.
- **Watan Mahidd** – Anführer: Kasim vom Haus der Reisenden – Diplomatie und Handel.

Zitiert aus dem Glossar der Nordlandclans. [Glossar]

Ursprüngliche Quelle: Spionagebericht aus Tinar [SB.Tinar].

Quellen

[Saga] Fenwarien. Die Saga der Nordlandclans.

[Glossar] Mira von Arkis, Reinhart Habermaß und Lyriel Wolkenwald. Glossar der Nordlandclans. Stiftsbibliothek des Handelshauses Wolkenwald, Freystadt, 422 n.B.d.C.

[SB.Tinar] Zusammenfassung aller Erkundungs- und Spionageberichte aus der Stadt Tinar unter der Besatzung durch die Zaraq (kurz: Spionagebericht aus Tinar).