

Notizen



Tag 1

Die Gerüchte über dieses Land scheinen wahr gewesen zu sein. Nach der Überfahrt habe ich bald ein Dorf gefunden und wurde als offensichtlicher Ausländer freudig empfangen. Man hält mich wohl für einen reisenden Helden Teruls.

Meine Hoffnungen haben sich bestätigt, niemand hat die Macht ergriffen!

Mir wurden Geschichten aus dem Nachbardorf erzählt, wo es im Zuge der umwälzenden Ereignisse wohl zu Toten gekommen ist.

Das einzige was mich stört, ist das hohe Misstrauen gegenüber der Magie. Ich werde wohl im Verborgenen reisen müssen...

Tag 3

Ich habe einen der Dörfler als Reisegefährten gewinnen können. Sobald wir uns in der Wildnis befinden, werde ich erste Versuche mit der hiesigen Magie anstellen. Sie fühlt sich ungewohnt an. Wenn jedoch keine Schwierigkeiten auftreten, werde ich versuchen, bei Neumond eine Einpflanzung vorzunehmen. Die äußeren Veränderungen müssten sich einige Zeit unterdrücken lassen, so dass es sich leichter reisen lässt.

Mein erstes Ziel ist es, das Dorf Tequil ausfindig zu machen, um aus erster Hand von den stattgefundenen Ereignissen zu erfahren.

Macht erfordert Wissen!

Tag 5

Erste Überprüfungen der Ströme führen mich zu einem merkwürdigen Zittern in den höheren Ebenen.

Irgendetwas scheint großflächig die gesamte Magie zu beeinflussen. In jedem Zauber hallt dieses Zittern nach. Aber einen wirklichen Effekt konnte ich nicht beobachten.

Tag 7

Mein Reisegefährte scheint die Verpflanzung
gut verkraftet zu haben. Der Nephelium wächst
und sollte bald die vollständige Kontrolle
haben...

Tag 10

Ich habe Terul erreicht. Einheimische haben mir die Höhle gezeigt, in der wohl wichtige Artefakte gefunden wurden. Es wurde jedoch alles brauchbare mitgenommen ...

Nur eine Steintafel hat mein Interesse geweckt. Auf ihr stehen wenige Sätze zur vorortrischen Zeit. Bemerkenswert ist auch, dass die Einheimischen früher, die Magie als Element verstanden haben. Ich würde sehr gerne mehr über diese alte Kultur in Erfahrung bringen. Auch wird von einer magischen Kuppel berichtet, die tief im ortgläubigen Teil des Landes liegen soll. Auch diese wäre wohl einen Blick wert. Vorerst werde ich mich hier einrichten und mein Gefolge vergrößern.

Tag 15

Heute kam eine Gruppe Männer ins Dorf. Sie nannten sich der "Strahlende Sturm". Sie fingen an jeden nach seiner Gesinnung zu fragen und führten merkwürdige Untersuchungen durch. Am Ende des Tages strahlte der Feuersturm auf den Scheiterhaufen all jener, die sie meinten als magisch oder orteilbarig erkannt zu haben. Mir schien, sie hatten keine Ahnung, wie sie Magie aufspüren können. Ich werde dennoch vorsichtig sein müssen. Es heisst nicht, dass sie es nicht lernen könnten...

Vorerst werde ich sie gewähren lassen. Sie entfachen genau die Art von Konflikten, die ich benötige. Vor dem Entzünden der Scheiterhaufen, war ich außerdem in der Lage, ebendiese ein wenig zu präparieren. Die gewonnene Kraft wird nützlich sein.

Tag 31

Der Anführer der stärksten einheimischen Splitterfraktion scheint verschwunden zu sein. Besser könnte es für mich gar nicht sein. Bisher musste ich kaum aktiv werden. Ich werde meinen Beobachtungsort ~~so~~ jedoch an die Grenze verlegen. Dort scheint gerade viel zu passieren. Sollte ich eingreifen müssen, ist es besser, gleich vor Ort zu sein.

Die Ungezügtheit in diesem Land ist wunderbar. Und die nichtsahnende Bevölkerung vereinfacht meine Forschungen erheblich!

Tag 40

Ein Gast hat mir verraten, dass seine Gruppe auf den selbsternannten Herrscher Beromos, einen Anschlag verübt hat. Ich bin mir sicher, dass dieser fanatische Gegner jeden Glaubens und Magie, die Wahrheit gesagt hat. Nun hat er einen Grund Magie zu hassen.

Seine Knochen werden mir weiterhin nützlich sein.

Tag 41

Omnische Truppen durchstreifen meinen Wald.
Um sie aufzuhalten, musste ich einige aus
meinem Gefolge enttarnen. Das macht nun
aber nichts mehr, da ich mein Versteck jetzt
verschleiert habe. Außerdem besitze ich
mittlerweile einige Wappentrücker mit denen
ich mich verkleiden kann, sollte die Armee
diesem Ort überrennen...

Tag 48

Bald wird es hier ein Gipfel treffen geben.

Erste Abgesandte sind bereits eingetroffen.

Ich werde versuchen, meine Augen überall zu haben. Die Erschaffung wird mich einiges kosten, jedoch muss ich wissen, was besprochen wird!

Tag 55

Meine Augen sind offen und konnte bereits einige Informationen sammeln.

Es gibt einige gefährliche Gruppen. Ihre Vorstellungen sind teilweise sehr verschieden, aber eine Einigung ist nicht ausgeschlossen. Gerade wenn erfahrene Reisende aus anderen Ländern eintreffen, könnte eine starke Einheit entstehen. Ich muss versuchen dies zu verhindern und Zwietracht ~~zu säen~~ zu säen.

Der "Strahlende Sturm" dürfte sich besonders gut aufwiegen lassen.

Ich sollte eingehendere Informationen über die einzelnen Gruppen sammeln...

Tag 59

Ich konnte folgende Informationen zusammen-
tragen:

I Die Anhänger von Kelgar Beromos

Auch ohne ihren Anführer versucht diese Gruppe weiterhin die Macht zu erlangen. Sie besitzt viele Anhänger, wohl weil sie bei der Befreiung dabei war. Sie möchten ein feudales System einführen. Ihr wichtigstes Ziel scheint es zu sein, das restliche Keldra zu befreien. Dafür sind sie kompromissbereit in den meisten anderen Punkten. Sollten sie zu weißmagisch ~~oder~~ werden oder sich ihre Meinung generell gegen die Magie entwickeln, muss ich sie schwächen. Der Tod ihres Anführers würde wohl ihre gesamte Struktur

in sich zusammenfallen lassen. Ihr gesamter Anspruch beruht auf vererbter Herrschaft und Kelgar war der letzte Erbe der Linie Beromos. Diese Information muss ich erstmal für mich behalten, vielleicht arbeiten sie auch für mich. Vielleicht sollte ich Gerüchte streuen, dass Kelgar gesehen worden ist.

II Die Orks

Einheimische Aldeaorks haben wohl aus anderen Ländern Unterstützung bekommen. Die meisten im Land lebenden Orks haben sich dieser Fraktion angeschlossen und das sind nicht wenige. Ihre ist nicht zu unterschätzen! Sie sind aber sehr aufgeschlossen was Magie angeht. Die ausländische Schamanin hat jedoch etwas gegen Dämonologie. Vielleicht muss ich sie später aus dem Weg räumen. Dann kann

ich die Orks mit Visionen kontrollieren.

III Der Strahlende Sturm

Sie sind stärker geworden. Im ganzen befreiten Aldea scheinen sie Dörfer und Städte „gesäubert“ zu haben. Ein Jäger namens Berskjam vertritt den Sturm hier. Er kam aus der Gegend und war wohl einer der ersten, die feststellten, dass die Priester nicht überall entmachtete wurden. Fast seine gesamte Gruppe wurde von einem Priester im orrischen Aldea nieder gemacht. Seitdem steigt er in den Reihen des Sturms schnell auf und wurde ausgewählt, hier für sie zu sprechen.

Beim Angriff auf Kelgar war er scheinbar auch vor Ort. Er scheint jegliche magische Begabung und jeden Religiösen verbrennen zu wollen. Noch hält er den Festfrieden, aber er hält seine Waffen scharf und griffbereit. Diese Gruppe darf

nicht zu stark werden. Vermutlich werde ich eingreifen müssen, um sie in schlechtem Licht da stehen zu lassen.

IV Die Feuervaher

Die hier einheimischen Menschen scheinen in einigen Fällen mit einer besonderen Elementaffinität geboren zu sein. Man erkennt sie an kleinen Farbsprenkeln in den Augen, Haar und Haut. Meinen Experimenten nach besitzen sie alle eine gewisse magische Kraft, wenn sie teilweise auch nur schwach ist.

Einige von Ihnen haben sich zusammengeschlossen und sehen sich als Auserwählte des Elements. Sie glauben, ihre geringe magische Kraft, würde sie über andere erheben. Es sind wenige und nicht mal alle ihrer Rasse haben sich ihnen ange-

angeschlossen. Es ist wohl die schwächste
anwesende Gruppe. Jedoch sind sie friedlich
und kompromissbereit. Sie könnten das
Zünglein an der Waage werden, sollten sich
Koalitionen bilden. Wer ihnen Natur und
Gleichgewicht verspricht und ihnen einen Feu-
waller als Berater oder Minister zusagt, wird
sie für sich gewinnen können.

V Die Entfesselten

Ein merkwürdiger Haufen von Bauern und
Handwerkern, die eine Herrschaft aus ihren
Reihen fordern. Ein System in dem jeder ein
Mitspracherecht hat. Ihre Vorstellungen er-

Scheinen mir radikal. Sie selbst sind jedoch kaum zu Gewalt bereit. Es wirkt fast auf mich, als wollten sie ungefährlich wirken. Sie haben jedoch großen Rückhalt in der Bevölkerung.

Die heimliche Art des Abgesandten, wenn ihn keiner sieht, kommt mir auch verdächtig vor... Ich traue ihm nicht.

VI Die freien Orischen

Ein seltsames Volk, das im befreiten Teil Aldeas weiterhin ~~ihren~~ seinen strengen Gott anbeten möchte. Ihr Abgesandter ist ein mutiger Mann, sich so in die Nähe des strahlenden Sturms zu wagen. Ich rechne

stündlich damit, dass er diese Welt ver-
lässt und zu seinem Gott geht. Mit ihrer
Religion sind sie klar die Außenseiter. Aber
es scheinen sich viele nicht vom Orsglauben
abgewandt zu haben. ~~Die~~ Ihre Gruppe mag
nicht so mächtig sein, ist jedoch nicht zu
unterschätzen.

Diese Gruppe ist eher friedlich und bedacht,
doch darf es nicht passieren, dass ortische
Priester wieder in dieses Land kommen. Sie
würden alles zunichte machen!

Zusätzlich ist eine Gruppe aus dem Nach-
barland Myros vertreten.
Sie sind die größte Gefahr! Diese Magier

Sind sehr gut ausgebildet und scheinen
daran gewöhnt, zu bestimmen. Ihr Land
klingt verlockend, leider haben sie die Moral-
vorstellungen von Graumagiem. Gerne würden
sie das ganze Land einfach annektieren, was ich
verhindern muss!

Das Letzte, dass ich, neben Orrischen Priestern,
gebrauchen kann, ist eine ganze Schar von grauen
Verwaltungsmagiem. Vor ihnen muss ich mich
hüten, jedoch predigen sie auch "Magie ist frei".
Wenn sie nur etwas Einfluß erhalten würden, könnte
dies für mich positiv sein. Am liebsten hätte ich
sie trotzdem weit fort. Ich bin ihnen im direkten
Kampf nicht gewachsen.

Tag 61

Ich bin nicht der einzige der das Treffen beobachtet. Jemand anders, nicht weit entfernt, scheint seine Augen auch irgendwie dort zu haben! Ich spüre seine magische Anwesenheit, kann sie jedoch weder fassen noch verfolgen! Es muss ein unglaublich geschickter Magus sein!

Außerdem kommen immer mehr orrische Späher in die Gegend...

Gerüchte berichten von einer großen Streitmacht.

In wenigen Tagen sollen die eingeladenen Fremden ankommen. Ich werde mich unter sie mischen und versuchen, einen großen Sturz zu verhindern. Notfalls schicke ich meine Dämonen aus, um die Anführer zu töten...

Tag 63

Eine ornische Spezialtruppe streift dunklen
Wald. Sie scheinen etwas zu suchen...

Tag 64

Die Orischen haben es gefunden. Eine alte Anlage, die magisch verschlossen und verschleiert war. Irgendetwas planen sie! Nun, da sie den Schleier aufgehoben haben, konnte ich drei Kraftlinien in die Anlage einfließen sehen. Der Eingang war jedoch versperrt. Einer der Soldaten opferte sein Blut und sein Leben um ihn zu öffnen. Die restlichen verschwanden nach innen. Bald darauf kamen sie mit einer Lampe zurück. Sie wirkten wütend und verwirrt. Als sie abgezogen waren, untersuchte ich den Ort. Es handelt sich um ein größeres Tunnel system, jedoch ist der

Eingang mit einem tödlichen Gas gefüllt,
dass selbst meine Untoten und Dämonen
vernichtet!

Der Schlüssel muss diese Lampe sein!
Ich werde abwarten.

Tag 65

Die ersten Fremden kommen. Ich werde mich ihnen anschließen.