

Die Chroniken vom Freien Aldea

festgehalten von Hale Sophia vom Mönchsberg

Hinweis: Um der forschenden Perspektive gerecht zu werden sei gesagt, dass es sich bei diesem Bericht um eine nachträgliche und einseitige Erzählung handelt.

Kapitel 2

Vorwort: In der Zeit nach der Befreiung des ersten Bezirk Aldeas kam die Chronistin gemeinsam mit Hestan in Aldea an. Die Arbeit des Befreiungsaktes getan fand die Gelehrte sich in einem chaotischen Gebiet, in dem kaum ein Mensch der Schriftsprache mächtig war und das Leben auf sich allein gestellt häufig eine Bürde war.

Von den Rebellen dennoch willkommen heißen machte die Chronistin sich daran speziell Sina, häufig von Kelgar und seinen Leuten auch Hirn genannt, in die Wunder des Schreibens und Lesens einzuweisen. So verfasste Sina in Kelgars Auftrag eine erste Einladung an die Helden Teruls. In der Nähe zur Grenze zwischen dem befreiten Teil und des zweiten aldeanischen Bereichs sollte die Grenzfeste Kelmar erbaut werden, um den Schutz der Befreiten zu gewährleisten.

Die Einladung schilderte von einem Feste zu Ehren der Helden Teruls und der Einweihung von Kelmar. Doch bald wurden weitere Briefe an die fernen Freunde geschickt, die von Problemen schilderten und schließlich eher Hilfesuchen ähnelten. Im Laufe der Zwischenzeit taten sich immer mehr Untergruppen unter der freien Bevölkerung auf, die sich verfeindeten. Bei einer Mission einen solchen Konflikt zu bewältigen verschwand Kelgar, ohne eine direkte Spur auf sein Wohlbefinden oder Verbleib. Realistisch betrachtet ist es wahrscheinlich, dass er in einem Feuer, welches eine ganze Stadt vernichtete, umgekommen ist, sein Leichnam bis zur Unkenntlichkeit verglüht. Da Sina und Links angehalten waren in seiner Abwesenheit die Geschicke zu leiten, gaben sie ihr Bestes und erreichten die Zusage der Splittergruppen zu einem diplomatischen Gipfeltreffen, sofern die Helden Teruls als Vermittler zur Verfügung ständen. Da das Datum des Festes schon längst geplant und ihre Anwesenheit garantiert, wurde so das Treffen an Ort und Zeit gesetzt, in der Hoffnung das versprochenen Fest aus gegebenen Anlass anknüpfen zu können. Immer näher an den Zeitpunkt des Treffens rückend geschahen unerklärliche Sichtungen.

Die folgenden Ereignisse um das Treffen herum lassen sich nicht vollständig chronologisch wiedergeben, da einiges zur zeitlich geschah und anderes nicht im Zusammenhang geschildert werden kann.

Endlich war der Moment gekommen, als die fernen Freunde erneut das Land beatraten. Das letzte Stück der Anreise wurde jedoch von vermehrten Angriffen überschattet. Erneut drängten sich die Orrsari zwischen die Rebellen und ihre Hilfe. Dieses Mal ohne Mummenschanz griffen die Truppen direkt an, jedoch schienen sie es gezielt auf magische Besucher abgesehen zu haben. Und tatsächlich gelang es ihnen Leute aus der Gruppe zu entführen. Letztlich konnte jedoch jeder Reisende Kelmar erreichen und sogar gefangene Soldaten Orrs konnten gemacht werden. Wenig konnte durch Gespräche aus ihnen heraus bekommen werden, sie schienen in der Gegend ein spezielles Ziel zu verfolgen.

Auch in Kelmar war die Stimmung nicht nur heiter, so waren die verschiedenen diplomatischen Gruppierungen schon seit unterschiedlich langer Zeit anwesend und ihre Meinungen waren verhärtet, die Gespräche festgefahren. Der Tag neigte sich dem Ende zu als der einzige Vertreter der freien Orrischen einen plötzlichen, jedoch wohl inszenierten Tod starb. Man zeigte mit dem Finger aufeinander, eine Lösung wurde jedoch nicht gefunden, klar war nur, es war ein Gift im Spiel.

Auch die Nacht war nicht zu genießen, je später es wurde, desto vermehrt griffen kleine Gruppen von Dämonen an. Die Bewohner Aldeas hilflos und aufgelöst, da sie solche Kreaturen nicht aus ihrem Land kannten. Schnell konnte festgestellt werden, dass ein dunkler Meister seiner Kunst das Treffen schon seit Tagen ausspionierte und überall seine magischen Augen platziert hatte. So schnell wurden die Helden Terlus und die neuen Freunde aus der Ferne zu Helden Kelmars, denn es gelang die magische Spur des Drahtziehers zu verfolgen. Alles zur rechten Zeit sollte man meinen, doch ein Unheil hatte er noch hinterlassen, so war Links durch einen Zauber an einen Auftrag des Beschwörers gebunden. Um kein allzu großes Unheil zu erzeugen bezauberte man Links zu einem ruhigen Schlaf und versuchte mittels Analysen an dem Problem zu arbeiten. Zu Beginn des neuen Tages konnte die Spur des Schergen soweit verfolgt werden, dass die dürftige Behausung des Schwarzmagiers, einem Fremdländer, der die aktuelle Schwäche des Landes auszunutzen versuchte, gefunden werden und er gestellt und besiegt werden konnte. Doch sein Tod löste längst nicht den Zauber über Links. An dem Problem arbeiteten einige Magier mit Priorität und letztlich konnte der Auftrag von seinem Träger gelöst werden. Einen halben Tag hatte Links jedoch bestimmt verschlafen.

Als wäre der Ärger mit dem Schwarzmagier und den Angriffen der orrischen Truppen nicht genug, traf am Vormittag des zweiten Tages ein seltsamer Zeitgenosse ein. In einem Momente geistig umnachtet im nächsten Moment seltsam klar, sorgte er einerseits für Belustigung, jedoch erschien kurz nach ihm ebenfalls ein mächtiges Elementar, was wiederum für Sorge und Zerstörung sorgte. Dieser Eremit bewohnte eine kleine Höhle, wo allerlei spannende Schriften gefunden werden konnten. Die Bergung seiner Habseligkeiten waren jedoch von einer ganz eigenen Gefahr, da jeweils beim Entfernen der Gegenstände das Elementar erschien und die „Diebe“ an ihren Taten hinderte, bei Nöten mit Gewalt.

Eine der diplomatischen Gruppen waren myrische Magier, Myros eines der direkten Nachbarländer Aldeas geführt von Magiern, die das Potential in dem jungen Mann mit den alten Augen erkannte und ihn nach den diplomatischen Gesprächen in ihre Heimat Myros begleiteten.

Wie bereits angedeutet ließen die orrischen Truppen nach den ersten Angriffen bei der Anreise nicht nach. Hin und wieder griffen sie Kelmar direkt an. In anderen Momenten versuchten sie sich erneut an kleineren Gruppen die den Ort verließen um die Gegend zu erkundigen. Selbst unter den diplomatischen Teilnehmern konnte ein Spion gefunden werden.

Immer mehr Hinweise deuteten darauf hin, dass in der Nähe der neuen Feste eine Art alter Tempel zu finden sei, der jedoch mit einer Art Magie geschützt sei, sodass die Orrischen alleine nicht weiter kamen und indirekt die Hilfe, genauer die Magie der fremdländischen Helfer benötigten. In einem der Kämpfe konnte letztlich eine Laterne sicher gestellt werden. Ihre Untersuchung ergab, dass sie aufgeladen und mit einem speziellen Öl gefüllt werden müsse, damit sie ihrem Zweck diene.

Im Eingang des Tempels waren einige Hinweise zu finden, jedoch unvollständig und das Betreten des Tempels führte zu einer sehr schnellen Bewusstlosigkeit, die wohl im Tode geendet hätte, wären die Heiler nicht stets schnell bereit gewesen. Zumindest lässt eine gefundene Leiche im Vorraum des Tempels dies annehmen. Wie es sich zugetragen hat, dass der verirrte Pfeil eben jenen Mechanismus traf, der das Gift abstellte, konnte der Chronistin nicht näher beschrieben werden, doch konnte der Vorraum anschließend gefahrlos betreten werden und die restlichen Hinweise auf das Öl für die Lampe gefunden.

Die Alchemisten und Kräuterkundigen machten sich schnell ans Werke und am Abend konnte die Lampe, die bis dahin auf das Gründlichste magisch analysiert wurde, endlich zum Leuchten gebracht werden.

Während die einen Magier sich mit der Analyse der Lampe beschäftigten, wieder andere mit den Gegenständen des Eremiten, konnten weitere erneut einen Giftanschlag untersuchen. Der Feuwalder, den es dieses Mal getroffen hatte, konnte mit viel Glück jedoch überleben. Bis zum Schluss konnte nicht eindeutig geklärt werden, wer die Verantwortlichen für die Übergriffe waren.

Während all dieser Vorkommnisse trafen sich kleine Gruppen zum Gespräch, erfüllten Bedingungen und knüpften Kontakte, so dass sich schließlich die anwesenden Fraktionen dazu bereit erklärten gemeinsam an eine Tafel zu kommen und über die Zukunft Aldeas zu entscheiden.

Auch wenn die Interessen teils sehr unterschiedlich waren, schafften die Helden Kelmars es, dass alle Gruppierungen zustimmten einen Rat zu gründen. Für nähere Einzelheiten fehlte jedoch die Zeit und Geduld, da hin und wieder erneute Angriffe der orrischen Truppen stattfanden. Neben den ersten Grundfesten der inneren Grenzen konnten auch interessante Bündnispartner und Kontakte für das freie Aldea gefunden werden.

Im Dunkeln des Abends wurde die Lampe zum Tempel getragen und eine kleine Gruppe mutiger Helfer machten sich an die Erkundung. Verschiedene Räume mit Mechanismen zur Sicherung der Anlage wurden gefunden. Sehr bedacht und nach dem ersten Auslösen von Fallen auch vorsichtig konnten immer mehr Hinweise auf den Weg in weitere, verborgene Räume gefunden werden. Aus Angst vor Angriffen der Truppen Orrs errichtete die Gruppe eine magische Barriere, so konnten nur auch weitere Helfer den Ort nicht mehr betreten. Als die Nacht immer älter wurde, wurde beschlossen, dass Tageslicht und ein wenig Schlaf bei den letzten Hindernissen vielleicht helfen könnten und die Lösung wurde um einige Stunden verschoben.

Am nächsten Morgen fand sich wieder eine Gruppe im Tempel ein, während die restlichen Streiter die Anlage gegen orrische Truppen verteidigten, die nun wo der Tempel betretbar war umso stärker kämpften. Nachdem der letzte Kampf bestritten war und auch die Expeditionsgruppe aus dem Tempel zurück in Kelmar eintraf, konnten Sina und Links die anwesenden Helden mit einer kleinen Überraschung, einem Dankeschön für die Hilfe in Form von kleinen geprägten Knöpfen/Anhängern erfreuen. Und nachdem die Streitigkeiten der letzten Tage bewältigt waren wurde nun das neue Land Almdas ausgerufen, befreit von Orr und gewillt vereint zu erstarken. Hierauf folgte zum Schluss doch noch das erhoffte Fest mit Speis und Trank.

Nachträglich lies uns der Magier Adaon Nachtwind noch eine Abhandlung über die Vorkommnisse innerhalb der Tempelanlage zukommen, die ebenfalls in der entstehenden Bibliothek zu Kelmar aufbewahrt wird.