

Ein Reisebericht eines unbekannten Abenteurers

Dieser Bericht beschreibt den weiteren Verlauf der Reise einer kleineren Abenteurergruppe unter der Leitung eines bandorkorschen Hauptmannes, welche sich in ferne und fremde Lande begab, um den Ruhm Bandorkors zu mehren und die Grenzen des Reiches auszudehnen. Im Verlauf dieser Expedition jedoch zeigte sich, daß nicht unbesiedeltes Land jenseits der Grenzen lag, sondern vielmehr einige Reiche von anscheinend beachtlicher Größe. Nicht viel konnte herausgefunden werden und nicht viel Zeit wollte der Hauptmann hier verbringen. Die Kunde von unbekannten Reichen in das heimatliche Bandorkor zu bringen, war sein Hauptinteresse. Und so begab sich die kleine Gruppe nach Süden, einer weiten Ebene folgend, in Erwartung der Geheimnisse die hinter der kleinen Hügelkette am Horizont auf sie warteten.

Schon kurze Zeit nachdem die Abenteurer die Hügelkette überwunden hatten, tauchten Menschen auf. Dies geschah sehr überraschend und die Gruppe sah sich einer Übermacht an Streitern gegenüber, die über beachtliche Bewaffnung verfügten. Zunächst sah man nur Menschen, doch schon bald viel ein merkwürdiges, bisher noch nie gesehenes Wesen auf, gewaltig in seiner Größe und von wunderlicher Hautfärbung. Es schien ganz aus Gold zu sein, glänzend, und doch bewegte es sich mit der Geschmeidigkeit einer Wildkatze. Einige der Abenteurer meinten zwar zu bemerken, daß diese Kreatur, die Guldron genannt wurde, nur über geringe Intelligenz verfügte, jedoch reichte ein einziger Schlag dieses Wesens, um einen gerüsteten Krieger niederzustrecken, allemal ausreichend also, um zu beeindrucken.

Der Anführer der Streitmacht bat die fremden Ankömmlinge mit bestimmten Tönen, seinen Männern zur nächsten Stadt zu folgen und keinen Widerstand zu leisten und obwohl die Proteste groß waren, erschien es doch als lebensmüde, sich dieser „Bitte“ zu widersetzen. So machte sich der ungleiche Haufen auf und erreicht nach etwa 5 Stunden strammen Fußmarsche eine gar wunderliche Stadt. Sie lag ganz auf einer Insel in einem Fluß und Mauern von 30 Schritt Höhe umgaben sie ganz. Es war eine gewaltige Trutzburg, gegen welche Gefahr auch immer, ihr Name war Salamkir. Trekhis Aforef, so war der Name des Anführers, bat die Fremden in die zentrale Burg der Stadt, zum Festungskadi Jarhalan Nechtal, dem Obersten der Siedlung. Dort jedoch geschah etwas Unerwartetes, Männer drangen mit einem Male auf die Reisenden ein, von allen Seiten schienen sie zu kommen, zehnfach war die Übermacht und alles geschah so schnell, daß keine Zeit zur Gegenwehr blieb. Alle Waffen wurden eingesammelt und die Magier gebunden, auf das sie nicht ihre Hände zum wirken ihrer Zauberei einsetzen konnten. Der Festungskadi erschien nur kurz, ein kleiner und kränklich aussehender Mann, und besprach sich kurz mit Trekhis Aforef. Die Nacht verbrachten die Abenteurer im dunklen Kerker, nicht wissend, was der neue Tag bringen würde, ... dies sollte sich noch 9 Wochen lang wiederholen bis sie sich eines Tages, unverhofft, auf einer schlammigen Straße wiederfanden, natürlich nicht allein.

Es glich einem Sklavenzug, der sich am nächsten Tage in Richtung Südost bewegte, streng bewacht von wortlos dahinstampfenden Soldaten. Erst nach 12 Tagen erreichte der Zug eine Siedlung, seltsam genug anzusehen, während der innere Kern nur aus Zellen und einigen Basthütten bestand, schien es, als würde darum herum langsam aber unaufhaltsam eine gewaltige Wehranlage entstehen. Der Name dieser Siedlung war Zel Drach, obwohl einige der Gefangenen eher dazu neigten, das Ganze als Feste zu bezeichnen. Überall tummelten sich Handwerker und Aufseher, Sklaven schuflten in Erdgruben und beständig rumpelten große Wagen, beladen mit Korn und Wein in die bereits entstandenen Scheunen. Allgegenwärtig waren aber vor allem Soldaten! Einige der Abenteurer mutmaßten, daß an dieser Stelle bald ein gewaltiges Heerlager entstanden sein könnte!

Mit einer gebieterischen Handbewegung befahl Trekhis Aforef seinen Männern, die Abenteurer bis an die Paßstrasse am Großen Grat zu schaffen. Einige der Abenteurer, die sich noch einmal in Richtung Zel Drach umschauen wollten, wurden schmerzlich davon abgehalten, indem man sie zu Boden warf und mit Füßen trat.

Nach 3 Stunden Fußmarsch, mitten zwischen den verschneiden Gipfeln des Großen Grates zwischen denen sich die Handelsstraße dahinschlängelte, nahmen die Bewacher den Gefangenen die Fesseln ab und entließen sie, von ungezieltten Pfeilen und finsterem Gegröle gehetzt, gen Osten.

Noch ganz erstaunt, daß man außer den Waffen scheinbar nichts eingebüßt hatte, taumelten die Abenteurer auf dem schlammigen Wege weiter. Als der Gruppe nach Tagen des Hungerns und Frierens die Kräfte ausgingen, erschienen Reiter am Horizont, sie kamen näher, die Visiere bedrohlich geschlossen und die Reiterlanzen zum Kopfe gesenkt. Viele der erbärmlich zerschundenen Abenteurer sahen sich dem Tode nahe, bis einer die Reiter erkannte und mit letzter Kraft schrie: „Wir haben es geschafft, sie tragen das Wappen Donnerbachs!“ In der Tat, es waren Chevaliere Donnerbachs! Sie nahmen die erschöpften Reisenden in Empfang und geleiteten sie in das nahegelegene Wehrburg...