

Nach dem Fall des Roten Mondes

Greifenmark, im Mond Rajja, Jahr 1013 nach dem Fall Bosparans

"Ein bisschen Prügel, für diese Orks hier (...)"

- Gassenhauer in Greifenfurt

Wenige Tage nachdem die Schwarzelpe in den Hügellanden der Greifenmark östlich der Greifenener Hauptstadt durch das Heer des Prinzen vernichtend geschlagen wurden bist du zusammen mit deinem alten Kampfgefährten Ungrimm (nein, Ungrax ist sein richtiger Name, wie du dir immer wieder ins Gedächtnis rufen musst) auf der Reichsstrasse I in Richtung Wehrheim, dem stählernen Herzen des Kaiserreichs, aufgebrochen.

Der Grossteil der Schwarzelpe wurde zwar zwischen den Hügeln östlich vor Greifenfurt vernichtend geschlagen, doch noch immer machen marodierende Orkbanden die Grenzlande der Greifenmark und Weidens unsicher. In Richtung Wehrheim jedoch ist die Gegend weitestgehend von den Orken gesäubert, und allerorten kannst du den beginnenden Wiederaufbau der vom Krieg verheerten Landstriche beobachten.

Eines Abends während eurer Reise, in einem gemütlichen Gasthaus am Rande der Reichsstrasse, erzählt dir dein alter Freund Ungrimm von seinen Problemen an der Wehrheimer Kriegerakademie für Strategie und Taktik. Der aus dem Bomland stammende Oljevski, welcher die hohe Kunst des waffenlosen Kampfes an der Akademie unterrichtet, hat wie es scheint von euren einige Jahre zurückliegenden Taten in Norburg erfahren. Du erinnerst dich daran, als ob es gestern gewesen wäre: Zusammen mit Phileasson und deinen Kampfgefährten hast du dort den Hochkönig der alten Elfen aus dem Norburger Schuldurm befreit. Die Aktion damals war allerdings etwas überhastet geplant, und so endete sie in einem Blutbad an der Besatzung des Schuldurms, während du und deine Gefährten mit dem befreiten Fenvari die bomische Stadt fluchtartig verlassen mussten. Ungrimm ist sich nicht sicher, wieviel Oljevski weiss, doch wurde auf Drängen des Bomländers bereits eine Untersuchung gegen ihn eingeleitet. Aufgrund der Wirren des Orkensturms wurde diese zwar von Oberst-Rektor Beregrit von Yalsquell vorerst ausgesetzt, doch nun, da die grösste Bedrohung für das Reich endlich abgewendet ist, wird sie wohl bald wieder von neuem aufgenommen.

Alles in allem sieht es also schlecht aus für deinen alten Freund. Sollte Oljevski die Beschuldigungen nicht zurücknehmen, so muss Ungrimm wohl einen Eid auf die Zwölfe schwören, keinerlei untadeliges Verhalten in Norburg an den Tag gelegt zu haben. Und selbst ein Angroscho will den Zwölfen nicht offen ins Gesicht lügen, soviel steht fest.

Du beschliesst, dich der Sache anzunehmen und einige Tage bei Ungrimm in Wehrheim zu verbringen. Wer weiss, vielleicht zeigt dir der göttliche Fuchs einen heimlichen Ausweg und du kannst den bomischen Störenfried 'überreden', seine unangenehmen Beschuldigungen als haltlos zurückzunehmen. Man wird sehen.

Kasernenstadt Wehrheim, im Mond Praios, Jahr 1014 nach dem Fall Bosparans

"Hätte die stürmische Herrin Rondra eine Stadt geplant, so würde jene aussehen wie das darpatische Wehrheim. Die Häuser stehen im Gleichschritt Spalier, militärische Ordnung herrscht allerorten, kein Stein ist fehl am Platze und in den Strassen hört man den Klang marschierender Soldaten."

- Thorgrim Sohn des Tuwar, Erzkanzler der Kirche der Lewin

Einige Tage später habt ihr endlich das stählerne Herz des Reiches, die darpatische Hauptstadt Wehrheim, erreicht. Lange bevor du die eigentliche Stadt siehst, kannst du schon die trutzige Burg Kamalet, am Nordufer der Dergel gelegen, ausmachen. Wenig später passiert ihr das mächtige Stadttor und taucht in die militärische Geschäftigkeit der Grafenstadt ein.

Auf Empfehlung Ungrimms mietest du dir ein Zimmer in der Schnapsmühle, jene Taverne, in welcher ihr schon vor Jahren den ein oder anderen Schnaps getrunken habt. In den folgenden Tagen bist du viel in der Innenstadt und am Pferdemarkt unterwegs, versucht wo es nur geht Gerüchte und Geschichten über die Akademie, die dort ansässigen Lehrer und Oljevski herauszufinden. Immer wieder stößt du auch auf Gerüchte um das untadelige Verhalten eines der Lehrer im sewerischen Norburg. Nicht weiter verwunderlich, haben es diese Gerüchte doch sogar bis in den aventurischen Boten geschafft. Doch auch über Oljevski hörst du vieles, und eine Sache kommt dir dabei immer wieder zu Ohren: Angeblich ist der bornische Lehrmeister ein Bastardsohn des ungeliebten Notmarker Grafen Uriel von Notmark, allgemein bekannt als die 'alte Warzensau' (auch wenn natürlich niemand es wagt, den Grafen in seiner Gegenwart so zu nennen). Mit diesem Wissen lässt sich doch etwas anfangen, denn immerhin hätte der Bornländer seinen wahren Namen und seine wahre Herkunft gegenüber der Wehrheimer Akademie verschwiegen, würde dieses Gerücht der Wahrheit entsprechen.

In den nächsten Tagen schreibst du immer wieder unangenehme Briefe an Oljevski, und auch die ein oder andere eindeutige Drohung wird an markanten Stellen hinterlassen, wo er sie früher oder später mit Sicherheit finden wird.

Dies sollte Oljevski in Schach halten. Du teilst Ungrimm deine Bemühungen bei einem gemütlichen Bier in der Schnapsmühle mit und versicherst ihm, dass sich die Probleme damit sicherlich in Luft aufgelöst haben.

Zufrieden mit dir und der Welt brichst du am nächsten Tag gen Gareth auf, denn noch immer steht deine offizielle Rückmeldung beim Baron nach dem erfolgreichen Abschluss der Operation Greifenschlag aus.

Stadt des Lichts, im Mond Rondra, Jahr 1014 nach dem Fall Bosparans

"Loyalität und Gehorsam gegenüber der Agentur stehen für einen Agenten an erster und oberster Stelle."

- aus dem Handbuch der K&T, Neuauflage

Die ersten Tage hast du es in der Hauptstadt ruhig angehen lassen, bist viel mit Lupus am Wieselbach entlang herumspaziert und hast die Freuden einer grossen Stadt bis zur Gänze

ausgekostet. Es war eine schöne und ruhige Zeit, abgesehen von den bisweilen düsteren Gedanken, die dich wegen deiner verschwundenen Schwester und dem Tod deiner Mutter heimgesucht haben. Noch immer hast du keinen Hinweis auf den Verbleib von Linjane, ihre Spur verliert sich mit Thengar Ottgrimson, einem früheren Schergen Liscoms, den du bisher allerdings noch nie zu Gesicht bekommen hast. Schlimmer noch, du hast mittlerweile nicht einmal mehr einen Anhaltspunkt, wo sich der Thorwaler oder deine Schwester aufhalten momentan könnte.

Doch die Zeit der Ruhe und Nachdenklichkeit währte nur kurz. An einem verregneten Tag Mitte des Mondes Rondra, schon wenige Tage nach deiner Ankunft in der Hauptstadt, wirst du endlich zu Baron Dexter Nemrod gerufen. Ganz wohl ist dir dabei nicht, denn noch immer sind dir die Folgen deines Gesprächs mit dem fetten Inquisitor Anshelm Horninger nicht klar. Mit einem unguuten Gefühl betrittst du die Stadt des Lichts und gehst weiter in Richtung des grauen, unscheinbaren Steingebäudes, welches das Hauptquartier der K&IA beherbergt.

Nemrod lässt dich lange warten, sicherlich länger als sonst, und als du eintrittst und dich meldest, sagt der Baron eine lange Zeit nichts, sondern blickt dich lediglich aus seinen stechenden, eisgrauen Augen an. Schweigen erfüllt den karg eingerichteten Raum. Viel hast du auf dieser Welt bereits gesehen, doch trotzdem gelingt es dir nicht, dem Blick des Barons standzuhalten. Nachdem du deinen Blick gen Boden wendest fordert dich Nemrod auf, den genauen Ablauf der Operation Greifenschlag zu berichten. Viel ist geschehen und es dauert eine ganze Weile, alle Ereignisse während deiner Zeit in Greifenfurt und den umliegenden Gegenden zu berichten. Als du über die Zeit in Ferdok erzählst überlegst du kurz, ob du das Gespräch mit dem Inquisitor aussparen sollst, entscheidest dich dann aber doch dagegen. Du versuchst, dich in einem möglichst guten Licht erscheinen zu lassen, ohne Lügen zwar, wohl aber mit geschickt gewählten Lücken und Formulierungen. Von Zeit zu Zeit nickt der Baron knapp, ansonsten hört er dir wortlos zu und lässt dich nicht aus den Augen.

Als du deinen Bericht endlich abgeschlossen hast, nickt Nemrod dir nochmals bestätigend zu. Dann richtet er das Wort an dich: *"Gute Arbeit, Agent Steinhauer. Greifenfurt und die Greifenmark sind wieder in der Hand des Reiches. Eine Sache solltet ihr aber für die Zukunft beachten: Loyalität und Treue gegenüber der Agentur und der Obrigkeit ist wichtig, sehr wichtig. Ich behaupte sogar, diese Eigenschaften sind das Wichtigste. Müsst ihr euch jedoch entscheiden, so wählt die Agentur. Immer. Ohne Ausnahme. Merkt euch das, Agent Steinhauer. Der Auftrag ist erfüllt, wir werden die Vergangenheit ruhen lassen, dieses eine Mal. Also nochmals, gute Arbeit, wirklich gute Arbeit."*

Dir ist alles andere als wohl in deiner Haut, aber trotz allem bist du erleichtert, dass die Sache mit Marcian und Anshelm so wie es aussieht ohne Folgen bleiben wird. Sicherlich war es doch diese Sache, die Nemrod angesprochen hat. Ganz sicher bist du dir aber nicht. Anschliessend beginnt der Baron über deinen neuen Auftrag zu sprechen. Du hast nicht schlecht gestaunt, als dir nach einigen Sätzen klar wurde, welcher Auftrag nun auf dich wartet: Nach Maraskan soll es gehen! Du sollst das Umfeld von Fürst Herdin von Tzak, dem Herrscher über das komplette Fürstentum Maraskan, genauer in Augenschein nehmen. Gerüchte wurden laut, dass sich der ein oder andere rebellische Maraskaner im engsten Kreis

des Fürsten befinden könnte. Ob es dort am Hofe des Fürsten wohl ähnlich zugeht wie am Kaiserhof selbst, mit all seinen Lügen und Intrigen? Eine Kaiserin, die sich aufgrund beschränkender alter Traditionen als Kaiser ausgegeben hat und mittlerweile als verschollen gilt, ein darpatischer Thronräuber, der Retos Erblinie wohl nicht akzeptieren wollte (du bist dir immer noch nicht sicher, ob Answin von Retos Geheimnis wusste oder nicht) und nun ein beliebter und fähiger Herrscher, der aber nur als Stellvertreter Hals das Reich regiert und sich bereits seit Jahren scheut, sich über den Kopf seines "Vaters" hinweg zum Kaiser krönen zu lassen. Nun, wer weiss was dich auf Maraskan erwartet, geht der Insel doch ein durchaus seltsamer Ruf voraus. "Preiset die Schönheit, Bruderschwester" murrest du vor dich hin und musst dabei schmunzelnd an deine Erlebnisse in Boran und auf Andalkan denken.

Nun, wie dem auch sei, Auftrag ist Auftrag. Der Baron teilte dir weiterhin mit, dass dich im Firun ein borbisches Handelsschiff von Pericum aus über Jergan bis nach Tuzak bringen wird. Bis dahin ist dir freigestellt zu tun, was immer dir beliebt.

Kaiserstadt Gareth, im Mond Hesinde, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Für das Reich und die guten Menschen, die es erst zu dem machen, was wir alle innigst achten und schätzen!"
- Prinz Brin von Gareth zu einigen Soldaten zur Zeit des Orkensturms

In den folgenden Wochen bereitest du deine Reise nach Maraskan vor. Die Wohnung muss in deiner Abwesenheit versorgt und bezahlt werden und vor allem muss sich jemand um Lupus kümmern. Du bist erleichtert, als deine hübsche Nachbarin sich bereit erklärt hat, sich um deinen treuen Hund zu kümmern.

Immerhin, du bist noch lange genug in der Hauptstadt des Kaiserreichs, um der Einladung seiner allenprinzlichsten Majestät zum Reichstag zu Gareth zu folgen - eine grosse Ehre, die du durch deine Verdienste während der Usurpation des Rabenmunder Thronräubers und später durch deine tapferen Leistungen während des Orkensturms sicher mehr als verdient hast. Deine alten Kampfgefährten Roban, Ungrimm (Nein, Ungrax, du wirst es dir wohl nie merken können) und Mythomius sind ebenfalls zum Reichstag eingeladen und bereits einige Tage früher angereist. Zusammen verbringt ihr einige schöne Abende in den zahlreichen Tavernen der Kaiserstadt (Damians Geldkatze freut sich während diesen Abenden ungemein, landet ihr doch am Ende immer wieder in seinem Bierhaus) und schwelgt in gemeinsamen Erinnerungen. Du kommst nicht umhin zu bemerken, dass ein Schatten sich auf Mythomius gelegt hat - sicher die Sorge um Sartassa, auf der ein schrecklicher Fluch lastet. Reden will er darüber allerdings nicht.

Zusammen mit deinen alten Freunden begibst du dich am 18. Hesinde in die Stadt des Lichts, um dort im gigantischen Tempel der Sonne den mehrtägigen Reichstag zu Gareth hautnah mitzuerleben. Doch wann verlief dein Leben schon einmal normal und ohne Überraschungen? Bereits am Abend des ersten Tages werden du und deine Gefährten zu einer privaten Audienz bei der elfischen Gräfin Naheniel Quellentanz eingeladen. Doch noch bevor ihr die Gemächer

der elfischen Adligen in der Neuen Residenz Gareths erreicht, werdet ihr in einen Zeitstrudel gezogen und landet viele Jahrhunderte vor eurer Zeit im Staub der Gorischen Wüste. Zufall? Bestimmung? Ihr seid es letztendlich, die dem Krieg zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzmagier Borbarad die entscheidende Wendung zugunsten Rohals gebt. Borbarad wird verbannt, und ihr werdet kurz vor dem Untergang beider Heerscharen zurück in eure Zeit geschleudert, wenige Tage nach dem Ende des Reichstags. Der Geheime Orden vom Auge, zu welchem auch der Convocatus Primus der Weisen Gilde Saldor Foskarin sowie seine kaiserliche Majestät persönlich gehören, nimmt euch kurz nach eurer Rückkehr einen zwölfgöttlichen Schwur ab, über die Ereignisse in der Gor Stillschweigen zu bewahren.

Der Reichstag zu Gareth und die Erlebnisse der Helden in der Vergangenheit sind in separaten Berichten zusammengefasst.

Tuzak, die Lilienhafte, im Mond Firun, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Vielältig ist die Liebe auf unserer Welt, einzigartig ist nur die Einsamkeit, welche für sich alleine ist!"

- maraskanisches Sprichwort

An Bord des bornischen Handelsschiffes gelangst du letztendlich nach Tuzak, die Lilienhafte, die grösste Stadt des maraskanischen Eilands und zugleich Sitz von Fürst Herdin, der im Namen des kaiserlichen Greifenthrons über Maraskan herrscht. Nun, genau betrachtet lediglich über Teile der Insel, wurde doch Boran, wie du selbst während deiner Reise mit Asleif Phileasson erfahren hast, niemals eingenommen, und auch in den riesigen vor schwüler Feuchtigkeit dampfenden Dschungelflächen im Inneren des Landes hat der Greifenthron keine Macht. Dort herrschen unzählige, teilweise auch untereinander verfeindete Rebellengruppen, die den mittelreichischen Besatzern schon seit jeher den ein oder anderen Nadelstich versetzen.

Schon bald wirst du am Hofe von Fürst Herdin als einer der Offiziere von Oberst Praiotin von Rallerau und vom Berg (du erinnerst dich, der Leiter der Maraskan-Abteilung innerhalb der KGId) vorgestellt. In den folgenden Wochen und Monaten kannst du dich recht frei am Fürstenhof bewegen und es gelingt dir tatsächlich, unter der Dienerschaft des Fürsten zwei Rebellen zu entlarven.

Mit gemischten Gefühlen wohnst du einige Tage später der öffentlichen Hinrichtung der beiden Verräter bei, einer jungen Frau, Marahevidjia, und einem alten Mann namens Deijan. Du spürst die kaum versteckten, hasserfüllten Blicke der maraskanischen Bevölkerung, und mehr als nur ein leise gemurmelter Fluch auf die "Fremdji" dringt bis an deine Ohren. Ob es wirklich das Richtige ist, was du hier tust? Waren die beiden schlechte Menschen, nur weil sie ihre Heimat frei von den mittelreichischen Besatzern sehen wollen? Hättest du nicht ebenso gehandelt, wäre Nostris in Andergast einmarschiert?

Dir bleiben nur wenige Tage, um solcherlei Gedanken in Wein und der dünnen Brüh, die die Maraskaner Bier schimpfen, zu ertränken, denn schon bald führt dich ein neuer Auftrag in die weiter südlich gelegene Alabasterstadt Sinoda. Marahevidjia hat kurz vor ihrem Tod einen

Namen genannt, den du schon bald der Obrigkeit in Sinoda mitteilen wirst. Dann wird alles seinen gewohnten Gang gehen, und schon bald wird es wieder einen Rebellen weniger auf der Insel geben. Eine mühselige und sinnlose Arbeit, wie du mittlerweile festgestellt hast, wimmelt es doch an jeder Strassenecke Marakans von Rebellen. Kurz musst du an Kodnas Han denken, dem Piraten, der euch einst in die Tangfelder des Perlenmeers brachte. Damals haben du und deine Gefährten eine Trimere des Kaisers gekapert und die Mannschaft niedergemacht, um dem Piraten so zu beweisen, auf welcher Seite ihr steht. Nur wenige Jahre später jagst du Rebellen, um dem Baron zu beweisen, auf welcher Seite du stehst. Nach einigen Bechern Wein sind aber auch diese Gedanken wieder verschwunden und wenig später stehst du in deiner Kammer und machst dich reisefertig.

Alabasterstadt Sinoda, im Mond Phex, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Preiset die Schönheit der Welt, Bruderschwestern!"

- häufiger maraskanischer Ausspruch

An einem schwülen Abend im Phexmond des Jahres 1014 nach Bosparans Fall sitzt du zusammen mit Einauge in einer schäbigen Taverne, irgendwo in den engen Gassen der Alabasterstadt. Einauge, dessen Namen du noch immer nicht kennst, hast du vor einigen Wochen kennengelernt und zusammen mit ihm hier und da das ein oder andere Glücksspiel versucht. So auch an diesem Abend, an welchem du zusammen mit dem einäugigen Maraskaner gegen zwei zwielichte Männer, du nennst sie im Geiste Spaltnase und Schwarzer, das von dir nicht ganz nachvollziehbare Spiel 'Brücke nach Fergan' spielst. Hier beginnt für dich das Abenteuer 'Am Rande der Nacht' (A54).

Allgemeine Informationen zum Spielen der beiden folgenden Solo-Abenteuer:

- Ausrüstungsbeschreibungen und Verluste sind zu ignorieren.
- Ein Heldentod ist natürlich nicht möglich.
- Einige wichtige Begegnungen kannst du kurz notieren und mir mitteilen, da je nach Wahl das Soloabenteuer anders ausgeht bzw. mit anderen Personen spielt.
- Abgesehen von den Abenteuerpunkten am Ende des Abenteuers sind jedliche Änderungen von Talenten, Eigenschaften oder anderen Werten ebenfalls zu ignorieren.
- In eventuelle Kriegshandlungen im Verlaufe des Abenteuers schlittert Wulf eher unfreiwillig und ohne echte Wahl hinein, der Kampf für die ein oder andere Partei hat erstmal keine Auswirkungen auf das spätere Heldenleben. Was du daraus machst (Zweifel, Gewissensbisse) ist dir überlassen.

Perlenmeer, im Mond Praios, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Der Rachen eines Pardlers hat zwei Reihen von Zähnen. Es nützt wenig, sich nur mit einer der beiden anzufreunden."

- Schejjian von Elenyina, im Gespräch mit seinem Opfer, dem fetten Haran von Andernast

Erst nach dem Abschluss des Abenteuers 'Am Rande der Nacht' (A54) weiterlesen!

Im Praios des Jahres 1015 nach Bosparans Fall stehst du an Bord einer Thalukke, die sich auf dem Weg von Maraskan nach Khun'chom befindet. Bedrückende Gedanken lassen dich immer wieder grübelnd aufs Meer hinaus blicken. In Gedanken gehst du nochmals all das durch, was du in den vergangenen Monden auf Maraskan erlebt hast. Ob du wohl den Pfeifenkrautsammler Garalor jemals wiedersehen wirst? Auch die Zeit mit dem mürrischen Benningstein und der schönen Madahajida wirst du wohl nicht mehr vergessen. Roban hätte sicher versucht, mit der wanderschönen Frau anzubandeln, da bist du dir sicher. Wehmütig denkst du an deine ehemaligen Begleiter Walla, Rak und Namin, die allesamt im verfluchten Dschungel Maraskans ihr Leben verloren haben. Kurz grübelst du über die verwirrenden Worte nach, die dir die Hochgeschwister zu Tuzak wie auch zu Boran mit auf den Weg gaben. Und da war auch noch dieser Kuppler Scheijian, auf den du dir auch heute noch keinen Reim machen kannst. Doch über all den guten und schlechten Erinnerungen liegt auch ein Schatten, so dunkel und mächtig, dass du möglicherweise verzweifelst, wenn du nur genauer darüber nachdenken würdest. Du warst es, der nach Jahrhunderten die verschollenen Heiligen Rollen der Beni Rurech, den Gründern des Glaubens an Rur und Gor, wiedergefunden hast. So widersprüchlich und verschlungen ihre Aussagen auch sein mögen, eines hast du mit schrecklicher Klarheit erfahren: Roab darb - Borbarad! Du denkst an dein Abenteuer damals in der Wüste Gor zurück, als es dir zusammen mit deinen alten Kampfgefährten gelang, den Magus Liscom von Fasar daran zu hindern, den mächtigen Schwarzmagus Borbarad mit dunkelster Magie in diese, eure Welt zu holen. Ob die Heiligen Rollen diese Tat meinten und ihr die Prophezeiung tatsächlich abwenden konnten? Oder steht dieser Welt ein Sturm bevor, dessen Ausmasse bisher niemand auch nur erahnen kann? Oder ist dieser Sturm bereits vergangen, war es jener gigantische Krieg zwischen Rohal und Borbarad, den ihr durch eine Zeitreise miterleben musstet? Wusste Raxan Schattenschwinge am Ende vielleicht von all diesen düsteren Ahnungen, als sie dir im tiefen Reichsforst die unheimliche und beunruhigend lebenssecht wirkende Tätowierung auf die Brust zeichnete? Hat sie dich deshalb auserwählt? Auch über die Ungeschlagenen musst du immer wieder nachdenken - wer kann damit nur gemeint sein? Bisher konntest du dir darauf keinen Reim machen.

"Land in Sicht!", der Ruf des Matrosen im Krähen'nest reißt dich aus deinen düsteren Gedanken und lässt dich aufblicken. Im Osten, im sanften Licht der Abendsonne, siehst du die alterwürdige Stadt Khun'chom, an der Mündung des neunschwänzigen Mhanadi gelegen. Das Licht spiegelt sich in den zahlreichen Kuppeln und Türme, geschäftigtes Treiben ist in den Küstenstrassen und kleinen, verwinkelten Gässchen der Stadt zu erkennen. Schon einmal warst du hier, schon einmal führte dich der Weg von hier aus zusammen mit deinen Gefärten in dunkelste Gefahren.

Raulsches Reich, im Mond Rondra, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Siehe die Zeichen dessen, der kommt von Osten! Wehe, wenn das Vergangene nach der Zukunft greift, denn höre, finstern ist, was im Finstern reift!"

- Uriens, verrückter Bettler zu Greifenfurt

Von Khunchoh aus bist nach Darpatien gereist, um dort deinen alten Kampfgefährten Ungrimm erneut zu besuchen. Erfreulicherweise kann dir der Angroscho tatsächlich mitteilen, dass die Untersuchung gegen ihn eingestellt wurde, da die Beschuldigungen allesamt zurückgezogen wurden. Nicht genug, im Efferd soll sogar eine kurze Richtigstellung seitens der Akademie im Aventurischen Boten erscheinen. Zufrieden stösst du mit dem Zwergen auf den Ausgang dieser Sache an. Man muss eben nur wissen, wie man solche Probleme richtig angeht, bei Phex!

In den folgenden Monaten musst du immer wieder an das Schwert des Elfenkönigs denken, welches du einst aus der orkischen Kultstätte unter dem Praiosberg der Stadt Greifenfurt bergen konntest. So vieles hast du bereits erlebt, hast mehr Wunder gesehen als alle Skalden Thorwals zusammen besingen können. Du überlegst lange, die Hochelfe Niamh Goldhaar oder gar den Hochkönig Fenvariën selbst nach der Herkunft dieses Schwertes zu fragen, entscheidest dich letztendlich aber doch dagegen - es ist unwahrscheinlich, dass die Hochelfen, die Jahrhunderte vor den Schlachten um Saljeth bereits die Gefilde Aventuriens verlassen hatten, etwas über dieses für die Massstäbe der Elfen doch so junge Schwert zu berichten wissen. Zudem wüsstest du sowieso nicht, wie du ohne die Taubralir jemals wieder zu den Inseln hinter den Nebeln finden solltest.

Dann erinnerst du dich an das Gespräch mit der elfischen Gräfin Nahaniel Quellenanz, bei welcher du zusammen mit deinen alten Kampfgefährten damals in Gareth während dem Reichstag eingeladen warst. Sie interessierte sich brennend für eure Erlebnisse auf den Inseln hinter den Nebeln und das Schicksal des alten Elfenkönigs. Vielleicht weiss sie auch über die jüngere Vergangenheit ihres Volkes mehr zu berichten?

Grafschaft Waldstein, im Mond Travia, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Der Duft der Bäume und des Moooses, der Gesang der Vögel und der Tanz der Eichhörnchen, wenn ich unter ihrer Heimat unter den Wipfeln einherziehe, nach Kräutern und Beeren suche und mein eigenes Lied zur Melodie des Waldes summe: All das erfüllt mich mit Freude und Glück."

- das Kräuterweib Derlincla Süssecker über ihre Reise durch den urtümlichen Reichsforst

Kurz entschlossen machst du dich zusammen mit Lupus auf den Weg, um bei der Gräfin von Waldstein vorzusprechen. Die Grafschaft Waldstein liegt im Nordwesten des Reichs, zum grossen Teil von den gewaltigen Baumriesen des Reichsforstes bedeckt. Nachdem du dich über deinen Reiseweg erkundigt hast ist dir aufgefallen, dass eure Flucht aus der belagerten Stadt Greifenfurt damals auch durch die tiefen Waldgebiete der Grafschaft führte. Dein Weg führt dich von Gareth aus in westliche Richtung bis nach Weyring, ehe eine kleinere Strasse von der Reichsstrasse III aus nach Norden abzweigt. Schon bald hast du die Ausläufer des mächtigen Reichsforstes erreicht, und einige Zeit später hast du Burg Silz, den Stammsitz derer zu Waldstein, erreicht.

Das Glück ist dir gewogen, denn die Gräfin ist anwesend und schon wenige Stunden später gewährt man dir eine Audienz. Bei den folgenden Gesprächen mit Naheniel Quellentanz ist auch ihr Knappe, der junge Baronssohn Allerich von Falkenwind, anwesend.



Naheniel weiht dich bei einem guten Abendmahl im Rittersaal von Burg Silz in ihre Suche nach der alten Hochelfenstadt Simyala ein, die einst irgendwo im Reichsforst gelegen haben soll, doch deren Ruinen niemals gefunden wurden. Dies ist also der Grund, wieso sich die Gräfin von Waldstein in Gareth so brennend für eure Reise mit Phileasson und die Gesichte der alten Elfenvölker interessiert hat.

Später am Abend zeigst du der Gräfin das Schwert des Elfenkönigs, berichtest ihr möglicherweise gar von den Umständen, wie es gefunden wurde, und hoffst, dass Naheniel mehr über die Vergangenheit des Schwertes zu berichten weiss. Die Gräfin betrachtet das Schwert ehrfürchtig und sehr genau, bevor sie dich schliesslich an ihrem Wissen teilhaben lässt: Das Elfenschwert sei sicherlich ein altes Hochelfenschwert, wahrscheinlich gar aus dem alten Simyala, das sich wohl über Umwege noch bis vor wenigen hundert Jahren im Besitz der umliegenden Elfensippen befand. Sie bittet dich, ihr das Schwert für ihre weitere Suche zu überlassen und versichert dir, eventuelle Neuigkeiten und Erkenntnisse über das Schwert und die Stadt Simyala zukommen zu lassen.

Zu fortgeschrittener Stunde, sicherlich schon einige Zeit nach Mitternacht, erzählst du der Elfe bei einem Glas schweren Rotweins aus einer Laune heraus von deinen düsteren Ahnungen, die dich seit deiner Maraskanreise beschäftigen. Naheniel hört dir aufmerksam zu und nickt das ein oder andere Mal, so als ob auch sie von den Dingen weiss, die du berichtest. Nachdem du dir all das von der Seele geredet hast fühlst du dich befreit, so als ob eine schwere Last von dir genommen wurde. Naheniel aber schaut dich lange an, ein Schatten hat sich auch über ihr Gesicht gelegt. Dann berichtet dir die elfische Gräfin von den Worten eines sterbenden Waldelfen, der vor einigen Wochen in den Tiefen des Reichsforstes gefunden wurde:

"Dies sprach der Eichkönig: Höret meine Prophezeiung über die Macht des Menschen und den mächtigsten der Menschen! Erst wenn er den letzten Wald zerstört, das letzte Gras vernichtet und den letzten See vergiftet hat, wenn er den letzten Leib getötet hat und die letzte Seele verschlungen hat, dann wird er erkennen, das er das Reich, das er erschaffen hat, nicht verschlingen kann - aber er wird es dennoch versuchen! Der Öffner der Tore kommt näher!"

Mit vielen neuen Informationen und gemischten Gefühlen verlässt du einen Tag später Burg Silz, um dich den Dingen zuzuwenden, die dir schwer wie ein Felsbrocken im Magen liegen. Es steht fest, dein Weg wird dich noch einmal nach Maraskan führen. Noch andere scheinen von düsteren Ahnungen geplagt zu sein.

Zusätzlich wirst du in den nächsten Monaten auch versuchen, einiges mehr über Borbarad herauszufinden (mehr dazu in der Einleitung des Folgeabenteuers), ehe du Ende des Mondes Hesinde, im Jahre 1015 nach Bosparans Fall, den Beschluss fasst, wieder auf das markaskanische Eiland zu segeln.

Die im Abenteuer beschriebenen Auswirkungen auf den Gemütszustand deines Helden sind nicht in Stein gemeisselt, sondern frei von dir bestimmbar und auszugestalten. Möglich wäre ein etwas ruhiger, besonnener, vielleicht auch melancholischer Wulf, der hier und da von Zukunftsängsten geplagt wird. Aber wie gesagt, das liegt in deiner Hand. Wulf kann sich natürlich auch gar nicht verändern.

Alterwürdiges Fergan, im Mond Hesinde, 1015 nach dem Fall Bosparans

"So wie der Hira sich seinen Weg sucht und einmal wild und ungestüm durch den Felsen rauscht, ein andermal aber träge und friedlich durch ein Tal fließt, so sind auch die Menschen dieser Welt. Jeder Mensch wird durch die Felsen und Täler bestimmt, durch die er schreitet."

- Daziber, Wanderprediger aus Tarschoggyn

Geschäftiges Treiben beherrscht den Hafen des alterwürdigen Fergans, der ältesten Stadt Maraskans. Du stehst in Mitten von schreienden, bunt gekleideten Menschen, die dir die verschiedensten Speisen anbieten wollen - gebratene Ratte und süß-scharf eingelegter Maraskentopf sind nur einige der Dinge, die du in den Gassen des Hafengeländes versuchen könntest. Fergan, in einem mächtigen Talkessel an der Mündung des Hiras ins Perlenmeer gelegen, zeigt dir seine ganze Geschäftigkeit und Pracht, aber auch Lärm und Hektik allerorten. Du beschließt, dich durch den Tunnel, welcher den Hafen mit dem Rest der Stadt verbindet, ins Zentrum Fergans zu begeben. Hier beginnt für dich das Abenteuer 'Die Ungeschlagenen' (A55).

Perlenmeer, im Mond Phex, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Roab darb!"

- aus den Heiligen Rollen der Beni Rurech

Erst nach dem Abschluss des Abenteuers 'Die Ungeschlagenen' (A55) weiterlesen!

Erneut stehst du an Bord einer maraskanischen Thalukke, die dich über das Perlenmeer bis nach Perricum, den Militärhafen des Raulschen Reichs, bringen soll. Wieder stehst du an der Reling, während dich gute aber auch düstere Gedanken und Erinnerungen beschäftigen. Mit einem Grinsen im Gesicht musst du an den dicken Haran denken, der sein Haranydad so trefflich zu führen wusste. Bedrückt denkst du an den gütigen Einsiedler Mykendidjan, den du am Ende nicht beschützen könntest. Natürlich denkst du auch über die Bruderschaft des Zweiten Fingers Tsas nach - wer hätte ahnen können, dass ausgerechnet diese Bande von Meuchlern und Mördern jene Ungeschlagenen sein sollen, welche zur Rettung des maraskanischen Volkes beitragen? Seltsame Menschen sind es: Endlijan, der sich deinem Urteil anvertraute, das greise Oberhaupt der Bruderschaft und natürlich Scheijian von Tarschoggyn, der Meuchler, der dir letztendlich deine Erinnerung wiedergab. Du hast nicht schlecht gestaunt, als du das ganze Ausmaß deines Vergessens begriffen hast: nicht nur, dass du die Begegnung mit Scheijian vor wenigen Monden in den dampfenden Wäldern Maraskans vergessen hattest, nein, Scheijian war es auch, der damals unter dem falschen Namen Adrijin in Greifenfurt mit dir bei Wein und Braten im 'Löwen' zusammen mit dem dicken Wirt Ultuman sass - nur um Tage später Voltan von Breitenfurt zu meucheln und dann für immer aus der von den Schwarzpelzen belagerten Stadt zu verschwinden. Preiset die Schönheit, Bruderschwestern, bah!

Wie wohl die Suche der Zwillingspriester und Meuchler nach der Zuflucht des maraskanischen Volkes vorangeht? Du vertreibst die düsteren Gedanken über die Zukunft und überlegst, ob du Roban von der Endurium-Mine mitten im Dschungel Maraskans erzählen sollst - wie du den Nostrier kennst, würde dieser sogleich Hals über Kopf dorthin aufbrechen und das Zeug barrenweise abtransportieren. Vielleicht doch nicht die beste Idee? Na, du hast ja noch einige Wochen Zeit, ehe du Roban in Baliho wiedersehen wirst.

Während du über diese Dinge nachdenkst faltest du gedankenverloren den Brief zusammen, der dir noch vor deiner erneuten Abreise nach Maraskan von deinem alten Gefährten Ungrimm zugesendet wurde: Die Einladung zur alljährlichen Warenschau in Baliho Mitte des Mondes Ingerimm, 1015 nach dem Fall Bosparan. Du freust dich natürlich, deine Gefährten nach so langer Zeit in Weiden wiedersehen zu können, bist aber gleichzeitig erstaunt darüber, wieso der Angroscho ausgerechnet Baliho als Treffpunkt auserkoren hat. Nun, sei wie es sei, das Wiedersehen mit deinen alten Kampfgefährten wird dir sicherlich gut tun und den ein oder anderen düsteren Gedanken vertreiben.

Weiden, im Mond Ingerimm, 1015 nach dem Fall Bosparans

"mhair thaintalwa nardraza - der letzte Sommer!"

- Naheniel Quellenanz

Im Ingerimm des Jahres 1015 BF, an einem sonnigen Frühsommertag, bist du auf dem Weg von Garetien aus Richtung Weiden. Deine Reise führte dich auf der Reichstrasse II gen Norden bis nach Wehrheim, wo du einige Tage verweilt hast und mit Ungrimm in der Schnapsmühle den ein oder anderen Schnaps über den Durst getrunken hast. Schöne Abende waren das, ihr habt in Erinnerungen an alte Zeiten geschwelgt, und all die gewaltigen Ereignisse, die du während deinen Abenteuern erlebt hast, sind vor deinem geistigen Auge vorbeigezogen, so als ob es erst gestern gewesen wäre. Schliesslich seid ihr zusammen in Richtung Baliho aufgebrochen, weiter der Reichstrasse II folgend. Die Landschaft steht in voller Blüte, Vögel zwitschern und das Summen der Bienen ist allerorten zu hören. Leben, der jungen Göttin gefällig, wohin man auch blickt, eine wahre Pracht!

Viele Reisende kreuzen euren Weg, immer wieder sind es auch einzelne Reiter oder Kutschen der Praios-Kirche und dem Orden der Bannstrahler, die euch auf dem Weg nach Norden überholen. In einem Gasthaus am Rande der Strasse hört ihr die verschiedensten Vermutungen, wieso die Diener des Götterfürsten so zahlreich gen Norden unterwegs sind: von einem Konvent in Weiden ist die Rede, sicherlich wegen dringender Verhandlungen aufgrund der kürzlich stattgefundenen Kirchenspaltung. Manche reden aber auch von einem Überfall marodierender Orks auf einen Praiostempel nördlich von Baliho, welcher ebenso das Auftreten der Geweihten und Bannstrahler erklären würde. Du hast natürlich noch eine weitere Vermutung - ob es mit deinen dunklen Ahnungen zu tun hat? Bisher hast du dem Angroscho noch nichts davon erzählt. Vielleicht solltest du ihm deine düsteren Gedanken mitteilen? Möglicherweise weiss auch der Magus Rat, schon bald wirst du ihn ja in Baliho wiedertreffen.

Am Morgen des nächsten Tages geht eure Reise weiter in Richtung Baliho, das ihr sicherlich in den nächsten Tagen erreichen werdet.

■ Hier beginnt unser Abenteuer...