

Nach den Ereignissen in Dragenfeld

Grafenstadt Baliho, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Wenn der Tod beschworen wird, wird der Himmel fallen, und es wird Jammer und Sturm geben unter den Menschen, den Anderen und den Licht-Menschen..."

- Vierter Spruch der Prophezeiungen aus der Gräflichen Bibliothek zu Baliho

Nach den aufwühlenden Ereignissen in Dragenfeld hast du zusammen mit deinen Gefährten und Freunden der abschliessenden Besprechung mit der Praios-Geweihtenschaft in Salthel beigewohnt sowie dort auch ein persönliches Gespräch mit der Perricumer Antimagierin Selara Moriani geführt. Mit Ungrimm hattest du ebenfalls eine lange und ausführliche Diskussion. Gemeinsam habt ihr beschlossen, was mit jenem hochbrisantem Liber Zhamoricam per Satinarv geschehen soll, welches du noch vor wenigen Tagen aus dem Dragenfelder Tsa-Tempel retten konntest. Das Buch wird - wohl hauptsächlich um den Angroscho zu beruhigen - in seiner Wahlheimat Wehrheim aufbewahrt, ein Studium der Echsenchriften soll nur in seinem Beisein stattfinden. Den Codex Sauris, den du ebenfalls im Dragenfelder Tempel an dich bringen konntest, hast du mit einem Begleitschreiben an Asleif Phileasson nach Thorwal geschickt - mit der Hoffnung, der Hetmann wird das Buch für dich in Empfang nehmen und nicht verstehen, welche Themen dieses ebenfalls recht brisante Buch behandelt.

In der weidener Viehtreiberstadt Baliho hast du dann deine arg geschandene Ausrüstung so gut es geht ausbessern lassen, doch besonders gut gearbeitete und aussergewöhnliche Stücke sind in der weidener Grafenstadt leider alles andere als einfach aufzufinden.

Daher hast du zusammen mit deinen Gefährten beschlossen - jene plagen hinsichtlich ihrer Ausrüstung ähnliche Sorgen -, in die Kaiserstadt des Rawlschen Reiches zu reisen und dort einige Dinge zu erledigen, ehe ihr nach Trallop zurückkehrt und dort dem Travia-Bund der weidenschen Markgräfin Walpurga von Löwenhaupt und dem tobrischen Prinzen Dietrad von Ehrenstein beiwohnt.

Durch die Erlebnisse in der Ruine des Turmes Dragentodt gezeichnet und von den seltsamen Veränderungen deines linken Auges geplagt beschliesst du zudem für dich selbst, dass die Welt so bald wie möglich erfahren sollte, was wirklich in der Nacht auf den 2. Rahja in Dragenfeld passiert ist. ER ist von Dort ins Hier getreten, du hast es genau gespürt. SEIN Name ist Borbarad, dies weisst du mit absoluter Sicherheit. Du weisst nicht genau wo ER sich aufhält und was genau ER plant, doch das ein Unglück kommen wird, dies ist Gewissheit. Die Kaiserstadt Gareth ist daher sicherlich der richtige Ort, um Warnungen an vertrauenswürdige Personen und ausgewählte Organisationen zu schicken. Doch Vorsicht ist dabei geboten, denn zum einen habt ihr alle der Praios-Geweihtenschaft versichert, die Ereignisse um Dragenfeld geheim zu halten, und zum anderen möchtest du durch unbedachte Aussagen nicht in den Räumen der Noioniten landen, soviel ist gewiss.

Erneut habt ihr also die Reichsstrasse II genommen, diesmal gen Praios. In der darpatischen Grafenstadt Wehrheim habt ihr die Namenlosen Tage überdauert; während deine Gefährten die Abende in der 'Schnapsmühle' bei Bier, Schnaps, Braten und Frauen verbrachten, hast du dich eher auf dein Zimmer zurückgezogen und bist deinen Gedanken nachgegangen.

Ungrimm und Roban zeigten schon bald wieder den naiven und simplen Frohsinn, der das einfache Gemüt mancher Menschen so unbeschwert macht. Den Andernogaster Wulf hingegen schienen die düsteren Erlebnisse in Dragenfeld weit stärker mitgenommen zu haben als die anderen Beiden, ab und an konntest du einen melancholischen, trübsinnigen Schatten über seine Züge ziehen sehen. Vielleicht solltest du ihn einmal darauf ansprechen, denn immerhin besteht die Möglichkeit, dass du nicht der Einzige mit düsteren Ahnungen - nein, besser gesagt Gewissheiten! - bist.

In den ersten Tagen des neuen Jahres 1016 BF lasst ihr dann die darpatische Grafenstadt endlich hinter euch und erreicht Mitte des Monats Praios im Jahre 1016 BF an einem warmen und schwülen Hochsommertag die Hauptstadt des Raulschen Reiches, die prächtige Kaiserstadt Gareth, Sitz des Reichsbehüters Brin von Gareth.

Kaiserstadt Gareth, Königreich Garetien, im Mond Praios, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Ein Entsetzen und Aufschreien ohne gleichen ward, als der Helus Praiodan I. im Jahre 419 BF den amtierenden Lichtboten Gurvan Praiobar I. in die Pestbeule Al'Anfa ins schändliche Exil trieb. Das Schisma der Praios-Kirche zur Zeit der Priesterkaiser nahm hier seinen Anfang und die Welt ward dunkel."

- Auszug aus der Historica Adventurica, vierte Auflage

In den ersten Tagen nach eurer Ankunft in Gareth gehen du und deine Gefährten grösstenteils getrennte Wege. Du verbringst die ersten Tage damit, kaputte Ausrüstungsteile auszubessern oder gegebenenfalls komplett zu erneuern. Da dein alter Freund Wulf schon seit geraumer Zeit in der Kaiserstadt wohnt, kann er dir den ein oder anderen nützlichen Tipp geben, wo man bestimmte Dinge billig ersteigern kann.

Durch den Zeitsturm in Dragenfeld verursacht kommst du nicht umhin, deine Ausrüstung fast komplett zu erneuern. Alle Gegenstände aus Leder oder Stoff (seien es Gürtel, Magierhut, Stiefel oder die Lederteile deines Rucksacks) sind zu erneuern, sofern es nicht schon in Dalho gemacht wurde. Für Einkäufe in der Kaiserstadt kannst du den normalen Listenpreis verwenden. Vom Gesamtpreis kannst du dann aufgrund der Hilfe Wulfs 10% abziehen. Dein Magierstab hat den Zeitsturm unbeschadet überstanden.

In der Metropole des Raulschen Reiches kann man so gut wie alles erstehen. Wenn du also deine Ausrüstung mit einigen besonderen oder speziellen Gegenständen vervollständigen willst, schreib mir einfach.

Während deine Gefährten in den folgenden Tagen das Leben in der pulsierenden Metropole Gareth geniessen, kümmerst du dich um die Nachrichten, die du an ausgewählte Personen schicken wirst. Sicherlich sollte der Gildenrat der Grossen Grauen Gilde des Geistes eine Warnung bekommen, vielleicht auch dein Mentor Novaldius von Kirschhausen. Weitere Möglichkeiten wären ausgesuchte Mitglieder der Grauen Gilde oder auch anderer Magiergilden - etwa der Convocatus Primus der Weissen Gilde Saldor Foskarin - sowie Männer und Frauen, welche der Kirche der Zwölfgötter nahestehen. Desweiteren durchforstest du die

verschiedensten Zeitschriften nach Andeutungen oder Beschreibungen der Ereignisse in Dragenfeld. Einige Berichte fallen dir dabei besonders ins Auge - Anfang des Mondes Rahja scheint es nicht nur in Dragenfeld seltsame und beunruhigende Ereignisse gegeben haben. Zufall?

Als du eines Morgens die aktuelle Ausgabe des Abenteuerischen Boten in die Hand bekommst fällt dir der Artikel von Yangold di Lazaarauf, welcher über mögliche Ursachen der Verwüstungen in der Baronie Ingerimms Steg schreibt. Kurz entschlossen setzt du einen Brief unter falschem Namen auf und lässt diesen dem Schreiberling di Lazaaraufkommen. Wer weiss, vielleicht ist auch der Bote die richtige Adresse, um deine Befürchtungen und Erkenntnisse zu verbreiten.

Mitte des Praiosmondes kannst du den prunkvollen Auszug des Heliodan Fariel Praiotin XII. aus der Stadt des Lichts, begleitet von zahlreichen Soldaten der Sonnenlegion und der Bannstrahler und unzähligen Mitgliedern der Praios-Geweihtenschaft, beobachten. Man sagt, der Heliodan sei ins nordmärkische Elenvina unterwegs, um dort den neu ernannten Heliodan Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Grossen Fluss zu stellen, immerhin zugleich auch der Halbbruder des Herzogs der Nordmarken. Überall im Raulschen Reich haben sich Adlige, Ritter und Gemeine bereits dem einen oder dem anderen Heliodan verschrieben, und nicht nur der Reichsbehüter selbst fürchtet einen erneuten Bürgerkrieg - wie sonst ist wohl die ungewöhnlich scharfe Bekanntmachung seiner Kaiserlichen Majestät im Abenteuerischen Boten zu erklären?

Ob die gerade stattfindende Spaltung der Praios-Kirche wohl ein weiteres düsteres Omen auf kommende Zeiten ist? Oder bist du am Ende vielleicht nur paranoid und fällst langsam aber sicher dem Wahnsinn anheim?

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Efferd, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Einstmals, vor langer Zeit war es, dass man jene, die man heute die drei Sichelgebirge nennt - Hazaphar die Gelbe, Mithrida die Rote und Sokramur die Schwarze - nach der Götter Kampf zur Ruhe gelegt hatte. Angrosch aber schickte seine Kinder, jene die er selbst geschmiedet hatte, und die sich selbst darum Angroschim heissen, an seine drei Schwestern zu ehren, durch deren Opfer namenloses Böses aus der Welt hatte getilgt werden können."

- Auszug aus den Schriften des Angrosch-Tempels zu Tosch Mur

Mitte des Mondes Rondra bist du zusammen mit deinen alten Reisegefährten wieder von der Hauptstadt des Mittelreichs aus auf der gut ausgebauten Reichsstrasse II in Richtung des Herzogtums Weiden aufgebrochen. Erneut ging es durch das danpatische Wehrheim und die weidensche Stadt der Viehtreiber Baliho, ehe ihr am Monatsende des Leuinneymondes die weidenher Herzogenstadt Trallop erreicht habt, den Stammsitz derer von Löwenhaupt.

Von der Reichstrasse II aus könnt ihr schon von Weitem die trutzige Stadt Waldemars erkennen, die sich, von mächtigen Mauern geschützt, auf einigen Inseln an der Mündung des Pandlarils in den Neunaugensee erhebt. Ihr überquert eine wuchtige Steinbrücke, die vom linksseitigen Ufer des Pandlarils aus bis zum wehrhaften Dreileuentor führt - einer gigantischen Festungsanlage, die wohl jedem Schwarzpelz das Blut in den Adern gefrieren lässt. Man merkt der Stadt die Nähe zu den Orken an, fürwahr. Zu beiden Seiten des schweren, offenstehenden Tores aus altem Eichenholz stehen Rundhelme, die Garde des weidener Herzogs, und schauen euch pflichtbewusst aber auch neugierig entgegen.

Nun endlich habt ihr die Herzogenstadt also erreicht...