

Nach dem Fall des Roten Mondes

Greifenmark, Kosch und Almada, im Mond Rahja, 1013 nach dem Fall Bosparans

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

- Gassenhauer in Greifenfurt

Wenige Tage nachdem die Schwarzpelze in den Hügelländern östlich vor Greifenfurt vom Heer des Prinzen vernichtend geschlagen wurden hast du dich von deinen alten Kampfgefährten noch in Greifenfurt verabschiedet und dich auf den Weg zurück in deine Wahlheimat Almada gemacht. Vereinzelte Berichte von marodierenden Orkbanden in den Grenzlanden Greifenmark und Weidens machten zwar immer noch die Runde, doch südlich von Greifenfurt in Richtung Kosch scheint die Bedrohung durch die Schwarzpelze nur noch sehr gering zu sein.

Du entscheidest dich daher, den Breitenstieg bis hinunter nach Steinbrücken zu nehmen. Auf deiner Reise siehst du allerorten, wie die vom Krieg versehrten Lande von den tapferen Männern und Frauen der Mark langsam wieder aufgebaut werden. Das Städtchen Steinbrücken wurde während dem Zug der Orken bis auf die Grundmauern niedergebrannt, lediglich die nahe gelegene Zollfeste Flussfels, oberhalb der eigentlichen Stadt gelegen, konnte den Ansturm unbeschadet überstehen. Zwar beginnt auch in Steinbrücken bereits der Wiederaufbau, doch es werden sicherlich noch viele Monde ins Land ziehen, ehe die Stadt wieder so prächtig aussieht wie vor dem Ansturm des Schwarzen Marschalls und seinen Horden. Von Steinbrücken aus verlässt du den Breitenstieg und folgst von hier an der kleineren Strasse nach Süden, die durch den Kosch bis zur Grafenstadt Ferdok führt. Du beschließt, dir in der malerisch am Grossen Fluss gelegenen Grafenstadt mit ihren Fachwerkhäusern und gemütlichen



Gässchen einige Tage Ruhe und Erholung zu gönnen. Wieder einmal merkst du, wie klein Aventurien doch ist, denn die 'Stern von Ferdok' liegt ebenfalls im Hafen Ferdoks vor Anker. Im Silberkrug hebst du einige Ferdoker mit dem alten Albass und seiner Mannschaft, und vor allem die rehägige Janah lauscht wie schon während eurer Reise damals auf dem Grossen Fluss schon beinahe andächtig deinen Heldentaten.

Eine gute Woche später lässt du die Hauptstadt des Fürstentums Kosch endlich hinter dir und folgst der gut ausgebauten Reichsstrasse VI bis nach Grambusch, um dort auf der Reichsstrasse II weiter gen Süden bis ins heimatliche Almada zu reisen. Auch in Grambusch konntest du noch deutlich die Spuren der Orken sehen, immerhin zogen dort die Horden des Schwarzen Marschalls vor Beginn der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen durch.

Viele Wochen nach deiner Abreise aus Greifenfurt erreichst du über Ragath endlich wieder deine Heimat, das kleine Städtchen Then in der Grafschaft Yaquirtal, wunderschön an der Mündung des Orbu in den mächtigen Yaquir gelegen.

Noch längst hast du dort nicht alles erreicht, was du dir vorgenommen hast. Zwar konntest du mittlerweile durch die Unterstützung der Punjiner Händlerin Ganielle Dallenstein Bürger der Capitale Punjin werden, doch an der Aufnahme in die Schmiedezunft unter dem fetten Zunftmeister Abdul Assiref arbeitest du noch immer, bisher leider vergeblich. Es werden wohl noch einige Monde, im schlimmsten Fall wohl noch viele Jahre vergehen, bist du dir endlich deinen lange gehegten Traum erfüllen kannst und deine eigene Schmiede in Then zu Ehren Ingerimms betreiben darfst. Immerhin bietet dir Meister Galdani auch weiterhin die Möglichkeit in seiner Schmiede zu arbeiten, und den ein oder anderen Kniff kannst du vom alten Galdani sicherlich noch lernen. Zwar kennt er sich nicht mit magischen Metallen, beseelten Waffen und dergleichen Wunderzeug aus, doch er fertigt solide und qualitativ hochwertige Waffen, dass muss man dem alten Mann lassen.

Abends, nach getaner Arbeit, sitzt du oft mit Meister Galdani und seiner Familie in der Taberna 'Kaiser Eslam' und lässt den Abend bei einem guten roten Almadaner gemütlich ausklingen. Eines Abends kommst du dabei nicht umhin, dass Gespräch eines alten Fuhrmanns mit breitem tobrischen Akzent mitzubekommen. Jener arbeitet für den berühmten Winzer Lodovico von Albesh, der in Punjin die weithin bekannte Kaiserliche Kellerei betreibt. Der Tobrier ist mit einer Ladung leerer Weinfässer in Richtung der Capitale unterwegs und wird wohl diese Nacht in der Taberna verbringen. Er erzählt seinem Gegenüber ausschweifend vom kürzlich stattgefundenen Fest der Freunde, welches alljährlich in Belhanka und eigentlich überall im Lieblichen Feld zu Ehren der Göttin des Weines gefeiert wird. Kein Vergleich zu den Feierlichkeiten im Yaquirtal um Punjin, da ist sich der Mann sicher. Bei den bildhaften Beschreibungen von süßem Wein, freizügigen Spielen und offenherzigen Weibsbildern allerorten wirst du hellhörig und schon kurze Zeit später hast du beschlossen, dieses wunderbare Fest im Horasreich im nächsten Jahr ebenfalls zu besuchen. Vielleicht wirst du dort auch eine Antwort darauf finden, wieso die schöne Göttin gerade dich damals in Grangor auserwählt hatte, den Zorn ihrer stürmischen Schwester abzuwenden und den Untergang der Stadt zu verhindern.

Im Mond Boron schliesslich machst du dich wieder auf den Weg in die Kaiserstadt Gareth, um dort der Einladung des Prinzen zum Reichstag zu Gareth zu folgen. Eine Ehre, die du dir vor allem durch deine tapferen Taten während der Zeit in Greifenfurt sicherlich mehr als verdient hast. Du nimmst erneut die Reichsstrasse II nach Norden, die von Ragath aus direkt nach Gareth führt, und wanderst in den folgenden Wochen gemütlich durch das immer noch sonnige Almadan und das bereits herbstlich bunte und deutlich kühlere Garetien. Auch deine alten Kampfgefährten werden dort sein und du freust dich, mit ihnen schon bald wieder einige aussergewöhnliche Biersorten in Damians Bierhaus zu kosten und dazu alte Geschichten und Heldentaten zum Besten zu geben. Wer weiss, mit genügend Übung schaffst du es vielleicht sogar irgendwann, die komplette Aventurienreise der Biersorten zu überstehen und danach sogar noch gerade zu stehen.

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*

Du bist bereits vor einigen Tagen in der Hauptstadt des Raulschen Reiches angekommen, und auch Ungrimm (Nein, Ungrax ist sein richtiger Name, wie du dir immer wieder neu ins Gedächtnis rufen musst) und Mythomius sind bereits in der Kaiserstadt eingetroffen. Ihr habt den ein oder anderen gemütlichen Abend zusammen mit Wulf in Damians Bierhaus verbracht (Damians Geldkatze freut sich während diesen Abenden ungemein) und dort in Erinnerungen an eure zahlreichen vergangenen Abenteuer geschwelgt. Du kommst dabei nicht umhin zu bemerken, dass ein Schatten sich auf Mythomius gelegt hat - sicher die Sorge um Sartassa, auf der ein schrecklicher Fluch lastet.

Zusammen mit deinen alten Freunden begibst du dich am 18. Tag des Hesindemondes 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 gerufen. Doch noch bevor ihr die Gemächer der hochgeborenen Elfe in der Neuen Residenz Gareths erreicht, werdet ihr in einen Zeitstrudel gezogen und landet viele Jahrhunderte vor eurer Zeit in der Georischen Wüste. Zufall? Bestimmung? Ihr seid es letztendlich, die dem Krieg zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzmagier Borbarad die entscheidende Wendung zugunsten Rohals geben. Voller Stolz erinnerst du dich auch heute noch an deinen gewaltigen Hieb mit Mjólnir, welcher das kristallene Herz des Borbarads in tausende Splitter zerschmetterte. Borbarad wird für alle Zeiten verbannt, und ihr werdet zurück in eure Zeit geschleudert, wenige Tage nach dem Ende des Reichstags. Der Geheime Orden vom Auge, zu welchem auch der Convocatus Primus der Weissen Gilde Saldor Foslarin und seine kaiserliche Majestät persönlich gehören, nimmt euch kurz nach eurer Rückkehr einen zwölfgöttlichen Schwur ab, über die Ereignisse in der Geor Stillschweigen zu bewahren.

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

Zollstadt Then, im Mond Tsa, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Das Leben genießen sie in vollen Zügen, doch auch den Tod grüssen sie, durch Etilia mit ihm versöhnt, wie einen Freund. Vieles hier ist voller Gegensätze. Man sagt, die Almadaner würden eifrig spotten, während sie fechten, beim Scherzen aber hätten sie stets eine Hand am Säbelknauf. Das Lachen, Geschenk der göttlichen Eltern Aves, begleitet sie anscheinend auf allen Wegen, doch es gibt Dinge, bei denen auch die Almadaner keinen Spass verstehen."

- aus dem Reisetagebuch des Aves-Geweihten Udilor

Nach den Ereignissen in Gareth hast du dich bereits wenige Tage später wieder von deinen alten Kampfgefährten verabschiedet und bist über die gut ausgebaute Reichsstrasse II zurück nach Almada in dein Heimatstädtchen Then gereist. Wieder war es eine angenehme Reise, mit

grimmig kalten aber doch sonnigen Tagen durch oftmals mit Schnee bedeckten Hügeln und Feldern.

In Then hast du dich wieder deiner Arbeit bei Meister Galdani gewidmet. Das ein oder andere gute Schwert aus deiner Hand wurde verkauft, und der Stolz auf mit eigener Hand geschaffene Dinge erfüllte dich des Abends in der Taberna.

Anfang des Monats Peraine beschliesst du, das Städtchen Then erneut hinter dir zu lassen und dich auf den Weg ins Liebliche Feld zu machen, um dort rechtzeitig zum Fest der Freuden in Belhanka anzukommen. Um die Reise gemütlich und so wenig anstrengend wie möglich zu gestalten (irgendwann wird man einfach des ständigen Rumreisens müde, und in den letzten Jahren bist du wahrlich viel herumgekommen) mietest du einen Platz in einer Reisekutsche, die schon morgen aus Punin aufbrechen wird, um den Yaquirstieg und später die Yaquirstrasse bis nach Kuslik zu nehmen. Als du am nächsten Tag in der Capitale Almadras angekommen bist,



dein Gepäck in der Truhe hinter der schneidigen Kutsche verstaut hast und im Inneren der Reisekutsche Platz nimmst erwartet dich eine Überraschung, und wieder einmal merkst du, wie klein Abenteuerien doch ist: In der Kutsche sitzt die hübsche Idra, die mendjenische Flusschifferin, die du damals in Greifenfurt kennengelernt hast und mit welcher du dort viele schöne Stunden verbracht hast! Erst bist du sprachlos, doch schon bald kommt ihr beide wieder ins Gespräch und verliert euch in Erinnerungen über eure Zeit in der Greifenmark. Idra erzählt dir, dass sie nach den Erlebnissen in der belagerten Stadt Greifenfurt nur noch die schönen Seiten des Lebens erleben will und daher beschlossen hat, das Fest der Freuden im Lieblichen Feld zu besuchen, um dort der schönen Göttin zu huldigen. Zufall? Bestimmung? Wie es auch sei, die folgenden Wochen deiner Reise verlaufen weit angenehmer, als du es dir je erträumen konntest.

Die Reise führt den Yaquirstieg entlang gen Westen, die mächtigen und oftmals mit Nebelfetzen geschmückten Gipfel des Rastulswall im Süden immer im Blick. Die Strasse führt zudem immer nahe am Nordufer des grossen Yaquirs entlang, eine wilde und wunderschöne Landschaft, die im frühlingshaften Peraine zur Freude der Göttin allerorten zu erblühen beginnt. In Weinbergen werden alte Erinnerungen wach, bist du doch von dort aus damals, vor vielen Jahren, mit deinen beiden Gefährten Ungrimm und Wulf über den Pass der Winde in die Wüste Khom aufgebrochen, um dort letztendlich einen alten Fluch aus der Zeit der Prieserkaiser zu brechen.

Weiter geht die Reise, über Brig-Lo, eine Stadt, die weit über das Mittelreich hinaus bekannt ist, fand hier doch einst die sagenumwobene und schreckliche Zweite Dämonenschlacht statt, bei welcher die verrückte bosparanische Kaiserin Hela-Horas die Erzdämonen selbst auf Dere rief und nur durch das Eingreifen Rondras, Ingerimms, Praios und Efferd aufgehalten werden konnte. Gleichzeitig läutete diese Schlacht auch das Ende des alten Bosparanischen Reiches ein, und damit auch die Geburtsstunde des Raulschen Reiches unter dem tapferen Kaiser Raul dem Grossen.

Einige Tage später passiert die Reisekutsche die trutzige Grenzfestung Neu-Süderwacht, welche die Grenze zwischen dem Neuen Reich und dem Horasreich markiert. In Oberfels, der ersten Stadt des Lieblichen Feldes, verbringt ihr die Nacht in einer gemütlichen Taberna. Am nächsten Tag geht die Reise von Oberfels weiter in Richtung Süden. Die gut ausgebauten Strasse nennt sich nun Yaquirstrasse, weiterhin am Nord- bzw. Westufer des immer grösser werdenden, träge dahinfließenden Yaquirs gelegen. Im Osten kannst du bei klarer Sicht die hoch aufragenden Gipfel der Goldfelsen ausmachen, welche die Ostgrenze zwischen dem Kalifat und dem Lieblichen Feld darstellen. In den Tavernen, Dörfern und Städtchen entlang der Yaquirstrasse sind bereits überall die Vorbereitungen für das nahende Fest der Freuden zu erkennen. Festzelte werden aufgebaut, Hütten und Häuser mit Weinreben, Blumen, Bändchen und der schönen Göttin gefälligen Bildern und Skulpturen geschmückt. Ingerimm leistet ebenfalls seinen Beitrag und schickt dem Lieblichen Feld grösstenteils sonnige und für den Mond Ingerimm sehr warme Tage und die junge Göttin dankt es ihrem Bruder, denn allerorten steht die Natur in voller Pracht und satter Blüte.

Die Reise führt über Bomed bis zur Hauptstadt Vinsalt, dort knickt der Yaquir nach Westen ab und die Yaquirstrasse folgt seinem Lauf. Bei Kuslik mündet der mächtige Fluss schliesslich im Meer der Sieben Winde, und dort endet auch die Reise der schneidigen Reisekutsche, die seit Wochen fast wie dein Zuhause war. Idra und du seid euch während der langen Reise und den überall vorhandenen Vorbereitungen für das Fest der Freuden wieder näher gekommen (falls gewünscht), und so verweilt ihr einige Tage in der ältesten Stadt Aventuriens. Du geniesst die freizügige und weltoffene Stimmung in der Stadt, die unzähligen Magierakademien dort würden deinem alten Freund Mythomius ohne Zweifel gefallen.

Einige Tage später lasst ihr das ehrwürdige Kuslik hinter euch und nehmt die letzte Etappe eurer Reise zu Fuss. Von Kuslik aus führt die mit Granitplatten gepflasterte Silem-Horas-Strasse an der Küste entlang bis nach Belhanka. Es ist eine malerische Landschaft, ständig habt ihr das sanfte Rauschen der salzigen Wellen im Ohr, während zu eurer Linken die weiten Graslande des Lieblichen Feldes zu erblicken sind, hier und da von kleinen Wäldchen und an sanfte Hügel angeschmiegte Weinstöcke unterbrochen.

Ende des Mondes Ingerimm erreicht ihr schliesslich Belhanka, die Stadt der Liebe, das Ziel eurer langen Reise.

Was genau zwischen Roban und Idra während der Reise passiert ist liegt natürlich in deiner Hand. Auf jeden Fall ist sie dem Charme Robans alles andere als abgeneigt.

Belhanka, die Stadt der Liebe, im Mond Rahja, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Und es war Rahja, von allen Göttern die schönste, die die Kreaturen lehrte, welche Lust, welcher Rausch zugleich sich aus dem Umstand gewinnen lässt, dass die Teile eines Paares einander gleich und doch so verschieden voneinander sind."

- aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Kaiser-Hal-Ausgabe, 994 BF

Zufrieden und müde sitzt du bei einem Kristallglas gefüllt mit einem vollmundigen Roten und einer Schüssel voll mit dampfender Belhanker Suppe, in welcher die verschiedenartigsten Krestierchen schwimmen, in einer Taberna im Zentrum der Stadt. Mit einem Lächeln im Gesicht lässt du noch einmal die letzten Tage an deinem geistigen Auge vorbeiziehen.

Was war das für ein rauschendes Fest! Die ganze Stadt war mit Weinreben, bunten Bändchen, frischen Blumen und roten Wimpeln geschmückt, in jedem Gasthaus wurde zu Ehren der schönen Göttin süßer und schwerer Rotwein ausgetrunken, während dralle Maiden und stramme Burschen ihr Bestes taten, die Göttin des Rausches zu erfreuen. Maskenspiele gab es, bei welchen die lusternen Teilnehmer ausser den Masken genau so erschienen, wie sie von den Zwölfen erschaffen wurden. Auch die gehörnte Gestalt des Levthans mit übertrieben dargestelltem Phallus tauchte immer wieder auf den Umzügen und Maskenspielen auf. Du hättest niemals gedacht, solche Freunde zu erleben, doch dieses Fest hat seinen Namen wahrlich mehr als nur verdient. Kein Morgen verging, an dem du nicht den schweren jungen Wein vom Vorabend in deinem Schädel pochen hörtest, doch die Vergnügungen in der Stadt machten diesen süßen Schmerz ein jedes Mal wett. Täglich hast du das Rahjaopfer mit fast religiösem Eifer dargebracht, so wie hunderte, nein tausende weitere Männer und Frauen in der Stadt.

Auch die Geliebte der Göttin, die Hochgeweihte der Rahja-Kirche hier auf Dere, wurde während dem Fest der Freuden erneut gewählt, so wie es schon seit jeher Brauch ist. Wie schon im Vorjahr wurde es wieder Yasinthe von Tuzak, eine vollbusige und wohlgeformte Maraskanerin in durchscheinender roter Seide, an welcher die schöne Göttin sicherlich ihre wahre Freunde hat. Noch heute gerät dein Blut in Wallung, wenn du an die verführerische Hochgeweihte denkst.

Zwischen den Orgien und ausgelassenen Feiern hast du dir allerdings auch immer wieder die Zeit genommen, dir von den Geweihten im Tempel der schönen Göttin den Glauben an Rahja erläutern zu lassen. Dir wurde viel gezeigt, doch auch aus dem Rahja-Vandemecum wurde dir vorgelesen. Noch immer gehen dir die Erlebnisse in Grangor nicht aus dem Kopf, und so hast du den Geweihten der Göttin von deiner Zeit in der Stadt Grangor berichtet. Jetzt, einige Tage nach diesen Gesprächen, reift in dir immer mehr der Gedanke, dass dich die schöne Göttin nicht zufällig erwählt hat sondern einen Plan verfolgte. Die Stadt wurde vor dem Untergang gerettet, doch noch immer fühlst du das lodernde Verlangen der Göttin in dir brennen. Und jetzt, wo du miterlebt hast, wie die schöne Göttin in Belhanka und im kompletten Reich der Horaskaiserin inbrünstig verehrt wird, reift in dir auch immer mehr die Erkenntnis, was deine Bestimmung sein könnte. Vielleicht hat dich die Göttin erwählt, um den ihr gewidmeten Glauben an Freunde und Rausch in die Welt hinaus zu tragen? Nach weiteren Gesprächen im Tempel der Rahja bekommst du den Gedanken an einen Orden zu Ehren der Göttin, vielleicht auch eine Bruderschaft, nicht mehr aus dem Kopf. Du nimmst dir fest vor, diesen Gedanken zu Ehren der Göttin im Paniner Rahja-Tempel aufzugreifen.

Etwa eine Woche später beschließt du, aus Belhanka wieder zurück nach Almada zu reisen, Idra würde sich dir bei dieser Reise ebenfalls anschließen. Auf dem Weg durch die Stadt zum Stadttor entdeckst du einen kleinen Trödelmarkt in einer Seitenstrasse und auf eine Eingebung hin schaust du dir die Stände und Auslagen dort an. Ein altes, abgegriffenes Buch mit dem Titel 'Die Amazonen Kurkums' fällt dir wie zufällig ins Auge. Kurz entschlossen drückst du dem alten Händler einen Silberling in die Hand und nimmst das Buch an dich.

Einige Tage später, auf der Silem-Horas-Strasse zwischen Belhanka und Kuslik, hast du bereits einen Entschluss gefasst. Das in Belhanka gekaufte Buch beschreibt die Reise eines Aves-Geweihten zum sagenumwobenen Kurkum, irgendwo zwischen den Berggipfeln der Beilunker Berge gelegen. Kurkum, die trutzige Feste der Amazonen, in welcher hunderte schöner und wilder Amazonen unter ihrer Königin Yppolita leben sollen, die kaum ein Mann je zu Gesicht bekommen haben soll. Diese Burg musst du sehen! Zwar fand der Geweihte Udilor keinen Zugang zur Burg, denn die Amazonen hielten die Tore vor ihm verschlossen, doch die Lage der Feste ist in seinem Bericht sehr genau beschrieben. Du bist dir sicher, dass es kein Zufall ist, dass ausgerechnet du dieses Buch in Belhanka gefunden hast.

Die Gründung eines Rajja-Ordens oder einer der schönen Göttin gewidmeten Bruderschaft würde ich nun erstmal als Gedanken Robans reifen lassen. Wir können das ja noch genauer besprechen und auf die kommenden Jahre in Robans Leben legen. Der Grundstein ist auf jeden Fall nun bereits gelegt und zwischen den folgenden Abenteuern wird immer wieder genug Zeit sein, diesen Plan zu verfolgen.

Beilunker Berge, im Mond Boron, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Bei Rastullah, diese Frauen, die legendären Achmad'surri, können kämpfen wie ein Mann. Vielleicht werden tapfere Krieger, die mit ungläubigen Weibern verkehren, so von Rastullah gestraft und nach ihrem Tode in der Schlacht in einen unvollkommenen Weibkörper gesperrt und kommen so niemals in Rastullahs Paradies."

- Amed ibn Zuor, Gewürzhändler aus Unau

Von Almada aus hast du die Reichsstrasse II bis zur Kaiserstadt Gareth genommen. Kurz entschlossen hast du in der Hauptstadt auch bei deinem alten Freund Wulf vorbeigeschaut, doch war dort lediglich seine hübsche junge Nachbarin anwesend, die auf seinen Hund Lupus aufpasste. Unterwegs sei er, wo genau das wisse sie nicht. Schade, doch nicht zu ändern. Daher folgst du schon am nächsten Tag der Reichsstrasse III in Richtung Perricum, an der Küste des Perlenmeers gelegen. Die Strasse führt erst nach Osten ins Fürstentum Darpatien, um dann kurz vor Rommilys nach Süden abzuzweigen und dann alsbald zwischen den mächtigen Gebirgszügen der Trollzacken im Nordosten und des Raschtulswalls im Südwesten hindurchzuführen. Wenige Tage später erreichst du den wichtigsten Militärhafen des Reiches, das stark befestigte Perricum. Von dort aus folgst du dem Arvepass, der durch die zerklüfteten Ausläufer und engen Schluchten der Trollzacken gen Norden führt. Es ist ein schroffer aber auch beeindruckender Pfad, und immer wieder kannst du von höher gelegenen Felsvorsprüngen die rauschenden Wellen des Perlenmeers im Osten weit unter dir erkennen. Nachdem du die letzten Ausläufer der Trollzacken hinter dir gelassen hast folgst du einer kleinen Küstenstrasse bis nach Beilunk. Die steinige Küste dort hat einen rauen aber auch

wunderbaren Charme, doch ist sie wahrlich nicht mit der lieblichen Küstenlandschaft zwischen Kuslik und Belhanka zu vergleichen.

Wenige Tage später hast du endlich Beilunk, die Perle im Radromtal, erreicht. Fast hast du das Ziel deiner Reise nun erreicht, und so verbringst du lediglich eine Nacht in der Hauptstadt der Markgrafschaft Beilunk, ehe du am nächsten Tag einem kleinen Pfad gen Osten folgst, der dich zu den ersten Ausläufern der Beilunker Berge führen wird. Hier beginnt für dich das Abenteuer 'Für die Königin, für Rondra! (A59)'.

Allgemeine Informationen zum Spielen des folgenden Soloabenteuers:

- Ausrüstungsbeschreibungen und Verluste sind zu ignorieren.
- Ein Heldentod ist natürlich nicht möglich.
- Das Abenteuer hat zahlreiche nicht sehr schöne Sackgassen, die du getrost ignorieren und umgehen kannst um das Abenteuer erfolgreich zu Ende zu bringen.
- Einige wichtige Begegnungen kannst du kurz notieren und mir mitteilen, da je nachdem welche Entscheidung getroffen wird, 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.
- Es empfiehlt sich, auf der Wiki Aventurica nichts über Kurkum, Beilunk oder Yppolita nachzulesen, da dort alles, bezogen auf unser jetziges Spieljahr, weit in der Zukunft liegt und mit Spoilern behaftet beschrieben ist.
- Erwähne mich bei unserem nächsten Spieltermin bitte daran, dir einige Fragen zu stellen, was genau du erlebt hast, damit ich in den späteren Abenteuern hier und da darauf eingehen kann.

Darpatien und 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 der Reichstrasse I unterwegs nach Wehrheim. Viel hast du in den vergangenen Monden erlebt. Dir gelang es tatsächlich, in den Bergen östlich von Beilunk Zugang zur legendenumwobenen Burg Kurkum zu finden. Du musst immer wieder an deine Begegnung mit der Amazonenkönigin Yppolita denken, eine wahrlich beeindruckende Frau. Dunkle Ahnungen schienen sie zu plagen, doch auch jetzt, viele Wochen nach der Begegnung mit der Königin der Amazonen, kannst du dir keinen Reim darauf machen. Ob die Gedanken etwas mit ihrer Tochter Gelia zu tun haben, welche die Nachfolge ihrer Mutter abgelehnt und den Ruf Rahjas vor die Pflicht gegenüber der Sturmgöttin gestellt hat? Niemand weiss, wo sich die Prinzessin der Kurkumer Amazonen zur Zeit aufhält. Viele der Amazonen auf Kurkum hast du dort näher kennengelernt: Zeldra, die breitschuldrige Reitmeisterin Dedlana, die stämmige Lane, die Mädlge Stine und Rahjane und natürlich Tunike.

Während du über diese Dinge nachdenkst faltest du gedankenverloren den Brief zusammen, der dir damals noch in Then, vor deiner Abreise in Richtung Beilunk, von deinem alten Gefährten Ungrimm per Beilunker Reiter 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 sicherlich sehr schön und du freust dich schon jetzt darauf, mit deinen alten Freunden bei Bier und Wein von den Erlebnissen und Abenteuern vergangener Jahre schwelgen zu können. Die Abenteuerreise mit Phileasson, der Orkensturm, es gibt so Vieles, was du zusammen mit deinen Gefährten erlebt hast.

Deine Reise führte dich von Beilunk aus die Herzogenstrasse durch das Herzogtum Tobrien entlang nach Norden. Kurz vor Warunk, Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft Warunk, bist du auf die Reichstrasse I gewechselt, welche gut ausgebaut zwischen den Trollzacken im Süden und der Schwarzen Sichel im Norden hindurch bis nach Darpatien führt. In Wehrheim hast du es dir natürlich nicht nehmen lassen, deinen alten Gefährten Ungrimm schon jetzt zu besuchen, doch leider hattest du auch hier kein Glück, wie schon zuvor in Gareth bei deinem alten Freund Wulf. Man konnte dir lediglich sagen, dass Ungrimm bereits vor wenigen Tagen zusammen mit einem Nordländer, der der Beschreibung nach sicherlich der Anergaster Wulf sein muss, auf der Reichstrasse II in Richtung Weiden aufgebrochen ist. Nun, nicht weiter schlimm denkst du bei dir, du wirst die Beiden ja sowieso schon bald im weidener Baliho zu Gesicht bekommen. Du folgst also dem Beispiel deiner beiden Freunde und nimmst ebenfalls die Reichsstrasse II nach Norden, um schon bald das Fürstentum Darpatien hinter dir zu lassen und die raue Landschaft von Weiden, die Heimat des Bären Waldemar, zu bereisen. Die Landschaft steht mittlerweile 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 deinen Weg, immer wieder sind es auch einzelne Reiter oder Kutschen der Praios-Kirche und dem Orden der Bannstrahler, die dich auf dem Weg nach Norden überholen. In einem Gasthaus am Rande der Strasse hörst du 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.

Am Morgen des nächsten Tages verlässt du frohen Mutes das Gasthaus und setzt unter den warmen Sonnenstrahlen des Herren Praios deine Reise in Richtung Baliho fort.

■ Hier beginnt unser Abenteuer...