

Mein lieber Salix,

Zuerst einmal muss ich meine Gedanken ordnen. Ich bin in Ilsur, an der Ostküste Aventuriens. Und nein, ich bin nicht auf der Walz. Aber seit meinem letzten Tsatag ist so unglaublich viel passiert. Ich liege auf einem weichen, roten Polster, in einer Nische des Rahjatempel zu Ilsur. In der Ecke steht mein lederner Rucksack, welcher unbekannte Elfenmetalle enthält, die Dere noch nicht gesehen hat. Ich habe einen Eisdrachen und den Kaiserdrachen Apep gesehen, Yetis und Schlinger, Dunkeleffen und Chimären, ich bin auf nivesische Art verheiratet und wieder unverheiratet geworden. Und das alles innerhalb eines Götterlaufs.

Aber mal von Anfang an. Den Wüstentreck auf dem ich letztes Jahr meinen Tsatag verbrachte, habe ich nie beendet und wir haben nie Kannemünde erreicht. Nur Praios weiß, was mit Benara, Yazim und all den anderen geworden ist. Nach der Verfolgung durch Banditen und einem unglaublichen Sandsturm haben Wulf, der Magus Mythonius und ich uns allein in der Khom wiedergefunden. Kurz bevor wir verdursteten, erreichten wir eine Burg. Und was dann geschah, kann ich heute nicht mehr sicher als Traum oder Wirklichkeit deuten. Scheinbar waren wir Zeitreisende, denn diese Burg und die Besatzung stammten aus der Zeit der Priesterkaiser. Die armen Seelen waren scheinbar in einer Zeitschleife gefangen und erst nach Tagen gelang es uns diese zu durchbrechen und sie in die verdiente Ruhe Borons einkehren zu lassen. Erneut waren wir allein in der Khom, doch Phex war mit uns. Eine Karawane sammelte uns auf und brachte uns zurück nach Punin. Nach diesen Erfahrungen musste ich mich zuerst einige Tage erholen. Während der Namenlosen Tage kehrte ich im Hotel Raschtulswall ein, und erholte mein Gesicht von den Verbrennungen der Praiosscheibe. Dort erst konnte ich auch meinen letzten Brief an dich einem Handelszug übergeben. Zu den prächtigen Feierlichkeiten am 1. Praios gesellte ich mich auch und, man glaube es kaum, da traf ich doch glatt wieder auf Wulf und auch auf Mythonius. Die hatten den Fehler gemacht, sich während der Namenlosen in abgelegenen Gebieten herumzutreiben und waren auch froh, wieder in fröhlicher Umgebung zu sein. Nach den Feierlichkeiten machte ich mir Hoffnungen direkt eine Anstellung zu finden. Unglücklicherweise herrscht Abdul Assirefaber scheinbar mit eiserner Hand über die Schmiedegilde und es war keine ordentliche Stelle direkt in Punin zu bekommen. So wanderte ich weiter und bereits im nächsten Städtchen Then fand ich in Meister Galdani einen freundlichen und sehr erfahrenen Schmied, der meine Hilfe zu schätzen wusste. Die Arbeit mit ihm machte viel Spaß und ich konnte endlich wieder meine Schmiedekünste verbessern. Neben dem Geschäft in Then verkauft Meister Galdani auch seine Klingen in Punin weshalb ich oft in der Kaiserstadt verweilte. Im Travia begab es sich dann, daß ich wieder auf Wulf und Mythonius traf, die sich entschieden einen Händler nach Thorwal zu begleiten. Sie überredeten mich, diesen BennadRondragar ebenfalls kennenzulernen. Ich weiß nicht mehr, ob es die Freundlichkeit des Mannes war, Sehnsucht nach dem Norden nach der Khom Erfahrung oder aber meine innere Neugier. Ich war nun auch schon drei Monde bei Meister Galdani und entschloss mich daher mit meinen Bekannten und dem Händler in Richtung Thorwal aufzubrechen. Ein Zwerg in kompletter Rüstung, Ungrimm Eisenfaust, war auch mit dabei. Wir reisten ohne große Rast und kamen den vertrauten Gefilden immer näher. Irgendwie war ich froh, daß wir nicht direkt durch Nostria reisten. Irgendwie hatte ich das Gefühl, meine Eltern wären

über meine Entscheidungen nicht erbaut gewesen so viel Zeit außerhalb einer Schmiede zu verbringen. Unsere Route führte uns dafür durch Andergast. Und die Andergaster waren wie ich sie erwartet habe: hinterwäldlerisch, dickköpfig und stur – und jetzt da ich weit gereist bin – den meisten Nostriern sehr ähnlich. Direkt in Andergast wurden Wulf und ich sogar von der Schwarzen Kralle angegriffen. Scheinbar steht Wulf mit diesen Schurken auf Kriegsfuß. Im Hesinde erreichten wir dann endlich Thorwal. Die Stadt lag schon in Schnee und Eis, war aber trotz alledem beeindruckend. Sicherheitshalber gab ich mich erstmal als Mittelländer aus, wer weiß wie der Einzelne zu Nostriern steht. Wir waren vor dem Fest zur Wintersonnwende eingetroffen entschieden uns noch solange einzuquartieren. Im Langhaus der HetfrauGarhelt durfte dann ein jeder seine Abenteuer berichten wobei ein Streit zwischen Beorn dem Blender und PhileassonFoggwulf entbrannte. HetfrauGarhelt rief daraufhin einen großen Wettstreit aus, um zu klären, wer der „König der Meere“ sei. Nun was soll ich sagen? Bei der Worten der Hetfrau glühte die Neugier in mir: „ihr sollt durch ganz Aventurien reisen“. Ganz Aventurien? Und dazu wurde auch noch ein Sold bezahlt. Natürlich war ich dabei und schloss mich zusammen mit Mythonius, Wulf und UngrimmPhileasson an! Daß mit Shaya eine wunderhübsche Travia-Geweichte ebenfalls Phileassons Mannschaft begleiten sollte, spielte natürlich überhaupt keine Rolle.

Fast sechs Monde sind seit diesem Tag in Thorwal vergangen und ich sitze nun in Ilsur genau auf der anderen Seite von Aventurien im Hotel zur Krone. Der Magus Mythonius bewohnt ein Zimmer nebenan. Phileasson verweilt außerhalb der Stadt, wo sich die erkrankten Mitglieder unserer Ottajasko in Zelten erholen und gepflegt werden. Mit voller Besetzung waren wir im Firun auf unserer Otta, der Seeadler nach Norden gestartet. Die erste Aufgabe von zwölfen war, im Yetiland einen zweizähligen Kopfschwänzer zu fangen und den Turm im äußersten Norden zu erkunden, an dem der Himmel aufgehängt ist. Über Olport ging es also ins Yetiland. Dort trafen wir auf Galandel, eine Elfe und Königin der Yetis. Doch uns sollte noch unglaublicheres erwarten: Mitten im Eis, im Tal der Donnerwanderer fanden wir einen hitzigen Dschungel vor. Riesige Pflanzen, von Arten, die ich noch nie gesehen habe. Und schreckliche Echsen: Schlinger, die gleich einige Mannschaftsmitglieder in den Tod rissen. Wir lieferten uns einen harten Kampf mit diesen und mussten noch ein Mammut fangen. Mythonius gelang es dann einen Kopfschwänzer, zu Stein zu verwandeln und so für den Transport nach Thorwal sicher zu machen. Jetzt da ich ihn schon länger kenne, scheinen seine magischen Fähigkeiten eher in solchen Dingen anstatt in Kampfzaubern zu liegen. Wie dem auch sei, danach sollten wir in den äußersten Norden aufbrechen um den Turm zu finden. Acht Monde nachdem ich in der Khom endlosen heißen Sand vor mir sah, sah ich nun endlose Eisflächen – für die Ewigkeit erstarrt. Am Nordkap erreichten wir ein altes Elfenheiligtum, noch weiter nördlich ein Elfengrab und noch viel nördlicher endlich den Himmelsturm, Omethion – eine ehemalige, riesige Elfenstadt. Wir schwebten mit unseren Eisgleitern nach oben und begannen den Turm nach unten zu erforschen. Es gab unzählige Säle, Paläste und Wohnungen. In den Werkstätten der Elfenschmiede wäre ich gerne noch viel länger geblieben, aber Phileasson trieb uns weiter. Trotzdem konnte ich eine phänomenale Entdeckung machen! In einer versteckten Nische fand ich zwei Metalle, wie ich sie noch nie zu Gesicht bekommen habe. Etwa 2 ½ Stein eines bläulich schimmernden Metalls – Endurium nicht unähnlich aber wohl nicht das gleiche. Und 3 ½ Stein eines weislichen Metalls dessen Erscheinung mir ebenfalls komplett unbekannt ist. Wenn die Geschichte der Elfen, von der wir hier so viel lernen stimmt, dann vermute ich, daß diese Metalle schon seit tausenden Jahren hier lagern und diese noch kein menschlicher Schmied je zu Gesicht bekommen hat.

Noch immer kann es gar nicht erwarten, diese Metalle näher zu untersuchen! Man stelle sich vor, was damit für Möglichkeiten gegeben sein könnten. Vielleicht sind diese auch ein Vermögen wert!

Weiter unten im Turm fanden wir dann Grausiges vor. Dunkelelfen, die Menschen versklavt und auch uns nicht wohlgesonnen waren und üble Kreaturen und Chimären. Alle von Pardona, einer Ur-Elfin, erschaffen. Nachdem wir entdeckt wurden, mussten wir fliehen und konnten nur Abdul einen verrückten Sklaven mit uns retten. Lange dachten wir, daß wir verfolgt würden doch die Rückreise über die Eiswüste verlief fast ereignislos. Endlich erreichten wir mit Frigorn wieder die ersten Anfänge der bekannten Welt. In Farlorn konnte ich dann auch endlich den fleischlichen Gelüsten wieder nachgeben (vorher wäre es auch fast überall zu kalt gewesen) und beglückte eine junge Nivesin im örtlichen Bordell. Im Anschluss gab es noch eine schöne Schlägerei – ich glaub wegen Wulf, der einen Hang zu Spielereien hat. Durch eine Vision von Shaya, fanden wir heraus, daß wir einen Nivesenstamm retten müssen. Wir umrundeten den riesigen blauen See (der Thurensee ist daneben nur eine Pfütze) und fanden an den Felsen der klagenden Ahnen den traurigen Rest des Stammes der Rauwölfe, die von Zorganpocken heimgesucht wurden. Mit Hilfe des Peraine-Geweihten Osais und des DoctoreBombastusBarraculus konnten wir dem Stamm helfen und begleiteten die Rauwölfe mit ihrer Anführerin Nirkaund Ihrer großen Karenherde nach Süden. Bei all dem Trubel verliebte sich auch noch eine junge Nivesin in mich. Und obwohl Phantas Körper entzückend war und es auch Spaß machte mit ihr „meinen Hering zu marinieren“ wie die Thorwaler sagen, fühlte ich mich stark von ihr bedrängt. In geistiger Umnachtung oder eventuell auch durch einen bösen Zauber von Pardona willigte ich ein, sie zu ehelichen. Travia sei Dank, daß nicht auch noch Shaya das Ganze offiziell machte. Damit musste ich mich in den folgenden Wochen rumärgern. Final konnte ich es nur durch eine List lösen. Ich ließ mich von Hern'sen, einem extrem auf mich und Phanta eifersüchtigen Nivesen, dabei erwischen wie ich es der schönen Hure Yolanda von hinten besorgte. Dieser war darüber so aufgebracht, daß die Verbindung von Phanta und mir zu aller Glück getrennt wurde. Darüber gingen viel wichtigere Dinge unter. Auf dem Weg nach Süden fanden wir beispielsweise in einem alten Kloster am Rabenpass interessante Dokumente über magische Metalle. Sobald dieser Wettkampf vorüber ist, werde ich alles darüber in Erfahrung bringen. Als wir mit der Herde die ersten Städte des Bornlands erreichten gab es in Norburg ein paar Schwierigkeiten, aber nichts das uns aufgehalten hätte. Ein wahres Wunder war dann allerdings der "SilvandenFae'Den Karen" – ein echter Zauberwald. Blind auf den Rücken von Karenen schafften wir es hinein und sahen unglaublich schönes: ein Einhorn, ein Faun, Zentauren und Meerjungfrauen. Und im Zentrum einer kleinen Seeinsel im Wald trafen wir auf Niamh Goldhaar, einer Hochelfe, die den Fall von Tie'Shianna einer weiteren großen Elfenstadt miterlebt hat. Sie erzählte uns noch viel mehr über die Geschichte der Elfen und heilte einige Pockennarben die ich bei der Rettung der Nivesen eingefangen hatte. Nach Tagen und in Wirklichkeit waren es nur Stunden gewesen, entkamen wir dann wieder dem Wald und setzten unseren Weg nach Festum fort. Nur einmal wollte uns ein Kopfgeldjäger aufhalten, doch Ungrimm, dieser wuchtige Zwerg, ließ diesem Sven Gabelbart keine Chance. Mit dem beginnenden Frühling erreichten wir auch Festum und als eines der ersten Dinge, ließ ich meinen Elfenstahl von Magister Alliocul in der Werkstatt des Roten Salamanders untersuchen. Aber außer daß beide magisch sind, konnte mir dieser Magister auch nicht viel mehr sagen. In Festum brauchte es dann auch eine übernatürliche Eingebung, die uns den weiteren Weg für Phileasson wies. Wir sollten eine silberne Flamme finden und dort anfangen „wo IngerimmEfferd trotz“. Über Skorpisky erreichten wir Vallusa, einer Stadt die mitten in der Flußmündung der Misa liegt. Ein phänomenales Bauwerk gab es dort zu betrachten: den von Zwergen errichteten Feuerturm der

gleichzeitig Ingerimm-Tempel ist und so an der Spitze der Insel steht, daß er „Efferd trotz“: Das Rätsel um die Elfen führte uns dann weiter nach Ysilia, welches im Ogerzuggrößtenteils zerstört wurde und weiter in die Drachensteine. Dort begegneten wir einem unglaublichen, schwarzen Drachen. Apep, dem Herrn der Drachensteine. Drei Pferde mussten wir als Tribut abgeben aber danach sahen wir auch nichts mehr von Apep. Wir spürten, daß wir Beorn dicht auf den Fersen waren und konnten eine Burgruine ausfindig machen in dem unnatürliche Wulffen – halb Mensch halb Wolf – auf uns warteten. Beorn und seine Truppe waren auch zugegen und es entbrannte ein gefährlicher Wettstreit um Selflanatil, die Silberklinge, die wir ergattern sollten. Mit viel Geschick, aber auch Glück gelang es uns über ein Seil mit der Klinge aus der Ruine zu entkommen. Zwar verloren wir an diesem Tag nicht zum ersten Mal ein Mitglied der Ottajasko, doch mit Kaluf, der unseren Rückzug deckte, einen waschechten Thorwaler und Freund. Die schöne Shaya, die auch bis hierhin meinem Charme nicht erlegen ist, rettete uns wenig später ebenfalls das Leben. Dämonische Höllenhunde hatten uns verfolgt und je mehr wir töteten, desto mehr tauchten auf. Wir alle waren am Rand einer tödlichen Niederlage als Shaya uns einen Spalt im Fels zeigte. Dahinter lag wohlige Wärme, es gab Brot und Bier sowie ein Herdfeuer. Ich wurde Zeuge eines echten Travia-Wunders. Als Shaya sich erholt hatte erhielt sie eine weitere Vision: wir sollen den Reißzahn einer Seeschlange besorgen und daraufhin das Meer vor Maraskan durchpflügen. Bei der Aufgabe sind sogar die Thorwaler erschrocken! Auf dem Weg nach Ilsur sind dann aber leider auch noch einige Mitglieder unserer Gemeinschaft an den Zorgan-Pocken erkrankt, auch Wulf ging es ziemlich schlecht.

Als wir vor einigen Tagen Ilsur erreichten, blieben diese daher in Zelten vor der Stadt. Seitdem waren Mythonius und ich hier in Ilsur auf der Suche nach einem Schiff und einem Kapitän, der Manns genug ist, auf Seeschlangen-Jagd zu gehen. Die ersten Versuche waren ernüchternd. Sobald man auch nur „Seeschlangen-Jagd“ sagte, verkrochen sich alle Leichtmatrosen in ihren Löchern. Mittlerweile kennen wir schon fast jeden einzelnen Matrosen und Kapitän ganz Ilsurs beim Namen. Entspannung verschaffen mir dazwischen die beiden wunderhübschen Rahja-Gewichten von Ilsur. Beide sind hier geboren und ihre Leidenschaft steht in gehörigem Gegensatz zu ihrem behäbigen tobrischen Dialekt. Heute Nachmittag sind wir dann aber endlich fündig geworden und haben Schiff und Kapitän gefunden. Fast ohne Hoffnung besuchte ich die Hafenkneipe Mastbruch aber diesmal viel mir sofort ein Unbekannter auf. Er wollte Matrosen für eine Hai-Jagd anwerben aber keiner wollte sich freiwillig melden. Mehrere Anwesende tuschelten daraufhin über einen verrückten Kapitän namens Bacha, der wohl den größten aller Irfinshaie zu erlegen sucht. Nach einem Besuch auf seinem Schiff, der Sturmvogel, war es ausgemacht, daß er auch eine Seeschlange jagen wird, sollten wir auf eine treffen. Diese gute Nachricht will ich gleich Phileasson mitteilen. Eigentlich wollten wir sofort los aber der Magus hatte noch etwas zu erledigen – so kennt man Mythornius halt. Und da dachte ich, daß mir Nedine zur Feier der erfolgreichen Ausfindigmachung von Schiff und Kapitän und dazu anlässlich meines Tsa Tags noch meine Lust befriedigen kann. Nachher treffe ich den Magus dann aber bei Borbels Labor. Wir wollen noch einige Kräuter für die Kranken besorgen und sodann die Kameraden vor der Stadt treffen. Wulf geht es wieder gut. Er war heute schon in der Stadt und hat sich aus dem Fell des Berglöwen, den wir in den Drachensteinen zusammen erlegt haben, einen Umhang machen lassen. Er will sich nun Wulf Berglöwentöter nennen. Mal sehen, wie es den anderen Erkrankten geht. Zuletzt schienen sie alle auf dem Weg der Besserung. Schon in wenigen Tagen wird die Sturmvogel in See stechen. Ob Ungrimm und Eigor, einem weiterem Zwerg, schon unwohl wird, wegen der Aufgabe? Werden wir den Kontakt mit einer echten Seeschlange überleben? Ich weiß es

*nicht, aber ich weiß sicher, daß ich in einem Jahr noch nicht wieder den Schmiedehammer geschwungen haben werde. Zu spannend ist diese Reise und sie hat bisher nicht zu viel versprochen. Ich bin sicher, es wird genauso weitergehen! Das Wohl!*

*Aves zum Grube. Dein Freund*

*Roban Loken*