

Auf den Spuren vergangener Kulturen und Völker

Fasar, die Mutter aller Städte, Mhanadistan, im Mond Phex, 1017 nach dem Fall Bosparans
"Feqz, Baal al'Zul, Herr des Blutes! Gib mir kalten Stahl und ich tausche ihn gegen kaltes Echsenblut. Baal al'Laïla, Herr der Nacht! Gib mir tiefschwarze Nacht und ich opfere dir tiefschwarze Echsenherzen. Baal al'Mujirî, Herr der Meuchler, Gib dem Feind Blindheit und ich bringe dir lidlose Echsenaugen als Opfer dar. Al'Atyahan, al'Kira, Margurachaz, Kämpfender, Siegreicher, Echsenötter! Lass mich dein Schwert sein, dein Pfeil, dein Dolch in der Nacht! Feqzhu Akbar! Feqz ist gross!"
- Predigt des Vogtrikars Mharbal al'Tosra im Tempel des Feqz, 1017 BF

Bereits seit Tagen weilst du zusammen mit deinen Gefährten in der Stadt Fasar am Ufer des Gadang. Vieles habt ihr in den vergangenen Monden gesehen und erlebt, doch noch ebenso viele Geheimnisse und Rätsel warten darauf, entschlüsselt zu werden.

In den lauen Nächten Mhanadistans liegst du oft in deinem Zimmer im Burj ben Cherek wach und zahlreiche Gedanken schwirren dir im Kopf umher. Was hat es mit dem mondsilbernen Schlüssel, den du im Tempel des Feqz bekommen hast, auf sich? Du weißt, dass der Schlüssel den Beginn einer weiteren Prüfung markiert. Doch was wird am Ende dieser Prüfungen auf dich warten? Zu welchem Zwecke wirst du geprüft?

Auch die lästerlichen Vogelfrauen, die dir und deinen Gefährten ein ums andere Mal begegnet sind, gehen dir nicht aus dem Kopf. Du bist dir sicher, dass die Begegnungen mit den Harpyien nicht zufällig stattgefunden haben. Doch was genau hat es mit den irren Vogelfrauen auf sich? Handeln sie nach eigenen Willen oder dienen sie einer anderen, höheren Macht?

Zudem bist du mittlerweile fest davon überzeugt, dass du höchstselbst jener 'Zweite Gezeichnete' bist, von welchem die prophetischen Schriften aus Fasar und Al'Anfa künden. Das wandelnde Bild ist dein Zeichen und du lernst es von Tag zu Tag besser zu verstehen. Vielleicht solltest du einmal mehr den Rat der Hexen Nordaventuriens einholen? An jenen beiden Orten, an welchem das Zeichen den Weg zu dir fand?

Viele deiner Ahnungen und Fragen besprichst du auch mit deinen Gefährten, allen voran natürlich mit dem Festumer Magier Mythomius. Dieser hat die Zahlenfolge auf dem mondsilbernen Schlüssel bereits als eine Datumsangabe in der Zeitrechnung des Diamantenen Sultanats erkannt und den Zeitraum auf den Anfang des Jahres 1019 BF eingrenzen können (auch wenn er dabei nicht ausschliessen kann, dass diese Datumsangabe nicht zusätzlich auch noch bereits vergangene Daten beschreibt). In den folgenden Tagen suchst du daher immer wieder das Gespräch mit Mharbal al'Tosra, dem Vogtrikar des Feqz in Fasar. In den langen Gesprächen stellt der Vogtrikar immer wieder klar, dass der Raub des fünfgezackten Sterns tatsächlich nur deine erste Prüfung war und der mondsilberne Schlüssel eine weitere Prüfung darstellt. Doch für was stehen diese Prüfungen? Und ist es wirklich die Kirche des Feqz, die hinter diesen Prüfungen steht? Über weitere Details schweigt sich der Hochgeweihte eisern aus und so stellst du notgedrungen selbst weitere Nachforschungen an.

Der fünfgezackte Stern ist das Wappen des Ordens der Sternschatten, ein geheimnisvoller Meuchlerorden der Phex-Kirche, der vor weit über 2500 Jahren im Namen des nächtlichen Jägers blutige Hatz auf Echsen und später auch auf finstere Schwarzmagier machte. Im Laufe der Jahrhunderte verliert sich dann aber die Spur dieses Ordens und du findest keinerlei Hinweise auf mögliche Ordensniederlassungen oder namentlich bekannte Ordensmitglieder. Je mehr du dich mit der Geschichte dieses Ordens beschäftigst desto mehr zweifelst du schliesslich daran, dass der Orden tatsächlich einmal überhaupt existierte. Sollten die Sternschatten am Ende gar nur ein Mythos sein, den die Kirche des nächtlichen Jägers bewusst in die Welt gesetzt hat? Doch aus welchem Grund?

Im Tempel der göttlichen Hesinde im Stadtviertel Mantrabad kannst du weitere Details über das Diamantene Sultanat in Erfahrung bringen. Dieses Reich wurde vor etwa 2500 Jahren von dem legendären Sultan Sulman al'Nassori gegründet und entwickelte sich schon bald zu einem Weltreich der Urtulamiden, welches sich während seinen besten Zeiten über halb Aventurien erstreckte. Das Diamantene Sultanat gilt auch als Blütezeit der Astrologie und der Sternkunde, die dort verwendete Zeitrechnung hat sich vermutlich aus dem echsischen Sonnenkalender entwickelt. Das auf dem mondsilbernen Schlüssel eingravierte Datum könnte also tatsächlich aus der Zeit der Sternschatten stammen, doch wie hilft dir diese Information weiter? Was hat es mit Datum des mondsilbernen Schlüssels auf sich?

Dieses Rätsel lässt dir einfach keine Ruhe und immer wieder gehst du im Geiste die verschiedensten Lösungsmöglichkeiten durch. Vielleicht steht das Datum für eine besondere Sternkonstellation? Kein abwegiger Gedanke wenn du bedenkst, wie oft schon besondere Konstellationen am Firmament grosse Ereignisse begünstigt oder überhaupt erst ermöglicht haben: Die beiden Beschwörungen Liscoms in der Geor und in Dragenfeld, Pardonas finstere Ritual im Nachtschattensturm und Borbarads machtvoller Plan über dem Kloster Arras de Mott - all diesen Ereignissen ist gemein, dass sie jeweils nur zu bestimmten Sternkonstellationen stattfinden konnten.

Du erkundigst dich daher bei deinem Freund Mythomius, ob aus dem Datum des mondsilbernen Schlüssels eine Sternkonstellation berechnet werden kann. Der Magus teilt dir nach kurzem Überlegen mit, dass dies im Prinzip möglich ist. Eine grobe Berechnung ist allerdings frühestens vier Monate vor dem eigentlichen Datum möglich, eine einigermaßen exakte Berechnung sogar erst wenige Wochen davor. Selbst Niobara von Anchopal, einst eine begnadete Astrologin und heute eine Heilige der Kirche des Aves, gelang es nur wenige Male, ein Sternbild zu erstellen, welches mehr als einen Mond in der Zukunft lag. Es versteht sich dabei von selbst, dass für eine exakte Berechnung natürlich auch das Datum genau bestimmt werden muss.

Mythomius vermutet, dass dir bei der Bestimmung des Datums sowie der Berechnung des Sternbilds noch am ehesten Khadil Okharim, seines Zeichens Spectabilität der Khunchomer Drachenei-Akademie, weiterhelfen kann. Auch die Möglichkeit, dass euer alter Bekannter Abdul el Mazar hier hilfreich sein könnte, schliesst er nicht aus. Von einem Besuch an der Al'Achami rät er dir hingegen aus naheliegenden Gründen ab.

Deine Nachforschungen bezüglich der Harpyien führen indes zu wesentlich eindeutigeren Hinweisen. Im Aves-Tempel in Freistadt findest du eine alte Legende aus dem fernen Weiden, die von einer Königin der Harpyien berichtet, die einst aus der ältesten Hexe Weidens erschaffen worden sein soll. Seit diesem Ereignis, so schreibt der Autor weiter, sind die irren Vogelfrauen mit den Weidener Hexen durch ein magisches Band auf immer verbunden.

Du fasst daher den Entschluss, zuerst der Spur der Königin der Harpyien zu folgen und einmal mehr ins ferne Herzogtum Weiden zu reisen, um dort das Gespräch mit Gwynna der Hex' zu suchen. Vielleicht weiss sie ja mehr über die Vogelfrauen und die Legende um ihre Königin? Zudem schadet es sicher nicht, Gwynna die Fortschritte bezüglich deines Hautbildes zu berichten.

Da dein Gefährte Mythomius ebenfalls nach Weiden reisen wird, um sich dort an seiner Akademie wieder seinen zahlreichen Studien zu widmen, kommt ihr beide überein, die Reise gen Firun bis zur Akademie zu den Nebelwassern gemeinsam anzutreten. Dort angekommen wirst du Abdul el Mazar um Hilfe bezüglich deiner Sternqueste bitten. Zudem nimmst du dir vor, dich während deiner Reise genauer mit dem Thema Astrologie zu beschäftigen.

Bereits am folgenden Tag bereist du zusammen mit deinem Freund Mythomius die Zedernstrasse in Richtung des Raulschen Reiches.

Capitale Punin, Königreich Almadra, im Mond Peraine, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart."

- Auszug aus der Unschärfethesis der Niobara von Anchopal, um 570 BF

An einem sonnigen Nachmittag im Frühlingsmond Phex nähert ihr euch aus Richtung Praios der Capitale Almadras. Nachdem ihr das wenig ansprechende Stadtviertel Unter-Punin hinter euch gelassen habt, betretet ihr durch die Vinsalter Pforte den innerhalb der Stadtmauern gelegenen Teil Punins. Nachdem ihr euch in einer Taveme nahe des Hafens eine kleine Stärkung genehmigt habt (aus naheliegenden Gründen hat Mythomius darauf bestanden, die Weinstube 'Löwin und Einhorn' nur noch alleine zu besuchen), trennen sich eure Wege für einige Zeit. Während sich der Magier auf den Weg zur Puniner Magierakademie macht besuchst du den Schlangentempel der Hesinde. Du hoffst nicht zu Unrecht, dass du im Tempel der weisen Göttin einige Informationen über Astrologie und Sternbilder finden wirst.

Gegen eine kleine Tempelspende gewährt dir die greise Bibliothekarin Einblick in eine profane Abschrift der 'Astralen Geheimnisse' von Niobara von Anchopal. Dieses Werk gilt in weiten Kreisen als das Standardwerk der Sternkunde. Die nächsten Stunden verbringst du damit, die einzelnen Kapitel dieser komplizierten Abhandlung durchzuarbeiten. Du bist dir sicher dass du möglicherweise nicht einmal die Hälfte dessen, was du liest, auch verstehst, doch trotzdem hast du dir nach etlichen Stunden einen lücken- und laienhaften Überblick über das Thema Sternkunde aneignen können.

Unter dem Abschnitt 'Die aventurische Astrologie' im Anhang ist aufgeführt, welches Wissen sich Wulf während seinen Studien im Schlangentempel aneignen konnte.

Einige Tage später betrittst du zusammen mit Mythomius die Kaiser-Raul-Brücke über den Yaquir und lässt Punin hinter dir. Auf der Reichsstrasse II schlägt ihr den Weg gen Firun ein, welcher euch in wenigen Tagen bis in die Kaiserstadt Gareth führen wird.

Kaiserstadt Gareth, Königreich Garetien, im Mond Peraine, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Die Sternschatten. Angeblicher Mächlerorden der Phex-Kirche. Keine Kloster oder andere Niederlassungen bekannt. Existenz des Ordens konnte bisher nicht eindeutig bewiesen werden."

- Archiv der K&IA zu Gareth, Ordner III-IXa, neuzeitlich

An einem warmen und sonnigen Frühsommertag im Mond Ingerimm triffst du zusammen mit deinem Gefährten Mythomius in deiner Wahlheimat Gareth ein. Ihr spaziert durch die belebten Strassen der Kaiserstadt und schon wenig später sitzen du und Mythomius zusammen mit Celissa und deinem alternden Hund Lupus auf der Aussenterrasse von Damians Bierhaus und genießt bei Bier und einer deftigen Brotzeit die Abendsonne über der Metropole Garetiens. In der Gegenwart von Celissa fällt es dir leicht, all die düsteren Ereignisse und Ahnungen für einen Augenblick zu vergessen und so hoffst du insgeheim, dass dieser Abend niemals zu Ende geht.

Am nächsten Morgen wachst du mit Celissa im Arm auf, aber pochende Kopfschmerzen erinnern dich unwirsch an Damians Bier und holen deine düsteren Ahnungen und Befürchtungen aus den Tiefen deiner Gedankenwelt nach vorne. Einmal mehr hat dich die Wirklichkeit wieder eingeholt.

Bereits wenige Stunden später machst du dich auf den Weg in die Stadt des Lichts, um dort im grauen und unscheinbaren Hauptgebäude der K&IA bei Dexter Nemrod vorzusprechen. In einem längeren Gespräch berichtest du dem Baron von eurer Reise und euren Taten, die letztendlich zum Ende des Schismas der Praios-Kirche geführt haben. Auch von den borbaradianischen Umtrieben in Punin und Fasar sowie den Hinweisen auf weitere Borbaradianer-Zirkel berichtest du ausführlich. Die vorherigen Treffen mit Nemrod haben indes erfreulicherweise zu greifbaren Resultaten geführt, denn der K&IA ist es erst vor wenigen Wochen gelungen, weitere Zirkel der Veluriaten in Gareth und Wehrheim auszuheben. Diese Zirkel standen über eine Person namens Azaril Scharlachkraut in ständigem Kontakt, doch von besagter Person fehlt bisher jede Spur. Du vermutest, dass mit dem von euch gefundenen Decknamen 'Scharlach' dieselbe Person gemeint sein muss. Die borbaradianischen Umtriebe scheinen sich also mehr und mehr auszuweiten, doch wo sich Borbarad selbst aufhält und was seine Pläne sind, darüber können sowohl du als auch die K&IA nur Mutmassungen anstellen.

Du sprichst auch dein seltsames Erlebnis mit der Feqz-Kirche in Fasar an, doch auch der Baron kann dir zum Thema Sternschatten und mondsilberner Schlüssel nicht weiterhelfen.

Beim Verlassen von Nemrods Büro kommt dir überraschenderweise dein verhasster Freund Delian von Wiedbrück entgegen, der dich abschätzig und mit durchdringendem Blick mustert. Ihr beide werdet wohl niemals Freunde werden, soviel steht fest. Als du dich in den Katakomben der K&I&A ein wenig umhörst, kannst du in Erfahrung bringen, dass der K&I&A-Kommissar schon Mitte dieses Jahres wieder einmal nach Maraskan abkommandiert wurde und dort mögliche Bündnisse zwischen maraskanischen Rebellen, Schmugglern aus Khunchoh und finsternen Echsen aufzudecken. Unter der Hand munkelt man gar, dass von Wiedbrück nun sogar als Sicherheitsberater an den Fürstenhof in Tuzak zurückkehren soll. Man kann von Delian von Wiedbrück halten was man will, aber es gibt sicher schlechtere Männer für solch einen Posten.

Später suchst du in den staubigen Archiven des K&I&A-Hauptquartiers nach weiteren Hinweisen bezüglich der Sternschatten und des mondsilbernen Schlüssels. Nach endlosen Stunden in den dunklen Kellergewölben der K&I&A brichst du deine Recherchen aber ohne neue Erkenntnisse ab.

Bereits am nächsten Tag verabschiedest du dich von Celissa und deinem treuen Freund Lupus und machst dich zusammen mit Mythomius auf den Weg gen Firun, um ins Herzogtum Weiden weiterzureisen.

Akademie zu den Nebelwassern, Herzogtum Weiden, im Mond Ingerimm, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Glaubt mir: Noch niemals hat ein 'X' irgendwann in der aventurischen Geschichte einen Schatz auf einer Karte markiert."

- Delja Natjal, Vogtrikarin zu Phexcaer, neuzeitlich

Eine kühle Brise zerrt an euren Kleidern als ihr an einem verregneten Tag im Mond Ingerimm endlich die Akademie zu den Nebelwassern in der Baronie Moosgrund erreicht. Staunend betrachtest du die zahlreichen Veränderungen und Anbauten, die rund um den Nachtschattensturm stattgefunden haben. Der einst düstere und triste Turm, den du während des Orkwinters 1016 BF schauen musstest, bildet nun den Mittelpunkt einer mehrtürmigen Anlage, die über den Wellen des Nebelwassers thront. Auch wenn die Fertigstellung der Akademie wohl sicherlich noch einige Monate benötigen wird, kannst du bereits erkennen, wie die endgültige Magierakademie wohl einst aussehen wird. Die Arbeiten sind allerdings noch lange nicht abgeschlossen und du kannst miterleben, wie erzerne Dschinnen unter der Anleitung des Rashduler Magiers Abdul el Mazar das oberste Stockwerk eines steinernen Turmes vollenden. Mit einem kleinen Nachen gelangt ihr über den See zur Akademie. Mythomius führt dich in das Hauptgebäude und stellt dich den Lehrkörpern und den wenigen Scholaren vor. Abdul el Mazar begrüßt dich in seiner gewohnt reservierten Art, doch in seinen Augen blitzt für einen kurzen Augenblick eine warme Herzlichkeit auf.

Einige Stunden später sitzt du bei einem Kartoffel-Rindfleisch-Eintopf und rotem Wein zusammen mit Mythomius und Abdul el Mazar zusammen und schwelgst in den Erinnerungen vergangener Tage. Zu fortgeschrittener Stunde kommst du schliesslich auf den mondsilbernen Schlüssel der Kirche des Feqz zu sprechen. Auch deine Vermutung, dass ein für dieses Datum angefertigtes Sternbild der bei diesem Rätsel weiterhelfen könnte, sprichst du an. Der tulamidische Magier betrachtet den Schlüssel lange und eingehend. Schliesslich runzelt er die zerfurchte Stirn und spricht:

"Bei Rastallah, wahrlich edelstes Mondsilber, und doch keinesfalls ein Thaumaturgium. Und wie Mythomius durch die Gabe der weisen Heschinja bereits erkannt hat, es ist wahrhaftig eine Datumsangabe aus der Zeit des Sulman al'Nassori. Umgerechnet auf die Zeitrechnung der Garbistanis zeigt diese Zahlenfolge das Datum des 16. Efferd des Jahres 1019 nach Bosparans Fall an!"

Wenn die weise Heschinja sich mir gnädig zeigt, mag es mir vielleicht gelingen, bereits einige Tage zuvor ein Horoskop zu erstellen. Ich empfehle euch aber, zu diesem Vorhaben bereits im Mond Rhondara meinen alten Freund Khadil Okharim aufzusuchen. Wenn jemand ein exaktes Sternbild berechnen kann, dann dieser Vater aller Sterndeuter!"

Gespannt hast du den Ausführungen des tulamidischen Magiers zugehört. Der 16. Efferd 1019 BF also! So sehr du auch nachdenkst, dir fällt kein geschichtlich bedeutendes Ereignis ein, welches auf dieses Datum fällt. Dann gehst du im Geiste allerdings die Feiertage des Phex durch... Nebelfest! Der 16. Efferd ist ein geheimer Feiertag des Phex! Spätestens jetzt bist du dir sicher, dass Abdul el Mazar das Datum richtig berechnet hat, dies kann einfach kein Zufall sein!

Dein weiterer Weg scheint also klar. Du wirst im Mond Rondra des Jahres 1019 BF Spectabilität Khadil Okharim an der Drachenei-Akademie zu Khunchom aufsuchen und ihn um die Berechnung eines Sternbilds bitten. Mythomius und auch Abdul versichern dir sogleich mit Neugierde in den Augen, dass sie dich ebenfalls nach Khunchom begleiten werden. Du bist dir nicht sicher, ob dies eine gute Idee ist, schweigst aber.

Da das Rätsel um den mondsilbernen Schlüssel für die nächsten Monde wohl unlösbar bleibt beschliesst du, dich weiter mit der Suche nach der Königin der Harpyien zu befassen.

Bereits am nächsten Tag verabschiedest du dich von Mythomius und Abdul und reist auf der Reichsstrasse II weiter gen Firun, um auf der Bärenburg zu Trallop die Hexe Gwynna aufzusuchen.

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Der Wunsch nach Frieden sollte der Wunsch eines jeden Lebewesens sein. Diesen Wunsch zu wecken ist deine Aufgabe, in den Menschen wie in den Tieren gleichermassen. Manchmal jedoch muss das Böse mit Krieg überzogen werden, ehe der Friede Einzug halten kann."

- Gwynna die Hex' im Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten, 1018 BF

Schwüle Sommerhitze liegt über dem Land, unzählige Schmeissfliegen plagen die Rinder auf den weitläufigen Weideflächen des Herzogtums Weiden, während der Geruch eines nahenden Sommergewitters in der Luft liegt. Selbst am Ufer des träge dahinfließenden Pandlaril ist es drückend heiss und du bist froh, als du endlich die kühlen Gemäuer der trutzigen Bärenburg in Trallop betrittst.

■ Hier beginnt das bereits gespielte Mail-Abenteuer 'Auf der Spur der Harpyien'.

Weit über einen Mond später stehst du erneut vor den mächtigen Toren der Bärenburg und bittest um Einlass. Viel hast du während deiner Reise in die Berge der Schwarze Sichel erfahren und noch immer gehen dir die Gespräche mit den drei verbliebenen Harpyien Raposta, Kalyscha und Bylsis sowie dem Troll Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch nicht aus dem Kopf. Zusätzlich bist du natürlich gespannt, ob dieses seltsame Ding, das du einst in Liscoms Turm gefunden hast, tatsächlich einen Beitrag zu Luzelins Lebenswerk zu leisten vermag.

Mühsam steigst du die steinernen Stufen in Ingrams Löwenturm empor und stehst schliesslich im Laboratorium der Weidener Hexe Gwynna. Der würzige Duft von dir unbekanntem Kräutern liegt in der Luft, in einem grossen Kessel kocht eine blutrote Flüssigkeit blubbernd vor sich hin. Gwynna die Hex' begrüsst dich mit einigen wohlgewählten Worten und kommt dann ohne Umschweife auf dein Hautbild zu sprechen:

"Es freut mich euch wiederzusehen, Wulf. Ihr erinnert euch noch an unser letztes Gespräch? Mein Gefühl hat mich nicht getrogen, ganz im Gegenteil. Es ist wahrlich ein Schatz, den ihr mir damals übergeben habt. Ich habe mich lange mit Luzelins Tochter beraten und schliesslich habe ich einen Weg gefunden, diesen Schatz zu nutzen."

Mit diesen Worten taucht die Hexe eine metallisch schimmernde Nadel in die braunrote Flüssigkeit im Inneren des Kessels. Auf Nachfrage deinerseits erklärt die Hexe dir, dass diese Nadel aus der Basiliskenkrone gefertigt wurde, aus jenem seltsamen Artefakt also, welches du einst aus Liscoms Labor geborgen hast. Phexens Wege sind wahrlich unergründlich... Gwynna lässt die Nadelspitze einige Augenblicke in der blubbernden Masse des Kessels verweilen, ehe sie die schimmernde Nadel wieder aus der zähen Flüssigkeit herausnimmt. Ein blutroter Tropfen wächst langsam an der Spitze der Nadel, während Gwynna dich durchdringend anschaut. Dann spricht sie:

"Zeigt mir das Hexenbild, Wulf. Dieses Bildnis trägt den Wunsch nach Gemeinsamkeit und Einigkeit in sich. Ein Wunsch, welcher weit über den Zusammenhalt der Menschen, Hexen oder gar Elfen hinausgeht. Jedes Lebewesen, ob Mensch oder Tier, trägt den Wunsch nach einem friedlichen Leben tief in seinem Herzen. Manchmal jedoch muss das Böse ausgemerzt werden, so dass das Gute bestehen kann. Dies ist Luzelins Vermächtnis, Wulf. Alle müssen gemeinsam

und geschlossen gegen die Düsternis antreten, ob Mensch oder Tier. Dies ist der Wille des Hexenbilds!"

Mit diesen Worten stösst sie die rote Nadel in dein Fleisch. Der erwartete Schmerz bleibt auch diesmal aus und im Dämmerlicht des Laboratoriums kannst du mitverfolgen, wie die Weidener Hexe vorsichtig dein Hautbild nachzeichnet. Minuten vergehen, vielleicht auch Stunden, doch schliesslich tritt Gwynna mit einem erschöpften aber auch zufriedenen Gesichtsausdruck zurück und betrachtet ihr Werk lange.

Es dauert einige Zeit, bis du dich an das neue Gefühl deines Hautbilds gewöhnt hast. Du bist dir sicher, dass es noch Tage wenn nicht gar Wochen dauern wird, ehe du alle Veränderungen deines Zeichens wirklich verstanden hast.

Die nächsten Tage verbringst du in Trallop und suchst dabei immer wieder das Gespräch mit der Weidener Hexe. Du besprichst mit ihr die Veränderungen deines Hautbilds sowie die düsteren Zeichen, die sich über ganz Aventuriens verteilt immer wieder zeigen.

Bei den Treffen mit der Weidener Hofhexe erwähnst du auch den Bericht des Aventurischen Boten, in welchem die Kandidaten der bornischen Adelsmarschallwahl vorgestellt werden. Eine der Kandidatinnen, die dir bereits bekannte Gräfin Thesia von Ilmenstein, nennt statt eines Wahlprogramms lediglich düstere Ahnungen, die von finsternen Zeiten kündigen und verspricht, alles für das Wohl des Bornlands zu unternehmen. Und ist nicht auch Thesia von Ilmenstein eine Hexe?

Gwynna berichtet dir daraufhin jene Gerüchte um die Schwestern Thesia und Zelda, die sich schon seit Jahren in den Hexenzirkeln Aventuriens halten: Einst sollen die beiden egeborenen Schwestern beide Hexen von grosser Macht gewesen sein, doch dann tauschte Thesia ihre Kraft gegen die Schönheit Zeldas ein. Während Thesia sich sodann der Politik des Bornlands widmete, stieg Zelda zur Oberhexe des Bornlands und der Schwesterschaft der Seherinnen von Heute und Morgen auf. Daher vermutet Gwynna, dass die düsteren Ahnungen Thesias auf ihr verlorenes Erbe zurückzuführen sind und es sehr unwahrscheinlich ist, dass die bornische Gräfin mehr als nur unbestimmte Ahnungen und Befürchtungen in sich trägt.

Bei diesem Gespräch teilt dir Gwynna, die Oberhexe der Schwesterschaft des Wissens, mit, dass sie ein grosses Treffen aller Schwesterschaften Aventuriens anstrebt, um das Vermächtnis Luzelins weiterzuführen.

Des Weiteren sprichst du auch deine Idee an, die Rückkehr Borbarads bei allen bekannten Völkern Aventuriens zu verkünden. Die Weidener Hexe bestätigt dich in diesem Vorhaben und so reift in dir der Gedanke, jenes Volk aufzusuchen, welches vor Jahren die Prophezeiung des Eichkönigs erfahren hatte. Jene Prophezeiung, die einst ein sterbender Waldelf der elfischen Gräfin Nahaniel Quellenanz verkündete. Du beschliesst, in die Wildnis der Salamandersteine zu reisen! Eine Reise ins Bornland scheint dir hingegen wenig erfolgsversprechend und so beschliesst du, einen Brief an die Gräfin Thesia von Ilmenstein zu verfassen.

Da Wulf Steinhauer in den letzten Jahren viele Begegnungen und Gespräche mit den Hexen Aventuriens hatte ist ihm die Organisation der aventurischen Hexen mittlerweile - wenn auch nur in Grundzügen - vertraut.

In der Regel sind die Hexen einer Region in Hexenzirkeln organisiert, denen meist eine oder mehrere Oberhexen vorstehen. Diese Zirkel treffen sich zweimal im Jahr zu den sagenumwobenen Hexenfesten. Manchmal sind bei solchen Hexenfesten auch Schwestern aus anderen Zirkeln anwesend, in seltenen Fällen werden solche Feste gar von mehreren Zirkeln gemeinsam veranstaltet.

Die Organisation der Hexenzirkel scheint sich dabei von Region zu Region stark zu unterscheiden. Während die Weidener Hexenzirkel durch Luzelin Silberhaar vereint wurden und nun alle - mehr oder weniger - auf das Wort von Gwynna der Hex' hören, sind andere Hexenzirkel wie die Zirkel Garetiens weit unabhängiger voneinander.

Die Schwesterschaft, zu denen eine Hexe gehört, ist eher als eine bestimmte Denkrichtung denn als eine Gruppierung zu verstehen. Es gibt sieben grosse Schwesterschaften, wobei jede Schwesterschaft sich durch ein bestimmtes Vertrautentier auszeichnet. Bei den einzelnen Schwesterschaften scheint es ebenfalls eine Art Oberhexe zu geben, zumindest ist dies bei der Schwesterschaft des Wissens der Fall: Diese wird durch Gwynna die Hex' angeführt.

Zudem kennst du die Schwesterschaft der Schönen der Nacht, welcher die Hexe Luzelin angehörte, und die Schwesterschaft der Seherinnen von Heute und Morgen, bei welcher die geheimnisvolle Raxan Schattenschwinge eine der einflussreichsten Vertreterinnen ist.

Sehr selten sollen Hexen ein Ei legen, aus welchem nach sieben Monden und sieben Tagen ein Kind von besonderer Schönheit und Begabung schlüpft. Diese Hexe zeichnet sich in späteren Lebensjahren durch Macht und Weisheit aus und altert nach dem Abschluss ihres 30. Lebensjahrs nicht mehr.

Salamandersteine, Elfenlande, im Mond Travia, 1018 nach dem Fall Bosparans

Alvida die Schülerin: "Meister, was ist der Ursprung der Elfen?"

Rohal der Weise: "Der Ursprung der Elfen ist ein nicht enthülltes Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkel, sondern im Lichte."

- Gespräche Rohals des Weisen, Band XI, um 533 BF

Von Trallop aus folgst du dem östlichen Ufer des Neunaugensees entlang bis nach Niritul. Es ist kalt und eisiger Regen schneidet dir ins Gesicht, doch immerhin können dich zu dieser Jahreszeit keine Stechmücken mehr plagen. Von Niritul aus erreichst du bereits wenige Tage später die Stadt Donnerbach, welche an der Mündung des gleichnamigen Flusses in den Neunaugensee liegt. Etwa eine Meile vor dem Neunaugensee liegt der mächtige Donnerfall, der die Wasser des Donnerbachs schäumend in die Tiefe stürzen lässt. Der Wasserfall erschwert den Zugang zum berühmten Donnerbacher Rondra-Tempel, der in die Kavernen hinter dem Donnerfall gebaut wurde.

Ab hier folgst du dem Lauf des Donnerbachs weiter gen Firun bis zu den Ausläufern der urtümlichen Salamandersteine, von den Elfen *sala mandra* genannt.

In der Folge verbringst du viele Wochen am Fusse dieses urwüchsigen Gebirgszugs und triffst dabei immer wieder auf einzelne Elfensippen, die sich *salanyana* (Heimkehrer) nennen. Sie alle haben von der Wiederkehr des *varra dioy* erfahren und kehrten daher zu ihrem Ursprung zurück, so wie sie es immer taten. Hier haben die Waldelfen vor Jahrtausenden den Ansturm der namenlosen Horden überdauert und hier werden sie auch die Rückkehr des *varra dioy* überdauern.

Niedergeschlagen musst du erkennen, dass von den Sippen der Waldelfen keine Hilfe zu erwarten ist, denn sie kehren der Welt der Menschen den Rücken zu.

An den Gebirgshängen des sala mandra begegnet dir jedoch auch ein junger Waldelf, der dich aufgrund seiner machtvollen Ausstrahlung an die Lichtelfe Niamh Goldhaar erinnert. Seine Stimme lässt dich die Harmonie der Welt fast körperlich spüren, als er mit singendem Tonfall zu dir spricht:

"Ich habe schon auf Euch gewartet, Bote des Bündnisses. Wisset, so wie ich es als meine Aufgabe ansehe, die Weltenharmonie zu hüten, so ist es die Eure, der Welt Frieden zu bringen. Wir träumten vom varra dloy, doch es ist das Zeitalter der Menschen, nicht das der Elfen."

Während des folgenden Gesprächs erkennst du immer mehr, dass dir das Hexenbild zwar von den Hexen Aventuriens übergeben wurde, diese aber nicht die Erschaffer dieses mächtigen Bildnisses waren. Du vermutest, dass das wandelnde Bild älter ist, viel älter. Die Entdeckungen im Depositarium der Göttlichen Gnade bestärken diese Vermutung. Es scheint gar so, als ob dieser Elf, der sich Athavar Friedenslied nennt, das Bildnis bereits kennt. Und tatsächlich, je mehr du von dem Elf Friedenslied über das wandelnde Bild erfährst, desto einfacher wird es, seine Wünsche und damit auch seine Fähigkeiten zu verstehen!

Mit gemischten Gefühlen verlässt du einige Tage später wieder die Salamandersteine und machst dich auf den Weg zurück ins Raulsche Reich. Auf der einen Seite wurden dir die Fähigkeiten deines Hautbilds bewusster und offensichtlicher, auf der anderen Seite aber musstest du erkennen, dass von den Waldelfen der Salamandersteine keine Hilfe zu erwarten ist.

Reichsforst, Königreich Caretien, im Mond Peraine, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Die Dunkelheit erstarkt im Osten des Landes! Dunkles wird Dunkles gebären und es werden sein wahre Pforten des Grauens!"

- Raxan Schattenschwinge im 'Gespräch' mit dem Zweiten Gezeichneten, 1018 BF

Einige Monde nach deinen Erlebnissen in Weiden und den Salamandersteinen machst du dich auf den Weg in den uralten Reichsforst im Herzen Caretiens, um dort die Hexe Raxan Schattenschwinge aufzusuchen. Nach einigen beschwerlichen Reisetagen durch das klamme Halbdunkel des Waldes erreichst du jene Burgruine, welche die prophetisch begabte Hexe als Wohnstätte nutzt. Warmes Licht dringt aus den Schiesscharten des verfallenen Bergfrieds, während die geheimnisvolle Raxan mit verfilzten Haaren und ihrem Raben auf der Schulter bereits vor dem Bergfried auf dich wartet - sie hat dich bereits kommen sehen, wie hätte es auch anders sein können!

Bei duftendem Kräutertee und würzigem Räucherwerk berichtest du Raxan von deinen Erlebnissen seit eurer letzten Begegnung, an erster Stelle natürlich von den Veränderungen und Fähigkeiten deines lebensechten Hautbilds. Die Hexe tastet das Hautbild mit ihren zarten Fingern ehrfurchtsvoll ab und schon wenig später findest du dich im Lager der Hexe wieder.

Kurz beschleicht dich ein schlechtes Gewissen gegenüber Celissa, doch dann werden diese störenden Gedanken durch Levthans Feuer regelrecht ausgebrannt. Rahjas Feuer und Leidenschaft haben dich fest im Griff, als Raxan plötzlich mit nach oben verdrehten Augen von dir ablässt und mit zitternder Stimme spricht:

"Die Dunkelheit erstarkt im Osten des Landes! Dunkles wird Dunkles gebären und es werden sein wahre Pforten des Grauens!"

Während die Hexe neben dir keuchend wieder zu sich kommt, ist dir die Lust nach Rahjas Freuden vergangen. Deine düsteren Ahnungen holen dich immer wieder ein, egal wo und was du auch tust! Du setzt dich an den Rand der Lagerstätte und stützt grübelnd dein Kinn mit deiner Hand ab. Der Osten des Landes umfasst unzählige Städte, Länder und Inseln und auch Raxan kann dir nicht helfen, ihre düstere Vision besser einzugrenzen. Daher beschließt du schliesslich, sobald wie möglich nach Punin aufzubrechen um dort deinen alten Reisegefährten von deinen Ahnungen und Erkenntnissen zu berichten. Sie alle sollten dort nach und nach eintreffen, denn die Meisterfeier deines Freundes Roban ist auf den Mond Rahja datiert.

Kaiserstadt Gareth, Königreich Garetien, im Mond Rahja, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da sind aufrecht im Geiste."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem III. Spruch, vermutlich 600 v. BF

Gut ein Jahr ist es her, seit du zum letzten Mal in der Kaiserstadt Gareth warst. Du bist erst am späten Nachmittag in Gareth angekommen und so macht es keinen Sinn, noch am gleichen Tag weiterzureisen. Daher versuchst du wieder einmal, deine düsteren Ahnungen und Befürchtungen für einige Zeit hinter dir zu lassen und spazierst mit Celissa und Lupus am Ufer des Gardels entlang. Du berichtest ihr von deinen Gesprächen mit Mythomius und der Hexe Gwynna. Erst ungläubig und dann sichtlich begeistert fragt dich die schöne Greifenfurterin nach weiteren Details der Gespräche aus. Schon wenig später steht fest, dass sich Celissa nach Weiden begeben wird, während du bereits am nächsten Tag weiter gen Punin reisen wirst, um dort an Robans Festmahl zu Ehren der Puniner Zunftmeister teilzunehmen.

Später am Abend erreicht dich allerdings die dringende Aufforderung des Barons, dich unverzüglich bei ihm zu melden. Ob der Baron wohl neue Informationen bezüglich borbaradianischer Umtriebe oder gar Borbarad selbst hat?

Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend zögerst du nicht lange und machst dich noch am gleichen Abend auf den Weg in die Stadt des Lichts. Wenig später stehst du dem Baron in seiner schlicht eingerichteten Schreibstube im Hauptgebäude der KGIA gegenüber. Der

Reichsgrossgeheimrat nickt dir knapp zu, dann kommt er ohne weitere Floskeln zum Grund seiner dringlichen Order:

"Agent Steinhauer, ich habe einen weiteren Auftrag für euch. Ein heikler Auftrag, der zudem keinen Aufschub duldet, da dieser von höchster Wichtigkeit ist. Die Ereignisse sind durchaus mehr als nur beunruhigend zu nennen. Ich halte euch - und damit meine ich auch ausdrücklich eure illustre Gefährtenschar - für die besten Männer, sich dieser Aufgabe anzunehmen. Für die gesamte Tragweite der Ereignisse muss ich allerdings einige Dinge vorab erläutern.

Wie euch bekannt ist, existiert auf Maraskan die Amran-Anji-Mine, aus der jährlich einige Stein Endurium zu Tage gebracht werden. Was euch allerdings nicht bekannt sein wird ist dass - nach dem Konkordat zwischen dem Reich und den Kirchen der Zwölfe - ein bestimmter Teil des Tempelzehnts in Endurium entrichtet werden muss. Dieses Endurium wird dann auf die zwölf Kirchen verteilt und über Punin erhält sogar die al'anfanische Kirche des Boron ihren Anteil. Von der Art der Aufteilung kann man nun halten was man will, doch nun werdet ihr besser verstehen, wieso die Hand Borons ebenfalls beteiligt ist.

Wie euch weiterhin bekannt sein dürfte, wird das Endurium einmal jährlich von der Mine nach Tuzak gebracht, um dort unter massiver Bedeckung der kaiserlichen Perlenmeerflotte ans Festland gebracht zu werden. Vor drei Jahren wurde die Karawane auf ihrem Weg nach Tuzak von maraskanischen Rebellen überfallen und alles Erz erbeutet. Daraufhin wurden die Sicherheitsvorkehrungen der jährlichen Karawane natürlich noch weiter verstärkt und ausgebaut.

Nun aber zu dem aktuellen Problem: Die diesjährige Karawane, die spätestens im Mond Ingerimm in der Fürstenstadt Tuzak ankommen sollte, kam nie dort an. Natürlich war die erste Vermutung, dass die Karawane irgendwo im Dschungel - trotz zahlenmässig starker Bedeckung durch ein ganzes Banner der kaiserlichen Drachengarde! - erneut von maraskanischen Rebellen überfallen und aufgerieben wurde.

Die K&IA hat daher einige Agenten nach Tuzak entsandt, um den Verbleib der Endurium-Karawane zu untersuchen. Die al'anfaner Boron-Kirche hat zudem gut ein Dutzend Agenten der Hand Borons mit dem gleichen Auftrag nach Maraskan gesandt. Beide Trupps waren leider erfolglos, denn vor wenigen Tagen kam die Meldung aus Tuzak, dass die abgetrennten Köpfe aller Agenten vor dem Tuzaker Boron-Tempel abgelegt wurden. Eine Analyse der Tuzaker Magierakademie zeigte, dass alle Agenten durch einen dämonischen Zauberpein zu Tode gefoltert worden sind. Genauer gesagt handelte es sich dabei um den Zauber Höllenpein. Weitere Informationen aus Tuzak kamen bisher nicht, die von Fürst Herdin veranlasste Seeblockade scheint deutlich über ihren eigentlichen Zweck hinauszuschiesen.

Dazu bekam ich gestern einen Brief überreicht, der doch eine deutliche Diskrepanz zu dem Bericht von Delian von Wiedbrück im Perais des letzten Jahres aufzeigt."

Mit diesen Worten überreicht dir Dexter Nemrod einen deutlich mitgenommenen Brief mit zahlreichen Blutspuren. Auf Nachfrage kann dir der Baron mitteilen, dass der Brief von einem Beilunker Reiter überbracht wurde. Die Überstellung des Briefes war allerdings alles andere als einfach, denn ein Beilunker Reiter kam dabei zu Tode, während ein weiterer Reiter nur knapp entkommen konnte. Der Überfall wurde dabei von einem Mittelländler mit halblangen, braunen Haaren durchgeführt, welcher eine geradezu niederhöllische Schnelligkeit an den Tag legte. Sollte es sich hierbei etwa um Urdo von Gisholm handeln?

Du berichtest Nemrod daher von deiner Begegnung mit Urdo von Gisholm in Fasar und sprichst deine Befürchtung bezüglich der Identität des Attentäters auf die Beilunker Reiter aus. Die Verstrickung dieses borbaradianischen Botens in den Überfall lässt bezüglich der Ereignisse auf Maraskan nur das Schlimmste vermuten. Mit einem flauen Gefühl in der Magengegend denkst du dabei an die kürzliche Vision der Hexe Raxan.

Dein Auftrag ist also klar: Es gilt, einmal mehr nach Maraskan zu reisen, diesmal jedoch nicht alleine, sondern in Begleitung deiner langjährigen Kampfgefährten. Auf der Insel muss der Verbleib der Endurium-Karawane geklärt und mögliche borbaradianische Umtriebe müssen aufgedeckt werden.

Der Baron teilt dir mit, dass die Mannschaft der 'Perlbeissers' im Hafen Khunchoms bereits informiert wurde und dich und deine Gefährten nach Tuzak bringen wird, sobald ihr die Metropole an der Mündung des Mhanadi erreicht habt. Da Nachrichten aller Art aus Maraskan aktuell nur schwer das Festland zu erreichen scheinen wird dir zudem eine besondere Ehre zuteil: Die Praios-Tempel in Tuzak und in den anderen Städten der Insel werden Meldungen und Botschaften durch göttliche Verständigung in die Stadt des Lichts überbringen!

Am Morgen des nächsten Tages verabschiedest du dich von Celissa und deinem treuen Freund Lupus und trittst einmal mehr die Reise gen Almada an.

Capitale Punin, Königreich Almada, im Mond Rahja, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Banndlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da sind aufrecht im Geiste."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem III. Spruch, vermutlich 600 v. BF

Auf der Reichsstrasse II erreichst du wenige Tage später die Capitale Almadadas. Das letzte Stück des Weges führt dich durch malerische Wein- und Obsthänge, die dich deine düsteren Gedanken für einige Augenblicke vergessen lassen.

Ob deine Gefährten wohl bereits in Punin eingetroffen sind? Hier beginnt unser nächstes Abenteuer...

Anhang - Abenteuerpunkte, Erfahrungen und Wissenswertes

"Du siehst, zehn Abenteuerpunkte stehen auf deiner Brust (...)"

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

1x SE Götter und Kulte

1x SE Götter und Kulte (Spezialisierung Feqz)

1x SE Geschichtswissen

3x SE Sternkunde

1x SE Menschenkenntnis

1x SE Intuition

+250 Abenteuerpunkte

Die aventurische Astrologie

Nach Rohals Sphärentheorie und der Sternendeuterin Niobara von Anchopal liegen die Sterne und Planeten noch jenseits der Sphäre der Toten und Götter in der sechsten Sphäre. Dort ist die himmlische Ordnung sichtbar, Götter, Halbgötter, Hohe Drachen und andere Wesenheiten sind als Himmelskörper oder Sternkonstellationen zu erkennen.

Der Sternenhimmel in Abhängigkeit vom Ort

Der Zwölfkreis ist der Himmelsäquator mit zwölf zentralen Sternbildern und der Namenlosen Sternleere, von dem man nachts stets die Hälfte sehen kann. Die Ur-Tulamiden hatten für manche der Sternbilder andere Bezeichnungen. Der Nordhimmel ist von den nördlichen Teilen Deres, wie Aventurien, gut einsehbar, während Gebiete im tiefen Süden nur Teile davon erkennen können. Der Südhimmel ist im Süden Deres, wie in Uthuria, gut sichtbar, während Gebiete im hohen Norden nur Teile davon erkennen können. Von Aventurien aus ist nur ein Teil des Südhimmels zu sehen, so dass viele jener Himmelsobjekte dort unbekannt sind.

Der Zwölfkreis

Der Zwölfkreis besteht aus zwölf besonders auffallenden Sternbildern (die aus über 100 Sternen bestehen), deren langsame Bewegung über den Himmel genau mit der jährlichen Wiederkehr von Saat und Ernte übereinstimmt. Während jedes Monats steht also ein anderes der zwölf Sternbilder an höchster Stelle. Jedes der Sternbilder ist dabei einem der Zwölfgötter zugeordnet. Dies bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass die zwölf Sternbilder immer in den gleichen Abfolgen oder Abständen zueinander stehen.

Daneben bewegen sich acht auffallend helle Wandelsterne scheinbar frei über den Himmel. Daneben gibt es auch weitere, deutlich schnellere und langsamere Sternbilder.

Der Nordstern ist der einzige Stern, der sich niemals bewegt und ist gleichzeitig der hellste Stern am Firmament.

Die zwölf Stempbilder im Detail

- Das Stempbild des Phex ist der Fuchs (talamidisch Wüstenfuchs)
- Das Stempbild des Praios ist der Greif (talamidisch Feuervogel)
- Das Stempbild der Randra ist das Schwert
- Das Stempbild des Efferd ist der Delfin (talamidisch Hai)
- Das Stempbild des Boron ist der Rabe
- Das Stempbild der Hesinde ist die Schlange
- Das Stempbild des Firun ist der Eisbär (talamidisch Khoramsbestie)
- Das Stempbild der Tsa ist die Eidechse
- Das Stempbild der Peraine ist der Storch (talamidisch Ibis)
- Das Stempbild des Ingerim besteht aus Hammer und Amboss
- Das Stempbild der Rahja ist die Stute (talamidisch Eselin)