

## Die Zeit zwischen den Abenteuern

### Thorwal

In der Hauptstadt der Nordmänner blieb nicht viel Zeit, denn schon am Morgen nach der Feier ist die Taubralir in See gestochen. Immerhin hattest du noch etwas Zeit und konntest dich um das Kaufrecht auf den „Schwarzen Finger“ hier auf dem Kliff Thorwals kümmern sowie einen weiteren Besuch in der Akademie einbauen. Neben Cellyana von Khunhom, die dich erneut in Gespräche über die alten Elfen verwickelte, hast du auch den bekennenden Magierphilosophen Aleya Ambareth kennengelernt.

### Der Schwarze Finger

Der Turm ist etwa 3000-4000 Dukaten wert, aufgrund der Spukgeschichten um den Turm sowie deiner Verdienste während der Reise mit Kapitän Phileason wäre man hier in Thorwal aber bereit, dir den Turm für 2000 Dukaten zu überlassen. Da du zudem ein Mitglied der Blutström-Ottajasko bist hast du auch automatisch das Recht, in Thorwal zu leben.

### Inseln im Nebel

Schon kurz nach der Feier im Prunjoskrim der Hetleute hast du erneut die vertraute Küste Aventuriens verlassen und bist mit dem Hochkönig der Elfen auf der Taubralir zu den Inseln im Nebel gesegelt. An Bord befanden sich neben dem hohen König der Elfen auch der Junge Weise Shadruek, zahlreiche Elfen vom Volk der Wilden sowie die Shianafeya unter Führung Urdriels sowie dein alter Reisegefährte Shirandra. Auch der Meckerdrache Pog hatte sich entschieden, dich auf deinen Reisen zu begleiten – denn Thorwal „stinkt“, so der kleine Drache.

Neben Bardbrig wurden auch die Ruinen von Djanilla, die Drei Grossen Schnecken sowie Ta'Lissenji mit dem Zauberschiff angesteuert. Du hast miterlebt, wie erste, wenn auch zaghafte Gespräche zwischen den Vertretern der einzelnen Völker und Clans unter der wohlwollenden Aufsicht von Fenvariens, Urdriel und Ammantillida stattgefunden haben. Auf den Drei Grossen Schnecken hast du den Meereselfen Gwym wiedergetroffen, der sich deiner Reise auf der Taubralir anschloss und der dir breitwillig das Grundwissen um den elfischen WASSERATEM vermittelte.

Zahlreiches Wissen hast du in dieser Zeit angesammelt, unter anderem konntest du die Grundlagen des elfischen Gesangs besser verstehen, die Denkweise der Elfen ein Stück weit nachvollziehen (tatsächlich scheint jeder Elf ein Seelentier zu besitzen, das Wissen um das eigene Seelentier wird jedoch meist nur engen Freunden und Verwandten verraten) und auch einiges über die elfische Handwerkskunst erlernen, auch wenn sie im Vergleich zu den früheren Zeiten, als Tie'Shianna noch erblühte, nur noch sehr verkümmert zu nennen ist – doch noch immer besser als so manch menschliches Werk. Dabei wurden dir auch die Grundlagen der Seele des Holzes (HASELBUSCH UND GINSTERKRÄUT) vermittelt.

Ein längerer Besuch der Elfen des Volks der Alten erschien dir hingegen noch ein wenig zu früh, sind doch die Verhandlungen zwischen den einzelnen Elfenvölkern gerade erst angelaufen – und nur zu gut erinnert sich mancher Elf aus dem Volk der Alten noch daran, mit wem die Rosenohren um Beom den Städtezerstörer sich damals verbündet und die Städte der Alten geplündert haben.

Lediglich Lynisse, dem du tatsächlich in einer kleinen Stadt der Meereselfen begegnet bist, ist freundlich auf dich zu sprechen und war auch bereit, sein Wissen um die Zauberzeichen der Tlaskelem mit dir zu teilen.

Bei den zahlreichen Aufenthalten bei den Meereselfen und den verschiedenen Clans der Wilden gelang es dir zudem, das blaue Holz für deinen Zauberstab zu finden und Grundlagen über die elfischen Zauber ADLERSCHWINGE, WOLFSGESTALT, RUHE KÖRPER, RUHE GEIST und ODEM AIRDANUM zu erlernen. Beim Clan der Falken wurde dir zudem die Funktionsweise des Zauberumhangs erklärt. Auch dein verlorenes geglaubtes Gepäck konntest du mit Hilfe Fenvariens aus Ta'Lissenji wiedererlangen.

## Thorwal

Mit Hilfe der Taubralir wurdest du im Tsa 1010 BF zurück an die Küste Thorwals gebracht. Die folgenden Wochen hast du als Gastlehrer an der Schule der Hellsicht verbracht, in deiner freien Zeit hast du dich des Öfteren zu einem gemütlichen Glas Wein mit Magister Ambareth getroffen. Auch um die Einrichtung des Schwarzen Fingers hast du dich gekümmert sowie damit begonnen, die Pergamente des Schlangenkönigs näher zu untersuchen. Das Studium der Schriften war schwerer als gedacht, musstest du doch alles mühsam mit der Transkriptionslinse lesen, da du die verschiedenen Sprachen und Schriftzeichen der Echsen nicht beherrscht. Meist sind die Aufschriebe zudem scheinbar zusammenhangslos und vermischt. Neben zahlreichen Hinweisen auf die Kristallomanie hast einiges über die Wirkungsweise des verloren geglaubten Zaubers LAST DES ALTERS herauslesen können, jedoch bist du von einer verwertbaren, brauchbaren Theses noch Jahrzehnte entfernt. Allerdings hast du aus den Pergamenten auch Hinweise herauslesen können, dass der Schlangenkönig zusammen mit zwei weiteren Skrecha vor etwa 2000 Jahren in den echsischen Städten HRabaal, Gulaghäl und Nabuleth herrschte und dort auch über je einen Kessel der Wiedergeburt verfügte. Später wurden die Echsenstädte allerdings durch Warmblüter, wahrscheinlich Menschen, erobert. Der Schlangenkönig wollte dabei nach Zze Tha entkommen, landete aber durch einen magischen Unfall auf den Inseln im Nebel. Aus den Beschreibungen konntest du immerhin die ungefähre Lage Nabuleths (in der Nähe Al'Anfas) und HRabaals (in der Nähe von Brabak) herauslesen.

### Pergamente aus dem Turm des Schlangenkönigs:

Die Schriften sind allesamt auf Pergamenten aus Schlangen- oder Elfenhaut fixiert und mit Gold- oder Silberplättchen in Chuchas oder Rssahh eingraviert.

Die Wochen in Thorwal vergingen wie im Flug, und schon bald hast du beschlossen, deine Abreise in Richtung Broksaal antreten. Da Thorwaler Langboote im nostrischen Salza oder auch in Albemia nicht gerade gerne gesehen sind (manche nennen sie dort, wohl nicht ganz zu Unrecht, Piratenpack), hast du beschlossen, die Reise nach Havena auf einem bomischen Handelsschiff zu beginnen.

## Havena

Bei deinem kurzen Aufenthalt in der albemischen Hauptstadt konntest du die von Meister Leonardo kürzlich eingeweihte Prinzessin-Emer-Brücke sowie die Druckerei der Havena-Farrare besichtigen. Der Kerkerturm in Mitten der Stadt, ganz aus Koschbasalt erbaut, erinnerte dich hingegen nur zu gut an das noch immer bestehende Magieverbot (wenn auch mittlerweile Heilmagie wieder erlaubt ist) in der Stadt.

## Kuslik

Mit dem bomischen Handelsschiff bist du im Phex 1010 BF von Havena aus weiter nach Kuslik, der grössten Stadt des Lieblichen Felds, gelangt. In der Halle der Weisheit konntest du die neueste Ausgabe des Hesinde-Spiegels kaufen, zudem konntest du (falls gewünscht) magische Erkenntnisse/Berichte deiner Reise veröffentlichen.

In der Halle der Metamorphose wurde dir zudem, falls gewünscht, ein Gespräch mit Spektabilität Carolan Schlangensstab ermöglicht, eine nicht zu unterschätzende Ehre.

## Belhanka

In Belhanka, der Stadt der Liebe, hast du die Akademie der Geistreisen besucht und dort Kiamu Vennerin, den unkonventionellen Leiter der Akademie, kennengelernt. Vor allem nachdem sich herausstellte, dass Kiamu dem Stamm der Rauhwölfe angehört und du vom Aufenthalt bei den Rauhwölfen und der Heilung der Nivesen von den Zorgan-Pocken erzählt hast, scheinst du wohl einen Freund und Fürsprecher in Belhanka gefunden zu haben. Adepta Tartuffo, eine junge, aufstrebende Magierin, hat dich zudem in ein Gespräch (gerne auch bei einem Glas

guten Wein) über deine zahlreichen Erlebnisse während der Reise mit Kapitän Phileasson verwickelt. Die begeisterte Abgängerin der Akademie der Geistreisen schien jeden Bericht von dir regelrecht zu verschlingen und dich für deine zahlreichen Erlebnisse zu bewundern und wohl auch ein wenig zu beneiden.

### Drol

Mit dem bormischen Handelsschiff bist du Ende des Monats auf dem Meer der Sieben Winde weiter bis nach Drol, der Rosenstadt an der Mündung des Haradrud, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs, gereist, um dort endgültig das Schiff zu verlassen und deinen Weg über Land weiterzuführen. Du hast es dir nicht nehmen lassen, die berühmten Hängenden Gärten Drols zu besichtigen. In Drol hast du zudem einen Führer, Tapo'ka vom Volk der Chirakah, angeheuert.

### Brokschal

Von Drol aus ist bist du den Knüppeldamm am Loch Haradrol entlang weiter gereist, nicht ohne einige Kupfermünzen als Wegzoll für die dort ansässigen Echsen in den See zu werfen. Nach dem berühmten Dorf Heldenrain, bekannt durch den Rodhra-Heiligen Geron den Einhändigen, der dort als eine seiner sieben Heldentaten einen Basilisken erschlagen haben soll, hast du den Knüppeldamm verlassen und bist auf kleinen und versteckten Pfaden durch die Ausläufer des Regengebirges bis nach Brokschal gelangt.

Aischa, die nach dem Tode ihres Vaters Ben Arams die Führung des Dorfes übernahm, hat dich zusammen mit den Bewohnern Brokschals herzlich und freundlich empfangen. Auch das Wiedersehen mit dem kleinen Mechmed, mit Mansour sowie dem hageren Novadi Alev fiel sehr herzlich aus.

Als man von deinem Anliegen hörte vertraute man dir Abdallah freudig an, denn die Laufbahn eines Magiers ist natürlich ungleich besser als das einfache Leben hier im Dorf. Zusammen mit dem kleinen Jungen und Tapo'ka bist du zurück nach Drol gewandert, um das von den Al-Anfanem besetzte Gebiet rund um Port Conrad und Selem zu umgehen.

### Punin

Von der Rosenstadt Drol bist du mit einem albemischen Handelsschiff bis nach Kuslik gelangt und hast dort den Yaquirstieg bis nach Punin, der Hauptstadt Almadras, genommen.

In der Puniner Akademie angekommen, wurdest du Zeitzeuge eines Ereignisses, das die Magierwelt noch Jahre später beschäftigen sollte. Sechs Magier, alle gewandelt in einfache weisse Roben, stellten sich vor den Toren der Akademie als Gesandtschaft des Konzils der Elemente zu Drakonika vor. Zweifelten die Puniner Magier erst an den Angaben dieser seltsamen Magier, wurden sie doch bald eines besseren belehrt, als die sechs Männer und Frauen in den weissen Roben einen IGNISPHERO in den Himmel über der Akademie schickten und den Torwächtern das über tausend Jahre alte Original des *Groszen Elementariums* vorlegen. Bevor die Gesandtschaft in den privaten Gemächern der Spektabilität, Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, verschwand, konntest du noch einige Wortfetzen aufschnappen. So nannte sich der Anführer der Elementaristen Pyriander und berichtete über die zunehmenden elementaren Veränderungen in der Welt, deren Ursprünge aber nicht auszumachen sind. Daher sei die Gesandtschaft auch nach Punin gekommen um einige fähige Analysemagier mit diesem Problem zu konsultieren.

Schon einen Tag nach der Ankunft reiste die Gesandtschaft wieder ab, lediglich Pyriander selbst blieb einige Zeit länger. Wie zufällig ist er dir in dieser Zeit über den Weg gelaufen und hat dich, nachdem er erst dich und dann Abdallah längere Zeit gemustert hat, angesprochen. Schon nach wenigen Worten zeichnete sich ab, das Pyriander grosses Potential in dem Jungen sieht und nach einigen Überlegungen hast du zugestimmt, Abdallah mit der Gesandtschaft der Elementaristen mitgehen zu lassen.

Am nächsten Tag hast du von Punin aus einen Abstecher ins kleine Städtchen Then gemacht, um dort deinen alten Reisegefährten Roban zu besuchen. Nachdem ihr euch bis tief in die Nacht über die vergangenen Ereignisse

rund um Phileasson und die Reise um Aventurien ausgetauscht habt bist du, etwas übermüdet, am nächsten Tag wieder nach Punin zurückgereist.

Nachdem du auch an den folgenden Tagen keinen Gesprächstermin mit der Convocata Prima der Grauen Gilde, Prishya von Gardinschgrütz zu Gerangor, erlangt hast bist du schon bald weiter in Richtung Khunehom aufgebrochen.

### Khunehom

Dein Weg führte dich von Punin aus über die Zedemstrasse über den Raschtulswall, an Erkenstein, ElTrutz und Nagillah vorbei bis nach Fasar. Von dort bist du über Anchopal weiter bis nach Khunehom gelangt. Auf der Reise von Fasar bis nach Khunehom hat sich dir (falls gewünscht) ein Magier aus Fasar, Sulman alVenish, angeschlossen, der von Khunehom aus ein Schiff Richtung Brabak nehmen wollte und sich über, wie er sagte, angenehme und gebildete Reisegesellschaft sehr freuen würde, wären doch allerorten nur Bauernvolk mit beschränktem Sinn zu finden. Im Nachhinein ist dir allerdings aufgefallen, dass der stark nach tulamidischen Duftwasser riechende Sulman nie erwähnte, ob er bereits einmal in Brabak gewesen ist oder ob er dort zum ersten Mal hinreiste.

In der Drachenei-Akademie wurde dir ein Gästezimmer gewährt, und so konntest du in Ruhe die Expedition in die Gor vorbereiten und die folgenden Bruderlosen Tage abwarten. Yarubman ibn Nasreddin, ein Magier der Akademie, hat dich mit seinem Bruder, Sahif ibn Nasreddin, einem Geweihten des Totengottes, bekannt gemacht. Auch Ungrimm kam schon bald mit seinen zwei Begleitern, der jungen Walpurga von Löwenhaupt und dem Almadiner Marcelo von Roseneich an. Lastenträger und Söldner waren nur, wenn überhaupt, gegen horrenden Summen für eine Reise in die Gor zu überreden, und so habt ihr beschlossen, nur zwei Söldner anzuheuern und dazu mit einigen Maultieren ausgerüstet zur gorischen Wüste aufzubrechen.

### Die gorische Wüste

Nach wenigen Tagen seid ihr am Fusse der gorischen Wüste angekommen und schon bald durch die Klamm der Toten bis zum geschändeten Grabmal hinaufgestiegen. Auch diesmal war der Weg alles andere als leicht, und auch diesmal habt ihr keine Möglichkeit gefunden, die Maultiere über die Klamm bis auf die Hochebene der Gor zu bringen.

Zwei ganze Tage habt ihr am Grabmal von Rohals Streitern verbracht, doch es hat sich wahrlich gelohnt – die Gebeine sind wieder würdig aufgebahrt und der Saal geweiht. Da es euch unmöglich war, das zerstörte steinerne Tor zu reparieren habt ihr euch entschlossen, den Eingang zum Einsturz zu bringen und so das Grabmal für alle Zeiten sicher zu verschliessen und den Toten die Ruhe zu gewähren, die ihrer würdig ist.

Während der Geweihte Borons sowie die beiden Söldner sich wieder auf den Rückweg nach Khunehom machten, bist du mit deinen drei restlichen Begleitern durch die Gor bis zum Tal Liscoms gelangt. Der Weg war anstrengend und gefährlich, mehr noch als du es vom ersten Mal in Erinnerung hattest.

Das ehemalige Sklavendorf selbst war unbewohnt, die befreiten Sklaven haben wie es scheint den Weg durch die Gor gewagt und alles mitgenommen, was sie in irgendeiner Weise transportieren konnten. Du hast allerdings zu keiner Zeit von Menschen aus der Gor, mit zahlreichen Barren aus Mindorium beladen, gehört, so dass angenommen werden muss dass das Erz sowie die Gebeine der Unglücklichen irgendwo unter dem fließenden Staub der Gor wohl für immer begraben sind. Bei der Erkundung der Mindoritmine musstest du feststellen, dass der Zugang zum Einsturz gebracht wurde und wohl nur kundige Bergarbeiter in vielen Stunden Arbeit den Zugang wieder freischaufeln könnten.

Liscoms Turm selbst allerdings hast du unberührt vorgefunden – zu gross war wohl die Angst der Sklaven, den Turm zu betreten. In mühevoller Kleinarbeit gelang es dir, die beiden Sphärentunnel in der westlichen Höhle am Rande des Tals zu erforschen und letztendlich auch zu verstehen. Einer der Zugänge führt in den Keller eines verlassenem Hauses in Selem, der andere führt in eine Höhle in Mitten des Steineichenwalds. Der Höhleneingang

ist, wie du beruhigt festgestellt hast, mit einem WIDERWILLEN UNGEMACH gesichert, so dass du dir deinen eigenen Rückweg sehr gut merken musstest, um den Eingang überhaupt wiederfinden zu können.

Ein erfolgreicher OCCULUS ASTRALIS in der Bibliothek des Turms hat es dir ermöglicht, die Bücher, die mit Schutzzaubern belegt sind, zu erkennen und so unliebsamen Überraschungen aus dem Weg gehen zu können.

Viele Monde hat es gedauert, bis du den ungeheuren Schatz dieser Bibliothek auch nur ansatzweise überblickt hast. In dieser Zeit konntest du auch den Zauber UNBERÜHRT VON SATINDAV aus dem vorhandenen Buch der Leiber rekonstruieren (siehe Magische Bibliothek). Neben den zahlreichen Büchern und Schriften der Bibliothek hast du auch versucht, dein Wissen über Arkanoglyphen zu vertiefen und erste Versuche unternommen, selbst solche potenten Zeichen zu zeichnen und zu benutzen.

Während Ungrimm, Walpurga und Marcelo sich mit der Hälfte der Gold-, Mindorium- und Mondsilberbarren schon bald wieder auf den Rückweg machten, hast du, alleine mit deinem Begleiter Pug, fast ein ganzes Jahr im Tal verbracht. Schweren Herzens hast du dich nach dieser langen Zeit schliesslich aufgemacht, über den Sphärentunnel den Steineichenwald in der Nähe von Thorwal zu erreichen.

#### Inventarliste des Turms:

Ich stelle dir frei was du da genau alles mitnehmen willst, es sollte einfach einigermaßen realistisch auf ein Maultier passen. Beschränkend ist hier nicht der Sphärentunnel, sondern die Reise vom Tor im Steineichenwald bis nach Thorwal; diese dauert etwa 5-6 Tage, da der Weg nicht gerade gut begehbar ist, schon gar nicht mit einem Maultier. Ich vermute dass diese Reise von Mythomius alleine gemacht wird, denn sonst würde ja das Geheimnis der Sphärentunnel bekannt werden.

Mindorium und anderes Edelmetall wird genug vorhanden sein, so dass du deine Reise rund um Aventurien, den Schwarzen Finger sowie deine Schulden über die Jahre hinweg (teilweise) abbezahlen kannst. Es wird allerdings einige Monde bis Jahre dauern, bis du alles verkaufen kannst (vielleicht wird sogar das ein oder andere wertvolle Stück in deinem Turm lagern, ohne einen Käufer zu finden).

#### Möbelstücke und Gebrauchsgegenstände:

- Schwerer tulamidischer Teppich aus Kuruns Gemach (1x2,5 Schritt)
- Schwerer Kerzenleuchter
- Kuruns Kunstgegenstände aus Messing, Gusseisen, Mindorium, Marmor und Rotholz (allesamt wunderschön gearbeitet, etwa so gross wie eine Hand und Tiere, Fabelwesen oder humanoide Wesen darstellend – such dir was aus, es sollte allerdings einem recht weit gereisten Zwergen bekannt sein, also nicht gerade ein Schlangemensch oder ein Roter Maran)
- Schreib- und Zeichenwerkzeuge aller Art
- Utensilien für Gravuren und Schnitzarbeiten
- Silberbesteck und Silbergeschirr
- Drachenzahn (zwergischer Dolch)
- Schwerer tulamidischer Teppich (2x4 Schritt)
- Schwerer tulamidischer Teppich (4x6 Schritt)
- Silberne oder marmorne Statuetten: elfische Tänzer, Thorwaler Hüne, Echsen verschiedener Art (auch exotische wie etwa Leviatanin)
- Gemälde: Tharsonius von Bethana, genannt Dorbarad, Erzmagus zu Fasar, 586 BF
- Goldenes Besteck und Geschirr
- Verschiedene, teils sehr edle Weine (z. B. Yaquirtaler Sandwein, Jahrgang 7 Reto)
- Vergoldete Kerzenleuchter
- Kleine Wasserpfeife
- Zahlreiche kleinere tulamidische Teppiche und Kissen aller Art
- Schwere tulamidische Gobelins (6 Schritt Länge)
- Ölgemälde: Stadtansicht von Khunchorin

Schwerere Möbel wie Betten, Tische etc sind natürlich auch vorhanden, meist prunkvoll und tulamidisch gehalten. Einfach mal nachfragen, ist in Staub und Sterne sogar ausführlich beschrieben, habe das nur nicht aufgelistet da du wohl nur, wenn überhaupt, einzelne Stücke transportieren willst / kannst.

#### Bücher und Pergamente:

- Einige Bücher über Mechanik und allerlei Werkstoffe (aus Kuruns Gemach)
- 100 Bögen mit Pergament, teils leer, teils mit Bauzeichnungen von Kurun
- etliche Bücher und Schriften über Astronomie und Geographie
- spezielle Buchtitel:
  - Grosser Aventurischer Atlas
  - Kamele und Kalifen
  - Sand, Salz und Sonne

- Über Khunjom
- Sterne über der Wüste
- Der Foliant der Kreutherkunde (recht genaue Abschrift in Garethi)
- Menschen und Nichtmenschen (neuere Ausgabe in Garethi)
- Al Lamassim nishuda Abu Leviatan (unvollständige Talamidya-Übersetzung)
- Al-Raschida nurayan schah Talachim (brauchbare Abschrift in Garethi)
- Das Arcanum (schlechte Abschrift in Bosparano - Nachfragen was hier an Thesen zu rekonstruieren ist)
- Astrale Geheimnisse (Abschrift in Bosparano, Ur-Talamidya und Talamidya [wechselnd und unvollständig] - Nachfragen was hier an Thesen zu rekonstruieren ist)
- Codex Dimensionis (schlecht erhalten, in Bosparano - Nachfragen was hier an Thesen zu rekonstruieren ist)
- Magie im Kampf (Erstabschrift in Garethi, sehr gutes Exemplar)
- Die Magie des Stabes (Abschrift aus der Zeit der Klugen Kaiser, in Garethi, sehr gut erhalten)
- Philosophica Magica (unvollständige Abschrift in Bosparano, Alt-Güldenländisch, Isidra, Ashadria, Ur-Talamidya)
- Sphärenklänge, Harmonie der Dimensionen (Abschrift in Bosparano, Isidra und Garethi, gut erhalten)
- Artefakte und Alchemica (Gute Abschrift in Bosparano)
- Das Buch der Leiber (Erstausgabe, in Bosparano)
- Compendium Draconomagica (Abschrift in Talamidya, mit Brandspuren und schlecht erhalten)
- Encyclopedia Sauria (Abschrift in Rssahh [Zelemya-Glyphen] - möglicherweise unvollständig, es liegt ein dir unbekannter Zauber auf dem Buch, der dich bisher vom Öffnen abgehalten hat)
- Encyclopedia Magica (10. Auflage, alle sieben Bände)
- Das Grosse Buch der Abschwürungen (neuere Abschrift in Talamidya, recht gut erhalten)
- Lexica der Alchimie, Band I, II und III (Gesamtausgabe in Bosparano, scheinbar nahe am Original gehalten)
- Porta Aetherica - Tore in den Aether (mässige Abschrift, etwa 400 v. Hal - Nachfragen was hier an Thesen zu rekonstruieren ist)
- Knappe Abhandlung über das ‚Maranda Ulthagi‘ - angeblich sollen hier alle sieben Formeln der Zeit beschrieben sein
- Unvollständige Abschrift der ‚Metaspekulative Dämonologie‘ auf losen Pergamentblättern (in Zhayaad)
- Auszüge aus dem Codex Daemonis
- Abschrift aus dem Buch ‚Die Fünf Arkanen Capitel Hranga Betreffend‘ - Kapitel IV (in Rssahh [Zelemya-Glyphen] - nicht zu beurteilen ob vollständig oder unvollständig)
- Auszüge aus dem Buch Chimären und Hybriden
- Persönliche Schriften Liscoms über das Wesen der Leviatanim und Ssrhrsechim (Schlangemenschen)
- Persönliche Schriften Liscoms über echsische Zauberei
- Persönliche Schriften Liscoms über Zaubers, die Zeitmanipulationen erlauben
- Unvollständige Abschrift der Orakelsprüche von Fasar (siehe Anhang) - wahrscheinlich von Liscom selbst verfasst
- Abhandlung über den Zauber IMMORTALIS LEBENSZEIT (keine Thesis, aber Kenntnis von Wirkung und Kosten und einigem geschichtlichen Wissen)
- Unvollständige Abhandlung über den Zauber TEMPUS STASIS (Abschrift stammt wohl aus der Bibliothek des Fran-Horas; damit ist Mythomius also die mögliche Existenz der Thesis bekannt)
- PSYCHOSTABILIS (Thesis, Qualität 13)
- INVOCATIO MAIOR (Thesis, Qualität 16)

Ich habe mir nicht gemerkt, welche der Bücher du bereits mitgenommen hast, die sind dann natürlich nicht mehr da. Die meisten der Bücher sind Abschriften, viele sind zudem mit Verschlusszaubern gesichert, so dass ein Studium durchaus eine Weile dauern kann. Durch deinen Occulus weiss Mythomius, welche Bücher mit Schutzzaubern belegt sind, so dass er beim Studium der Bücher nicht so ohne weiteres ins offene Messer laufen wird.

Alchimistische Zutaten und anderes Exotisches:

Die angegebenen Barren und Edelmetalle sind alles, was noch im Tal in Mitten der Gor zu finden ist. Ich nehme an, dass du mit Ungrimm gerecht aufteilen wirst, sprich für dich bleibt ein Gesamtwert von 3500 Dukaten übrig.

- Hunderte von Kisten, Säckchen, Fläschchen, Tiegeln und anderen kleinen Gefässen mit den wunderlichsten Bezeichnungen (einfach mal schauen ob du etwas bestimmtes willst, daneben sind so gut wie alle Grundsubstanzen der Alchimie vorhanden - sofern haltbar). Einige Beispiele:
  - Tlalucsköttel
  - Orichalcum
  - Ghulsschweiss
  - Diverse Säuren
  - Diverse Lösungsmittel
  - Gratenfelsen Schwefelquell
  - Reinstes Wasser
  - Schwefelpulver
  - Quecksilber (sehr wenig)
- Alchimistische Apparaturen (komplettes Labor)

- Sezierwerkzeug
- Zauberkreide
- Einiges an Mündorit-Erz
- 4 Barren Mündorium im Wert von 4000 Dukaten
- 2 Barren Mondsilber im Wert von 750 Dukaten
- 6 Barren Gold im Wert von 1500 Dukaten
- 6 Barren Silber im Wert von 750 Dukaten

## Thorwal

Nachdem du nach langer Forschung die Funktionsweise der Sphärentunnel erkannt hast und letztendlich deren Benutzung gemeistert hast, bist du im Ingerimm 1011 BF durch einen der beiden Tunnel in einer Höhle in Mitten des Steineichenwalds westlich von Thorwal angelangt. In Skellelem hast du ein Maultier gekauft und hast den beschwerlichen Weg auf dich genommen, den schönen Teppich aus Liscoms Privatgemach, die gewünschten Bücher und Notizen sowie die letzten Barren Mündorium aus der Geor nach Thorwal zu schaffen.

In Thorwal hast du aus Gerüchten und Berichten von Augenzeugen gehört, dass ein Krieg zwischen Thorwal und den Schwarzpelzen aus dem Orkland gerade noch so verhindert wurde - auch durch das umsichtige Eingreifen des Hetmanns Tronde Torbensson. Zudem scheint der Sveltsche Städtebund von den Orks erobert worden zu sein! Da die Orks aber von Tjolmar aus nach Süden gezogen sind, ist Riva wohl noch immer ein sicherer Reisepunkt. Enqui ist seit kurzem von den Thorwalern erobert worden und somit durch den Nichtangriffspakt zwischen Orks und Thorwalern wohl auch vor einer erneuten Eroberung innerhalb kurzer Zeit, diesmal durch die Schwarzpelze, geschützt. Das Mittelreich hingegen scheint sich der Bedrohung gut gerüstet entgegengestellt zu haben - während der Ursupator Answin von Rabenmund im Reich meist unblutige Tumulte auslöste, hob Prinz Brin in Weiden die Orkzwinger-Legion aus und konnte kurz darauf erste Schlachterfolge gegen die Orks beim Nebelmoor erzielen.

Du hast daher beschlossen deine nordaventurische Rundreise zu starten und bist auf einer Otta (man nimmt dich gerne mit, immerhin bist du einer der Reisegefährten Phileassons) über den Golf von Riva bis nach Riva selbst gelangt.

## Riva

In der Hafenstadt Riva hast du unter anderem das erst kürzlich gegründete Storerbrandt-Kolleg besichtigt. Nachdem du die Bruderlosen Tage in der Hafenstadt am Golf von Riva abgewartet hast, hast du dir einen nivesischen Führer gesucht und bist mit Pferd und Packpferd in Richtung Gerasim aufgebrochen.

## Gerasim

Nach zwanzig, teilweise recht beschwerlichen Reisetagen über Leikinen, Kysira und Kirma bist du letztendlich in Gerasim, am Oblomon gelegen, angekommen. Der greise Anastasius Silberhaar hat dich erneut freundlich in sein Haus eingeladen, und während du einige Tage als Gastlehrer den Schülern der Schule des direkten Weges über deine Reisen berichtet hast, hast du des Abends mit den Spektabilitäten Anastasius Silberhaar und der Elfe Mondglanz Eichenfeld Gespräche über Magierphilosophie und das Leben und die Magie der Elfen geführt.

Nach einigen Tagen bist du weiter nach Oblotin aufgebrochen, hast (wieder einmal) die Gelbe Sichel über den Rabenpass überquert, bist über Jarlak weitläufig an Norburg vorbei wegezogen und bei Schosko wieder auf die Bomstrasse gestossen. Kurz nach Firunen hast du deine Reise abseits der Bomstrasse nach Kirschhausen fortgesetzt und dort deinen alten Lehrmeister Novaldius von Kirschhausen besucht. Magister von Kirschhausen war recht angetan von deinen Erlebnissen sowie deinen Veröffentlichungen und hat es sich nicht nehmen lassen, dich für deine Forschungen in und um Aventurien in den Rang des Adeptus Maior zu erheben.

Nach gut achtzig Reisetagen lag dann Ende Efferd 1012 BF endlich das Ziel deiner Reise, Festum, vor dir.

## Festum

In der Hauptstadt des Bomlands angekommen, hast du schon bald neue und auch teils genauere Berichte über den Orkensturm erfahren. Der Svelltsche Städtebund ist definitiv seit Mitte Praios 1011 BF komplett in der Hand der Orks, zudem befindet sich das Mittelreich in arger Bedrängnis. Berichte von der Schlacht am Nebelstein und der Vernichtung der Thurianischen Legion sowie der Vernichtung der weidener Orkzwinger-Legion bei Reichsend im Praios 1012 BF machen dir klar, dass das Mittelreich in einem schweren Krieg gegen die Orks verwickelt ist und der Ausgang des Krieges tatsächlich ungewiss ist, um es positiv auszudrücken.

Du hast dir im Hesindedorf ein Zimmer gemietet und dich in der Halle des Quecksilbers sowie in der Werkstatt des Roten Salamanders einige Tage um deine Publikationen gekümmert. Deine Artikel wurden (natürlich gegen entsprechende Bezahlung) überprüft und auf dem nächsten Handelsschiff mit nach Brabak, zur Druckerei des Roten Salamanders, verschifft. Ein Nachbericht über deine Reise mit Kapitän Phileasson wurde im aventurischen Boten angenommen und wird wohl schon bald mit einer der erscheinenden Ausgaben publiziert werden (wenn du diesen Artikel also tatsächlich verfassen möchtest könnten deine Mitstreiter diesen Artikel wohl schon bald käuflich erwerben); wahrscheinlich jedoch nur als Randnotiz, beherrscht doch der Orkensturm momentan die Berichterstattung des Botens.

Im Hesindedorf hast du zudem Hilbert von Puspereiken, den Gehilfen des Erzmagiers Rakorium Muntagonus, wieder getroffen. Redselig wie der junge Magier ist, erzählte er dir von der gescheiterten Expedition nach Maraskan, die er damals mit Meister Rakorium und dem Schwertkönig Raidri Conchobair unternommen hatte. Letztendlich bist du über die bomische Kaiserstrasse die Festumer Bucht entlang bis nach Skorpsky gelangt und hast dich von dort aus durch die Misasümpfe bis nach Vallusa durchgeschlagen.

## Vallusa

Über die tobrische Brücke bist du Ende Travia in der freien Stadt Vallusa, zwischen dem Bomland und der mittelreichischen Provinz Tobrien gelegen, angekommen. Im dortigen Ingerimm-Tempel, dem Feuerturm, hast du das Minderium dem Gott der Schmiede geopfert und hast dafür den Segen des Geweihten, Grimow Fannske, erhalten.

Durch die Berichte der orkischen Truppen um das Nebelmoor beunruhigt, hast du beschlossen, nicht nach Donnerbach oder Weiden zu reisen, sondern den orkischen Heerwurm weiträumig zu umgehen und deinen Weg über Ysilia und Warunk bis auf die Reichsstrasse 1 fortzuführen und dann auf der Reichsstrasse weiter bis nach Wehrheim zu reisen.

## Wehrheim

Die Reise dauerte über zwei Monate, so dass du erst Ende Firun 1012 BF endlich in Wehrheim angekommen bist. Auf deiner Reise kamen dir zahlreiche Flüchtlinge entgegen, die dir von den Greueln der Orks und dem Voranschreiten des orkischen Heerwurms berichteten. So ist seit Ende Rondra die gesamte Greifenmark in den Händen der Orks, und das Hauptheer der Schwarzpelze scheint sich irgendwo für einen neuen Angriff auf das Reich zu sammeln.

Der Reichsbhüter Brin hat mittlerweile das mittelreichische Heer in Wehrheim neu formiert, was du mit deinen eigenen Augen schon weit vor der Stadt erkennen konntest. Überall waren Zelte mit den verschiedensten Bannern aufgebaut, überall waren Soldaten, Söldner und Trossgesinde zu sehen.

Dein erster Weg führte dich zu Ungrimm, der dir weitere Details über den Verlauf des Krieges berichten konnte. Schon wenig später gelangten Berichte über ein Vorrücken der Orks auf die Kaiserstadt Gareth nach Wehrheim, und geschäftiges Treiben breitete sich aus. Am 9. Tsa 1012 BF ist das kaiserliche Heer unter König Brin Richtung Gareth aufgebrochen, und auch Ungrimm hatte sich dem Heerhaufen angeschlossen. Du selbst hast beschlossen, den Tross des Heers zu begleiten und deine Dienste als Heiler nach der Schlacht zu leisten.



## Nach der Schlacht ...

Am Abend des 2. Phex stehst du in einem Zelt in der Nähe der Silkwiesen, in Mitten zahlreicher Verwandeter, und leistest dein Bestes, um Leid zu lindern und Leben zu retten.

Lange Zeit sah es so aus, als ob die Schwarzpelze die Schlacht auf den Silkwiesen gewinnen würden, und erst das Eintreffen des Entsatzheeres aus Almada konnte das Schlachtenglück zu Gunsten des Raulschen Reiches wenden.

Erschöpft lässt du dich spät in der Nacht auf dein Feldbett sinken, Kopfschmerzen plagen dich. Schon bald sinkst du in einen traumlosen, tiefen Schlaf.

## Abenteuerpunkte und Erfahrungen

Folgende Zauber sind durch den Aufenthalt auf den Inseln im Nebel aktivierbar (Qualität 10):

WASSERATEM  
HASELNUSS UND GINSTERKRAUT  
ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT  
RUHE KÖRPER, RUHE GEIST  
ODEM ARCANUM

Folgende Arkanoglyphen sind erlebbar:

Glyphe der Triskelem (siehe Anhang)  
Fanal der Herrschaft  
Ungesehenes Zeichen  
Schutzsiegel  
Glyphe der Elementaren Attraktion  
Satinavs Siegel (bereits in SF Zauberzeichen enthalten)

SE Zauberzeichen  
SE Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen]  
SE Lesen/Schreiben [Zeemya]  
SE Sprachen kennen [Bosparano]  
SE Sprachen kennen [Rssahh]  
SE Philosophie  
SE Kristallzucht (aus den Schriften des Schlangenkönigs)  
SE Sagen/Legenden [Spezialisierung echsische Kulturen]  
SE Ritualkenntnis [Kristallomant]

Geographie +2  
Geschichtswissen +2  
Holzbearbeitung +1  
Wildnisleben +1  
Reiten +1  
600 AP

## Adventurische Ereignisse

Siehe hierzu auch das ausführlichere, allgemeine Handout.

### Khomkrieg

Der Khomkrieg zwischen Al'Anfa und den Novadis, dessen Ausbruch du Gerüchtweise immer wieder aufgeschwappt hast, erst in Khunchom, dann später in der Khom und von den Berichten Beoms aus seiner Zeit im Süden Aventuriens, ist schon 1010 BF zum Ende gekommen. Nachdem das Bompland sich aufgrund der Belagerung Kannemündes, des südlich gelegenen bomischen Handelspostens, in den Krieg eingemischt hatte und die bomische Flotte die schwarze Flotte der Al'Anfaner in der Tränenbucht vernichtet hatte und Tar Honak wenig später unter ungeklärten Umständen zu Tode kam wurden Unau und Mherwed von den Novadis befreit und die Al'Anfaner zogen sich zurück. Neuer Patriarch Al'Anfas ist der Sohn Tar Honaks, Amir Honak.

### Answinkrise

1010 BF verschwand Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen bei einem Jagdausflug im Bompland. Prinz Brin begab sich daraufhin schon bald auf die Suche nach seinem Vater ins Land am Bom und Walsach. In der Folge erklärte sich daraufhin der intrigante ehemalige Reichskanzler Answin von Rabenmund, seinerzeit aufgrund eines Giftanschlags auf Prinz Brin seines Amtes enthoben aber nur milde bestraft, zum Kaiser des Mittelreichs. Es kommt in der Folge zu Bürgerkriegen in fast allen Provinzen des Mittelreichs, lediglich Weiden stellt sich klar auf die Seite Brins. Prinz Brin bricht die Suche nach seinem Vater ab und muss sich der Bedrohung durch die Orks sowie der verräterischen Answinisten stellen. Als sich 1011 BF das kaisertreue Heer und das Heer der Answinisten vor Gareth entgegensteht und es zu ersten kleinen Scharmützeln kommt, kann Answin von Rabenmund in Gareth verhaftet werden und die später sogenannte ‚Erste Schlacht auf den Silkwiesen‘ damit verhindert werden.

### Krieg zwischen Nostria und Andergast

1010 BF erobern Thorwaler und Andergaster das nostrische Salzerhaven, es kommt zur Kriegserklärung zwischen Nostria und Andergast. In der Folge wird Jobom durch die Andergaster erobert und die nostrische Flotte von thorwalschen Drachenbooten aufgerieben. Salza fällt ebenfalls den Thorwalern in die Hände. Das Mittelreich hebt zur Unterstützung Nostrias die Thuramische Legion aus, die sich jedoch wenig später ohne Kampfhandlungen aus Nostria zurückzieht um sich der Bedrohung durch die Orks entgegenzustellen. In der Bärenklamm wird die Legion im Jahre 1012 BF schliesslich von den Orks vernichtend geschlagen.

### Der Orkensturm

Als Anfang 1010 BF in Balihø ein Attentat des Orks Sadrak Wassoi, zu dieser Zeit noch als Söldner bei der Uhlenberger Legion tätig, auf den Herzog von Weiden, Waldemar dem Bären, nur knapp verhindert werden kann (Oberst Helder von Arpitz kommt dabei ums Leben), konnte noch niemand ahnen welche weitreichenden Auswirkungen das Entkommen des feigen Attentäters haben wird.

Erste Gerüchte eines riesigen, orkischen Heerwurms, angeblich unter der Führung von Sadrak Wassoi und dem Aikar Brazoragh, der sich auf das Svellttal zubewegt, wurden noch als unmöglich abgetan, doch schon bald zeigte sich das wahre Ausmass der orkischen Bedrohung. Noch im selben Jahr wurden die svelltschen Städte Tiefhusen und Tjolmar erobert sowie die Belagerung Lowangens begonnen. Schon bald nach diesen Ereignissen nahmen auch die Mächtigen im Mittelreich die Orks als ernste Bedrohung

war, doch durch den Bürgerkrieg im eigenen Reich konnte kaum etwas gegen die orkische Bedrohung unternommen werden.

Im Praios wurde Yrramis, der letzte Ort des Svellttals vor der Grenze des Mittelreichs, erobert, und einige Tage später fiel auch die mittelreichische Festung Greifenstein in die Hände der Orks. Endgültig mit dem Orkenkrieg konfrontiert, wurde die weidensche Orkzwinger-Legion von Prinz Brin ausgehoben und gegen die Korogai geschickt und konnte schon kurz darauf ein Feldlager dieses Orkstammes zerstören. Doch diese erste Erfolgsmeldung sollte nicht lange Bestand haben, denn schon kurze Zeit später fiel das weidensche Städtchen Nordhag in die Hände der Orks. Später, im Ingerimm, gelingt es der aus dem Krieg zwischen Nostria und Andergast abgezogenen Thuranschen Legion, die Korogai bis nach Andergast zurückzutreiben.

Im Rahja des gleichen Jahres wird die Belagerung Lowangens gegen horrenden Tributzahlungen an die orkischen Belagerer nach gut einem Jahr abgebrochen.

Am 28. Praios, 1012 BF wird die Thuransche Legion in der Bärenklamm nahezu ausgelöscht (Fürst Blasius vom Eberstamm geriet dabei gerüchteweise in die Gefangenschaft der Orks), ein herber Rückschlag für das Mittelreich. Kurz darauf wird auch die Orkzwinger-Legion aufgerieben, und vorstossende Orkheere erobern Ulmenau und Dergelstein. Am 18. Rondra wird Greifenfurt fast kampflos durch die Tordochai erobert, kurze Zeit später fällt auch Greifenberg an die Orks, von Sadrak Wassoi, mittlerweile der Schwaze Marschall genannt, persönlich angeführt. Am 24. Rondra kommt es zu einer grossen Schlacht zwischen den orkischen Angreifern und den sich entgegenstellenden mittelreichischen Kämpfern, in deren Folge das Mittelreich eine erneute, herbe Niederlage einstecken muss.

Nahezu unbemerkt konnte ein orkischer Heerwurm zudem auf Gareth selbst vorrücken und stand am 22. Tsa vor den Toren der Hauptstadt des Mittelreichs! Ein menschliches Heer mit vielen Freiwilligen unter der Führung des Reichsbehüters Brin kann die Orks vor den Toren Gareths nach schweren Verlusten letztendlich durch die Ankunft eines almadischen Entsatzheeres besiegen und zurücktreiben, eine Schlacht, die später als die „Zweite Schlacht auf den Silkwiesen“ in die Geschichte eingehen soll.

Doch noch immer sind zahlreiche Städte und Dörfer des Mittelreichs von den Orks besetzt, so zum Beispiel Greifenfurt ...

## Allgemeine Informationen

Der blaue Magierstab des Mythomijus



Der Stab ist aus dem speziellen blauen Holz, das nur auf den Inseln hinter den Nebeln zu finden ist, gefertigt. Durch HASELBUSCH UND GINSTERKRÄUT wurde auf den Inseln ein Baum genau nach den Wünschen von Mythomijus gezogen und für den Zauberstab verwendet. Ein stilisierter Drachenkopf mit eingesetzten Topassteinen, die die Augen des Drachens darstellen, schmückt das Ende des Stabes (Das Bild ist natürlich nur ein Vorschlag).

Werte:

IN+1 TP 11/6 KK/TP 80u 75 Finger 0 INI 0/O WM DK NS 26 Volumenpunkte

Stabzauber:

Mythomijus kann natürlich das Buch „Magie des Stabes“ aus Liscoms Turm für die Rituale verwenden; natürlich erst wenn er das Buch in der Bibliothek Liscoms gefunden hat.

Bindung des Stabes - bereits auf den Inseln im Nebel vollzogen (Probe auswürfeln)

Ewige Flamme - nach der Rückkehr von den Elfeninseln nach Thorwal vollzogen (Probe auswürfeln)

Kraftfokus - während des Aufenthalts in Belhanka vollzogen (Probe auswürfeln)

Zauberspeicher I - in Punin auf den Stab gesprochen (Probe auswürfeln)

(Weitere Stabzauberproben sind möglich)

### Der Adlerrumhang

Der Umhang beinhaltet einen in alt-elfischer Repräsentation gesprochenen ADLERSCHWINGE, WOLFGESTALT mit drei Ladungen. Für das Aufladen des Umhangs müssen die Zaubersprüche ARCANOVI und ADLERSCHWINGE, WOLFGESTALT bekannt sein. Der Umhang wurde mit einer Affinität zu Vögeln, speziell zu Adlern, gefertigt, so dass das Aufladen je nach beherrschter Tierart unterschiedlich erschwert ist (+2 für andere Vögel, +10 bis +20 für andere Tierarten).

Probe zum Aufladen:

Zu Beginn der Probe muss ein W20 gewürfelt werden, bei einer 19 oder 20 ist das Artefakt unwiederbringlich zerstört. Für jede Ladung ist eine Probe auf ADLERSCHWINGE, WOLFGESTALT nötig, die insgesamt um 6 erschwert ist (+4 für die fremde Repräsentation, +2 für den Roten Maran). Die Dauer des Aufladens beträgt 4 Stunden.

### Glyphe der Flaskelem

Unter dem Einfluss dieser Glyphe (Komponenten Schutz und Bannung) wird ein unbelebter Gegenstand (maximale Größe  $RkP * \text{Schritt Radius}$ ) davon abgehalten, mit den Elementen Eis, Erz, Feuer oder Humus in Berührung zu kommen. Um den Gegenstand entsteht eine kugelförmige Schutzzone mit  $RkP * \text{Schritt Radius} * 2$ , die den belegten Gegenstand vor der Berührung mit den oben genannten Elementen schützt. Der Gegenstand kann, solange er mit der Arkanoglyphe belegt ist, nur mit einer KK Probe erschwert um  $RkP * 2$  Punkte mit einem der genannten Elemente in Kontakt gebracht werden. Gegenstände innerhalb der Schutzzone, die etwa aus Humus oder dergleichen bestehen, sind nicht betroffen, können allerdings auch nur durch eine um  $RkP * 2$  erschwerte KK-Probe aus dem Schutzbereich entfernt werden.

### Aleya Ambareth, Magister Magnus Sphaerologia et Theoretica (Graw)

Ein schwarzhaariger, Ende Dreissig erscheinender Magier. Ihm fehlen zwei Finger und er weist zahlreiche Narben auf. Aleya hat in Thorwal studiert und, nach einigen Reisen rund um Aventurien, ein Zweitstudium in Purin begonnen. Aleya ist ein umgänglicher, freigeistiger Philosoph, der sich auch mit Sphärenreisen auskennt. Verhält sich Mythomius freundlich und ist an magierphilosophischen Gesprächen interessiert, so kann er sicher einiges über Sphärologie in Erfahrung bringen. In ihm könnte Mythomius einen guten Freund finden, teilt Aleya doch ebenso wie Mythomius das Abenteuerleben nach dem Studium.

### Anastasius Silberhaar, Spektabilität der Schule des direkten Weges (Graw)

Der greise Anastasius ist zusammen mit der Elfe Mondglanz Eichenfeld Spektabilität der Schule des direkten Weges zu Gerasim. Auf der Reise von Enqui ins Bommland machten die Helden in Gerasim halt, und der leutselige Anastasius lud Mythomius zu einem Umtrunk in seiner Bibliothek ein. Bei seinem zweiten Aufenthalt in Gerasim einige Jahre später wurde Mythomius erneut von Anastasius eingeladen und verbrachte im Haus des Magiers einige Tage bei Gesprächen über Philosophie und Elfenmagie.

### Cellyana von Khunehom, Spektabilität der Schule der Hellsicht zu Thorwal (Graw)

Die zierliche, grauhaarige Frau (Mythomius schätzt sie um die 50 Jahre) wird ihm in Thorwal noch mehrmals über den Weg laufen. Falls sich Mythomius nicht abweisend oder extrem seltsam verhält, so wird er in der ruhigen Frau eine Gleichgesinnte finden, die sehr gerne über elfische Geschichte, Magierphilosophie und Neorohalismus diskutiert.

Carolan Schlangenstab, Spektabilität der Halle der Metamorphosen zu Kuslik (weiss)

Der Erzmagier Carolan ist ein mittlerweile über siebzigjährige, kleiner und hägerer Mann mit langen weissen Haaren und wallendem, ebenso weissen Bart. Seine gebeugte, doch würdevolle Erscheinung sowie der legendäre Schlangenstab ziehen die Blicke auf den strengen Erzmagier aus Kuslik.

Der Schlangenstab

Der Schlangenstab des heiligen Argelion ist der zwei Schritt lange, reich verzierte Stab des Heiligen Argelion. Er diente bis 752 BF als Insignium der Magister der Magister. Danach verfügte man jedoch, dass nur noch die Spektabilität der Halle der Metamorphosen den Stab tragen dürfe. Heute wird das Artefakt von Carolan Schlangenstab getragen.

Argelion

Argelion, auch Argelion Schlangentreu, war ein grosser Kämpfer der Hesinde-Kirche. Heute ist er ein Erzheiliger der Kirche und Schutzheiliger wider finstere Magie. Ihm wird der Schlangenstab des heiligen Argelion zugeordnet. Argelion Schlangentreu forschte aventurienweit nach verschiedenen Drachengeheimnissen und war ab 597 BF der Streiter der 5. Drachengeste im Kosch. Ausserdem schrieb er den Kodex der Tugenden. Angeblich wurde Argelion von Nandus selbst nach Alveran entrückt.

Hilbert von Puspereiken, Abgänger der Halle des Quecksilbers (Graw)



Mythomius ist dem jungen Magier bereits zweimal begegnet: während der Phileasson-Expedition in Fasar und später auf seiner Nordaventurischen Rundreise in Festum. Hilbert ist ein redseliger Schüler des berühmten Echsenforschers Rakorium Mantagonus und nahm auch schon an der ein oder anderen Expedition des Echsenforschers teil.

Kiamu Vennerim, Spektabilität der Akademie der Geistreisen zu Belhanka (Graw)



Spektabilität Vennerim ist ein weitgereister Nivese von kleiner Statur, der seine Ausbildung in Gerasim abschloss und schon später zur Leitung der Halle der Geistreisen berufen wurde. Ursprünglich stammt er aus der Nähe von Farlom, dem Stamm der Rauhwölfe angehörend.

Mondglanz Eichenfeld, Spektabilität der Schule des direkten Weges (Graw)

Die Waldelfe Mondglanz Eichenfeld ist zusammen mit Anastasius Silberhaar Spektabilität der Schule des direkten Weges zu Gerasim. Mythomius hat sich während seines zweiten Aufenthalts in Gerasim mit der Elfe im Haus von Anastasius Silberhaar über Philosophie und Elfenmagie unterhalten.

Orakelsprüche von Fasar

### ***I. Spruch***

*Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER Macht und SEIN Diener (...) kann (...) sterben. Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens. Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stossen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen. (...) sich aufturn die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten. Dann wird erscheinen der Erste (...) wird sein (...) das Wissen (...)*

### ***II. Spruch***

*Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf IHM, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden. Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden. (...)*

Prishya von Garlinschgrötz zu Grangor, Spektabilität der Akademie der Hohen Magie zu Punij (Graw), Convocata Prima der Grossen Grauen Gilde des Geistes

Die strenge, niemals lachende Convocata Prima der Grossen Grauen Gilde des Geistes kennt Mythomius bisher nur von Vorträgen. Ein persönliches Gespräch mit der gestrengen Magierin wurde ihm während seines Aufenthalts in Punij verwehrt, was wohl auch am gleichzeitigen Eintreffen der Gesandtschaft aus Drakonica zu tun haben könnte.

Sulman al'Venish, Abgänger der Al'Achami Akademie (Schwarz)

Sulman, ein Abgänger der Akademie zu Fasar, ist ein edel gekleideter, stets in einer Wolke aus Duftölen befindlicher telamidischer Magier aus Fasar, der Mythomius auf seinem Weg von Fasar bis Khunchom begleitet hat. Sulman zeichnete sich als angenehmer und kluger Gesprächspartner aus, der sich vor allem für die Nekromantie zu interessieren scheint und deswegen nach seinem Studium in Fasar die Dunkle Halle der Geister zu Brabak besuchen will.

Gareth

Die Kaiserstadt Gareth ist mit Abstand die grösste Stadt Aventuriens und die Hauptstadt des Mittelreichs. Sie ist seit ihrer Gründung mehr und mehr zum Zentrum Aventuriens (nicht nur geographisch) geworden. Die Stadt nennt man, neben weiteren Beinamen, die "Stadt der hundert Tempel", was sich darauf bezieht, dass es Tempel von nahezu jeder Gottheit und Halbgottheit gibt. Die Stadtteile sind von teilweise ganz unterschiedlichem Charakter und bilden rechtlich gesehen keine Einheit. Der Kaiser residiert in der Neuen Residenz ausserhalb Alt-Gareths, und auch die K&IA unter Baron Dexter Nemrod hat hier Ihren Hauptsitz.

Atkar Brazoragh

Der Atkar Brazoragh ist, glaubt man den Gerüchten sowie den Berichten von Überlebenden, ein sicherlich 2,5 Schritt grosser Ork mit mächtigen Hauern und einer beständigen Gier nach frischem Blut. Er soll sich als Gesandter der orkischen Götzen Tairach und Brazoragh sehen und ist scheinbar der Herrscher über alle Orks.

Sadrak Wassoi



Sadrak Wassoi, der „Schwarze Marschall“ war Söldner in der Uhdenberger Legion, als er im Travia 1010 BF ein Attentat auf den Herzog von Weiden ausübte. Obgleich nicht erfolgreich, konnte der Ork doch entkommen und stieg schon bald zum obersten Heerführer der anstürmenden Orkhorden aus Nordwesten Aventuriens auf.