

Nach dem Fall des Roten Mondes

Greifenmark, im Mond Rajja, Jahr 1013 nach dem Fall Bosparans

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

- Gassenhauer in Greifenfurt

Wenige Tage nachdem die Schwarzpelze in den Hügelländern der Greifenmark östlich der Greifener Hauptstadt durch das Heer des Prinzen vernichtend geschlagen wurden bist du zusammen mit deinem alten Kampfgefährten Wulf auf der Reichsstrasse I in Richtung Wehrheim, dem stählernen Herzen des Kaiserreichs, aufgebrochen.

Der Grossteil der Schwarzpelze wurde zwar zwischen den Hügeln östlich vor Greifenfurt vernichtend geschlagen, doch noch immer machen marodierende Orkbanden die Grenzlande der Greifenmark und Weidens unsicher. In Richtung Wehrheim jedoch ist die Gegend weitestgehend von den Orken gesäubert, und allerorten kannst du den beginnenden Wiederaufbau der vom Krieg versehrten Landstriche beobachten. Und solltest ihr auf einzelne marodierende Orkverbände treffen, so soll es dir und deiner Axt Tänzer nur recht sein.

Während den folgenden Reisetagen grübelst du immer wieder über die an der Akademie in Wehrheim eingeleitete Untersuchung gegen dich, die nur aufgrund der Bedrohung des Reiches durch den Ansturm der Schwarzpelze vorübergehend ausgesetzt wurde. Doch nun, nachdem der Sturm der Orken erfolgreich zurückgeschlagen wurde, wird der Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell die Untersuchung gegen dich mit Sicherheit bald wieder aufnehmen. Wenn es wirklich bis zu einem Schwur auf die Zwölfe kommen sollte, so bleibt dir wohl keine andere Wahl, als den Schwur zu verweigern und die Kriegerakademie unehrenhaft zu verlassen. Erst Die Drachenschule zu Xorklosch, nun die Wehrheimer Akademie, irgendwann solltest du solche Dinge in deinem Leben nicht immer nur unrühmlich abrechnen.

An einem bereits weit vorangeschrittenen Abend in einem Gasthaus am Rande der Reichsstrasse fasst du dir ein Herz und erzählst deinem alten Freund Wulf von den Problemen, die dir in Wehrheim aller Wahrscheinlichkeit nach bevorstehen. Du berichtest ihm von Oljevski seinen Beschuldigungen und der Untersuchung des Oberst-Rektors über dich, die aus den Anschuldigungen des Bomländers resultieren. Vielleicht fällt Wulf in diesem Fall etwas ein, er scheint ja schon immer dem Fuchsgott der Menschen zugewandt gewesen zu sein und du kannst wahrlich bezeugen, wie er sich schon mehr als nur einmal aus den gefährlichsten Situationen einfach nur herausreden konnte, während du hingegen schon nach dem ersten Wort eher zu Tänzer gegriffen hättest.

Kasernenstadt Wehrheim, im Mond Praios, Jahr 1014 nach dem Fall Bosparans

"Hätte die stürmische Herrin Rondra eine Stadt geplant, so würde jene aussehen wie das darpatische Wehrheim. Die Häuser stehen im Gleichschritt Spalier, militärische Ordnung herrscht allerorten, kein Stein ist fehl am Platze und in den Strassen hört man den Klang marschierender Soldaten."

- Thorgrim Sohn des Tuwar, Erzkanzler der Kirche der Lewin

Einige Tage später habt ihr endlich das stählerne Herz des Reiches erreicht, die darpatische Grafenstadt Wehrheim. Lange bevor du die eigentliche Stadt siehst, kannst du schon die trutzige Burg Kamaleth, am Nordufer der Dergel gelegen, ausmachen. Wenig später passiert ihr das mächtige Stadttor und taucht in die militärische Geschäftigkeit der darpatischen Grossstadt ein.

Du suchst für deinen alten Freund Wulf sogleich ein Zimmer in der Schnapsmühle, das deiner Meinung nach bei Weitem beste Gasthaus in Wehrheim, vielleicht sogar im ganzen Rabenmünder Fürstentum. Du selbst meldest dich kurz danach beim Oberst-Rektor der Akademie zurück und beziehst wieder deine Kammer in den Gebäuden der Kriegerakademie. Immerhin, man hat dich willkommen geheissen, dir für deine Verdienste während des Orkensturms den rondrianischen Kriegerhandschlag gegeben und die Untersuchung gegen dich vorerst noch nicht erwähnt.

In den folgenden Tagen gehst du nach langer Zeit endlich wieder deiner Arbeit an der Wehrheimer Akademie nach, und nicht wenige deiner jungen Rekruten können nach den Lehrstunden bei dir schmerzhaft Prellungen und blaue Flecken aufweisen. Dem schleimigen Oljevski gehst du so gut es geht aus dem Weg, der ein oder andere Remppler in den weitläufigen Gängen der Akademie lässt sich aber nicht vermeiden. Abends triffst du dich mit Wulf in der Schnapsmühle, um dort bei einem deftigen Hammeleintopf, dunklem Starkbier und in der Kehle brennendem Schnaps den Abend ausklingen zu lassen.

Bereits nach wenigen Tagen weisen die Nachforschungen des Anergasters erste Erfolge auf. Wulf war in den letzten Tagen viel in Wehrheim unterwegs, vor allem in der Innenstadt und am Pferdemarkt, und hat das ein oder andere Gerücht über die Wehrheimer Kriegerakademie aufgeschnappt. Immer wieder ist er dabei auf das untadelige Verhalten eines Lehrers im fernen Bompland gestossen, sicherlich ist dabei deine Rolle bei der Befreiung Fenvariens aus dem Norburger Schuldurm damals unter Phileasson gemeint. Sogar bis in den Aventurischen Boten hat es dieses Gerücht geschafft. Über Oljevski hat der Anergaster allerdings auch ein Gerücht gehört, dass ihm an vielen verschiedenen Orten Wehrheims immer wieder zu Ohren kam: Er sei ein Bastardsohn des unbeliebten bomischen Grafens von Notmark, den alle Welt unter dem Namen 'alte Warzensau' kennt (natürlich wagt es niemand, den Grafen so in seiner Anwesenheit zu nennen). Würde dieses Gerücht der Wahrheit entsprechen, so hätte der Bompländer bei seiner Einstellung an der Akademie falsche Angaben gemacht, ein Verhalten, das man sicher bestenfalls als untadelig bezeichnen kann. Wulf ist sich sicher, dass er den bomischen Lehrer mit diesem Gerücht unter Druck setzen kann, seine Beschuldigungen gegen dich zurückzuziehen. Zufrieden stösst der Anergaster mit dir auf das erworbene Wissen über Oljevski an.

Dein alter Freund Wulf scheint seine Sache gut gemacht zu haben, denn auch Wochen nach der Abreise des ehemaligen Zuhälters ist es noch immer still um die Untersuchung gegen dich und du hast das Gefühl, als ob Oljevskis dümmliches Grinsen auf seinem Gesicht eingefroren ist und er dir wo es nur möglich ist aus dem Weg geht.

Kaiserstadt Gareth, im Mond Hesinde, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Für das Reich und die guten Menschen, die es erst zu dem machen, was wir alle innigst achten und schätzen!"
- Prinz Brin von Gareth zu einigen Soldaten zur Zeit des Orkensturms

Ende des Mondes Boron meldest du dich bei Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell ab, um der Einladung seiner allerprinzlichsten Majestät zum Reichstag zu Gareth zu folgen - eine grosse Ehre, die du durch deine tapferen Leistungen während des Orkensturms sicher mehr als verdient hast. Die Untersuchungen gegen dich ruhen noch immer, doch du willst ruhige Gewässer nicht aufwühlen und sprichst den alten Kämpen nicht darauf an.

Du nimmst die Reichsstrasse II in Richtung Gareth und wanderst durch das herbstlich bunte Königreich Garetien. Es sind schöne und noch immer sonnige Tage, und die Menschen sitzen allerorten vor ihren Hütten und Häusern und geniessen die herbstliche Abendsonne, so lange es der grimme Herr Firun eben noch zulässt.

Wenige Tage später erreichst du die Hauptstadt des Raulschen Reiches. Deine alten Kampfgefährten Roban und Mythomius sind ebenfalls zum Reichstag eingeladen und bereits in der Kaiserstadt eingetroffen. Zusammen mit Wulf verbringt ihr einige schöne Abende in den zahlreichen Tavernen Gareths (Damians Geldkatze freut sich während diesen Abenden ungemein, landet ihr doch am Ende immer wieder in seinem Bierhaus) und schwelgt in gemeinsamen Erinnerungen. Du kommst nicht umhin zu bemerken, dass ein Schatten sich auf Mythomius gelegt hat - sicher die Sorge um Sartassa, auf der ein schrecklicher Fluch lastet. Reden will er darüber allerdings nicht.

Zusammen mit deinen alten Freunden begibst du dich am 18. Hesinde in die Stadt des Lichts, um dort im gigantischen Tempel der Sonne den mehrtägigen Reichstag zu Gareth hautnah mitzuerleben. Doch wann verlief dein Leben schon einmal normal und ohne Überraschungen? Bereits am Abend des ersten Tages werden du und deine Gefährten zu einer privaten Audienz bei der elfischen Gräfin Naheniel Quellentanz eingeladen. Doch noch bevor ihr die Gemächer der seltsamen Elfe in der Neuen Residenz Gareths erreicht, werdet ihr in einen Zeitstrudel gezogen und landet viele Jahrhunderte vor eurer Zeit im Staub der Gorischen Wüste. Zufall? Bestimmung? Ihr seid es letztendlich, die dem Krieg zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzmagier Borbarad die entscheidende Wendung zugunsten Rohals gebt. Borbarad wird verbannt und ihr werdet kurz vor dem Untergang beider Heerscharen zurück in eure Zeit geschleudert, wenige Tage nach dem Ende des Reichstags. Der Geheime Orden vom Auge, zu welchem auch der Convocatus Primus der Weisen Gilde Saldor Foslarin (ein Angroscho unter

den Magiern, ein seltsamer Kauz) sowie seine kaiserliche Majestät persönlich gehören, nimmt euch kurz nach eurer Rückkehr einen zwölfgöttlichen Schwur ab, über die Ereignisse in der Geor Stillschweigen zu bewahren.

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

Fürstentum Kosch, im Mond Firun, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Eine weitere Auffälligkeit der Gjalsker sind die Thar'an Mor, Hautbilder von sonderbarer Machart, wie ich sie ähnlich bisher nur in Thorwal schauen durfte. Wer mit dem seltsam scheinendem Brauch der Thar'an Mor vertraut ist, kann aus der Art und Weise, nach welcher die Hautbilder angeordnet sind, sehr viel über das Leben seines Trägers erfahren (...)."

- Textstelle aus dem im Hesindetempel zu Tiefhusen aufbewahrten Tagebuch eines unbekanntem Reisenden, dessen Leiche 595 BF in der Nähe von Tiefhusen gefunden wurde

Nach den gigantischen Ereignissen in Gareth (oder besser gesagt den Ereignissen in der Geor, gute 400 Jahre vor eurer Zeit) musst du immer wieder an deine Wurzeln in Xorlosch, der ältesten Stadt der Angroschim, denken. Du kommst zu dem Schluss, dass es wohl an der Zeit ist, sich endgültig mit deiner Vergangenheit zu befassen und einen Schlussstrich zu ziehen. Schon immer hattest du mit der Beständigkeit und den alten Traditionen der Erzzwerge wenig gemein, und nach all den erlebten Abenteuern in ganz Aventurien ist dir klar geworden, dass dieses Leben niemals zu dir passen wird. Du beschliesst also noch ein weiteres Mal, vielleicht zum allerletzten Mal, in deine Heimatstadt im Herzen der Ingrakuppen zu reisen und dort mit deiner Vergangenheit ein für alle Mal abzuschliessen.

Von Gareth aus nimmst du die Reichsstrasse II bis in das Dorf Grambusch, wo du noch immer deutlich die Spuren des Orkensturms ausmachen kannst. In Grambusch gönnst du dir zur Mittagsstunde ein kühles Bier und einen ordentlichen, vor Fett tiefenden Hammelbraten in einer der an der Reichsstrasse gelegenen Tavernen.



Während du herzhaft in dein knuspriges Stück Hammelfleisch beisst und dir anschliessend das Fett aus dem Bart wischt, fällt dir der Neuankömmling auf, der soeben das Gasthaus betritt: Gross gewachsen und muskulös, trotz des strengen Winters nur mit einem Fell, einem seltsam anzusehenden Rock und gefütterten Ledertiefeln bekleidet. Auf seiner Brust sind unzählige verschlungene Hautbilder zu erkennen, an seinem Rücken hängt wohl die grösste Zweihandaxt, die du je gesehen hast. Der Fremde setzt sich an einen freien Tisch und bestellt mit einem fremdartig klingendem Akzent

Speis und Trank beim Wirt.

Einige Zeit später kommen einige Söldlinge im Gasthaus an, sicherlich Veteranen des Orkensturms. Die rauen Gesellen schauen sich um, können zu ihrem Missfallen jedoch keinen freien Tisch mehr ausmachen. Schon bald fällt ihr Blick auf den seltsamen Barbaren, der dort einsam an einem grossen Tisch sitzt und sich laut schmatzend die saftige Hammelkeule

schmecken lässt. Eines führt zum anderen, und schon kurze Zeit später beginnen die Söldner, dem wild aussehendem Fremden klarzumachen, dass er hier nicht erwünscht sei und er den Platz doch lieber für bessere Männer und Frauen freimachen solle. Wenige Minuten später hat sich eine handfeste Schlägerei zwischen dem Barbaren und den rauen Söldlingen entwickelt. Einer gegen viele - nicht gerade das, was die Menschen der göttlichen Lewin gefällig nennen würden. Kurz entschlossen greifst du zugunsten des Wilden ein, hast du doch sowieso schon seit Tagen an keiner zünftigen Schlägerei mehr teilgenommen!

Wenige Augenblicke später liegen die Söldlinge mit blutigen Nasen, Platzwunden und schmerzhaften Prellungen am Boden, während dir der Barbar mit laut dröhnendem Lachen auf den Rücken haut und dir für deine Hilfe dankt. Du hast zwar nicht das Gefühl, dass der Ausgang des Kampfes ohne dein Eingreifen in irgendeiner Art anders ausgegangen wäre, doch gut getan hat so eine Schlägerei allemal! Der Hüne stellt sich dir als Rastar Ogerschreck aus dem fernen Gjalskerland vor, der nach den Schlachten gegen die Schwarzpelze im Norden des Mittelreichs das Turnier in Gareth während des Reichstages besucht hat. Der Name sagt dir doch was. Kurz musst du überlegen, dann fällt es dir wieder ein: Das muss jener Rastar Ogerschreck sein, der laut zahlreichen Erzählungen einst auf einem von riesigen Wollnashörnern gezogenem Streitwagen zugunsten des Mittelreichs an der Schlacht gegen die blutrünstigen Oger Galottas teilgenommen hat! Du stellst dich mit einem kräftigen Händedruck ebenfalls vor, und schon kurze Zeit später schwärmt ihr bei einem guten Krug Bier von euren vergangenen Kämpfen und Schlachten. Ein Mensch, so ganz nach deinem Geschmack! Irgendwann kommt ihr auf eure Reise zu sprechen und Rastar erzählt dir, dass er von Gareth aus in Richtung Havena unterwegs ist, um von dort aus per Schiff nach Thorwal und anschliessend weiter in seine Heimat weit im Norden Aventuriens zu gelangen. Dieser raue Geselle wäre sicherlich ein angenehmer Reisegefährte, und aus dem Bauch heraus schlägst du vor, den Weg bis ins Herzogtum Nordmarken gemeinsam zu nehmen.

Wenig später folgen du und dein neuer Reisegefährte Rastar von Grambusch aus der Reichstrasse VI bis nach Ferdok. Die Reise führt euch dabei durch die mit Schnee bedeckten Auen und Wiesen Caretiens. In dieser Zeit erfährst du viel über die Sitten und Bräuche der Gjalskerländer und erzählst dem Nordmann deinerseits viel über deine Reise mit dem Nordmann Phileasson. Schon bald kommt ihr auf die Idee, des Abends den ein oder anderen Übungskampf auszufechten. Bereits nach den ersten Runden wird dir klar, dass dir mit Rastar ein mehr als ebenbürtiger Gegner gegenübersteht. Zahlreiche blaue Flecken und Prellungen haben du und auch der grosse Gjalskerländer aus diesen Übungskämpfen mitgenommen, doch auch den ein oder anderen Kniff konntest du dem 'Ogerschreck' bei euren abendlichen Kämpfen abschauen.

Einige Wochen später habt ihr die Grafenstadt Ferdok erreicht und nehmt euch dort für einige Tage zwei Zimmer. Du besuchst natürlich erneut die berühmteste Brauerei Aventuriens und gönnst dir auch das ein oder andere Starkbier im 'Hammer und Amboss', im Zwergeviertel der

Stadt gelegen. Du bekommst sogar eine Audienz bei Graf Gerwin Sohn des Gorbosch und hebst mit dem etwas ungewöhnlichen Grafen unter dem zweifelnden Blick seines Beraters Morwald Gerding ein Mass echtes Ferdoker.

Durch die langen Seefahrten damals unter Asleif Phileasson abgehärtet, beschliesst du zusammen mit Rastar auf einem Flussschiff bis hinab zur Mündung des Hardselbaches weiterzureisen. Du wirst zwar hin und wieder etwas verwundert angeschaut, als ihr am Ugdan-Hafen einen Platz auf einem Schiff in Richtung Havena sucht, doch mit genügend Dukaten findet ihr schon bald einen Kapitän, der euch schon am morgigen Tage auf seinem Schiff mitnehmen wird.

Dein Magen verträgt die Reise auf dem grössten Strom Aventuriens überraschend gut, und so kannst du die Fahrt von Ferdok aus sogar geniessen. Auch an Bord des Flussschiffes gönnt du dir den ein oder anderen Übungskampf mit dem Gjalskerländer. Schon am zweiten Abend schaut euch dabei die ganze Mannschaft zu und wettet zur Freude Phexens auf den Ausgang der harten Kämpfe.

Zu Beginn der Reise ragen die mächtigen Berggipfel der Koschberge im Norden auf, während im Süden die nebelverhangenen Felsformationen des Ambossgebirges zu erkennen sind. Die Wälder und Graslandschaften an den Ufern des Flusses beginnen unter der Herrschaft der jungen Göttin zaghaft zu erblühen, die Abende sind allerdings noch immer grimmig kalt und klamm. Ihr macht in den gleichen Städten halt wie damals, als du mit deinen Gefährten auf der 'Stem von Ferdok' nach Xorlosch unterwegs warst: Erst das kleine Hafenstädtchen Nadoret - an die unterhalb der Stadt gelegene Arena hast du gute und erfolgreiche Erinnerungen -, dann das kleine Dorf Donken. Hier knickt der Fluss in Richtung Westen ab, um schon bald an Albenhus, Burg Weidleth und Twerghausen vorbei bis nach Nordmarken und Albernica zu fliessen. Im Süden sind es mittlerweile die mächtigen Eisenberge, die anstelle der zerklüfteten Gipfel des Amboss aufragen, im Norden bietet sich euch ein weit reichender Blick ins Galebratal, zwischen den Koschbergen und den Ingrakuppen gelegen.

Nach dem Städtchen Twerghausen werden die Ausläufer der Ingrakuppen immer grösser und beeindruckender, und schliesslich erreicht ihr an einem überraschend warmen Tag des Mondes Phex endlich die Mündung des Hardselbaches. Dort verabschiedest du dich von deinem neu gewonnenen Freund Rastar Ogerschreck, der auf dem Flussschiff weiter bis hinunter nach Havena reisen wird. Du verspricht, den Gjalskerländer irgendwann einmal zu besuchen, sobald es dich wieder einmal nach Thorwal oder noch weiter in den Norden Aventuriens verstösst.

Während das Flussschiff am westlichen Horizont verschwindet machst du dich an den beschwerlichen, gut zwei Tage dauernden Aufstieg hinauf nach Xorlosch, der ältesten noch bewohnten Stadt Aventuriens.

Während der Reise mit dem Gjalskerländer Rastar Ogerschreck hat dein Angroscho viel gelernt. Regeltechnisch bedeutet das, dass du durch die Reise mit Rastar die Waffenmeisterschaft des Talentos Zweihand-Hiebaffen erreichen kannst. Nach der Rückkehr aus Xorlosch wird Ungrimm viel Zeit haben, seine erlernten Kniffe und Manöver zu üben und zu vertiefen, so dass er zu Beginn unseres Abenteuers in Balho die im Anhang aufgeführten Manöver nutzen kann.

Durch die Gespräche mit Rastar über die Gjalskerlande darfst du dir zudem eine spezielle Erfahrung im Talent *Geographie* notieren!

Heilige Stadt Xorlosch, im Mond Phex, 1014 nach dem Fall Bosparans

"Von Xorlosch aus zogen die Kinder Angroschs aus, um die Schätze des Urvaters auch ausserhalb der Stammhallen zu hüten und zu ehren. So gründeten sie neue Hallen. Aus neuen Hallen wurden Bergkönigreiche, aus Bergkönigreichen wurde Tradition, aus Tradition wurde Heimat."

- Einleitung aus dem Werk 'Die Zwergerwelt' des Zwergerforschers Tyros Prahe, alte Auflage

Vor dem mächtigen Tor Xorloschs wirst du als Ungrax Sohn des Grimbold erkannt und betrittst durch den Inneren Ring kurze Zeit später die Heimkehrersiedlung, den oberirdischen Teil der Zwergerstadt. In den folgenden Wochen verbringst du viel Zeit, um mit den Angroschpriestern Gramosch Sohn des Gorro und Xolgorim Sohn des Xaraf über die Welt und das Schicksal eines jeden Einzelnen im grossen Plan Angroschs zu sprechen. Bei Trommok Sohn des Tralak, dem einbeinigen Veteranen und Oberhaupt der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch sprichst du schweren Herzens und mit gemischten Gefühlen vor. Du teilst dem alten Kämpfer mit, dass du deine Ausbildung an der Schule des Drachenkampfes niemals beenden wirst. Nach der Reaktion des ehemaligen Drachentöters zu schliessen tust du wohl in Zukunft gut daran, die Drachenschule nur noch aus der Entfernung zu betrachten. Immerhin, an dir ist noch alles dran, der Föhzorn des alten Kriegers ist ohne Folgen an dir vorübergegangen.

Fast jeden Abend besuchst die schlichten Gräber deines Vaters und deines Zwillingsbruders, in der Athnenhalle in den heiligen Hallen Xorloschs gelegen. So schlicht das Grab Grimbolds auch ist, so prächtig sieht das Meisterstück deines Vaters aus: Ein Felsspalter, der im flackernden Fackellicht der heiligen Hallen regelrecht zu strahlen scheint. Daneben kommst du mit deiner Mutter Xordoloscha und deinem Onkel Ordax ins Reine und verabschiedest dich von ihnen, vielleicht für immer. Du bist dir nicht sicher, ob du nach diesem Besuch die heiligen Hallen jemals wieder betreten wirst.

Ein Gerücht macht in ganz Xorlosch die Runde, und so kommst auch du nicht umhin, es in der ein oder anderen Halle aufzuschnappen. Trombolosch Sohn des Agam, der Bergkönig der Ambosszwerge zu Waldwacht, wird von dunklen Ahnungen und Visionen geplagt. Die Vorahnungen scheinen wohl wirklich mehr als nur die düsteren Alpträume eines alten Zwerges zu sein, denn allerorten munkelt man, dass es bald wieder einen Hochkönig der Angroschim geben wird. Dies wäre natürlich eine Sensation, denn der letzte Hochkönig der Zwerge, Ambros Sohn des Aragax, starb bereits im Jahre 608 nach dem Fall Bosparans, und seit diesem Tage gab es keinen einzigen Hochkönig der Zwerge mehr!

Die Dinge, die Ungrimm in Xorlosch beschlossen hat, sind natürlich nur Ideen meinerseits. Ich denke so entsprechen sie in etwa dem, was ich aus den Fragen an dich herausgehört habe. Wenn etwas aber gar nicht passt oder du etwas anders oder nicht endgültig abgeschlossen haben möchtest melde dich einfach.

Darpatien, im Mond Praios, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Siehe die Zeichen dessen, der kommt von Osten! Wehe, wenn das Vergangene nach der Zukunft greift, denn höre, finster ist, was im Finstern reift!"

- Uriens, verrückter Bettler zu Greifenfurt

Im Praiosmond des Jahres 1015 nach dem Fall Bosparans kommst du wieder in deiner Wahlheimat Wehrheim an. Als du dich bei Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell zurückmeldest erwartet dich eine erfreuliche Überraschung: Der Oberst-Rektor teilt dir zufrieden mit, dass die Anschuldigungen gegen dich als haltlos zurückgenommen wurden und du keine weiteren Untersuchungen gegenüber deiner Person und deiner Ehre zu erwarten hast. Du freust dich natürlich ungemein, doch als du in das zufriedene Gesicht des alten Kämpfers blickst beschleicht dich auch fast so etwas wie ein schlechtes Gewissen, denn immerhin entsprechen die Dinge, die der Bornländer Oljevski über dich herausgefunden hat, ja der Wahrheit.

Diese Zweifel verflüchtigen sich jedoch schnell, und bereits einige Tage später trinkst du mit dem aus Maraskan zurückgekehrtem Wulf in der Schnapsmühle einen Feuertod auf die Einstellung der Untersuchungen gegen dich. Der Andergaster scheint seit seiner Rückkehr von der Insel irgendwie anders zu sein, nachdenklicher vielleicht, du kannst es nicht genau sagen. Doch es bietet sich in den wenigen Tagen, in denen er in Wehrheim bei dir zu Besuch ist, nie die richtige Möglichkeit, ihn darauf anzusprechen und ehe du dich versiehst ist der Andergaster auch schon wieder aus Wehrheim abgereist.

Im Rondramond bekommst du an einem verregneten Morgen an der Akademie überraschend einen Brief zugestellt, welcher das Siegel des Hauses Löwenhaupt trägt. Gespannt öffnest du den Brief und liest ihn sogleich (oder lässt ihn dir vorlesen, falls Ungrimm nicht des Lesens mächtig ist). Du hättest es nie gedacht, doch du hast tatsächlich von deiner ehemaligen Schülerin Wulpurga von Löwenhaupt, mittlerweile Markgräfin der neu gegründeten Markgrafschaft Heldenstrutz (du erinnerst dich, die Markgrafschaft Heldenstrutz wurde erst letztes Jahr auf dem Reichstag zu Gareth aus einigen westlichen Provinzen Weidens gegründet, um eine Verteidigungslinie gegen die Bedrohung der Orks zu bilden), eine Einladung zu ihrem Traviabund mit Dietrad von Ehrenstein, dem jüngeren Sohn des Herzogs von Tobrien, erhalten. Die Feier soll in gut einem Jahr im Mond Efferd 23 Hal (also 1016 nach dem Fall Bosparans) im Tempel der Lewin zu Trallop stattfinden.

Du freust dich natürlich über die Einladung und überlegst, wie und wann du am Besten in Richtung Weiden aufbrechen sollst. Du beschließt, das Angenehme mit dem Angenehmen zu verbinden: Du wirst die alljährliche Warenschau in Baliho im Mond Ingerimm diesen Jahres besuchen, auf welcher zahlreiche Angroschim ihre Waren feilbieten sollen. Auch Berosch Sohn des Brumil, dein alter Kampfgefährte aus der Zeit der Weltreise mit Phileasson, welcher mittlerweile als Söldner in der Uhdenberger Legion dient, wollte die Warenschau dieses Jahr besuchen. Du beschließt, deine alten Kampfgefährten Roban, Mythomius und Wulf ebenfalls nach Baliho einzuladen, denn seit der Zeit in Greifenfurt hast du ausser Wulf keinen der anderen gesehen. Es wird Zeit, mit deinen alten Freunden wieder Bier und Schnaps zu trinken

und dabei alte Abenteuer und Geschichten wieder aufleben zu lassen. Anschliessend ist noch mehr als genug Zeit, um noch vor dem grimmigen Weidener Winter die Herzogenstadt Trallop zu erreichen und dort den Traviabund von Walpurga von Löwenhaupt mitzuerleben.

Den Brief der Markgräfin findest du als separates Dokument. Es wäre schön, wenn du die Einladung zur alljährlichen Warenschau in Balho an deine alten Kampfgefährten Roban, Mythomius und Wulf selbst schreibst. Du kannst ihn mir dann ruhig als Dokument zukommen lassen, falls du ihn in passendem Layout haben willst und den Brief dann erst bei unserem nächsten Spieltermin persönlich verteilen willst.

Weiden, im Mond Ingerimm, 1015 nach dem Fall Bosparans

"mhair thaintalwa nuchraza - der letzte Sommer!"

- Naheniel Quellenanz

Im Ingerimm des Jahres 1015 BF trifft dein alter Freund Wulf auf deine Einladung hin erneut in Wehrheim ein und zusammen verbringt ihr einige schöne und feuchtfröhliche Abende in der Schnapsmühle. Schliesslich seid ihr zusammen in Richtung Balho aufgebrochen, weiter der Reichstrasse II folgend. Die Landschaft steht in voller Blüte, Vögel zwitschern und das Summen der Bienen ist allerorten zu hören. Leben, der jungen Göttin gefällig, wohin man auch blickt, eine wahre Pracht!

Viele Reisende kreuzen euren Weg, immer wieder sind es auch einzelne Reiter oder Kutschen der Praios-Kirche und dem Orden der Bannstrahler, die euch auf dem Weg nach Norden überholen. In einem Gasthaus am Rande der Strasse hört ihr die verschiedensten Vermutungen, wieso die Diener des Götterfürsten so zahlreich gen Norden unterwegs sind: von einem Konvent in Weiden ist die Rede, sicherlich wegen dringender Verhandlungen aufgrund der kürzlich stattgefundenen Kirchenspaltung. Manche reden aber auch von einem Überfall marodierender Orks auf einen Praiostempel nördlich von Balho, welcher ebenso das Auftreten der Geweihten und Bannstrahler erklären würde.

Am Morgen des nächsten Tages geht eure Reise weiter in Richtung Balho, das ihr sicherlich in den nächsten Tagen erreichen werdet.

Hier beginnt unser Abenteuer...

Anhang - die Waffenmeisterschaft Ungrimms

"Wenn kämpf' Angrokh, du müssen haben schnell' Bein und lang' Arm. Sonst treffen Metallpfeil dich oder treffen dxt Knie. Dann du sein langsam. Wenn langsam sein, du treffen wieder von Metallpfeil, und du dann bei Tairach."

- aus einem Gespräch zweier orkischer Wegelagerer auf den Hallbeerwiesen vor Havena am Abend vor ihrem Ableben

Gezielter Hieb

(Angriffsaktion +4 + halber gegnerischer RS + Ansage)

Der Waffenmeister führt eine Attacke aus, die um 4 Punkte und die Hälfte des gegnerischen RS erschwert ist. Führt der Gegner einen Schild, so muss noch der PA-Wert des Schildes aufgeschlagen werden. Zusätzlich kann die Attacke mit einer Ansage erschwert werden, um damit die gegnerische Parade zu erschweren.

Gelingt die Attacke und wird diese nicht pariert, so ist der Gegner an einer verwundbaren Stelle getroffen. Sein Rüstungsschutz wird ignoriert (auch natürlicher RS), TP sind also direkt SP. Die Wundschwelle ist um zwei gesenkt, zusätzlich erleidet der Betroffene an der getroffenen Stelle automatisch eine Wunde. Verursacht der Angriff insgesamt drei Wunden, so ist das entsprechende Körperteil abgetrennt.

Sollte die Attacke misslingen, so gilt, dass der Angreifer eine AT+4 (eventuelle zusätzliche Ansage) in den Sand gesetzt hat.

Ein Gezielter Hieb ist gegen alle Gegner, die erkennbare Gliedmassen aufweisen, durchführbar.

Rückenspalter

(Abwehraktion +8 oder mehr)

Dieses einzigartige Manöver ermöglicht es dem Waffenmeister, unter der Attacke eines grösseren Gegners abzutauchen und den Schwung des Gegners so auszunutzen, dass der Waffenmeister den Gegner an sich vorbeiführt und er selbst hinter dem Gegner zu stehen kommt. Der Rückenspalter ist eine Abwehraktion, dementsprechend wird immer auf den PA-Wert der Waffe gewürfelt.

Um den Rückenspalter auszuführen muss der Waffenmeister mit einer besonders wuchtigen Attacke angegangen werden (Wuchtschlag, Hammerschlag, Befreiungsschlag oder Stummangriff), den er mit einer Parade kontert, die um genausoviele Punkte erschwert ist wie der gegnerische Angriff, mindestens jedoch um 8 Punkte. Für die Positionierung hinter den Gegner wird zusätzlich noch eine freie Aktion benötigt. Gelingt die Parade, so gilt diese als gelungener Wuchtschlag mit der vollen eigenen Erschwernis als Zuschlag und mit einer Parade-Erschwernis des Angreifers in Höhe der ursprünglichen Ansage. Misslingt die Parade oder besitzt der Angreifer keine Abwehrreaktion mehr (Ausweichen ist nicht möglich, zudem muss die Waffen- und nicht die Schildparade verwendet werden) so gilt der Schlag des Waffenmeisters automatisch als Treffer gegen den Rücken bzw. das Knie des Gegners (je nach Grösse des Gegners). Dabei wird automatisch eine Wunde verursacht, je nach Wundschwelle des Gegners können natürlich noch weitere Wunden entstehen.

Meisterlicher Hammerschlag

(Der normale Hammerschlag ist um die folgenden Zusätze erweitert)

Der meisterliche Hammerschlag verbraucht im Gegensatz zum normalen Hammerschlag nicht alle Aktionen des Waffenmeisters, sondern lediglich eine einzige Angriffsaktion. Pro KR ist allerdings nur ein einziger Hammerschlag möglich, umgewandelte Abwehrreaktionen können nicht für einen meisterlichen Hammerschlag verwendet werden.