

Nach den Ereignissen in Dragenfeld

Grafenstadt Baliho, Herzogtum Weiden, im Mond Rajja, 1015 nach dem Fall Bosparans

"Wenn der Tod beschworen wird, wird der Himmel fallen, und es wird Jammer und Sturm geben unter den Menschen, den anderen und den Licht-Menschen..."

- Vierter Spruch der Prophezeihungen aus der Gräflichen Bibliothek zu Baliho

Nach den aufwühlenden Ereignissen in Dragenfeld und der abschliessenden Besprechung mit der Praios-Geweihtenschaft in der Grafenstadt Salthel hast du zusammen mit deinen Gefährten noch einige Tage in Baliho verbracht. Du hast dort deine arg geschundene Ausrüstung so gut es geht ausbessern lassen, doch um die unschönen Rostflecken auf deiner eigentlich nagelneuen Plattenrüstung - sieht man einmal von der kurzen Beanspruchung durch einen Shrauf ab - auszubessern, fehlt es in der Stadt der Rinderbarone einfach an Wissen und Können. Welcher Viehtreiber reitet auch schon in einer Plattenrüstung auf die Viehweide?

Daher hast du zusammen mit deinen Gefährten beschlossen - jene plagen wegen ihrer Ausrüstung ähnliche Sorgen -, in die Kaiserstadt Gareth zu reisen und dort einige Dinge zu erledigen, ehe ihr zurück nach Trallop reist um dort dem Travia-Bund deiner alten Schülerin Walpurga von Löwenhaupt mit dem tobrischen Prinzen Dietrad von Ehrenstein beizuwohnen. Markgräfin ist sie ja mittlerweile geworden, und Thronfolgerin Weidens ist sie allemal. Du bist gespannt, ob ihr die höfische Etikette noch immer genau so fremd ist wie dir selbst. Du freust dich auf ein Wiedersehen mit ihr ebenso wie mit ihrem Vater, dem 'Bären'.

Erneut habt ihr also die Reichsstrasse II genommen, diesmal gen Praios. In der danpatischen Grafenstadt Wehrheim habt ihr die Namenlosen Tage überdauert. Du hast natürlich auch Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell aufgesucht und einige offene Punkte besprochen. Mit Freuden hast du die ein oder andere Stunde an der Akademie übernommen - deine Schüler hatten noch Tage danach blaue Flecken und Prellungen am ganzen Körper. Der schmierige Oljerski ging dir in den wenigen Tagen an der Kriegerschule so gut es geht aus dem Weg, Wulf sei's gedankt.

Die Abende hast du zusammen mit deinen alten Kampfgefährten in der 'Schnapsmühle' verbracht. Meist nur zu dritt, der Magus Mythomius zog sich an solchen Abenden oft schnell zurück, wenn er überhaupt erst mit in das Gasthaus kam. Ein ums andere Mal fiel dir dabei auf, dass das Gemüt des Magiers noch immer von dunklen Gedanken und trostlosen Ahnungen getrübt ist - vielleicht die Sorge um seine Geliebte Sartassa, die er in Greifenfurt an den Fluch des Henkers verlor, möglicherweise aber auch düstere Ahnungen gänzlich anderen Ursprungs. Doch auch zu dritt hattet ihr, wohl auch eurer Trinkfestigkeit geschuldet, einige schöne Abende, die die Erinnerung an die schrecklichen Ereignisse in Dragenfeld immer mehr verblassen liessen. Schon bald konnten Roban und du selbst wieder über längst vergangene Abenteuer scherzen, ohne an die Erlebnisse in der Baronie Ingerimms Steg denken zu müssen. Den Anergaster Wulf hingegen schienen die düsteren Erlebnisse in Dragenfeld weit stärker mitgenommen zu haben, immer wieder konntest du des Abends im Gasthaus einen

melancholischen, trübsinnigen Schatten über seine Züge ziehen sehen. Vielleicht solltest du ihn einmal darauf ansprechen, sagt man doch den Noioniten nach, dass jene oft nur durch reines Reden lindemde oder beruhigende Wirkungen zu erzielen vermögen. Möglicherweise ist dir ja ein ähnlicher Erfolg beschieden und du kannst die düsteren Gedanken des Anergastens vertreiben.

Mitte des Mondes Praios im Jahre 1016 BF erreicht ihr an einem warmen und schwülen Hochsommertag dann endlich die Hauptstadt des Raulschen Reiches, die prächtige Kaiserstadt Gareth.

Kaiserstadt Gareth, Königreich Garetien, im Mond Praios, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Ein Entsetzen und Aufschreien ohne gleichen ward, als der Helus Praiodan I. im Jahre 419 BF den amtierenden Lichtboten Gurvan Praiodan I. in die Pestbeule Al'Anfa ins schändliche Exil trieb. Das Schisma der Praios-Kirche zur Zeit der Priesterkaiser nahm hier seinen Anfang und die Welt ward dunkel."

- Auszug aus der Historica Aventurica, vierte Auflage

In den ersten Tagen nach eurer Ankunft in Gareth gehen du und deine Gefährten grösstenteils getrennte Wege. Du verbringst die ersten Tage damit, kaputte Ausrüstungsteile auszubessern oder gegebenenfalls komplett zu erneuern. Da dein alter Freund Wulf schon seit geraumer Zeit in der Kaiserstadt wohnt, kann er dir den ein oder anderen nützlichen Tipp geben, wo man bestimmte Dinge billig ersteigern kann. Er stellt dich auch beim berühmten Meisterschmied Thom Eisinger vor, welchem es in den folgenden Tagen tatsächlich gelingt, deine wertvolle Plattenrüstung wieder wie neu erstrahlen zu lassen.

Durch den Zeitsturm in Dragenfeld verursacht kommst du nicht umhin, deine Ausrüstung fast komplett zu erneuern. Alle Gegenstände aus Leder (seien es Rucksack, Gürtel, Artgehänge, Stiefel oder Geldkatze) sind zu erneuern, sofern es nicht schon in Dalho gemacht wurde. Für Einkäufe in der Kaiserstadt kannst du den normalen Listenpreis verwenden. Vom Gesamtpreis kannst du dann aufgrund der Hilfe Wulfs 10% abziehen. Deine Waffen haben den Zeitsturm unbeschadet überstanden - sei es aufgrund der guten Arbeit der offensichtlich magischen Natur deiner Art 'Tänzer'. Die Reparatur deiner Plattenrüstung bei Thom Eisinger kostet dich stolze 25 Dukaten.

In der Metropole des Raulschen Reiches kann man so gut wie alles erstehen. Wenn du also deine Ausrüstung mit einigen besonderen oder speziellen Gegenständen vervollständigen willst, schreib mir einfach.

Schon bald kannst du die Zeit in der vor Leben pulsierenden Metropole Gareth in vollen Zügen geniessen. Des Abends besuchst du mit deinen Gefährten so oft es möglich ist 'Damians Bierhaus', um dich dort an den verschiedensten Biersorten aus den entferntesten Winkeln Aventuriens zu erfreuen.

Da ihr beschlossen habt, erst wieder Mitte des Mondes Rondra aus Gareth abzureisen, bleiben dir einige Wochen Zeit, die Kaiserstadt näher zu erkunden. Doch Gareth ist wahrlich eines Kaisers würdig - auch Wochen nach deiner Ankunft in der gigantischen Metropole des Reiches hast du noch bei Weitem nicht alles gesehen.

Mitte des Praiosmondes kannst du den prunkvollen Auszug des Heliodan Jariel Praiotin XII. aus der Stadt des Lichts, begleitet von zahlreichen Soldaten der Sonnenlegion und der

Bannstrahler und unzähligen Mitgliedern der Praios-Geweihtenschaft, beobachten. Man sagt, der Heliodon sei ins nordmärkische Elenyina unterwegs, um dort den neu ernannten Heliodon Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Grossen Fluss zu stellen, immerhin zugleich auch der Halbbruder des Herzogs der Nordmarken. Überall im Raulschen Reich haben sich Adlige, Ritter und Gemeine bereits dem einen oder dem anderen Heliodon verschrieben, und nicht nur der Reichsbehüter selbst fürchtet einen erneuten Bürgerkrieg - wie sonst ist wohl die ungewöhnlich scharfe Bekanntmachung seiner Kaiserlichen Majestät im aventurischen Boten zu erklären?

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Efferd, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Einstmals, vor langer Zeit war es, dass man jene, die man heute die drei Sichelgebirge nennt - Hazaphar die Gelbe, Mithrida die Rote und Sokramur die Schwarze - nach der Götter Kampf zur Ruhe gelegt hatte. Angrosch aber schickte seine Kinder, jene die er selbst geschmiedet hatte, und die sich selbst darum Angroschim heissen, an seine drei Schwestern zu ehren, durch deren Opfer namenloses Böses aus der Welt hatte getilgt werden können."

- Auszug aus den Schriften des Angrosch-Tempels zu Tosch Mur

Mitte des Mondes Rondra bist du zusammen mit deinen alten Reisegefährten wieder von der Hauptstadt des Mittelreichs aus auf der gut ausgebauten Reichsstrasse II in Richtung des Herzogtums Weiden aufgebrochen. Erneut ging es durch deine Wahlheimat Wehrheim und die Viehtreiberstadt Bakiho, ehe ihr am Monatsende des Leuinnenmondes die weidener Herzogenstadt Trallop erreicht habt, den Stammsitz derer von Löwenhaupt.

Von der Reichsstrasse II aus könnt ihr schon von Weitem die trutzige Stadt Waldemars erkennen, die sich, von mächtigen Mauern geschützt, auf einigen Inseln an der Mündung des Pandlarils in den Neunaugensee erhebt. Ihr überquert eine wuchtige Steinbrücke, die vom linksseitigen Ufer des Pandlarils aus bis zum wehrhaften Dreileuentor führt - einer gigantischen Festungsanlage, die wohl jedem Schwarzpelz das Blut in den Adern gefrieren lässt. Man merkt der Stadt die Nähe zu den Orken an, fürwahr. Zu beiden Seiten des schweren, offenstehenden Tores aus altem Eichenholz stehen Rundhelme, die Garde des weidener Herzogs, und schauen euch pflichtbewusst aber auch neugierig entgegen.

Nun endlich habt ihr die Herzogenstadt also erreicht...