

Die Zeit nach dem Weidener Winter

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

"Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINEN Namen."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem Zweiten Spruch, um 950 BF

Einen Tag nach dem abschliessenden Gespräch mit Herzog Waldemar in der Herzogenhalle der trutzigen Bärenburg zu Trallop sitzt du mit deinen Gefährten bei 'Orkentod' und geschmortem Rinderbraten in einer der örtlichen Tavernen und denkst über die Erlebnisse der vergangenen Tage nach. Noch immer erscheinen dir die Ereignisse in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser unfassbar und unwirklich. Du hast tatsächlich die Fleischwerdung Borbarads, einem der mächtigsten Magier der Aventurischen Geschichte, miterlebt! Ob Elfen, Angroschim, Maraskaner oder Mythomius - sie alle hatten recht! Deine eigenen, düsteren Ahnungen haben sich sehr zu deinem Leidwesen, bestätigt!

Immer wieder musst du zudem an die mystischen Orakelsprüche und Prophezeiungen denken, die ihr in Baliho gefunden und später auch von Magister Abdul el Mazar erhalten habt. Sie berichten von gewaltigen Ereignissen, von finsternen Umtrieben und vom Zweiten Gezeichneten. Du bist dir zudem recht sicher, dass die Verse auch von der Rückkehr des mächtigsten Schwarzmagus aller Zeiten in diese - deine - Welt handeln.

Der Zweite Gezeichnete, die Kreatur, der Bote des wandelnden Bildes. Noch immer verstehst du nicht, was genau die Hexe Luzelin im winterlichen Weiden aus dir gemacht hat. Was war ihr Plan? Doch du bist dir sicher, dass du jener Zweite Gezeichnete bist, welchen die Orakelsprüche ankündigen. Doch was bedeutet dies für dich? Was bedeutet dies für Dere? Welche Aufgabe haben die Zwölfe dir angedacht?

Während deine Kampfgefährten Roban und Ungrimm die Ereignisse in Weiden bereits im Gasthaus bei reichlich 'Orkentod' schon wieder verdrängen können und fröhlich über ihre Zukunft in Menzheim und Then reden, plagt dich genau wie Mythomius nun neben den dunklen Ahnungen auch die immer stärker werdende Gewissheit, dass Borbarad auf dieser Welt noch viel Unheil anrichten wird - und du bist einer derjenigen, welche IHM aufhalten müssen!

In den folgenden Tagen versucht du deine düsteren Gedanken soweit wie möglich mit Rauschkraut zu betäuben, bis du dich schliesslich Anfang des Mondes Boron von deinen Kampfgefährten verabschiedest und dich auf der Reichstrasse II in Richtung Careth aufmachst. Der persönliche Bericht an den Baron ist bereits seit Wochen überfällig und zusätzlich hast du die Hoffnung, in den Archiven der K&IA mehr über die in Weiden gefundenen, mystischen Verse herauszufinden, die sich ganz offensichtlich auf dich beziehen.

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

'Haupt unserer Kirche ist nach dem Willen des Herren Praios der Bote des Lichts, der Heliolan, was 'Sonnengeschenk' bedeutet. Berufen wird der Bote des Lichts durch Praios' Willen höchstselbst, der sich in der Regel den Wahren der Ordnung offenbart, wenn sie nach dem Tode des amtierenden Lichtboten in der Gölbornskapelle im Sonnenpalast zusammenkommen.'

- Auszug aus dem Praios-Vademecum, neuzeitlich

Einige Wochen nach deiner Abreise aus Trallop kommst du an einem klirrend kaltem Wintertag im Hesindemond in der verschneiten Hauptstadt des Raulschen Reiches an. In den Gassen der Kaiserstadt kannst du Samthauch erwerben, welcher dir in den folgenden Tagen in deiner Wohnung wohlige Träume und die Gnade des Vergessens beschert.

Einige Tage später begibst du dich mit leichten Kopfschmerzen in die Stadt des Lichts. Die goldene Stadt des Götterfürsten wirkt ungewöhnlich verlassen und leer, ist doch der Heliolan Jariel Praiotin XII. mit seinem Zug der Gläubigen bereits im Mond Praios diesen Jahres aufgebrochen, um in ganz Aventurien die wahren Gläubigen um sich zu scharen und mit seinem Heer schliesslich gegen den falschen Heliolan in Elenrina zu ziehen. Gerüchte besagen, dass der Zug Jariels momentan in der bornischen Hauptstadt Festum überwintert.

Im grauen Hauptgebäude der KGIA berichtest du dem Baron wenig später ausführlich von den Ereignissen in Weiden. Schon bald merkst du dabei, dass Nemrod bereits durch andere Quellen über die düsteren Geschehnisse im Herzogtum Weiden sehr genau informiert ist, doch er schätzt deinen Bericht aus erster Hand.

Nemrod scheint die Berichte über die Fleischwerdung Borbarads tatsächlich zu glauben, doch über eventuelle Massnahmen der KGIA hält er sich bedeckt. Zudem stellt dich der Baron aufgrund deiner traumatischen Erlebnisse in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser für die nächsten Monate frei - nicht ohne dir zuvor einzuschärfen, dass er über weitere seltsame und beunruhigende Ereignisse umgehend informiert werden will.

Während der Baron dir zum Abschied ein wortloses Kopfnicken schenkt kannst du plötzlich ein durchscheinendes Tier über dem Gesicht Nemrods schweben sehen - einen majestätischen Sonnenluchs! Dieses Tier wird als besonders mutig angesehen und gilt als nächtlicher Wächter des Götterfürsten. Doch so schnell die Erscheinung auch aufgetaucht ist, so schnell ist sie auch schon wieder verschwunden.

In den folgenden Tagen kommst du immer mehr zu der Überzeugung (auch aufgrund des in Trallop mit Gwynna der Hex' geführten Gesprächs), dass du mit dieser seltsamen, neu erworbenen Fähigkeit des Hexenzeichens eine Art Blick auf die Seele deines Gegenübers erlangen kannst. Sicherlich eine nützliche Fähigkeit, doch bisher hast du leider keinerlei Anhaltspunkte, wie du diese Fähigkeit willentlich einsetzen kannst. Du beschliesst, dir den Rat Gwynnas zu Herzen zu nehmen und versuchst in den kommenden Wochen, dich emotionaler auf dein Zeichen einzulassen - was auch immer die Hexe damit gemeint hat. Vielleicht solltest du mit Rauschkraut nachhelfen?

Die nächsten Wochen verbringst du den Grossteil deiner Zeit damit, in den staubigen Archiven der Kaiserlich-Garethischen Informationsagentur nach Schriftstücken und Büchern zu suchen, die sich mit Prophezeihungen, Orakelsprüchen, Bronn, dem Orakel vom Purpurberg, den Sieben Gezeichneten oder Borbarad befassen. Am Abend besuchst du die örtlichen Tavernen und Schenken, um bei Alkohol und Rauschkraut deine düsteren Ahnungen zu vergessen - und dabei vielleicht auch dein Hexenbild besser zu verstehen. Und tatsächlich, nach einigen erfolglosen Versuchen gelingt es dir bisweilen tatsächlich, das Seelentier deines Gegenübers zu erkennen!

Durch die Kombination aus Rauschkraut und Alkohol ist es Wulf tatsächlich gelungen, sich tiefer und emotionaler auf das Hexenbild einzulassen. Fast hat er dabei das Gefühl, dass es sich bei der 'Kreatur' um ein eigenständiges, fühlendes und denkendes Wesen handelt.

Während deinen mühsamen Studien in den Bibliotheken der KGIa kannst du des Weiteren in Erfahrung bringen, dass dein "alter Freund" Delian von Wiedbrück bereits vor einigen Tagen mit einem speziellen Auftrag nach Maraska entsandt wurde. Was er dort wohl zu erledigen hat? Du bezweifelst, dass jemals der Tag kommen wird, an dem dich der Baron in alle seine Pläne einweihen wird.

Über das farblose und geruchslose Pulver, welches du der dunkelkehlischen Anführerin von Pardonas Leibgarde abgenommen hast, kannst du auch in den Archiven der KGIa nichts genaueres herausfinden. Du vermutest zwar, dass es sich hierbei um das Gift einer seltenen Unterwasserpflanze handeln muss, doch auch mit dieser Vermutung bleiben deine Recherchen erfolglos.

Bei deinen Nachforschungen über das Orakel vom Purpurberg und möglichen weiteren Prophezeihungen und Orakelsprüchen hast du indes wesentlich mehr Erfolg. Nach einigen Tagen der erfolglosen Suche findest du tatsächlich eine längere Version der Orakelsprüche von Fasar. Zwar bist du dir nicht sicher, ob diese Übersetzung genauer und richtiger ist als jene, die du und deine Gefährten von Abdul el Mazar erhalten habt, doch steht auf deiner gefundenen Version der Orakelsprüche ein weiterer, dritter Spruch!

In den Beschreibungen des Mittelreichs und speziell Darpatiens und Weidens findest du zudem zahlreiche Hinweise auf die prophetische Fähigkeit Bronns, des Orakels vom Purpurberg. In einem der Reiseberichte des bekannten Aves-Geweihten Udilor findest du schliesslich eine Wegbeschreibung zum Purpurberg:

"(...) Von Teichenberg aus, einer kleinen Siedlung innerhalb der Grafschaft Baliho, folgten wir einem schmalen Pfad nach Osten, welcher durch dichte Nadelwälder bis zu den ersten Ausläufern der Schwarzen Sichel führte. Jenem Gebirge, in welchem sich das Orakel vom Purpurberg befinden soll. Immer steiniger wurde der Pfad, und schon wenige Tage später führte uns der Weg viele hundert Schritt über dem weidener Land immer tiefer ins mächtige Sichelgebirge. Gut zwei Wochen nach unserem Aufbruch aus Teichenberg hatten wir endlich das Ziel unserer Reise erreicht, den Fuss des sicherlich über 2000 Schritt hohen Purpurbergs, der bei den hier ansässigen Goblinstämmen den Namen Naira Kageja trägt. Und tatsächlich, an der östlichen Flanke des mächtigen Berges wuchsen unzählige Flechten, die zur Stunde des Untergangs der Praiosscheibe in einem unheimlichen Purpur zu

leuchten begannen, ganz so wie es uns beschrieben wurde. Nach mehreren Tagen der Suche fanden wir endlich jene tiefe Felspalte im Gewir der purpurnen Flechten am Hang des Berges, welche nur zur Zeit des Sonnenuntergangs zu entdecken ist. Angespannt trat ich als Erster vor und stellte jene Frage, auf welcher wohl jeder Liebende eine Antwort wünscht. Einige Zeit später hatte ich die Antwort auf meine Frage. Zu spät hatte ich gelernt, dass manches Wissen nicht in die Hände Sterblicher gehört und nur den Göttern selbst vorbehalten sein sollte. Ich fühlte mich weiser, doch auch zugleich leer, niedergeschlagen und regelrecht ausgebrannt. Bereits am nächsten Tag wagten wir den Abstieg vom Naira Kageja. Noch heute, viele Jahre nach meiner Reise in die Schwarze Sichel, bereue ich, die Antwort auf meine drängendste Frage erhalten zu haben. Ich weiss nun, meine Liebste wird sterben. Ich denke ich weiss, wann es passieren wird, und ich bin mir sicher wie es passieren wird. Seit jenem Tage strebe ich Tag und Nacht, die Prophezeiung nicht wahr werden zu lassen. Am morgigen Tage nun wird sich zeigen, ob meine Mühen die Antwort falsch werden liessen oder ob jene düstere Prophezeiung, welche mich seit den Tagen in der Sichel plagt, eintreten wird."

In den folgenden Tagen fasst du den Entschluss, das Orakel vom Purpurberg zu besuchen und dort um Rat zu fragen. Natürlich vermutest du aufgrund der letzten Worte Luzelins hinter dem Orakel Bronn einen unsterblichen Vampir. Eine weitere Quelle, die du kurze Zeit später in den Archiven finden kannst, untermauert diese Vermutung:

"Eines schönen Tages gingen die Geschwister Bronn und Vahja in den Wald, um Beeren, Pilze und allerlei andere Gaben der Zwölfe für ein der Herrin des Herdfeuers gefälliges Abendmahl zu sammeln. Doch der Wald ward gross und dunkel, und schon bald verirren sich die Geschwister und fanden nicht heraus, nicht an diesem Tage und auch nicht an den darauf folgenden. Hunger und Durst plagten sie gar schrecklich, und bald schon waren ihre Bäuche leer und ihre Kehlen trocken und ihr beider Tod war nahe. Doch ein hunzeliges altes Weiblein nahm sich ihrer an, küsste sie innig und fortan waren Wasser, Wurzeln und Pilze vergessen auf immerdar, und an ihrer Stelle statt ward eine Gier, die kein Bach, kein Pilz und keine Wurzel jemals zu stillen vermag. So wandern die Geschwister noch heute durch den düstren Wald, befreit von Hunger und Durst und dem Tode entronnen zwar, doch immerdar gequält von einer unsterblichen Gier."

Doch ob Vampir oder nicht - diese Tatsache wird dich nicht von deinem Vorhaben abbringen. Du weisst schliesslich, wie man mit Vampiren umgeht, sollten sie ungemütlich werden, denn in Weiden hast du bereits mehr als einem Blutsauger den Garaus gemacht. Du packst deinen Silberdolch, einen Pflock sowie eine geweihte Greifenfeder ein, um dich der eventuell drohenden Gefahr durch die Vampire entgegenstellen zu können. Du bist dir des Risikos wohl bewusst, doch die Hoffnung, durch das Orakel Antworten zu erhalten, überwiegen deine Bedenken bei Weitem.

Am nächsten Tag brichst du schliesslich auf der Reichsstrasse II wieder in Richtung Weiden auf.

Purpurberg, Schwarze Sichel, im Mond Phex, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Inmitten der Schwarzen Sichel erhebt sich der mächtige Naira Kageja. An seiner östlichen Flanke findet der aufmerksame Wanderer zahlreiche Flechten, die bei Sonnenuntergang - und nur bei Sonnenuntergang - in einem hellen Purpur erstrahlen. Daher ist dieser Berg auch als 'Purpurberg' bekannt. Doch dies ist nicht das einzige Mysterium dieses Berges: Tief im Inneren des purpurnen Gigantenzahns soll das Orakel Bronn bereits seit Jahrhunderten den Sterblichen weisen Ratschlus geben."

- Aus dem Reisetagebuch des Baralbus G'liatan, Magier der Schwarzen Hand zu Mirham und ehemaliger Gefährte von Beom dem Blender, neuzeitlich

Auf der Reichsstrasse II reist du gen Firun bis zu dem kleinen, verschlafenen Städtchen Auen, welches bereits die erste Stadt des Weidener Herzogtums ist. Von Auen aus folgst du einem kleinen und weniger gut ausgebautem Pfad durch die weiten, immer noch mit Schnee bedeckten Graslandschaften Weidens bis nach Teichenberg. In dem kleinen Dörfchen am Rande der Zivilisation nimmst du dir in der einzigen Taverne des Ortes ein Zimmer und fragst in den folgenden Tagen die dort ansässigen Hirten und Jäger über die nahegelegene Schwarze Sichel aus. Mit reichlich Proviant, Decken, Seilen sowie einem weiteren Paar Stiefel aus gutem weidener Rindsleder brichst du schliesslich gen Efferd auf. Der Pfad führt dich durch dichten Nadelwald bis zu den ersten Ausläufern der Schwarzen Sichel. Von hier an wird der Weg immer steiler und beschwerlicher, und schon bald lösen tiefe Schluchten und felsige Hänge den dichten Nadelwald ab.

Nach vielen Tagen beschwerlicher Reise erreichst du endlich jenen Berg, den die Goblins unter dem Namen Naira Kageja kennen. Und tatsächlich, an der Ostflanke des Berges siehst du unzählige Flechten, die sich an der ganzen östlichen Seite des Berges bis hoch hinauf zum Gipfel entlangziehen. Die nächsten Wochen verbringst du alleine am Fuss des Purpurberges, denn der Zugang zum Orakel vom Purpurberg ist nur zur Stunde des Sonnenuntergangs zu finden, wenn Praios sich von der Welt abwendet und die Flechten in unheimlichem Purpur zu leuchten beginnen. Wochen vergehen, ehe du endlich jene Felsspalte findest, die das Ziel deiner Reise darstellt. Dort wachsen die purpurnen Flechten am dichtesten, und nichts als Dunkelheit ist zu erkennen. Du fasst dir ein Herz, und mit Pflock und Fackel betrittst du die schmale Felsspalte. Eng und klamm ist es in der Höhle, und schon bald kannst du nicht mehr aufrecht gehen. Schliesslich wird die Höhle so niedrig, dass du auch auf allen Vieren nicht mehr vorankommst. Die Dunkelheit vor dir ist fast greifbar, die blakende Flamme deiner Pechfackel kämpft vergeblich gegen die allumfassende Düsternis an. Dann hörst du eine Stimme, düster, melancholisch und traurig:

"Was ist euer Begehrt? Sprecht, oder lasst uns allein."

Erst bleiben dir die Worte im Hals stecken, doch dann antwortest du, erzählst von den Fragen, die dich quälen, von den Antworten, die du suchst. Und aus der Tiefe des Berges antwortet die düstere Stimme dir:

"Einen Hinweis vermag ich euch zu geben, doch der Preis ist ein Teil deiner Kraft, Sterblicher."

Du überlegst einige Zeit, doch schliesslich willigst du ein. Daraufhin spricht die dunkle Stimme weiter:

"Die gesplaltene Zunge thront über finst'rem Bach und blauem Tanne im Lande des Bären. Erst wenn die gesplaltene Zunge der Schwerter gesplalten wird durch den Tanz der Flammen, kann herrschen Einheit und Stärke unter den Dienern der Löwin. Dies ist alles, was ich euch zu sagen habe, Sterbliche. Nun lasst uns allein, wir sind müde. Unendlich müde."

Auf der Rückreise vom Purpurberg fühlst du dich seltsam ausgelaugt und erschöpft. Du grübelst dabei immer wieder, was die Worte Bronns bedeuten. Eines einsamen Abends am Lagerfeuer wird dir schliesslich alles klar: Finst'rer Bach, Blauer Tanne und das Land des Bären? Dies muss der Finsterbach sein, der durch den Blautanne fliesst! Die gesplaltene Zunge? Hier könnte - wie vermutlich auch in den Orakelsprüchen von Fasar - das Schwert der Schwerter, das Oberhaupt der Kirche der Lewin, gemeint sein. Doch wieso 'gesplaltene Zunge'? Sind denn nicht auch Wahrheit und Ehre heilige Gebote der göttlichen Lewin? Doch die Ortsbeschreibung ist kaum falsch zu verstehen. Wäre es möglich, dass das Oberhaupt der Rondra-Kirche, Dragosch von Sichelhofen, in den Mord am vorherigen Schwert der Schwerter Vibum von Hengisfort verstrickt ist? Hat er sich anschliessend zum Nachfolger ausgerufen, obwohl dies nicht der letzte Wunsch des alten Recken Vibums war? Ist Dragosch von Sichelhofen somit ein Lügner? Je länger du darüber nachdenkst, desto sicherer bist du, dass dies die Deutung des Orakelspruchs sein muss!

Nach einigen weiteren, anstrengenden Tagen, in denen du durch die Auskäufer der Schwarzen Sichel wanderst, bist du dir sicher, dass deine Deutung richtig ist. Wie schon einst bei "Kaiser Hal", bist du erneut auserwählt, die Verhältnisse zwischen den Mächtigen Aventuriens ins rechte Licht zu rücken. Ja, du bist von den Göttern auserwählt, wahrlich, so muss es sein! Wieso sonst solltest du das Hexenbild bekommen haben und immer dann zugeben sein, wenn weltverändernde Ereignisse geschehen? Von den Göttern auserwählt, ein gutes Gefühl! Mit dem sicheren Gefühl eine Aufgabe zu haben machst du dich in Richtung des Rhödensteins auf.

Gut Menzheim, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Ich sach's dir, in Menzheim hab' ich dat greulichste Weib erblickt, welches mir jemals unner die Augen jekomme is. So wahr ich hier sitz', ich sach's dir! Aber dat Beste kommet noch, halt dich nur jut feste: Dieset greuliche Weibsbild war die Frau des Barons von Menzheim, ich sach's dir! Wäir ich Baron, ich würd' mir die nimmermehr als Weib aussuchen, jawohl!"

- Gespräch zweier Handwerker in Orkenwacht, neuzeitlich

Von Teichenberg aus erreichst du schliesslich die Stadt Menzheim, die Hauptstadt der Baronie Menzheim, über die seit den Ereignissen auf dem Nebelwasser dein alter Freund Ungrimm herrscht. Bei reichlich Bier und einem zünftigen Abendessen berichtest du dem Angroscho von der Prophezeiung des Orakels vom Purpurberg. Als du ihm eröffnest, dass du aufgrund der Worte Bronns zur Feste Rhödenstein reisen wirst, um der Sache dort auf den Grund zu gehen, bietet dir dein alter Kampfgefährte natürlich sogleich an, dich zu begleiten. Ihr fasst

zusammen den Beschluss, die namenlosen Tage auf Gut Menzheim zu überdauern und erst im Mond Praios des nächsten Jahres in Richtung des Rhödensteins aufzubrechen.

Anfang des Mondes Praios im Jahre 1017 BF brichst du dann zusammen mit Ungrimm in Richtung Anderath auf. Auf ein Gefolge hat der Zwerg, abgesehen von der hässlichen Weibelin Dimionia Dergelsfurter, in Anlehnung an alte Gepflogenheiten natürlich verzichtet. In Anderath verlässt ihr schliesslich die gut ausgebaute Reichsstrasse und folgt von dort aus der Alten Strasse in Richtung des trutzigen Rhödensteins.

Feste Rhödenstein, Herzogtum Weiden, im Mond Praios, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Die trutzige Feste Rhödenstein wurde zum Sitz des 'Heiligen Ordens zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhödenstein' erhoben. Die Ordensmitglieder dieses im Jahre 1007 BF gegründeten Ordens haben es sich zur Aufgabe gemacht, der Rondra gefällige Taten und Schlachten zur Mehrung des Ruhmes der Göttin schriftlich für die Nachwelt festzuhalten."

- aus dem 'Brevier der Zwölgöttlichen Unterweisung', überarbeitete Neuauflage, 1016 BF

An einem heissen Sommertag im Mond Praios erreicht ihr endlich die Feste Rhödenstein, die sich wie ein Gigantenzahn auf dem schroffen Rhödenstein weit über dem unterhalb gelegenen, gleichnamigen Dorf erhebt. Erst wenige Monde ist es her, das ihr dort dem alten Burgsass Norre von Bjäldom von den finsternen Machenschaften Pardonas berichtet habt. Bereits wenige Monde später seht ihr nun die trutzige Feste Rhödenstein erneut vor euch.

Nach der Anzahl der Banner und Wimpel im nördlich des Dorfes gelegenen Heerlagers zu urteilen ist das kaiserliche Heer unter dem Oberbefehl von Reichsbehüter Brin von Gareth bereits abgezogen. Doch noch immer sind viele der Zelte im Heerlager mit zahlreichen Wappen geschmückt und von unzähligen Streitern der Löwin bewohnt. Du vermutest, dass die Meister und Meisterinnen der Sennen mit ihrem Gefolge noch immer auf der Feste weilen, denn wieso sonst sollten die Geweihten der Lewin hier unten im Dorf und nicht auf der Burg selbst verweilen?

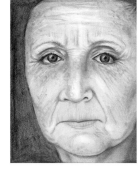
Wohl dem Titel des Zwergen (und sicherlich auch dem Siegelring der K.G.I.A.) geschuldet gewährt man euch Einlass und bietet euch einmal mehr karge Gästekammern im Rieshaus der Burg an. Da du bisher keine Idee hast, wie du die Richtigkeit deiner Interpretation des Orakels von Bronn überprüfen sollst, nimmst du das der Herrin Travia gefällige Angebot sogleich dankbar an.



Während ihr in die Burg und von dort aus weiter in den inneren Burghof geführt werdet, reitet eine grosse Schar Rundra-Geweihter in die Feste hinein. An vorderster Front reitet das Schwert der Schwerter, Meister der Senne Orkenwacht und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, seine



Erhabenheit Dragosch von Sichelhofen. Der erste Streiter der Rundra trägt einen roten, samtigen Mantel und silberne Klöppeleien sind an Kragen und Ärmeln unter der edlen Brünne zu sehen. An seiner Seite befindet sich ein junger, rothaariger Mann, sicherlich sein



Schildknappe Brin von Rhödenstein. Hinter dem Oberhaupt der Rundra-Kirche



reiten weitere Streiter der göttlichen Lewin, die du einige Zeit später - durch Nachfragen und die Beschreibung der Wappenschilder - als die Meister und Meisterinnen der Sennen erkennen kannst. Dort reitet die gutmütige Rittfrau Arabel von Arivor, Meisterin der Senne West, samt Gefolge.



Auch die ehrwürdige Bibemell von Hengisfort, Meisterin der Senne Süd und Nichte des verstorbenen Viburns, hat sich dem Tross angeschlossen.

Daneben siehst du auch noch den bärbeissigen Wallmir von Styringen, den Meister der Senne Mittellande, und den barmherzigen Gemot von Halsingen, Meister der Senne Bompland. Die Meisterin der Senne Nord, Aldare VIII. von Donnerhall und den Meister der Senne Altes Reich, Dapifer ter Bredero, sind dagegen beide nicht unter den ankommenden Streitern der Göttin auszumachen.

Plötzlich spürst du ein Kratzen und Ziehen auf deiner linken Brust, und nur einen Wimperschlag später siehst du über den Gesichtern der sich im Innenhof versammelnden Krieger durchscheinende Tiergestalten. Ein verschlagen blickendes Wiesel windet sich vor dem Gesicht des Schwerts der Schwerter, während sich ein durchsichtiger, stolz dreinblickender Hirsch vor dem Gesicht seines Schildknappen Brin von Rhödenstein erhebt. Vor dem Antlitz Arabels von Arivor trottet ein träger Tralloper Riese, während ein grauer Luchs mit seiner durchscheinenden Gestalt vor dem Gesicht der alten Streiterin Bibemell von Hengisfort lauert. Den hart dreinblickenden Wallmir von Styringen charakterisiert ein Zombrechtler Bluthund, während vor dem Gesicht des barmherzigen Recken Gemot von Halsingen ein Schneelaurer in geduckter Haltung sitzt.

So plötzlich du die verschiedenen Seelentiere der Rundra-Geweihten sehen konntest, so schnell verschwindet die Sicht auf die Seele der anwesenden Menschen auch wieder. Deine linke Brust schmerzt ein wenig, und einen Augenblick lang musst du dich sammeln. Natürlich erscheint es dir mehr als nur verdächtig, dass das Schwert der Schwerter ausgerechnet einen Wiesel als Seelentier hat.

Der Wiesel gilt als hinterhältiges und feiges, aber auch als listiges und flinkes Tier.

Der Hirsch gilt als majestätisches und stolzes Tier.

Der Zombrechtler Bluthund ist eine gefährliche und aggressive Hunderasse. Wie alle Hunde gilt er aber sogleich als ausgesprochen loyal.

Der Luchs wird oft als vorsichtiger und sehr intelligenter Jäger beschrieben.

Der barmherzige Schneelaurer ist ein geheimnisvoller und ebenso gefährlicher Jäger, der oft einen Hang zur Grausamkeit zeigt.

Tralloper Riesen sind ausgesprochen kräftige, ausdauernde und sehr gutmütige Tiere.

Eine gute halbe Stunde sind die Pferde versorgt und die Geweihten der streitbaren Göttin haben sich in ihre Gemächer innerhalb der Feste zurückgezogen. Ungrimm kann dabei unter den verbliebenen Streitem die junge Geweihte Ayla von Schattengrund ausmachen. Der Angroscho winkt der jungen Baronin freundlich zu und jene erwidert den Gruss des zwergischen Barons mit einem freundlichen Kopfnicken.



Zu späteren Stunde sitzt du zusammen mit Ungrimm und seiner Weibelin Dimionia im örtlichen Gasthaus. Das Essen ist gut, Bier gibt es reichlich – und Rauschkraut hast du in einer ruhigeren Ecke auch geniessen können.

Die junge Geweihte Ayla von Schattengrund ist ebenfalls anwesend – sie konnte das direkte und wenig diplomatische Angebot des Zwergen, zusammen einen Umtrunk zu nehmen, natürlich kaum ausschlagen.

Im Verlauf des Abends berichtet der Zwerg dann auch noch von euren Erlebnissen auf dem Nebelwasser (natürlich nur soweit er diese Dinge auch berichten darf). Die junge Geweihte hört den Beschreibungen der düsteren Ereignisse aufmerksam zu und scheint den Ausführungen des Zwergen auch sofort zu glauben. Immerhin wurde ja auch Ayla damals, während der Beschwörung Liscoms in Dragenfeld, von einem schrecklichen Alptraum gequält. Es ist wohl nur eurem beherzten Eingreifen zu verdanken, dass die Geweihte auf dem Hof der Blaufüchsens nicht mehr als einige blutige Kratzer erlitten hat.

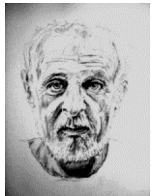
Auch die junge Geweihte scheint etwas zu bedrücken. Kurze Zeit später berichtet sie, hauptsächlich an Ungrimm gewandt, von ihrem seit Tagen immer wiederkehrendem Traum:

"Seit Wochen träume ich immer wieder den gleichen Traum. So intensiv, so klar – ich bin mir sicher, er hat etwas zu bedeuten, auch wenn ich bisher dessen Bedeutung nicht verstehe. In meinem Traum sehe ich einen majestätischen Adler, der erschöpft, müde und irgendwie traurig am Himmel über dem Rhödenstein kreist. Unten, im Hofe der Feste, sehe ich einen flinken Wiesel und eine stolze Leuin, die sich um zwei Schwerter zwischen ihnen balgt. Zwar ist die Leuin stark und gross, doch das flinke Wiesel schaffte es trotzdem ein ums andere Mal, die Schwerter aus der Reichweite der Leuin zu bringen."

Noch während du die Tragweite dieses Traumes zu begreifen versuchst, erscheint über dem Gesicht der jungen Baronin eine durchscheinende Löwin! Die Erkenntnis trifft dich wie ein Blitzschlag! Die Löwin in Aylas Traum steht nicht für die göttliche Rondra sondern für die junge Geweihte selbst! Der Wiesel aus ihrem Traum muss dann natürlich für das Schwert der Schwerter stehen, während die beiden Schwerter wohl den Titel des Oberhauptes der Rondra-Kirche umschreiben. Doch wie passt dies zu den Worten des Orakels? Den restlichen Abend über bleibst du wortkarg und grübelst vor dich hin, während Ungrimm, Dimionia und Ayla in Erinnerungen an die Schlachten während des Orkensturms schwelgen. Wenig später verabschiedest du dich von den Dreien und begibst dich zurück zur Feste, um dort in der kleinen Kammer im Rieshaus die Nacht zu verbringen.

Mitten in der Nacht schreckst du plötzlich aus dem Schlaf auf! Ein flaves Gefühl hat sich in deinem Magen ausgebreitet, und deine Nackenhaare stellen sich auf. Irgendetwas stimmt nicht. Dann spürst du es: Dort, wo sich dein Hautbild befinden sollte, ist nichts! Die linke Seite deiner Brust juckt und kratzt, zudem verspürst du einen seltsam fordernden Drang aufzustehen.

Du folgst dem unerklärlichem Ruf bis hinunter auf den Innenhof der Feste. Dort, im fahlen Schein des nächtlichen Sternenhimmels, sitzt ein durchscheinender Fuchs. Es ist dein Hautbild,



deine Kreatur. Der Fuchs schaut dich mit ernsten Augen an, dann tritt er in Richtung des Tempels der Leuin. Du folgst deinem Hexenbild. Im Inneren des Tempels siehst du wie dein Fuchs angestrengt und konzentriert auf die Südseite des Tempels starrt - dort, wo über dem mondsilbernen Thron des Schwerts der Schwerter das Wappenschild von Dragosch von Sichelhofen hängt. Vor dem

Wappenschild steht eine geisterhafte Gestalt. Du kennst diese Gestalt. Es ist die Gestalt eines toten Mannes. Es ist der Geist von Vibum von Hengisfort! Über dem verschwommenen Gesicht des alten Ritters schwebt ein ebenso geisterhaft erscheinender Adler. Das ehemalige Schwert der Schwerter hebt müde seinen Zweihänder. Polternd fällt daraufhin das Wappenschild von Dragosch von Sichelhofen zu Boden, während du den alten Recken drei Worte flüstem hörst, immer und immer wieder: „*Ayla von Schattengrund*.“ Dann verblasst die geisterhafte Erscheinung und Augenblicke später zieht sich der Fuchs zurück auf deine linke Brustseite. Einen Wimpernschlag später fühlst du dich wieder vollständig. Dann verstehst du die ganze Tragweite der Prophezeiungen, Träume und Erscheinungen der letzten Wochen!

Du vermutest, dass die letzten Worte von Vibum von Hengisfort "*Ayla von Schattengrund*" waren. Dragosch von Sichelhofen hat jedoch nicht *Ayla*, sondern sich selbst zum gewünschten Nachfolger des alten Schwertes der Schwerter ernannt. Eigennutz? Machtgier? Andere Beweggründe? Du kannst es nicht sagen. Der Geist von Vibum von Hengisfort scheint jedenfalls seither keine Ruhe zu finden, da jene Nachfolgerin, die er auf dem mondsilbernen Thron der Rondra-Kirche sehen wollte, von Dragosch von Sichelhofen um ihr rechtmässiges Erbe gebracht wurde. Und wohl auch die Götter sehen dies so, denn wieso sonst sollte Boron der jungen *Ayla* immer wieder jenen Traum senden, in dem eine Löwin (das Seelentier *Aylas*) sich mit einem Wiesel (das Seelentier *Dragoschs*) um zwei Schwerter balgt? Der kreisende Adler ist dabei sicherlich Vibum von Hengisfort, der dem Geschehen nur traurig zusehen kann und keine Ruhe findet. Nun verstehst du auch die Prophezeiung des Orakels vom Purpurberg vollständig: Sie besagt, dass die gespaltene Zunge, der Lügner Dragosch von Sichelhofen, unrechtmässig auf dem mondsilbernen Thron der Rondra sitzt. Erst wenn das falsche Schwert der Schwerter vom Thron verbannt wurde, wird wieder Einigkeit unter den Streitern der Rondra herrschen. Dragosch muss dabei durch ein Duell - wie könnte es im Angesicht der göttlichen Leuin auch anders sein! - durch den 'Flammenden Tanz' besiegt werden. Flammender Tanz? *Eiridias*! Das Weihschwert *Aylas* trägt den Namen *Eiridias*! Vor Jahren hat dir einmal jemand gesagt - war es *Mythomius*? - dass *Eiridias Bosparano* ist und übersetzt soviel wie 'Flammentanz' heisst! *Ayla von Schattengrund* muss also Dragosch von Sichelhofen im Duell besiegen, damit die

Rondra-Kirche wieder Einigkeit findet! Ein falsches Schwert der Schwerter auf dem obersten Thron der Rondra-Kirche und zwei Männer, die sich um den Titel des Heliodans der Kirche des Götterfürsten streiten. Je mehr du über die aktuellen Ereignisse in Aventurien nachdenkst, desto müdmiger wird dir zumute.

Du begibst dich aufgewühlt zu Ungrimm und berichtest ihm von deinen Schlussfolgerungen. Du bist dir nicht sicher, ob der Angroscho wirklich alles verstanden hat, doch er ist sogleich Feuer und Flamme. Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg, die junge Geweihte Ayla von Schattengrund zu wecken. Lange dauert es, bis du alles erzählst und erklärst hast. Je länger du redest, desto zorniger scheinen die grünen Augen der jungen Baronin zu werden. Als du mit deinen Schlussfolgerungen endest, nickt die Geweihte nur, während ihre Augen vor gerechtem Zorn funkelnd. Dann erwidert sie:

"Nun also ergibt alles einen Sinn! Dies ist der Grund, wieso mir die Götter immer wieder den gleichen Traum senden! Ein Lügner - und wer weiss, womöglich gar ein Mörder - sitzt auf dem Thron der Leuin und besudelt das Andenken an unseren tapferen Vibum von Hengisfort! Dies darf nicht ungesühnt bleiben, bei der Leuin! Ich werde Dragosch von Sichelhofen zu einem Götterurteil fordern, zu Ehren der göttlichen Löwin!"

Etwa zwei Stunden später betritt die junge Geweihte den Tempel der Göttin, während dort gerade die Meister und Meisterinnen der Sennen über einen weiteren Feldzug gegen den Schwarzpelz beraten. Ihr beobachtet vom Eingangsbereich aus, wie die Baronin entschlossen in die Mitte des Tempels tritt und das Wort an Dragosch von Sichelhofen richtet, ihren gerechten Zorn dabei nur mühsam unterdrückend:

"Dragosch Aldewin von Sichelhofen, vor der göttlichen Leuin zu Alveran klage ich euch der verderbten Lüge und der unrechtmässigen Nachfolge unseres ehrwürdigen Schwertes der Schwerter Vibum von Hengisfort an! Seine Erhabenheit hat mit seinen letzten Worten nicht..."

Weiter kommt die junge Geweihte jedoch nicht, denn Dragosch von Sichelhofen steht ruckartig von seinem mondsilbernen Throne auf und unterbricht die junge Geweihte mit donnernder Stimme:

"Haltet zu Gnaden! Ich befehle euch als eurer Schwert der Schwerter, haltet ein mit euren Anschuldigungen! Verstummt und setzt euch, still!"

Allerdings geht bereits ein Raunen durch die anwesenden Meister des Bundes, und es ist schliesslich die alte Reckin Bibernell von Hengisfort, die Nichte des ehemaligen Schwerts der Schwerter Vibum von Hengisfort, die das Wort ergreift:

"Nach altem Brauche ist es seit jeher so, dass nur die Meister des Bundes das Recht inne haben, über das Schwert der Schwerter zu klagen oder zu richten! Mich plagt seit Wochen schon der immer gleiche Alptraum, in welchem auch mein geliebter Onkel Viburn von Hengisfort vorkommt. Bisher war mir die Bedeutung dieses Traumes verborgen, doch mit den Worten Ayla von Schattengrund ergibt alles einen Sinn. Einen düsteren, traurigen Sinn. So sage ich also als Meisterin der Senne des alten Barbarins: Sprecht, edle Ayla von Schattengrund! Traget vor, was euch auf dem Herzen liegt!"

Dragosch von Sichelhofen blickt die alte Ritterin zwar mit zornesrotem Kopf an, erwidert aber nichts.

Ayla von Schattengrund tritt vor und berichtet den anwesenden Edlen der Kirche von ihrem Traum, den daraus gezogenen Schlussfolgerungen sowie dem geisterhaften Erscheinen des alten Recken Hengisfort. Sie schwört bei der göttlichen Leuin selbst, dass kein Fehl in ihrer Rede sei. Dieser Schwur wird dann natürlich auch wenig später von dir gefordert.

Anschliessend treten die einzelnen Meister des Bundes oder deren Vertreter vor und lassen ihre Meinung verlauten.

Bibernell von Hengisfort tritt als erste vor und spricht:

"Ich klage euch an, Dragosch von Sichelhofen, im Zeichen der Senne Barbarins!"

Daraufhin tritt der böhmische Senneschall Gemot von Halsingen vor und donnert:

"Wenn dies stimmt, und so scheint es mir wahrhaft, so verlange ich euren Tod!"

Anschliessend tritt Arabel von Arivor bedächtig vor. Mit ruhiger Stimme spricht sie:

"Anschuldigungen zwar, doch fundierend auf Träumen und wagen Beweisen, mitrichten mehr. Ich halte zu euch, mein Herr Dragosch"



Dann tritt Nepolemo ya Torese, der Vertreter des ehrwürdigen Dapifer ter Bredero, Meister der Senne des Alten Reiches, vor. Er spricht mit vor Wut zitternder Stimme:

"Ich spreche im Namen der Senne des Alten Reiches. Ich klage euch nach diesen Worten ebenfalls der dreisten Lüge und des Verrats an, Dragosch von Sichelhofen! Bei den Zwölfen, ich hoffe, euch nicht auch noch des Mordes anklagen zu müssen!"

Nach den Worten des Horasiers tritt Wallmir von Styringen vor und wendet sich an Dragosch von Sichelhofen:

"Mein Marschall, ich kann es nicht glauben. Ich halte euch die Treue!"

Daraufhin tritt der Erzkanzler der Rondra-Kirche, der alte Angroscho Thorgrim Sohn des Tuwar, vor und spricht:



"Ihr alle habt es gehört. Ob schuldig oder nicht schuldig, kein eindeutiges Urteil ist es geworden. Auch die Senne Donnerbach würde hier - sofern anwesend - kein eindeutiges Urteil herbeiführen können. So werden wir es nun wie in alten Zeiten und nach altem Recht der göttlichen Löwin halten müssen: Ein ehrenhafter Zweikampf zwischen dem Angeklagten und der Klägerin wird im Angesicht der göttlichen Löwin über Recht und Unrecht entscheiden. Verliert ihr, edle Ayla, so seid fortan verbannt und lebt in Schande auf immerdar! Verliert ihr aber, mein Marschall, so sei euch der Titel des Schwerter der Schwerter verlustig und auch jene des Meisters des Bundes zur Orkenwehr und des Marschalls des Ordens zur Wahrung mögen euch auf nimmerdar mehr zustehen!"

Die Vorbereitungen beginnen sogleich und bereits zwei Stunden später beginnt das Götterurteil im Tempel der göttlichen Löwin. Die beiden Streiter tragen Kettenhemden, Mäntel und ihre Weihschwerter - Ayla ihr Schwert Eiridias, Dragosch sein Schwert Ferlian. Die beiden Kontrahenten stehen sich schweigend gegenüber. Dann eröffnet der Erzkanzler den Kampf. Stille. Dann beginnen die beiden Krieger.

Spielerisch dreht sich Ayla von Schattengrund einmal um sich selbst, ehe sie ihr Schwert auf das Haupt Dragoschs niedersausen lässt. Dieser hebt gerade noch rechtzeitig Ferlian. Funken sprühen. Nun holt das Schwert der Schwerter seinerseits zu einem Schlag auf den Kopf der jungen Baronin aus, zielt im letzten Moment aber auf den Bauch der Geweihten. Ayla kann gerade noch rechtzeitig ihr Schwert dazwischenbringen. Funken sprühen. In rascher Folge treffen die Schwerter der beiden Kämpfer nun immer wieder aufeinander, und keiner der beiden scheint dabei einen Vorteil erreichen zu können. Doch nach einiger Zeit macht sich die Kraft und die Erfahrung von Dragosch von Sichelhofen bemerkbar und er treibt die junge Geweihte mit heftigen Hieben vor sich her. Es geht am Ratstisch vorbei, an der Empore hinauf, die Treppe wieder hinunter, bis Ayla schliesslich mit dem Rücken zum mondsilbernen Throne steht. Dragosch setzt zu einem weiteren, mächtigen Hieb an, doch Ayla kann sich im letzten Moment ducken und treibt ihrem Gegner Eiridias tief in den Oberschenkel. Kettenglieder brechen, Fleisch wird geschnitten, Blut spritzt. Das Schwert der Schwerter keucht schmerz erfüllt auf und kann sich nur mühsam auf den Beinen halten.

Schwer atmend und sichtlich erschöpft geht Ayla von Schattengrund einen Schritt zurück. Dragosch von Sichelhofen richtet sich mühsam auf. Er blickt in Richtung der Statue Rondras, dann packt er Ferlian mit beiden Händen und geht leicht hinkend aber mit entschlossenem

Blick auf die junge Geweihte zu. Wieder treffen die beiden aufeinander. Schwert trifft auf Schwert. Funken sprühen. In einer katzenartigen Bewegung gelingt es Ayla, den Hieb von Dragosch abzulenken und ihm dann Eiridias tief in die Seite zu rammen. Wieder brechen Kettenglieder, wieder wird Fleisch vom Körper geschnitten, wieder spritzt Blut.

Aschfahl und mit geschlossenen Augen bricht Dragosch von Sichelhofen zusammen, sein Lebenssaft färbt die ehrwürdigen Mosaiken des Tempelbodens rot. Wieder lässt Ayla von Schattengrund von ihrem Gegner ab und tritt einen Schritt zurück. Diesmal steht das Schwert der Schwerter nicht mehr auf. Dragosch von Sichelhofen ist besiegt.

Fast sofort treten Arabel von Arivor und Brin von Rhödenstein vor und knien neben dem Gefallenen nieder. Der junge Brin bettet das Haupt seines Herren in seinen Händen. Dragosch von Sichelhofen schlägt mühsam die Augen auf und spricht flüsternd in das Ohr seines Schildknappens. Dann atmet er ein letztes Mal ein, ehe der Tod das Schwert der Schwerter endgültig eingeholt hat.

Der junge Schildknappe tritt mit Tränen in den Augen vor und berichtet den anwesenden Edlen der Rondra-Kirche von den letzten Worten seines Herren:

"Dies waren die letzten Worte Meister Dragoschs: Begrabet mich auf dem Rhödenstein. Gedenket meiner wegen der Taten wider die Orken und nicht wegen der Lüge und dem Verrat. Ich schwöre bei meiner Seele, den Erhabenen nicht gemeuchelt zu haben noch davon auch nur gewusst zu haben. Doch erschien es mir falsch, das Schicksal der Kirche in die Hände einer jungen, unerfahrenen Geweihten zu legen und so verschwieg ich die Worte meines alten Meisters und setzte mich an Aylas statt auf den silbernen Throne. Doch, so wisset nun, das Ayla von Schattengrund nun das einzige und wahre Schwert der Schwerter sei!"

Stille. Dann folgen die ersten Rufe. Die junge Geweihte Ayla von Schattengrund ist zum Schwert der Schwerter der Kirche der Rondra erhoben worden! Bereits am nächsten Tag wird die Kunde in alle Winkel Aventuriens hinausgetragen: Ayla Armalion von Schattengrund ist das neue Schwert der Schwerter!

Etwa eine Woche nach den weitreichenden Ereignissen auf dem Rhödenstein trifft ein Beilunker Reiter auf dem Rhödenstein ein. Du staunst nicht schlecht, als der Botenreiter dir und Ungrimm jeweils einen Brief von eurem alten Kampfgefährten Mythomius überreicht. Während du die Zeilen liest, macht sich in deinem Magengegend breit.

Wenige Tage später bittet ein wandernder Magus um Einlass auf Burg Rhödenstein. Du bist erleichtert als du in dem reisenden Magier deinen alten Gefährten Mythomius wiedererkennen kannst.

In der Dorfschenke berichtet Mythomius von seinen beunruhigenden Forschungen, die er (wohl sicherlich auch durch sein seltsames Rubinauge) in den letzten Monden erfolgreich vorangetrieben hat. Madas Haare, Nodices, Matrizen, astrale Muster - du verstehst sicherlich nicht alles, doch eine der Aussagen des Magiers verstehst du ganz genau:

"Im Westen, entlang des Hexenbandes, ist ER. Ich weiss nicht, was er dort tut, aber was immer es auch ist, es wird von Tag zu Tag stärker. ER wird stärker."

Nur einen Tag später trifft auch euer alter Kampfgefährte Roban Loken auf Burg Rhödenstein ein. Natürlich verliert ihr keine Zeit. Bereits am nächsten Tag brecht ihr unter der Führung von Mythomius nach Nordhag auf.

Anhang - Abenteuerpunkte und Erfahrungen

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

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

1x SE Lesen und Schreiben (Kusliker Zeichen)

1x SE Götter und Kulte

1x SE Heilkunde Seele

1x SE Heraldik

+100 Abenteuerpunkte