

## Die Zeit nach dem Weidener Winter

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

"Dann wird sein der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen!"

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

Einen Tag nach dem abschliessendem Gespräch mit dem Weidener Herzog auf der Bärenburg sitzt du mit deinen alten Kampfgefährten bei Wein (zumindest du hast dir Wein bestellt) und geschmortem Rinderbraten in einer der örtlichen Tavernen. Noch immer erscheinen dir die Ereignisse in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser unwirklich, fast wie in einem Alptraum. Du hast es bereits seit Liscoms Ritual in Dragenfeld gewusst, doch im Nachtschattensturm hast du es dann tatsächlich miterleben müssen: Borbarad ist zurück! Ob Elfen oder Angroschim, sie alle hatten mit ihren düsteren Ahnungen recht!

Immer wieder musst du über die mystischen Orakelsprüche und Prophezeiungen nachdenken, die Abdul el Mazar in der Silem-Horas-Bibliothek zu Silem gefunden und übersetzt hat. Du bist dir sicher, dass sie von der Rückkehr des wohl mächtigsten Schwarzmagiers, den Aventurien je gesehen hat, berichten - und von den Gezeichneten, auch wenn du dir nicht sicher bist, welche Rolle ihnen in den prophetischen Versen zugebracht wird.

Wie dem auch sei, seit den Ereignissen im Nachtschattensturm weiss nun wohl bald jeder der nur ein wenig genauer nachfragen wird über dein rotes Rubinauge - deine Zeichnung? - Bescheid. Immerhin waren genügend weltliche und kirchliche Autoritäten anwesend, so dass die verschiedenen Kirchen der Zwölfe sowie das Mittelreich und nicht zuletzt auch die KGIA auf dem ein oder anderen Weg in Kenntnis gesetzt werden, falls es nicht bereits schon geschehen ist.

Du beschliesst daher, allen Anschuldigungen und Verdächtigungen zuvorzukommen und dich selbst an die Kirche des Götterfürsten zu wenden. Du hoffst, eine dämonische Verseuchung deines magischen Zeichens offiziell ausschliessen zu können und dich so vor möglichen Nachstellungen fanatischer Mitglieder der Kirche des Götterfürsten zu schützen.

Du hörst dem belanglosen Geplapper von Roban und Ungrimm noch eine Weile zu - wie können die beiden bereits so kurz nach diesen wahrlich beunruhigenden Ereignissen schon wieder so unbedarft sein? -, ehe du dich verabschiedest und dich in deine Kammer in der Bärenburg zurückziehst.

Dort setzt du dich an den kleinen Holztisch und beginnst zu schreiben. Es hat bereits über einen Tag gedauert, hier überhaupt erst Pergament und Schreibfeder zu bekommen - Weiden ist nicht dafür bekannt, Gelehrsamkeit zu schätzen. Pug sitzt währenddessen auf der steinernen Kante des Fenstersimses und schaut dir gelangweilt zu, gelegentlich züngelt dabei eine kleine Rauchfahne aus seinem Maul.

Dein erster Brief geht an Amando Lacondra da Vanya, Ordentlicher Inquisitionsrat zu Ragath. Er hat sich damals in Anderath und Salthel als überraschend weltoffen und gemässigt herausgestellt, ganz im Gegensatz zu dem Bild des üblichen Praios-Fanaktikers (hier fällt dir natürlich an erster Stelle der fanatische Erwählte der Bannstrahler, Ucurian Jago, ein). In deinem Brief bittest du den Inquisitor da Vanya höflich und natürlich nur falls es einrichten lässt, in einer Sache "äusserster Wichtigkeit, welche mit den beunruhigenden Ereignissen in Dragenfeld zusammenhängt", Ende des Jahres 1016 BF auf die Bärenburg zu Trallop zu kommen. Die Hauptstadt Weidens erscheint dir als guter Ort, denn der Weidener Herzog Waldemar hat sich als überaus tolerant erwiesen und kennt zudem dein rotes Rubinauge aufgrund der Ereignisse auf dem Nebelwasser bereits. Du hoffst, dass der Inquisitorius deiner Bitte nachkommen wird und dein rotes Auge als unbedenklich und ohne jeden dämonischen Makel einstufen wird. Die Zeit wird zeigen, ob sich deine Hoffnung erfüllen wird.

Dein zweiter Brief geht an die Convocata prima der Grauen Gilde. Nachdenklich entfaltetest du die einige Monate zuvor erhaltene Antwort von Prishya von Garlischgrötz auf deinen nach den Ereignissen in Dragenfeld verfassten Brief. Du liest die Antwort der Convocata prima einmal mehr sorgfältig durch, ehe du dich daran machst, ein weiteres Schreiben an Prishya von Garlischgrötz zu verfassen. Zuförderst berichtest du dem Oberhaupt der Grauen Gilde von den Ereignissen im Nachtschattensturm und der Fleischwerdung Borbarads. Als Zeugen führst du den Weidener Herzog Waldemar vom Löwenhaupt, den Hochgeweihten zu Baliho Brunj Baucken sowie den Rondra-Geweihten Norre von Bjældom auf. Du überlegst lange, doch schliesslich kommst du zu dem Schluss, das eine unverzügliche Abreise nach Selem wichtiger ist als das persönliche Gespräch mit der Convocata prima. Du argumentierst also in deinem Brief, dass du nach der Katastrophe auf dem Nebelwasser schnellstmöglichst nach Selem reisen musst, um dort die Hinterlassenschaften von Liscom von Fasar zu untersuchen, bevor diese nicht mehr auffindbar sind. Du versicherst ihr natürlich, sobald als möglich in die Capitale Punij zu reisen, um dort von Angesicht zu Angesicht über die Ereignisse in Weiden zu sprechen. Als realistisches Datum nennst du das zweite Halbjahr des Jahres 1017 BF, bittest jedoch um Rückmeldung bezüglich des geplanten Gesprächs.

Im zweiten Teil deines Briefes kommst du dann auf den Wunsch des Weidener Herzogs zu sprechen: Die Gründung einer Magierakademie in Weiden. Du legst ausführlich dar, dass die Finanzierung durch den Herzog selbst (du vermutest sicher nicht ganz zu unrecht, dass auch du einen Teil der Kosten tragen müssen wirst) übernommen wird und das mit dem Nachtschattensturm inmitten des Nebelwassers bereits ein geeigneter Standort gefunden wurde. Als Argument für den Standort Nebelwasser führst du hier den Kreuzungspunkt der magischen Linien auf, ohne weiter auf dieses Phänomen einzugehen. Des Weiteren versicherst du der Gildenoberen, deine private Sammlung an Büchern für die Bibliothek der geplanten Akademie zu spenden und erwähnst zudem die Möglichkeit, die Nadel aus rotem Alicom für das Akademiesiegel zu nutzen. Im folgenden Absatz legst du ausführlich deine Pläne bezüglich der Schwerpunkte der Akademie dar und bittest hier natürlich um Rat und Meinung. Zudem sicherst du der Convocata prima zu, dich persönlich um das Suchen von Lehrmeistern und Schülern zu kümmern - mit dem Raschtuler Magister Abdul el Mazar ist

hier bereits ein Anfang gemacht. Abschliessend bittest du die Convocata prima darum, dein Anliegen in die Tagesordnung der nächsten Versammlung des Gildenrats aufzunehmen, so dass dieser dein ambitioniertes Vorhaben zeitnah besprechen und hoffentlich auch genehmigen kann. Als finales Argument erwähnst du hier noch das Fehlen jedweder Magierakademien in Weiden und die magische Bedrohung durch die Fleischwerdung Borbarads in genau dieser Region. Zufrieden betrachtest du deinen Brief und versiegelst ihn. Im Stillen betest du zur göttlichen Herrin Hesinde und bittest sie, die Convocata prima durch Umsicht, Wissen und Erkenntnis zu einer umgehenden und positiven Antwort zu bewegen.

Den dritten Brief schliesslich verfasst du an deinen alten Lehrmeister Novaldius von Kirschhausen. In dem Schreiben bittest du ihn um Ratschläge und Ideen bezüglich der Gründung einer Magierakademie und erwähnst zudem, dass die Gründung der Akademie auf die Bitte des Weidener Herzogs zurückzuführen ist. Insgeheim bist du natürlich gespannt, wie weit sich dein alter Lehrmeister von der Gründung einer Akademie begeistern lässt und ob er sich vielleicht sogar dazu entschliessen wird, an deiner Akademie zu lehren - sollte sie denn überhaupt jemals gegründet werden.



Am nächsten Tag triffst du dich in einer der örtlichen Gasthäuser mit dem tulamidischen Magier Abdul el Mazar, um endlich mit der Planung der Akademie zu beginnen. Während ihr über die Ausrichtung(en) der Akademie spricht, führt Abdul natürlich in der typischen Art der Tulamiden die Vorzüge der Elementarmagie auf. Du verstehst natürlich, dass der Tulamide sein bisheriges Forschungsgebiet nach Möglichkeit weiter betreiben will. Zusätzlich stellt sich der Magier im Gespräch auch als kompetenter Alchemist heraus, sicherlich ein Gewinn für die geplante Akademie.

Gegen späten Nachmittag kommt ihr dann auf den Bau der Akademie zu sprechen. Über handgezeichneten Karten des Nebelwassers gebeugt beschliesst ihr, den Nachtschattensturm in das Zentrum der Anlage zu integrieren. Weitere wichtige Punkte sind die benötigten Räume und Gebäude der Akademie, eine Bootsanlegestelle, ein Hesinde-Schrein sowie eine Wehrmauer, um sich der in Weiden ständig präsenten Gefahr durch die Schwarzpelze erwehren zu können. Eure Besprechung und Planung dauert mehrere Tage, doch schliesslich habt ihr einen recht genauen Grundriss dessen, was einst die einzige Magierakademie Weidens werden soll, vor euch liegen. Dabei überrascht dich Abdul einmal mehr, berichtet er dir doch von Al'Serak, einem mächtigen Erzdschin, der als begnadeter Baumeister bekannt ist und oft genau für solche Vorhaben wie das eure gerufen wird. Auch mit elementarer Hilfe wird der Bau der Akademie sicherlich viele Monate wenn nicht gar Jahre in Anspruch nehmen, doch ist dies immer noch ein gewaltiger Unterschied verglichen zu den Jahrzehnten an Bauzeit, die mit profanen Mitteln benötigt werden würden.

Schliesslich berichtest du dem tulamidischen Magier von deinen Plänen, eine Studienreise nach Selem zu unternehmen. Ihr kommt überein, dass du alleine nach Selem reisen wirst, während Abdul sich in deiner Abwesenheit - in engem Austausch mit Herzog Waldemar - den Planungen und Arbeiten an der Akademie im Nebelwasser widmen wird.

Am nächsten Tag bittest du um eine Audienz bei Herzog Waldemar von Löwenhaupt. Während des folgenden Gesprächs auf der Bärenburg berichtest du dem Weidener Herzog von deinen bisherigen Plänen und Ideen bezüglich der Magierakademie. Zwar scheint der Weidener Landesvater deinen Ausführungen bezüglich Ausrichtungen und Lehraufträgen nicht ganz folgen zu können (oder zu wollen?), doch er sichert dir und Abdul el Mazar - ganz wie er es versprochen hat - für den Bau finanzielle Hilfe zu.

Anschliessend verabschiedest du dich von Abdul el Mazar und deinen alten Kampfgefährten (sofern sie überhaupt noch in Trallop verweilen) und machst dich dann hoch zu Ross und nur in Begleitung deines vorlauten Meckerdrachens Pug auf der Reichsstrasse II in Richtung Praios auf.

### **Beilunk, Markgrafschaft Beilunk, im Mond Hesinde, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Beilunk, oft auch als Militärhafen des Raulschen Reiches bezeichnet, liegt malerisch an der Mündung des Radroms in das Perlenmeer. Im Rahja erheben sich die Beilunker Berge, während im Efferd die gigantischen Trollzacken die Wolken durchstossen. Doch das grösste Wunder wartet in der Stadt selbst, bereits von der Herzogenstrasse aus weit ausserhalb der Stadt zu erkennen: Die prächtige Praios-Sakrale in der Oberstadt, zu Ehren des Götterfürsten erbaut. Eines der zwölf Menschenwunder!"*

*- Auszug aus den Reiseberichten des Aves-Geweihten Udlör, um 1009 BF*

In den vergangenen Wochen bist du von Trallop aus über die Reichsstrasse II bis nach Braunschfurt gereist und - wie erst wenige Monate zuvor während der beschwerlichen Reise mit deinen alten Kampfgefährten gen Dragenfeld - der Tobrischen Strasse bis in die Grafenstadt Salthel gefolgt. Über den winterlichen Sichelstieg ging der beschwerliche Weg dann bis nach Tobrien. In dem von Firun bereits unerbitterlich heimgesuchten Herzogtum bist du auf der Herzogenstrasse am teilweise zugefrorenen Yslisee vorbei durch die Markgrafschaft Warunk bis in die Hafenstadt Beilunk, Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft, gelangt. Dort herrscht seit Kurzem die Praios-Geweihte Gwidühenna von Faldahon als Markgräfin über Stadt und Land, seit im Jahre 1011 BF der alte Markgraf Hagen der Dunkle spurlos verschwunden ist.

Du betrittst die Stadt durch das Nordtor und steuerst zuerst den prächtigen Tempel der Herrin Hesinde an, im Zentrum der Oberstadt direkt neben der gewaltigen, aus schneeweisem Marmor erbauten Praios-Sakrale gelegen. Nach einem langen Gebet an die Göttin der Weisheit machst du dich auf den Weg in die Unterstadt. Du erreichst den Handelshafen und hast von dort aus einen beeindruckenden Blick auf den Kriegshafen des Reiches - Schiff reiht sich an Schiff, um dort den Winter zu überdauern, während Dutzende Flaggen des Mittelreichs in der eisig kalten Prise des Perlenmeers flattern.

Nach einigen Gesprächen und Verhandlungen gelingt es dir, bereits für den übernächsten Tag eine Überfahrt auf dem bormischen Handelsschiff 'Bormische Maid', einem Schiff der Handelsflotte Stoerrebrandts, bis nach Kannemünde zu bekommen.

Du übermachtetest in einem sauberen Gasthaus in der Oberstadt und schlenderst am nächsten Tag durch die von Praios wohlwollend ins Auge gefasste Stadt an der Mündung des Radroms. Vor allem das renommierte Rechtsseminar zum Greifen und der berühmte Hufeisenmarkt, auf welchem die in ganz Aventurien bekannten Beilunker Pferde verkauft werden, bleiben dir in Erinnerung.

Am nächsten Tag stehst du bereits eine halbe Stunde nach Sonnenaufgang an Bord der 'Bomischen Maid', während eisiger Schneeregen das Deck des bauchigen Handelsschiffes mit einer weiss schimmernden, nassen Schicht bedeckt.

### **Elburum, Fürstentum Araniens, im Mond Hesinde, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Die Landgrafschaft Elburum ist eine Provinz des Fürstentum Araniens und gehört damit nominell zum Raulschen Reich, auch wenn Fürstin Sybia al'Nabab bereits seit der Thronbesteigung Kaiser Hals die Tributzahlungen an den Greifenthron eingestellt hat. Möge Praios die Fürstin ob ihrer schändlichen Missachtung der Praios-gefälligen Ordnung bestrafen!"*

- Auszug aus der 'Provinzen des Raulschen Reiches', Gareth Auflage, 1009 BF

Einige Tage später und gut 200 Seemeilen weiter südlich erreicht die 'Bomische Maid' die an der Küste des Maraskansunds gelegene Weisse Stadt - die aranische Hafenstadt Elburum. Das Klima ist hier trotz der kalten Jahreszeit deutlich milder als im weitaus nördlicher gelegenen Beilunk.

Das bomische Handelsschiff fährt zwischen Festland und der Hafensinsel Elburial in den eigentlichen Hafen ein. Ein Blick auf die Stadt genügt, um den Namen 'Weisse Stadt' zu verstehen: fast alle Häuser sind aus weissem Marmor erbaut und dort, wo man sich den Marmor nicht leisten konnte, wurden die Gebäude weiss getüncht. Das Schiff wird bereits am nächsten Tag wieder auslaufen und so bleibt dir nur wenig Zeit, die Stadt zu erkunden. Du besuchst den örtlichen Tempel der Hesinde und gönnst dir zudem einen langen Aufenthalt im Badehaus. Für Pug findest du auf dem örtlichen Basar zudem einige Zuckerstangen, so dass der Meckerdrache wenigstens für einige Minuten den Mund hält.

Bereits am nächsten Tag sticht die 'Bomische Maid' wieder in See, um das über 200 Seemeilen weiter südlich gelegene Khunchom an der Mündung des Mhanadis zu erreichen.

### **Khunchom, Grossfürstentum Khunchom, im Mond Firun, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Wenn in der Neunflüssigen ein alter Drache bar eines Karfunkels ist und ein Karfunkel bar eines Draken ist."*

- 5. Vers des 2. Spruches der al'Anfanischen Prophezeihungen, in Tulamidya verfasste Übersetzung aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Silem

Anfang des Mondes Firun erreicht die 'Bomische Maid' endlich den sicheren Hafen Khunchoms. Die Reise dauerte fast eine Woche länger als ursprünglich geplant. Aufgrund der schlechten Wetterverhältnisse musste das bomische Handelsschiff immer in Ufernähe bleiben -

statt wie geplant von Rathmos direkt in Richtung Korushkhand zu segeln steuerte der Kapitän sein Schiff immer am Ufer des Chalambusens entlang.



Da der Kapitän des Schiffes in Khunchoh einige Tage vor Anker gehen wird, um dort bionische Waren zu verkaufen und im Gegenzug mhanadische Tücher und Gewürze an Bord zu nehmen, beschließt du, einmal mehr die berühmte Drachenei-Akademie zu Khunchoh zu besuchen. Spektabilität Khadil Okharim ist zwar momentan nicht anwesend, doch kannst du mit deinem Bekannten Yarubman ibn Nasreddin (jener Magier, der dir damals seinen Bruder, den Boron-Geweihten Sahif ibn Nasreddin, für die Expedition in die Geor empfohlen hatte) einen Gewürztee trinken. Schon bald stellt sich heraus, dass Yarubman ebenfalls ein alter Freund von Abdul el Mazar ist und vor allem in der Kunst der *Magica combattiva* bewandert ist. Ihr kommt ins Gespräch und einige Stunden später beginnst du ernsthaft darüber nachzudenken, ob du dem Tulamiden ein Angebot als Lehrer an deiner hoffentlich bald ins Leben gerufenen Magierakademie anbieten sollst.

Am nächsten Tag unterbreitest du dem Magier dein Angebot und dieser sagt dir nach kurzer Bedenkzeit zu. Er wird sich in den nächsten Monden aus Khunchoh verabschieden und gen Weiden reisen. Wer weiss, vielleicht wird er auch das ein oder andere magisch begabte Strassenkind in den Gassen der Stadt finden?

Nach dem Gespräch mit Yarubman ibn Nasreddin machst du dich auf in das Maraskanviertel Khunchohs, um auch selbst Ausschau nach magiebegabten Kindern und damit potenziellen, zukünftigen Scholaren zu halten. Es wäre nur zu schön auch maraskanische Schüler unterrichten zu können, die der richtigen Weltsicht mit Sicherheit aufgeschlossener gegenüber stehen als die Sprosse der mittelreichischen Landbevölkerung. Der Marktplatz mit seiner regen Betriebsamkeit scheint hierfür eine gute Anlaufstelle zu sein und von einer zentralen Stelle aus beobachtest du das bunte Treiben mit einem ODEM. Trotzdem ist schon nach kurzem eine gewisse Routine der Händler und Kunden zu erkennen und das pure Herumsitzen und Beobachten wird schnell zu einer weitaus weniger interessanten Angelegenheit als zunächst erwartet. Immer wieder kommen neue Leute auf den Platz, laufen eine ganze oder oftmals auch nur eine halbe Runde - falls sie nicht sowieso gezielt zu einem Stand gehen -, kaufen nach lauten Diskussionen über die Preise hier und da etwas ein und eilen wieder fort um sich anderen Dingen ihres Lebens zu widmen. Nur du sitzt herum ohne etwas zu erreichen.

Leicht frustriert über den vertanen Nachmittag beschließt du daraufhin gleich nach der Mittagsruhe im Tempel der Zwillinge vorstellig zu werden. Wenn es hier einen zentralen Ort gibt, an dem gesammeltes Wissen über die Einwohner existiert, dann dort. In einem Gespräch mit den Hochgeweihten Kardin und Garumin berichtest du von der Neugründung deiner Magierakademie und dem Vorhaben, ihr eine maraskanische Note zu geben. Eine Eigenschaft, die der ansässigen Drachenei-Akademie eindeutig fehlt. Wie genau du diese ideologische Ausrichtung der Gildenführung und vor allen deinen zukünftigen Kollegen verkaufen will ist dir zwar selbst noch nicht ganz klar, aber letztendlich sind das ja auch nur Details mit denen

man die Hochgeschwister nicht langweilen muss. Abschliessend drückst du noch deine Bereitschaft aus, als Ansprechpartner bei magischen Zwischenfällen zur Verfügung zu stehen und Kinder auf die Gabe hin zu untersuchen. Leider ist in der letzten Zeit kein Kind aufgefallen, die Hochgeschwister zeigen sich aber angetan von deinen Plänen und versprechen sich an die neue Akademie zu erinnern - oder sind sie einfach nur freundlich?

Nach dem Besuch des Tempels, begibst du dich mit dem beruhigenden Wissen, die ersten Kontakte deiner Akademie mit den maraskanischen Gemeinschaften der Ostküste geknüpft zu haben, wieder auf den Marktplatz. Trotzdem vergeht die Zeit nur langsam. Pug ist diesmal erst gar nicht mitgekommen, nachdem er sich schon den ganzen Vormittag über Langeweile beklagt hatte. Immerhin kannst du dir so sicher sein, dass nicht plötzlich Früchte von den Marktständen verschwinden oder vor den Augen der laut zetenden Marktleute sich in die Luft erheben und davon fliegen.

Am späten Nachmittag, als die ersten Händler bereits zusammenpacken, machst du dich schliesslich auf den Weg zurück zum Gasthaus. Gerade als du noch etwa zwei Häuserblocks von der Schenke entfernt bist, schießt plötzlich ein junges Mädchen um die Ecke und schafft es nicht mehr rechtzeitig dir auszuweichen. Überrascht und verblüfft und mit Sicherheit auch etwas von deiner zünftigen Magierkleidung eingeschüchtert, blickt sie dich an und murmelt - noch während sie eins zwei Schritte leicht nach Hinten taumelt - rasch etwas wie „Verzeihung, wohlgelehrter Herr“. Das lange, schwarze Haar des Mädchens macht nach dem Zusammenprall einen leicht zerzausten, aber auch matten und ungepflegten Eindruck. Auch der Wams, den sie trägt, hat schon wesentlich bessere Tage gesehen. Der Knick des Kragens hat aufgrund der langjährigen Benutzung ein abgenutztes Erscheinungsbild und der Stoff an den Ellenbogen ist bereits so dünn, dass man hindurch gucken kann. Mit einem Mal erscheint die ganze Situation gar nicht mehr so zufällig zu sein und schnell tastest du nach deiner Geldkatze - weg! Im letzten Moment gelingt es dir, das Handgelenk des schwarzhaarige Mädchen zu greifen und, obwohl sie sich versucht loszureissen, festzuhalten. Als du unter Androhung die Stadtwache zu rufen die Rückgabe deiner Geldkatze forderst, nimmst du eine Bewegung im Augenwinkel war. Gerade noch siehst du wie ein Brett, das eben noch unbeachtet am Rand der Gasse gelegen hatte, auf dich zufliegt und bereits Augenblicke später durchdringt ein dumpfer Schmerz deinen Kopf. Nachdem du dich wieder gefasst hast, ist das Mädchen natürlich mitsamt der Geldkatze verschwunden. Hat sie das Brett etwa mittels *Magica moventia* bewegt?

Du begibst dich noch am selben Abend auf die Suche nach der kleinen Diebin, musst aber an diesem Abend unverrichteter Dinge in das Gasthaus zurückkehren.

Am nächsten Morgen setzt du die Suche fort, diesmal mit Luftunterstützung von Pug. Tatsächlich gelingt es dem kleinen Meckerdrachen gegen Mittag das Bettlerkind vom gestrigen Abend zu finden. Diesmal gelingt es auch, sie ohne Zwischenfälle zur Rede zu stellen und zumindest einen Teil des Geldes wieder zu erlangen. Durch ein Versprechen eines kostenlosen Mittagmahls taut das Mädchen auch etwas auf. Sie nennt sich Muzashisabu und erzählt, dass sie sich schon seit einigen Jahren in den Gassen Khunchoms durchschlagen muss. Ein rasch gewirkter ODEM erweist sich allerdings als Enttäuschung, denn er gibt keinerlei

Anhaltspunkt auf irgendeine Magiebegabung. Als du sie auf des Brett ansprichst, dass du gestern an den Kopf bekommen hast, wird das Mädchen bleich und kann sich an nichts erinnern, so als ob es nicht das erste Mal geschehen sei, dass jemand in ihrer Umgebung zu Schaden gekommen ist. Als du dich jedoch nicht mit dieser offensichtlichen Notlüge abspeisen lässt, beichtet sie, dass sie am 4. Bruderlosen geboren wurde und deshalb manchmal von Dämonen heimgesucht werde. Also diese Vorfälle schliesslich überhand nahmen, wurde sie von ihrer Familie verjagt und kam im Alter von sechs Jahren als blinder Passagier auf einem Handelsschiff von Tuzak aus nach Khunjom. Nach anfänglicher Hilfe der maraskanischen Gemeinde hatten sie die Dämonen schliesslich auch in Khunjom aufgespürt und begannen von Neuem mit ihrem verderbten Einfluss alles kaputt zu machen. Daher lebt sie seit mehr als einem Jahr in den Strassen des Elendsviertels einer der ältesten Städte Aventuriens. Mit durch diesen Bericht neu entfachtem Interesse beschliesst du, sie doch einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Nach dem erneut gewebten ODEM, der ein weiteres Mal nichts zu Tage fördert, fährst du dieses Mal mit einem ANALYS fort, und tatsächlich erscheinen vor deinem geschärften Auge die leuchtenden Kraftfäden einer magischen Aura. Von einem dämonischen Einfluss fehlt jedoch jede Spur. Ungläubig hört Muzashisabu deinen Ausführungen zu, dass du bei genauer Analyse die Gebe Hesindes in ihr entdeckt hast, gut verborgen zwar, aber eindeutig vorhanden. Du erklärst ihr weiter, dass die dämonischen Vorfälle keineswegs niederhöllischen Ursprungs seien, sondern unkontrollierte Ausbrüche arkaner Kraft. Begeistert, tatsächlich jemand magiebegabtes aus Maraskan gefunden zu haben, bietest du der kleinen Muzashisabu an, als deine Elerin eine Ausbildung zur Maga zu beginnen. Nach kurzem Abwägen der Alternativen erklärt sie sich schliesslich bereit, dir an die sich in der Gründung befindenden Akademie in Weiden zu folgen.

Da du in den nächsten Tage weiter nach Selem reisen wirst und diese Stadt kein geeigneter Ort für Kinder ist, machst du Muzashisabu noch am selben Tag mit dem Magier und zukünftigen Magister Yarubman ibn Nasreddin bekannt. Yarubman wird mit der Kleinen dann in Richtung Weiden vorrausreisen, während du deinen Weg in Richtung Selem fortsetzen kannst.

In der zweiten Woche des Firunmondes setzt die 'Bomische Maid' schliesslich wieder die Segel und die Reise geht weiter gen Praios bis zum etwa 170 Seemeilen entfernten Thalusa, der nächsten Etappe der langen Seereise des bomischen Handelsschiffs.

### **Thalusa, Emirat Thalusa des Kalifats, im Mond Firun, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Im breiten Tal der Thalusin mit seinen Reisfeldern und Sümpfen liegt Thalusa, die Stadt, wo Sonne und Wasser Hochzeit halten. In der Stadt sind die Einflüsse des Kalifats und des Raulschen Reiches gleichermaßen zu erkennen."*

- Auszug aus dem Reisetagebuch des berühmten Aves-Geweihten Udilor, um 1009 BF

Gegen Ende des Firunmondes läuft die 'Bomische Maid' im Hafen Thalusas, am Südufer der Thalusin gelegen, ein. Während es im Bomland zu dieser Jahreszeit sicherlich gerade eisig kalt ist, herrschen in Thalusa dagegen sehr warme Temperaturen. Vom Hafen aus hast du einen

wunderbaren Blick auf den am Nordufer der Thalasisim gelegenen Teil der Stadt. Dort liegt der Kriegshafen Thalasis, während weiter landeinwärts die prächtigen Paläste der Reichen zu sehen sind. Natürlich fällt hier vor allem der Palast des Sultans Ras Kasan ins Auge. Die Südstadt indes scheint das Armenviertel der Stadt zu sein - hier leben all jene, die von einer Handvoll Reis und einer Schüssel dünnen Fischsuppe am Tag leben müssen. Es ist schwül und drückend in der Stadt und der modrige Gestank des Brackwassers scheint jeden Winkel der Stadt zu erreichen. Du bist froh, dass die 'Bomische Maid' hier nur einen Tag vor Anker liegt, um die Wasservorräte aufzufüllen. Die Stadt ist dir zuwider und so beschließt du, bis zur Abreise an Bord des bomischen Handelsschiffes zu bleiben.

### Kannemünde, Bomländischer Bund, im Mond Firun, 1016 nach dem Fall Bosparans

*"Wir lagen vor Kannemünde und hatten die Pocken an Bord, denn die Ebbe nahm uns die Zufahrt zum Hafen fort!"*

- Textstelle aus einem bekannten Seemannslied, neuzeitlich

Am letzten Tag des Firunmondes erreicht die 'Bomische Maid' während der Flut den sicheren Hafen der an der Mündung des Chaneb gelegenen, bomischen Handelskolonie Kannemünde. Das Schiff wird hier einige Tage vor Anker liegen, vor allem um Salz aus dem Cichanebi-See und Perlen aus den berühmten Kannemünder Perlengröten an Bord zu nehmen. Anschließend wird der Kapitän sein Schiff dann wieder gen Firun bis hinauf nach Festum segeln lassen. Du verabschiedest dich daher von der Besatzung der 'Bomischen Maid' und versuchst in den folgenden Tagen, am Hafen und auf dem Markt im Zentrum der Stadt eine Fahrt bis nach Selem zu finden. Recht bald wird dir aber klar, dass kaum ein Schiff das berühmte Selem ansteuern will.

Nach einigen Tagen erfolgloser Suche nach einer Überfahrt beschließt du also notgedrungen, Selem von Kannemünde aus über den Landweg zu erreichen. Du mietest dir ein Reittier an, und bereits am nächsten Tag betrittst du den Karawanenpfad von Kannemünde nach Keft. Zahlreiche Karawanen kommen dir auf deiner einsamen Reise entgegen. Am zweiten Tag verlässt du die Karawanenstrasse und folgst einem Pfad in Richtung Efferd. Die nächsten Tage deiner Reise führen dich durch die staubige Shadif-Steppe, Heimat der berühmten, feurigen Rösser der Wüstensöhne. Je näher du dabei dem Szinto kommst, desto fruchtbarer wird die Landschaft und desto häufiger siehst du riesige Viehherden und endlose Felder entlang deines Pfades. Am vierten Tag deiner Reise erreichst du Malkillahbad. Von hier an führt dich dein Weg nach Praios, immer am Ufer des Szintos entlang durch das fruchtbare Flusstal. Nach drei weiteren Reisetagen, während denen du im Efferd bei guter Sicht immer wieder die weit in den Himmel ragenden Gipfel der Eternen ausmachen konntest, erreichst du die an der Mündung des Szintos gelegene Stadt Selem. Endlich hast du das Ziel deiner langen Reise erreicht.

## Selem, beansprucht vom Al-Anfanischen Imperium und vom Kalifat gleichermaßen, im Mond Tsa, 1016 nach dem Fall Bosparans

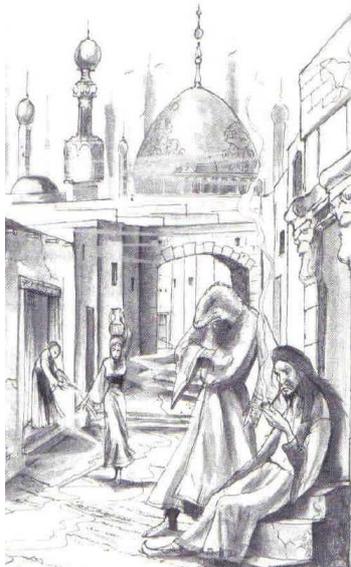
*"Dampf brütend liegt sie da, die vor Zeiten hehre und reiche Stadt Selem. Heute jedoch hausen dort nur noch wenige Menschen in ihren Ruinen, zusammengedrängt an den wenigen Plätzen, die doch nur trügerische Sicherheit versprechen. Denn überall gehen Schrecken um, und nicht selten verlieren Männer oder Frauen auf offener Strasse den Verstand und laufen schreiend davon oder sinken wimmernd zu Boden. Wen wundert's da, dass sich viele Selemer dem Trunke oder dem Rauschkraut ergeben haben und die meiste Zeit trübe starrend in ihren Hütten oder in den stinkenden Gassen der Stadt hocken. Eine Ausnahme machen da nur die Echsenmenschen, denen weder Wahnsinn noch Sucht etwas anhaben kann und die sich frei und ungehindert in der Stadt bewegen - fast scheint es so, als ob die Echsen die wahre Macht in der Stadt innehaben."*

- Aus 'Kamele und Kalifen. Meine Reise durch die Khôm', Ardo Stoerrebrandt, 982 - 988 BF

Vom Ostufer des Szintos aus gelangst du in das teilweise noch in den Sümpfen gelegene Stadtviertel Ch'Rys Szinth, die Heimstadt der Echsen. Viele der Häuser dort sind auf hölzernen Stämmen erbaute Pfahlhäuser, teilweise stehen die Häuser sogar lediglich auf schwimmenden Inseln aus Schilf. Am Westufer kannst du das Hafenviertel und die Königsgärten ausmachen, doch dir wird schnell klar, dass die auf vielen kleinen Inseln verteilte und mit brackigen Kanälen durchzogene Stadt zum grössten Teil unbewohnt ist. Du schätzt, dass lediglich noch ein Zehntel der hölzernen, vor sich hin modornen Hütten und Baracken bewohnt sind. Neblicher Dunst der allgegenwärtigen Sümpfe liegt über der Stadt und ein Geruch von Fäulnis und Fisch breitet sich in deiner Nase aus.

Du verlässt so schnell es geht das Echsenviertel Ch'Rhys Szinth und gelangst auf eine mittig gelegene, grosse Insel, auf welcher sich die beiden Stadtviertel Khajramar und Unterstadt befinden. Am Rande der Stadt, zu grossen Teilen bereits von der Wildnis zurückerobert, liegen die längst verlassen und verfallenen Villen und Landhäuser Alt-Elems.

Durch das vorwiegend von Reisbauern, Flussfishern und Perlentauern bewohnte Viertel Khajramar gelangst du auf einer Art Hauptstrasse in die Unterstadt, deren Gebäude und Bewohner in Richtung Praios immer schäbiger werden. Die Luft ist erfüllt von den Ausdünstungen der Betrunkenen, Süchtigen und Kranken und du beeilst dich, auf der Hauptstrasse weiter auf die Westseite des Szintos zu kommen.



Endlich erreichst du die am Westufer des Szintos gelegene Königsgärten, die auf einem höher gelegenen Hügel im Firun der Stadt liegen. Die Strassen dort sind grösstenteils gepflastert, die Häuser aus Stein erbaut und der beständig wehende Siral-Wind vertreibt sogar die Ausdünstungen und den Fäulnisgeruch der unterhalb gelegenen Stadtteile Selems. Dennoch siehst du auch hier die Spuren des Zerfalls. Mehr als eines der Gebäude ist mit Moosen und Flechten überzogen und gesichtslose Statuen von längst vergessenen Göttern und Herrschern liegen trostlos zwischen wuchernden Büschen und Schlingpflanzen. Bereits aus der Ferne kannst du den prächtigen, im talamidischen Stil errichteten Palast des Grosskönigs erkennen - so ärmlich und

verlassen die Stadt auch zu sein scheint, ihrem Herrscher indes scheint es an Dukaten wahrlich nicht zu mangeln.

Inmitten der Königsgärten liegt die Silem-Horas-Bibliothek. Die einst rosafarbenen Mauern des riesigen und verwinkelten Gebäudes sind stumpf und grau geworden und Schimmel und Moose überwuchern die Reliefs auf den Aussenmauern. Mit viel Phantasie kannst du auf dem Zwölfgötterplatz vor dem Gebäude das Standbild der Hesinde erkennen, doch das Gesicht der Statue ist zerstört und grosse Risse klaffen in dem steinernen Abbild der Göttin. Auch den steinernen Statuen der anderen elf Götter ist es nicht besser ergangen.

Nachdem du dir ein leichtlich sauberes Gasthaus in der Nähe der Bibliothek gesucht hast (immerhin hast du dort ein Einzelzimmer bekommen, auch wenn in den Ecken der Kammer der Schimmel wuchert), begibst du dich noch am gleichen Tag zurück in das Stadtviertel Ch'Rhys Szinth. Es kostet dich viel Mühe, doch letztendlich gelingt es dir, einen fähigen Achaz für dein spezielles Anliegen zu finden. Der Achaz verlangt als Bezahlung allerdings keine Dukaten, sondern ein Sammelsurium an verschiedenen Edelsteinen. Die mühsame Suche nach den Edelsteinen beschäftigt dich die nächsten Tage.

Nach einigen Tagen hast du endlich alle benötigten Edelsteine für den Achaz aufzutreiben können (dies hat dich 80 Dukaten gekostet) und machst dich endlich zur Silem-Horas-Bibliothek auf. Als du den Eingangsbereich betrittst, schlägt dir ein modriger Geruch von Rattenkot, verschimmelndem Pergament und faulendem Papyrus entgegen - bei Hesinde, welch ein Verbrechen, all dieses Wissen dem Verfall zu überlassen! Der Feruzef (Zelemja für Meister der Bücher) Heshdan al-Azzar tritt dir verwundert und leicht schwankend entgegen. Scheinbar wird die Bibliothek nicht allzu oft besucht. Gegen eine horrend Summe von 20 Dukaten erlaubt dir der nach Rauschkraut und Alkohol stinkende Feruzef, die Schriftrollen und Bücher der Bibliothek zu studieren. Du hoffst imständig, dass der Mann das Geld für den Erhalt der Bücher und nicht für seine eigenen, niederen Gelüste einsetzen wird. Einer Eingebung folgend (die Bibliothek scheint ja nicht allzu viele Besucher anzulocken) fragst du zudem, was genau Liscom von Fasar und Hamid ben Seyshaban hier in der Bibliothek studiert haben (natürlich beschreibst du lediglich die "beiden" Personen und nennst keine Namen). Gegen einen geringen Obolos von weiteren 40 Dukaten erlaubt es al-Azzar dir, auch den Keller der Bibliothek zu besuchen - dort haben vor einiger Zeit die beiden Personen, die du ihm beschrieben hast, für viele Wochen Schriften und Pergamente studiert. Im Untergeschoss der Bibliothek wurden zu Zeiten von Kaiser Silem-Horas jene Schriftstücke verwahrt, die dem gemeinen Volk nicht zugänglich sein sollten.

Du machst dich also in den folgenden Wochen und Monden daran, die verwinkelten Gänge der modrig riechenden Bibliothek nach Schriften zu durchsuchen, die dir das Erlernen des echsischen Chmk ermöglichen. Dabei lernst du auch die Fähigkeiten deines roten Auges besser kennen - immer wieder aktiviert sich die Rote Sicht und erlaubt es dir so, magische Fallen und Sicherungen an Schriftrollen und Regalen zu erkennen und zu umgehen. Bereits nach wenigen Wochen bist du in der Lage, die Rote Sicht willentlich und verlässlich zu kontrollieren. Zusätzlich bekommst du immer mehr das Gefühl, dass in dem Rubinauge ein eigener Speicher

an astraler Kraft existiert. Es gelingt dir nicht immer, doch bisweilen kannst du die Rote Sicht tatsächlich mit diesem externen Speicher astraler Energie speisen.

Zusätzlich blätterst du in den stickigen Katakomben der Silem-Horas-Bibliothek auch jene Schriftstücke und Pergamentrollen durch, die laut dem Feruzef von Liscom von Fasar bzw. Hamid ben Seyshaban eingesehen wurden. Auch hier leistet dir dein Rubinauge gute Dienste - du erkennst frühzeitig den Auslöser einer Heshot-Herbeirufung sowie einen gebundenen Pandemonium-Cantus und kannst beide Fallen umgehen, bevor sie ernsthaften Schaden anrichten können. Das Studium einiger dieser Schriften erweist sich dabei als sehr ergiebig. Du findest eine genaue und umfassende zelemitische Abschrift eines kompletten Kapitels des kaum bekannten Buchs 'Porta Aithetica - Tore in den Äther', welches sich intensiv mit dem Phänomen der 'Haare Madas' befasst. Du hast bereits damals in Liscoms Turm in der Gorischen Wüste eine schlechte Abschrift dieses Buches in den Händen gehalten, doch diese Version in Selem ist wesentlich genauer und ausführlicher. Nach einem intensivem Studium dieser Abschrift verstehst du vieles von dem, was du bereits vermutest hast, genauer. Ganz Abenteuerlich ist von einem Netz magischer Linien überzogen, die in diesem Werk die Haare Madas genannt werden. Die Magier früherer Zeiten nutzten das Wissen um den Verlauf der Kraftlinien und deren Kreuzungspunkte - Nodices genannt -, um Canti und Rituale mit Hilfe dieser magisch potenten Linien zu verstärken oder überhaupt erst zu ermöglichen. Anhand der Formulierungen vermutest du zudem, dass verschiedenen Kraftlinien verschiedene Affinitäten zu Merkmalen oder Elementen zugeordnet werden können. Zusätzlich beinhaltet die Abschrift auch eine ungenaue Karte Nordaventuriens aus der Zeit des Bosparanischen Reichs, auf welcher der Verlauf einiger Kraftlinien eingezeichnet ist. Nun verstehst du natürlich, wieso Pardona den Nachtschattensturm für die Fleischwerdung Borbarads ausgesucht hat! Dir wird klar, dass deine zukünftige Magierakademie genau unter einem Nodix liegt - was natürlich Vorteile aber auch Nachteile mit sich bringen wird.

Mit Hilfe des Wörterbuchs der Dragenfelder Tsa-Geweihten und den in der Bibliothek vorhandenen Schriftstücken gelingt es Mythomius, Zelemja und die dazugehörige Schrift Chmjk in Grundzügen zu verstehen und lesen zu können (siehe Anhang).

Durch das Studium der Abschrift des Buches 'Porta Aithetica - Tore in den Äther' besitzt Mythomius nun zudem ein recht genaues Wissen über den Verlauf der Kraftlinien in Weiden (siehe Karte). Zusätzlich ist er durch das Studium und den noch folgenden 'Feldforschungen' (siehe unten) in der Lage, die Kraftlinien bei seinen Zaubersprüchen zu nutzen (siehe Anhang).

Des Weiteren fällt dir beim Durchsuchen der Schriftstücke und Pergamentrollen ein in Tulamidya verfasster Text auf:

*"Und um Assarbad scharten sich die Mächtigen und weniger Mächtigen, und sie alle sonnten sich in seiner Macht.*

*(...)*

*My'tor, einer der Magiermogule, eroberte das glorreiche Zhamorrah und bot es Assarbad zum Geschenk dar. My'tor regierte mit Assarbads Gunst viele Jahre, und die Macht seines Rubins ward gross.*

*(...)*

In den Tagen des Skorpions zog Sultan Sulman gegen die Mogule. Assarbad verriet seine Diener und verliess sie, und Zhamorrah verging ebenso wie sein Herrscher My'tor. Unbändiger Hass auf seinen Meister ward das letzte Gefühl, dass My'tor in seinem Leben empfand."

Mit einigen Recherchen kannst du diesen Text in die Zeit der Magiermogule vom Geadang datieren. Die Magiermogule waren eine Gruppe uralamidischer Zauberer, die sich vor allem mit Dämonologie und Chimärologie befassten. Sie herrschten vor über 1500 Jahren vor dem Fall Bosparans in ganz Südaventurien und konnten erst in den Skorpionkriegen durch Sultan Sulman al-Nasorri besiegt werden. Es ist offensichtlich, dass der in dem Text erwähnte Assarbad der Anführer der Mogule war, während My'tor einer seiner Vasallen war. Die Erwähnung des Rubins von My'tor hat dich allerdings stutzig gemacht - sollte hier etwa jener Rubin beschrieben sein, den Liscom von Fasar in seinem düsteren Ritual in Dragenfeld in der untoten Hand hielt und der nun deine linke Augenhöhle besetzt?

So sehr du dich auch bemühest, in den übrigen Schriftstücken findest du keine weiteren Berichte oder Anmerkungen über einen Rubin zu Zeiten der Magiermogule vom Geadang. Allerdings findest du in der Bibliothek in den Schriften verschiedener Epochen immer wieder auffällige Hinweise über einen Rubin:

So soll das Grossultanat Elem - tausend Jahre nach der Zeit der Magiermogule - durch die Beschwörungskraft eines grossen Rubinherzens erblickt sein. Doch schliesslich sprachen die Götter ihr Urteil und das verruchte Elem wurde durch einen Kometen zerstört. Zwischen den Trümmern der Stadt soll schliesslich ein Rubin gefunden worden sein. Jener Rubin wurde geschliffen und eingedenk des Kometen 'Stern von Elem' genannt. Sein Verbleib ist ungewiss, doch sagt man der Dämonenkaiserin Hela-Horas nach, dass auch sie während ihrer Herrschaft einen roten Rubin trug.

Was hat es mit diesem Rubin nur auf sich? Wenn die Schriften von der Wahrheit berichten und sie sich alle auf den einen Rubin beziehen, so ist jener ein machtvolles Artefakt, das bereits zu den Zeiten der Magiermogule existiert. Doch wieso hat sich der Stein dann in deiner Augenhöhle festgesetzt? Wie hat Liscom den Rubin gefunden und wie konnte er seine Kraft während des Rituals zu Dragenfeld nutzen? Du hoffst inständig, auf diese Fragen irgendwann eine Antwort zu finden.

Schliesslich findest du im Untergeschoss der Silem-Horas-Bibliothek auch noch eine Abschrift der Al'Anfanischen Prophezeihungen - nach genauerem Studium der prophetischen Verse stellst du fest, dass die vorliegende Version sich von der ins Tulamidya übersetzten Version von Abdul el Mazar unterscheidet und wesentlich ausführlicher ist. Lediglich Ungenauigkeiten bei der Übersetzung? Oder ist eine der beiden Versionen tatsächlich eine bessere Abschrift der ursprünglichen Verse?

Anfang des Mondes Peraine beschliesst du nach den vielen Wochen des Studiums in der modrig fauligen Luft der Silem-Horas-Bibliothek wieder zurück nach Weiden zu reisen. Natürlich bist du gespannt, was Abdul el Mazar während deiner Abwesenheit auf dem Nebelwasser

geleistet hat. Vor allem möchtest du aber den Inquisitorius Amāndo Laconda da Vanya in Trallop natürlich nicht verpassen.

Am nächsten Tag lässt du den Moloch, der sich Selēm schimpft, endgültig hinter dir und begibst dich hoch zu Ross auf die Rückreise durch das Szinto-Tal nach Kannemünde.

### **Perlenmeer, im Mond Peraine, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Als Sumu fiel und ihr gigantischer Leib in das Urwasser zurück stürzte, da brandeten die Wellen in alle vier Winde, und am Rande der Welt began das Wasser ins Nichts zu stürzen. Und von den zwölf Blutstropfen, die aus Los' Stin fielen, wurde der dritte zu Efferd. Er tauchte ein in das Urwasser und machte es zu seinem Element. Da sah er, dass das Wasser eines Tages erschöpfen würde, wenn es weiter vom Rand der Welt fiel. So breitete er seine Arme aus, um ganz Dere zu umspannen, ganz Sumu und das ganze Urwasser. Mit jedem Atemstoss schloss er die Arme, das Wasser zur Mitte zu schöpfen, und mit jedem Atemzug breitete er die Arme aus, das auseinander fließende Wasser zu erwarten. Und merket wohl, da er das Wasser schöpfte, stieg es an den Küsten und es ward Flut. Und siehe, da das Wasser von dannen floss, sank es an den Küsten, und es ward Ebbe. Seit unendlichen Zeiten schöpft Efferd, auf dass das Wasser des Lebens nicht erschöpfe, und sein Atem ist der Takt der Weltmeere."*

- Annalen des Götteralters: Vom Anbeginn der Zeiten, Kuslik, Auflage von 898 BF

Von Kannemünde aus hast du Mitte des Mondes Peraine eine Rückfahrt auf einem bormischen Handelsschiff finden können. Erneut führt dich die Reise über das tropische Perlenmeer bis nach Thalusa, wo das Handelsschiff vor Anker geht. Nach wenigen Tagen führt die Reise das Schiff dann weiter an Khunchorn vorbei bis in den Maraskansund. Von dort aus fährt das Handelsschiff die Küste des Golfs von Perricum entlang bis nach Beilunk. Von der Hauptstadt der Markgrafschaft Beilunk nimmst du - hoch zu Ross - wieder die Herzogenstrasse bis nach Ysilia, um von dort über den Sichelstieg ins Herzogtum Weiden zu gelangen.

An einem sonnigen Frühlingstag Ende des Mondes Ingerimm erreichst du schliesslich einmal mehr die Herzogenstadt Trallop.

### **Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Ingerimm, 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Recht und Einheit zweiteilen die Ordnung und Einheit."*

- 3. Vers des 1. Spruchs der All'Anfanischen Prophezeihungen, in Tulamidya verfasste Übersetzung aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Selēm

In Trallop sprichst du nach deiner Ankunft zuerst bei Herzog Waldemar von Löwenhaupt vor und erkundigst dich über den aktuellen Stand der Baustelle im Nebelwasser. Zu deiner grossen Freude erfährst du, dass Abdul el Mazar bereits seit einigen Monden am Aufbau der Akademie auf dem Nebelwasser arbeitet und dabei grosse Fortschritte zu machen scheint.

Bevor du dich jedoch in die Baronie Moosgrund begeben kannst musst du zuerst die Briefe, die in deiner Abwesenheit für dich in Trallop hinterlegt worden sind, durchlesen.

Etwas enttäuscht überfliegst du das Schreiben des Inquisitorius da Vanya, beschliesst dann aber, seiner Einladung im nächsten Jahr wenn möglich Folge zu leisten. Und wenn du dann sowieso schon (einmal mehr) auf Reisen bist, kannst du im gleichen Atemzug sicherlich auch mit deinen Gefährten zusammen am Kaiserlichen Hof zu Gareth beim ersten Hofmagus Virilys Eibon vorsprechen.

Wesentlich erfreulicher sind dagegen die Antworten der Convocata prima der Grauen Gilde und deines alten Lehrmeisters Novaldius von Kirschhausen. Wer weiss, vielleicht hast du Glück und dein alter Mentor Kirschhausen ist bereits am Nebelwasser eingetroffen.

Du verlierst also keine Zeit und machst dich bereits am nächsten Tag hoch zu Ross in Richtung der Baronie Moosgrund auf.

### **Nebelwasser, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja 1016 nach dem Fall Bosparans**

*"So geschah's, dass der mächtige Agroschokönig Agam dem fürstlichen Magus Nachtschatten einen dunklen Turm zum Geschenke machte. Mancher behauptete zu diesen Tagen, dass dort ein bössartiger und gewaltiger Drake gefangen gehalten ward, über jenen welchen nun der Dunkelmagus Nachtschatten seine fürstliche Wacht zu halten habe. Noch heute hört man die grollenden Schreie des tief im Inneren des Turmes angeketteten Drakens, und so mancher ein unbedachter Wandersmann wurde durch die Hand des dunklen Nachtschatten zum gar festlichen Mahle für den nimmersatten Draken. Der dunkle Magus selbst aber trinket an jedem Monde der Zwölfe einen Kelch des kochenden Blutes der Bestie, und ew'ges Leben ist die Folg'."*

- Sagen und Märchen des Weidener Lands, Bärnhelm der Schöne, um 850 BF

Bereits wenige Tage später hast du über Anderath und die Alte Strasse das weiter im Praios gelegene Nebelwasser erreicht. Es ist ein milder, frühsummerlicher Tag im Rahjamond und kaum ein Wölkchen ist am strahlend blauen Himmel über Weiden zu sehen. Bereits vom Ufer des Nebelwassers aus kannst du mittig gelegene Insel mit dem Nachtschattensturm ausmachen - und du staunst nicht schlecht über die Fortschritte, die Abdul el Mazar dort mit elementarer Hilfe bereits gemacht hat!

Mit einem gekonnten Transversalis begibst du dich vom Seeufer aus auf die Insel und wirst dort von einem sichtlich überraschten Abdul freudig begrüsst. Der einhändige Tulamide scheint an seiner Aufgabe regelrecht aufzublühen, denn weder die Spuren des harten Weidener Winters noch jene der Gefangenschaft durch die Schwarzelfe Pardona sind auf den ersten Blick zu erkennen. Der tulamidische Magier führt dich sogleich über das gesamte Akademiegelände und berichtet dir ausführlich über die bereits gemachten und noch geplanten Arbeiten.

Yarubman ibn Nasreddin ist ebenfalls anwesend, er ist bereits einige Wochen zuvor aus Khunchoh angekommen und unterstützt den Magier el Mazar seitdem tatkräftig.

Die Schätzung, wieviel der Bau der Akademie in etwa kostet und wie lange er dauern wird, möchte ich erst einmal verschieben. Sobald du den Grundriss hast reden wir darüber.

Wenn du möchtest hat Yarubman ibn Nasreddin bereits zwei passende Zöglinge aus Khunchoh und Umgebung ausfindig gemacht und sie mit nach Weiden gebracht. Wenn du dich aber lieber selbst und ausschliesslich alleine um die Suche nach potentiellen Scholaren kümmerst, sag Bescheid.

Nach dem Rundgang über das zukünftige Akademiegelände setzt du dich mit Abdul el Mazar zusammen und berichtest ihm über deine Forschungen und Erkenntnisse (soweit gewünscht) und natürlich auch von der Antwort der Convocata prima Prishya von Garlischgrötz.

Im Gegenzug berichtet dir Abdul, dass er, wann immer die Zeit es zuließ, weiter an den magischen Verwerfungen über dem Nebelwasser geforscht hat. Er hat dabei vor allem die Rahja-Efferd-Linie, die er damals über Dragenfeld entdeckt hat, weiter verfolgt. Die Kraftlinie scheint dabei genau über auffällig vielen Orten, die starke magische Muster aufweisen, zu verlaufen - in Richtung Bomland hat er die Linie zwar aus bekannten Gründen nicht weiter verfolgt, doch in westlicher Richtung hat er mehrere interessante Orte ausfindig machen können. Laut Abdul verläuft die Linie über einen Druidenhain bei Runhag und einen weiteren Steinkreis der Sumudiener nahe der Braunenwasserklamm, ehe sie in Balihø genau über der riesigen Tausendjährigen Eiche zu sehen ist. Folgt man der Linie weiter gen Efferd, so gelangt man zum Nachtschattensturm und schliesslich in den Blautann am Fusse des Rhödensteins.

Bei einem Gespräch mit Gwynna der Hex' hat er zudem erfahren, dass die von Efferd nach Rahja verlaufende Linie auch bei den Weidener Hexen bekannt ist und 'Hexenband' genannt wird.

Nach dem Gespräch mit Abdul el Mazar ist dein Interesse an den Kraftlinien natürlich wieder erwacht - du hast zwar während deiner Studien in der Silem-Horas-Bibliothek einige Schriftstücke und sogar eine alte Karte über die Haare Madas gefunden, hast dieses Phänomen aber auf der Rückreise nach Trallop fast vergessen.

Daher nutzt du in den folgenden Tagen die immer besser kontrollierbare Fähigkeit deines roten Rubinages, um das Hexenband genauer zu erforschen. Bereits auf den ersten Blick erkennst du nun den mächtigen Nodix, der vom Hexenband und einer weiteren, von Firun nach Praios verlaufenden Linie genau über dem Nachtschattensturm gebildet wird. Zahlreiche Fragen drängen sich dir auf: Woher kommt die astrale Kraft der Linien? Fließt die Kraft wie ein astraler Fluss aus purer Magie oder ist es eine stationäre Kraft? Wieso verändern die Linien ständig ihre Form, werden schwächer und stärker?

Zwar bleibt die Natur der Kraftlinien ebenso enigmatisch wie deren Ursprung, doch nach einigen Tagen bist du dir recht sicher, dass zumindest die beiden Linien über dem Nebelwasser eher den Fäden eines feinen Netzes denn einem Strom aus Astralkraft entsprechen. Wäre es möglich, dass ganz Aventurien von einem Netz aus Astralenergie umwoben ist? Und wenn ja, wo liegt der Ursprung der Fäden? Gibt es gar ein Zentrum, in dem alle Fäden zusammenlaufen?

Zusätzlich erlangst du durch das Erforschen der beiden Kraftlinien ein immer besseres Gefühl dafür, wie sich die astralen Linien für mögliche Canti oder gar Rituale nutzen lassen könnten. Nicht umsonst fand das blutige Ritual Pardonas genau unter dem Nodix der beiden Kraftlinien statt!

In der zweiten Woche deines Studiums der Kraftlinie spürst du es dann plötzlich. Die Linie pulsiert. Du hast dieses Pulsieren zu Beginn nicht von den üblichen, immer vorhandenen Schwingungen und Formveränderungen der Linie unterscheiden können, da das Pulsieren zu Beginn noch sehr schwach war. Doch nun wird es von Tag zu Tag stärker. Du spürst einen brennenden Hass in dir, und immer wieder aktiviert sich die Rote Sicht deines Rubin Auges in unkontrollierbarer Weise. Du spürst, dass ER dort im Westen ist. ER wartet. Irgendetwas plant ER dort. Etwas, das von Tag zu Tag stärker wird und das Hexenband in immer stärker werdende Schwingungen versetzt. Hass. Brennender Hass auf IHV.

Du verlierst keine Zeit. Du unterrichtest Abdul el Mazar von deiner neuerlichen Abreise und verfasst Briefe an deine alten Kampfgefährten Ungrimm, Wulf und Roban mit der dringenden Bitte, so schnell wie nur irgendwie möglich zum Rhödenstein zu kommen.

Es wäre schön, wenn du die Briefe an deine alten Kampfgefährten selbst verfassen würdest. Ich möchte sie gerne als Abenteuer Einstieg für die Hauptgruppe verwenden.

Bereits am nächsten Tag machst du dich dann selbst in Richtung Rhödenstein auf, um dort hoffentlich zeitnah deine Gefährten anzutreffen. Vom Rhödenstein aus planst du, dem Hexenband mit Hilfe deiner Roten Sicht weiter gen Efferd zu folgen.

### **Feste Rhödenstein, Herzogtum Weiden, im Mond Rundra, 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 Rundra zu Rhödenstein" erhoben. Die Ordensmitglieder dieses im Jahre 1007 BF gegründeten Ordens haben es sich zur Aufgabe gemacht, der Rundra 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 schwülwarmen Sommertag im Rundra Mond erreichst du gegen Abend endlich die Feste Rhödenstein, die sich wie ein Gigantenzahn auf dem schroffen Rhödenstein weit über dem unterhalb gelegenen, gleichnamigen Dorf erhebt.

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?

Du bittest am Burgtor um Einlass. Als man dich zu einer der karg eingerichteten Kammern im Rieshaus der Feste führt triffst du dort bereits auf deine alten Kampfgefährten Wulf und Ungrimm. Beide wurden durch einen glücklichen Zufall bereits vor dem Erhalt deines Briefes auf den Rhödenstein geführt. Deine Briefe haben deine alten Freunde dank der Schnelligkeit

der Beilunker Reiter aber bereits einige Tage vor deiner Ankunft auf dem Rhödenstein erhalten.

Du setzt dich natürlich sofort mit Wulf und Ungrimm zusammen und berichtest ihnen nochmals persönlich von deinen beunruhigenden Beobachtungen des Hexenbandes. Im Gegenzug berichten dir Wulf und Ungrimm, was sie in den Tagen zuvor auf dem Rhödenstein erlebt haben - du staunst nicht schlecht, als du so erfährst, dass die junge Geweihte Ayla von Schattengrund seit einigen Tagen das neue Schwert der Schwerter der Kirche der Rondra ist!

Einen Tag später trifft auch Roban Loken auf der Burg ein, welcher ebenfalls deinen Brief erhalten hat und deiner Bitte nach einem Treffen auf dem Rhödenstein natürlich nachgekommen ist. Ihr verliert nun keine Zeit mehr. Du berichtest Roban kurz von deinen beunruhigenden Forschungen, doch bereits am nächsten Tag brecht ihr in Richtung Nordhag auf.

Mit Hilfe deines RubinAuges sollte es dir dabei gelingen, dem Verlauf des Hexenbands weiter gen Efferd zu folgen.

## Anhang - Abenteuerpunkte, Erfahrungen und Wissenswertes

"Du siehst, zehn Abenteuerpunkte steh'n auf deiner Brust (...)."

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

### Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

2x SE Lesen/Schreiben (Chrmk)

1x SE Sprache (Rssahh)

1x SE Sprache (Zelemja)

1x SE Geographie

1x SE Magiekunde

Die SF Kraftlinienmagie II kann für die halbierten Kosten erlernt werden.

+50 Abenteuerpunkte

### Ein kurzer Abriss über die echsischen Sprachen und Schriften

Die folgende Auflistung dient nur zur Übersicht und soll nicht das Ingame-Wissen von Mythomius darstellen.

#### Zelemja (Sprache)

Zelemja oder auch Selemisch hat sich aus dem Rssahh und dem frühesten Ur-Talamidya entwickelt. Es wird nur noch in der Gegend um Selem gesprochen und ist nahezu ausgestorben. Als Schrift werden die 5000 Zeichen des Chrmk verwendet.

#### Chrmk (Schrift)

Die Chrmk sind die uralten Schriftzeichen des Zelemja. Die etwa 5000 Zeichen sind die Schriftform für das echsische Rssahh und für die ursprüngliche Form des Ur-Talamidya. Chrmk wurde vermutlich aus dem älteren Chuchas entwickelt.

#### Rssahh (Sprache)

Rssahh, auch Echsisch, ist die Sprache der Aghaz und aller anderen Echsenwesen. Sie kann nur von ihnen vollendet gesprochen werden. Als Schrift wird Chrmk verwendet. Rssahh ist mit keiner anderen Sprache verwandt.

#### Chuchas (Schrift)

Chuchas ist eine sehr komplexe Schrift, die aus etwa 20.000 Wort- und Deutzeichen besteht, die zur schriftlichen Darstellung von Rssahh verwendet wurde. Es ist allerdings nicht zwingend nötig, Rssahh zu beherrschen, um diese Schrift lesen und schreiben zu können. Ein Teil des Chuchas ist auch als Yash'Hualay-Glyphen oder Proto-Zelemja bekannt.

#### Proto-Zelemja (Schrift)

Die Yash'Hualay-Glyphen, auch Proto-Zelemja und Schrift von Yash'Hualay genannt, sind eine menschlich-echsische Schrift, die mit 8000 Zeichen eine Basis des echsischen Chuchas bilden und zur Verschriftung des Zelemja verwendet werden. Auch Altes Alaani, die Schrift der Norbarden, entwickelte sich aus den Yash'Hualay-Glyphen.