

Des Greifen Leid

Greifenfurt, Hauptstadt der Greifenmark

In den frühen Morgenstunden des 28. Rondras 1017 BF begibt sich Mythomius in das Heerlager des Greifen, um im Angesicht des Götterfürsten die Reinheit seiner Seele zu prüfen. Der Inquisitorius Amanco Laconcla da Vanya wartet bereits vor seinem Prunkzelt auf den Festumer Magier und bittet ihn sogleich, auf den Knien und mit Blick in die Strahlen des aufgehenden Praiosrunds den Herr der Zwölfe zu preisen. Einige Stunden später teilt der Inquisitorius dem Magier unter den morgendlichen Sonnenstrahlen des Götterfürsten schliesslich erleichtert mit, dass seine Seele nicht den Niederhöllen anheim gefallen ist und das auch das rote Rubinauge frei von dämonischen Makeln ist. Erschöpft aber auch erleichtert macht sich Mythomius daraufhin auf den Weg zurück in die Stadt.

Die übrigen Helden sitzen unterdessen im Gastraum des 'Löwen' beim Frühstück zusammen. Ungrimm, von seinem nächtlichen Traum sichtlich gezeichnet, leert einen Eisenbeisser nach dem anderen bis er sich schliesslich dazu entschliesst, seinen beiden Gefährten von seinem Traum zu berichten. Die Beschreibungen des Angroscho lassen Wulf und Roban nicht zu Unrecht vermuten, dass es sich hierbei um eine düstere Vision bezüglich der Zukunft der Zwergenvölker handeln könnte.

Auch Roban fasst sich schliesslich ein Herz und erzählt den beiden anderen von seinem nächtlichen Traum. Zwar war es diesmal kein Alptraum, welcher den Nostrier heimgesucht hat, doch er befürchtet wohl nicht zu Unrecht, dass die brisante Aussage des Greifen in seinem Traum in gewissen Personenkreisen zu nicht unerheblichen Problemen führen könnte.

"Wenn heute in Greifenfurt die Sonne am hellsten scheint, dann soll Hilberian Bote des Lichts sein."

Was hat es mit diesem Satz auf sich? Wieso erscheint gerade dem Nostrier Roban ein Sendbote des Götterfürsten? Roban beschliesst, später am Tag den Inquisitorius Amanco Laconcla da Vanya um Rat zu ersuchen.

Wenig später tritt Mythomius in den Gastraum des 'Löwen' ein und gesellt sich zu seinen alten Reisegefährten. In der Folge dreht sich das Gespräch um den gestrigen Abend bei dem Magistratsherrn Perval Svelleter und seine überschwänglich zur Schau gestellte Freundlichkeit. Wulf beschreibt den Anderen das Seelentier von Svelleter - ein Schneelawer mit grünlich schimmerndem Fell, aus dessen drei Augen der pure Hass strahlt - und bekräftigt dabei nochmals, dass mit dem Magistratsherrn irgendetwas nicht stimmt.

Ungrimm erinnert sich daraufhin an den unterirdischen Kultraum in der Stadt, der vor einigen Jahren während der orkischen Belagerung entdeckt wurde. Dabei wurden auch einige Schriftstücke gefunden, die mit verschiedenen Decknamen unterzeichnet worden sind: Scharlach, Gnitzer, Lärche und Svellet! Sollten etwa Perval Svelleter und dieser ominöse Svellet ein und dieselbe Person sein?

Während die übrigen Helden sich immer mehr mit dieser Schlussfolgerung anfreundeten befürchtet Wulf, dass der Gastraum des 'Löwen' vielleicht nicht der sicherste Ort ist, um ein so heikles Thema zu besprechen. Mit Hilfe seines Hexenbildes kann er aber schnell feststellen, dass der gutmütige Wirt Ultuman - sein Seelentier ist ein gemütlich an einem Büschel Gras kauendes, dickes Schaf - wohl sicherlich keine Gefahr darstellt.

Nach dem Frühstück begeben sich Mythomius und Wulf in die markgräfliche Gamison der Stadt, um dort ihren ehemaligen Kommandanten Marcian aufzusuchen. Roban und Ungrimm indes verlassen den 'Löwen' in Richtung des Heerlagers vor der Stadt, um dort den Inquisitorius Da Vanya um Rat zu fragen.

Marcian - mittlerweile Kommandant der markgräflichen Garnison - empfängt seine alten Kampfgefährten sichtlich erfreut im Palas der Garnison. Mythomius und Wulf berichten dem ehemaligen Kädt-Mann von ihren Befürchtungen bezüglich des Magistratsherrn Svelter. Schnell wird dabei klar, dass auch Marcian dem Magistratsherrn nicht über dem Weg traut, doch bisher konnte er ihm keine unlauteren Taten nachweisen. Des Weiteren berichtet Mythomius vom Tod des Henkers Zerwas im winterlichen Weiden. Marcian nimmt diese Information mit Erleichterung auf, hat sich durch den Tod des Erzvampirs doch endlich die Angst vor der Wiederkehr dieses grauenvollen Wesens ein für alle Mal erledigt.

Währenddessen empfängt der Inquisitor Amando Lanconda da Vanya den Nostrier Roban Loken und den Angroscho Ungrimm Eisenfaust in seinem Zelt inmitten des Heerlagers des Heliodans. Ungrimm berichtet dem Inquisitor von seinem Traum und seinen Befürchtungen, dass dieser eine düstere Zukunft der Zwergenvölker andeuten könnte. Da Vanya kann zu diesem Thema allerdings nicht viel beitragen und verweist den Angroscho an seine Hochwürden Schwertbruder Himgi beziehungsweise an die Bergkönige der Angroschim. Dann erzählt auch Roban von seinem Traum und beschreibt, wie ein wahrhaftiger Greif ihm einen rätselhaften Satz mitteilte. Da Vanya nickt stumm, sagt jedoch lange nichts. Schliesslich legt er dem Nostrier ohne weitere Begründung nahe, seine Vision unbedingt dem Heliodan anzuvertrauen. Roban ist sich alles andere als sicher ob es eine gute Idee ist, dem bärbeissigen Fariel Praiotin XII. mitzuteilen, dass Hilberian der Bote des Lichts sein soll, stimmt aber schliesslich doch zu.

Unter den gleissenden Strahlen des Praiosrunds begeben sich die Helden zur Praiosstunde einmal mehr in das Heerlager des Greifen und treten dort in das Prunkzelt des Heliodan Fariel Praiotin XII. ein. Neben dem Boten des Lichts sind auch noch der Erwählte Ucurian Jago, der Grossinquisitor Raphaelian von Eskamshagen sowie der Inquisitor Amando Lanconda da Vanya anwesend. Der Heliodan bittet die Helden, die Ereignisse auf Arras de Mott aus ihrer Sicht zu berichten und verweist dabei einmal mehr auf das heilige Gebot der Wahrheit im Angesicht des Götterfürsten hin.

Der Festumer Magier fasst sich ein Herz und berichtet den anwesenden Persönlichkeiten der Praios-Kirche von lokalen Maxima im Astralgefüge der Welt und von der Signatur des Tharsonius von Bethana, die im astralen Netz über Dere von ihm entdeckt worden ist. Mythomius berichtet weiter, dass er zusammen mit seinen Gefährten dieser Signatur vom Rhödenstein aus quer durch den Finsterkamm gefolgt ist, bis sie schliesslich des Nachts in der Ferne Lichtblitze über dem am Saljethweg gelegenen Kloster Arras de Mott entdeckten. Anschliessend berichtet er von dem düsteren Ritual, welches von der Spitze des Bergfrieds sowie mit dem Artefakt Borbarads tief unter der Krypta gesteuert wurde. Mit möglichst einfachen Worten erzählt er, wie er durch mächtige Zauberkraft das schändliche Artefakt unter dem Kloster zerstören konnte. Da diese Aktion dem Magier damals für einige Zeit das Bewusstsein raubte, übernimmt der Aplergeraster Wulf ab hier die Fortführung des Berichts. Er beschreibt den Kampf gegen den falschen, dämonischen Nicola de Mott und die zwergischen Borbaradianer auf der Spitze des Bergfrieds und versucht dann, das Erscheinen von Borbarads Streitwagen sowie die Hilfe der Elementarherren und letztendlich das dadurch verursachte überstürzte Verschwinden Borbarads anschaulich zu erklären.

Am Ende ihres Berichts bekräftigen sowohl Mythomius wie auch Wulf, dass sie von der Rückkehr Borbarads überzeugt sind - auch wenn sich Mythomius beharrlich weigert, den Kampfnamen von Tharsonius von Bethana zu verwenden. Wulf weist zudem auf einen möglichen Zusammenhang zwischen dem Auftauchen Borbarads und den Unruhen in verschiedenen Kirchen und Völkern Aventuriens - das Schisma der Praios-Kirche, die Alpträume des Bergkönigs Arombolosch sowie das falsche Schwert der Schwerter Dragosch von Sichelhofen - hin.

Während der Heliodan dem Bericht schweigend und nachdenklich gefolgt ist hat der Erwählte Ucurian Jago während des Berichts immer wieder bestätigende Worte und Gesten eingeworfen. Der Grossinquisitor hingegen trägt seine Bedenken gegenüber den Befürchtungen der Helden offen zur Schau.

Nach einigen Minuten des Schweigens ergreift der Heliodan schliesslich das Wort. Er versichert den Helden, dass er die Berichte und Befürchtungen der Helden ernst nimmt und bittet sie, über die Ereignisse auf Arras de Mott Stillschweigen zu bewahren - den eine des Mutes beraubte Schar der Gläubigen ist eine schwache Schar der

Gläubigen! Einen zwölfgöttlichen Schwur nimmt das Oberhaupt der Praios-Kirche den Helden allerdings nicht ab - ein Zeichen des Respekts?

Schliesslich reist sich auch Roban zusammen und erzählt dem Heliadan von dem rätselhaften Vers, welcher ihm im Traum durch den Greifen offenbart wurde. Der für seinen Fähzorn bekannte Bote des Lichts schweigt lange, ehe er überraschend ruhig und gefasst reagiert. Dann eröffnet er den Helden, dass er vor einigen Tagen ein Zeichen des Götterfürsten erhalten hat, welches der Vision Robans sehr ähnlich war. Auch in dieser Vision gab ein Greif einen rätselhaften Vers an die Sterblichen weiter.

"Am Tag, nachdem in Greifenfurt die Sonne am hellsten schien, wird in Dról ein Tempel gesegnet und in Festum kein Ketzer verurteilt."

In der Folge entsteht eine rege Diskussion zwischen den Vertretern der Praios-Kirche und den Helden. Schon bald kommt man zu der Vermutung, dass der Götterfürst mit diesen Versen den Sterblichen seinen Willen verkünden will. Da die beiden Verse für sich gesehen unverständlich sind liegt es daher nahe, dass noch weitere Fingerzeige an anderen Stellen offenbart wurden. Ein falsch verstandener Vers könnte auch der Grund sein, wieso sich Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Grossen Fluss als Lumerian Hilberian Praiofold III. ausgerufen hat - denn hat nicht der Elenviner nahe der Feste Greifensteyn mit einem Sendboten des Götterfürsten gesprochen?

Der Heliadan beschliesst, Roban Loken zusammen mit seinen Gefährten als neutrale Boten gen Elenvina zu schicken um dort herauszufinden, ob auch Hilberian einen Rätselves erhalten hat. Der Bote des Lichts hofft dabei, dass sich das Schisma der Praios-Kirche auch unblutig lösen lassen wird, sofern man nur die Rätselverse des Götterfürsten richtig zu deuten vermag. Er selbst wird indes den Zug des Greifen weiterführen und voraussichtlich Anfang des Jahres 1018 BF mit seinem Heerzug vor Elenvina ankommen.

Des Weiteren vermutet der Heliadan an den bekannten Orakelstätten des Praios weitere Fingerzeige und bittet die Helden, sich um die Suche weiterer Rätselprüche sowie um die Lösung des Rätsels zu kümmern. Als vielversprechende Orte nennt er die Stadt des Lichts zu Gareth, das Orakel von Balträa auf der Insel Baltraea sowie die Feste Greifensteyn in der Messergrassteppe, Heimstatt der Sendboten des Götterfürsten.

Später am Tag versuchen die Helden auf sehr unterschiedliche Weise, weitere Nachforschungen über den Magistratsherrn Perval Svellter anzustellen. Während Wulf sich im Kontor Svellter bei den Bediensteten umhört und sich die dabei auch die örtlichen Begebenheiten für einen möglichen späteren Einbruch während der nächtlichen Stunden genauer anschaut, wählt Ungrimm einen wesentlich direkteren Weg. Der Angroscho klopft ohne Voranmeldung an der Tür der Villa Svellter und lädt sich dort ohne jegliches Feingefühl selbst zum Essen ein. Der Magistratsherr zeigt sich sichtlich bemüht, freundlich und zuvorkommend zu bleiben und versucht dabei auch weiterhin, den Zwergen auszufragen. Nach einer spontanen Wohnungsbesichtigung, reichlich Bier, gebratener Rehkeule und einem extra für Ungrimm herbeigeschafften Fass Eisenbeisser verlässt der Zwerg schliesslich wieder die Villa Svellter - zwar mit einer Einladung zum Abendessen für ihn und seine Gefährten, doch ohne neue Erkenntnisse.

In der Folge besprechen sich Ungrimm, Mythomius und Roban und beschliessen, der erneuten Einladung des Magistratsherrn nachzukommen. Wulf ist zu diesem Zeitpunkt nicht anwesend, sondern sucht gerade seine während der orkischen Belagerung der Stadt eroberte Liebschaft Celissa auf. Auf dem Weg zur Villa Elfenberg und später in der kleinen Hütte der Magd reift in Wulf der Gedanke, die schöne Celissa mit nach Gareth zu nehmen.

Einige Stunden später treffen sich Ungrimm, Mythomius und Roban zum Abendessen in der Villa des Magistratsherrn Svellter. Zu Beginn des Essens versucht Svellter auch weiterhin die Helden auszufragen, gibt dieses Vorhaben noch unzähligen wagen Antworten seitens der Helden schliesslich aber doch auf und scheint nur noch zu hoffen, dass die Helden bald wieder sein Haus verlassen. Stattdessen trifft etwa eine Stunde später auch noch Wulf in der Villa Svellter ein und gesellt sich zu Svellter und den Anderen. Während der Suche nach

dem Abort untersucht der Andergaster dann unter der Schirmherrschaft des Fuchsgottes die Zimmer im oberen Stockwerk der Villa und findet im Schlafzimmer des Magistratsherren eine verdächtig wirkende Dämonenmaske und einen dunklen Kapuzenumhang. Der Verdacht der Helden, dass Perval Svellter etwas verbirgt, erhärtet sich dadurch noch weiter.

Daher nutzt Wulf wenig später die Gunst der Stunde und begibt sich unter Phexens Sternenhimmel zum Kontor von Perval Svellter. Schon bald hat er von aussen den Raum der Wachmannschaft ausgemacht und steigt durch ein Fenster in der Südwand des Kontors ins Innere des Gebäudes. In einem dunklen Lagerraum, in welchem allerlei Pfandgegenstände gelagert werden, findet er schliesslich eine Treppe, die nach unten führt. Da finstere Kulträume erfahrungsgemäss immer im Keller zu finden sind fasst sich Wulf ein Herz und steigt die dunklen Treppenstufen hinab. Unten angekommen tastet er sich an der Wand entlang und entzündet schliesslich in einer Ecke - vor den Blicken von oben geschützt - eine Fackel an. Der Andergaster findet sich in einem grossen Lagerraum ohne weitere Ausgänge wieder, doch schon bald kann er an der Ostwand eine Galyphe auf einem der Mauersteine entdecken. Nach kurzem Zögern drückt Wulf vorsichtig die D-Galyphe und eine als Teil der Wand getamte Tür schwingt knirschend auf. Dahinter wartet ein langer Gang, welchen der Andergaster auf leisen Sohlen betritt. Schon bald kann Wulf feststellen, dass sicherlich der gesamte Kontor - oder gar eine noch grössere Fläche - unterkellert ist. In der Folge findet er einige leerstehende Kerkerzellen sowie einen Lagerraum, in welchem er weitere Dämonenmasken und schwarze Kapuzenumhänge findet. Gegenüber dem Lagerraum entdeckt Wulf ein recht gut ausgestattetes Alchemielabor. Nachdem er wahllos einige Phiolen mit Flüssigkeiten und verschiedenen Pulvern eingesteckt hat findet er in der Schublade eines Schreibtisches zwei Schriftstücke. Als er im letzten verbliebenen Raum auch noch eine gläserne Statue, die einen fetten Menschen mit Affengesicht und zahlreichen Hömem darstellt und einen mit eingetrockneten Blutflecken versehenen Opfertisch entdeckt hat ist auch der letzte Zweifel an den götterlästerlichen Taten der Kultisten um Perval Svellter ausgeräumt. Eilig verlässt der Andergaster daraufhin mit dem Beweismaterial das Kontor und begibt sich zu seinen Gefährten in den Schankraum des 'Löwen'.

Nach der Ankunft von Wulf wird Mythomius von Ungrimm zu nächtlicher Stunde in seinem Zimmer im 'Letzten Taler' geweckt und zum 'Löwen' gebeten. In der Schankstube des 'Löwen' lesen die vier Helden gemeinsam die von Wulf gefundenen Briefe und können dabei einige neue Erkenntnisse sammeln und teilweise mit alten Informationen aus der Zeit des Orkensturms verknüpfen. Die Person mit dem Namen Scharlach scheint offensichtlich mit mehreren Borbaradianer-Zirkeln in Kontakt zu stehen, ja diesen vielleicht sogar vorzustehen. Zudem ist sie von der Rückkehr des 'Meisters' überzeugt. Perval Svellter - oder Svellt - wiederum ist das Oberhaupt des Greifenfurter Zirkels und steht neben Scharlach auch mit seinen Zuträgern Lärche, Genitzer und dem Thorwaler in Kontakt. In Fasar scheint es zudem den Zirkel der Beni al'Kitab (auf Garethi bedeutet dies 'Söhne des Buchs') zu geben, einer ihrer Sprecher trägt den Namen Harun al'Matassa. Die Helden beschliessen, ihre Erkenntnisse am morgigen Tage an die Heilige Inquisition weiterzugeben. Im Verlauf des nächtlichen Gesprächs kann Wulf zudem zum ersten Mal die Seelentiere seiner langjährigen Kampfgefährten erkennen. Er muss schmunzeln, als er das Seelentier des Angroschos sieht.

In den Morgenstunden des 29. Rondra 1017 BF begeben sich die vier Gefährten einmal mehr in das Heerlager des Heliodan, um dort ihre Entdeckungen über den Magistratsherren Perval Svellter offenzulegen. Neben dem Inquisitorius Amando Lacondra da Vanya ist auch das Oberhaupt des Bannstrahl-Ordens, der Erwählte Ucurian Jago, anwesend. Zu Beginn des Gesprächs erkennt Wulf die Seelentiere der beiden Männer - ein stolzer Kronenhirsch (Da Vanya) und ein aggressiver Habicht (Jago) - und berichtet dann von seinen Nachforschungen bezüglich Perval Svellter. Als der Andergaster die Briefe als Beweise vorlegt bekommt der Erwählte einen hochroten Kopf und stürmt tobend vor Zorn aus dem Zelt von Da Vanya. Die Helden können in der Folge beobachten, wie der grauhaarige Bannstrahler zahlreiche Männer zusammenruft und schliesslich zwei grosse Verbände losschickt. Während der eine Trupp den Kontor von Svellter umstellt, alle anwesenden Personen festsetzt und den Keller stürmt begibt sich Ucurian Jago mit dem anderen Trupp direkt zum Haus des

Magistatsherren und nimmt diesen ohne Worte und mit wenig Feingefühl fest. Ungrimm kann es nicht lassen und schaut bei der Festnahme des dicken Svellter voller Schadenfreude zu.

Einige Stunden nach der hochnotpeinlichen Befragung des Magistratsherren lässt der Inquisitor Da Vanya die Helden zu sich rufen und teilt ihnen unter der Hand einige Informationen über Perval Svellter und den Borbaradianer-Zirkel in Greifenfurt mit. Neben dem Magistratsherren wurden noch drei weitere Mitglieder des Zirkels festgenommen, unter ihnen auch der ehemalige Magistratsherr Colombo Brohm. Der Zirkel nennt sich selbst Zirkel der Veluriaten, einen weiteren Veluriaten-Zirkel soll es laut Svellter zudem in Punin geben. Die Person mit dem Decknamen Scharlach ist eine schwarzhaarige Elfe, die Perval Svellter vor vielen Jahren vor den Seelengötzen der Borbaradianer geführt hat. Von sich aus hat Svellter allerdings keine Möglichkeit, mit der Elfe Kontakt aufzunehmen. Zudem hatte Perval Svellter vor kurzem eine Vision, in welcher sein 'Meister' ihm befahl, die Helden zu beobachten und herauszufinden, was sie als nächstes planen. Der Inquisitor ist sich sicher, dass es sich hierbei um Borbarad gehandelt haben muss. Mit gemischten Gefühlen verlassen die Helden schliesslich das Zelt des Inquisitors.

Wulf versucht daraufhin, seine düsteren Ahnungen zu verdrängen und macht sich auf den Weg zu Celissa, um seinen Plan, sie nach Gareth mitzunehmen, in die Tat umzusetzen. Er beschreibt seine Wohnung, erwähnt seinen treuen Freund Lupus und bringt die Idee eines eigenen Kräuterkadens ins Spiel. Mit diesen Argumenten überzeugt er die grünäugige Celissa schliesslich einzuwilligen.

Am 30. Rondra brechen die Helden im Morgengrauen auf der Reichsstrasse I in Richtung Gareth auf. Neben dem kleinen Meckerdrachen Pug hat sich auch Celissa den vier Helden angeschlossen.

Wehrheim, Kaserne des Reichs

Zur Mittagsstunde des 2. Efferd 1017 BF erreichen die Helden die danpatische Grafenstadt Wehrheim. Während Wulf und Roban die 'Schnapsmühle' aufsuchen und später den Wehrheimer Rajha-Tempel mit den weitläufigen Parkanlagen bewundern, begeben sich Mythomius und Ungrimm an die Wehrheimer Krieger-Akademie für Strategie und Taktik.

Der Angroscho Ungrimm hatte sich auf dem Weg nach Wehrheim viele Gedanken gemacht und schliesslich beschlossen, den Festumer Magier in das gefährliche Buch Liscoms hineinschauen zu lassen. Er lässt Mythomius in seiner Kammer mit dem Liber Zhammoriam per Satinar alleine, verschliesst zur Sicherheit aber die Tür. Mythomius hat indes nur auf diese Gelegenheit gewartet und tauscht das Liber Zhammoriam per Satinar gegen eine in Selem erstellte Fälschung aus. Beim Studium des Buches spürt Mythomius zudem einmal mehr deutlich die fremdartige Präsenz des Rubinauges. Wissen über längst vergangene Zeiten und die Kristallmagie der Echsenwesen formt sich in seinem Kopf und so reift in dem Exilmärasskaner schliesslich der Gedanke, dass er das Rubinauge bereits in einem früheren Leben getragen haben muss.

Später teilt Mythomius dem an der Wehrheimer Akademie einige Übungsstunden haltenden Ungrimm mit, dass er einen Abstecher nach Weiden machen wird, um dort seine sich im Aufbau befindliche Magierakademie zu besuchen. Da er die Reise mit magischer Hilfe recht schnell hinter sich bringen wird ist er zuversichtlich, bereits in der Kaiserstadt wieder auf seine Gefährten zu stossen.

Währenddessen brechen Wulf, Roban und Ungrimm in den frühen Morgenstunden des 4. Efferd von Wehrheim in Richtung der Kaiserstadt Gareth auf.

Die Akademie zu den Nebelwassern in Weiden

Die Reise des Festumer Magiers führt die Reichsstrasse II hinauf durch die Baronie seines alten Kampfgefährten Ungrimm bis in die weidener Grafenstadt Balih. Dort wendet er sich nach Westen und erreicht wenig später die

'Herzog Waldemar-Akademie der vierfachen Transformation sowie der arkanen Analyse zu den Nebelwassern'. Dort kann er sich mit eigenen Augen von den grossen Fortschritten beim Bau der Akademie überzeugen, die ohne die elementare Hilfe der Erzdämonen niemals so schnell möglich gewesen wären. Im Gespräch mit Abdul el Mazar warnt der Tulamide den Festumer Magier dann von seinen Befürchtungen, dass die "Häute der Welt für jenseitige Wesen immer dünner und rissiger werden". Daher hat der tulamidische Magier auch eine Kopie des Grossen Buchs der Abschwörungen von seinem alten Freund Khadil Okharim aus Khunchoh angefordert, um gegen mögliche Bedrohungen aus anderen Sphären gewappnet zu sein. Mythomius reiht diese Information im Stillen zu all den anderen beunruhigenden Ereignissen in den letzten Monaten ein, die zusammengenommen eine ausgesprochen düstere Zukunft versprechen.

Am nächsten Tag bricht Mythomius zusammen mit seiner Eleven Mazushisabu wieder in Richtung Süden auf. Das Liber Zhammoriam per Satinav hat er in der Sicherheit der Akademiemauern zurückgelassen. Nun weiss von den Helden nur noch Mythomius, wo sich das gefährliche Buch wirklich befindet.

Gareth, altehrwürdige Kaiserstadt

Am 7. Efferd 1017 BF kommen Roban, Ungrimm und Wulf in der Kaiserstadt Gareth an. Auf der Aussenterasse von 'Damians Bierhaus' setzen sich die drei Gefährten zusammen und besprechen das weitere Vorgehen. Da Ungrimm dabei ein ausgesprochen wohlschmeckendes Rinderfilet vorgesetzt bekommt erkundigt er sich kurzerhand bei Damian nach der Art der Zubereitung. Wenig später begibt sich der Angroscho zusammen mit Roban Loken auf den grossen Markt in Alt-Gareth und kümmert sich dort um den Kauf eines Steingrills für seinen Herrnsitz - mit der Hoffnung, schon bald auch in seiner neuen Heimat Menzheim solche Gaumenfreuden geniessen zu können.

Wulf indes zeigt seiner Begleitung Celissa seine kleine aber gemütliche Wohnung innerhalb der alten Stadtmauer der Kaiserstadt. Dort soll sie sich häuslich einrichten und sich um die Wohnung sowie seinen treuen Hund Lupus kümmern. Zudem fasst er den Plan, sich in den kommenden Tagen und Wochen um eine Ausbildung für Celissa zu kümmern. Die Gilde der Alchimisten wäre natürlich eine naheliegende Möglichkeit, doch auch eine Ausbildung an der Akademie seinen alten Freundes Mythomius wäre sicherlich eine gute Option.

Anschliessend begibt sich der Anergaster alleine in die Stadt des Lichts, um sich dort mit dem Baron zu besprechen. In den Gewölben der KGIA berichtet er Nemrod von den Ereignissen auf Arras de Mott und der Rückkehr Borbarads. Das almadine Auge sowie sein Hexenbild verschweigt der Anergaster allerdings. Der Baron war indes nicht untätig und überreicht Wulf eine von Saldor Foslarin kommentierte Version der Orakelsprüche von Fasar. Zudem haben seine Agenten vor wenigen Tagen eine weitere Abschrift der Alt-Anfanischen Prophezeiungen ausfindig machen können, welche er nun ebenfalls an Wulf weitergibt. Nemrod versichert, dass die KGIA verstärkt gegen Borbaradianer aktiv sein wird. Ob der Baron dem Anergaster allerdings in allen Einzelheiten Glauben schenkt bleibt ungewiss.

Des Weiteren berichtet Wulf von den düsteren Alpträumen Ungrimms. Auch die Vision Robans sowie das darauf folgende Gespräch mit dem Heliolan erwähnt er. Als er auf den Auftrag des Heliolans und die rätselhaften Verse der Greifen zu sprechen kommt runzelt Dexter Nemrod überrascht die Stirn und eröffnet seinem Agenten dann, dass er selbst vor wenigen Tagen einen ähnlichen Vers durch eine Greifenvision erhalten hat.

"Über Gareth scheint die Sonne am hellsten genau dann, wenn in Dröl der Tempel gesegnet wird. Auch wird dann weder in Beilunq noch in Khunchoh ein Ketzler verurteilt."

In der Folge diskutiert Wulf mit dem Baron über die mögliche Bedeutung dieser Rätselverse. Nemrod verweist ihn an die Hochgeweihte der Praios-Kirche hier in der Stadt des Lichts und sichert dem Anergaster zu, seinerseits Nachforschungen über Tempelsegnungen und Verurteilungen in den in den Versen erwähnten Städten anzustellen.

Am Abend treffen sich Ungrimm, Roban sowie Wulf und seine Begleiterin Celissa im 'Rollenden Taler', um dort den Abend fröhlich ausklingen zu lassen. Schon bald sitzen sie mit vier Söldnern an einem Tisch und sprechen

dem Alkohol bei zahlreichen Trinkspielen reichlich zu. Roban macht später noch zwei hübschen Handwerkerinnen schöne Augen.

Im weiteren Verlauf des Abends begeben sich die Drei zusammen mit Celissa, den Söldnern und den Handwerkerinnen in die Kaiserthermen und verbringen den restlichen Abend dort mit allerlei der Rahja gefälligen Taten - mit der bärbeissigen Gerlinde kommt dabei selbst der Angroscho auf seine Kosten.

Am nächsten Tag trifft dann auch der Festumer Magier in Gareth ein und gesellt sich im Schankraum von 'Damians Bierhaus' zu seinen drei anderen Gefährten. Verwundert bemerken die Drei, dass der Magier seine maraskanische Elevein Mazushisabu mitgenommen hat.

An einem ruhigen Tisch besprechen die Vier einmal mehr die zahlreichen Ereignisse und Erkenntnisse der letzten Tage, Wochen und Monate. Wulf berichtet von seinem Gespräch mit Dexter Nemrod und ist aufgrund der der KGIA ebenfalls vorliegenden Prophezeiungen überzeugt, dass er sich selbst und Mythomius als vermeintliche Gezeichnete zu erkennen geben muss, denn früher oder später wird es der Baron sowieso erfahren - spätestens nach einem Gespräch mit dem Inquisitor Da Vanya.

Auch die Al'anfanischen Prophezeiungen und die Orakelsprüche von Fasar sind Gegenstand reger Diskussionen. Mythomius versucht dabei seine Begleiter von der Möglichkeit zu überzeugen, dass er in einem seiner früheren Leben schon einmal das almanische Auge getragen hat. Seine drei Gefährten begegnen der Theorie des Exilmaraskaners jedoch mit grosser Skepsis.

Letztendlich beschliessen die vier Helden, gemeinsam in die Stadt des Lichts zu gehen, um dort um ein Gespräch bei der Hochgeweihten der Praios-Kirche zu bitten. Anschliessend will man sich nochmals mit dem Reichsgrossgeheimrat Nemrod treffen.

Gesagt, getan. Die vier Helden begeben sich in die Stadt des Lichts und werden dort - nachdem sie ihre Aufgabe im Auftrag des Heliodon erwähnt haben - ohne Umschweife in den Tempel der Sonne zu der altehrwürdigen Hochgeweihten Bemhild von Pilbersaum vorgelassen. Die Hochgeweihte hört sich das Anliegen der Helden aufmerksam an und teilt ihnen dann mit, dass sie vor wenigen Tagen in einer Vision ebenfalls einen rätselhaften Spruch von einem Sendboten des Götterfürsten erhalten habe.

"Und der Greif sprach: In Beilurk wird ein Ketzler verurteilt genau dann, wenn in Kuslik ein Tempel gesegnet wird. Wenn dies heute ist, sollen beide Boten des Lichtes sein und vereint die Macht halten!"

Zudem kann die greise Hochgeweihte den Helden mitteilen, dass es schon einmal einen Zwist innerhalb der Praios-Kirche gegeben hat, der schliesslich durch rätselhafte, durch den Götterfürsten offenbarte Sprüche beigelegt wurde. Damals handelte es sich um insgesamt zwölf Rätselsprüche, die jeder für sich alleine genommen keinen Sinn ergaben, doch zusammengenommen eine klare Botschaft des Götterfürsten darstellten - nicht umsonst ist Praios auch der Gott der Gesetze, und ist nicht die Logik das reinsten aller Gesetze? Da die Botschaft damals nur durch die Vereinigung aller zwölf Verse entschlüsselt werden konnte nimmt man zudem an, dass Praios den Sterblichen dadurch auch seine Forderung nach Einigkeit in seiner Kirche offenbart hatte.

Anschliessend begeben sich die vier Gefährten direkt in das graue Hauptgebäude der KGIA, um dort den Baron Dexter Nemrod zu sprechen. Die folgende Diskussion dreht sich vor allem um die verschiedenen Prophezeiungen und die Interpretation, nach welcher Wulf durch das Hexenbild zu jenem Zweiten Gezeichneten wurde, den die prophetischen Schriften immer wieder beschreiben. Der Anergaster offenbart dem Baron dazu sogar sein lebensecht wirkendes Hautbild. Auch die Möglichkeit, dass das Rubinauge von Mythomius das Erste Zeichen darstellt, wird besprochen.

Nemrod hört den Ausführungen der Helden grösstenteils schweigend zu, scheint ihnen aber in den meisten Punkten Glauben zu schenken. Er sichert ihnen zu, dass die KGIA über weitere Zeichen Nachforschungen anstellen wird, denn möglicherweise sind auch diese Zeichen bereits irgendwo in Aventurien erschienen. Zudem bekräftigt er einmal mehr, dass man über den Agenten Kralle in Kontakt bleiben wird.

Auf dem Rückweg besuchen die Helden auf Empfehlung von Mythomius das Museum für Reichsgeschichte und bewundern dort so geschichtsträchtige Gegenstände wie die Reste des Ogerköffels - dem riesigen, von Ogem gebauten Katapult während des Ogerzugs -, eine der zahlreichen Trinkschalen von Kaiser Valpo sowie das Schwert des ersten Kaisers Raul des Grossen - welches seltsamerweise eher an einen Khunchomer als an ein Langschwert erinnert.

Am nächsten Tag begeben sich die vier Gefährten zur Mittagszeit zur Neuen Residenz zu Gareth, um dort der Einladung des Reichsbehüters Brin von Gareth Folge zu leisten.

Im kleinen Audienzzimmer des Kaisers beugen sie das Knie vor dem Reichsbehüter. Neben Brin von Gareth sind auch der erste Hofmagier Virilys Eibon, der Reichsgrossgeheimrat Dexter Nemrod sowie der Reichserzmarschall Helme Haffax anwesend.

Zu Beginn der Audienz nimmt Brin von Gareth dem neuen Baron von Menzheim persönlich den Treueeid ab und bekräftigt die kluge Wahl von Herzog Waldemar. Nachdem der Angroscho die Treue für das Mittelreich und den Kaiser geschworen hat, kommen die anwesenden Personen auf die weitaus weniger erfreulichen Themen zu sprechen. Einmal mehr berichten die Helden von den Ereignissen auf Arras de Mott und ihren daraus resultierenden Befürchtungen. Während der Reichsbehüter den Ausführungen der Helden schweigend folgt, runzelt der alte Reichserzmarschall immer wieder zweifelnd die Stirn. Am Ende des Berichts verspricht der Reichsbehüter Wachsamkeit und Vorsicht und wünscht über den Reichsgrossgeheimrat Nemrod regelmässige Berichte von den Helden zu erhalten. Bezüglich weiterer Massnahmen des Greifenthrons hält er sich allerdings bedeckt, schärft den Helden auf Anraten von Nemrod aber nochmals ein, dass die Geheimhaltung in dieser Sache ungemein wichtig ist. Der erste Hofmagier bestätigt dies und weist darauf hin, dass gewisse Strömungen in der weissen Gilde die Berichte der Helden leicht zum Anlass nehmen könnten, um regelrechte Säuberungsaktionen in den Magiergilden zu beginnen. Schliesslich verlassen die Helden die Neue Residenz zu Gareth mit gemischten Gefühlen.

Am 10. Efferd - einen Tag nach der Audienz beim Reichsbehüter Brin von Gareth - brechen die Helden schliesslich in einer Reisekutsche auf der Reichsstrasse III nach Westen ins Fürstentum Kosch auf.

Fürstentum Kosch, Land der Zwerge und des Biers

Eine halbe Tagesreise vor Ferdok muss die Reisekutsche der Helden anhalten, da die Reichsstrasse durch zwei sich gegenüberstehende Heerhaufen blockiert wird. Auf beiden Seiten stehen sich jeweils etwa zwei Dutzend Bauern und Söldner gegenüber, die beide von je einem Ritter hoch zu Ross angeführt werden. Schnell wird ersichtlich, dass einer der Ritter, Stordan Steener von Steenmark, sich für den "einzig wahren Heliolan Fariel" ausspricht, während der andere Ritter, Leubold von Lutzenstrand, sich für den "einzig richtigen Lumerian Hilberian" stark macht.

Ungrimm und Wulf steigen aus der Reisekutsche und nähern sich den beiden Heerhaufen. Während Ungrimm sich auf seinen Barontitel berufen will erklingt die Stimme des Andergasters plötzlich ausgesprochen laut und wohlklingend neben ihm. Alle anwesenden Personen wenden sich Wulf zu, dessen Stimme allen Lärm übertönt und sowohl mit den Ohren gehört wird wie auch im Kopf der anwesenden Personen erklingt. Wenig später trennen sich die beiden Heerhaufen und Wulf ist sich sicher, dass seine Stimme nur mit Hilfe des Hexenbildes so durchdringend und überzeugend sein konnte.

Ferdok, Grafenstadt am Grossen Fluss

Am Abend des 12. Efferd kommen die Helden schliesslich in der Grafenstadt Ferdok an. In dem gepflegten Gasthaus 'Zum Silberkrug' mieten sie sich ein und nehmen dort im Gasträum ihr Abendessen ein.

Ungrimm begibt sich daraufhin zur gegenüberliegenden Residenz des Grafen, um sich dort für eine Audienz bei dem zwergischen Graf Growin anzumelden. Während er sich noch im Gespräch mit dem Verwalter Gerling befindet, taucht der Graf mit einem kleinen Bierfass unter dem Arm unvermittelt am Eingang auf. Growin begrüsst Ungrimm fröhlich und besteht darauf, mit ihm zusammen einige Becher Bier zu leeren.

Im Verlauf des Gesprächs berichtet Ungrimm dem Grafen auch von seinem düsteren Alptraum über den Hochkönig der Zwerge. Growin erzählt daraufhin freimütig, dass er vor wenigen Monden von Väterchen Trombolosch eine Einladung zur Wahl des Angarok Rogmarok (der Hochkönig der Angroschim) erhalten hat, welche auf den Mond Ingerimm im nächsten Jahr datiert ist. Voller Stolz bestätigt er zudem, dass er von Väterchen Trombolosch auserwählt wurde, den Königshammer Malmarok zu verwahren.

Als er Ungrimm den Königshammer Malmarok allerdings zeigen will stutzt er für einige Augenblicke, ehe er mit zornigfüllter Miene seine Axt in ein Bierfass schlägt und dadurch eine veritable Überschwemmung anrichtet. Zeter und Mordio schreiend stürmt der Angroscho dann nach draussen und es dauert einige Zeit, bis Ungrimm herausfinden kann, wieso der Graf plötzlich so aufgebracht ist: Der Königshammer ist eine billige Fälschung! Morwald Gerling gelingt es schliesslich, den tobenden Grafen einigermaßen zu beruhigen. Er kann Ungrimm und seinen durch den Lärm ebenfalls auf den Plan gerufenen Gefährten mitteilen, dass am gestrigen Tage ein südländischer Gelehrter mit dem Namen Tharsonius von Bethana den Königshammer angeschaut hat - Borbarad? Oder ein schlechter Scherz?

Wenig später kann Gerling herausfinden, dass der Südländer noch immer ein Einzelzimmer im 'Silberkrug' gemietet hat - jenes Gasthaus, welches gleich gegenüber der Grafenresidenz liegt und in welchem sich auch die Helden eingemietet haben! Da allerdings Graf Growin im Eifer des Gefechts bereits alle Ferdoker Gardisten losgeschickt hat, die komplette Stadt samt Umgebung abzusuchen, bleibt es schliesslich an den Helden hängen, den Dieb zu stellen. Während Gerling den immer noch sichtlich erbosten Grafen zurück in seine Residenz geleitet begeben sich Ungrimm, Roban und Wulf in den 'Silberkrug'. Mythomius indes bewacht den Vordereingang. Nach einem kurzen Gespräch mit dem gutmütigen Wirt wissen die drei Gefährten, in welchem Zimmer sich der Südländer befindet. Kurz entschlossen tritt der Angroscho mit ein wenig Hilfe von Wulf die Tür ein und sieht sich einigen vor die Tür gestellten Möbelstücken gegenüber, hinter denen ein südländisch aussehender Mann mit Langdolch und Linkhand bewaffnet die Eindringlinge erwartet. Hinter dem Mann liegt der Königshammer Malmarok auf dem Boden der Kammer.

Trotz der niederhöllischen Geschwindigkeit seines Gegners macht Ungrimm mit einem Rückenspalter kurzen Prozess mit dem Südländer. Während der Borbaradianer sich gerade noch so mit einem Sprung aus dem Fenster in den Hinterhof retten kann, trägt Ungrimm von dem kurzen aber harten Kampf nur einen leichten Kratzer davon.

Wenig später hält Graf Growin mit sichtlicher Erleichterung den Königshammer Malmarok in den Händen, während Ungrimm die Folgen des 'kleinen Kratzers' zu spüren bekommt - Gift! Erst durch die magische Hilfe von Mythomius geht es dem Angroscho schliesslich wieder besser. Der unmenschlich schnelle Dieb ist jedoch spurlos verschwunden.

Wenig später besprechen sich die Helden mit Graf Growin und seinem Berater Morwald Gerling in der Residenz zu Ferdok. Dem zwergischen Grafen ist es sichtlich peinlich, dass er bei der Aufgabe, den Königshammer sicher zu verwahren, versagt hat. Daher beschliesst er, dass Malmarok zurück zu Väterchen Trombolosch nach Murolosch gebracht werden muss. Da die Helden sowieso von Bragahn aus der Passstrasse über das Amboss-Gebirge bis nach Punin folgen wollen bittet er sie, den Königshammer persönlich nach Murolosch zu bringen. Nach kurzer Diskussion willigen die Helden ein, veranlassen aber, dass ein Trupp bestehend aus zwanzig Axtschwingern mit einer Fälschung des Hammers als Ablenkung auf dem Landweg vorausreisen wird. Die Helden selbst werden auf dem

Grossen Fluss in Richtung Bragahn reisen. Roban überzeugt den zwergischen Grafen zudem von der Notwendigkeit des Geleitschutzes durch einige Ferdoke Lanzerinnen. Einmal mehr scheint die Nähe zu Rahja die Gedankengänge des Nostriers zu bestimmen.

Amboss-Gebirge, Heimstatt der Zwerge von Waldwacht

Am Morgen des 13. Efferd besteigen die Helden zusammen mit vier Lanzerinnen ein Schiff in Richtung Bragahn. Der Königshammer Malmarok wird dabei sicher in einem leeren Bierfass verwahrt. Bereits am nächsten Tag kommen sie in Bragahn an und lassen dort das Schiff zurück. In der Nacht kommt Roban Loken zwei der Lanzerinnen näher.

Am 15. Efferd schliesslich bricht der kleine Trupp zu Fuss ins Amboss-Gebirge auf. Ungrimm trägt dabei mit einem unguuten Gefühl das Fass mit dem Königshammer und auch in Mythomius kommen immer mehr Zweifel auf, dass hier alles mit rechten Dingen zugeht.

Zwei Tage später - auf der Passstrasse durch das Amboss-Gebirge - wächst in dem Festumer Magier ein brennender Hass auf den Königshammer heran. Natürlich kommt ihm dieses Gefühl seltsam vor und so untersucht er den Königshammer auf magische Muster. Obwohl von einem Augenblick auf den nächsten tiefgreifendes, längst vergessenes Wissen über das Fokussieren von Analysezaubern aus dem Rubin in die Gedanken des Magiers strömt kann er doch nur feststellen, dass der Hammer verzaubert wurde. Welcher mächtiger Zauber muss wohl auf dem Hammer liegen wenn die Art der Verzauberung selbst mit dem almadinen Auge nicht erkannt werden kann? Die Schlussfolgerung des Magus trägt natürlich nicht dazu bei, dass sich Ungrimm besser fühlt. Im Gegenteil, er erinnert sich immer mehr an all das Gold, welches ihm seine Gefährten seit all den gemeinsamen Jahren schulden! Am Abend erreichen die Helden an der Passstrasse über das Amboss-Gebirge eine beschwerlich aussehende Abzweigung in Richtung Murolosch. Da bereits die Dämmerung einsetzt schlagen sie dort notgedrungen ihr Nachtlager auf.

Während der Nachtwache verdunkeln immer mehr Wolken den zuvor sternenklaren Himmel über dem Bergen des Amboss. Plötzlich sind flüsternde Stimmen zu hören und schon wenig später befinden sich die Helden einmal mehr in der Gesellschaft der spottenden und keifenden Harpyien Bylsis, Valsis, Kalyscha und Raposta! Während Valsis und Bylsis die beiden Gefährten aus den streitenden Königreichen umgarnen versucht Mythomius erfolglos, die alte Kalyscha mit einem Zauber zu vertreiben. Als die anderen Harpyien sich gerade bereit erklärt haben, Wulf und Roban gegen einige körperliche Gefälligkeiten ein Geheimnis zu verraten, gelingt dem Festumer Magier allerdings ein mächtiger Feuerzauber. Valsis die Gierige kann gerade noch einige Worte krächzen, dann wird sie von einer gewaltigen Feuerlohe verzehrt und von einem Augenblick auf den anderen bricht das Chaos aus!

"Wenn in Al'danfa Ketzer verurteilt werden (...)"

Die lichterloh in Flammen stehende Valsis gewinnt, vor Schmerz kläglich kreischend, an Höhe, stürzt aber wenige Meter gleich einem gefallenen Stern in eine nahegelegene Klamm. Die anderen drei Harpyien flattern krächzend und die Helden verfluchend von dannen. Wulf und Roban können die Aktion des Magiers nicht fassen, in der Folge entbrennt eine hitzige Diskussion.

Während der Nachtwache ist dann ein leises Wimmern aus der Klamm zu hören, doch als die Helden in den frühen Morgenstunden nachschauen finden sie lediglich die grässlich verbrannte Leiche der Harpyie.

Ist der Spruch der Harpyien dadurch für immer verloren? Und war es tatsächlich einer jener Rätselsprüche, welche die Helden im Auftrag des Heliodan suchen? Wieso sollte der Götterfürst seinen Willen ausgerechnet durch solche Wesen verkünden lassen?

Murolosch, Bergkönigreich Waldwacht

Etwa zwei Stunden nach der Praiosstunde kommen die Helden dann endlich vor der oberirdisch gelegenen Festungsanlage von Murolosch an. Kurz vor dem gewaltigen Tor der Festung stiftet der verzauberte Hammer Malmarok allerdings Ungrimm und Wulf zu einem handfesten Streit über Gold und nicht zurückbezahlte Schulden an. War es diese Goldgier, die Ungrimm in seinem düsteren Alptraum gesehen hat?

Nach langer Wartezeit werden die Helden durch den oberirdischen Teil der Festungsanlage in den noch gewaltigeren unterirdischen Teil von Murolosch geführt. Dort werden sie ohne Umschweife in die riesige Königshalle von Väterchen Arombolosch geführt. Der alte Bergkönig sitzt auf einem goldenen Thron und blickt die Helden streng und erwartungsvoll an. Wulf kann dabei für einen kurzen Augenblick das Seelentier des Bergkönigs - einen grossen Höhlenbären mit silbergrauem Fell - erkennen.

Die Helden überreichen dem ehrwürdigen Väterchen im Auftrag von Graf Grown den Königshammer Malmarok. Mythomius bekräftigt dabei seine Befürchtung, dass mit dem Hammer etwas nicht stimmt. Als sich dann Wulf und Ungrimm - direkt vor den Augen des Bergkönigs - erneut wegen nicht zurückgezahlter Schulden in die Haare bekommen erkennt Väterchen Arombolosch den schädlichen Einfluss Malmaroks und staucht die beiden Streithähne mit einigen harten Worten zusammen. Anschliessend lässt er den greisen Angrosch-Geweihten Xolgorax rufen und trägt diesem auf, Malmarok sicher im Tempel des Angrosch zu verwahren und genauestens zu untersuchen. Nachdem sich Ungrimm wieder ein wenig gefangen hat berichtet er von seinem Alptraum, in welchem er gesehen hat, wie ein Hochkönig der Zwerge dem Wahn anheim fällt. Zusätzlich berichtet er auch von den prophetischen Schriften und erläutert die Deutungsversuche der Helden. Er weist daraufhin, dass durch das Hautbild des Anergastars der Zweite Gezeichnete erwählt wurde; das Rubinauge erwähnt er sicherheitshalber aber nicht. Väterchen Arombolosch schaut für lange Zeit schweigend zu Boden, bevor er schliesslich zu einer Antwort ansetzt. Er schenkt dem Bericht und den Befürchtungen der Helden Glauben und erwähnt seine eigenen düsteren Ahnungen. Seine Aufgabe, so habe er erkannt, sei es in dem kommenden Heldenzeitalter der Wegbereiter für den noch zu bestimmenden Angarok Rogmarok zu sein. Die Wahl werde nun aber solange ausgesetzt bis man sicher sein kann, dass auf dem Königshammer Malmarok kein schändlicher Einfluss mehr liegt. Denn Hast wird hier nur zu Unheil führen, dessen ist er sich nun sicher. Er versichert den Helden aber, dass das Volk der Angroschim bereit sein wird, wenn das Verderben über die Welt hereinbricht. Die Zwerge werden die Schmiedelefen Tag und Nacht befeuern und in ihren unterirdischen Hallen Rüstungen, Waffen und Vorräte anhäufen. Arombolosch wird diese Empfehlung auch an die anderen Bergkönigreiche weitergeben.

Über die prophetischen Schriften grübelt Arombolosch ebenfalls lange nach ehe er den Helden mitteilt, dass ähnliche Verse auf den heiligen Stelen im Angrosch-Tempel von Murolosch zu finden sind. Er schickt Ungrimm in den Tempel, um dort Läuterung von seinem Wahn zu erfahren und dabei auch diese Stelen zu studieren. Und tatsächlich steht Ungrimm einige Stunden später vor alten, in den Stein gehauenen Rogolan-Runen, die einige bisher unbekannte Verse der Prophezeiungen darstellen könnten.

Während Roban, Mythomius und Wulf schon bald nach der Audienz bei Väterchen Arombolosch wieder aus Murolosch abreisen, beschliesst Ungrimm, noch einige Zeit in Murolosch zu bleiben. Da die Helden als nächste Station nach Punin reisen werden wird dort das bereits bekannte Gasthaus 'Yaquirose' als Treffpunkt ausgemacht.

Punin, Capitale Almadras

Am 25. Efferd erreichen Wulf, Mythomius und Roban schliesslich wieder die gut ausgebaute Reichsstrasse II und können am südlichen Horizont bereits die Türme und Palastanlagen der prächtigen Capitale Punin ausmachen.

Etwa eine Meile vor der Stadt kommt den drei Helden eine völlig aufgelöste Frau entgegen, die die "weitgeresten und edlen Domri" mit Tränen in den Augen um Hilfe bittet. Nachdem es Roban gelungen ist, die Frau etwas zu beruhigen können sie erfahren, dass es sich bei ihr um eine Winzerin mit dem Namen Belara Hilado handelt. Ihr

Man sei seit gestern Abend verschwunden, dies habe sie am heutigen Morgen auch bereits der Stadtwache zu Punin gemeldet. Allerdings hatte sie dort nicht das Gefühl, dass die Gardisten sich wirklich um ihr Anliegen kümmern werden und so hat sie in ihrer Verzweiflung nun die drei Helden angesprochen. Roban versichert der weinenden Frau natürlich sogleich, dass man sich dem Fall annehmen wird. Die Helden beschliessen, dass Weingut der Hilados genauer in Augenschein zu nehmen und folgen Belara Hilado durch malerische Wein- und Olivenhänge bis zum Weingut der Hilados.

Die Winzerin führt die Helden daraufhin in ihre Kate, denn dort hat sie ihren Mann Alrico zum letzten Mal gesehen. In der kleinen Kate sind weder Blutspuren noch verräterische Fussabdrücke zu finden. Allerdings liegen zahlreiche Gegenstände verstreut herum. Auf Nachfrage kann Belara berichten, dass kein Geld entwendet wurde und dass noch beide Schuhpaare und alle Kleider ihres Mannes verstreut hier herumliegen. Zudem sind die auf der Britsche liegenden Strohsäcke kaum mehr mit Stroh gefüllt, fast so, als ob jemand das Stroh aus den Säcken herausgezogen hätte. Was ist hier passiert? Einen Streit schliesst die Winzerin kategorisch aus, sie ist von einer Entführung überzeugt. Wulf kann wenig später ausserhalb der Kate Stiefelabdrücke vor dem Fenster ausmachen, doch weitere Erkenntnisse können die Helden nicht sammeln. Sie versprechen der Winzerin, sich weiter um den Fall ihres verschwundenen Mannes zu kümmern. Diese erinnert sich dabei daran, dass vor einigen Tagen auch ein Schüler des Schwertmeisters Furios entführt worden ist und sieht darin einen Zusammenhang mit dem Verschwinden ihres geliebten Mannes.

Wenig später erreichen Mythomius, Wulf und Roban die Capitale Punin und betreten die Stadt über die Kaiser-Raul-Brücke. Dort besuchen sie auf Empfehlung des Festumer Magiers die Weinstube 'Löwin und Einhorn', im Theaterviertel direkt gegenüber des gigantischen Pentagrammatons gelegen. In der gemütlichen Gaststube beraten sie sich über ihr weiteres Vorgehen. Roban und Wulf beschliessen, die Vorfälle der verschwundenen Personen weiter zu untersuchen und wollen deswegen der Hacienda des Schwertmeisters Furios einen Besuch abstatten. Mythomius will indes an der Puniner Magierakademie bezüglich der Audienz bei der Convocata prima der Grosse Grauen Gilde des Geistes vorsprechen.

Wenig später tritt der Festumer Magier wieder aus dem Grosse Konventsaal des Pentagrammatons nach draussen. Der Termin bei der Convocata prima wurde auf die Mittagsstunde des morgigen Tages festgelegt. Während Mythomius nachdenklich durch die weitläufigen, die Akademie umgebenden Grünanlagen schlendert kommt er nicht umhin, Teile eines Gesprächs zwischen dem Magister Sardon Kosmaar und einer etwas jünger wirkenden Magistra aufzuschneiden. Dabei hört er, wie sich der Magister über die wirren Gedankengänge eines Scholaren in einem Aufsatz echauffert. Ein Zitat aus dem Aufsatz des Scholaren bleibt ihm dabei besonders im Gedächtnis:

"Veluria von Greifenfurt war keine verblendete Anhängerin Barbarads, sondern wurde von düsteren Hintermännern für deren finstere Zwecke missbraucht."

Mit gemischten Gefühlen verlässt der Exilmaraskaner das Akademiegelände und begibt sich in den monumentalen Schlangentempel der göttlichen Hesinde, um dort Nachforschungen über die Zeit der Magiemogule zu betreiben. Schon bald wird ihm dabei klar, dass diese Recherche in den Talamidenlanden wohl wesentlich einfacher wäre.

Über Veluria von Greifenfurt findet er indes heraus, dass diese Frau zur kaiserlosen Zeit in Greifenfurt den Zirkel der Veluriaten gegründet haben soll. In der Folge entstanden auch in Tobrien, Almada, Garetien, Darpatien und sogar im Domland weitere barbaradianische Zirkel, ehe diese schliesslich durch die Praios-Kirche wieder ausgemerzt wurden.

Roban und Wulf haben inzwischen die abseits der Weinstrasse gelegene Hacienda Furios erreicht. Prächtige Pferde grasen auf weitläufigen Weiden, die Hacienda selbst besteht aus mehreren weissgetünchten Gebäuden und wird von einer nur etwa einen Schritt hohen Mauer umgeben.

Im Gespräch mit dem Schwertmeister Talfan Honoratio von Jurios können die beiden Helden erfahren, dass der Schüler Arvanjo di Honionda tatsächlich vor fünf Tagen spurlos verschwunden ist. Dem Talfan vermutet dahinter eine Entführung, doch seit seiner Vermisstenmeldung bei der Puniner Garde hat sich nichts mehr getan. Die Schlafkammer des verschwundenen Schülers wurde bereits aufgeräumt, so dass sich hier weitere Nachforschungen erübrigen.

Während dem Gespräch mit den Helden kommt der Schwertmeister allerdings nicht umhin, dass wundervolle Schwert Noctarsil zu bewundern. Roban gibt sich als Erschaffer dieser einzigartigen Klinge zu erkennen und empfiehlt dem Schwertmeister, bezüglich einer eigenen Waffe aus Schwarzstahl zuerst bei Meister Galdani in Then vorzusprechen. In der Folge kommt es zu einem Probekampf, in welchem Dom Talfan die Klinge Noctarsil und der Andergaster Wulf sein altes Schwert Durendal führt. Die anwesenden Schüler sehen staunend zu, wie zwei nahezu ebenbürtige Kontrahenten die Klängen kreuzen. Nach dem Kampf lobt der Schwertmeister die Fechtkunst des Andergasters und bietet ihm an, für weitere Übungskämpfe jederzeit wieder auf der Hacienda Jurios vorbeizukommen.

Then, Kleinstadt am Yaquir

Von der Hacienda Jurios erreichen Roban und Wulf über Travianis schliesslich die am Nordufer des Yaquirs gelegene Kleinstadt Then. Dort besucht der Nostrier seinen alten Meister Galdani und nur wenig später sitzen die Drei bei Wein und kleinen Häppchen in der Bodega 'Tranquilo' zusammen und geniessen die Abendsonne in der Grafschaft Yaquirtal. Der alte Schmiedemeister ist seit seiner schicksalhaften Begegnung mit der horasischen Domna Saya di Zerforika während den Namenlosen Tagen gesundheitlich sichtlich angeschlagen. Er berichtet Roban ausführlich von der schwarz gekleideten Liebfelderin und ihrem Interesse für die Schmiedearbeiten des Nostriers. Als er vom Tod seines alten Freundes Rikhard Greifenfurter berichtet, schimmern die Augen des alten Mannes feucht. Anschliessend beschreibt er die seltsame Adlerstatuette aus schwarzem Obsidian und schliesslich die Rettung durch den Novadi Nazir - jenem Novadi, den Roban Loken zum ersten Mal auf der Klosteranlage Arras de Mott kennengelernt hat und der ihm dort von den schrecklichen Ereignissen in Then berichtete.

Des Weiteren erwähnt Meister Galdani ausdrücklich, dass er sich bald zur Ruhe setzen wird und das daher Roban öfter in Then verweilen sollte, um im nahegelegenen Punin endlich seine Meisterprüfung abzuschliessen. Nur so wird es dem Nostrier später möglich sein, die Schmiede Galdanis zu übernehmen. Roban bleibt bei diesen Worten seines Meisters recht einsilbig.

Als die Helden auf die verschwundenen Personen auf dem Weingut der Hilados und der Hacienda von Dom Talfan zu sprechen kommen teilt ihnen der alte Schmiedemeister mit, das vor wenigen Tagen auch eine Schneiderin in Punin verschwunden sein soll. Wulf und Roban vermuten hier einen Zusammenhang und beschliessen, diese Sache weiter zu verfolgen.

Den restlichen Abend verbringen Roban und Wulf im Bordell 'Rahjas Wille', ehe sie spät in der Nacht in der Schmiede von Galdani ankommen und dort übernachten. Am nächsten Morgen verabschieden sie sich von dem alten Schmiedemeister und reisen auf dem Yaquirstieg zurück in die Capitale Almadras.

Punin, Capitale Almadras

Währenddessen trifft auch der Angroscho Ungrimm am späten Abend in Punin ein. Dort trifft er den Festuner Magier in der 'Yaquiroase' und zusammen begeben sie sich in die Weinstube 'Löwin und Einhorn'. Mythomius berichtet dem Angroscho über das Studium des Liber Zhammoriam per Satinav und beschreibt seinen als Ablenkung erfundenen Plan, mit Hilfe von Zeitmanipulationen die Geschichte Deres zu berichtigen. Ungrimm, zutiefst beunruhigt, fasst daraufhin den Entschluss, das schändliche Buch zu verbrennen - nicht ahnend, dass Mythomius das Buch während seines Aufenthalts in Wehrheim gegen eine Fälschung ausgetauscht hat. Der Plan des Magiers scheint also aufzugehen.

Am nächsten Tag treffen auch Wulf und Roban wieder in der Weinstube ein und zusammen diskutieren sie über die verschwundenen Personen in der Stadtmark Punin sowie jenen Satz über Veluria von Greifenfurt, den Mythomius am gestrigen Tag in den Parkanlagen des Pentagrammtempels aufgeschnappt hat. In der Folge einigen sie sich auf eine Aufgabenteilung: Ungrimm wird sich bei der Puniner Stadtwache umhören, während Mythomius zuerst seine Audienz bei Prishya von Garlischgrötz wahrnehmen wird. Wulf wird sich dazwischen in der Bibliothek des Schlangentempels nach weiteren Quellen bezüglich Veluria von Greifenfurt umschauen, während Roban im Puniner Stadtarchiv nach Namen suchen soll, die etwas mit dem Decknamen 'Lärche' aus den Briefen von Perval Svelter zu tun haben könnten.

Wenig später begibt sich Ungrimm zur Puniner Stadtwache, eine am Rande des Stadtviertels Tiefenbrunn gelegene, wuchtige Zitadelle aus Sandstein. Der Angroscho zögert nicht lange, sondern tritt unverblümt ein und wirft mit seinem Barons-Titel regelrecht um sich. Die Gardisten wissen daraufhin nicht so recht was sie mit dem Angroscho anstellen sollen und führen ihn deswegen zu ihrem Kommandanten, dem Hauptmann Castenyeda. Dieser lässt sich im folgenden Gespräch ebenfalls von Ungrimms direkter Art einschüchtern und sichert ihm schliesslich eine Abschrift aller Vermisstmeldungen der Stadt zu. Der zwergische Baron kommt dabei nicht umhin zu bemerken, dass die Puniner Garde die Suche nach den vermissten Personen allenfalls halbherzig anzugehen scheint.

Währenddessen findet sich Mythomius im Audienzzimmer der Convocata prima ein. Er berichtet von den Fortschritten beim Bau der Weidener Akademie und stellt der strengen Prishya von Garlischgrötz dann seine maraskanische Elevein Mazushisaba vor.

Das Gildenoberhaupt der Grossen Grauen Gilde des Geistes lobt den Festuner Magier für seine Forschungsarbeiten in den unterschiedlichsten Bereichen und verleiht ihm für seine Verdienste die Auszeichnung 'Pentagramm in Mindorium'. Des Weiteren erhebt sie den sichtlich überraschten Mythomius in den Stand des Magus.

Nachdem Mythomius sich wieder gefasst hat kommt er auf weniger erfreuliche Themen zu sprechen. Er berichtet von seiner Forschungsreise nach Selam, seinen Fortschritten bei der Erforschung von Madas Haaren und führt nochmals die Ereignisse von Dragenfeld aus. Dann offenbart er der Convocata prima sein rotes Rubinauge und stellt klar, dass es sich hierbei um ein äusserst mächtiges Analyseartefakt handelt, welches allerdings keinerlei Spuren von dämonischer Präsenz aufweist. Prishya von Garlischgrötz scheint sich sichtlich für das almadine Auge zu interessieren und bietet dem Festuner Magus an, das Artefakt in Punin zu analysieren, sobald er seine Aufgabe im Namen des Heliocan Farial Praiotin XII. vollendet hat.

Anschliessend berichtet Mythomius von den Prophezeiungen und deutet auch die Vermutung der Helden bezüglich der Gezeichneten an. Dabei bekräftigt er nochmals seine Überzeugung, dass der finstere Borbarad wieder auf Dere weilt. Prishya von Garlischgrötz scheint ihm in den meisten Punkten zu glauben und berichtet ihrerseits, dass sich seit einigen Wochen bei Reisen durch den Limbus die Begegnungen mit niederhöllischen Wesenheiten mehren. Mythomius fasst dies als einen weiteren Beweis für die Rückkehr Borbarads auf.

Indes haben Wulf und Roban wenig Glück bei ihren Recherchen. Wulf findet lediglich jene Informationen über Veluria von Greifenfurt, die der Festuner Magus bereits am Tag zuvor ausfindig machen konnte.

Roban dagegen hat bereits nach wenigen Stunden eine fast endlose Liste mit Namen in denen der Wortstamm 'Lärche' vorkommt, vor sich liegen und gibt seine Nachforschungen schliesslich nutzlos auf. Stattdessen begibt er sich in das noble Hotel 'Yaquiria', um dort mit Domna LaValpo das Festessen der Zunftmeister für den Abschluss seiner Meisterprüfung zu besprechen. Nach weit über einer Stunde hat er schliesslich in Zusammenarbeit mit der erfahrenen Gastronomin das Menü für seine mindestens 70 Gäste zusammengestellt:

Apéritif: Olivenbrot mit Feigenbutter

Hors-d'oeuvre: Chèvre chaud gratiné à la Confiture d' Abricot à l' Absinthe

Poissons: Zweierlei Gaben von Orknelchen Yaquir: geräucherter Regenbogenforelle und sauer eingelegter Aal, dazu Olivensalat mit Datteln

Removés: Fasanebrust in Mandelpomade auf einem Gemüsebett, dazu Gewürzreis in einem feinen Weissöschen

Entrée: Salade mûlée à la saison

Rôti: Ochse am Spieß, dazu Feigenkompott und Bauembrot

Dessert: Dattel-Orange-Ingwer-Creme mit getrockneten Datteln
Digestif: Süßer Mandelkaffee

Zudem legt ihm Domna LaValpo nahe, die Räumlichkeiten im Hotel 'Yaquirien' mindestens einen Monat im Voraus zu reservieren, da man sonst unter Umständen für solch eine grosse Festlichkeit keine geeigneten Räume zur Verfügung hat. Mit gemischten Gefühlen - immerhin wurde dem Schmied eine beträchtliche Summe Dukaten als Kosten genannt - verlässt der Nostrier schliesslich wieder das beste Hotel am Platz.

Später treffen sich die vier Helden wieder in der Weinstube des 'Löwin und Einhorn' und besprechen ihre Erkenntnisse. Dabei versucht Mythomius vergeblich, seinen Gefährten die Natur der Kraftlinien zu erklären. Die Helden beschliessen letztendlich, dass Mythomius weitere Nachforschungen am Pentagrammaton durchführen soll während die übrigen Drei sich weiter mit dem Fall der verschwundenen Personen in Punin befassen werden. Mit der Abschrift von Hauptmann Castenyeda können die Helden herausfinden, dass während der gestrigen Nacht zwei Gardisten in einem Wachlokal nahe des Puniner Tores verschwunden sind. Die Garde vermutet Diebstahl, da das Wachlokal komplett ausgeräumt vorgefunden wurde - selbst die Stühle, die Britschen und der Tisch wurden entwendet.

Wenig später stehen die drei Helden in dem besagten Wachraum und stellen fest, dass der Raum wirklich komplett leergeräumt wurde. Die anwesenden Gardisten versichern den drei Männern wenig überzeugend, dass die Nachforschungen bezüglich ihrer verschwundenen Kumpanen Salvestro und Torlak in vollem Gange sind. Anschliessend begeben sich Roban, Wulf und Ungrimm weiter nach Unter-Punin, um dort Nachforschungen bezüglich der verschwundenen Bettlerin Vidla anzustellen. Ungrimm hat zuvor von der Puniner Garde erfahren, dass dieser Fall nur durch die Festnahme des vor dem Peraine-Tempel krakeelenden Bettlers Olriko ins Augenmerk der Puniner Stadtgarde gelangte.

Mythomius indes begibt sich ein weiteres Mal in die Puniner Magierakademie. Dort sucht er das Gespräch mit Magister Sirdon Kosmaar und kann von dem älteren Mann erfahren, dass sich der Magister im Gespräch mit Magistra Parese über den Aufsatz des Scholaren Tomarion Dunkelstern aufgeregt hat. Der Scholare besucht gerade seinen Kurs 'Geschichte und Philosophie der Magie über die Jahrhunderte' und hat als Thema für eine Hausarbeit ausgerechnet die Person Vekuria von Greifenfurt ausgewählt. Schlimmer noch, in seinen kranken Gedankengängen spiegelt sich Verständnis und vielleicht sogar Sympathie für diese verblendete Borbaradianerin wider! Daher hat Magister Kosmaar den Scholaren mit einer Strafarbeit in die Schranken verwiesen und dies auch seiner Klassenlehrerin Magistra Parese mitgeteilt.

Auf dem Rückweg vom Pentagrammaton folgt Mythomius einer Eingebung und untersucht die Puniner Magierakademie aus der Ferne auf magische Linien. Atemlos kann er erkennen, dass sich gleich fünf ausgesprochen mächtige Kraftlinien genau in der Kuppel des Elfenbeinturms im Zentrum der Akademie kreuzen!

Die Zeit, die kommen wird

Es ist anzunehmen, dass die Helden noch einige Zeit in der Capitale Almadras verbringen werden, ehe sie ihr Weg weiter ins Reich der Horas führt. Viele Geheimnisse wurden bereits aufgedeckt, doch weitaus mehr Geheimnisse liegen noch im Verborgenen oder warten darauf, überhaupt erst entdeckt zu werden...

Gibt es noch weitere Vermisstenfälle in der Stadt? Wie können die Personen überhaupt so spurlos verschwinden? Wer oder was steckt dahinter?

Was hat es mit dem Aufsatz des Scholaren Dunkelstem über Veluria von Greifenfurt auf sich? Sollte die Aussage von Perval Svelkter wahr sein, dass sich in Punin ein weiterer Zirkel der Velurianten befindet? Und wenn ja, sollte man dann nicht auch dem Hinweis Glauben schenken, dass die Beni al'Kitáb in Fasar ihr Unwesen treiben?

Werden die Helden auf ihrem späteren Weg nach Baltrea weitere Rätselsprüche des Praios erfahren? Wieviele Verse sind es insgesamt? Und was wird schliesslich der Lumerian Hilberian Praiofold III. am Ende ihrer Reise in Elenvina zu ihnen sagen?

Die Zeit wird es zeigen...