

# Des Greifen Leid

## *Punin, Capitale Amadas*

In den Abendstunden des 26. Efferd des Jahres 1017 BF treffen sich die vier Helden Roban Loken, Wulf Steinhauer, Mythomius von Festum und Baron Ungrimm Eisenfaust im Theaterviertel Punins, um dort in der Taverne 'Löwin und Einhorn' bei Wein und Oliven das weitere Vorgehen zu besprechen. Während sich Roban, Wulf und Mythomius auf der Suche nach weiteren Hinweisen einmal mehr über die prophetischen Schriften aus Al'Anfa und Fasar den Kopf zerbrechen, belauscht der Angroscho ein interessantes Gespräch am Nachbartisch. Dort berichtet der Tischler Yaporgo, dass er am heutigen Morgen seine Werkstatt komplett leergeäumt vorgefunden hat. Nach einem kurzen Wortwechsel wird dem zwergischen Baron schnell klar, dass auch dieser Diebstahl mit den zahlreichen verschwundenen Personen der letzten Wochen zu tun haben könnte.

Im Verlauf des Gesprächs legt sich Ungrimm dann aber leider mit dem hochnäsigen Wirt der Taverne an. Nach und nach verlassen die anwesenden Scholaren und Magister die Taverne und auch Mythomius schliesst sich seinen Collagae in weiser Voraussicht an. Bereits wenig später sind Ungrimm, Wulf und Roban die letzten verbliebenen Gäste im Schankraum des 'Löwin und Einhorn'. Der Baronstitel und die forsche Art des Angroscho bewahren die Helden allerdings vor weiterem Unbill.

Am frühen Morgen des nächsten Tages begeben sich Ungrimm, Wulf und Roban in das Elendsviertel Unter-Punin, um dort den Bettler Olriko nach seiner verschwundenen Freundin Vida zu befragen. Einige Silberstücke später treffen sie den Bettler nahe des Stadtors und merken schon bald, dass der pfiffige Olriko alles andere als nur ein einfacher Bettler ist. Im Austausch für zahlreiche weitere Silberstücke erzählt ihnen der dem Fuchsgott nahestehende Mann unter anderem, dass es in der Nacht einen weiteren Vermisstenfall gegeben hat: Die gesamte Familie Brivaldi - Vater, Mutter und zwei kleine Söhne - ist verschwunden, ihr Haus am Eisenmarkt wurde komplett leergeäumt aufgefunden!

Die drei Helden begeben sich daraufhin zum Haus der Brivaldis und müssen auch hier feststellen, dass das von den Möbeln bis zum Staub auf dem Boden alles aus dem Haus entfernt wurde. Schleifspuren am Türrahmen und weitere Spuren lassen auf grosse Kräfte schliessen. Daher ziehen sie ihren Gefährten Mythomius zu Rate und dieser erkennt schon bald, dass in dem Haus eindeutig Magie gewirkt wurde. Zwar kann er die Merkmale Kraft und Limbus erkennen, doch die genaue Art des Zauberspruchs bleibt ihm weiterhin verborgen.

Mythomius begibt sich zudem einmal mehr in die Puniner Magierakademie. Dort bittet er die Spectabilität Prishya von Carlischgrötz-Gerangor um Erlaubnis, während des Unterrichts von Magister Sirdon Kosmaar einen Gastvortrag über Borbaradianismus zu halten. Mit diesem Vorhaben will sich der Festumer Magier möglichen Borbaradianern an der Akademie als Vertrauensperson präsentieren. Prishya von Carlischgrötz-Gerangor erlaubt den Plan des Magiers nach einigem Zögern und später am Tage willigt auch Magister Kosmaar ein.

Im Schankraum der Magiertaverne im Theaterviertel plant Mythomius dann zusammen mit Sirdon Kosmaar den Unterricht für den morgigen Tag.

Am nächsten Tag trägt Mythomius während der dritten Unterrichtsstunde seinen Exkurs zum Thema Borbaradianismus vor. Der verdächtige Scholare Tomarion Dunkelstern ist ebenfalls anwesend, kommt aber nach dem Unterricht nicht auf den Festumer Magier zu. Der Plan von Mythomius scheint nicht aufgegangen zu sein.

Im Gespräch mit Magistra Parese, eine Expertin für Sphärologie und Limbusmagie, kann Mythomius den im Haus der Brivaldis gewirkten Cantus genauer eingrenzen. Schon bald kommt er zu dem Schluss, dass es sich hierbei um den Zauberspruch 'Auge des Limbus' handeln muss. Magistra Parese berichtet ihm zudem, dass sie am morgigen Tage in der Grossen Konventshalle des Pentagrammatons dem gesamten Collegium ihre bahnbrechenden

Fortschritte bei der Verknüpfung der beiden Canti 'Transversalis' und 'Planastrale Aenderwelt' vorstellen wird. Sie läßt Mythomius ein, dem Vortrag ebenfalls beizuwohnen und dieser willigt nach kurzem Zögern ein.

Währenddessen hat Ungrimm die Zusammenarbeit mit den Punijer Grünröcken aufgegeben und begibt sich ein weiteres Mal nach Unter-Punij, um dort den Bettler Olriko nach neuen Gerüchten auszufragen. Er erfährt, dass auch die letzte Nacht nicht ohne Zwischenfälle vorübergegangen ist: Ulgrid Kusske und ihre Nichte sind verschwunden, auch ihr Haus wurde komplett leergeräumt vorgefunden!

Als Mythomius später den Namen Kusske hört, kommt er nicht umhin zu bemerken, dass eine Scholarin mit diesem Namen dem heutigen Unterricht am Pentagrammaton unentschuldig ferngeblieben ist. Auch das Haus Kusske wird komplett leergeräumt vorgefunden und eine magische Untersuchung ergibt, dass auch hier dieselbe Art von Magie gewirkt wurde.

Die Helden vermuten mittlerweile zu Recht, dass bei den sich in den letzten Tagen häufenden Vermisstenfällen in der Stadtmark Punij Magie im Spiel sein muss und beschliessen, die Punijer Magierakademie näher in Augenschein zu nehmen.

Im Gespräch mit Sirdon Kosmaar erfährt Mythomius, dass der verdächtige Scholare Dunkelstern in der elitären Studentenverbindung 'Die Erleuchteten' aktiv ist. Als Mentor dieser Verbindung gilt der erst seit wenigen Monaten an der Akademie lehrende Gastdozent Tirelius Kugler.

Wulf Steinhauer kann indes zur Mittagszeit in der Taverne 'Löwin und Einhorn' die Seelentiere einiger Magier der Akademie herausfinden, erkennt jedoch keine offensichtlichen Unstimmigkeiten wie es einst bei Perval Svellter in Greifenfurt der Fall war. Auch das Seelentier des Scholaren Dunkelstern ist unauffällig.

Am Vormittag des 29. Efferd begibt sich Mythomius dann in die Grosse Konventshalle, um dort den Vortrag von Magistra Parese mitzuerfolgen. Einer Eingebung folgend begleiten ihn seine drei Gefährten und können sich in der Folge unbemerkt durch das Treppenhaus in das erste Stockwerk des Elfenbeinturms schleichen. Dort können sie von der Balustrade aus dem Geschehen unter ihnen folgen.

In der Grossen Konventshalle hat sich neben Mythomius mittlerweile auch der komplette Lehrkörper des Pentagrammatons versammelt. Magistra Parese begrüsst die anwesenden Collegae wortreich, bricht ihren Monolog dann aber bereits nach wenigen Sätzen wieder ab, um noch einige vergessene Aufschriebe zu holen. Mit einer gemurmelten Entschuldigung auf den Lippen verlässt sie die grosse Halle und schliesst die Tür hinter sich.

Bereits wenige Augenblicke später nehmen die unheilvollen Ereignisse ihren Lauf. Wulf, Ungrimm und Roban vernehmen plötzlich leises Gemurmel über sich. Als sie sich umschauen, können sie erschrocken feststellen, wie sich auf der Balustrade des zweiten Stockwerks gut ein Dutzend Personen in Beschwörungsgewändern an den Händen halten und leise einen Zauberspruch intonieren. Die Helden sind sich nicht sicher, ob dies der Veranschaulichung von Magistra Pareses Vortrag dienen wird oder ob hier ein düsteres Vorhaben seinen Anfang nimmt.

Die Helden vertrauen ihrem Bauchgefühl: Während Wulf und Roban mit gezogenen Waffen die Treppen nach oben stürmen, warnt Ungrimm seinen Gefährten Mythomius mit hektischen Handzeichen. Dann bringt er einen der Ritualteilnehmer mit einem gezielten Schuss seiner Windenarmbrust zur Strecke und folgt seinen beiden Gefährten nach oben. Mythomius reagiert ebenfalls schnell und teleportiert sich zusammen mit dem sichtlich verwirrten Magister Kosmaar auf die Balustrade des zweiten Stockwerks.

Von einem Augenblick auf den nächsten überschlagen sich dann die Ereignisse! Die sich in der Konventshalle befindlichen Magister versuchen erfolglos, die mit Arkanoglyphen versiegelte Tür zu öffnen. Als einer der Magier durch einen gewaltigen Flammenstrahl zu Boden geschickt wird, befiehlt die Spectabilität, sich durch den Cantus 'Desintegratus' einen Weg aus der Konventshalle zu bahnen.

Wulf und Roban stehen indes den Kultisten im Nahkampf gegenüber und können das Ritual durch gezielte Angriffe auf den Sprachführer Tirelius Kugler stören. Als dann auch noch der von Mythomius gesprochene 'Silentium' Verwirrung in die Reihen der Magier bringt und der Angroscho mit flammender Axt zwischen die

Ritualteilnehmer stürzt bricht der Widerstand endgültig zusammen. Magister Kugler gelingt durch einen schnell gesprochenen 'Transversalis' die Flucht, der Scholare Dunkelstem kann dagegen festgesetzt werden. Die übrigen Ritualteilnehmer erwachen darauf wie aus einem tiefen Schlaf und schauen sich verwirrt und orientierungslos um. Als wenige Augenblicke später auch noch die übrigen Punjner Magier auf der Balustrade eintreffen ist der Kampf vorüber. Das düstere Ritual wurde vereitelt!

Nach einigen Nachforschungen und der Befragung des Scholaren Dunkelstem verstehen die Helden schliesslich das komplette Ausmass des von ihnen unterbrochenen Rituals. Der Gastdozent Kugler unterwanderte vor einigen Monden die Studentenverbindung der 'Erleuchteten' und vergiftete die Gedanken einiger Scholaren mit dem Gedankengut der Borbaradianer. Zusammen mit Magistra Parese fasste er schliesslich den Plan, zu Ehren Borbarads die Grosse Graue Gilde des Geistes auf Jahre hin empfindlich zu schwächen. Er lehrte den Scholaren den Cantus 'Auge des Limbus' und liess sie den Spruch innerhalb der Stadtmark Punjns üben - dadurch kam es immer wieder zu jenen Vermisstenfällen und Diebstählen, die die Helden letztendlich auf die Spur von Kugler gebracht haben. Als die Scholaren schliesslich den Cantus gut genug beherrschten entschied Kugler, dass es nun an der Zeit sei, seinen düsteren Plan in die Tat umsetzen. Mit einem mächtigen 'Unitatio', bei welchem er die Rolle des Spruchführers übernahm, wollte er zusammen mit seinen treu ergebenen Scholaren und zahlreichen magisch beherrschten Novizen und Eleven ein gigantisches 'Auge des Limbus' beschwören. Als geeigneten Ort wählte er dafür die Grosse Konventshalle und liess dort durch den angekündigten Vortrag von Magistra Parese alle Magister der Akademie versammeln. So sollte auf einen Schlag die komplette Magierschaft Punjns vernichtet werden und dabei auch die Kritische Essenz überschritten werden. Durch die daraus resultierende Katastrophe wäre die Capitale Punjn auf Jahre hinaus geschwächt gewesen und das Vertrauen in die Magiergilden Adventuriens hätte einen empfindlichen Schlag erlitten.

Dies jedoch wurde durch das Eingreifen der Helden in letzter Sekunde verhindert, doch von den flüchtigen Borbaradianern Kugler und Parese fehlt seither jede Spur.

Später beschliessen die Helden, den Angehörigen der vermissten Punjner die traurige Kunde zu überbringen. Prishya von Carlischgrötz-Grangor bildet zudem mehrere Suchtrupps, die die vermissten Personen in den grauen Weiten des Limbus suchen sollen. Aufgrund der Natur des Limbus und der in letzter Zeit gehäuft auftretenden Dämonensichtungen hat sie allerdings wenig Hoffnung, auch nur eine der vermissten Personen jemals wiederzufinden.

Am nächsten Tag legt Roban Loken den Termin für das Festmahl der Zunftmeister endgültig fest und benachrichtigt Meister Galdani. Der alte Schmiedemeister ist sichtlich erfreut und übernimmt die Versendung der zahlreichen Einladungen, da der Nostrier aufgrund der Aufgabe des Heliodan keine weitere Zeit in Punjn verlieren will.

An einem spätsommerlichen Tage Ende des Mondes Efferd verlassen die vier Helden schliesslich die Capitale Punjn und reisen auf einem Flussschiff den trägen Yaquir hinab in das Reich der Horas.

### *Auf dem Rücken von Onkelchen Yaquir*

Die Schiffsreise führt die Helden auf dem Yaquir entlang durch das Königreich Almada.

Zwei Tage später erreichen sie das am Südufer des Yaquir gelegene Städtchen Omlad. In der unter der Herrschaft des Kalifen Malkillah III. stehenden Stadt kann Wulf neue Gerüchte über den Aufenthaltsort des Bunten Gorn erfahren: Jener Bauersmann, welcher einst die Aufstände der horasischen Feldarbeiter anzettelte.

Im weiteren Verlauf der Reise erreichen die Helden schliesslich auch die geschichtsträchtige Stadt Brig-Lo. Ungrimm besichtigt das ausserhalb des Dorfes gelegene ehemalige Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht. Auf dem Feldherrenhügel - jenem Hügel, auf dem die wahnsinnige Hela-Horas einst ihre Dämonenhorden

beschwor und erst durch das Eingreifen der Götter selbst gestoppt werden konnte - zeugt noch heute ein Denkmal von der Gnade der vier Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm.

In Amhallah, der Hauptstadt des kleinen Emirats Amhallassih, ersteht Ungrimm erlesene Weine und lässt sie in seine Baronie verschiffen.

Schliesslich erreichen die Helden die Grenze zwischen dem Neuen und dem Alten Reich an der Mündung der Gugella in den Yaquir. Auf mittlereichischer Seite wird der Grenzübergang durch die gewaltige Reichsfeste Neu-Süderwacht beschützt. Auffällig ist die starke Militärpräsenz, die sich dort seit der Ausrufung des Horas-Reichs im Jahre 1010 BF gebildet hat. Die Reichstrasse IV führt hier über eine befestigte Brücke über die Gugella und dann an der trutzigen See-Zitadelle Cusimora über eine weitere steinerne Brücke bis an das Südufer des Yaquir. Dort führt die Strasse durch die gewaltige Festungsanlage Neu-Oberfels in das Reich der Horas.

In Unterfels, einer weiteren Festungsstadt des Horas-Reiches, geht das Flussschiff der Helden schliesslich vor Anker. Kriegsgerüchte zwischen dem Alten und dem Neuen Reich sind allerorten zu hören und so beschliessen Roban und Wulf, sich im Söldnerviertel ein wenig umzuhören. Ihre Erkundigungen konzentrieren sich dabei vor allem auf das Badehaus und das angrenzende Bordell.

Ungrimm muss zähneknirschend erkennen, dass die Festungsanlagen des Horas-Reiches der Perfektion der zwerghischen Baukunst immerhin näher kommen als es die Burgen und Festungen des Raulschen Reiches tun.

In der von hohen Mauern umgebenen Stadt Bomed mit der prächtigen Burg Yaquirwacht verbringen die Helden ebenfalls eine Nacht.

### **Yinsalt, Hauptstadt der Horas**

Am 9. Travia des Jahres 1017 BF kommen die Helden schliesslich in Yinsalt an, der altehrwürdigen Hauptstadt des Alten Reiches. Bereits wenige Schritte von der Anlegestelle entfernt können die Helden die Freuden einer Grossstadt auskosten und stattdessen der grossen Bierhalle 'Ewiges Oxhoft' einen längeren Besuch ab.

Mythomius setzt sich allerdings schon wenig später von seinen trinkfreudigen Reisegefährten ab und führt seine maraskanische Schülerin Mazushisabu durch die Hauptstadt der Horas. Dabei bemerkt er erstaunt, dass über Yinsalt lediglich eine einzige Kraftlinie - von Nord nach West - verläuft.

Später besichtigen Ungrimm und Roban gemeinsam die zahlreichen mechanischen Wunderwerke der Stadt. Sie besuchen das gigantische, von Zwergen erbaute Pumpwerk, das mit blosser Wasserkraft die unzähligen Wassertürme der Stadt mit immerzu frischem Wasser versorgt. Auch den weit in den Himmel aufragenden Uhrenturm, der angeblich nach güldenländischen Plänen erbaut worden sein soll, betrachten die Beiden staunend.

Wulf besucht indes die grosse Fechthalle der 'Kriegs- und Lebenskunst' und kann es sich nicht verkneifen, eine der anwesenden Schülerinnen herauszufordern. Als er wenig später siegreich und mit einer Haarlocke der schönen Danjella vor dem Fechtmeister Geron ya Vardeen steht, lässt es sich dieser nicht nehmen, sich persönlich mit dem Anergaster zu duellieren. Doch auch Maestro ya Vardeen findet in Wulf seinen Meister und wenig später muss er mit einem frisch gestutzten Bart die Kampfkunst des Anergasters würdigen.

Schliesslich lassen die Helden den Abend im Gasthaus 'Ingerimm' gemütlich ausklingen, ehe sie am nächsten Tag auf dem Yaquir weiter an Pertakis vorbei bis nach Kuslik reisen.

### *Kuslik, altehrwürdige Stadt am Yaquimund*

Am frühen Nachmittag des 11. Travia des Jahres 1017 BF kommen die Helden schliesslich in der am Yaquimund gelegenen Metropole Kuslik an. Das Flussschiff fährt in den Hochseehafen Curonia ein und wenig später gelingt es den Helden, auf einem Handelsschiff des Kontors Storerbrandt bereits für den morgigen Tag eine Überfahrt nach Baltrea zu organisieren. Ungrimm, der während der Wettfahrt mit Asleif Phileasson auf hoher See vieles gelernt hat, organisiert sich zudem ein 'Rettungsfass'.

Wenig später machen sich die Helden auf den Weg in das in der Oberstadt gelegene Stadtviertel Brigonis, um dort die berühmte Halle der Weisheit, der Mittelpunkt des aventurischen Hesindeglaubens, aufzusuchen.

In den folgenden Stunden wälzen die Helden in der riesigen und sich über zwei Stockwerke erstreckenden Bibliothek unzählige Pergamente und Bücher. Während Mythomius sich mit dem Thema My'tor beschäftigt und vor allem nach Schriften über die Zeit der Magiermogule sucht, konzentriert sich der Nostrier Roban Loken einmal mehr auf die Nachforschungen über einzigartige Metalle und Legierungen. Zudem versucht er, weitere Details über die 'Fünf Finglänzenden Finger', dem Meisterstück des legendären Zwergenschmieds Calaman, herauszufinden. Ungrimm leistet dem Nostrier dabei zumindest Gesellschaft. Wulf indes besinnt sich auf die düsteren Erlebnisse der letzten Monate und sucht nach Hinweisen über Borbarad sowie die prophetischen Schriften aus Fasar und Al'Anfa. Dabei muss er feststellen, dass die Prophezeiungen aus allen Büchern herausgerissen wurden! Immerhin kennt er aber nun die Titel der seltenen Bücher: 'Etherische Geflüster', 'Am 50. Tor' und die 'Trollzacker Manuskripte'. Bei dem Bibliothekar der Halle der Weisheit kann der Adergaster herausfinden, wer die besagten Bücher zuletzt in der Hand hatte: Die Horasierin Saya di Zeforika!

Einige Zeit später werden die Helden von einer überaus neugierigen und quirligen Novizin der Hesinde zu einem Gespräch bei ihrer Erhabenen Weisheit Haldana von Ilmenstein, dem weltlichen Oberhaupt der Hesinde-Kirche, gebeten.

Die weise Haldana von Ilmenstein sieht in den vier Helden jene 'Verkünder des Unheils', welche ihr vor einigen Tagen in einer göttlichen Vision genannt wurden. Darin wurde ihr aufgetragen, diesen Personen einen Rätsolvers mitzuteilen:

*"In Al'Anfa werden Ketzer nur windstags oder erdstags verurteilt."*

Die Helden erkennen natürlich sofort dass es sich hierbei um einen weiteren Rätsolvers des Praiosrätsels handeln muss und beschliessen, der obersten Hesinde-Geweihten von dem Rätsel des Götterfürsten zu berichten. Haldana von Ilmenstein zeigt sich äusserst interessiert, kann den Helden mit den bisher bekannten Versen allerdings auch keine Lösung aufzeigen. Immerhin ist sie sich sicher, dass das Rätsel noch nicht vollständig ist und daher noch weitere Fingerzeige ihrer Entdeckung haben.

### *Baltrea, Sitz des Orakels von Balträa*

Am 12. Travia des Jahres 1017 BF befinden sich die Helden an Bord eines Handelsschiff des Kontors Storerbrandt und steuern aus dem Curonia-Hafen hinaus auf das offene Meer zu.

Efferd ist den Helden wohlgesonnen und so verkauft die Schiffsreise an der Küste des Lieblichen Felds entlang bis zu den Inseln der Zyklopen ohne Zwischenfälle. Bereits am 15 Travia fährt das Handelsschiff in den Hafen von Tyrakos, der Hauptstadt der Insel Baltrea, ein. Zahlreiche Pilger und Händler diverser Kleinodien bestimmen das Stadtbild, doch auch echte Zyklopäer sind hier und da zu sehen. Mit Wohlgefallen betrachtet Roban die typische Tracht der Zyklopäerinnen: Eine weisse Tunika, die nur über einer Schulter zusammengebunden ist und so eine Brust der Rajja wohlgefällig unbedeckt lässt.

Die Helden halten sich jedoch nicht lange in Tyrakos auf und schon wenige Stunden später machen sie sich auf den beschwerlichen Weg zum Orakel von Balträia. Der kaum befestigte Pfad führt durch dicht bewaldete Hügel und Hänge bis zum Fusse des mächtigen Feuerbergs, an dessen Hängen sich das Orakel des Götterfürsten befinden soll. Der Pfad endet vor dem Haupttor eines grossen Praios-Tempels. Dort bereiten sich zahlreiche Pilger auf ihren Weg zum Orakel von Balträia vor und auch die Helden werden von den Geweihten des Götterfürsten zu Demut und Bescheidenheit angehalten. Während Mythomius und vor allem Wulf versuchen, die Prüfung der Geweihten zu bestehen, verlieren Roban und Ungrimm schon bald die Geduld: Wasser, Brot, verschlissene Kutten und ein steinerner Schlafplatz sind nichts, was den beiden zuspricht.

Dagegen machen sie die Bemühungen von Wulf und Mythomius bereits am nächsten Tag bezahlt. Im Angesicht des Götterfürsten werden sie für würdig befunden, den Weg hinauf zum Orakel zu beschreiten. Der Pfad zum Orakel führt in engen Serpentinaen an den Hängen des Feuerbergs immer weiter hinauf und selbst im Travia brennt das Praiosrund noch unbarmherzig auf die beiden Helden hinab. Zur Praiosstunde erreichen die Beiden endlich die Hochebene des Orakels. Gigantische Steinblöcke zeugen von längst vergangenen Zeitaltern, doch in der Mitte der Hochebene erhebt sich das riesige Sonnentor, das wahrlich zyklöpische Ausmass besitzt. Zwischen den sicherlich fünf Schritt hohen Steinquadern flimmert die Luft wie an einem heissen Sommertag. Oder ist es das Tor zu einer anderen Welt?

Ohne zu zögern betreten Wulf und Mythomius gemeinsam das Sonnentor und nach einer Weile erkennen sie tanzende Lichtgestalten am Rande ihres Blickfelds. Schliesslich hören sie eine leise Stimme, die ihnen zuflüstert:

*"Genau dann, wenn in Vinsalt die Sonne am hellsten scheint, wird in Havena ein Tempel gesegnet, dies jedoch nicht am Rohalstag, wo in Khunchom ein Ketzer verurteilt wird. Auch wird, wenn in Vinsalt die Sonne am hellsten scheint, nicht Jariel Bote des Lichts, aber auch für Hilberian wird sich das Orakel nicht entscheiden."*

Wenige Augenblicke später finden sich die beiden Helden auf der anderen Seite des Sonnentores wieder. Körperliche und geistige Erschöpfung macht ihnen zu schaffen, doch Mythomius lässt es sich nicht nehmen, dem göttlichen Bruder Praios lautstark für seine Gnade zu danken. Wulf fühlt sich dabei sichtlich unwohl.

Ungrimm und Roban machen sich indes unverrichteter Dinge wieder auf den Rückweg nach Tyrakos. Schon bald fällt dem Nostrier eine besonders hübsche Zyklöpäerin auf und bereits am Abend findet er sich vor einer kleinen Fischerhütte am Sandstrand von Baltrea wieder, in seinen kräftigen Armen die braungebrannte Inselfschönheit Ziljana haltend.

Ungrimm bekommt währenddessen eine seltsame Nachricht überreicht, die aus einer Botschaft und einem Rätsel zu bestehen scheint:

*"Werte Gezeichnete, erweist uns die Ehre und besuchet uns auf Pailos.  
Beginnet dort, wo einst Feuer und Erz Humus und Wasser besiegten. Doch bedenket stets: Der Weg zur Weisheit ist nicht Kreis noch Polygon. Auf Eis folgt Luft, dann Feuer. Doch kein Element spricht ohne seinen Widerpart.  
Durch Erkenntnis angekommen, besinnet euch auf das Stembild der Herrin Hesinde und all ihrer heiligen Symbolik und euch wird Einlass gewähret."*

Als Mythomius und Wulf am Abend wieder in Tyrakos eintreffen zeigt ihnen der Angroscho sogleich das seltsame Rätsel. Sie beschliessen, der Nachricht zu folgen und eine Überfahrt auf die Insel Pailos zu suchen. Als Roban am nächsten Tag wieder zu seinen Gefährten stösst ist er von dem Plan natürlich sogleich begeistert, will er doch um jeden Preis dem Volk der Zyklopen begegnen. Viele Berichte hat er bereits über die Schmiedekunst der einäugigen Riesen gehört und so erhofft er sich nicht ohne Grund, mit Hilfe der Zyklopen tiefer als je ein Mensch vor ihm in die Geheimnisse der Schmiedekunst vordringen zu können. Die zahlreichen Berichte über Steine schleudemde, menschenfressende Zyklopen verdrängt er hingegen aus seinen Gedanken.

Bereits wenige Stunden später stehen die Helden an Bord eines eleganten Segelschiffes, welches den Hafen von Teremon, der Hauptstadt von Pailos, anlaufen wird.

### *Pailos, die Insel der Zyklopen*

Bereits am nächsten Tag läuft das Schiff der Helden in den Hafen der Schwarzen Stadt ein. Mächtige Befestigungsanlagen schützen die Stadt vor den Lawen Efferds und der berühmte Tempel der göttlichen Rahja ragt inmitten des Hafenbeckens in die Höhe. In den Felsklippen unterhalb des Tempels befinden sich ausgedehnte Liebesgrotten, in welchen die Seefahrer ein letztes Mal den Freuden Rahjas gewahr werden, ehe sie sich dann auf Wochen oder Monate der Gnade Efferds anvertrauen.

Roban nutzt die Gunst der Stunde und ersteht bei einem horasischen Händler zwanzig Stein Zyklopenstahl, den er für einige weitere Dukaten mehr auch sogleich nach Then verschiffen lässt.

Sodann bemühen sich die Helden um die Lösung des Rätsels. Schon bald erkennen sie, dass es sich bei dem Ort, an dem 'Feuer und Erz Humus und Wasser besiegt', nur um die Ruinenstadt Palakar handeln kann - jene Stadt auf der Westseite der Insel, die bereits vor Jahrhunderten durch den gewaltigen Ausbruch des Vulkans Amran Nemoras zerstört wurde und von welcher heute nur noch schwarzverbrannte Ruinen zeugen.

Der Weg nach Palakar führt auf einer teils verfallenen Strasse durch hügelige und karge Weidelandchaften, die von Phraischafherden dominiert werden. Einzelne Hirten blicken den Helden von Weitem scheu entgegen, im Gegensatz zu Baltrea scheint man im Landesinneren von Pailos fremde Krieger deutlich seltener zu Gesicht zu bekommen.

Nach etwa einem halben Tag erreichen die Helden schliesslich die Ruinen Palakars. Noch immer ist deutlich zu erkennen, wo sich einst die feurige Zerstörung des Amran Nemoras seinen Weg bahnte. Nur wenige Gebäude sind noch erhalten, darunter auch eine zweistöckige Fassade, über welcher ein gebrochenes Rad aus schwarzem Basalt thront.

Die Helden diskutieren eine Weile doch schliesslich gelingt es ihnen, die Rätselsprüche durch die Hinweise in der geheimnisvollen Nachricht in die richtige Reihenfolge zu bringen.

*Eis - Humus - Luft - Erz - Feuer - Wasser*

Schnell wird klar, dass sich der erste Teil des Rätsels auf die Ruinen des Boron-Tempels beziehen könnte.

*"Blicke durch des Raben Auge über das Bild im Haus der Schrift auf den einsamen Baum."*

Und tatsächlich, als die Helden sich der Ruine des ehemaligen Tempels des Totengottes nähern, können sie dort eine basaltene Rabenfigur aus der erstarrten Lava ragen sehen. Mythomius zögert nicht lange und schaut sich die Statue genauer an. Er bemerkt, dass eine der beiden Augenhöhlen der Rabenfigur durchbohrt wurde und blickt hindurch. Die Fassade, die er durch die 'Augen des Raben' anschaut, zeigt bei näherer Betrachtung unzählige Vertiefungen, in denen einst Pergamentrollen gelagert worden sind: Das Haus der Schrift! Unterhalb eines grossen Fensters entdecken die Helden ein schwarzes Tuch. Als sie den Stoff beiseiteschieben hängt dort tatsächlich ein Gemälde an der Wand! Die Helden folgen der Blickrichtung des Raben und schauen aus dem Fenster. Dort steht in einigen hundert Schritt Entfernung eine einsame Blutulme.

Am Fusse der mächtigen Blutulme versuchen die Helden sodann, den zweiten Teil des Rätsel zu lösen.

*"Dann himmelwärts am Abgrund entlang auf den rechten Pfad, dort wo Hela zur Ruhe liegt."*

Schnell können sie erkennen, dass der imaginäre Weg in eine Art Trogtal führt, welches von den steilen Felswänden des Amran Nemoras gebildet wird. Die Helden dringen vorsichtig in den ehemaligen Steinbruch vor und stehen schliesslich vor einer weiteren Steilwand, an welcher in vielen hundert Schritten ein schmaler Felssims an der Flanke des Amran Nemoras entlangläuft. Grob behauene Steinquadern und unfertige Statuen liegen dort noch immer und warten seit dem Ausbruch des feurigen Vulkans vergeblich auf ihre Fertigstellung. Eine besonders grosse Statue erkennen die Helden als unvollendetes Abbild der Dämonenkaiserin Hela-Horas. Der ehemalige Steinbruch ist also jener Ort, an welchem 'Hela zur Ruhe liegt'.

Der Aufstieg zum Felssims erweist sich als ausserordentlich schwierig. Doch trotz aller Widrigkeiten gelingt es dem Angroscho, seine Rüstung mit nach oben zu schaffen; es ist schwer, einem Angroscho seine Rüstung zu nehmen. Der dritte Teil des Rätsels führt die Helden sodann an der Bergflanke entlang gen Praios.

*"Als falscher Weg hinter das Wasser gehe. Zum Feuer aber der linke Pfad führt."*

Die Helden entscheiden sich für den linken Pfad und nach gut drei Stunden beschwerlichen Fussmarsches erreichen sie einen schmalen Felsvorsprung. Hier bietet sich ihnen eine atemberaubende Aussicht auf die gesamte Insel Pailos: Weite Hügel Landschaften mit kargen Weiden liegen weit unter ihnen, im Rahja können zudem die schwarzen Umrisse Teremons ausgemacht werden. Von allen Seiten branden Efferds Wogen an die steinerne Küste der Zyklopeninsel.

Hinter einem dichten Domengestrüpp entdecken die Helden schliesslich eine Höhle. Dort führen steinerne Treppen tief hinab in das Herz des Feuerbergs. Vorsichtig folgen die vier Helden den Treppenstufen nach unten und gelangen in einen geraden Stollen, welchem sie im bläulichen Dämmerlicht zahlreicher Gewen Petryl Steine weiter folgen. Schliesslich endet der Gang vor einer steinernen Tür, deren einziger Öffnungsmechanismus einige mit zahlreichen Symbolen verzierte Messingscheiben darstellen. Über den Messingscheiben sind kunstvoll verschörkelte Schriftzeichen in den Stein eingeritzt:

*"Blicke auf zu Hesinde und erkenne, wie sie die Sphären erleuchtet."*

Bei genauerer Betrachtung erkennen die Helden einige Onyx-Edelsteine, die kunstvoll in die Messingscheiben eingearbeitet wurden. Als sie die einzelnen Scheiben schliesslich so gegeneinander verschieben, dass die Onyxsteine die Endpunkte des der Hesinde gewidmeten Stembilds der Schlange darstellen schwingt die schwere Tür knirschend auf. Dahinter befindet sich ein weiterer Gang, der ebenfalls durch das bläuliche Licht von Gewen Petryl Steinen erleuchtet wird.

Als die Helden dem Stollen weiter ins Innere des Feuerbergs folgen bemerkt Roban, dass aus den Tiefen des Berges leise Schmiedegeräusche zu vernehmen sind. Wenig später steigt ihm auch der Geruch von Feuer und glühendem Erz in die Nase. Sollten tief im Herzen des Amran Nemoras etwa Zyklopen hausen? Schnellen Schrittes geht der Nostrier den Gang weiter entlang und die Gefährten haben fortan Mühe, mit ihm Schritt zu halten.

Nach etwa einer halben Meile Wegstrecke erreichen die Helden einen weiteren Felsvorsprung, der in eine gigantische Höhle im Inneren des Feuerbergs ragt. Eine riesige Steinbrücke führt etwa auf halber Höhe der Höhle - immerhin in gut hundert Schritten Höhe! - zu einem weiteren Vorsprung am anderen Ende der Höhle. Die gewaltige Steinbrücke ist mehrere hundert Schritte lang und sicherlich über zehn Schritte breit. Der Höhlenboden weit unter ihnen wird durch dampfende und zischende Magmaströme in flackerndes Licht getaucht. An gewaltigen Basaltambossen stehen gigantische, muskelbepackte Wesen mit nur einem einzigen Auge, die mit blossen Händen glühendes Metall formen. Die Helden blicken wahrhaftig auf eine riesige Zyklopenschmiede tief im Inneren des Feuerbergs hinab!

Da die Helden keinen Weg nach unten ausmachen können überqueren sie die Brücke und gelangen durch ein schweres, zweiflügeliges Tor in einen von Säulen getragenen Raum mit titanischen Ausmassen. Zahlreiche weitere Türen führen von dort weiter in den Berg hinein, in der Mitte der kolossalen Halle steht eine altertümliche Darstellung einer Frau mit dem Unterleib einer Schlange - sollte dies etwa die Göttin Hesinde darstellen?

Drei in Kutten gewandete Gestalten erwarten die Helden und stellen sich als Conservatoren des Depositums der göttlichen Gnade vor. Sie verlangen von den Helden, sich als die 'Gezeichneten' auszuweisen. Erst als Wulf das Hautbild auf seiner Brust entblöst und Mythomius seine Augenklappe hebt sind die Conservatoren überzeugt. Sie überreichen den Helden zwei Pergamentrollen: Die mutmasslich vollständigen Versionen der altanfanischen Prophezeiungen sowie der Orakelsprüche von Fasar! Die Helden bestimmen die Conservatoren sodann natürlich mit Fragen, doch diese sehen sich als Hüter von Geheimnissen und nicht als deren Verbreiter und so bleiben die meisten Fragen der Helden unbeantwortet.

Plötzlich schwingen zwei gewaltige Torflügel knirschend auf und ein riesiger Zyklop stampft in die Halle hinein! Der schwerfällige Gigant nennt sich GilPathar und starrt die Helden lange an. Schliesslich bedeutet er Roban und Ungrimm, ihm zu folgen.

GilPathar führt die beiden Helden durch das riesige Tor zu einer titanischen Steintreppe, die vor allem Ungrimm vor grosse Probleme stellt. Nach zahlreichen Stufen führt der Zyklop die beiden Helden in die riesige Feuerhöhle der Zyklopen und stellt sich wortlos vor einen basaltenen Amboss, auf dem ein Tralloper Riese ohne Probleme Platz finden würde. Mit wenigen Worten erklärt der Zyklop, dass sich die 'Gezeichneten' für die kommende Düsternis rüsten müssen. Später versteht Roban, was der Titan damit meint: GilPathar beginnt, einen altertümlichen Kusliker Lamellar aus Endurium herzustellen! Gebannt schaut der Nostrier zu, wie lodrende Flammen die blosse Faust GilPathars umspielen, während dieser die einzelnen Enduriumteile in die passende Form bringt. Später schlägt der Zyklop für Roban einen kleineren Amboss aus einem riesigen Basaltbrocken heraus und der Nostrier beginnt mit Feuereifer, die Techniken des Zyklopen zu üben. Der erste Schritt ist dabei das Schmieden von geeignetem Werkzeug mit Hilfe provisorischer Werkzeuge, denn im Gegensatz zu dem Zyklopen ist die Faust Robans durchaus hitzeempfindlich.

Währenddessen entdeckt Ungrimm im hinteren Teil des Höhlendoms weitere Höhlensysteme, die unter anderem als Lager- und Wohnstätten der Zyklopen dienen. Nachdem er die Erlaubnis bekommen hat sich dort zu bedienen schleppt er wenig später zahlreiche Waffen aus Schwarzstahl aus der Höhle, unter anderem ein Pailos in Zwergengrösse und ein Bastardschwert für seine Kampfgefährtin Dimi.

Wulf und Mythomius versuchen indes, weitere Informationen von den Conservatoren zu bekommen. Zwar schweigen sich die Gezeichneten auch weiterhin zu den meisten Fragen der Helden aus, doch immerhin erwähnen sie, dass es im Verlauf der Jahrtausende immer wieder Gruppen gab, die als 'Gezeichnete' bezeichnet wurden. Diese gelten als von den Göttern erwählt und zeichnen sich durch insgesamt sieben Zeichen aus: Ein rotes Auge, ein lebenssecht wirkendes Hautbild in Tiergestalt, eine mächtige Axt, ein blitzendes Schwert, ein stählerner Stirnreif und ein silberner Handschuh. Das Wissen über die Besonderheiten dieser Zeichen ist im Laufe der Jahrhunderte allerdings dem Wirken Satinavs zum Opfer gefallen. Das Depositum der göttlichen Gnade besteht indes schon seit Menschengedenken und wird durch einen uralten Pakt mit dem Zyklopenkönig GilPathar geschützt. Schliesslich betrachten die Helden auf Anraten der Conservatoren auch die Wandfresken in der riesigen Halle. Von rechts nach links können sie folgende Wandbilder erkennen:

Relief 1 bis 3: Nicht mehr zu erkennen.

Relief 4: Archaische Darstellung, grösstenteils unkenntlich. Die Helden können lediglich einen geschuppten Giganten und drei weitere riesenhafte Gestalten - Oger? Trolle? Zyklopen? - erkennen. Eines der Wesen reckt einen gewaltigen Kriegshammer in die Höhe.

Relief 5: Nicht zu erkennen. Das Relief wurde mit brachialer Gewalt aus der Wand geschlagen. Was war einst so schrecklich, dass es die Nachwelt niemals erfahren sollte?

Relief 6: Relativ gut erhalten. Ein halbes Dutzend aufrecht gehender Katzenwesen in schwerer Rüstung und unterschiedlicher Bewaffnung, die vor einem gewaltigen Berg stehen. Eines der Katzenwesen trägt einen stählernen Stirnreif, die anderen tragen keinen Kopfschutz.

Relief 7: Schlecht erhalten. Ein wildes Durcheinander aus Spinnen, Käfern, Asseln und anderen Insektoiden, die sich gegenseitig zu bekriegen scheinen.

Relief 8: Nicht zu erkennen. Der Fels scheint hier regelrecht geschmolzen zu sein, so als ob das Relief mit Absicht unkenntlich gemacht wurde.

Relief 9: Unvollständig, man kann lediglich noch einen Krakonier mit einem mächtigen Schwert und einen Riso mit einer Schlangentätowierung auf der Brust erkennen. Ein einzelner roter Rubin ist zudem etwa in Kopfhöhe an einer weiter entfernten Stelle des Reliefs zu erkennen.

Relief 10: Recht gut erhalten. Fünf aufrecht gehende Echsen gestalten mit den Häuption von Krokodilen, Kobras sowie anderen, nicht bekannten Echsenarten. Auch sie stehen vor einem riesigen Berg, dessen Gipfel von Wolken umgeben ist. Eines der Echsenwesen trägt eine mächtige Axt und besitzt ein rotglühendes, drittes Auge in der Mitte der Stirn. Eine andere Echse stützt sich auf ein blitzendes Schwert, während die Echse daneben einen silbernen Handschuh trägt.

Stellen diese Reliefs etwa die verschiedenen Gruppen der 'Gezeichneten' im Verlauf der Jahrtausende dar? Mythomius betrachtet dabei vor allem die Abbildung der Echse mit dem dritten Stimauge und der mächtigen Axt in den Klauen sehr nachdenklich. Wenig später berichtet ihm Umgrimm sogar, dass Gil'Pathar die Axt 'Tänzer' als Waffe der Gezeichneten erkannte. Mythomius schüttelt daraufhin zweifelnd den Kopf.

Einige Tage vergehen bis es den übrigen Helden schliesslich gelingt, den Nostrier Roban zu der Abreise aus der Zyklopenhöhle zu bewegen. Schweren Herzens verlässt Roban daraufhin die Schmiede der Zyklopen, doch immerhin hat er die Erlaubnis Gil'Pathars, die Höhle der Zyklopen erneut aufzusuchen.

Im Hafen Teremons finden die Helden schliesslich ein Handelsschiff, welches sie bis nach Harben bringen wird.

### **Harben, Hauptstützpunkt der mittelreichischen Westflotte**

Am 28. Travia des Jahres 1017 BF läuft das Schiff schliesslich im schwer befestigten Hafen von Harben ein. Die in Terrassen an die Küstenfelsen der Windhagberge erbaute Stadt gilt als eines der zwölf Menschenwunder. Im Kriegshafen der Stadt, nahe der Mündung der Bleiche gelegen, liegt die mittelreichische Westmeerflotte mit dem Flaggschiff 'Seeadler von Beilunk' vor Anker.

Während Umgrimm im örtlichen Praios-Tempel erfolglos nach weiteren Fingerzeigen sucht verfasst Mythomius einen Brief an die Erhabene Weisheit Haldana von Ilmenstein in welchem er ihr von der Entdeckung des Deposits der göttlichen Gnade schreibt. Roban übersendet indes einen Brief an Meister Galdani in Then um die ausstehende Lieferung des Zyklopenstahls aus Pailos anzukündigen.

Anschliessend vervollständigen die Helden ihre Ausrüstung und reisen dann über den Schattengrundpass über die Windhagberge bis in das Herzogtum Nordmarken.

### *Elenyina, Hauptstadt der Nordmarken*

Nach einer beschwerlichen Reise über den spätherbstlichen Schattengrundpass erreichen die Helden schliesslich am 3. Boron des Jahres 1017 BF Elenyina, die Hauptstadt der Nordmarken. Trutzig erhebt sich die Herzogenburg Eilenwid-über-den-Wassern auf einem Kliff direkt am Ufer des Grossen Flusses. Die prächtige und weitläufige Stadt wird von zahlreichen Baustellen dominiert, die sich vor allem rund um die Wehrhalle des Lumerian konzentrieren.

Als die Helden in der Wehrhalle des Praios vorsprechen und dort eine Audienz bei Lumerian Hilberian Praiofeld III. erbitten werden sie von den wachhabenden Sonnenlegionären abgewiesen. Erst als sie jenen Rätselvers, den Roban in einer Vision in Greifenfurt erfahren durfte, ausrichten lassen, werden sie zum Lumerian vorgelassen.

Die Helden berichten von ihrem Auftrag und von dem Rätsel des Praios. Sie teilen dem Lumerian auch die bisher gefundenen Verse mit, verschweigen aber den unvollständigen Rätselsspruch der vier Harypien. Hilberian ist von der Wahrhaftigkeit seines Anspruchs überzeugt, hört den Helden bezüglich der Rätselverse jedoch höchst interessiert zu, denn auch er durfte in einer Vision einen Rätselsspruch des Praios empfangen:

*"In Elenyina scheint die Sonne am hellsten genau dann, wenn in Harben ein Tempel gesegnet wird."*

Zwar lässt sich der Hilberian nicht von seinem Anspruch auf den Kirchenthron abbringen und sieht den Heliolan Jariel zu Unrecht auf dem Thron der Praios-Kirche, doch er deutet immerhin an, dass er eine zweifelsfreie Lösung des Rätsels als Wille des Götterfürsten akzeptieren würde. Er überreicht den Helden einen Siegelring, damit diese ihm jederzeit weitere gefundene Rätselverse übersenden können.

Anschliessend kehren die Helden in der Gaststube des 'Einhorns' ein und erholen sich dort von den Strapazen ihrer Reise. Wenig später tritt eine Bote des Herzogs der Nordmarken an sie heran und bittet sie, umgehend zu einer Audienz bei seiner Hoheit Fast Gorsam vom Grossen Fluss zu erscheinen. Die Helden folgen der Aufforderung und werden zur Herzogenburg Eilenwid-über-den-Wassern geführt.

Der bärbeisige Herzog der Nordmarken empfängt die Helden in einem privaten Audienzzimmer und lässt die Helden nur kurz zu Wort kommen, ehe er auf das eigentliche Anliegen seiner Einladung zu sprechen kommt. Vor wenigen Tagen hatte er eine Vision, in welcher ein Greif ihm mitteilte, einen rätselhaften Spruch an die 'Boten des Boten' weiterzugeben. Da die vier Helden als Boten des Heliolan unterwegs sind sieht er in ihnen jene Personen aus seiner Vision und offenbart ihnen seinen Rätselvers:

*"In Zorgan scheint die Sonne am hellsten, irgendwann, bevor sie dies in Careth tut, aber am Tag, nachdem sie in Vinsalt am hellsten schien."*

Zudem erzählt er den Helden, dass der Greif von weiteren Rätselversen sprach, die es an den Orakelstätten des Praios zu finden gilt. Die Helden nickten bestätigend und teilen dem Herzog die bereits empfangenen Rätselprüche mit. Fast Gorsam scheint jedoch wenig Interesse an den Sprüchen zu haben. Zwar ist dem alten Herzog an einer unblutigen Lösung des Konflikts gelegen doch mit rätselhaften Orakelsprüchen kann er nichts anfangen. Immerhin kann er ihnen noch mitteilen, dass ein zweiter Bote unterwegs nach Elenyina ist und dieser ebenfalls einen Fingerzeig haben wird. Wer dieser zweite Bote sein soll und wann genau er in den Nordmarken eintreffen wird ist ihm allerdings nicht bekannt.

### *Auf dem Grossen Fluss*

Einen Tag später machen sich die Helden auf den Weg in den Norden Aventuriens, um dort die Feste Greifensteyn aufzusuchen.

Ihre Reise führt sie den Grossen Fluss hinauf und zwischen den Bergen des Eisenwaldes, der Ingra-Kuppen, des Ambossgebirges und des Koschs bis in die Grafenstadt Ferdok. Dort berichtet Ungrimm dem Grafen Grown von der sicheren Verwahrung Makmaroks in den Hallen Muralosch und von der Verzögerung bei der Wahl des zwergischen Hochkönigs.

Bei Oberangar geht es weiter die Breite hinauf bis nach Greifenfurt. Da die Breite einige hundert Schritt nördlich von Greifenfurt nicht mehr schiffbar ist verbringen sie einen Tag in der wohlbekanntesten Hauptstadt der Greifenmark, ehe sie am nächsten Tag den Saljethstiege betreten.

### *Saljethstiege, der beschwerliche Pass über den Finsterkamm*

Am 27. Boron im Jahre 1017 BF erreichen die Helden die ersten Ausläufer des Finsterkamms. Während die Helden den mühsamen Aufstieg über die Passstrasse beginnen kündigt ein frostiger Wind vom Nahen des Winters. Am 1. Hesinde fällt - sehr zur Freude des Magiers - dann auch tatsächlich der erste Schnee und bedeckt die Ruinen des ehemaligen Klosters Anras de Mott mit einer weissen Puderschicht.

Einen Tag später stellen sich ihnen drei Schwarzpelze in den Weg. Der Anführer Mondrak Menschenhäuter fordert Wegzoll, doch die Helden verweigern jede Verhandlung. Daraufhin sehen sich die vier Gefährten plötzlich einem Dutzend Orks gegenüber, doch eine Flammenwand aus dem Magierstab von Mythomius stoppt bereits die erste Angriffswelle. Als dann einige weitere Orks unter den Angriffen der drei Streiter Ungrimm, Roban und Wulf zu Boden gehen treten die übrigen Schwarzpelze panisch den Rückzug an. Einige Schritte entfernt finden die Helden den schwer verwundeten Anführer Mondrak, zeigen jedoch keine Gnade. Mythomius schneidet in die Kehle durch und Ungrimm spiesst den abgeschlagenen Kopf am Rande des Saljethstiegs auf. Keiner der vier Gefährten kann mittlerweile noch sicher sagen, wieviele Orks in den letzten Jahren bereits unter ihren Klängen gefallen sind.

### *Feste Greifensteyn*

Am 12. Hesinde des Jahres 1017 BF durchqueren die Helden auf dem Saljethstiege den verschneiten Wald Trauerholz um dann am Horizont die wehrhafte Feste Greifensteyn zu erblicken. Über dem Bergfried der Gipfelburg weht allerdings ein orkisches Kriegsbanner! Schon von Weitem können auf den Wehrgängen zahlreiche Schwarzpelze mit Reiterbögen ausgemacht werden. Trotzdem beschliesst Wulf, sich der Feste zu nähern. In der Folge kommt es zu zähen Verhandlungen mit den über zwei Dutzend Orks. Schliesslich gelingt es dem Andernaster, drei gefangene Krieger aus seinem Heimatland freizukaufen. Anschliessend ziehen sich die Helden ohne neue Erkenntnisse bezüglich des Praiosrätsels zurück.

### *Der Greif Aurartan*

Auf dem Rückweg von der Feste Greifensteyn landet ein gewaltiger Greif auf einer Klippe weit über den Helden. Der Sendbote des Götterfürsten nennt sich Aurartan und lobt die Helden für ihre Ehrhaftigkeit, die Gefangenen der Schwarzpelze zu befreien. Deshalb teilt er ihnen einen weiteren Fingerzeig des Praios mit:

*"Wenn in al'Anfa Ketzer verurteilt werden, werden weder in Kuslik noch in Dräl Tempel gesegnet. Gehet nun!"*

### *Greifenfurt, Hauptstadt der Greifenmark*

Am 2. Firun des Jahres 1017 BF kommen die Helden von ihrer erfolgreichen Reise in den Finsterkamm zurück in die Greifenmark. Die befreiten Amlergaster beschliessen einige Tage in Greifenfurt zu verweilen, ehe sie dann auf der Fürstenstrasse weiter in ihre Heimat Amlergast weiterreisen.

Die Helden sind sich indes nicht sicher, ob sie bereits alle Fingerzeige des Götterfürsten gefunden haben oder ob sie noch an weiteren Orten nach Fingerzeigen des Götterfürsten suchen müssen. Mythomius schlägt vor, den berühmten Praios-Tempel zu Beilunf aufzusuchen.

Später können die Helden allerdings von reisenden Händlern erfahren, dass sich der Zug des Heliolan Jariel bereits im Fürstentum Kosch befindet und in einigen Wochen über den Greifenpass und Gratenfels bis nach Elenvina ziehen soll.

Den Helden läuft also die Zeit davon! Für eine langwierige Suche nach weiteren Fingerzeigen des Götterfürsten bleibt keine Zeit, vielmehr gilt es, die drohende Schlacht zwischen den beiden Lichtboten vor Elenvina zu verhindern. Da die Helden das Rätsel mit den bisher gefundenen Sprüchen nicht lösen können, hoffen sie zudem, dass in Elenvina mittlerweile jener 'Zweite Bote' eingetroffen ist, von welchem der Herzog berichtete und das seinem Rätselvers das Rätsel des Praios endlich zu lösen ist.

Bereits am nächsten Tag reisen die Helden auf einem Flusskahn die Breite hinab um dann auf dem Grossen Fluss bis Elenvina zu gelangen.

### *Winter auf den Elenviner Auen*

Am Morgen des 15. Firun im Jahre 1017 BF kommen die Helden in der Herzogenstadt Elenvina an. Bereits vom Fluss aus erkennen sie die beiden Heerlager des Heliolan und des Lumerian, die sich bedrohlich auf den schneebedeckten Elenviner Auen gegenüberstehen.

Schon bald nach ihrer Ankunft in Elenvina werden die Helden von einem Boten des Herzogs ohne viel Aufsehen in das Prunkzelt auf den Elenviner Auen, genau zwischen den beiden Heerlagern gelegen, geführt. Dort haben sich die Würdenträger beider Parteien versammelt: Auf der einen Seite eines grossen Besprechungstisches steht der Lumerian Hilberian Praiofold III. mit seinem Halbbruder Fast Gorsam vom Grossen Fluss, auf der anderen Seite befinden sich der greise Heliolan Jariel Praiotin XII. und der Grossinquisitorius Rapherian von Eslamshagen. Weitere bekannte Gesichter sind anwesend, unter ihnen auch der Inquisitorius Amando Laconda da Vanya und der Grossmeister der Bannstrahler Ucurian Fago.

Der nordmärkische Herzog teilt den Helden ohne Umschweife mit, dass es sich bei dem 'Zweiten Boten' aus seiner Vision um den ihm verhassten Rapherian von Eslamshagen gehandelt hat. Dieser wirft dem Herzog einen zornigen Blick zu, ehe er den Helden seinen Fingerzeig des Praios mitteilt:

*"An den beiden Tagen nach der Tempelsegnung in Kuslik werden die Tempel in Thorwal und Dról gesegnet."*

Plötzlich spürt Wulf einen stechenden Schmerz in der Brust und einen Augenblick später hört er eine sanfte Stimme sprechen:

*"Von fünf hintereinander liegenden Tagen wird in zwölf Sprüchen gesprochen. An jedem Tag wird ein Tempel gesegnet und ein Ketzer verurteilt, an jedem Tag scheint die Sonne am hellsten in einer bestimmten Stadt, an jedem Tag, alles jeweils in einer anderen Stadt, an jedem Tag. Der erste Tag ist der Windstag, gelöst wird es am Praiostag."*

Verwundert blickt sich Wulf um und bemerkt, dass nur er diesen Vers gehört hat, denn viele der Anwesenden schauen ihn fragend an. Er überlegt kurz ehe er den gerade erfahrenen Lösungssatz den versammelten Personen mitteilt.

Fast Gorsam sieht in den Helden daraufhin die beste Möglichkeit, das Rätsel des Praios ohne Vorbehalte zu lösen und erteilt ihnen als neutrale Boten das Wort. Rapherian als Wortführer des Heliodan stimmt dem Vorschlag des Herzogs nach kurzem Zögern zu.

Während Mythomius sich der Lösung des Rätsels annimmt verlangt Wulf von beiden Parteien die Lösung des Rätsels - wie auch immer diese aussehen mag - zu akzeptieren. Sowohl der Hilberian als auch der Lamerian schwören daraufhin bei Praios, dem durch das Rätsel verkündeten Götterwillen zu folgen.

Einige Minuten später hat der Festumer Magier die einzelnen Fingerzeige nach den Gesetzen der Logik angeordnet und präsentiert die Lösung des Rätsels:

	Windstag	Erdstag	Markttag	Praiostag	Rohalstag
Tempel	Havena	Kuslik	Thorwal	Dröl	Harben
Ketzer	al'dnfa	Beilunk	Festum		Khunchom
Sonne	Vinsalt	Zorgan	Greifenfurt	Gareth	Elenvina
Ergebnis	Weder Hilberian noch Jariel	Hilberian und Jariel	Hilberian		

Schnell fällt auf, dass durch die Lösung lediglich klar wird, was nicht der Wille des Praios ist. Als die Einwände des Hilberian immer energischer werden und Mythomius sich im Stillen fragt, wie wohl der vollständige Satz der Harpyie lautetem ergreift der Herzog Fast Gorsam vom Grossen Fluss das Wort. Zerknirscht teilt er den Helden einen weiteren Fingerzeig mit, den er in einer Vision schauen durfte:

*"Wird in Mendena ein Ketzer verurteilt, wird Jariel Bote des Lichts."*

Nun ist die Lösung also eindeutig: Am Praiostag steht des Rätsels Lösung, und am Praiostag soll Jariel Bote des Lichts sein! Mit hängenden Schultern sieht Hilberian seinen Fehler ein und tritt wenig später vor die versammelten Heerscharen beider Parteien. Mit wohl gewählten Worten teilt er den Gläubigen den Willen des Praios mit und schwört die Männer und Frauen auf eine Zeit der Düsternis ein. Dann begibt er sich ohne weitere Worte zurück nach Elenvina.

Nun tritt Jariel vor die versammelte Schar der Gläubigen und schon bald tönt ihm aus tausenden von Kehlen der Ruf 'Heil Jariel!' entgegen.

Am 15. Firun 1017 BF endet also dank der Hilfe der Helden das Schisma der Praios-Kirche auf den schneebedeckten Elenviner Auen.