

Die Reiche der Angroschim und der Menschen

Fasar, Mhanadistan, im Mond Phex, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Der Träger vor dir war ganz grün im Gesicht und hatte nicht so viele Haare wie du! Den Schrat fand' ich aber netter, der hat mir immer zugehört! Das waren noch Zeiten, ja..."

- Die Axt Wirtanz' im Gespräch mit Baron Ungrimm Eisenfaust, neuzeitlich

Du befindest dich bereits seit einigen Wochen in Fasar, der Mutter aller Städte. Vieles hast du zusammen mit deinen alten Kampfgefährten in den vergangenen Monden gesehen und erlebt, ehe euch euer Weg schliesslich hierher in die Stadt am Ufer des Gadang führte.

Doch auf Dauer möchtest du nicht in dieser sündigen Stadt verweilen, dessen bist du dir sicher. Noch immer hast du das Bild der hinterhältigen Groschadomadin in der befestigten Zwergenklaue vor Augen, eine wahre Schande für die Völker der Angroschim!

Du beschliesst daher, der Stadt endgültig den Rücken zu kehren und dich in den kommenden Monden mit deinen Ursprüngen und der düsteren Zeit, die da kommen wird, zu befassen. Du planst daher, die Bergkönigreiche Tosch Mur und Xorkosch sowie die Grafenstadt Ferdok zu bereisen, ehe du dich auf den Rückweg zu deiner Baronie im Herzogtum Weiden machst.

Am nächsten Tag lässt die Stadt am Ufer des Gadang hinter dir und reist auf der Zedemstrasse zu den Grenzen des Raulschen Reichs.

Murolosch, Bergkönigreich Tosch Mur, im Mond Peraine, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Zyklopen sind Angroschs erstgeborene Kinder, geschaffen, als das Weltenfeuer noch jung und stark war und die Schöpfung noch nicht von der finsternen Macht des Drachen bedroht wurde."

- Rogmarog Atromboloch Sohn des Agam im Gespräch mit Ungrimm Eisenfaust, 1017 BF

Auf dem Raschtulspass hast du die mächtigen Ausläufer des Raschtulswalls und des Raschtulsturm passiert und kommst an einem verregneten Tag im Mond Peraine schliesslich in Robans neues Wahlheimat Then im Königreich Almadra an. Von dort aus folgst du auf der Reichsstrasse II dem Ostufer des Yaquir entlang über Punin, Quirod und Heldorf bis in die Stadt Ragath. Dort verlässt du die gut ausgebaute Reichsstrasse und reist von nun an durch unwegsames Gebiet bis zu den Ausläufern des mächtigen Ambossgebirges. Je näher du dem hauptsächlich aus Granit bestehenden Gebirge kommst, desto rauer und kühler wird das Klima. Von Fernbach aus folgst du dem Roterzpass bis in die Höhenlagen des Amboss. Die schroffen Berggipfel sind noch immer von einer weissen Schneedecke bedeckt und ein merklich kalter Wind beisst dir ins Gesicht. Etwa auf halber Höhe des Roterzpasses verlässt du die Passstrasse und folgst dem Weg nach Murolosch, der Hauptstadt des Bergkönigreichs Tosch Mur. Nach einigen beschwerlichen Stunden erreichst du Wachtal, den oberirdischen Teil dieser alten Zwergenstadt. Hunderte Türme zeugen dort von den Helden vergangener Zeitalter. Vor der

trutzigen Feste bittest du um Einlass und wirst wenig später von zwei schwer gerüsteten Zwergenkriegeren in den unterirdischen Teil Muroloschs geleitet.

Einige Stunden später betrittst du den gigantischen Thronsaal Muroloschs, dessen hohe Decke von zahlreichen kunstvoll gearbeiteten Steinsäulen in der Gestalt längst vergangener Zwergenhelden gestützt wird. Am Ende des weitläufigen Saals sitzt der grauhaarige Rogmarog Arombolosch Sohn des Agam auf einem goldenen Thron und wartet geduldig auf deine Ankunft. Nach der rituellen Begrüßung, bei welcher die Axtschäfte der zahlreichen Krieger donnend auf den Hallenboden gestossen werden, erlaubt dir der alte Rogmarog zu sprechen.

Du neigst nochmals ehrfurchtsvoll den Kopf vor Väterchen Arombolosch Sohn des Agam und berichtest dann von den deiner Meinung nach vollständigen Versionen der prophetischen Schriften aus Fasar und Al'Anfa, die ihr auf der Insel Pailos im Depositum der göttlichen Gnade erhalten habt. Auch die dort lebenden Zyklopen und ihren König Gil'Pathar beziehst du in deinen Bericht mit ein. Einmal mehr sprichst du die drohende Düsternis an, die wie eine bedrohlich erhobene Axt zum Schlag bereit über dem Weltengefüge verharret. Väterchen Arombolosch, der einst selbst von dunklen Ahnungen einer dräuenden Düsternis träumte und sich in diesen schrecklichen Alpgedanken fast zu verlieren drohte, nickt wissend und stützt sein bärtiges Kinn schwer in seiner von den Jahrhunderten gezeichneten Handfläche ab.

Dann teilt er dir mit kummervoller Miene mit, dass der Königshammer Malmarok noch immer einen düsteren Fluch in sich trägt und daher weiterhin in den Heiligen Hallen Angroschs verwahrt werden muss. Die Zeit, in welcher er dem zukünftigen Angarok Rogmarok den Weg bereiten wird, liegt also noch in weiter Ferne. Doch immerhin waren die Warnungen deiner Gefährten und dir beim letzten Besuch in Murolosch nicht umsonst, denn seither werden die Schmiedeöfen des Bergkönigreichs Tag und Nacht befeuert, um Rüstzeug und Waffen für das Volk der Angroschim zu erschaffen. Auch in anderen Bergkönigreichen finden ähnliche Vorbereitungen statt.

Mit grimmiger Genugtuung stellst du also fest, dass die Angroschim für die kommende Finsternis gerüstet sein werden, auch wenn sie dabei nicht unter einem Angarok Rogmarok vereint sein sollten. Doch wann diese Finsternis kommen wird und wo sie ihren Ursprung nehmen wird, darüber kann auch Arombolosch nur wage Vermutungen anstellen. Immer wieder fällt dabei jedoch das Wort 'Osten'.

Nach dem aufwühlenden Gespräch mit dem Rogmarog von Tosch Mur begibst du dich für einige Stunden in die Heiligen Hallen des Angrosch, um dort ein stummes Zwiegespräch mit dem Erschaffer aller Angroschim zu führen. Viele Stunden vergehen, ehe du schliesslich mit dem Segen von Väterchen Xolgorax den Tempel von Väterchen Angrosch wieder verlässt.

Einige Tage später lässt du die unterirdischen Hallen Muroloschs hinter dir und machst dich auf den Weg zurück zum Roterzpass, der über die Bergrücken des Ambossgebirges von Almada

bis in den Kosch führt. Die nächste Etappe deiner Reise wird deine einstige Heimat sein, das altehrwürdige Bergkönigreich Xorlosch in den in den Himmel ragenden Bergen der Ingrakuppen.

Heilige Stadt Xorlosch, Bergkönigreich Xorlosch, im Mond Ingerimm, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Von Xorlosch zogen die Kinder Angroschs aus, um die Schätze des Urvaters auch ausserhalb der Stammhallen zu hüten und zu ehren. Aus neuen Hallen wurden Bergkönigreiche, aus Bergkönigreichen wurde Tradition, aus Tradition wurde Heimat."

- Der Zwergenforscher Tyros Prahe, neuzeitlich

Einige Tage nach dem Aufbruch aus Murolosch lässt du die letzten Ausläufer des Amboss hinter dir und erreichst schliesslich die kleine Siedlung Bragahn, die einst am Südufer des Grossen Flusses erbaut wurde. Zwar hast du dich während den letzten Jahren deiner Reisen durch ganz Aventurien und darüber hinaus an Drachenschiffe, Schironen und Flussschiffe gewöhnt, doch das heisst nicht, dass du diese Schiffe nun gerne betrittst. Daher beschliesst du, stattdessen dem Treidelpfad am Südufer des Grossen Fluss gen Efferd zu folgen. Die nächsten Tage führen dich, immer in Sichtweite des Grossen Flusses, durch die dichten und urtümlichen Wälder des Eisenwalds. Ständiger Nieselregen hat den Treidelpfad in einen schlammigen und unwegsamen Pfad verwandelt und du bist froh, als du endlich die nordmärkische Stadt Albenhus erreichst. Mittlerweile haben sich dichte Regenwolken zwischen den Bergflanken der umliegenden Gebirge festgesetzt und so beschliesst du zähneknirschend, von hier ab doch an Bord eines Flusskahns weiter den Grossen Fluss hinab zu reisen.

Bereits am übernächsten Tag gehst du in der Nähe des kleinen Dörfchens Appelquell von Bord. Ein verwitterter Wegweiser, auf welchem in zwergischen Runen der Stadtname Xorlosch eingraviert wurde, weist gen Firun. Du folgst dem steinernen Pfad, der dich in zahlreichen Serpentinaen an den Hängen der schroffen Ingrakuppen immer weiter hinauf führt. Immer wieder kannst du den Gipfel des Weisskegels, dem höchsten Berg der Ingrakuppen, weit über dir ausmachen. Der Weg führt dich zu Beginn noch durch dichten Nadelwald und immer wieder führen steinerne Brücken über den das Tal hinab donnern den Hardeibach. Du verbringst eine Nacht an einer Raststelle abseits des Weges, einige Meilen unterhalb der Baumgrenze gelegen. Gegen Mittag des nächsten Tages erreichst du die enge Klamm 'Angroschs Axthieb', die Väterchen Angrosch einst selbst in den Weisskegel geschlagen haben soll. Am Ende der Klamm passierst du die Herberge 'Drachentruz' und erreichst schliesslich die trutzige Toranlage, die jedem Reisenden den Eintritt in die Heilige Stadt Xorlosch verwehrt. Vor dem steinernen Tor gibst du dich als Ungrax Sohn des Grimbold zu erkennen. Einige Stunden später öffnen sich die mächtigen Tore lautlos und du betrittst den Inneren Ring von Xorlosch. Du durchquerst die oberirdisch gelegene Heimkehrersiedlung und erreichst durch ein weiteres titanisches Tor schliesslich die unterirdisch gelegenen Heiligen Hallen von Xorlosch.

In den folgenden Tagen besuchst du deine Mutter Xordoloscha und deinen Onkel Ordax. Vor den Gräbern deines Vaters und deines Zwillingbruders in der Ahnenhalle erweist du deinen toten Familienangehörigen im Angesicht Angroschs deinen Respekt.

Die Xorloscher Drachenschule um den jähzornigen Trommok Sohn des Tralak versuchst du hingegen so gut es geht zu meiden, denn der grantige Veteran ist nicht gerade für sein Verständnis gegenüber jungen Zwergen, die mit den altvertrauten Traditionen brechen, bekannt.

Einen Tag nach deiner Ankunft in den Heiligen Hallen wird dir zudem die Ehre zuteil, einmal mehr eine Audienz bei deinem Rogmarog Tschubax Sohn des Tuagel zu erhalten. Du berichtest dem bartlosen Rogmarog von Xorlosch von den Prophezeiungen und den düsteren Tagen, die da kommen werden. Väterchen Tschubax scheint deinen Ausführungen und Warnungen allerdings wenig Beachtung zu schenken und auch die Nachricht von Väterchen Trombolosch Sohn des Agam hat er ignoriert. Zu tief sitzt wohl noch der Zorn, dass er vor wenigen Monaten als Rogmarog von Xorlosch nicht direkt zum Angarok Rogmarok ausgerufen wurde. Die Sturheit der Erzzwerge ist legendär und so bleibt dir keine andere Möglichkeit, als deine Warnungen so eindringlich wie möglich vorzutragen. Alles Weitere liegt dann in der Hand von Väterchen Tschubax.

Einige Tage nach der Audienz bei Väterchen Tschubax verlässt du mit gemischten Gefühlen deine alte Heimat und machst dich auf den Weg zurück in das Fürstentum Kosch, um dort auch mit dem zwergischen Grafen Growin Sohn des Gorbosch über die kommende Finsternis zu sprechen.

Grafenstadt Ferdok, Fürstentum Kosch, im Mond Rahja, 1017 nach dem Fall Bosparans

"In gerechtem Zorn ein Bierfass zu zerschlagen ist besser als den Dürger in sich hineinzufressen!"

- Ferdoker Sprichwort, neuzeitlich

Bei sommerlichen Temperaturen führt dich dein Weg von den Ausläufern der Ingrakuppen auf dem Treidelpfad zurück nach Albenhus. Dort kannst du einen Platz auf einem der vielen Flussschiffe, die den Grossen Fluss tagtäglich befahren, ergattern. Über Bragahn erreichst du das kleine Städtchen Nadoret. Da das nordmärkische Flussschiff hier aufgrund des Stapelzwangs einige Tage vor Anker liegen wird verlässt du das Städtchen Nadoret am nächsten Tag zu Fuss und reist alleine am Ufer des Grossen Flusses gen Firun weiter.

Am nächsten Tag erreichst du die am Südufer des Grossen Flusses gelegene Grafenstadt Ferdok, die malerisch zwischen den umliegenden Hügeln und Feldern des Fürstentums Kosch eingebettet ist. Du passierst das von zwei Gardisten bewachte Stadttor und findest dich direkt im Stadtteil Grafenstadt wieder. Du gehst an der linkerhand gelegenen Kaseme der Ferdoker Lanzerinnen vorbei und erreichst wenige Schritte später die am Grossen Markt gelegene Residenz des Ferdoker Grafen.

Graf Growin lässt dich bereits nach wenigen Augenblicken in den grossen Saal führen und begrüsst dich mit einem kräftigen Händedruck. Wenig später sitzt du zusammen mit dem zwergischen Grafen in jenem kleinen Jagdsaal zusammen, in welchem sich einst der Königshammer Malmarok befand.

Bei kühlem Ferdoker, Hirschgulasch und knusprigem Schwarzbrot berichtest du dem Grafen von deinen zahlreichen Erlebnissen seit eurer letzten Begegnung. Schwere Herzens erzählst du Growin auch von deinem Gespräch mit Väterchen Arombolosch. Als Graf Growin von dem immer noch vorhandenen Fluch auf dem Königshammer erfährt geht im Überschwang der Gefühle ein weiterer Bierkrug zu Bruch. Von dem dreisten Dieb, der sich damals Tharsonius von Bethana nannte, fehlt weiterhin jede Spur. Der Angroscho kann dir aber immerhin bestätigen, dass mittlerweile aus vielen Bergkönigreichen Gerüchte über eine 'Blutige Zeit' nach aussen dringen und dass die Angroschim allerorten Waffen und Rüstungen horten. Die Warnungen von deinen Gefährten und dir sind also ernst genommen worden, zumindest beim Volk der Zwerge.

Nach einem langen und feuchtfröhlichen Abend und einer viel zu kurzen Nacht verlässt du die Grafenstadt Ferdok bereits am nächsten Tag wieder und reist auf der Reichsstrasse VI in Richtung der Kaiserstadt Gareth.

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Rondra, 1018 nach dem Fall Bosparans

"(...) Gezeichnete. Rote Augen und lebende Hautbilder. Dazu Dinge die unsereins nich' mal beim Namen nennen will. Schwarzmagier allenthalben, die diesem finstren Borbarad in den Allerwertesten kriechen, wann immer sie es können. Das klingt gar nich' gut, Freund Ungrimm, gar nich' gut..."

- Auszug aus dem Gespräch des Barons Ungrimm Eisenfaust mit seinem Lehnsherrn Herzog Waldemar von Löwenhaupt, 1018 BF

Über die Kaiserstadt Gareth und die darpatische Grafenstadt Wehrheim erreichst du auf der Reichsstrasse II schliesslich die Grenzen des Herzogtums Weiden. In Menzheim verbringst du lediglich die Nacht und reist bereits am nächsten Morgen weiter gen Firun, denn du möchtest auf jeden Fall zuerst bei Herzog Waldemar vorsprechen, bevor du dich um die zeitaufwendigen Angelegenheiten in deiner Baronie kümmerst.

Zwei Tage später erreichst du die Viehtreiberstadt Baliho und folgst ab hier dem Ostufer des Pandlaril bis in die Herzogenstadt Trallop, die am Südufer des Neunaugensees liegt. Du betrittst die Stadt über das Dreileuentor und folgst dann der Hauptstrasse durch die belebten Gassen der Stadt bis in das Stadtviertel Hohenufem. Von den Mauern des Herzogentors, der ersten Toranlage der trutzigen Herzogenburg, schallt dir der traditionelle Wachruf der Weidener Rundhelme entgegen:

"Halt! Bei Herzog, Reich und Rondra-Schrein! Seid ihr ein Ritter, tretet ein - seid Ihr gemein, so lasst es sein!"

Natürlich wird dir bereits wenige Minuten später Einlass gewährt und der Hofmarschall nimmt dich persönlich in Empfang. Nachdem man dir die Möglichkeit gegeben hat, deine Kleidung vom Staub der Strasse zu befreien betrittst du wenig später die riesige Herzogenhalle der Bärenburg. Der gutmütige Waldemar begrüsst dich freudestrahlend und ohne höfische Etikette, ein Umstand, der die Herzogin Yolina von Aralzin zu einem Schmunzeln verleitet. Der Weidener Herzog lässt das traditionelle Weissbrot mit Knoblauch auftragen, lässt dazu aber noch einen Krug Brachfelder Bärenbiss bringen.

In den angenehmen kühlen Räumlichkeiten der Herzogenhalle beginnst du sodann, deinem Lehnsherrn von deinen Erlebnissen der letzten Monate zu berichten. Der Bär hört dir aufmerksam und mit sorgenvoller Miene zu, immer wieder kommentiert er dabei deinen Bericht mit "Nicht' gut, gar nicht' gut!". Der bärbeissige Landesvater versichert dir einmal mehr, dass seine "braven Weidener sich jeder Gefahr tapfer entgegenstellen werden, doch gegen irgendwelches unnatürliches Kropfzeug ist kaum etwas auszurichten." Dies war auch der Grund, wieso der Herzog deinen Freund Mythomius mit der Gründung der Akademie zu den Nebelwassern beauftragt hat. Wenn jemand gegen widernatürliche Wesenheiten ankommen kann, dann sind es ja wohl Magier! Des Weiteren sind alle seine Vasallen zu höchster Wachsamkeit aufgerufen und erstatten am Herzogenhof regelmässig Bericht. Niemand weiss, wo und wann die nächste Düsternis das Weidener Herzogtum heimsuchen wird und so bleibt nur, wachsam und aufmerksam durch die Lande zu ziehen.

Später am Tag kommst du auch noch auf erfreulichere Dinge zu sprechen und berichtest dem Herzog von deinem Plan, in den nächsten Wochen in Menzheim ein Stadtfest zur feierlichen Eröffnung deiner Brauerei zu veranstalten. Als du erzählst, dass du während der Festivitäten auch einen Buhurt und ein Turnei veranstalten willst, ist der Landesvater Feuer und Flamme und sichert dir seine Anwesenheit zu. Natürlich würde er dabei auch gerne an dem Buhurt teilnehmen, doch seine "braven Landsleut' trauen sich ja sowieso nicht, ernsthaft gegen ihren Herzog zu kämpfen."

Baronie Menzheim, Herzogtum Weiden, im Monat Phex, 1018 nach dem Fall Bosparans

"(...) Die Feierlichkeiten zur Rückkehr des guten Barons Ungrimm Eisenfaust und der Einweihung der Menzheimer Brauerei waren prächtiger als alles, was das Volk von Menzheim bisher schauen durfte. Gauklervolk aus den fernen Tulamidenlanden brachte Kinder wie Alte zum Lachen und tapfere Recken aus aller Herren Länder traten im der Herrin Rondra gefälligen Zweikampfe an. Sieger des Hiebwapfen-Buhurts ward der hochgeborene Baron Ungrimm selbst, während die tapfere Weibelin Dimionia Dergelsfurter, die des Barons Enduriumklinge führte, als Siegerin der Klingengänge hervorging. (...)"

- Auszug aus der Balhoer Gazette, 1018 BF

Einige Tage später erreichst du deine neue Heimat, das Herrngut Menzheim. Deine Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag empfängt dich zwar mit aller gebotenen Höflichkeit, doch kann sie den tadelnden Blick ob deiner langen Abwesenheit nicht ganz verstecken. Deine Kampfgefährtin und Weibelin Dimi, die du damals schon am Rhödenstein

wieder zurück nach Menzheim geschickt hast, begrüsst dich sichtlich erfreut. Als du ihr das Enduriumschwert aus der Schmiede der Zyklopen im Herzen des Feuerbergs Amran Nemoras überreichst, umarmt sie dich überschwänglich und bricht dir dabei fast die Rippen, ehe sie sich besinnt, dass dieses unangemessene Verhalten nicht angebracht ist. Die Hausmarschallin schüttelt währenddessen resigniert den Kopf.

Die folgenden Tage verbringst du damit, auf deinem Herrnsitz Gericht zu halten. Du reisst dich zusammen und hältst lange durch, doch irgendwann wird es dir dann doch zuviel und du übergibst diese Aufgabe wieder an deine Hausmarschallin. Tjeika von Griebenstein-Nordhag gelingt es dieses Mal wesentlich besser, ihre wahren Gedanken zu verbergen.

Einige Tage nach deiner Ankunft auf Gut Menzheim besuchst du dann die Stadt Menzheim und besichtigst die mittlerweile fertiggestellte Brauerei nahe des mächtigen Wachturms 'Augrimmerschlund'. Du unterhältst dich lange mit dem Ferdoker Braumeister Rogmar Sohn des Rogosch und lässt es dir nicht nehmen, das Menzheimer Bier in aller Ausführlichkeit zu verkosten. Im Menzheimer Rathaus besprichst du mit dem Magistrat der Stadt zudem die geplante Einweihungsfeier der Menzheimer Brauerei. Anschliessend machst du noch einen Abstecher zur nahegelegenen Umbra-Mine und besichtigst die Arbeiten dort. Du kannst zwar noch immer nicht verstehen, wieso die braune Tonerde, die in ganz Aventurien als Farbstoff verwendet wird, so begehrt ist, aber Geld bringt sie deiner Baronie ein und der Rest kann dir ja schliesslich egal sein.

Mitte des Mondes Ingerimm ist es dann endlich so weit: Das Menzheimer Stadtfest beginnt! Dir ist es sogar gelungen, die berühmte Gauklerfamilie da Merinal einzuladen. In alten Erinnerungen schwelgend schaust du dem bunten Treiben der Gaukler auf dem Viehmarkt zu. In den Strassen und Gassen der Stadt wird auf deinen Befehl hin reichlich Bier ausgeschenkt und die ausgelassenen Stimmen unzähliger Stadtbewohner und Besucher erfüllen die Stadt mit Leben.

Am zweiten Tag beginnen auf dem Viehmarkt im Nordwesten der Stadt die von dir gewünschten Turniere. Dein Lehnsherr Waldemar schaut wehmütig zu während du dir es nicht nehmen lässt, persönlich am Buhurt mit Zweihandwaffen teilzunehmen. Einige Kämpfe später stehst du tatsächlich als Turniersieger auf dem Platz. Im Stillen musst du Waldemar allerdings recht geben: Du bist dir nicht sicher, ob dir alleine deine Fähigkeiten den Sieg gebracht haben oder ob sich deine Gegner nicht getraut haben, den Menzheimer Baron ernsthaft anzugehen. Der Titel des Barons hat eben auch seine Schattenseiten!

Deine Weibelin Dimionia Dergelsfurter kann sich im Finale des Buhurts mit Schwert und Schild gegen Rachman al'Achami, den ehemaligen Hauptmann der Leibwache des alten Barons von Mersingen-Eberstamm, durchsetzen. Im Stillen lobst du dich für dein gutes Händchen, denn die Greifenfurter Veteranin ist wirklich eine ernst zu nehmende Schwertkämpferin. Was ihr an Schönheit fehlt macht sie an Mut und Tapferkeit gleich doppelt wett!

Bei den weiteren Veranstaltungen (unter anderem ein Turnei mit stumpfen Waffen und ein Wettschiessen der Bogenschützen) schaust du grösstenteils nur zu, lediglich beim Wetttrinken lässt du es dir nicht nehmen, ebenfalls teilzunehmen. Den ersten Platz musst du dabei aber deinem trinkfesten Lehnsherren höchstpersönlich überlassen.

Einige Tage nach dem Abschluss der Menzheimer Feierlichkeiten beschliesst du, dass es an der Zeit ist, wieder in Richtung des Königreichs Almada aufzubrechen. Immerhin hast du deinem alten Kampfgefährten Roban Loken zugesagt, an seinem Festmahl zu Ehren der Zunftmeister Punin teilzunehmen. Schweren Herzens lässt du also deine neue Heimat Menzheim hinter dir und machst dich auf der Reichsstrasse II auf den Weg zurück gen Praios.

Capitale Punin, Königreich Almada, im Mond Rahja, 1018 nach dem Fall Bosparans

"Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da sind aufrecht im Geiste."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem III. Spruch, vermutlich 600 v. BF

Von Menzheim aus führte dich deine Reise auf der Reichsstrasse II einmal mehr über die Grafenstadt Wehrheim und Gareth, die Hauptstadt des Raulschen Reiches, ehe du schliesslich viele Tage später Punin, die Capitale Almadas, am südlichen Horizont erkennen kannst. Das letzte Stück des Weges führt dich vorbei an malerischen Wein- und Olivenhängen, ehe du auf der Kaiser-Raul-Brücke den träge dahinfließenden Yaquir überquerst und Punin durch das klobige, von zwei Rundtürmen flankierte Garether Tor betrittst.

Ob deine Gefährten wohl schon in Punin eingetroffen sind? Hier beginnt unser nächstes Abenteuer...

Anhang - Abenteuerpunkte und Erfahrungen

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

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen und Abenteuerpunkte

1x SE Geographie

1x SE Staatskunst

1x SE Hauswirtschaft

1x SE Rechtskunde

1x SE Menschenkenntnis

1x SE Brauer

250 Abenteuerpunkte