

Nach dem Fall des Roten Mondes

Greifenmark, Tobrien und das Bomland, im Mond Rahja, 1013 nach Bosparans Fall

"Ein bisschen Prügel, für diese Orks hier (...)"

- Gassenhauer in Greifenfurt

Zwischen den einzelnen Kapiteln dieser Zusammenfassung ist natürlich genug Zeit, um weitere Stabzauber zu lernen oder Sprüche aus Büchern oder Aufschrieben zu lernen und zu vertiefen. Gib mir einfach Bescheid.

Nach der erfolgreichen Verteidigung Greifenfurts vor den barbarischen Horden der Orken sind deine Kampfgefährten schon bald aus der Stadt abgereist, während du unter dem Kommando des vom Prinzen neu bestätigten Stadtkommandanten Marcian beim Wiederaufbau der Hauptstadt der Greifenmark tatkräftig mitgeholfen hast. Fast jede freie Minute hast du damit verbracht, mehr über das schreckliche Schicksal deiner Liebsten, der Halbelfe Sartassa, herauszufinden. Doch weder über die Henker Greifenfurts noch über blutgierige Wesen im Allgemeinen konntest du in den Gewölben der Stadtbibliothek weiterführende Hinweise finden und so hast du eines Abends, nach staubigen und wieder einmal erfolglosen Studien zwischen den alten Schriftrollen und Pergamenten des ehemaligen Schreibers Zaberwitz beschlossen, eine der wenigen Personen zu befragen, die dir mit dem grausamen Schicksal Sartassas vielleicht weiterhelfen könnte - die seit Jahrtausenden auf dieser Welt weilende Lichtelfe Niamh Goldhaar.

Da der Goblinpfad, der einst von Weiden aus zwischen der Roten Sichel und den Drachensteinen bis ins Bomland führen soll, noch immer nicht komplett ausgebaut ist und die Gegend dort wild und unwegsam ist, hast du beschlossen von Wehrheim aus die Reichstrasse I nach Warunk zu nehmen und von dort aus der Herzogenstrasse bis hinauf ins tobrische Ysilia zu folgen. Viel hat sich getan seit deinem letzten Besuch in der tobrischen Hauptstadt während der Abenteuerreise mit Asleif Phileasson. Die vom Ansturm der Ogerhorden des verräterischen Galottas geschleiften Mauern der Stadt sind mittlerweile wieder komplett aufgebaut, und auch die Bannakademie Ysilias, auf einem Hügel direkt am Ysilisee gelegen, ragt trotzig über der Stadt auf. Zelte und Baustellen finden sich nur noch selten und auch die Innenstadt der tobrischen Herzogenstadt derer von Ehrenstein erstrahlt an vielen Stellen bereits wieder in alter Pracht.

Vom tobrischen Perainefurten aus bist du nach Osten bis an die Küste des Perlenmeers gelangt, um von dort aus das mittelreichische Herzogtum hinter dir zu lassen und über die Märkische Brücke der freien Stadt Vallusa das Bomland zu erreichen. Über die malerisch an der rauen und felsigen Küste des Perlenmeers entlangführende Kaiserstrasse bist du bis nach Festum gelangt. In der bomischen Handelsstadt angekommen hast du beschlossen, einige Tage in der Stadt zu verweilen und hast eine kleine Kammer in deiner ehemaligen Akademie, der Halle des Quecksilbers zu Festum, bezogen. Die folgenden Tage hast du hauptsächlich in den Bibliotheken der Akademie, des prächtigen Hesinletempels und den Hallen des Roten Salamanders verbracht. In einer abgegriffenen und altertümlichen Ausgabe des 'Bestiariums

zu Belhan'ka', in einem staubigen Winkel der Tempelbibliothek der Schlangengöttin gefunden, ist dir ein Märchen aufgefallen, dass dir seitdem nicht mehr aus dem Kopf gehen will:

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

Unsterbliche Gier? Eine Formulierung, wie sie auch auf den Blutdurst Sartassas und jenen der anderen Wesen des Henkers gar trefflich passen würde. Sollte dem Märchen als wahrer Kern die Entstehung zweier Vampirwesen zugrunde liegen? Doch so sehr du dich auch bemüht hast, in den folgenden Tagen konntest du keinen weiteren Hinweis auf die Geschichte der beiden verlorenen Geschwister finden. Nach vielen Wochen gibst du deine Nachforschungen und Studien in Festum schliesslich auf und machst dich auf den Weg das eigentliche Ziel deiner Reise, den verzauberten Wald der Lichtelfe Goldhaar, zu erreichen. Du nimmst die Bomstrasse, jene wichtige Handelsroute zwischen Festum und Norburg, auf welcher du einst zusammen mit deinen Gefährten unter Asleif Phileasson den Karenzug der Rauwölfe von Norburg bis nach Festum begleitet hast. Viele Tage bist du im ertümlichen und dunklen Bomwald im Mond Efferd unterwegs und allerorten beginnt bereits die Pracht der Peraine zu verblassen. Braun und rot sind die Farben des Bomwalds in dieser Jahreszeit, und die Gaben des Herren Efferd fallen an vielen Tagen überreichlich vom Himmel. Über Firunen und Rodebrannt geht es bis zum kleinen Dörfchen Schossko, etwa 50 Meilen westlich von Norburg gelegen. Auf halber Strecke zwischen Schossko und Dotzen suchst du lange nach dem Pfad, der euch einst in den zauberhaften Silvanen Fae'den Karen geführt hat. Tage dauerte es, doch endlich hast du den unscheinbaren und in den dichten Wäldern versteckten Pfad gen Süden wiedergefunden. Nach guten zehn Meilen erreichst du das Ziel deiner Reise, den Rand des verzauberten Feenwalds der Lichtelfe Niamh Biangala.

In der Globule der Elfe angekommen hast du ohne Irrwege den See Duan wiedergefunden, jenem dunklen und stillen See, in dessen Mitte die Insel Oisín liegt, die Heimstätte Niamhs, benannt nach ihrem in Tie'Shianna im Kampf gegen den Dämonenwurm gefallenen Geliebten Oisín. Den schwanenförmigen Nachen, der euch einstmals auf die Insel brachte, konntest du jedoch nicht finden. Wenig später bist du am ruhig daliegenden Ufer des Duan auf einen musizierenden Satyren gestossen. Das fröhliche Wesen teilte dir mit heller Kinderstimme mit, "dass die Herrin des Waldes sich zum Schlafe darniedergelegt habe und dein Anliegen daher

ohne Aussicht auf jedweden Erfolge sei". Nach einigem Nachfragen (es ist nicht einfach mit einem singenden und tanzenden Satyr mit kindlichem Gemüt ernsthafte Gespräche zu führen) konnte dir das feenhaft Wesen immerhin sagen, dass Niamh nach ihrem letzten Ausflug in die "Anderswelt" erschöpft und am Ende ihrer Kräfte zurückkehrte und sich sogleich auf die Insel Oisín zurückzog, um dort für einige Zeit zu ruhen. Nachdem du die etwas wirren Zeitvorstellungen des fröhlichen kleinen Wesens genauer verstanden hattest konntest du dir auch einen Reim auf das machen, was der Satyr mit "einige Zeit" meinte: Viele Monate, wahrscheinlicher jedoch sogar viele Jahre!

Niedergeschlagen hast du also unverrichteter Dinge den Zauberwald der Lichtelfe wieder verlassen und dich auf den Weg nach Kuslik gemacht, um dort in den heiligen Hallen der Weisheit, dem Haupttempel der Hesinde-Kirche auf Dere, nach jenen Antworten zu suchen, die du in Greifenfurt, Festum und im Silvanen Fae'den Karen nicht finden konntest.

Kaiserstadt Gareth, im Mond Hesinde, 1014 nach Bosparans Fall

"Für das Reich und die guten Menschen, die es erst zu dem machen, was wir alle achten und schätzen!"
- Prinz Brin von Gareth zu einigen Soldaten zur Zeit des Orkensturms

Auf deinem Weg vom Bompland aus bis ins horasische Kuslik bist du über Tobrien, Warunk und Darpatien bis in die Kaiserstadt Gareth gelangt, um dort einige Tage zu verweilen und der Einladung seiner allenprinzlichsten Majestät zum Reichstag zu Gareth Folge zu leisten. Deine alten Kampfgefährten Roban und Ungrimm sind ebenfalls zum Reichstag eingeladen und bereits in der Kaiserstadt eingetroffen. Zusammen mit dem in Gareth wohnenden Wolf verbringt ihr einige schöne Abende in den zahlreichen Tavernen Gareths (Damians Geldkatze freut sich während diesen Abenden ungemein, landet ihr doch am Ende immer wieder in seinem Bierhaus) und schwelgt in gemeinsamen Erinnerungen. Fast gelingt es dir an diesen Tagen, die düsteren Gedanken um das Schicksal Sartassas zu vertreiben, doch des Nachts, nur in Gesellschaft deiner dunklen Gedanken, holen sie dich doch ein jedes Mal wieder aufs Neue ein.

Zusammen mit deinen alten Freunden begibst du dich am 18. Hesinde in die Stadt des Lichts, um dort im gigantischen Tempel der Sonne den mehrtägigen Reichstag zu Gareth hautnah mitzuerleben. Doch wann verlief dein Leben schon einmal normal und ohne Überraschungen? Bereits am Abend des ersten Tages werden du und deine Gefährten zu einer privaten Audienz bei der elfischen Gräfin Naheniel Quellentanz eingeladen. Doch noch bevor ihr die Gemächer der geheimnisvollen Elfe in der Neuen Residenz Gareths erreicht, werdet ihr in einen Zeitstrudel gezogen und landet viele Jahrhunderte vor eurer Zeit im roten Staub der Gorischen Wüste. Zufall? Bestimmung? Ihr seid es letztendlich, die dem Krieg zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzmagier Borbarad die entscheidende Wendung zugunsten Rohals gebt. Borbarad wird verbannt, und ihr werdet kurz vor dem Untergang beider Heerscharen zurück in eure Zeit geschleudert, wenige Tage nach dem Ende des Reichstags. Der Geheime Orden vom

Auge, zu welchem auch der Convocatus Primus der Weisen Gilde Saldor Foslarin sowie seine kaiserliche Majestät persönlich gehören, nimmt euch kurz nach eurer Rückkehr einen zwölfgöttlichen Schwur ab, über die Ereignisse in der Gor Stillschweigen zu bewahren.

Der Reichstag zu Gareth und die Erlebnisse der Helden in der Vergangenheit sind in separaten Berichten zusammengefasst.

Garetien, Almada und Kuslik, im Mond Peraine, 1014 nach Bosparans Fall

"Hesinde, lass mich nie verzagen. Und weiss ich's nicht, dann hilft nur: Fragen!"

- Morgen Gebet in einer Kusliker Hesindeschule

Einige Tage nach dem Ende des Reichstags zu Gareth bist du bereits wieder auf der Weiterreise ins Liebliche Feld, lassen dich doch die Sorgen um deine Geliebte niemals lange an einem Ort verweilen. Du nimmst die Reichstrasse II hinunter bis nach Punin, allerorten führt dich die gut ausgebaute und gepflasterte Strasse an schneebedeckten Hügeln, Wäldern und kleinen Dörfern mit rauchenden Schornsteinen vorbei. Schon bald hast du das grimmige Garetien hinter dir gelassen und das weiter südlich gelegene Almada erreicht. Dort ist der grimmige Griff des Herren Firun weit weniger stark zu spüren, und hier und da lässt sich sogar schon das erste Grün unter dem ewig scheinendem Weiss des Winters entdecken.

In Punin, der Capitale Almadas, nimmst du eine Reisekutsche, die über den Yaquirstieg und später die Yaquirstrasse bis nach Kuslik fahren wird. Die Reise führt also zuerst den Yaquirstieg entlang gen Westen, die mächtigen und oftmals mit Nebelfetzen geschmückten Gipfel des Rastulswall sind dabei im Süden immer wieder auszumachen. Die Strasse führt zudem nahe am Nordufer des grossen Yaquirs entlang, eine wilde und wunderschöne Landschaft, die im kühlen Mond Tsa noch überall mit Raureif überzogen ist. Einzelne Eisschollen treiben auf dem mächtigen Yaquir, doch hier und da zeugt auch schon die erste zaghafte Blüte vom Kommen der Göttin des Frühlings. In Weinbergen werden alte Erinnerungen wach, bist du doch von dort aus damals, vor vielen Jahren bereits, mit deinen beiden Gefährten Roban und Wulf über den Pass der Winde in die Wüste Khom aufgebrochen, um dort letztendlich einen alten Fluch aus der Zeit der Prieserkaiser zu brechen.

Weiter geht die Reise, über Brig-Lo, eine Stadt, die weit über das Mittelreich hinaus bekannt ist, fand hier doch einst die sagenumwobene und schreckliche Zweite Dämonenschlacht statt, bei welcher die verrückte bosparanische Kaiserin Hela-Horas die Erzdämonen selbst auf Dere rief, jene schrecklichen Wesenheiten, welche nur durch das Eingreifen der vier Götter Rondra, Ingerimm, Praios und Efferd aufgehalten werden konnten. Gleichzeitig läutete diese Schlacht auch das Ende des alten Bosparanischen Reiches ein, und damit auch die Geburtsstunde des Raulschen Reiches unter dem tapferen Kaiser Raul dem Grossen, dem Ersten des Hauses derer von Gareth.

Einige Tage später passiert die Reisekutsche die trutzige Grenzfestung Neu-Süderwacht, welche die Grenze zwischen dem Neuen Reich und dem Horasreich markiert. In Oberfels, der ersten Stadt des Lieblichen Feldes, verbringst du den Abend bei einem Glas guten Rotweins in einer gemütlichen Taberna. Am nächsten Tag geht die Reise von Oberfels weiter in Richtung

Süden. Die gut ausgebaute Strasse nennt sich ab hier Yaquirstrasse, weiterhin am Nord- bzw. Westufer des immer grösser werdenden, träge dahinfließenden Yaquirs gelegen. Im Osten kannst du bei klarer Sicht die hoch aufragenden Gipfel der Goldfelsen ausmachen, welche die Ostgrenze zwischen dem Kalifat und dem Reich der sich selbst ausgerufenen Horaskaiserin darstellen.

Die Reise führt über Bomed bis zur Hauptstadt Vinsalt, dort knickt der Yaquir nach Westen ab und die Yaquirstrasse folgt seinem Lauf. Bei Kuslik mündet der mächtige Fluss schliesslich im Meer der Sieben Winde, und dort endet auch die Reise der schneidigen Reisekutsche, die seit Wochen fast wie dein Zuhause war.

Endlich bist du also am Ziel deiner Reise angekommen. Kuslik, die älteste Stadt Aventuriens, Hauptsitz der Hesinde-Kirche und die einzige Stadt, in welcher gleich drei Akademien der grossen Magiergilden zu finden sind. Im südöstlichen Stadtteil der Oberstadt, Brigonis genannt, findet sich neben der prächtigen und atemberaubenden Halle der Weisheit der Herrin Hesinde auch die Halle der Metamorphosen und das Redaktionshaus des Kusliker Kuriers. In der Taverne 'Die Quelle', die weit über die Grenzen der Stadt hinaus für ihre oftmals hochgeistigen und philosophischen Gesprächsrunden bekannt ist, nimmst du dir für die nächste Zeit ein Zimmer.

Falls dein Magier etwas im 'Kusliker Kurier' veröffentlichen möchte, so ist der längere Aufenthalt in Kuslik natürlich die passende Gelegenheit dafür. Gib mir einfach Bescheid.

In den folgenden Wochen verbringst du die Tage (und manchmal auch noch die Abende) in den grossräumigen und verwinkelten Bibliotheken des Hesindetempels. Die in Kuslik ansässige Magierakademie deiner Gilde meidest du eher, steht die Academia Contramagica Cusliciensis unter der tulamidischen Spektabilität Larissa Uchakbar der Kirche des Herren Praios doch unangenehm nahe. Ein wahrhaft schlechter Ort also, um sich nach Vampiren und ähnlich grenzwertigem Wissen umzusehen. Nach deinen Studien schlenderst du des Abends bisweilen durch die Oberstadt Kusliks, um die vom stundenlangen Sitzen gemarterten Muskeln wieder zu lockern. Oft lässt du deinen Blick auch über die Wasser des Yaquirs schweifen, die gleichmässigen Wellen des mächtigen Stroms sind Balsam für deine Seele. Bisweilen philosophierst du in der Taverne 'Die Quelle' auch über die Welt und die Mysterien des Lebens, Zuhörer und Gesprächspartner gibt es dort für solcherlei Themen immer.

Unzählige Bücher, Pergamente und Abschriften führst du dir in den folgenden Tagen und Wochen in der Bibliothek zu Gemüte. In einigen Abschriften der 'Annalen des Götteralters' findest du viele wage und oftmals auch offensichtlich unwahre Legenden und absurde Halbwahrheiten über Vampire und ähnliche Wesen, doch nichts davon gibt einen Hinweis darauf, wie solcher Art verfluchte Lebewesen von ihrem schrecklichen Fluch zu befreien sind. Immer wieder stösst du bei deinen Nachforschungen über die Natur der Vampire auf Sackgassen und Lücken und in schwachen Momenten bereust du tatsächlich, dass in den Kellergewölben des Schwarzen Fingers gefundene Buch 'Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen' der Praios-Kirche übergeben zu haben, denn allzu oft wird in den vorhandenen Schriften und Büchern der

Fluch des Vampirismus dem Namenlosen zugeschrieben. Natürlich bist du bei deinen Studien ganz auf dich alleine gestellt, denn einen der Priester der Weisen Herrin zu fragen traust du dich nicht.

Du überlegst allerdings immer wieder, bei der obersten Hesinde-Geweihten auf Dere, der Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein vorzusprechen. Nicht genug, dass deine unsterbliche Seele durch das Schicksal deiner Liebsten von Schmerz und Ängsten gepeinigt ist, seit deinen Erlebnissen in der Gorischen Wüste gute 400 Jahre vor deiner Zeit plagten dich auch noch Zweifel an den Göttern selbst. In den Katakomben der Schwarzen Feste Borbarads hast du damals Dinge gesehen - weit entfernt in der Vergangenheit liegende Ereignisse, aber auch weit und noch viel weiter in der Ferne liegende Dinge, die erst noch stattfinden werden. Du hast die unsterblichen Götter weinend und sich ihrer Endlichkeit bewusst über versehrte Lande voller rauchender Trümmer wandern sehen, doch Rur und Gror waren nicht dabei. Immer wieder musst du über das Erlebte nachdenken und immer mehr reift in dir die Erkenntnis, dass der Glaube an die göttlichen Zwillinge vielleicht nur Blendwerk ist, während die wahren Götter die zwölf göttlichen Geschwister sind. Zwar bekommst du keine Gelegenheit, deine Zweifel und Gedanken mit der Magisterin der Magister zu besprechen, doch der ein oder andere Geweihte der Klugen Göttin hatte in den Wochen und Monaten in Kuslik ein offenes Ohr für dich.

Falls gewünscht verliert dein Magier nach und nach den Glauben an Rur und Gror und nähert sich dem mittelreichischen Glauben an die Zwölfe an.

Immer wieder siehst du zudem Brüder und Schwestern des Sacer Ordo Draconis, im Volksmund Draconiter genannt, im Tempel ein- und ausgehen. Erst vor einem Jahr wurde der im Jahr 1011 nach dem Fall Bosparans von Erynnon Quendan Etemenwacht gegründete Orden als Exekutive der Kirche anerkannt. In der Halle der Drachen kannst du das ein oder andere Wort mit den Mitgliedern des Ordens wechseln und kommst nicht umhin, die bisherigen Leistungen dieser Bruderschaft anzuerkennen.

Eines Tages, deine Schultern schmerzen und der Abend ist bereits weit fortgeschritten, blättest du im Schein einer russenden Kerze durch einen weiteren alten und staubigen Wälzer, dessen Vorderseite so vergilbt ist, dass du nicht einmal mehr den Titel entziffern kannst. Eher zufällig fällt dir dabei eine nur noch teilweise lesbare Erzählung ins Auge:

"(...) befreit von Hunger und Durst und dem Tode entronnen zwar, doch immerdar gequält von einer unsterblichen Eier. Manche behaupten jedoch, dass jene Geschwister nach Jahrhunderten der rastlosen Wanderung in den purpurnen Gipfeln der Sichel eine neue Heimstätte fanden. Dort sprachen sie mit der Weisheit und Erfahrung ihrer unzähligen Leben zu den Bewohnern der Berge, und jene dankten es ihnen mit Kraft und Blut."

Natürlich, dies ist das eigentliche Ende jenes Märchens, welches du vor einigen Monaten im Festumer Tempel der göttlichen Hesinde in einer Ausgabe des 'Bestiariums von Belhanka' gefunden hast! Die unsterbliche Eier, befreit von Hunger und Durst - sicherlich sind die

Geschwister mit eben jenem Fluch vertraut, den auch deine Liebste durch den Henker Greifenfurts erfahren musste. Und wenn in diesem Märchen auch nur ein Funken Wahrheit steckt, so sind die Beiden vielleicht noch heute in den 'purpurnen Gipfeln der Sichel' zu finden, mit der Erfahrung von Jahrhunderten. Sichel, wahrscheinlich ist damit eines der drei Gebirge im Osten Aventuriens gemeint, doch kennst du sie nur unter den Namen Rote, Gelbe und Schwarze Sichel, von einer Purpurnen Sichel hast du hingegen noch nie gehört oder gelesen. Doch wieder einmal macht sich dein eidetisches Gedächtnis bezahlt. Du erinnerst dich an den Reisebericht des Aves-Geweihten Udilor, den du damals noch zu deiner Studienzeit in Festum gelesen hast:

"(...) Von Teichenberg aus, einer kleinen Siedlung innerhalb der Grafschaft Balho, folgten wir einem schmalen Pfad nach Osten, welcher durch dichte Nadelwälder bis zu den ersten Ausläufern der Schwarzen Sichel führte, jenem Gebirge, in welchem sich das Orakel vom Purpurberg befinden soll. Immer steiniger wurde der Pfad, und schon wenige Tage später führte uns der Weg viele hundert Schritte über dem weidenen Land immer tiefer ins mächtige Sichelgebirge. Gut zwei Wochen nach unserem Aufbruch aus Teichenberg hatten wir endlich das Ziel unserer Reise erreicht, den Fuss des sicherlich über 2000 Schritt hohen Purpurbergs, der bei den hier ansässigen Goblins den Namen Naira Kageja trägt. Und tatsächlich, an der östlichen Flanke des mächtigen Berges wuchsen unzählige Flechten, die zur Stunde des Untergangs der Praiosscheibe in einem unheimlichen Purpur zu leuchten begannen, ganz so wie es uns beschrieben wurde. Nach mehreren Tagen der Suche fanden wir endlich jene tiefe Felspalte im Gewirr der purpurnen Flechten am Hang des Berges, welche nur zur Zeit des Sonnenuntergangs zu finden ist. Angespannt trat ich als Erster vor und stellte jene Frage, auf welcher wohl jeder Liebende eine Antwort wünscht. Später hatte ich die Antwort auf meine Frage, und zu spät hatte ich gelernt, dass manches Wissen nicht in die Hände Sterblicher gehört und nur den Göttern selbst vorbehalten sein sollte. Ich fühlte mich weiser, doch auch leer und niedergeschlagen, regelrecht ausgebrannt, und so wagten wir bereits am nächsten Tag wieder den Abstieg vom Naira Kageja. Noch heute, viele Jahre nach meiner Reise in die Schwarze Sichel, bereue ich, die Antwort auf meine drängendste Frage erhalten zu haben. Ich weiss nun, meine Liebste wird sterben. Ich weiss wann es passieren wird, und ich weiss wie es passieren wird. Seit jenem Tage strebe ich Tag und Nacht, die Antwort nicht wahr werden zu lassen. Am morgigen Tage nun wird sich zeigen, ob meine Mühen die Antwort falsch werden liessen oder ob jene düstere Prophezeiung, welche mich seit den Tagen in der Sichel plagt, eintreten wird."

Langsam fügt sich in deinem Kopf ein Bild zusammen. Es scheint, als ob jene mit unsterblicher Gier verfluchten Geschwister Jahrhunderte über diese Welt wandelten, ehe sie sich in den Bergen der Schwarzen Sichel niederliessen und den dort ansässigen Goblins, Trollen und Menschen Weisheit und Wissen schenkten und so als Orakel vom Purpurberg bekannt wurden. Doch der Rat der Beiden hat seinen Preis, im Märchen Kraft und Blut genannt, sicherlich ein weiterer Hinweis auf die vampirische Natur der beiden Geschwister. Wenn an all dem etwas

Wahres ist, so haben die beiden Geschwister Brohn und Yahja also letztendlich ihre unsterbliche Gier zwar nicht heilen, aber doch kontrollieren können, denn sonst würde niemand, der Rat beim Orakel vom Purpurberg sucht, zurückgekehrt sein, und niemand hätte je von diesem Ort berichten können.

Schon kurz darauf hast du einen Entschluss gefasst. Du wirst nach Weiden und von dort aus in die Berge der Schwarzen Sichel reisen, um dort das Orakel vom Purpurberg nach dem Schicksal deiner Liebsten zu befragen. Neue Hoffnung keimt in dir auf, und zum ersten Mal seit vielen Wochen plagt dich in der folgenden Nacht keine düsteren Träume.

In den Bergen der Schwarzen Sichel, im Mond Efferd, 1015 nach Bosparans Fall

"Der Namenlose hat die Vampyre erschaffen, um die götterfürchtigen Menschen zu plagen. Sie saugen dir dein Blut aus und auch deine Seele, bis du einer von ihnen bist und die Praiosscheibe fürchten musst. Nichts Gutes ist mehr in ihren untoten Leibern."

- Annalen des Götteralters - Vom Anbeginn der Zeiten, Kusliker Horas-Ausgabe

Von Kuslik hast du den gleichen Weg bis nach Gareth genommen. Überall steht die Landschaft in sommerlicher Kraft und Blüte, satten Wiesen, grünen Wäldern und goldgelben Feldern säumen deinen Weg.

In Gareth hast du dich nicht lange aufgehalten. Kurz hast du überlegt, deinem alten Freund Wulf einen Besuch abzustatten, aber dann hat dich doch die Sorge um deine Liebste zur Eile angetrieben. Einen dummen Kommentar des Anergastens über das Schicksal Sartassas hättest du ebensowenig ertragen können. Über die Reichsstraße II bist du über Puleth bis nach Wehrheim gelangt. In der danpatischen Grafenstadt hast du kurz entschlossen bei deinem alten Freund Ungrimm vorbeigeschaut, musstest aber leider feststellen, dass der Angroscho momentan nicht in der Stadt weilt. Über die Reichsstraße II bist du weiter nach Norden bis zu dem kleinen verschlafenen Städtchen Auen gereist, welches bereits die erste Stadt des weidener Herzogtums ist. Von Auen aus bist du einem kleinen und weniger gut ausgebauten Pfad durch die weiten Graslandschaften Weidens bis nach Teichenberg gefolgt. Dachtest du noch damals während des Viehtriebs der Nivesen, niemals mehr eine noch grössere und gewaltigere Tierherde zu erblicken, strafte die weidener Rinderherden deinen Gedanken doch Lügen. Zu Tausenden ziehen die mächtigen Tiere über die Wiesen und Steppen Weidens, bewacht und angetrieben von den typischen weidener Rinderhirten, bekleidet mit Schlapphut, Peitsche und Ledermantel.

In dem kleinen Dörfchen Teichenberg hast du in der einzigen Taverne des Ortes ein Zimmer genommen und in den folgenden Tagen die dort ansässigen Hirten und Jäger über die nahegelegene Schwarze Sichel ausgefragt. Mit reichlich Proviant, Decken, Seilen und guten neuen Stiefeln aus Rindsleder bist du schliesslich nach Osten aufgebrochen. Der Pfad führte dich durch dichten Nadelwald bis zu den ersten Ausläufern der Schwarzen Sichel. Von hier an wurde der Weg immer steiler und beschwerlicher, und schon bald lösten tiefe Schluchten und abschüssige Hänge den dichten Nadelwald ab. Mehr als einmal hast du deinem ständig plapperndem Begleiter Pug Dank zollen müssen, denn der kleine Meckerdrache flog dir oft

voraus, um den weiteren Weg durch die Sichel zu erkunden. Nach vielen Tagen beschwerlicher Reise hast du endlich jenen Berg erreicht, der bei den Goblins unter dem Namen Naira Kageja bekannt ist. Und tatsächlich, an der Ostflanke des Berges siehst du unzählige Flechten, die sich an der ganzen östlichen Seite des Berges bis hoch hinauf zum Gipfel entlangziehen. Die nächsten Wochen verbringst du alleine am Fuss des Purpurberges, neben deiner Stimme ist das Meckern deines Taschendrachen oft das einzige Geräusch, das du zu hören bekommst. Die Tage verbringst du mit Studien und Gerübelein, denn der Zugang zum Orakel vom Purpurberg ist nur zur Stunde des Sonnenuntergangs zu finden, wenn Praios sich von der Welt abwendet und die Flechten in unheimlichem Purpur zu leuchten beginnen. Wochen vergehen, ehe du endlich jene Felsspalte findest, die das Ziel deiner Reise darstellt. Dort wachsen die purpurnen Flechten am dichtesten, und nichts als Dunkelheit ist zu erkennen. Du fasst dir ein Herz, und mit dem Licht der ewigen Flamme deines Zauberstabes betrisst du die schmale Felsspalte. Eng und klamm ist es in der Höhle, und schon bald kannst du nicht mehr aufrecht gehen. Schliesslich wird die Höhle so niedrig, dass du auch auf allen Vieren nicht mehr vorankommst. Die Dunkelheit vor dir ist fast greifbar, die ewige Flamme deines blauen Stabes kämpft vergeblich gegen die allumfassende Düsternis an. Unnötig zu erwähnen, dass dein Meckerdrache dir nicht in die dunkle Felsspalte gefolgt ist. Dann hörst du die Stimme, düster, melancholisch und traurig:

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

Erst bleiben dir die Worte im Hals stecken, doch dann antwortest du, erzählst von den Fragen, die dich quälen, von den Antworten, die du suchst. Von deiner Liebsten, deren schreckliches Schicksal du nicht akzeptieren kannst und willst. Aus der Tiefe des Berges antwortet die düstere Stimme dir:

"Eine Antwort werde ich euch geben, doch der Preis ist ein Teil deiner Kraft, Sterblicher."

Du überlegst lange, doch schliesslich nickst du. Wenn ein Teil deiner Kraft deine Liebste zu retten vermag, so sei es. Lange geschieht nichts. Dann ertönt die dunkle Stimme aus der Tiefe erneut, diesmal in einem düsteren Singsang:

"Wenn der Drache verliert und gewinnt den Karfunkelstein, wenn des Raben Aufstreben ein Aufheulen unter den Menschen bringt, wenn die Legionen des blutenden Gottes in das Herz des Greifen gestossen, wenn der Sohn des Fuchses den Namen seines Oheims trägt, wenn sich die Sphären aufturn unter dem Heulen des Todes, dann wird der Tod nicht mehr den Tod bedeuten und das unsterbliche Verlangen gestillt sein!"

Dies ist eure Antwort, Sterblicher. Geht nun, lasst uns allein."

Verwirrt, enttäuscht und geschwächt stehst du in der Finsternis der Höhle. Du hattest dir eine klarere Antwort erhofft, doch stattdessen hast du eine vieldeutige Prophezeiung bekommen.

Du hättest es besser wissen müssen, zuviel Hoffnung hast du in diese Reise gesteckt. Mit düsteren Gedanken trittst du aus der Dunkelheit des Berges in die Dämmerung, schwach und ausgemergelt fühlst du dich. Das Licht des Herren Praios hat sich fast komplett abgewandt, als du mit düsteren Gedanken über die Weiten des Weidener Lands tief unter dir blickst.

Weidener Land, im Mond Ingerimm, 1015 nach dem Fall Bosparans

"mhair thairtalwa nurbraza - der letzte Sommer!"

- Naheniel Quellentanz

Die folgenden Monde hast du in den mächtigen Gipfeln der Schwarzen Sichel verbracht. Du hast eine alte und verlassenene Wohnstätte eines längst verschwundenen Goblinsstammes gefunden und dich dort eingerichtet. In der Turmruine hast du dich von Wurzeln, Beeren und gelegentlichem Wild ernährt. Die Tage sind ruhig, die Nächte kühl und zugig. Der Winter war hart in den Bergen, tiefer Schnee und bissend kalte Winde machten dir zu schaffen. Hätte dein Meckerdrache dir nicht hin und wieder einen mageren Hasen oder ein Mummeltier gebracht, du weisst nicht, ob du den Winter überstanden hättest.

Der Frühling kommt spät in den Sichelbergen, doch mit dem Wirken der jungen Göttin erfüllt endlich neuer Tatendrang dein Herz. Lange genug bist du deinen düsteren Gedanken nachgegangen, hast überlegt und gegrübelt, hast mit dem Schicksal gehadert, hast gebetet. Zwar hat dir das Orakel nicht eindeutig sagen können, wie Sartassas Schicksal abzuwenden ist, doch vom Ende des unsterblichen Verlangens handelte die Prophezeiung ohne jeden Zweifel. Du hast für dich beschlossen, dies nun endlich als gutes und hoffnungsvolles Zeichen zu deuten und wieder in die Welt hinaus zu wandern, um dort die Lösung der Prophezeiung zu finden und deine Liebste endlich wieder in den Armen halten zu dürfen.

Im Ingerimm des Jahres 1015 BF, an einem sonnigen Frühsommertag, hast du die Ausläufer der Schwarzen Sichel wieder hinter dir gelassen und bist von Teichenberg aus wieder in Richtung Reichsstrasse II gewandert. Die Landschaft steht in voller Blüte, Vögel zwitschern und das Summen der Bienen ist allerorten zu hören. Leben der jungen Göttin gefällig wohin man auch blickt, eine wahre Pracht, die selbst deine düsteren Gedanken zu überdecken vermag! Am Wegrand siehst du eine gemütlich dreinblickende, korpulente Travia-Geweihte mit einer qualmenden Pfeife im Mundwinkel sitzen, die dich beim Vorübergehen freundlich grüsst. Schon seit Monden hast du mit keiner Menschenseele mehr geredet, und so fängst du kurzentschlossen mit der Geweihten der gütigen Göttin ein Gespräch an. Die redselige Frau stellt sich als Mutter Linai vor, eine Geweihte der Travia aus dem nahegelegenen Balhoer Tempel, die in Teichenberg ihren Pflichten nachgegangen ist und dort die Schliessung eines Traviabundes geleitet hat. Nun befindet sie sich auf dem Rückweg in die Grafenstadt Balho, lässt sich aber aufgrund des schönen Wetters während ihrer Reise mehr Zeit als nötig. Die freundliche Frau ist dir irgendwie sympatisch und so beschliesst du, sie ein Stück des Weges auf der Reichsstrasse II gen Balho zu begleiten. Auch Pug scheint sie sofort ins Herz geschlossen zu

haben, denn er setzt sich sogleich auf die Schulter der guten Frau und lässt sich am geschuppten Kinn graulen. Die Geweihte scheint bei dem Taschendrachen überhaupt keine Berührungängste zu haben, ganz im Gegensatz zu Grossteil der weidener Bevölkerung. Auch sonst entspricht sie nicht dem Bild einer typischen Geweihten, hat sie doch neben ihrer ständig rauchenden Pfeife auch einen Flachmann dabei, aus dem sie gerne und häufig scharfen Balihoer Bärenod zu sich nimmt.

Viele Reisende sind auf der Reichsstrasse II unterwegs, immer wieder sind es auch einzelne Reiter oder Kutschen der Praios-Kirche und dem Orden der Bannstrahler, die an euch in Richtung Baliho vorbeiziehen. In einer Taverne am Rande der Strasse hört ihr beide die verschiedensten Vermutungen, wieso die Diener des Götterfürsten so zahlreich gen Norden unterwegs sind: von einem Konvent in Weiden ist die Rede, sicherlich wegen dringender Verhandlungen aufgrund der kürzlich stattgefundenen Kirchenspaltung. Jedes Mal wenn sie davon hört schüttelt Mutter Linai nur den Kopf. Manche reden aber auch von einem Überfall marodierender Orks auf einen Praiostempel nördlich von Baliho, welcher ebenso das Auftreten der Geweihten und Bannstrahler erklären würde. Diese Gerüchte verleiten die Geweihte jedes Mal zu einer herzhaften Verwünschung gegen die Schwarzpelze, was so gar nicht zu einer Geweihten der gütigen Travia zu passen scheint.

Am Morgen des nächsten Tages geht eure Reise schliesslich weiter in Richtung Baliho, das ihr sicherlich in den nächsten Tagen erreichen werdet.

■ Hier beginnt unser Abenteuer. Die Zeit in der Schwarzen Sichel ist an deinem Magier nicht spurlos vorübergegangen. Er ist hager und ausgemergelt und auch dem Gesicht sieht man den harten Winter und die karge Nahrung an.