

Die große Halla ist überfüllt mit Gästen. Alles, was Beine hat, will den Aufbruch der beiden Kapitäne miterleben. Endlich tritt Hetfrau Garhelt, begleitet von ihrem Sohn Tronde, vor die Menge, um die Bedingungen für den Wettstreit bekanntzugeben.

“Nun, edle Drachenfürher, vernehmt die Regeln, die für euer Duell gelten:

Ihr werdet dreimal vier Questen zu lösen haben, und euer Weg wird um das ganze bekannte Aventurien führen, und manchmal sogar darüber hinaus. Ihr dürft eure Konkurrenten auf der Reise behindern, aber es ist verboten, sie zu töten. Ihr werdet als Fürsten und als Bettler reisen, in Kälte und in Hitze, verzweifelt und voller Hoffnung. Seid gewiss, Mut und Stärke allein werden nicht ausreichen, euch ans Ziel zu bringen. Achtzig Wochen gebe ich jedem, dieses gewaltige Abenteuer zu bestehen, und damit ihr die Aufgaben auf ehrenvolle Weise löst, wird jede Gruppe von einer jungen Geweihten begleitet. Die Geweihte soll darüber wachen, dass bei dem Rennen die Regeln der Ehre eingehalten werden. Ihr Urteil wird am Ende der Reise über Sieg oder Niederlage entscheiden. Eure ersten beiden Missionen erfahrt ihr nun von mir, die restlichen Aufgaben werden euch erst im Verlauf der Reise bekanntgegeben.

Fahrt zunächst ins Yetiland und fangt dort einen der riesenhaften zweizahnigen Kopfschwänzler! Aber gebt acht und fangt das Tier lebend, damit es in die Hjaldingstadt gebracht werden kann. Während die kostbare Fracht nach Thorwal gebracht wird, Phileasson und Beorn, sollt ihr selber mit wenigen Auserwählten in den äußersten Norden aufbrechen, um dort den Turm zu finden, mit dem die Welt am Himmelsgewölbe aufgehängt ist, und der deshalb von den Firnelfen Himmelsturm genannt wird. Ergündet seine Geheimnisse und reist dann nach Riva, um dort eure nächste Aufgabe zu erfahren.

Nun brecht auf! Zwei Knorren werden euch vor der Küste von Yetiland erwarten, um die Expedition ins ewige Eis mit allem Notwendigen zu versorgen. Möge Swafnir mit euch sein!”

„Wo die Knochen Sumus' von vergangenen Zeiten singen,
droht der gesichtslose Tod des Lebens Flammen zu löschen.
Wappnet euch gut für einen Kampf, der nicht mit Stahl gefochten,
da nahe scheint des ewigen Weges Ende.
Geht des Wolfes Weg, denn er wird euch zur Erkenntnis führen“

MITSOMMERWALD UND RONDRAPACHT

Ein bornischer Sang über den letzten Theaterritter
und jenen Feenwald, den die Helden bald betreten
werden.

*Wenn Praios seine Augen schließt
kein Grün mehr aus dem Baume sprießt.
Im frostig kalten Land am Born
so grimmig wütet Firuns Zorn.*

*Des Landes Strome nicht mehr fließt
und nirgendwo das Leben sprießt,
doch ein Ort die Regel bricht
im Zauberwald kein Licht erlischt.*

*Des Waldes Blätter grün zu Firuns Zeit,
feucht ist das Gras, vom Schnee befreit,
denn Winters hier die Sonne lacht,
so lang die Fee den Forst bewacht.*

*Es den Nivesen zum Walde zieht,
wie's einstmals ihm der Weise riet,
schon wandern in den Wald hinein,
des Volkes Karene ganz allein.*

*Heraus sie kommen, sieh und schau,
wie nach der Mast auf grüner Au.
Doch war es nur ne einz'ge Nacht,
die sie im fremden Forst verbracht.*

*Dem Menschen ist der Wald verwehrt,
auch wenn er sich nach ihm verzehrt.
Es ist zu groß des Menschen Zorn,
dem Geist und auch dem Unicorn.*

*Das Tier dort singt, die Blüte spricht,
zur Feenfrau, ein wahr Gedicht.
So schön die lichte Harfnerin,
dass Sie verleiht der Suche Sinn.*

*Es ritt hinein der Leuin Diener Rondrakling,
von dessen Rum ich viele Lieder sing.
Er sah die Fee bei Blütensang und Blättertanz,
da schlug sein Herz vor Liebe voll und ganz.*

*Er lag bei ihr, so groß des Lichtes Glück,
Sie hieß ihn bleib, doch Ilmin zog's zurück.
Verließ den Wald und ritt ins Borneland,
wo nun des Praioslobes Herrschaft stand.*

*Als sah des Tyrannen Schreckenstat
Da ward des Ritters Antlitz hart
Mit Schild und Schwert der Recke Leuenkling
zu des Praioslobes Schergen ging*

*Auch wenn die Knochen lange bleich
so singt vom Kampfe leuengleich
auf das es lebe immerfort
des Leuenklinges Rondrawort*

“In der Stadt, in der Ingerimm Efferd trotz, konnten selbst die Stürme der Zeit die Spur des Steppenwolfs nicht löschen.

Zerreißt den Schleier der Vergangenheit, und ihr werdet eine silberne Flamme finden! Sie ist der eine Schlüssel zu Orima der Allsehenden, der ihr dereinst begegnen werdet.”

Von den wunderlichen siechheiten . all die daz lebende laiden machen unter prayos straal

(altes Buch über Krankheiten und Heilkräuter). ca. 820 BF [R]

... in deme norderlande ist der himel gar tief . des getieres horne ritzet ihn um ain klaines . da hoert man wunder sagen von des wulfes kinderem . die solln zeuget sein von aime wulf unde aime mennisch . wes geschlaecht auch ain jeglicher . des fleisches suende ist der kinderem laid . si wissen niht op zu lebene bai deme wulf oder bai deme mennisch. gar viele haben allezeiten ain wulfen zum genossen . im kampf ist daz antlitze gar schrecklich zu schauen . zebalde des blute flieszet sie springen zu unde beiszen deme in den hals.

Aktenvermerk

vom 28. Firun 778 BF [R, G]

Am 28. Firun 778 nach Bosparans Fall lieferte der Fechtlehrer Erm Sen, den man in der Stadt Wolfritter nennt, einem unbekanntem Krieger aus der Khäm ein Duell auf Leben und Tod. Obwohl sich eine große Menge Pöbel auf dem Zwergenplatz versammelt hatte, wagte niemand einzugreifen. Selbst Wachoffizier Piet Geldong konnte den nach seinen Worten „tierhaften“ Kampf der beiden Kontrahenten nicht unterbrechen. Nach Aussage des Magistrats Steenbart, der dem Kampf über seine ganze Länge beiwohnte, dauerte das Gefecht mehr als eine Stunde. Er berichtet, der verschleierte Gegner des Fechtlehrers sei, nachdem er eine Wunde am Hals empfangen hatte, zum Entsetzen der Menge zu Staub zerfallen. Anschließend wurde Erm Sen wegen Verstoßes gegen das Duellgesetz verhaftet. Am heutigen Tage hat man den Schwertmeister der Stadt verwiesen. Die Überreste seines Gegners wurden in einem Tongefäß in der Misa versenkt.

Der Bornlandspiegel

(ein in Vallusa seit Jahrhunderten gültiges Gesetzbuch) [R, G]

Das Duellieren mit scharfer wie auch mit stumpfer Waffe ist auf öffentlichen Plätzen untersagt. Jeder, der gegen dieses Verbot verstößt, hat ein Bußgeld von 10 Groschen zu entrichten. So sich ein Delinquent weigert, das Bußgeld zu entrichten, sei er mit zehn Tagen Kerker zu bestrafen. Findet trotz des Verbots ein Duell statt, bei dem einer der Kombattanten getötet wird, so hat der Überlebende eine Buße von 10 Batzen zu entrichten und binnen 24 Stunden die Stadt zu verlassen, deren Rechtsordnung mit Blut besudelt wurde. Wird der Verurteilte nach Ablauf dieser Frist noch innerhalb der Wehrmauern angetroffen, ist er zu verhaften und in den Kerker zu werfen, wo er bleiben soll, bis die Ratten an seinem Gebein nagen.

Aktenvermerk

vom 23. Praios 776 BF [R, G]

Dem hochwohlblöblichen Antrage des Obristen und Kaiserritters Erm Sen, im Löwenhause zum Zwergenplatz eine Fechtschule einzurichten, wurde durch den ehrenwerten Magistrate der Stadt Vallusa stattgegeben.

Aktenvermerk

vom 30. Hesinde 831 BF [R]

In diesem Jahr ist der Wiedergänger auf dem Zwergenplatz nicht mehr erschienen. Es scheint, als hätte jener Wüstenkrieger nun endlich seine Ruhe gefunden und würde nachts keine Reisenden mehr belästigen.

Aktenvermerk

vom 12. Firun 819 BF [R]

Der Exorzist Restorn von Brabak, den der Magistrat mit der Vertreibung des Geistes vom Zwergenplatz beauftragt hatte, hat seinen Verstand in Borons Hallen gesandt. Als stammelnder Idiot musste ihn Emgerd, der Stadtweibel, zu den Noioniten bringen, wo er zur Pflege bleibt, bis sich sein Zustand bessert.

Aktenvermerk

vom 15. Ingerimm 1007 BF [R] (Diese Information ist knapp eine Woche alt.)

In dieser Nacht war wieder Lärm auf dem Zwergenplatz. Es scheint, als hätten Fremde den alten Geist in seinem Schlummer gestört.

Meyne gefaehrlichsten Handelszuege

(eine Autobiographie des Händlers Sluiter Broenster), ca. 790 BF [R]

Zwei Passagen aus diesem 180-Seiten-Wälzer sind für die Helden von Bedeutung.

Eyne fährwahr schroecckliche Strapatzten war der Zug mit des Kaypers Obristen Erm Sen. Seynen Soldaten auf gar stinkenden Camelen waren verlauste Novadis eyne so dauerhafte Plage, dass diese kaum Acht auf meyne Waren haben konnten. Mehr denn fuerchterlich waren jene Attakken, die die Schwartzverschlegerten fuehrten. Allzeit wann wir eynen Mann auf den Thodt verwundet hatten, zerfiel derselbst zu Sandt. Welch Nutz ist von all dem Toedten kommen, als sie zum Schluss zu Unau gelangeten? Nichts denn Ruhm, der dem Kauffmann nichts zahlt, und eyn altes Schwert fuer den Obristen. Und gar denselben wieder zu sehen, machte die Unauer wenig froh ...

Als ich zuletzt Vallusa erreiche, bot sich dort eyn gar wunderlich Bild. Da wird zu dieser Stunt eyn Mann nebst eynem Wolff aus der Statt gejagdt, der mich unvermitteltst den Obristen erinnern macht, dem ich vor Jahr und Tag in der Khom begegnet bin. Mit eben demselben war ich zu Zeyten von Punin nach Unau zu Pferde. Als er itzt ueber die Tobrische Bruecke kam geritten, blitz auch eyn gleyches alter Schwert an seyner Seyt. Schoen glaenzten auch all die Funkelsteyne im Licht der Sonnen ...

Die edle Kunst des Fechtens

(ein Buch über Waffenkunde), ca. 800 BF [A]

Jeder gute Fechter versucht, einen Kampf zu vermeiden. Ein Weg dorthin ist, den Ruf zu pflegen, ein besonders tödlicher Kämpfer zu sein. Wenn Dein Gegner Dich fürchtet, so wird er schlechter kämpfen. Besonders geeignet für diese Art des Kampfes ist der Wolfsbiss, ein Schwerthieb, den Erm Sen, ein Fechtlehrer aus Ypilia, entwickelt hat. Der Kämpfer unternimmt dabei nur noch Attacken auf die Kehle des Gegners. Wird ein Feind dessen gewahr und erkennt, dass er in diesem Kampf nur eine Wunde davontragen wird, welche aber zu seinem sofortigen Tod führt, so schwächt dies seine Kampfmoral so sehr, dass er mit großer Wahrscheinlichkeit die Waffen streckt. Vor der Tötung, die sich effektiv durch einige Finten vorbereiten lässt, sollte ein ritterlicher Kämpfer seinem Gegner mehrmals Gelegenheit geben, seine Waffe zu strecken.

Von den grossen Fechtschulen im kayserlichen Land

(Traktat der Rondryana von Ploedtsingen) [A]

Beruehmt iszt auch die Fechterschul zu Ypiliam, dortselben man den Wolfbiss und viel ander Finessen im ehrlichten Kampf ohn Magie lehret. Geheyszen würdt die Schul der Rothe Thurm, doch man heyszt sie auch Bluthurm, eyn gar sinlos Naam, alldieweyl sie schlicht von rothem Sandsteyn gebaut iszt worden. In eynem Thurme sint alle Lehrmeyster untergebracht, die von Ferne komen, um ihre Schueler zu unterweysen. Gar eyn jeder Naam eynes Lehrers, der in der Schulen jemalen geleeret, steht auf eynen grossen Tafeln im Thurm.

Der Tulamidenkrieg

(ein Kriegsepos), ca. 780 BF [A]

In diesem Buch können einige Passagen von Interesse sein, die Erm Sens Zeit als Kommandeur des Kamel-Korps betreffen. Dabei wird sein Name allerdings nicht genannt.

Und so zogen unter gleißender Sonne die 400 Reiter des Kamel-Korps gen Punin, wohl wissend, dass sie in den Tod reiten würden. Wie man ihnen befohlen hatte, metzelten sie Novadis nieder, wo immer sie sie vorfanden. Selbst ihr Kommandant, der stets von einem Wolf begleitet wurde und auch wie ein Wolf zu kämpfen verstand, kämpfte mit den gemeinen Soldaten Seite an Seite.

Da erhob sich aus der Mitte der Novadis ein junger Krieger namens Malkillah. Er verstand es, die untereinander verfeindeten Stämme zu einen und auf den gemeinsamen Feind einzuschwören. Die Zeit der Rache war gekommen. Das Kamel-Korps der Wüstenlegion befand sich gerade auf dem Rückmarsch von Punin nach Unau, als die Novadis wie ein Wüstensturm über sie herfielen und nun ihrerseits die kaiserlichen Krieger in ihrem eigenen Blut ersaufen ließen.

Am Tag der Entscheidung trafen die verfeindeten Heere aufeinander. Schon bald verloren die Befehlshaber auf beiden Seiten den Überblick über das Kampfgeschehen. Die Schlacht wurde zusehends zu einem Schlachten und Morden. Mann gegen Mann, ein Kampf auf Leben und Tod. Als sich der Staub der Schlacht gelegt hatte, war der Boden des Salzsees getränkt vom Blut der Kaiserlichen. Die Wüstenlegion hatte aufgehört zu existieren.

In Rastullahs Hand

(Reisebericht aus der Khôm), ca. 950 BF [A]

Dortem wo das Feuer des göttlichen Praios Dere am härtesten trifft, in der Tiefe der Wüste, lebt der Stamm der Beni Geraut Schie. Männer wie Frauen dieses schlanken, hochgewachsenen Volkes sind verschleiert. Niemals sah ich mehr als ihre blitzenden Augen, dabei erzählt man sich unter den Novadi, dass besonders die Frauen von großem Liebreiz sein sollen. Von Kopf bis Fuß sind diese Gestalten in blaues und schwarzes Tuch gekleidet. Dhachmuti, mein Führer, erwies den verschleierten Wüstenrittern äußersten Respekt, als wir ihnen begegneten. Später erzählte er mir hinter vorgehaltener Hand, sie seien alle furchterregende Schwertkämpfer und Schwarzmagier. Dafür, dass sie sich nicht dem wahren Glauben zuwenden, lässt Rastullah sie zu Staub zerfallen, wenn man einen von ihnen tötet oder gefangen nehmen will.

Neersand
Hafenstadt im Bornland an der Mündung des Walsach. Der Hafen ist nur schwer zu erreichen, da zahlreiche Untiefen, Sandbänke und vor allem ein großer Strudel in der Hafeneinfahrt die Schifffahrt erschweren. Über die Stadtgrenzen hinaus bekannt sind die Töpferwaren (Neersander Blautöpfe), der Sitz des Kronvogtes, die Halle der Therbüniten und die Magierakademie *Schule der Beherrschung*. Direkte Nachbarschaft zur Wildnis der Walberge.

Festum
Größte und mächtigste Stadt des Bornlandes an der Mündung des Born. Bedeutender See- und Handelshafen, Hauptsitz des Kontors Stoorrebrandt. Bemerkenswert sind vor allem der Hesinde-Tempel (einer der größten in Aventurien), die Magierakademie *Halle des Quecksilbers* und das Gerberviertel, das fast ausschließlich von Goblins bewohnt wird. Die Flottenschau am 1. Efferd ist einmalig in ganz Aventurien.

Vallusa
Freie Stadt auf einer Insel in der Mündung der Misa, gehört weder zum Mittelreich noch zum Bornland. Bekannt für seine hohen Gebäude, die wegen der begrenzten Baufläche bis zu sechs Stockwerke hoch sind. Umgeben von einer 15 Schritt hohen Stadtmauer aus schwarzem Basalt, um die Stadt vor Sturmfluten zu schützen. Auf der dem Meer zugewandten Seite ist ein Ingerimm-Tempel mit einem 20 Schritt hohen Feuerturm und einer ewig brennenden Flamme in die Mauer hineingebaut. Die Tobrische und die Märkische Brücke verbinden Vallusa mit dem Festland.

Ilsur
Tobrische Hafenstadt und Baroniesitz an der Mündung des Dogul in die Tobrische See. Eher unbedeutender Handelshafen, Haupterwerbszweige sind Fischerei, Viehzucht und Ackerbau. Einzig auffällig im Stadtbild mit sonst flacher Bebauung sind die Residenz der Baronin und der Tempel des Efferd, dem die Bewohner wegen des oft über die Ufer tretenden Doguls den höchsten Tribut zollen. Zudem bekannt für die Produktion edelster Tuche in der Gräflichen Tuchweberei des Arne Frengammer & Sohn.

Mendena
Tobrische Grafenstadt unterhalb der Burg Talbruck, liegt nördlich der Mündung des Tobimora und ist umgeben von einer festen Stadtmauer. Seit dem Ogersturm provisorische Hauptstadt der Provinz. Das Stadtbild ist geprägt von roten Ziegelbauten. Die Bürger leben hauptsächlich von Handwerk und Landwirtschaft, doch auch der Umschlaghafen trägt zum Wohlstand der Bürger Mendenas bei. Praios gilt als Schutzgott der Mendener.

Beilunk
Leicht tulamidisch geprägte Hafenstadt im Osten Aventuriens, Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft. Wurde in seiner über 2500-jährigen Geschichte mehrmals niedergebrannt, belagert und neu erbaut. Wegen seiner nunmehr erhöhten Lage ist die Stadt seit über 600 Jahren jedoch von Überschwemmungen verschont geblieben. Sehenswert sind das vergoldete Kuppeldach des Praiostempels, das Stammhaus der Beilunker Reiter sowie der trutzige Ziegelbau der Akademie Schwert und Stab. Auffallend ist die hohe Militärpräsenz – Beilunk ist einer der Versorgungshäfen für die mittelreichische Armee auf Maraskan.

Perricum
An der Mündung des Darpat ins Perlenmeer gelegen, im Norden von den Trollzacken überschattet und über eine befestigte Straße mit dem Herzen des Mittelreichs verbunden, zählt die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft auch zu den bedeutendsten Handelshäfen des Mittelreichs. Efferd gilt als Schutzgott der Stadt, ihm zu Ehren findet hier am 1. Efferd das Volksfest der bunten Lichter von Perricum statt. Ebenso ist Perricum für seine Nähe zur Göttin Rondra bekannt: Das Oberhaupt der Rondra-Kirche hat hier seinen Sitz, während im Rondra-Tempel der göttliche Zweihänder Armalion aufbewahrt wird. Gleichermäßen berüchtigt ist das „Perricum Anheuern“: Nächtliche Presskommandos durchstreifen auf der Suche nach hoffnungslos Betrunknen Schänken und Kneipen, um dem akuten Personalmangel auf den Schiffen Herr zu werden. Wenn die Unglücklichen erwachen, ist es meist schon zu spät und sie sind auf hoher See.

Zorgan
Hauptstadt des reichen Fürstentums Araniens und drittgrößte Stadt am Perlenmeer. Wichtiger Ausfuhrhafen für die reichen Weizen- und Obsternten Araniens, aber auch Namenspatron für eine der gefürchtetsten Seuchen Aventuriens: die Zorgan-Pocken. Beherbergt Tempel aller Zwölfgötter, besondere Bedeutung hat der Peraine-Tempel, dort wird die Grüne Hand Peraines aufbewahrt – eine der wichtigsten und heiligsten Reliquien der Kirche.

Donnerbach
Freie Stadt südlich der Salamandersteine an der Mündung des Donnerbach, der hier mit lautem Getöse 60 Schritt zu Tal fällt – in den Neunaugensee. Die Gründung der Stadt geht zurück auf Rondragläubige, die vor über 650 Jahren auf der Flucht vor den Häschern der Priesterkaiser die weiträumigen Kavernen hinter dem „König der Wasserfälle“ entdeckten und ihrer Göttin dort einen Tempel errichteten. Einzig auf dem gefährlichen Weg über einen schmalen Felssims ist diese bedeutende Verehrungs- und Orakelstätte zu erreichen, in der auch die Wundersame Rüstung, eines der wichtigsten Artefakte der Kriegsgöttin, ruht. Oberhalb des Wasserfalls wurde seinerzeit die Residenz Donnerhall erbaut, die als Sitz für die Fürst-Erzgeweihten dient. Weiterhin ist Donnerbach bekannt für seinen hohen Anteil an elfischer Bevölkerung und dem Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung.

778 B7: Helge von Bram, Uitzulf Zweischnid, Aleta von Perricum, Erm Sen, Amalasuwinta und Cundrie vom See

9. Efferd 779: Der Abgang des Schwertmeisters Erm Sen ist ein grosser Verlust für unsere Schule. Es heyszt, er habe vor zwey Wochen ein Duell auf der grossen Lichtung gegen ein verschleyertes Weyb gefochten. Es mag seyn, dasz sein Wandel, den ich in den letzten Tagen festgestellt, mit diesem Duell zu thun haben mag.

Unter Steinen ruht der Toten Staub
Jungen Kriegern soll er Mahnung sein
so eilet weiter, müde Wandersleut'
Schlafes Bruder wacht bei diesem Stein.

Unter Ste ruht der ten Sta b
Ju en Krie soll er hnung sein
so eil weiter, üde nderale
hlafes Brud acht bei die m Stein.

»Mögen die sterblichen Überreste des verschleierte[n] Weibes hier Ruhe finden, doch fürchte ich, dass ihr Schatten mir weiter folgen wird. Ich weiß, ich habe Schuld auf mich geladen. Wie ein Fluch lastet der Ritt nach Punin auf mir. Wann werden die Forderungen nach Rache und Tod endlich enden? Wie viele der verschleierte[n] Novadis werden noch kommen, um den Mann zu töten, der einst so großes Leid unter ihr Volk brachte? Ich bin müde. Ich bin müde des Kämpfens, müde des Tötens. Möge sich mein Schicksal in der Einsamkeit erfüllen, dort, wo das geflügelte Grauen auf einem Bett von Gold ruht und kein Novadi meinen Weg kreuzt.«

“Es wird kommen der Tag, an dem sich die Kinder des H'Ranga aus den Fluten der Meere erheben und ihre schrecklichen Schlangenleiber an Land wälzen, um ganze Städte zu Staub zu zermahlen. Selbst die geringsten unter den Kindern der Gottechse, die sich schon in diesen Tagen unruhig in den Abgründen der Meere winden, können mit ihren Leibern die gewaltigsten Schiffe zerdrücken wie die übermütige Kinderhand die Schale eines Eies. Verschafft euch den unversehrten Reißzahn einer Seeschlange! Er gewährt euch Schutz in der Stunde, da keine Waffe von sterblicher Hand euch noch zu retten vermag. Vor der Ostküste Maraskans, das Meer durchpflügend, werdet ihr finden, was euch bestimmt ist.”

“Wo die See, die weder Meer noch Land ist, Schiffe hortet,
zwei alte Meister gefangen in des herrenlosen Sklaven Netz.
Schärft der geschuppten Herrn der Meere Waffen gegen des Kelches Räuber,
auf dass der Fenvar Erbe Schlüssel zurückkehre in die verlorene Stadt.”

Verehrte Reisende,
wie es scheint, verschlug auch Euch eine üble Laune des Schicksals an diesen ungastlichen Ort, an dem mich aufzuhalten ich ebenfalls gezwungen bin. So Ihr mehr über die Tote See und ihre Gäste, zu denen seit jüngster Zeit auch ein einäugiger Thorwaler gehört, erfahren und die Möglichkeit einer Kooperation ausloten möchtet, würde ich mich freuen, Euch in _____ Tagen zur Praisostunde bei _____ persönlich zu einer Unterredung zu treffen.

Mit vorzüglichster Hochachtung
Magus Vermis Gulmaktar

“Findet den, der sprecht wahr, im Basar der Stadt Fasar. Erfüllt des Träumers Visionen, er wird euch sicher führen, lebendigen Stein zu berühren, tief im Sand der Aeonen.”

Der Weg zum Ruhm ist geprägt von Mühsal. So helft, das kostbare Samenkorn zu pflanzen in das Tal aus den Träumen eines alten Mannes, und etwas wird geschaffen sein, das länger währt als der Ruhm eines Sterblichen. Kannst Du nicht fliegen wie ein Adler, klettere nur Schritt für Schritt bergan – auch wer mit Mühe den Gipfel gewann, hat die Welt zu Füßen liegen.

...
zu pflanzen in das Tal aus den Träumen eines alten Mannes, und etwas wird geschaffen sein, das länger währt als der Ruhm eines Sterblichen. Kannst Du nicht fliegen wie ein Adler, klettere nur Schritt für Schritt bergan – auch wer mit Mühe den Gipfel gewann, hat die Welt zu Füßen liegen.

»Die Zeit der blutigen Schwerter ist angebrochen, doch vergeht euch nicht an etwas, dessen Macht ihr nicht abschätzen könnt. Es ist nur einer, den ihr besiegen müsst. Manchmal muss man sich mit dem Bösen verbünden, um das Böse zu besiegen. Handelt im Sinne des göttlichen Phex, und ihr werdet vielleicht wiederkehren.«

Im Westen hinter den Nebeln liegen Inseln, die nicht den Schutz der Zwölf kennen.

Dort leben die Erben derer, deren versunkene Pracht ihr schauen durftet; und der Bruder vergießt das Blut des Bruders,

denn es gibt keinen, der von allen anerkannt wird, so lange der eine noch lebt, der zur Legende wurde.

Der Tod wird in eurer Mitte wüten, und es ist gut so,

denn nur durch die zweite Geburt des königlichen Gefährten, werdet ihr erfahren, wo der hohe König gefangen gehalten wird.

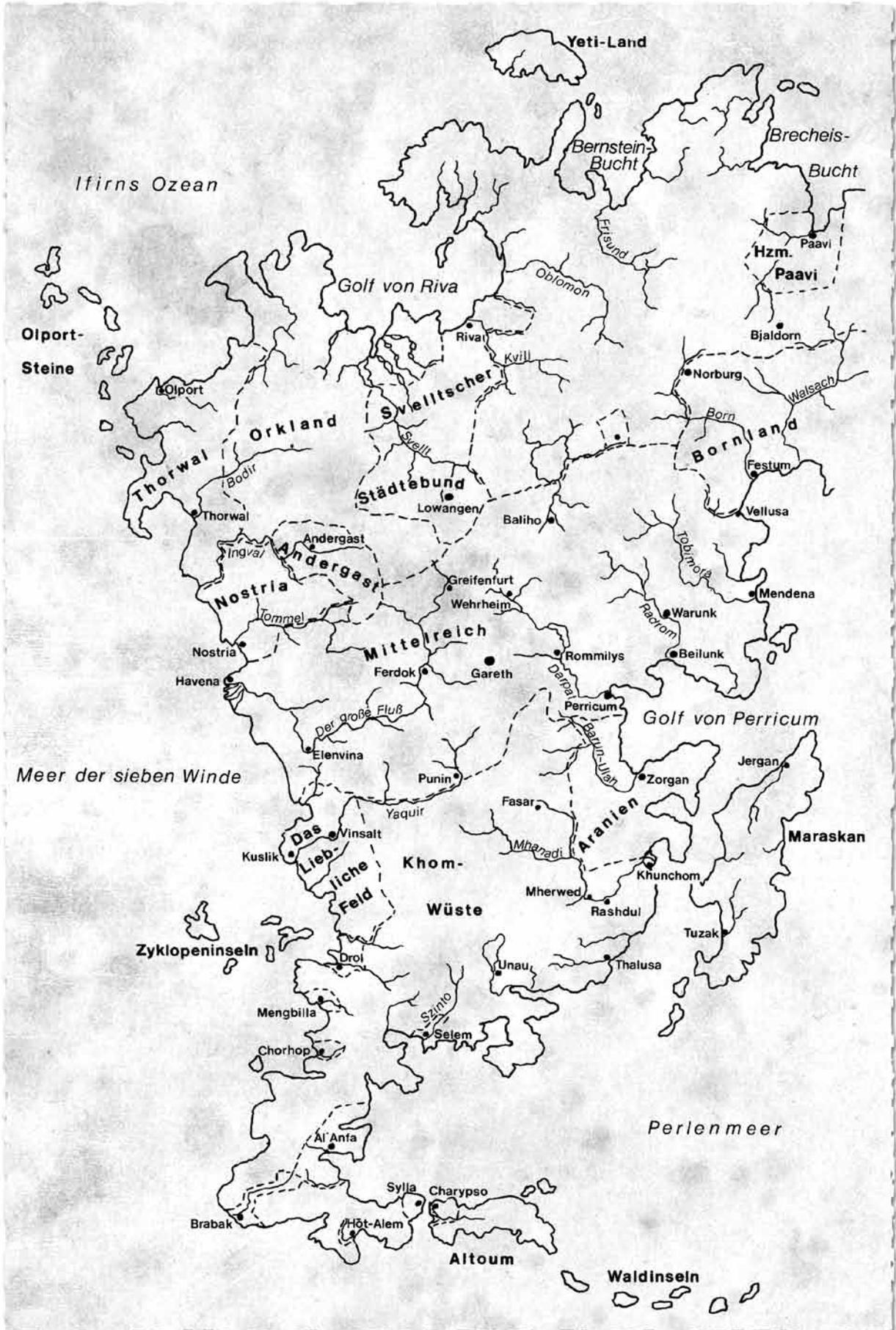
Der Weg zurück führt über den Rand eines Kessels, den die Lebenden eine Nacht vor den Krallen des alten Feindes schützen müssen.

Ihr braucht die Macht eines alten und des jungen Weisen, den Weg zu finden und das Ritual zu vollenden.

Achtet gut auf das verzauberte Holz, das euch den Weg durch den Nebel gewiesen hat, denn nur mit seiner Hilfe werdet ihr den Weg zurück in eure Welt finden.

“Hoch im Norden, am Quell eines Flusses, wartet ein Mann dunklen Sinnes im Tal der Träume. Wenn ein Stern vom Himmel fällt und Ingerimm die Erde erbeben lässt, ist der Tag seiner Freiheit gekommen. Doch braucht er Hilfe, damit ihm die Freiheit auch zum Glück gereicht.”

Welch ein Geschenk ist ein Lied! Es vermag Kummer zu heilen, wo Worte allein nutzlos bleiben. Es vermag die Wogen des krausen Verstandes zu glätten und schenkt Vergessen, wo Erinnerung Qual bedeutet. Dort, wo die Nivesen in einer Nacht eine Woche gewinnen, mag der Bann gebrochen werden. Bringt die Herrin des Waldes zum leidenden Freund und ihm wird geholfen sein!





Stadt Thornwal
1871

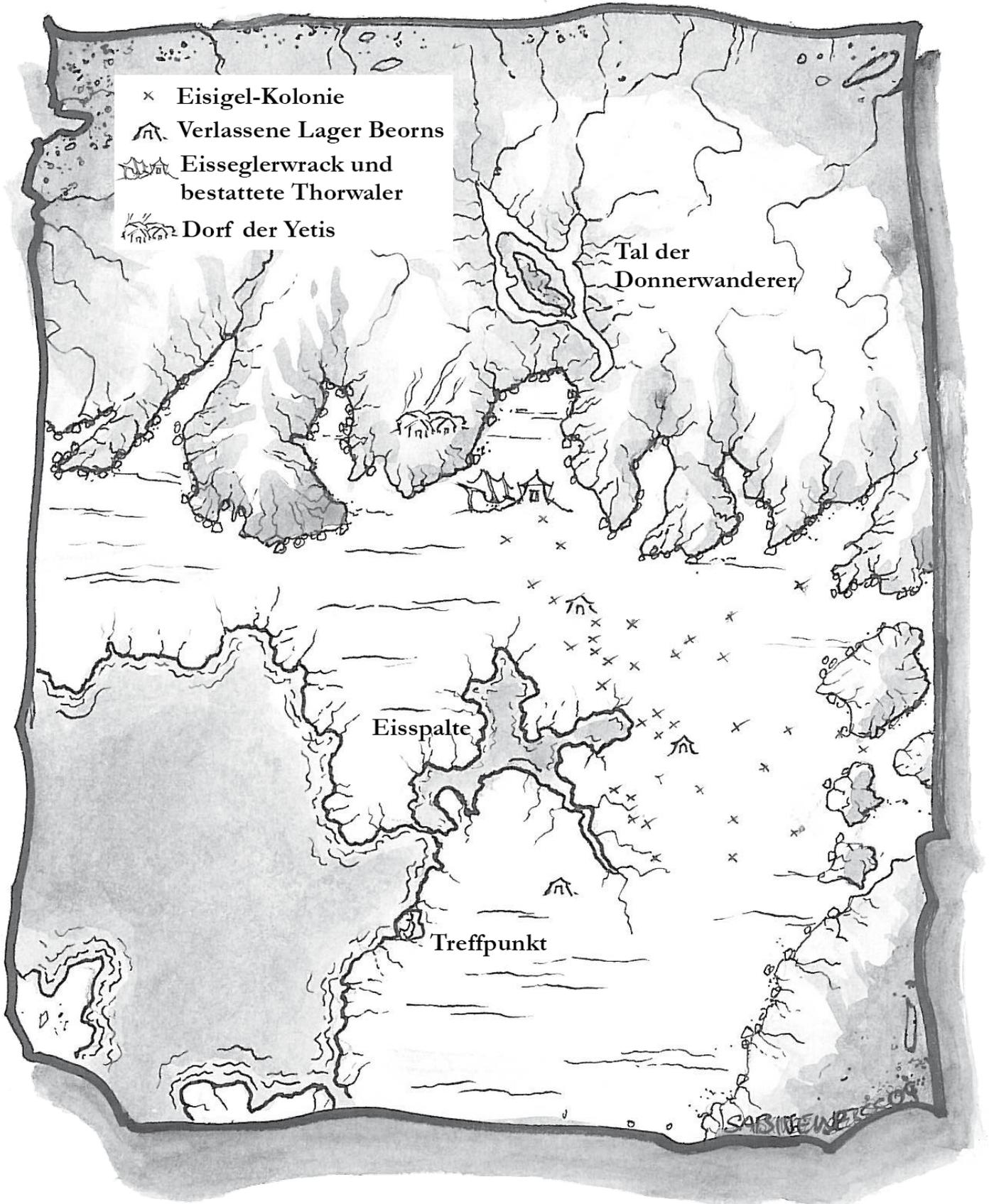
- × Eisigel-Kolonie
- ⌒ Verlassene Lager Beorns
- ⌒ Eisseglerwrack und bestattete Thorwaler
- ⌒ Dorf der Yetis

Tal der
Donnerwanderer

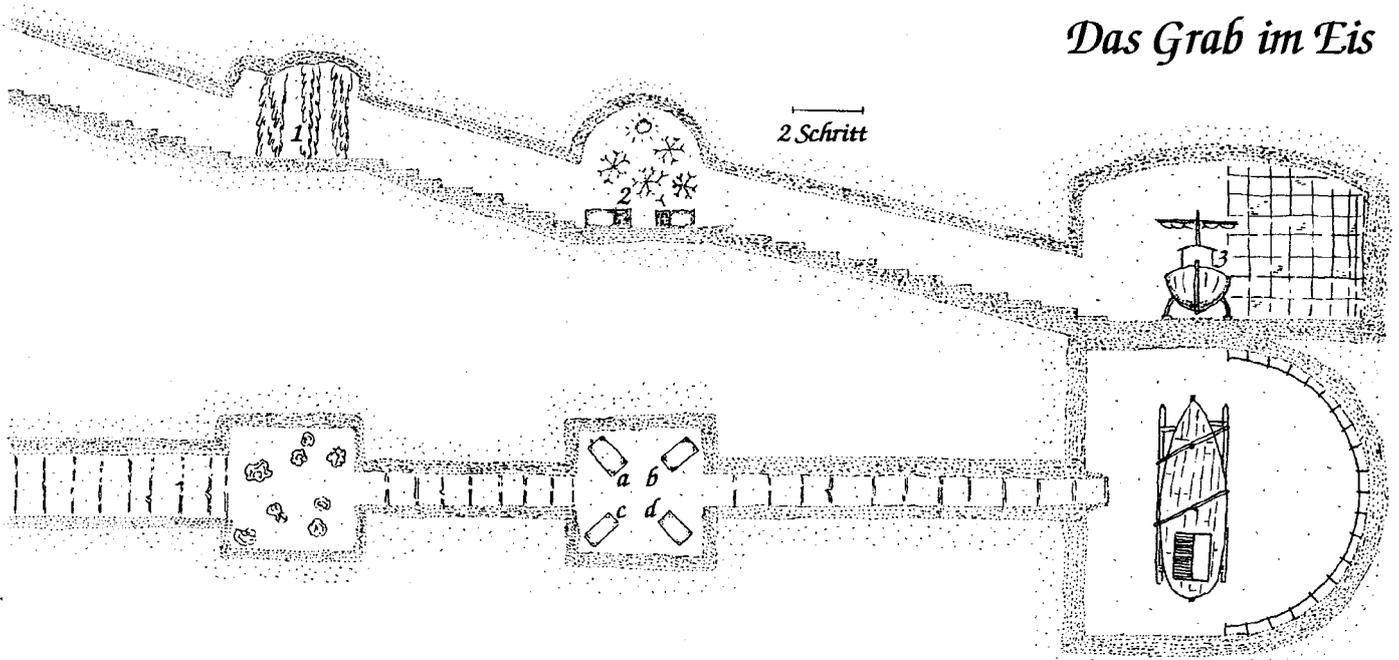
Eisspalte

Treffpunkt

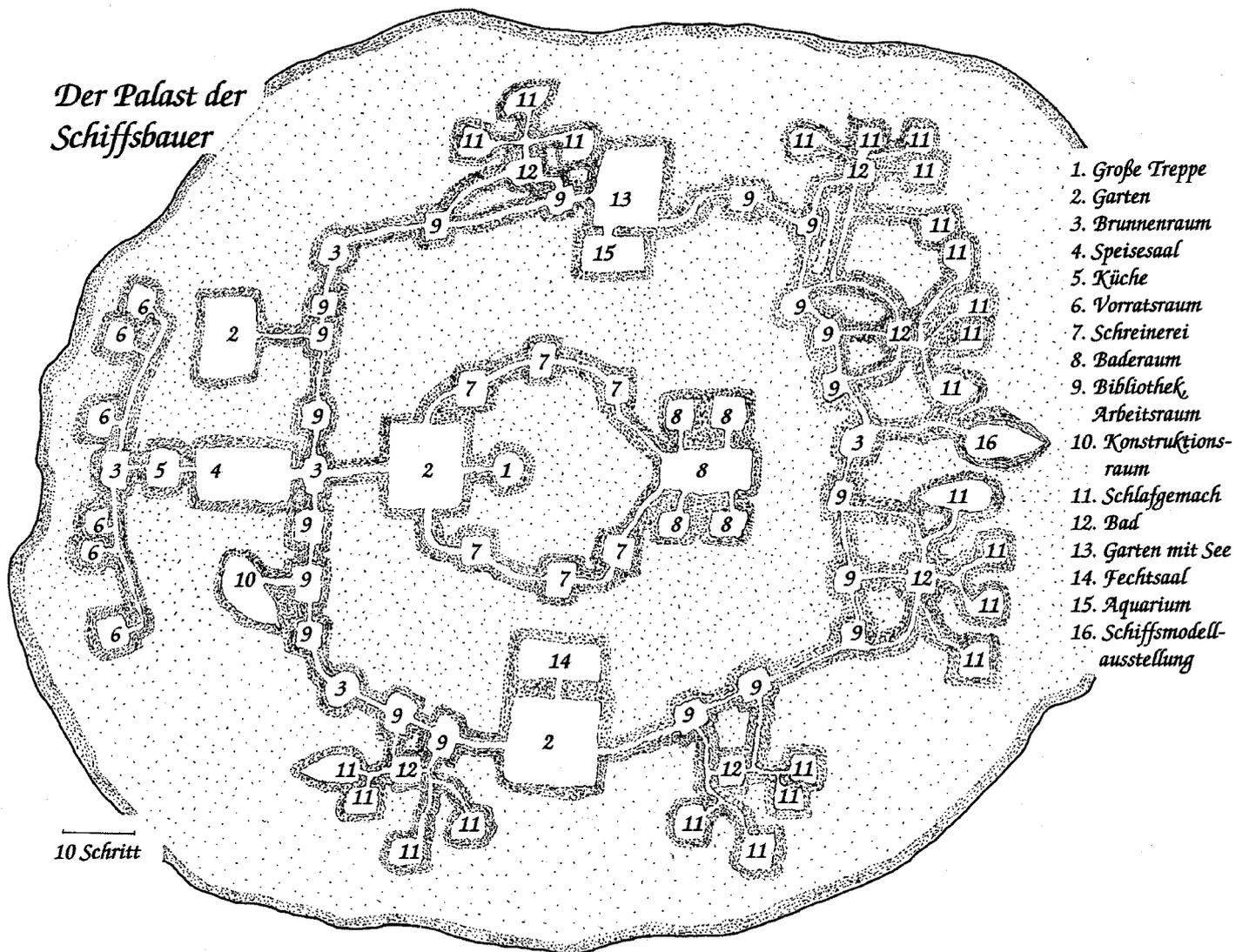
SABINE WELSCHE



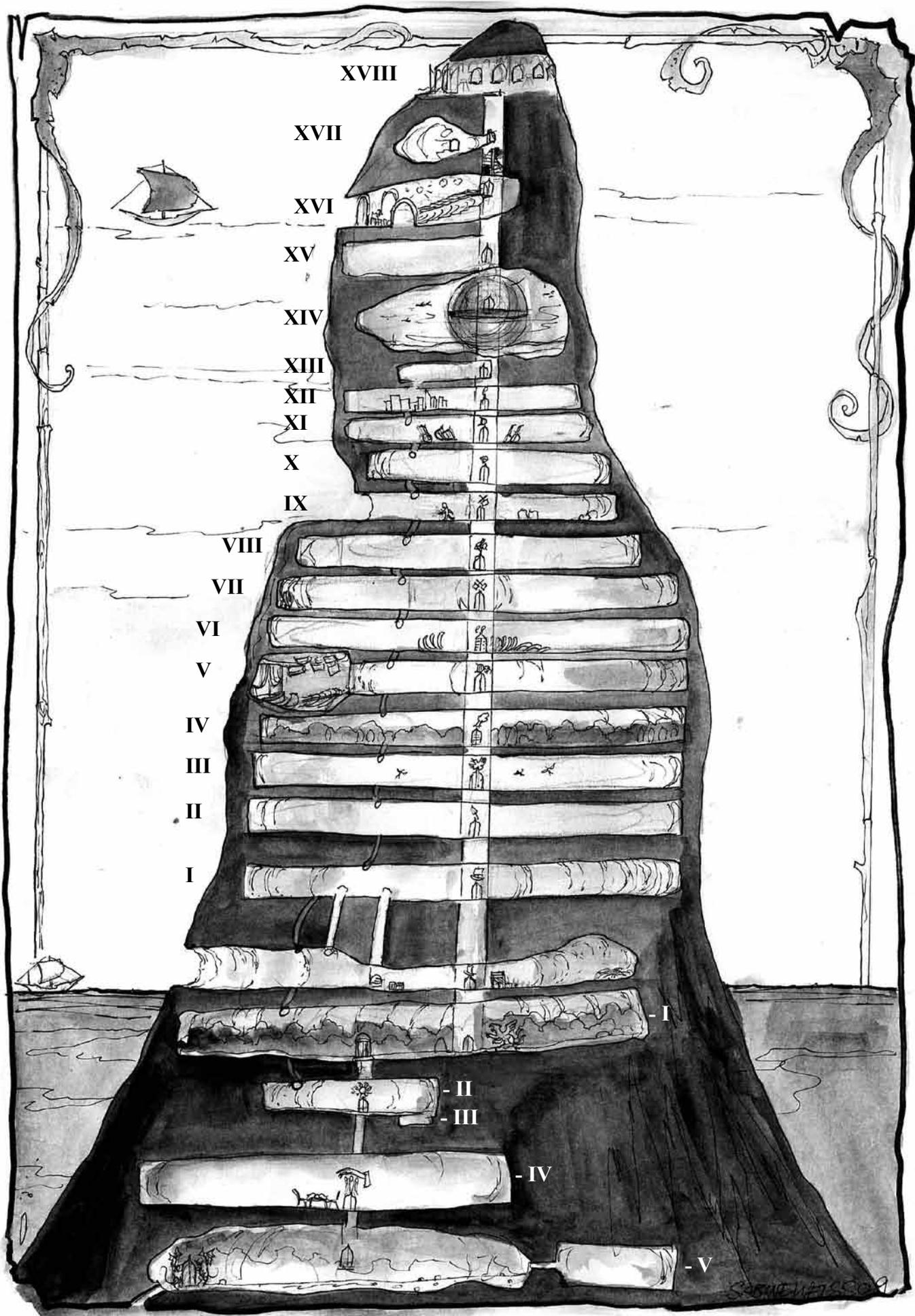
Das Grab im Eis



Der Palast der Schiffsbauer

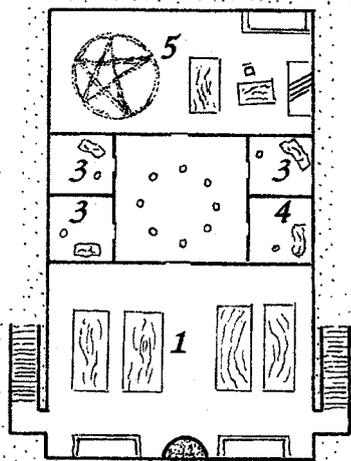


1. Große Treppe
2. Garten
3. Brunnenraum
4. Speisesaal
5. Küche
6. Vorratsraum
7. Schreinerei
8. Baderaum
9. Bibliothek, Arbeitsraum
10. Konstruktionsraum
11. Schlafgemach
12. Bad
13. Garten mit See
14. Fechtsaal
15. Aquarium
16. Schiffsmodellausstellung

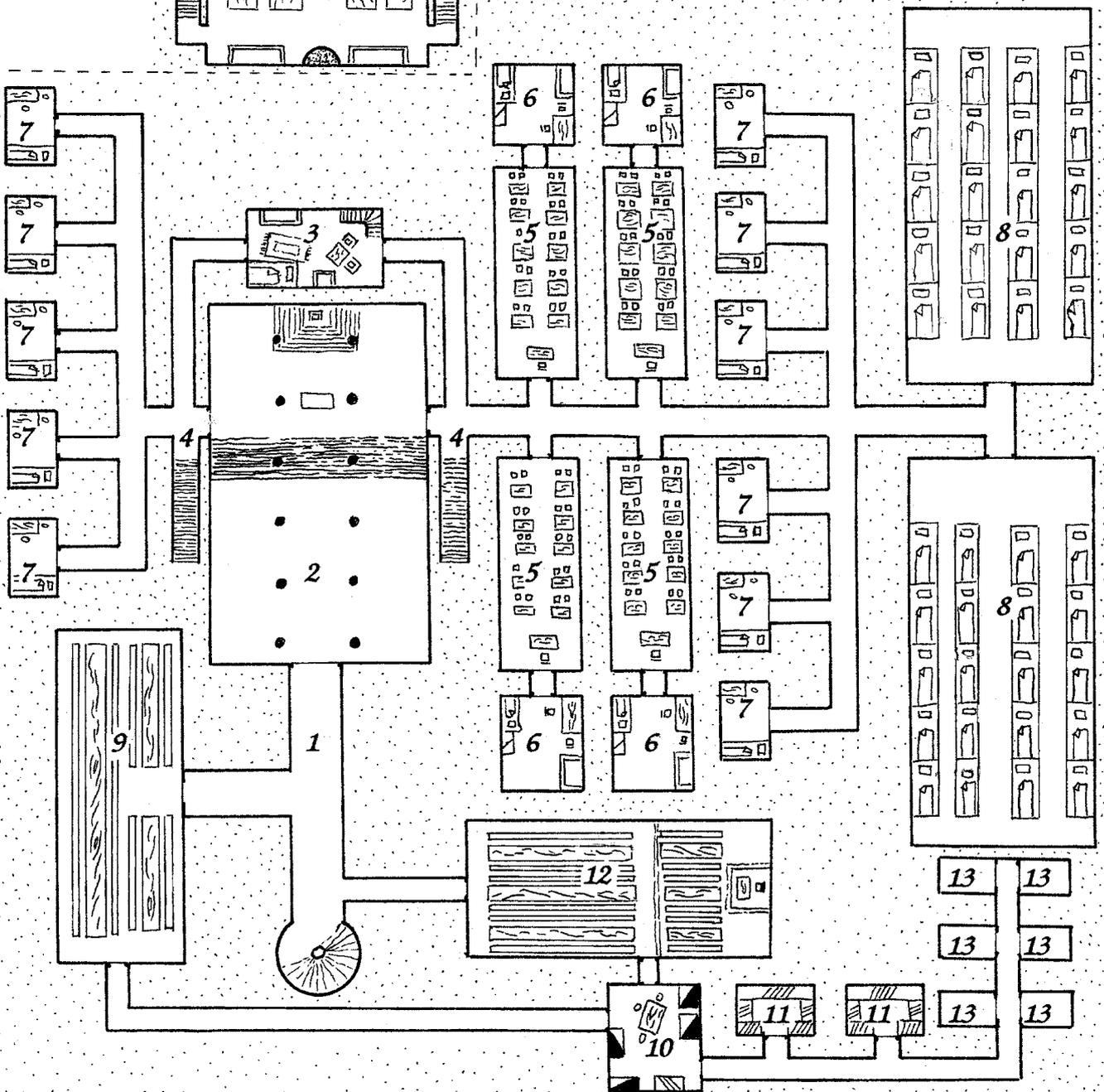


Die Krypta

5 Schritt



Der Tempel der Erleuchtung



ALLE ERKRANKTEN

Nivesengruppe (anfänglicher Zustand)	LeP	Kranke	Tag	Betroffene (siehe auch Dramatis Personae, Seite 85)
0 Tod	—	—	—	Kinder, Greise, Geschwächte, Karra, (Amuri), Kuljuk, Roika
1 sterbend	0-2	7	5-6	Kinder und Greise, (Ila)
2 kritisch	3-7	30	4-6	Kinder, Ältere und Greise, Het'ahm, (Enuk)
3 labil	8-12	41	4-8	Kinder, junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere
4 gefährdet	13-17	24	4-7	junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere, Oblong, Phanta
5 schwach	18-22	16	5-6	junge Erwachsene, Erwachsene, Hern'sen
6 angeschlagen	23-27	9	4-5	junge Erwachsene, Erwachsene
7 stabil	28-32	10	4	Erwachsene, Tse Kal
8 geheilt	—	1	14	Nirka

DIE VON HEILER

BEHADELTE

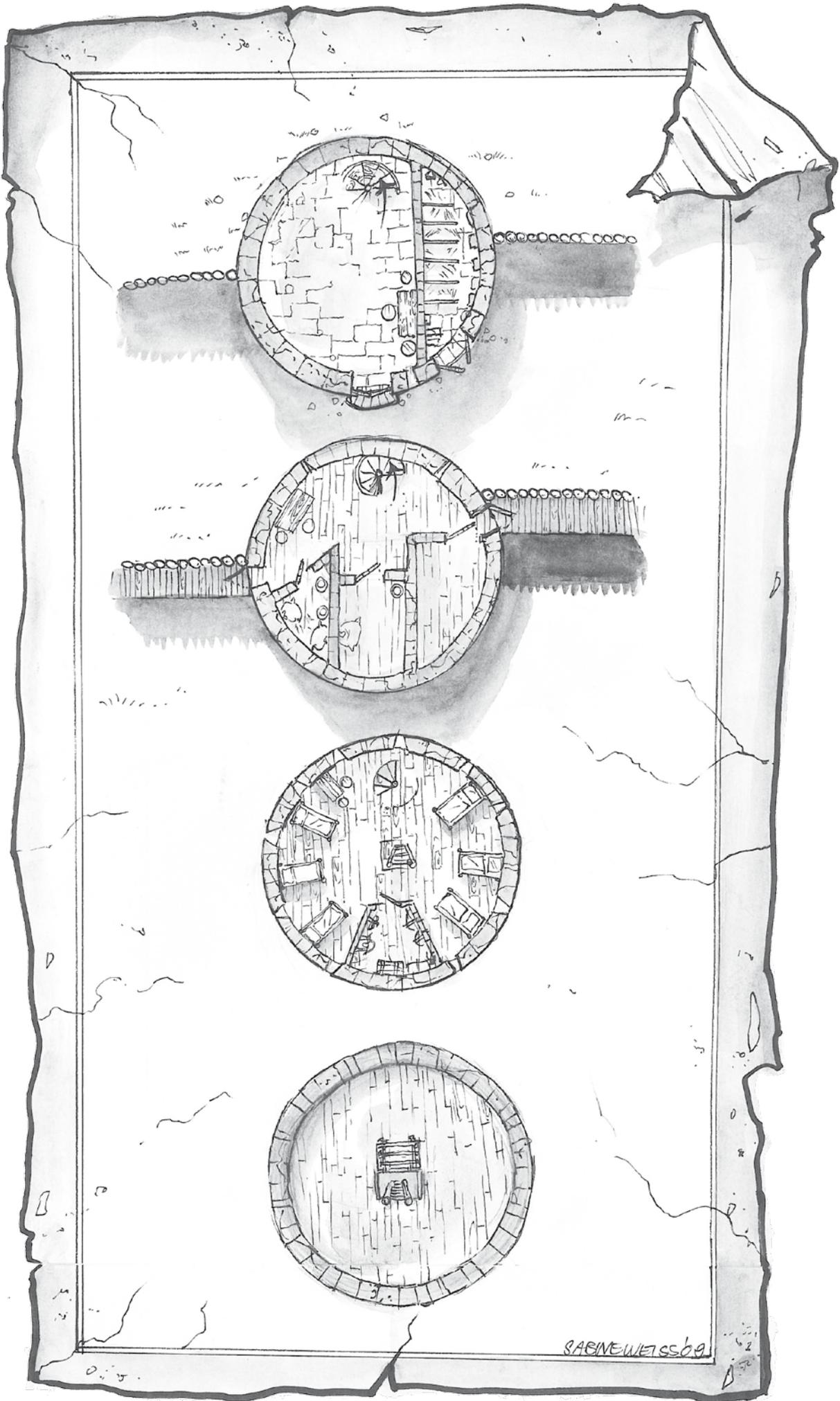
Nivesengruppe (anfänglicher Zustand)	LeP aktuell	Kranke Anfang	Kranke aktuell	Tag Anfang	Tag aktuell	Betroffene
0 Tod	—	—	—	—	—	Kinder, Greise, Geschwächte
1 sterbend	0-2	—	—	5-6	—	Kinder und Greise
2 kritisch	3-7	—	—	4-6	—	Kinder, Ältere und Greise
3 labil	8-2	—	—	4-8	—	Kinder, junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere
4 gefährdet	13-17	—	—	4-7	—	junge Erwachsene, Erwachsene, Ältere
5 schwach	18-22	—	—	5-6	—	junge Erwachsene, Erwachsene,
6 angeschlagen	23-27	—	—	4-5	—	junge Erwachsene, Erwachsene
7 stabil	28-32	—	—	4	—	Erwachsene
8 geheilt	max	1	—	>13	>13	Nirka



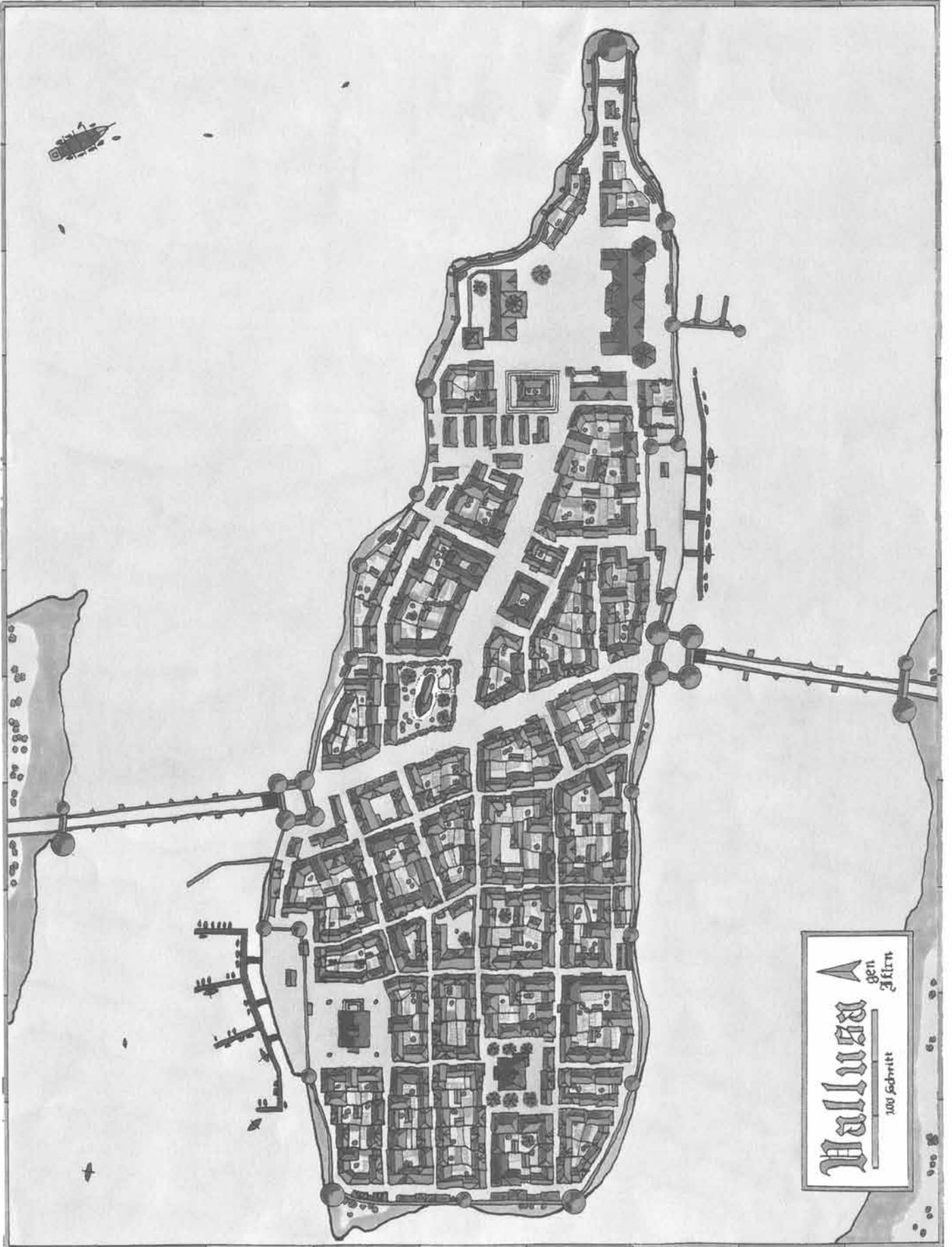
Horburg

100 Schritt





SABINE WETSSBA

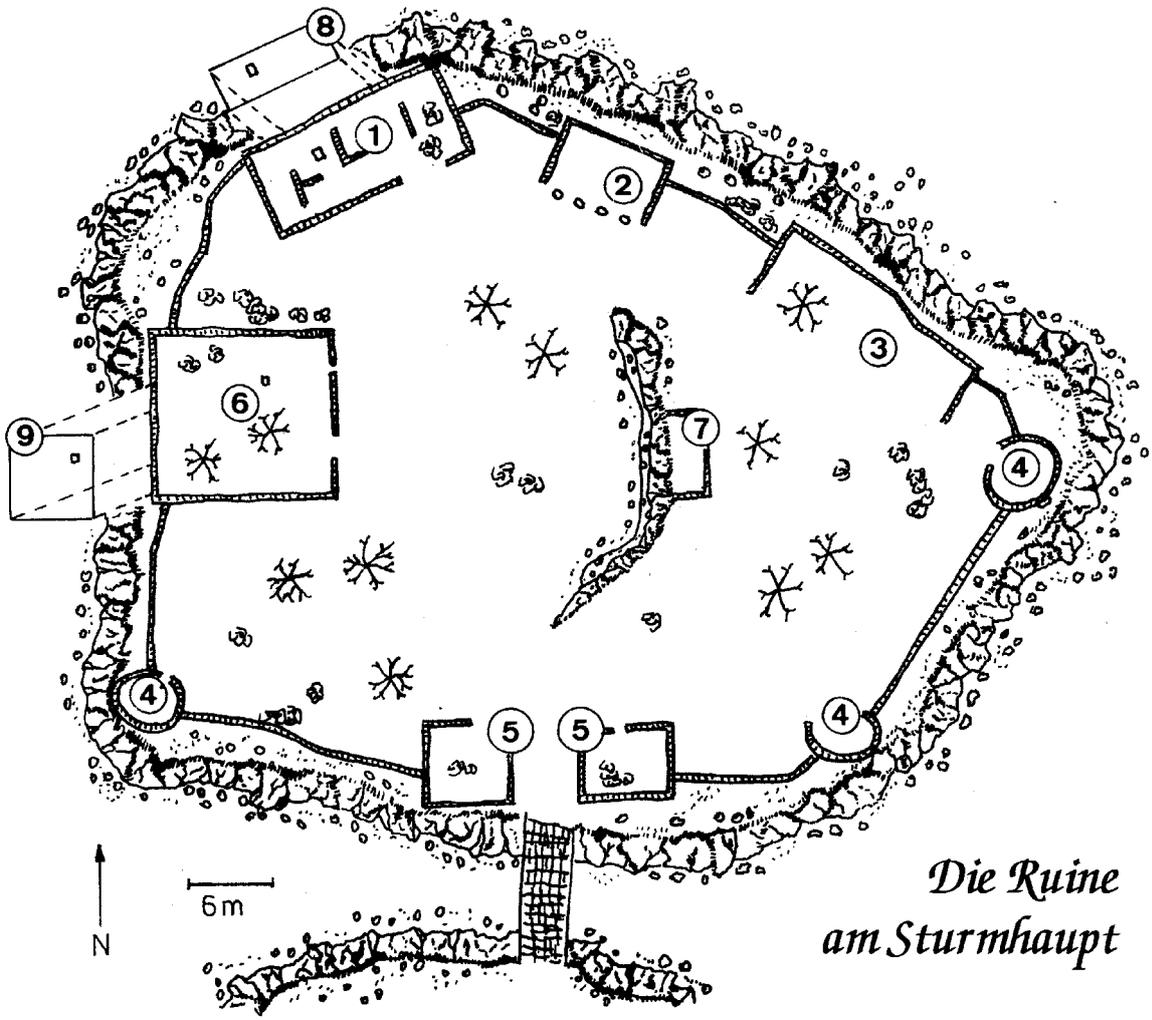


Malaga
gen
Zfirn
100 Schritt

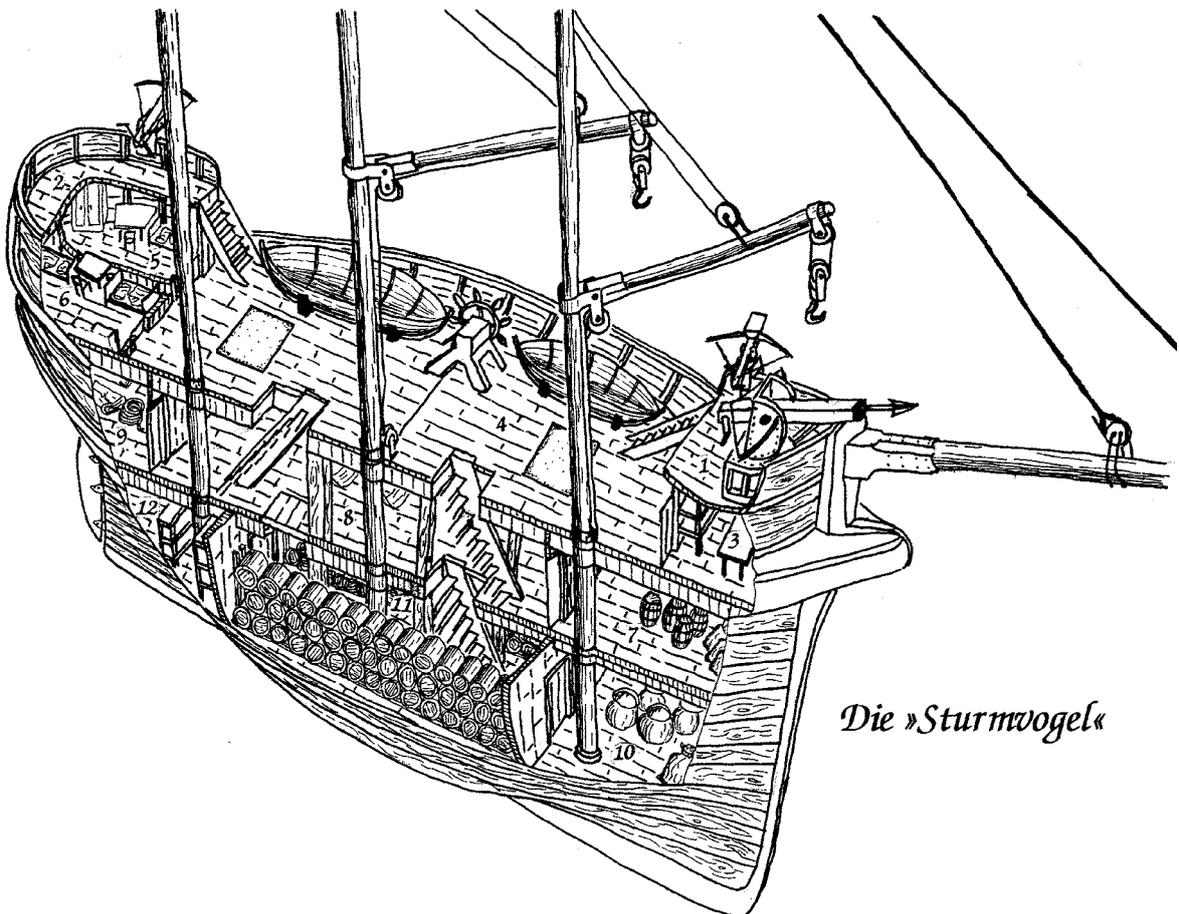


TANIEL TOTEMANNI 7/2

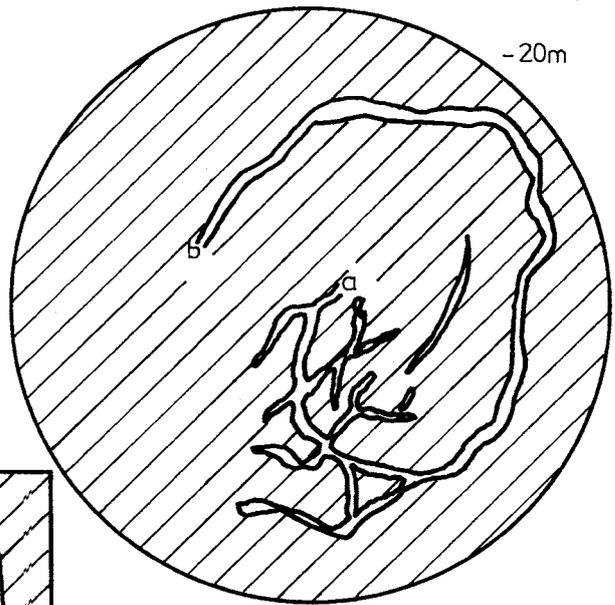
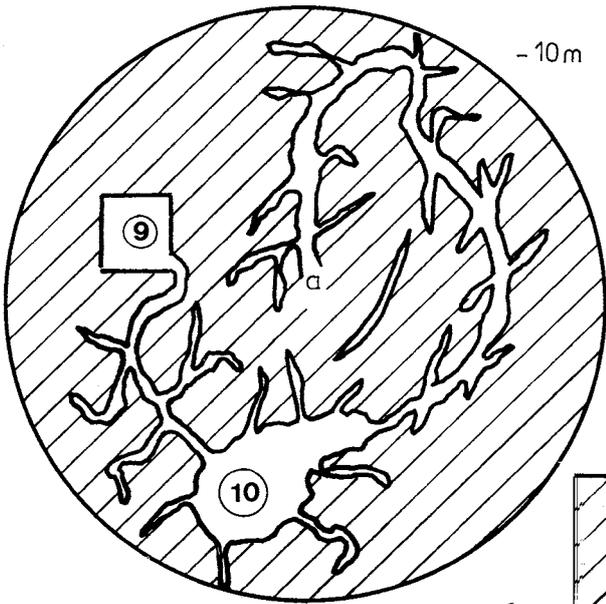
Ysilia



Die Ruine
am Sturmhaupt



Die »Sturmwogel«



6m

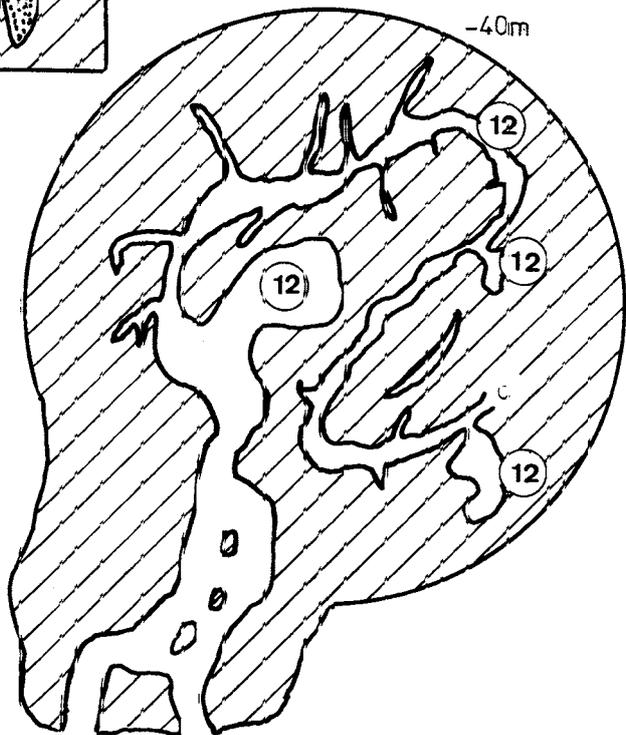
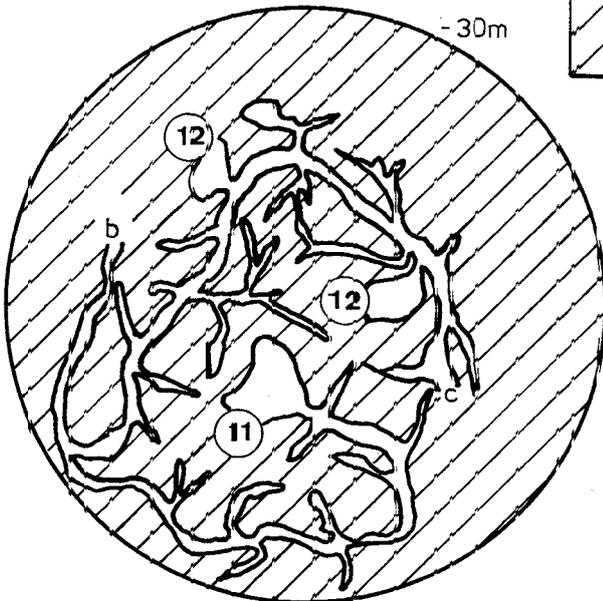


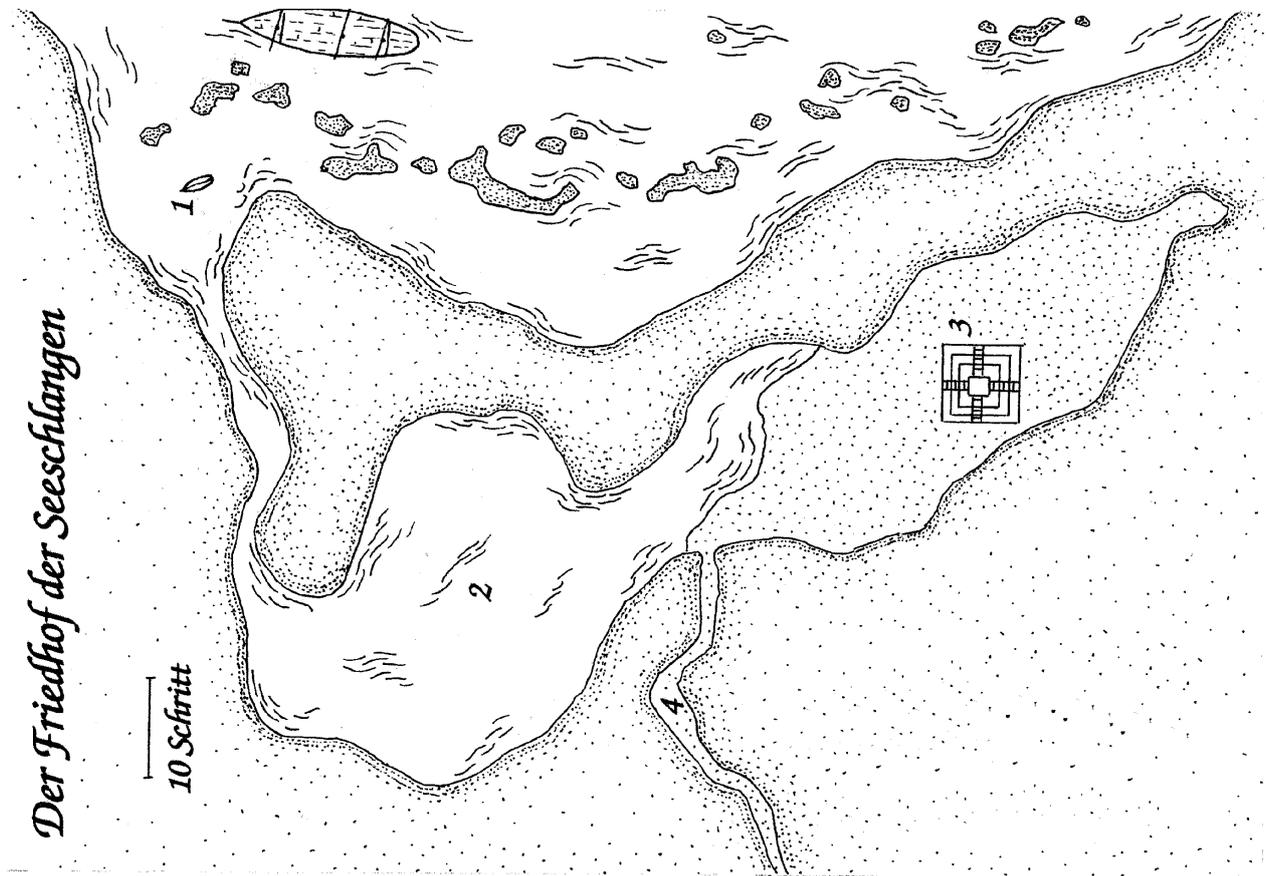
Schnitt
durch
eine
Spalte



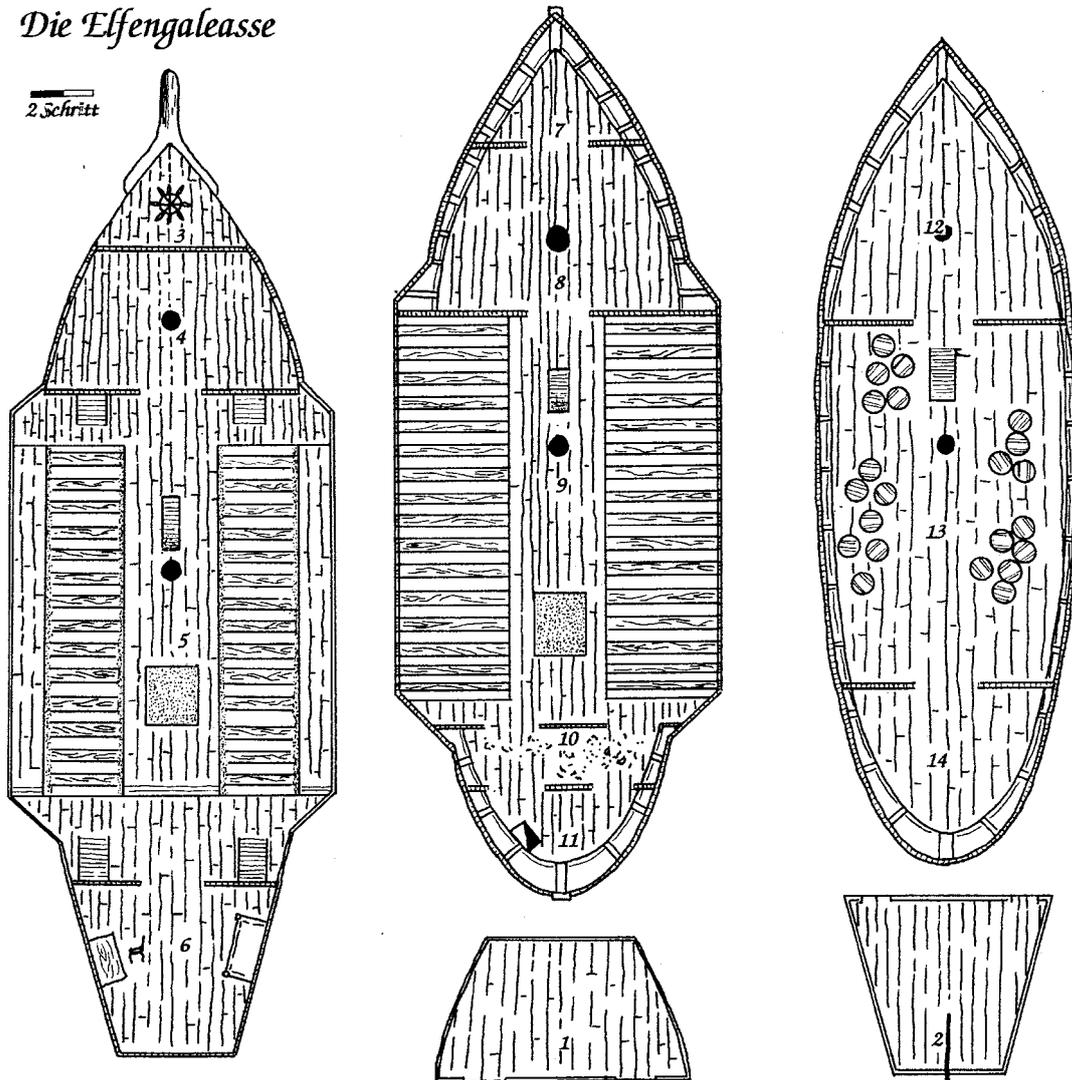
Geröll

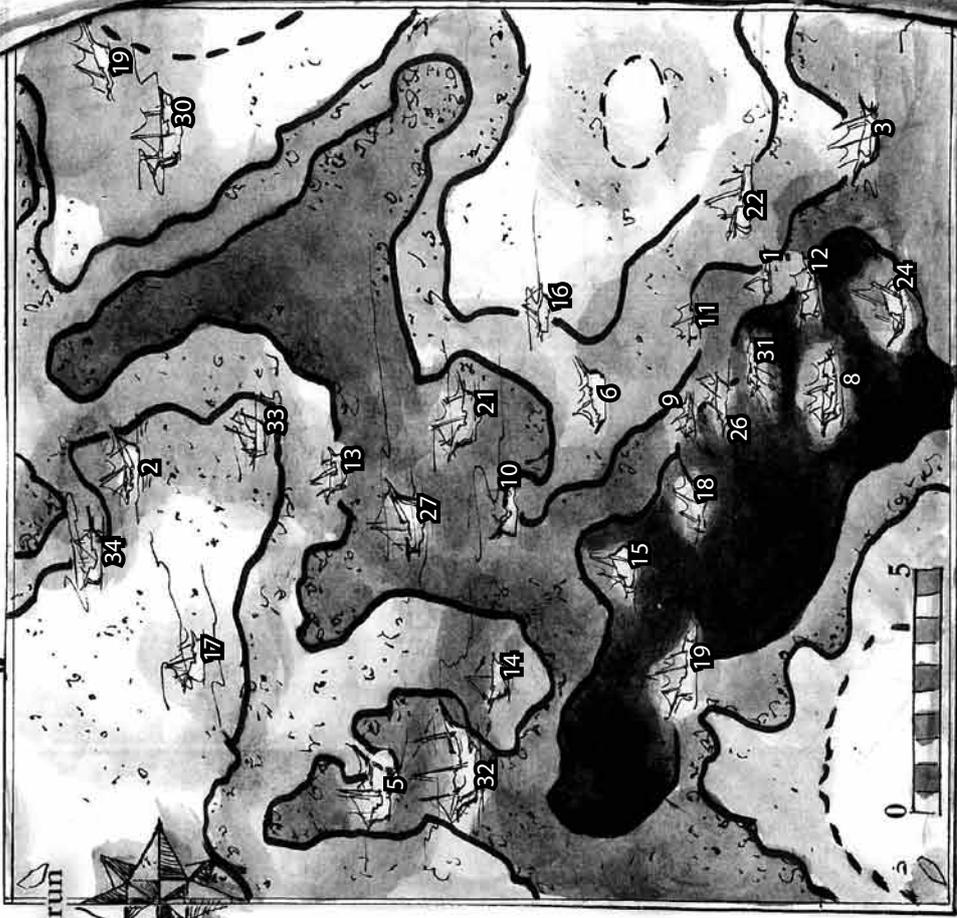
Die Höhle unter der Ruine





Die Elfengaleasse

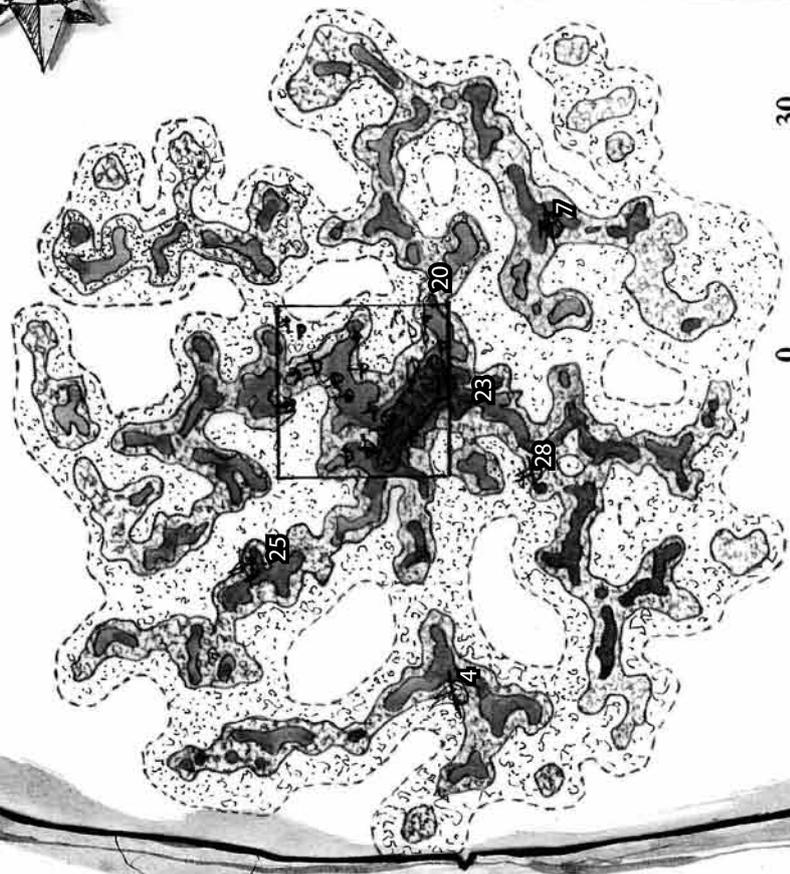




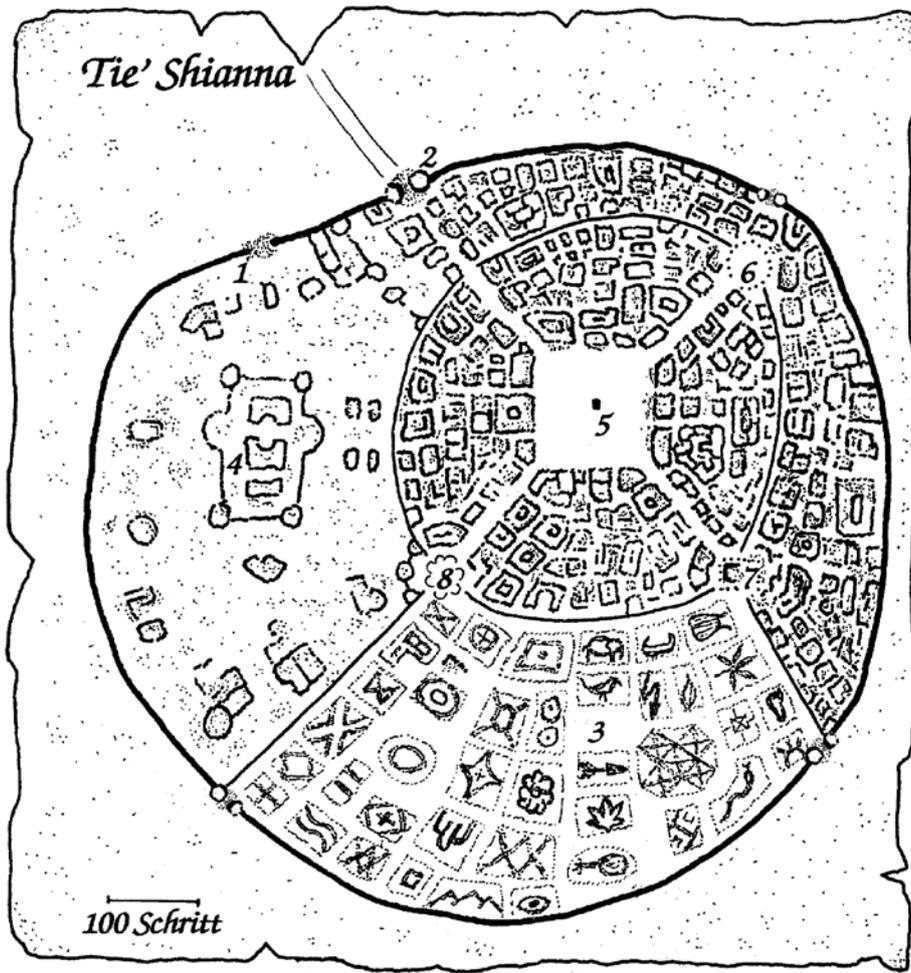
Firun



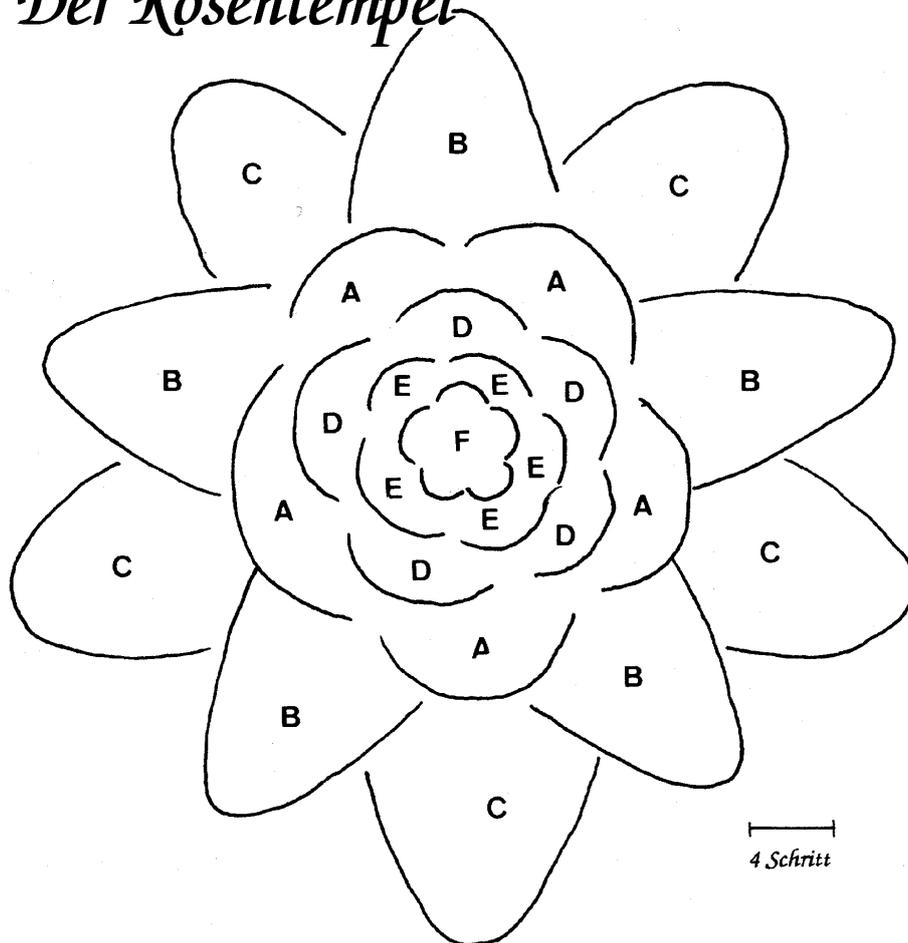
SABMENEISS 109

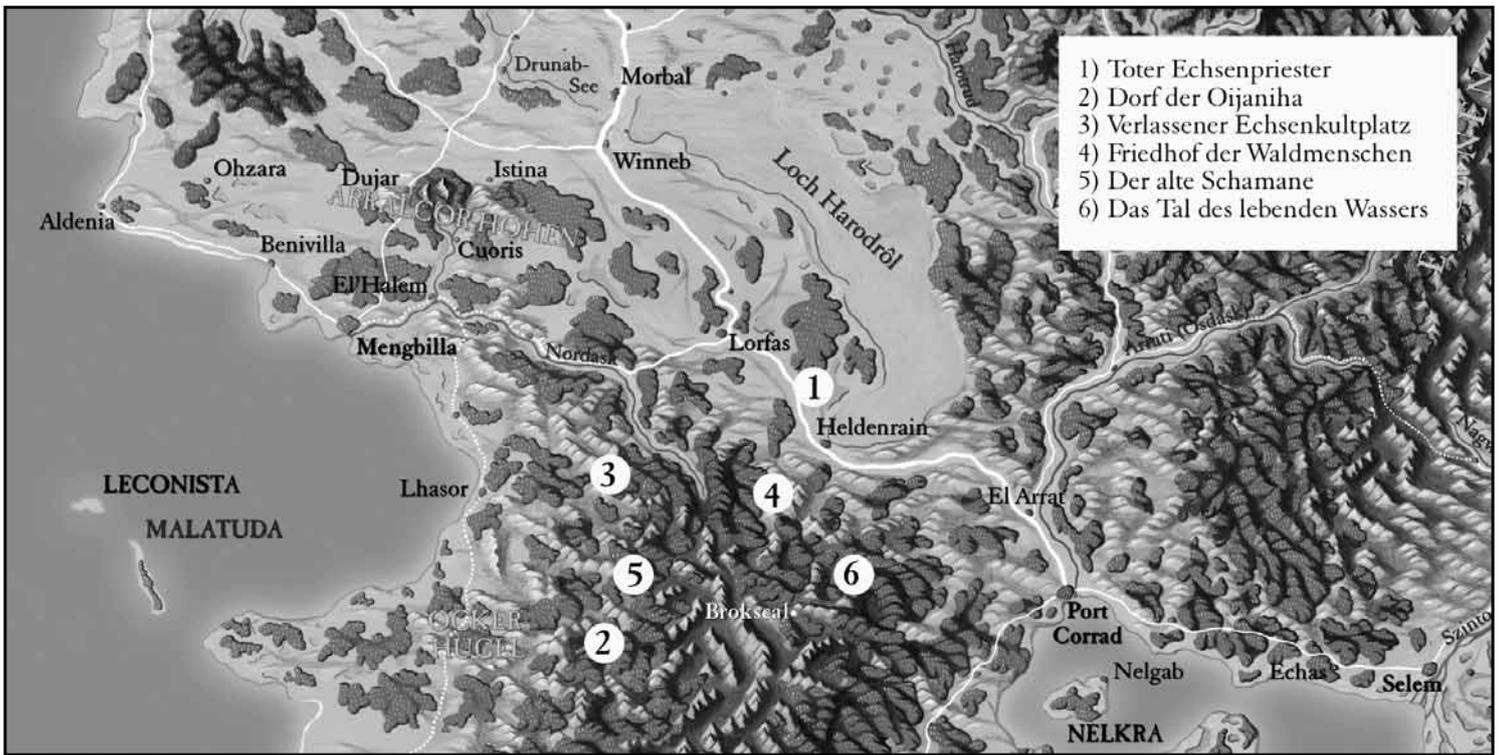


- Randgebiet
- ▨ äußeres Verdichtungsgebiet
- ▩ inneres Verdichtungsgebiet
- äußeres Kerngebiet
- inneres Kerngebiet
- ⚓ Schiff (mit Nummer)

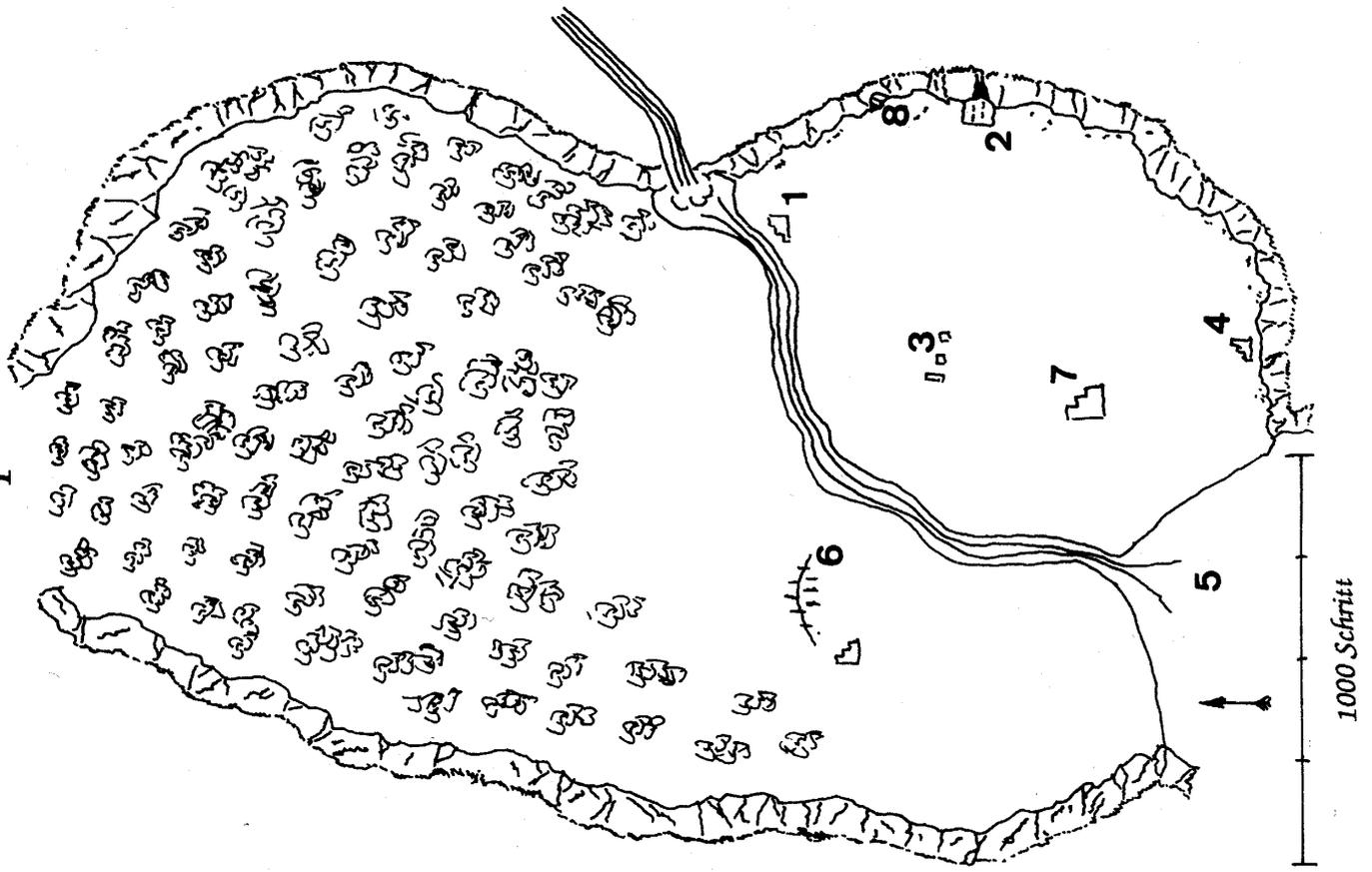


Der Rosentempel

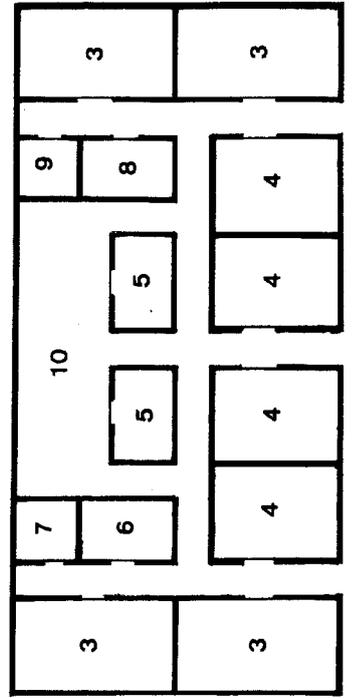
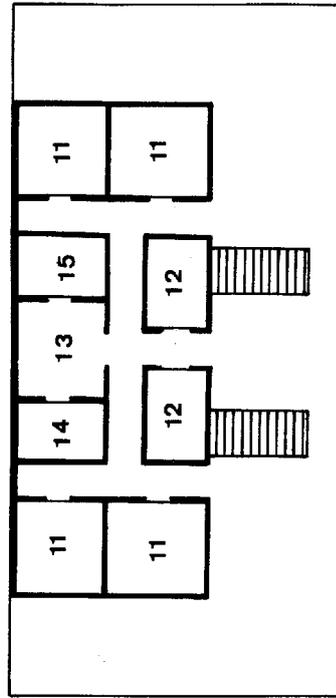
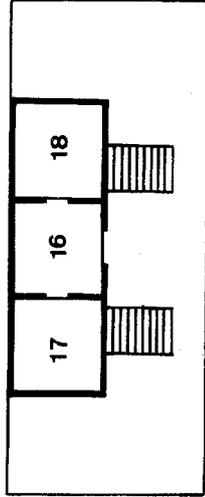
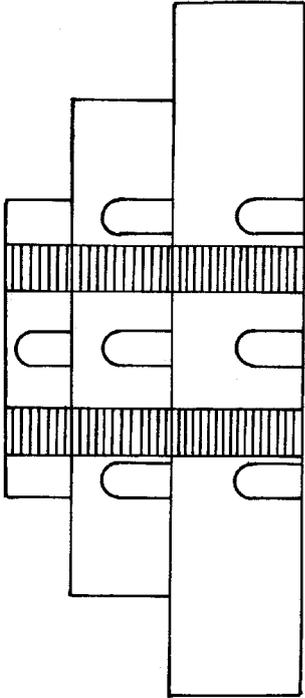




Das Tal der Tempel

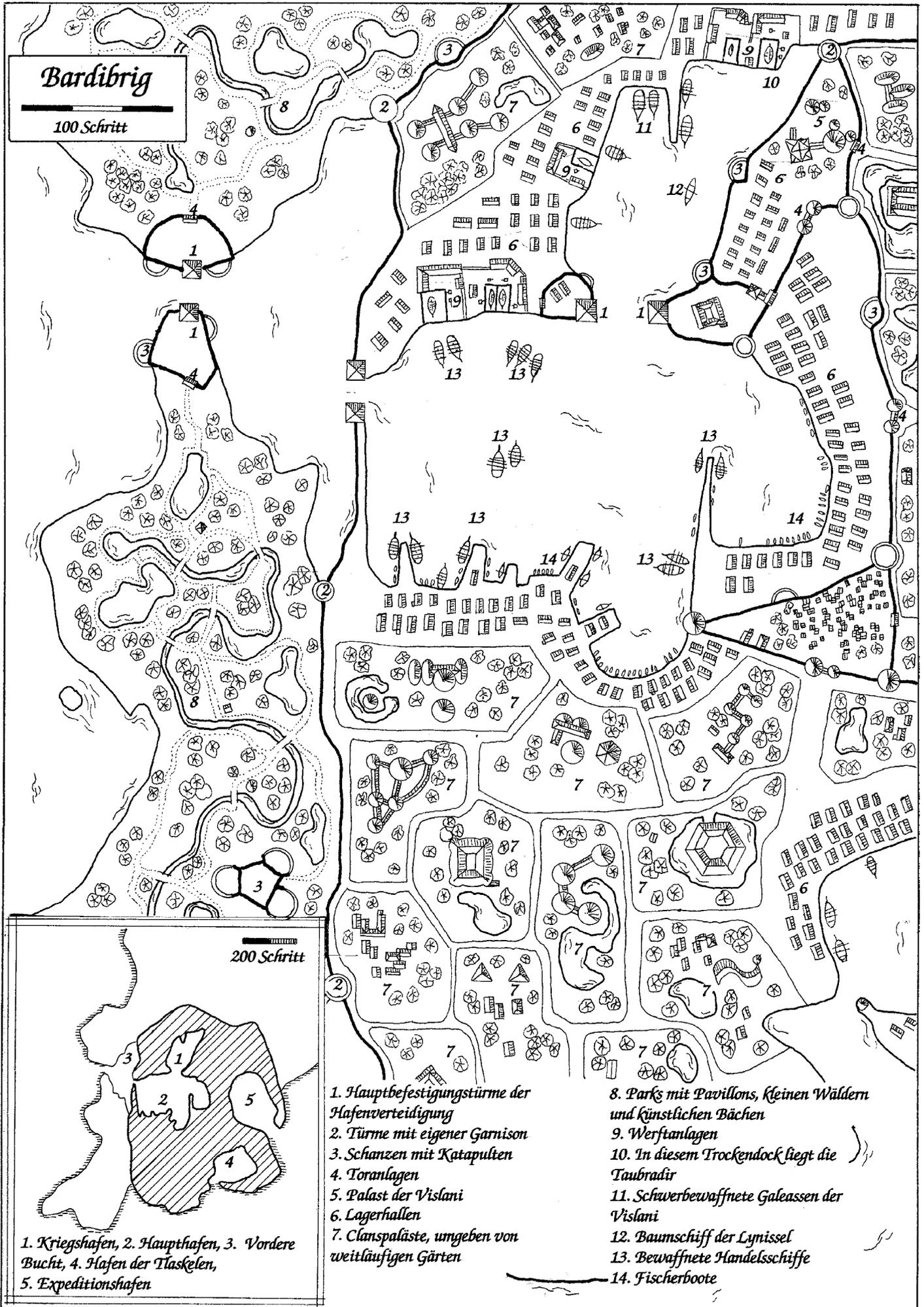


Das Priesterhaus



Bardibrig

100 Schritt



200 Schritt

1. Kriegshafen, 2. Haupthafen, 3. Vordere Bucht, 4. Hafen der Tlaskelen, 5. Expeditionshafen

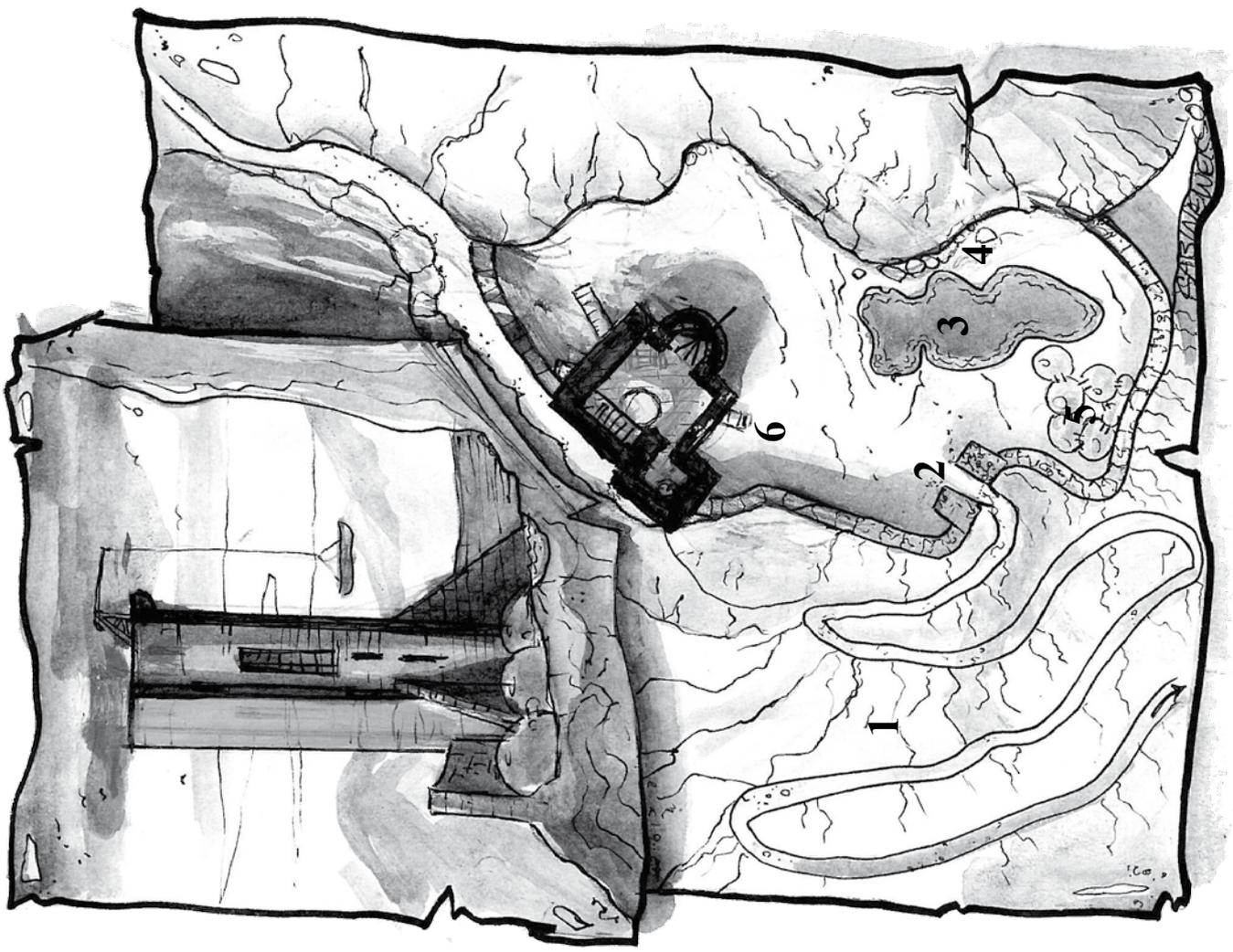
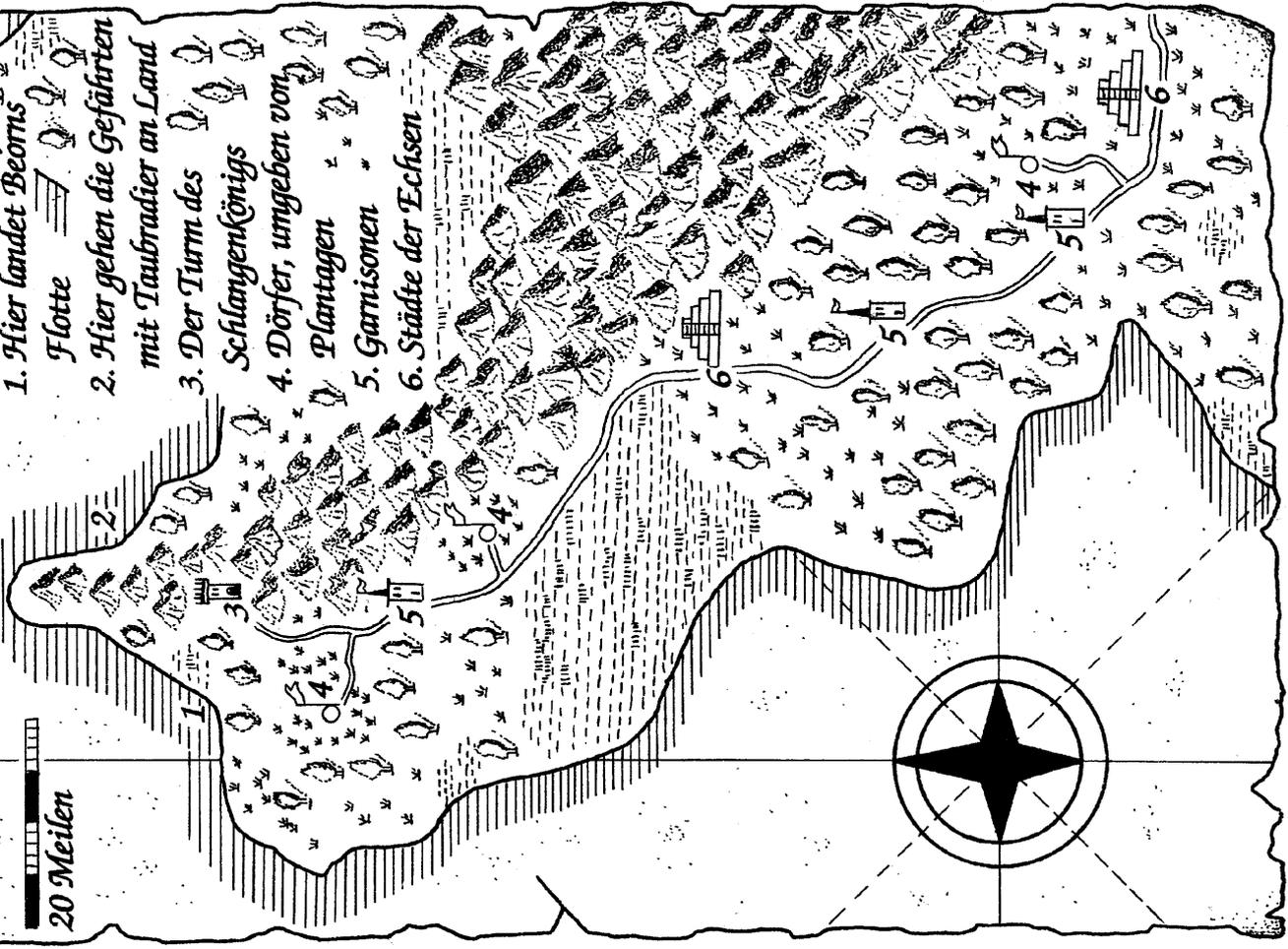
1. Hauptbefestigungstürme der Hafenverteidigung
2. Türme mit eigener Garnison
3. Schanzen mit Katapulten
4. Toranlagen
5. Palast der Vislani
6. Lagerhallen
7. Clanspaläste, umgeben von weitläufigen Gärten

8. Parks mit Pavillons, kleinen Wäldern und künstlichen Bächen
9. Werftanlagen
10. In diesem Trockendock liegt die Taubradir
11. Schwerebewaffnete Galeassen der Vislani
12. Baumschiff der Lymissel
13. Bewaffnete Handelsschiffe
14. Fischerboote

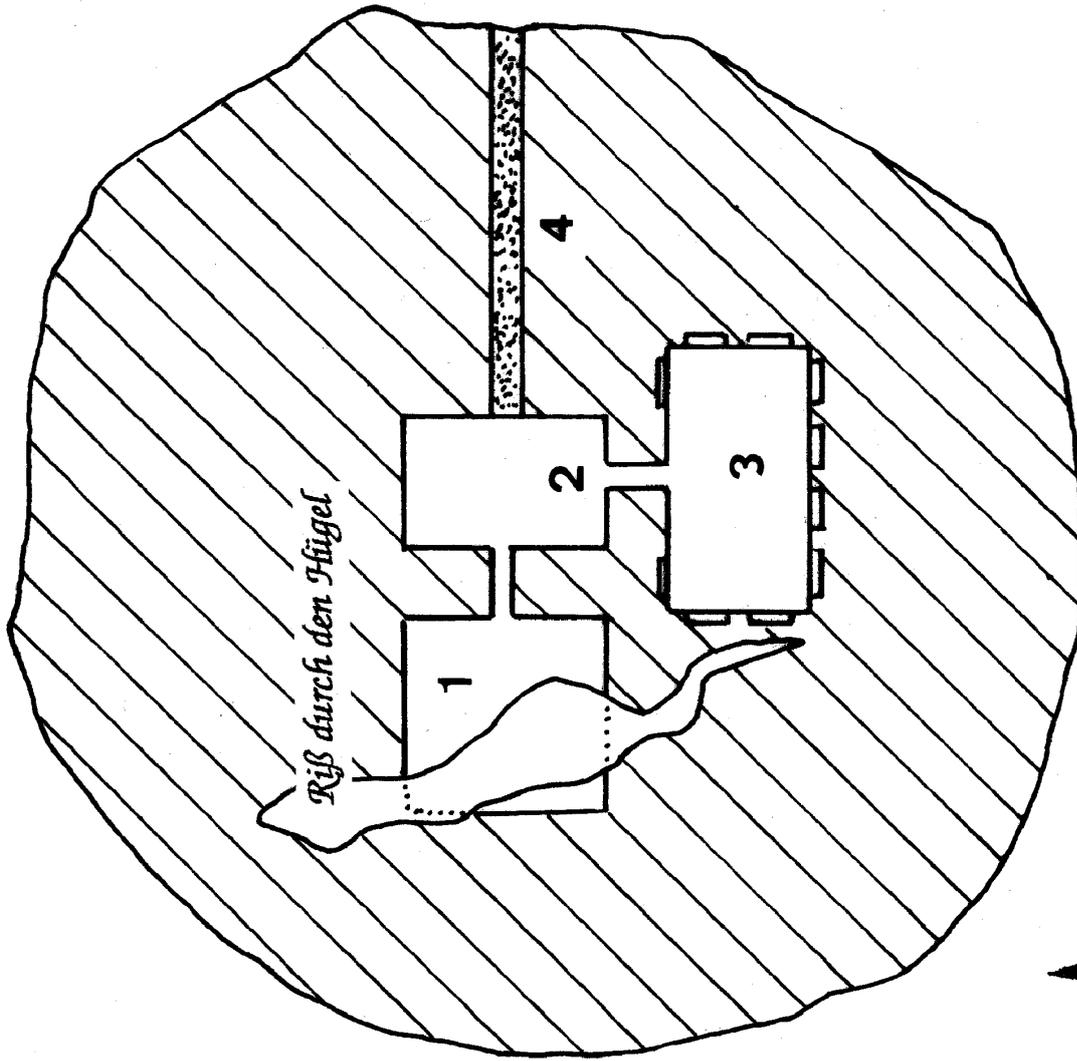
Die verlorene Insel

20 Meilen

1. Hier landet Beornis Flotte
2. Hier gehen die Gefährten mit Taubradier an Land
3. Der Turm des Schlangenkönigs
4. Dörfer, umgeben von Plantagen
5. Garnisonen
6. Städte der Echsen



Das Gefängnis des Fenvariens



Der Turm des Schlangenkönigs

