



DIE HELDENZEIT

Geschichtsabriss einer Langzeitkampagne



Dieser Geschichtsabriss enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ (DSA) und zur Welt Aventurien. Der zeitliche Ablauf der einzelnen Abenteuer, bestimmte Ereignisse oder einzelne Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.“

VERSION 1.5

Inhalt

Dramatis Personae	2
--------------------------	----------

Heldenzeit Kapitel 1

Die Ära von Kaiser Hal	5
Prolog	5
Neue Helden	7

Heldenzeit Kapitel 2

Borbarads Rückkehr - Die Sieben Gezeichneten	14
---	-----------

Heldenzeit Kapitel 3

Alte und neue Feinde	30
Epilog	55

Vorwort

Seit Ostern 1984 - sprich DSA 1, 1. Auflage – spiele ich durchgehend DSA als Spielleiter meiner Gruppe. Ich hab also mit und in *meinem* Aventurien, das - wie es halt so kommen kann oder in die eigene Planung passt - hier und da von der "offiziellen Historie" abweicht, im Prinzip meine eigene Langzeitkampagne im Lauf.

Auch wenn viele Spieler in den letzten 36 Jahren gekommen und gegangen sind (zum Teil weil sie einfach nur mal reingeschnuppert haben und ihre SC deshalb hier nicht näher berücksichtigt wurden), so war ein Spieler der ersten Stunde doch bis noch vor 6 Jahren dabei, zwei weitere derzeit Aktive sind es seit gut 22 bis 27 Jahren.

Zwischenzeitlich wurden auch schon mal die SC ausgeschiedener Spieler übernommen und/oder es wurden Zweit-Charaktere in die Kampagne um die Sieben Gezeichneten geschickt.

Zuletzt wurden mit dem Wechsel von DSA 3 auf 4.1 neue SC gestartet - und doch haben mittlerweile drei der gestandenen Alt-SCs hier und da trotzdem Cameos und/ oder sind konvertiert worden und erleben das ein oder andere 1:1 Abenteuer.

Dieser Text war ursprünglich als Rückblick und Gedächtnisstütze über das von den SC Erlebte gedacht, insofern spreche ich hier eine hohe **Spoilerwarnung** aus!

Inzwischen ist er aber auch für mich zu einem lieb gewonnenen, nostalgischen Rückblick geworden. Trotzdem soll er nur ein Überblick sein und keine vollständige Erzählung.

Die frühen Jahre und der zweite große Kampagnen-Block ab ca.1992 finden sich in Kapitel 1.

Der Überblick meiner G7 Kampagne, die von Anfang 1999 bis Herbst 2004 stattfand, ist in Kapitel 2 zu finden. Gespielt wurde komplett unter der DSA 3 Version.

Darauf im Anschluss folgte Kapitel 3 meiner Langzeitkampagne mit den überlebenden SC, gespielt von 2004 bis 2009 mit "Blutige See" als letztes DSA 3 Abenteuer.

Damit sind hier die ersten 25 Jahre abgedeckt. Alles weitere mag folgen in einer **HELDENZEIT II**.

Ich hoffe, dieser Geschichtsabriss mag dem ein oder anderen Meister als Anregung für seine eigene Langzeitkampagne dienen. Viel Vergnügen!

Thorsten Habermann

Dramatis Personae

Die Helden in der Reihenfolge ihres Auftretens (*anonym/genderneutral zugeordnet zu Spieler#X*)

Wird der Heldenname in der Erzählung ***Kursiv*** geschrieben, so war der entsprechende Spieler bei dem Abenteuer oder zumindest einer einzelnen Session nicht anwesend und sein Held gilt als mitgelaufen. ***Kursiv*** geschrieben, handelt es sich um einen Cameo des (früheren) SC durch den Spielleiter.

Die Ära von Kaiser Hal

Prolog

Gimli vom Amboss - Ein stattlicher Kämpfer aus dem Volk der Amboss-Zwerge von 138 Halbfingern Größe, mit braunem Haar und blauen Augen. Er stammt aus einer Familie von Rüstungsschmieden und ist zu Beginn 114 Jahre alt. Nach mehreren Jahrzehnten, die er bei seinem Vater in der Werkstatt gearbeitet hatte, packten ihn dann aus unerfindlichen Gründen Fernweh und Neugier. (*Spieler#1*)

Aridor vom Tal - Ein Auelf aus einem versteckten Auendorf namens Talsand, dessen genauen Lage er jedoch nie beschrieben hat. Eines Tages packte auch ihn die Neugier auf die Länder jenseits der Aue. Er hat blonde Haare, saphirblaue Augen und ist zu Beginn 203 Jahre alt. (*Spieler#2*)

Torus Aklet - Ein aus dem Kosch stammender einfacher Abenteurer aus dem Volk, der sich den anderen drei Helden in Havena enthusiastisch anschließt. Nach mehreren gemeinsamen Abenteuern lässt er sich zwischenzeitlich zum Geweihten des Ingerimm ordinieren. (*Spieler#3*)

Kunibert der Kühne - Ein an einer kleinen, örtlichen Akademie ausgebildeter Krieger, der in Greifenfurt als Sohn eines Waffenschmieds geboren wurde. Von klein auf dermaßen abenteuerlustig, dass der Weg auf eine Akademie wohl unausweichlich war. Von 185 Halbfingern Größe mit dunkelblondem Haar und blauen Augen. Er ist 21 Jahre alt, als die vier Gefährten in Havena zusammenfinden. (*Spieler#4*)

Olaf von Zorgan - Ein Druide, aus genannter Stadt stammend, wenn auch aus mittelreichischer Familie. Er hat braune Haare und blaue Augen, bei 188 Halbfingern Größe. Vermutlich ein Herr der Erde mit klassischem Fokus auf Beherrschung und Geisterbeschwörung, doch auch einem breiten Spektrum an weiteren Sprüchen. Er zählt 22 Jahre, als er sich den vier Freunden anschließt. (*Spieler#5*)

Orbando Argad - Der ursprünglich in der Nähe von Greifenfurt geborene Hexer mit dem weißblonden Haar und von 164 Halbfingern Größe ist eigentlich eine recht unauffällige, schlanke Gestalt, wären da nicht seine roten Augen, und das er immer das Krötenkörbchen mit seiner Vertrauten sowie eine Mistforke mit sich trägt. Zu Beginn 23 Jahre alt. (*Spieler#6*)

Hendrik Vermeeren - Ein in Methumis aufgewachsener Händler aus einer dort hingezogenen bornländischen Familie mit roten Haaren und auffälligen grauen Augen von 186 Halbfingern Größe. Er ist in geschäftlichen Belangen und Verhandlungen ein *wahrer* Fuchs. (*Spieler#7*)

Carmenia di Borana - Eine Kriegerin, die aus Albernica stammt, von 185 Halbfingern Größe mit blondem Haar und blauen Augen. Beeindruckt durch ihre hohe Stärke. Als sie mit Gimli, Orbando und Hendrik ihr erstes gemeinsames Abenteuer bestreitet, und diese Vier dann in der Folge für mehrere Jahre aus Aventurien verschwinden, ist sie 24 Jahre alt. (*Spieler#8*)

Neue Helden

Ansgar von Bornstein - Ein junger Adept von zu Beginn 23 Jahren und einer der ersten Abgänger der Akademie zu Neersand. Er entstammt der sewerischen Adelsfamilie der Barone von Bornstein. Aufgrund seines Albinismus und seinen 183 Halbfingern Größe von auffälliger Gestalt. Die konfliktvermeidende Philosophie seiner Akademie muss er schon bald überdenken. (*Spieler#1*)

Garulf Radikson - Ein thorwalscher Rekker und begnadeter Kundschafter, der aus einer Sippe stammt, die im Hinterland von Olport ansässig ist. Von rotblondem Haar und mit graublauen Augen, aber mit 181 Halbfingern für thorwaler Verhältnisse von ziemlich durchschnittlicher Größe. Bei seinem kurzen Zusammentreffen mit Ansgar von Bornstein ebenfalls 23 Jahre alt. Zieht dann alleine weiter. (*Spieler#6*)

Mahduma Dinawir - Ein in Thalusa geborener tulamidischer Seefahrer und Magiedilettant. Braune Augen und schwarzes Haar bei 170 Halbfingern Größe. Er ist ziemlich abergläubisch und spricht viel in Seefahrerjargon. Fühlt sich aber auch an Land sehr wohl bei seiner neuen „Mannschaft“. (Spieler#9)

Throin, Sohn des Groin - Ein zwergischer Kämpfer von 138 Halbfingern Größe, mit braunem Haar und blauen Augen. Kein Wunder, ist er doch der ältere Zwilling Bruder von **Gimli** und somit auch gleichen Alters. Trägt später nach einer Dosis vermischter Elixiere eine violette Strähne im Bart. Nachdem Gimli spurlos verschwunden scheint, machte er sich auf die Suche und trifft auf neue Freunde. (Spieler#10)

Geron von Wolfenberg - Ein sewerischer Krieger der allerdings an der Akademie zu Baliho ausgebildet wurde. Als zweitjüngstes von fünf Kindern des Barons von Wolfenberg aus dem Flachadel, wurde „Wolf“ dank seines früh erkennbaren Talents mit dem Schwert von seinem stark traditionsbewussten Vater dank einer freundschaftlichen Verbindung nach Baliho zur Ausbildung geschickt. Er ist von stattlicher Statur mit 191 Halbfingern Größe, sandbraunem Haar und blauen Augen. Zu Beginn seiner Abenteuer hier ist er 24 Jahre alt. (Spieler#11) Ab dem „Jahr des Greifen“ übernommen von (Spieler#7)

Cordovan Lowanger - Ein aus Lowangen stammender Söldner. Er ist das vierte Kind von sieben Geschwistern, 174 Halbfinger groß mit dunklen Augen und schwarzen Haar einschließlich eines penibel gepflegten Vollbarts. Hat eine Vorliebe für auffällige Kleidung. Redet, lacht, säuft und singt gern, viel und laut (und oft ohne Verstand). Auffälliges Würfelglück. Er und Geron kennen sich seit der Belagerung von Dröl, wobei es immer noch zu Diskussionen kommt, wer wann, mit wem oder gegen wen, oder überhaupt auf der richtigen oder falschen Seite gekämpft hat. Zu Beginn 24 Jahre alt. (Spieler#12)

Carasserané von Löwenstein - Eine stolze Prinzessin der Amazonen und jüngere Tochter der Königin von Burg Löwenstein. Blonde Haare und blaue Augen bei 184 Halbfingern Größe. Als sie im Jahr des Greifen zufällig auf rückkehrende Helden trifft und sich ihnen anschließt, ist sie 21 Jahre alt. (Spieler#13)

Borbarads Rückkehr - Die Sieben Gezeichneten

Die Kampagne wurde in Haupt- und Nebenlinie von jedem Spieler mit Erst- und Zweitcharakter gespielt.

Hauptlinie:

Cordovan Gimli Iladrielle Morin (Praias) Beril Xancia

Nebenlinie:

Geron Ansgar Carasserané Jinnaeve Parinor Felosial

Cordovan Lowanger - wurde ab hier ebenfalls von (Spieler#7) übernommen.

Throin, Sohn des Groin - (wurde in diese Zeit nicht von einem Spieler geführt)

Praias - Ein zunächst in Punin ausgebildeter Magier, der aus innerer Überzeugung aber schon bald zur Weißen Gilde überwechselte. Von 185 Halbfingern Größe mit eisgrauen Augen und schwarzgrauen Haaren einschließlich Stirnglatze. Er stammte aus Arreth in der horasischen Baronie Tikalen. Zu Beginn seines leider nur kurzen Auftretens in diesem Bericht 40 Jahre alt. (Spieler#14)

Morin - Ein Halbelf aus Gerasim mit schwarzem Haar und blassen Augen von gestandenen 168 Jahren und stattlichen 190 Halbfingern. Er ist recht schweigsam, aber dies wird sich zwangsweise ändern, sobald ihm eine besondere Aufgabe übertragen wird. (Spieler#15)

Iladrielle Mondstein - Eine Auelfe mit hellblondem Haar und graugrünen Augen, die aus einem Menschendorf in der Nähe von Oblarasim stammt, wo ihre elfische Familie lebt. Sie ist 175 Halbfinger groß und zu Anfang 120 Jahre alt. Sie hatte sich ein paar Jahre zuvor aus Unternehmungslust einer fahrenden Gauklersippe angeschlossen. (Spieler#13)

Jinnaeve - Eine Weidener Hexe von 164 Halbfingern Größe mit brandrotem Haar und grünen Augen. Nach einschneidenden Ereignissen in Weiden, die zum Tod ihrer verehrten Zirkelführerin führen, beschließt sie etwas zu unternehmen. Bei ihrem vom Schicksal geführten Zusammentreffen mit dem Kreis der Helden ist sie 27 Jahre alt. (Spieler#15)

Parinor d'Escura - Ein Cavalliere und Hauptmann a.D. des IV. Horaskaiserlichen Elitegarderegiments. Er hat schwarze Haare und dunkelbraune Augen bei 182 Halbfingern Größe und ist 35 Jahre alt, als er die anderen Helden in Grangor kennenlernt und sich ihnen anschließt. (†*Spieler#16*)

Beril Sewerin - Ein weit gereister Pelzhändler und Magiedilettant aus dem Volk der Norbarden, dessen Geburtsort irgendwo unterwegs „auf der Fahrt“ war. Von 179 Halbfingern Größe mit für Norbarden selten blondem Haar und grauen Augen. Er ist 35 Jahre alt, als sich sein Leben durch ein unfreiwilliges „Erbe“ nachhaltig ändern wird. (†*Spieler#16*)

Xancia Janchel von Sumus Kate - Eine tobrische Druidin und Hüterin der Macht. Sie ist wie Xindra eine Ziehtochter und Schülerin von Fyrnenbart dem Alten, zeichnete sich jedoch schon früh durch eine außerordentliche Affinität zu allen elementaren Mächten aus. Sie ist bei ihrem Anschluss an die Gefährten 28 Jahre alt, hat silberblondes Haar und blaue Augen. (*Spieler#17*)

Felosial Holimion (Diamanttau) - Eine Waldelfe die - wie alle Elfen - durch ein bestimmtes Ereignis die Rückkehr Borbarads vernimmt und es daher als ihre Bestimmung erkennt, etwas zu unternehmen. Wenn sie sich den anderen Helden anschließt ist sie 124 Jahre alt. Sie hat goldblondes Haar, amethystfarbene Augen und ist 180 Halbfinger groß. (*Spieler#17*)

Alte und neue Feinde

Throin „Amethyststrähne“, Sohn des Groin - Ein zweites Mal ist sein Zwillingsbruder Gimli spurlos verschwunden, und so macht er sich erneut auf die Suche, trifft dabei auf alte Freunde. Wurde ab hier übernommen von (*Spieler#18*).

Simjara Tjalvasdottir - Eine erfahrene Kriegerin von der Freien Kämpferschule der Trutzburg zu Prem. Dank des Jarls ihres Ottajaskos als Gönner, konnte die Tochter armer Eltern ihre Ausbildung zur Kriegerin absolvieren. Als die 182 Halbfinger große Thorwalerin von den Helden aus einer misslichen Lage befreit wird und sich den Gefährten anschließt, ist sie 30 Jahre alt. Sie hat weißblondes Haar und graugrüne Augen. (*Spieler#19*)

Der erwähnte Ausblick auf Heldenzeit II

- *Ein Krieger der Akademie zu Neersand. (Spieler#7)*
- *Ein Ambosswerg und Drachenkämpfer von Xorlosch. (Spieler#18)*
- *Eine Jägerin und Bogenschützin, aus Almada mit ihrem getreuen Jagdhund. (Spieler#19)*
- *Eine nivesische Schamanin. (Spieler#13)*
- *Ein etwas naiver Magier der Dunklen Halle der Geister zu Brabak. (Spieler#17)*
- *Ein eitler horasischer Signor vom Orden der Kavaliers Rahjas. (Spieler#1)*
- *Ein reisender Handwerker oder „Bastler“ aus dem Volk der Erzzwerge. (Spieler#20)*

Heldenzeit Kapitel 1

Die Ära von Kaiser Hal

Prolog

Es begab sich im Jahre der Kaiserkrönung Hals, dass mehrere Abenteurer in Havena, der Hauptstadt der Provinz Albernia bei **Silvanas Befreiung** zusammenfinden, als sie die entführte junge Frau aus einem Versteck von Flusspiraten retten. Zu ihnen gehören der Zwerg **Gimli vom Amboss** sowie der Auelf **Aridor vom Tal**, der aus dem Kosch stammende Abenteurer **Torus Aklet** sowie der Krieger **Kunibert der Kühne**.

Kurze Zeit später wird diese Gruppe von dem reichsten Handelsherren des Kontinents, Stover Regolan Stoorrebrandt angeheuert. Unter der Führung des berühmten Erzmagiers Rakorium Muntagonus besteigen sie ein Schiff gen Süden.

Ihre Mission ist es, **Die sieben magischen Kelche** - zu denen das heilige Schwert Siebenstreich vor vielen Jahrhunderten eingeschmolzen worden war - zu bergen, welche von finsternen Mächten geraubt und zu der heiligen Echsenstadt H'rabaal gebracht worden waren. Unterwegs begegnet ihnen **Das Schiff der verlorenen Seelen**, ein Geisterschiff voller Diener einer dunklen Macht. Es wird von ihnen geentert, akribisch durchkämmt und schließlich vernichtet.

Die Mission in der Tempelpyramide von H'rabaal ist ebenso ein Erfolg. Mit Hilfe alter Magie können die Kelche gefunden und an ihre Ursprungsverstecke zurückversetzt werden.

Wieder zurück im Norden zieht es diese Abenteurer nach Andergast. Dort dringen sie im Auftrag des Königs Wendolyn in den **Wald ohne Wiederkehr** ein, wo sich ein Schwarzmagier namens Murgol in einer Burgruine niedergelassen hat. Dieser war in Besitz eines wichtigen Staatsdokumentes gelangt. Die Abenteurer räuchern diesen Finsterling aus und bergen die Papiere.

Ein Auftrag des Alchimisten Tyros Prahe führt sie anschließend in den hohen Norden nach Farlorn und Frigorn auf die Suche nach dem legendären Polardiamanten. **Unter dem Nordlicht** können sie den Umtrieben eines finsternen Chimärologen namens Zurbaran ein Ende bereiten, und eine Halbelfe namens Lysira von ihrem eisigen Fluch befreien.

Nach der Kälte des Nordens zieht es die Abenteurer zur Abwechslung an den Nordrand der Wüste Khom, wo sie ein verlassenes Felsenkloster nach einem angeblichen Tempelschatz durchsuchen wollen. Leider stoßen sie dort auf einen düsteren Kult, der die Gruppe gefangen nimmt, und sie in den Schlund einer gigantischen Statue wirft. So gelangen sie **Durch das Tor der Welten** auf einen gigantischen Baum in einer fremdartigen Umgebung - von den dortigen Eingeborenen Ras Tabor genannt. Glücklicherweise gelingt es ihnen, nach langem Abstieg ein zweites Tor zu finden und zurückzukehren.

Der Weg führt nordwärts nach Ferdok. Dort heuern sie als Bewachung auf einem Flussschiff an, das auch die Kaufmannssippe der Engstrands zu einer Testamentseröffnung nach Havena bringen soll. Auf der Fahrt den Großen Fluss hinab kommt es zu mehreren Morden innerhalb dieser Familie.

Der Fluss scheint zu einem **Strom des Verderbens** zu werden. Dank der Detektivarbeit der Abenteurer können die Mörder - Rank und Nana Engstrand - überführt werden.

Das überlebende Familienmitglied Isida Engstrand tritt letztlich ihr Erbe an.

Eine weitere Reise führt die Abenteurer - nunmehr in Begleitung des Druiden **Olaf von Zorgan** - zur rechten Zeit nach Warunk. Der dortige Markgraf Throndwig, der wohl bekannteste Botaniker des Reiches, ist in großer Not. Seine kleine Blütenfee befindet sich **In Fängen des Dämons**, genauer gesagt des als nahezu unbesiegbar geltenden Nachtdämons. Dieser wurde ihm in einer geschenkten Jaguarlilie, die diesem Dämon als Tagesunterschlupf dient, untergeschoben.

Die Gruppe stößt in den dämonisch veränderten Schlossgarten vor. Dort finden sie den versteckten Eingang zu einem unterirdischen Ganglabyrinth, welches einem Schwarzmagier als Versteck dient, der allerdings mit der Entführung und dem Dämon gar nichts zu tun hat. Er wird bei dieser Gelegenheit trotzdem seinem gerechten Schicksal zugeführt.

In seinen Schatzkammern finden die Helden reiche Beute, darunter sogar die legendäre Harfe der zwölf Winde und den berühmten Dämonenbogen. Andere - offensichtlich gefährliche - Artefakte rührt die Gruppe jedoch lieber nicht an. Sie verlassen das Labyrinth über einen Flusszugang, wobei in den Stromschnellen die Harfe leider wieder verloren geht.

Im Schädelturm am Wasserfall gelingt es ihnen, die Blütenfee zu befreien und den Nachtdämon zu vertreiben, da dieser in seiner Tagesgestalt schwächer ist und zum Glück der Dämonenbogen eine äußerst wirksame Waffe gegen ihn darstellt.

Anfang 5 Hal wollen die Abenteurer an den Wettbewerben des Kaiserturniers zu Gareth teilnehmen. Während der Festtage wird auch die Verlobung des 14-jährigen Thronfolgers Brin mit der 13-jährigen albernischen Prinzessin Emer ni Bennain bekanntgegeben. Durch Zufall kommen die Abenteurer der **Verschwörung von Gareth** auf die Spur, denn Graf Answin von Rabenmund, der Onkel des Kronprinzen versucht diesen zu vergiften, um die Thronfolge auf sich übergehen zu lassen. Er wird nach seiner Überführung verbannt und bis ans Lebensende praktisch unter Hausarrest gestellt.

Torus Aklet, der stets eine besonders gläubige Verbindung zu Ingerimm hatte, beschließt kurze Zeit danach sich der Spätweihe zum Geweihten zu unterziehen.

Ein neuer Auftrag Stoorrebrandts führt die Gruppe in die Gegend um Shamaham und Beilunk. Die Safran-Lieferungen der Amazonen von Kurkum an ihn sind ausgeblieben. Die Abenteurer stellen fest, dass die Amazonen seit ca. sechs Monaten Raubüberfälle verüben! Mit fremder Hilfe gelingt es Kurkum zu finden und in die Burg einzudringen. Es ist ein kleiner buckliger Magier namens Xeraan, der im Tempel die Statue der Göttin Rondra vom Sockel riss, und eine schwarze **Göttin der Amazonen** erscheinen lässt, die mittels eines Zauberschwanges die Amazonen zu ihren Raubzügen ausschickt. Die gefangene Königin Yppolita wird befreit und Xeraan kann in die Flucht geschlagen werden.

Ein Auftrag von Fürst Cuanu Ui Bennain führt die Gruppe, der sich zurzeit der Hexer **Orbando Argad** angeschlossen hat, per Schiff nach Süden. Sie sollen den Sklavenhändlerring des Zwergen Pokallos unterwandern, der Sklaven nach Havena schmuggelt. Leider werden sie stattdessen von einem ungewöhnlich intelligentem Schwarzgözer ersteinigt und auf dessen Naftan-Plantage verschleppt. So gelten sie für einige Zeit **Verschollen in Al'Anfa**, während sie zum Spielball der mysteriösen Entität N'hatoep werden, vermutlich - aber nicht sicher - ein Dämon unbekannter Herkunft.

Nachdem sie von dort entkommen konnten, reisen sie nach Brabak, um von dort aus eine Passage nach Havena zu bekommen. Zuvor erfahren sie durch einen hilfeschuchenden Fischer jedoch vom **Grauen von Ranak**, unheimlichen Vorgängen in einem Efferdtempel etwas südlich. Bei der Erkundung des Tempels wird festgestellt, dass dieser von einer bisher unbekannten Spezies von Fischmenschen, die sich Risso nennen, besetzt wurde. Diese scheinen von unbekannten Inseln weit im Süden zu kommen. Die Abenteurer können sie vertreiben. **Orbando** legt zuvor auf seiner Mistgabel einen sehenswerten Luftkampf gegen eine Harpyie hin, während **Aridor** und **Gimli** unten auf den möglichen Sieger wetten.

Aridor schließt in Brabak Freundschaft mit einem reisenden Adepten namens *Allonar Hombar*, einem Abgänger des Kampfseminars Andergast, und entschließt sich mit diesem auf weitere Abenteuer im Südmeer zu ziehen. Die verbleibenden Mitglieder der Gruppe zieht es dagegen wieder in den Norden.

Zurück in Havena ergeben sich dort ein paar kleinere Aufträge. So bewachen sie **Das Geheimnis des Mechanicus** - Leonardo- vor seinem Konkurrenten Protasius und können am Ende den Jungfernflug des Adlers, eines lenkbaren Fesselballons miterleben. Ein paar Tage später folgt ein weiterer Beweis von Leonardos Genie, als es **Die Taucherglocke** ermöglicht, dass sie Teile der versunkenen Unterstadt erforschen.

Ein paar Wochen später macht in Havena **Tödlicher Wein** die Runde. Ein milchiges Rauschmittel aus der Vragiswurzel, dass aufgrund seiner Stärke mehrere Todesopfer fordert. Der Gruppe gelingt es, den Rauschgiftring des Roten Elger zu sprengen, und nebenbei auch noch den Sklavenhändler Pokallos gefangen zu nehmen. Beide werden an Fürst Bennain ausgeliefert.

Der Fürst kennt den Wert fähiger Leute, und so wendet er sich nach ein paar Tagen gleich wieder an die Helden, als ein Schiff mit einer tödlichen **Seuche an Bord** den Hafen angelaufen hat, um die in der Stadt herumlaufende Mannschaft zu finden und zu isolieren ohne das eine Panik entsteht.

Als die Tochter des Kaufherrn Rastburger dem **Fluch des Mantikor** zu erliegen scheint und von diesem Monster entführt wird, führen die Nachforschungen allerdings dazu, dass es sich nur um die Illusionsmagie eines in diese Tochter schwer verliebten Schelmes namens Leirix handelt.

Kurz danach trennen sich die verbliebenen Gefährten. **Gimli** kehrt für vier Jahre in die Ambossberge zurück. **Torus Aklet** lässt sich endgültig in seiner Heimat nieder. Die Spuren von **Kunibert des Kühnen** und **Olaf von Zorgan** verlieren sich an dieser Stelle für immer.

(Im Jahre 10 Hal kommt es zum Zug der mehr als 1000 Oger, die von Gaius Cordovan Galotta, dem verstoßenen ersten Hofmagus von Gareth, mittels einer magisch-astronomischen Apparatur gelenkt werden. Sie vernichten die Stadt Ysilia, fressen alle Bewohner und ziehen zur Trollpforte, wo sie letztlich durch ein kaiserliches Heer geschlagen werden können. Galotta kann jedoch entkommen und taucht unter.)

Mitte 12 Hal zieht **Gimli** mit **Orbando**, dem in Methumis geborenen Händler **Hendrik Vermeeren** und der albernischen Kriegerin **Carmenia di Borana** umher. Sie befinden sich im westlichen Ausläufer des Salamanderwaldes als sie von einer Waldelfensippe gebeten werden einen Angriff auf ihr Dorf aufzuklären. Dies führt sie auf die Spur eines Feylamia, eines nur **Elfenblut** trinkenden Elfenvampirs. Trotz seiner ungewöhnlichen Fähigkeiten können sie ihn besiegen.

Kurz darauf machen sie in der Nähe zufällig die Entdeckung eines Sphärengefährts und seines gestrandeten Lenkers, die sie alle sehr weit fortführt - gar in andere Welten und Globulen!

So verschwinden **Gimli**, **Orbando**, **Hendrik** und **Carmenia** für über sechs Jahre aus Aventurien.

Neue Helden

Zwei Jahre zuvor, im Jahre 10 Hal reist ein junger Adept namens **Ansgar von Bornstein**, einer der allerersten Abgänger der Akademie zu Neersand mit weiteren kurzzeitig angeheuerten Abenteurern, darunter der thorwalsche Kämpfer und Kundschafter **Garulf Radikson**, im Auftrag von Handelsherr Stoorrebrandt in den Süden nach Kannemünde. Das benachbarte Sultanat Unau erhebt plötzlich Ansprüche auf diesen bornischen Handelsposten.

Sie können ermitteln, dass es sich hierbei um eine Auswirkung einer Thronfolgestreitigkeit handelt.

Der Thronräuber bedient sich dabei ausgerechnet alt-echsicher Magie und Helfer. Der Gruppe gelingt es gerade noch rechtzeitig, dem rechtmäßigen Thronfolger Mustapha ibn Khalid zu seinem Titel als Sultan von Unau zu verhelfen, denn die Zeit verrann **Wie Sand in Rastullahs Hand**.

Die Weiterreise, nunmehr hat sich der tulamidische Seefahrer und Magiedilettant **Mahduma Dinawir** der Gruppe angeschlossen, führt nach Norden über Almada und vorbei am Ort der zweiten Dämonenschlacht, wo **Das Grabmal von Brig-Lo** der Gefallenen erinnert. Hier stößt erstmalig der zwergische Kämpfer **Throin, Sohn des Groin** zur Gruppe. Merkwürdige Entführungsfälle vor Ort führen auf die Spur eines verrückten Magiers, der aus Leichenteilen einen Fleischgolem erschaffen hatte. Der Mann wird seiner gerechten Strafe zugeführt.

Die Reise führt **Ansgar von Bornstein** zunächst allein weiter nach Havena. Ende 10 Hal tut er sich dort mit zwei weiteren Abenteurern zusammen: Dem sewerischen Krieger **Geron von Wolfenberg**, der allerdings an der Akademie zu Baliho ausgebildet wurde, und dem svelttaler Söldner **Cordovan Lowanger**. Beide kennen sich seit der Belagerung von Dröl.

Sie erlösen mit Hilfe der egeborenen Hexe Yassia eine arme untote Seele, die durch **Nurinai's Ring**, welcher den Liebeszauber einer Magierin beherbergte, keine Ruhe finden kann.

Anfang 11 Hal helfen sie dem Geheimbund **Efferds Vergeltung** bei der Aufdeckung eines verbotenen, durch mehrere Patrizierfamilien aufgezogenen Sklavenhandels mit Neckern, den vor Havena beheimateten Meermenschen.

Bei einem Spaziergang am Meeresufer fällt ihnen **Der Jüngling am Strand** auf, der sich anscheinend lebensmüde in die Fluten stürzen will. Beim Versuch ihn zu retten werden alle von einer großen Welle an den Strand gespült. Der völlig in Schwarz gekleidete Mann bleibt jedoch völlig trocken, will seinen Namen aber nicht nennen. Er berichtet, dass er sich in die wunderschöne Necker - Prinzessin Liaiella, Tochter des laiouri verliebt habe, und sie sich auch in ihn. Aber ein Fluch des Gottes der Meere Efferd verhindere, dass er zu ihr gelangen könne.

So bittet er die Gruppe inständig um Hilfe, kann ihnen aber außer seinem Dank keine Belohnung bieten. Er gibt ihnen ein Amulett als Erkennungszeichen für Liaiella mit. Die Nachforschungen der Gruppe führen zum Efferdtempel und schließlich darunter in eine geheime Grotte, in der die Drachenschildkröte Lata haust, ein dem Efferd heiliges Wesen. Sie verleiht der Gruppe drei Tage später die Fähigkeit im Wasser zu atmen. In der versunkenen Unterstadt findet gerade ein großes Fest zu Ehren des zu Besuch weilenden Flussvaters statt. Die Gruppe kann sich auf dem Fest einschleichen, Liaiella auf sich aufmerksam machen und das Amulett überreichen. Sie erkennt es und die Abenteurer hören den Namen ihres Liebsten: Boron selbst ist es, Gott des Todes und des Schlafs! Man verlässt die Feier, wird aber von laiouri und seinen Leuten verfolgt. Letztlich erreicht man doch das Ufer, wo sich Liaiella von ihrem Vater verabschiedet, und sie mit Boron entschwindet, nachdem dieser den Helden nochmals versichert, dass sein Dank ihnen gewiss ist...

Ein Auftrag des Alchimisten Tyros Prahe führt **Ansgar**, **Geron** und **Cordovan** anschließend **Gen Norden** auf die Suche nach dem legendären Polardiamanten. *(Eine Woche später wird Tyros Prahe endlich verhaftet, damit er nicht noch weitere nichtsahnende Abenteurer seinem Hirngespinnst nachjagt und sie in ihr Verderben schickt.)* Kurz vor der Abreise gesellen sich auch **Mahduma Dinawir** und **Throin, Sohn des Groin** wieder dazu. Er ist, wie sich herausstellt, **Gimlis** älterer Zwilling Bruder und auf der Suche nach diesem. Das unsichtbare Band der Zwillinge ist zwar nicht zerrissen, jedoch fühlt es sich für **Throin** so an, als ob sein Bruder gar ganz aus dem Weltenkreis verschwunden sei.

Noch können sie alle nicht ahnen, dass dies der Beginn einer göttlichen, durch Träume, Visionen und Prophezeiungen geführten Queste ist. Nach ein paar Tagen im ewigen Eis finden sie eine Tote Yeti-Frau mit einem noch lebenden Säugling. Sie bringen ihn zu seinem Stamm, den Hrm Hrm zurück. Dort lebt auch eine alte Firnelfe namens Galandel. Sie erzählt von einer sagenhaften Hochelfenstadt im ewigen Eis. Dies weckt Neugier, und so wird **Der Himmelsturm** das neue Ziel. An der Nordspitze von Yetiland findet man ein Heiligtum der alten Elfengötter Nurti und Zerzal, aber auch von Ppyrr und Orima. Alte Magie wirkt und ein Leuchtzeichen weist den weiteren Weg. Man kommt an einem Grab im Eis vorbei wo viele sichtbar durch Gewalt gestorbene Elfen bestattet sind. Malereien an der Wand erzählen von einem Bürgerkrieg im Himmelsturm, von den Überlebenden, die flohen *(und deren Nachfahren die Firnelfen sind)* und auch von einer wunderschönen Elfe, die Anführerin der Gegenpartei war. Das letzte Bild zeigt die Gruppe wie sie gerade das Grabmal betritt!

Schließlich erreicht man den Himmelsturm, eine Felsnadel, die vom Meeresboden durch das ewige Eis Hunderte von Metern hoch aufragt. Die Erkundung führt zu erstaunlichsten Erkenntnissen über die vor mehr als 3000 Jahren untergegangene Kultur der Hochelfen und ihrer Wunder. Auch Hinweise über eine zweite Stadt, genannt Tie'Shianna, gibt es. Leider ist der Turm nicht unbewohnt. Am Meeresboden finden sich Kuppelstädte unter dem Meer; bevölkert von dämonisch anmutenden Elfen, den Shakagra, und Kreaturen die wie Kreuzungen aus Elf und Dämon aussehen. Auch den Namen jener Hochelfe, die diese Wesen erschaffen hat und von ihnen als Göttin verehrt wird, finden sie heraus: Pardona!

Man wird letztendlich doch noch entdeckt und muss sich den Rückweg durch genannte Kreaturen und dazu noch Gletscherwurmraupen freikämpfen.

Schließlich erreicht man bei Frigorn wieder den Kontinent und schließt sich einem Nivesenstamm an, der seine Karenherde nach Festum treibt. Unterwegs rastet man an einem Wald, der von einer Fee bewohnt sein soll. **Geron** wagt sich hinein. Im Wald lebt die Lichtelfe Niamh Goldhaar, die Hinweise auf Tie'Shianna geben kann, da sie vor über 3000 Jahren auch einmal dort lebte. **Geron** erfährt, dass der Gott ohne Namen für den Untergang der Stadt und die Zerstörung der Hochelfenkultur verantwortlich ist. Schließlich erreicht man Festum.

Nach einer weiteren Vision sind sie **Auf der Spur des Wolfs**. Der nivesische Oberst Erm Sen, genannt der Wolf, hatte vor Jahrhunderten während eines Wüstenfeldzuges ein Schwert von einem geheimnisvollen Wüstenstamm, den Beni Geraut Schie erbeutet. Diese angeblich zaubermächtigen Kämpfer versuchten seither ihm diese Waffe wieder abzufragen, wurden aber jedes Mal im Duell getötet. Die Spur führt über Vallusa in die Drachensteine. Dort finden **Geron** und **Cordovan** das Schwert Silberflamme - eindeutig elfischer Herkunft - in Erm Sens Grabhöhle.

Parallel hat ein Prophezeiung **Ansgar**, **Mahduma** und **Throin** ins Perlenmeer geführt, wo sie den Reißzahn einer Seeschlange suchen, der aus unerfindlichen Gründen wichtig zu sein scheint. Mit Hilfe des maraskanischen Freibeuters Kodnas Han gelangen sie zur Grotte der Einkehr - einem Seeschlangenfriedhof - wo sie einen prächtigen großen Zahn finden.

Im Hafen von Beskan trifft man sich wieder. Eine neue Vision führt auf **Die Suche nach dem Largala'hen**, einen geheimnisvollen Kelch. Die Spur führt in eine Sargassosee 400 Meilen südöstlich von Beskan. In dieser findet man unter vielen anderen Wracks eine Galeasse aus hochelfischer Zeit. Allerdings streiten sich dort ein manifestierter Spinnendämon - ein Mactans - und zwei Chimärologen namens Vermis und Vespertillio bereits seit Jahren um dieses Kleinod. Die Ankunft der Helden zerstört das bestehende Patt. Der Dämon, ansonsten unverwundbar, erliegt einem gezielten Stoß mit dem Seeschlangenzahn, die Magier müssen ebenfalls klein begeben und ziehen mit ihren verbliebenen Chimären - den Scherenwürmer und Lederschwingen - ab. Der Kelch wird geborgen.

Die Gruppe geht in Khunchom an Land und macht in der Nähe eines Gauklerlagers Quartier. Eines Abends erreicht die angsterfüllte Artistenfamilie der da Merinals das Lager. Auf ihrem Weg am Südrand der Gorischen Wüste entlang sind sie des Nachts von einem großen tentakelbewehrten Monster angegriffen worden, das die beiden Söhne Colon und Shemjo verschleppte. Die Gruppe wird inständig gebeten zu helfen. Nachforschungen ergeben, dass die Gaukler von einem Gehilfen eines berühmten Anhängers von Borbarad namens Liscom von Fasar auf diese Reiseroute gelockt worden waren. In Begleitung des Geschichtenerzählers Bukhar, der keine Erinnerung an die Zeit von vor vier Jahren besitzt (aber eine extrem starke magische Aura hat) macht man sich auf die Suche. Eines Abends wird die Gruppe von einem Grakvaloth angegriffen, einem Dämon, dessen sich nur Diener des Namenlosen

bedienen. Den Gefährten - maßgeblich **Geron** mit der verletzend wirkenden Silberflamme - gelingt es, ihn zu besiegen. Doch wer hat den Dämon geschickt?

Die Gorische Wüste ist als ehemaliger Sitz von Borbarads Schwarzer Feste berüchtigt und gilt wegen der vielen magischen Gefahren als der tödlichste Ort des Kontinents.

Die Gruppe findet den Ort des Überfalls und Shemjos Leiche. Sie folgen den Spuren über die Pforte der Toten, wo die verblieben 400 Mannen von Rohals Streitmacht durch die Überreste von Bobarads Heer vernichtet wurden. Man entdeckt eine Mindoritmüne, in welcher mehrere Sklaven, von chimärischen Schlangenmenschen bewacht, schürfen müssen. Sie tragen magische Sklavenarmbänder, so wie Bukhar auch, dessen Erinnerungen mittlerweile Stück für Stück zurückkehren. Nach Befreiung der Sklaven sucht man den Unterschlupf von Liscom. In einem Tal findet man seinen Turm. Bei der Durchsuchung kommt es zu einem kleinen Unfall, dem **Throin** ab dieser Zeit seine auffällige violette Bartsträhne verdankt. Bukhar erlangt derweil seine Erinnerung wieder. Er ist Teclador der jüngste der Alten Drachen, die seit Anbeginn der Zeit über die innere Ordnung der Welt wachen! Die Helden spüren einen Hauch von Ewigkeit wie **Staub und Sterne**. Teclador bemerkte, das Liscom plant mittels einer Zeitmanipulation Borbarad aus dem Limbus zurückzuholen, und versuchte ihn in menschlicher Gestalt aufzuhalten. Er wurde aber von Liscom mittels eines mächtigen Dämons bezwungen, seines Karfunkelsteins beraubt und in die Mine gesteckt bis er entkam. Colons Körper soll nun als Gefäß für Borbarads Geist dienen. Selbst **Throin** setzt da Prioritäten und beschließt, sich nicht auf den „Drachen“ Bukhar zu stürzen, sondern besser die Rückkehr Borbarads zu verhindern.

Tecladors Karfunkelstein wird gefunden und er nimmt ihn wieder zu sich. Gemeinsam wird Liscom in hartem Kampf niedergedrungen. Er verschwindet in einem gewaltigen, von Bukhar erzeugten Flammenstrahl. Die Gefährten verlassen mit Colon und den befreiten Sklaven die Gor. Teclador verwandelt sich abseits wieder in seine imposante, Gestalt von kräftig blauer Schuppenfarbe, 60 Schritt Länge und 100 Schritt Spannweite zurück und entschwindet mit einem Dank an die Helden sowie einem Hinweis auf ihr nächstes Ziel. Während Colon mit den Befreiten nach Khunchom zieht, macht sich die Gruppe auf den weiteren Weg.

Wie der Wind der Wüste folgen sie der weiteren Spur durch endlosen Sand bis sie vor den Beni Geraut Schie stehen. Es sind Elfen! Ihre Führerin Urdriel berichtet von einer alten Prophezeiung, wonach an dem Tag an dem die Göttin Orima wieder die beiden Artefakte - Schwert und Kelch - trägt, Helden aus dem Norden der Weg in die Vergangenheit gewiesen wird und sie in einer anderen Welt den Verbleib des verschwundenen Hochkönigs der Elfen Fenvarien erfahren.

Am nächsten Morgen erschafft der gesamte Stamm einen Wirbelsturm, der den Tempelbezirk des unter dem Sand begrabenen Tie'Shianna freilegt. Die Gruppe steigt hinab. Trotz der Zerstörung lässt sich die vergangene Pracht der Stadt erahnen. Am Heiligtum der Zerzal liegt eine fürchterliche dämonische Kreatur mit einem Eichenpfahl im Herzen, aber immer noch lebend. Es ist Kazak der damalige Heerführer des Namenlosen. Auf dem zentralen Platz steht ein schwarzer Obelisk mit Darstellungen des Sieges und der anschließenden Gräueltaten, der eine stark unheimliche Aura hat.

Im Tempel der Orima werden Silberflamme und Largala'hen der Statue der Göttin in die Hände gelegt. Sie erwacht und enthüllt, dass es den Helden bestimmt ist, auf den Inseln im Nebel die Insel der alten Helden zu suchen wo die toten(?) Leibwachen des Fenvarien vielleicht Auskunft über seinen Verbleib geben könnten. Im Podest der Statue entsteht eine Öffnung in der sich ein Schiffsmodell, ähnlich der ihnen bekannten Elfengaleasse, befindet. Am Strand des westlichen Meeres sollen die Helden es ins Wasser setzen. Die Gruppe verlässt die Wüstenelfen und reist ans Westufer des Kontinents.

Das Modell wächst im Wasser zu einem ausgewachsenen Schiff heran, das die Gruppe zu den **Inseln im Nebel** bringt, einer von Aventurien abgetrennten Nebenwelt.

Zuerst folgen sie dem Verlauf der Äußeren Inseln, auf denen sich Ereignisse aus der Geschichte der Hochelfenkultur immer wieder aufs Neue manifestieren und von der Gruppe miterlebt werden können. Darunter Ereignisse aus dem Himmelsturm und sogar Belagerung und Fall Tie'Shiannas. Dort gelingt es ihnen einen ersten Blick auf den gesuchten Hochkönig Fenvarien zu werfen. Es kommt zu vielen Begegnungen mit Hochelfen. Sie erfahren, dass es einen Bürgerkrieg zwischen den „Alten“ und den „Wilden“ Elfen gibt, der nur durch den gemeinsam anerkannten Hochkönig geschlichtet werden könnte. Doch da alle Prophezeiungen besagen das Fenvarien noch lebt, kann kein neuer König gewählt werden. Auf den Inneren Inseln finden sie in mehreren alten Weisen Verbündete, die ihnen bei der Erfüllung ihrer Mission helfen, so Shadrue - wie Fenvarien Träger eines Sternemals - sowie Gwern und Caradel von der Insel der Pferde. Doch zur Erfüllung der Mission muss in der Tat einer sterben! **Cordovan** meldet sich freiwillig und wird von **Geron** ins Jenseits dieser Globule, **Das Reich unter den Wellen**, befördert. Dort trifft **Cordovans** Licht auf das Licht einer der letzten Leibwachen des Hochkönigs, der mit ihm zusammen eingekerkert war. Es beschreibt den Ort, dieser liegt im Norden Aventuriens. Derweil wird **Cordovans** einbalsamierter Leichnam zu Cammalam, einem **Der Kessel der Urkräfte** gebracht, der sich auf den Inseln im Nebel befindet. Dort wird mit Hilfe alter Rituale, deren Kenntnis die alten

Weisen bewahrten, **Cordovans** Licht zurückgerufen und wieder mit seinem Körper vereinigt. Ihm geht es danach noch eine ganze Weile nicht wirklich gut.

Die Gruppe verlässt in Begleitung von Shadrueil und einigen Elfen die Inseln im Nebel. Als sie wieder in Aventurien ankommen stellen sie fest, dass hier nur eine Woche vergangen ist, während sie mehrere Monate auf den Inseln verbracht haben. Während die Hochelfen nach Süden segeln, um die Beni Geraut Schie aufzusuchen, reist die Gruppe in die Brinasker Marschen, wo schließlich ein herabfallender Stern ihnen den Weg zeigt. So finden sie im **Tal der Träume** den Hügel, in dem Fenvarien seit über 3000 Jahren gefangen und praktisch lebendig begraben ist. Sie befreien ihn, aber er ist erkennbar wahnsinnig geworden. Seine ungelenkte Magie sorgte all die Zeit für die gespenstischen Erscheinungen im Tal. Also reisen sie weiter, um erneut die Lichtelfe Niamh Goldhaar aufzusuchen, die als einzige die Macht hat, Fenvarien zu heilen. Schließlich fährt der genesene Fenvarien mit dem Stamm der Wüstenelfen zu den Inseln im Nebel.

Cordovan und **Throin** gönnen sich danach gute fünf Wochen Entspannung, während **Ansgar** mit seinen Reiseberichten bei den Hesindedisputen allergrößtes Aufsehen erregt.

Geron wird in einer vertraulichen Angelegenheit für länger an die Kriegerakademie zu Baliho gerufen.

Berichte über grausame Morde führen die Gruppe mit **Ansgar**, **Cordovan**, **Mahduma** und **Throin** dann aber nach Norden. **Der Wolf von Winhall** entpuppt sich als Werwolf, aber auch als Opfer fürchterlicher alchemistischer Experimente des Apothekers und ehemaligen Magiers Aluris Mengreyth, der von den Helden getötet wird.

Kurz darauf wird **Cordovan** Opfer eines Zauberschwanges, der ihn **Im Zeichen der Kröte** ins Rorwhed - Gebirge führt. Dort soll er von einem finsternen Hexenzirkel einem Tuur-Amash Krötendämon geopfert werden. Mit Hilfe des alten Hexers Bringimox können die ihn verfolgenden Freunde das Ritual stören und **Cordovan** retten. Den Angriff der Hexen und ihrer Anführerin Glorana können sie abwehren und sie in die Flucht schlagen, obwohl **Ansgar** sogar durch einen Hexenfluch kurzzeitig erblindet.

Auf dem Rückweg werden sie im Finsterkamm von mehreren Zwergen, Kämpfern des dort lebenden separatistischen Volkes überrascht. Einer ihrer Würdenträger ist unerklärlicher Weise ins Koma gefallen. Durch einen Zauberschwank suchen die Helden **Im Traumlabyrinth** von Garbalon Sohn des Gerambalosch nach der Antwort und kommen einer Entführung und Erpressung auf die Spur. Die Finsterkamm-Zwerge wählen ihn zu ihrem Hochkönig, während der Schuldige Bonderik und seine Anhänger ins Exil gehen müssen.

Zurück in Havena ruft der Brief eines alten Reisegefährten die Gruppe dringend nach Grangor. Als sie dort ankommen ist leider auch er den merkwürdigen Todesfällen, von denen er im Brief berichtete, zum Opfer gefallen. Die Freunde ermitteln, doch erst **Die Bettler von Grangor** geben die entscheidenden Hinweise. Eine Patrizierin mit druidischen Ritualkenntnissen treibt aus Rache Würdenträger der Stadt durch alptraumhafte Halluzinationen in den Tod. Sie kann überführt und dingfest gemacht werden.

Keine zwei Tage später wird Grangor durch Erdbeben, Flutwellen und Gewittersturm völlig zerstört, die Helden sterben grausam unter Trümmern...

...und finden sich im Rahja Tempel der Stadt wieder, wo sich die Göttin der Liebe ihnen und ein paar andern Anwesenden offenbart. Ihre Geschwister Rondra, Efferd und Ingerimm zerstörten die Stadt, weil sich ein mächtiger Kult des Namenlosen dort um ein Artefakt, ein Teil des Namenlosen Gottes selbst, gebildet hatte. Rahja liebt diese Stadt jedoch. Sie schloss einen Pakt mit Satinav, dem Herrn der Zeit. So wurde die Zeit für einen halben Tag zurückgedreht und angehalten. Die Helden müssen in dieser Phase das Artefakt finden und zerstören. Die Göttin macht Andeutungen, dass auch sie einen hohen Preis für diesen Gefallen zahlen muss. Die Jagd geht über **Die Kanäle von Grangor** durch eine erstarrte Stadt. Einzig die Anhänger des Namenlosen können sich ebenfalls bewegen. Das Artefakt, ein Haar des Gottes, kann zerstört werden, die Hochgeweihte des Kults wird getötet. Das Leben in der Stadt geht weiter als wäre nichts geschehen. *(Ist es denn geschehen?)*

Ein Brief **Gerons** ruft die Freunde nun ebenfalls nach Baliho. Die letzten zwei Monate des Jahres 12 Hal vergehen mit Training, denn: **Das Große Donnersturm-Rennen** startet am 1. Praios 13 Hal. Nach 25 Jahren muss der Schwertkönig Raidri Conchobair den heiligen Streitwagen der Rondra an den Sieger des nächsten Rennens übergeben. Es handelt sich diesmal um ein Streitwagenrennen mit Bedeckung über zwölf Stationen durchs gesamte Kaiserreich. **Geron** nimmt, gesponsert von seiner ehemaligen Akademie, daran teil und hat die letzten Monate mit intensivem Training verbracht.

Es sind 17 Konkurrenten, darunter traditionell auch der kaiserliche Thronfolger, derzeit Prinz Brin von Gareth als Privatperson zusammen mit seinem Adjutanten Ludalf von Wertlingen, der fast 60-jährige

Gerborod der Graue, der sogar nach 25 Jahren zum zweiten Mal teilnimmt, aber auch Exoten wie der Gjalskerländer Rastar Ogerschreck, der Trollzacker Sirion Grim, die Steppenelfe Ariana Einhorngruß mit einem aus lebenden Pflanzen bestehenden Wagen, jeweils eine Gruppe Zwerge und Tulamiden, der Garether Rennfahrer Syratius oder eine weitere Abenteurergruppe um die Rondra-Geweihte Ogara die Klinge. Der geheimnisvollste Teilnehmer ist Charos Maramek, den man nur in seiner schwarzen Vollrüstung sieht. Über die 84 Tage des Rennens kann man einen Konkurrenten nach dem anderen ausschalten, aber es gibt auch Sabotagefälle und Attentate.

Schließlich rettet man kurz vorm Ziel sogar Prinz Brin das Leben, der von Charos Maramek bedrängt wird. Im Kampf offenbart dieser sich als ein mächtiger Diener des Namenlosen Gottes. Die Helden gewinnen, und **Geron von Wolfenberg** führt für die nächsten 25 Jahre den Donnersturm.

Etwas über ein Jahr verstreicht danach ereignislos, da sich alle um private Dinge kümmern. So absolviert **Ansgar** in dieser Zeit ein Zweitstudium an der Verwandlungsakademie zu Tuzak.

Im Herbst des Jahres 14 Hal treffen alle wieder zusammen. Eine Schatzkarte führt sie in die nördlichen Nivesenlande. Nachdem sie eine Bande von Halsabschneidern, die ebenfalls hinter dem Schatz her sind, davon überzeugen, dass es nur für *eine* Gruppe reicht, haben sie eine denkwürdige Begegnung: Eine einsame Wölfin kommt auf sie zu. Ihre reine Präsenz drückt alle zu Boden und quetscht ihnen die Luft aus den Lungen. Es ist Liska die Himmelswölfin, von den Nivesen als eine Göttin verehrt. Doch sind sie nicht **In Liskas Fängen**, vielmehr bittet Liska die Gruppe im Bruderkrieg zwischen einem Nivesenstamm und einem Wolfsrudel zu vermitteln. Dies gelingt, und das Liebespaar beider Völker wird glücklich vereint. Liskas Dank ist der Gruppe sicher, und seitdem begegnet ihnen jeder Wolf freundlich. Schließlich kann auch der Schatz geborgen werden und man teilt sich eine hübsche Summe. Allerdings wurde vorher noch in hervorragend koordiniertem Angriff ein Riesenlindwurm besiegt, der sich in der Schatzhöhle eingenistet hatte und seinen Hort nicht so kampflos aufgeben wollte.

In Tiefhusen kommen sie einem weiteren Kult des Namenlosen auf die Spur. Dieser hat ein Gemälde geraubt, das angeblich vom Halbgott Xeledon dem Spötter stammen soll. Der Kult will das Bildnis vernichten und damit auch den Halbgott selbst, da die Existenz eines jeden Halbgottes angeblich von einem mit diesem verbundenen Artefakt abhängig sein soll. Dieses Bild ist das zwar dann doch nicht, aber die Helden können den Kult ausheben und das verwunschene Tal, das durch **Xeledons Rache** in das Gemälde gebannt war, weil seine Bewohner einstmalig seiner Mutter der Göttin Hesinde lästerten, wieder an seinem ursprünglichen Platz erscheinen lassen.

Da man sich nun doch nach wärmeren Gefilden sehnt, begibt sich die Gruppe ins Liebliche Feld.

Geron und **Cordovan** lassen sich in den Schmieden Meister Saladans persönliche Schwerter fertigen. In Arivor werden sie vom greisen Hochmeister des Adaritenordens, Dapifer ter Bredero, empfangen. In einer Vision wurde ihm offenbart, wo das verlorene Schwert der Heiligen Thalionmel von Neetha zu finden sei. Seine Bitte: **Findet das Schwert der Göttin** und bringt es heimlich nach Arivor. In der Provinz Neetha gibt es eine starke separatistische Fraktion unter Markgraf Phrenos ay Oikaldiki, die die Reliquie unter Umständen als falsches Symbol der Stärke ausnutzen würde. Auf der Reise nach Neetha begegnet man zufällig dem Greif, obersten Herold des Kaiserreiches der in diplomatischer Mission unterwegs ist, und rettet ihn vor Wegelagerern.

In der Stadt Neetha angekommen bezieht man Quartier im Pilgerlager am Ufer. Geleitet durch die Vision folgen sie den geheimnisvollen Anweisungen, und die Heilige Thalionmel erscheint ihnen in einem rasenden Gewittersturm. Sie weist den weiteren Weg und aus den Geisterhänden ihres ruhelosen Gegners Tugruk Pascha nehmen die Helden das Schwert entgegen. Bevor sie es abliefern können wird es ihnen jedoch von Agenten gestohlen. Sie nehmen die Spur auf und erobern es zurück. Leider finden sich vorerst keine Beweise gegen Markgraf Phrenos.

Eine weitere Reise führt an die Südostküste des Kontinents in das verrufene Selem. Die Gruppe erfährt von einem Gemetzel im nahen Dorf Chag. Bei den Tätern soll es sich um untote Echsenkrieger gehandelt zu haben. Sie folgen der Spur und finden **Die Stadt des toten Herrschers**, eine echsische Grabpyramide. Dort begegnen sie Athavar Friedenslied, einem Lichtelf der erkannte, dass das Unglück von einem 4000 Jahre alten Fluch ausgeht, der auch der Zeit frevelt. Er schickt die Helden in die Vergangenheit, wo sie den Frevel ungeschehen machen sollen. Sie erleben den Bau der Grabpyramide zu einer Zeit, als die Echsen hier die herrschende Spezies waren, und Menschen - Tulamiden und schwarze Utulus - nicht mehr als Sklaven. Erschwerend ist, dass nur ein Körper in die Vergangenheit reisen konnte, alle anderen befinden sich als Geister mit in **Cordovan**. Die Mission gelingt. **Cordovan** hat zudem ein Stelldichein mit einer wunderschönen Utulu Sklavin namens Ambali.

Von Firun 15 Hal bis Ende Hesinde 17 Hal blickt ganz Aventurien auf die Khom, wo **Der Löwe und der Rabe** Krieg führen.

Das unter Führung von Tar Honak - des einen von zwei Patriarchen der Boronkirche - stehende Al'Anfa greift das Kalifat der Novadis unter Kalif Abu Dhelrumun an und schlägt es zunächst vernichtend. Die Helden schlagen sich parallel mit dem Mittelreicher Leomar vom Berg auf die Seite des Kalifats. Sie unterstützen den Führer des Befreiungskrieges Sultan Mustapha ibn Khalid von Unau - der erfreut ist **Ansgar** wieder zu sehen - und den Mautaban, oberster Scharfrichter und gleichzeitig der Heerführer des Kalifats in den nächsten zwei Jahren nach Kräften.

Letztendlich gelingt es, die Al'Anfaner zurückzuschlagen. Die persönlichen Widersacher während des Feldzugs, Generalin Duridanya Karinor und der Magier Araldo k'Hestofer sterben im Duell mit **Geron** und **Ansgar**. Dem neuen Feldherrn des Gegners, General Oderin du Metuant gelingt es allerdings, den Rückzug der feindlichen Truppen geordnet zu führen.

(Mengbilla trat auf Seiten Al'Anfas in den Krieg ein und griff auch den bornischen Handelsstützpunkt Kannemünde an. Das Bornland erklärte darauf den Seekrieg gegen diese Allianz und steht an der Seite der novadischen Schiffe unter dem Piraten El Harkir, dessen tolldreiste Entführung des al'anfanischen Großadmirals Darion Paligan der eigentliche Kriegauslöser war. Sowohl Kalif Abu Dhelrumun als auch Patriarch Tar Honak fanden im Verlauf des Krieges den Tod durch fremde Hand, der Kalif durch einen gesandten Dschinn, Tar Honak durch die mysteriöse Magierin Nahema.)

Sultan Mustapha von Unau wird zum neuen Kalifen Malkillah III. gesalbt.

Nach den Siegesfeierlichkeiten reisen fast alle Gefährten erst einmal zurück in ihre Heimat.

Nur **Cordovan** und **Mahduma** erhalten einen Sonderauftrag von dem greisen Wesir Jikhbar ibn Tamrikat. Sie sollen - aus Gründen der Staatsräson - dafür sorgen, dass Prinzessin Nedime, die Tochter des vorherigen Kalifen Abu Dhelrumun, und vor allem ihre Kinder keinerlei Ansprüche auf den Thron stellen können. Nie mehr! Sie nehmen den Auftrag zwar an, aber es gelingt ihnen, die Prinzessin davon zu überzeugen, sich unerkant irgendwo niederzulassen und verstecken sie. **Mahduma Dinawir** entschließt sich danach, lieber wieder zur See zu fahren.

Throin, wegen seiner Bartverfärbung inzwischen unter dem Beinamen **Amethyststrähne** bekannt, beschließt derweil, das Kriegshandwerk noch eine Weile länger und professionell auszuüben, und schließt sich der Söldnereinheit der Korknaben unter Albrax, Sohn des Agam an.

Anfang Phex 17 Hal verschwindet Kaiser Hal auf einem Jagdausflug im Bornland spurlos. **Geron**, **Cordovan** und **Ansgar**, zu jener Zeit ebenfalls zu Gast bei Gräfin Thesia von Ilmenstein sind ungewöhnlich schweigsam in dieser Angelegenheit. Allenfalls Andeutungen, dass **Die Attentäter** vorher gestoppt wurden und der Magier Galotta dahintersteckte, konnte man ihnen mal entlocken.

(Im Norden beginnt der dritte Orkensturm. Unter Führung des prophezeiten neuen Aikar Brazoragh, des Hochschamanen Uigar Kai und dem Marschall Sadrak Whasso fallen die Orks in den Svelltischen Städtebund ein und bedrohen Weiden.

Graf Answin von Rabenmund verlässt seine Verbannung, ruft sich selbst zum neuen Kaiser aus und reißt die Macht an sich. Loyale Kräfte stellen sich ihm entgegen, während Prinz Brin die erfolglose Suche nach seinem Vater abbricht und sich in Weiden den Orks entgegenstellt. Der Bürgerkrieg im Kaiserreich endet erst Ende 18 Hal mit der Festnahme Answins durch Reichsinquisitor Dexter Nemrod.)

Die Tage des Namenlosen Ende 17 Hal will der Hochgeweihte des Namenlosen Sephirim Isyahadan zu Laescadir nutzen, um mittels eines Rituals am 5. Tag dessen dämonischen Tagesherrscher, den schrecklichen Shihayazad den Sphärenspalter zu beschwören, auf das nimmermehr der 1. Praios anbrechen werde und ewige Dunkelheit die Herrschaft des Namenlosen einläute. Glücklicherweise sind unsere Helden gerade nicht weit und können das Ritual stören. Sephirim entkommt jedoch.

(Anfang 19 Hal greifen die Orks mit wohl 10.000 Kriegerern das Mittelreich an, und schlagen die Kaiserlichen mehrmals vernichtend. Erst am 1./2. Phex werden sie vor Gareth auf den Silkwiesen besiegt.)

Nach 19 Monaten privater Wege treffen **Geron**, **Cordovan** und **Ansgar** bei der Schlacht auf den Silkwiesen wieder zusammen. Später reisen sie unter dem Kommando des Inquisitors Marcian nach Greifenfurt, das immer noch hartnäckig von den Orks belagert wird, nachdem die Stadt sogar kurzzeitig besetzt war. Sie schleusen sich unbemerkt in die Stadt und organisieren den Widerstand, bis Entsatz kommen kann. **Das Jahr des Greifen** wird zu einer Herausforderung denn die Lage in der Stadt ist verzweifelt. Allerdings bekommen sie tatkräftige Unterstützung, als nach vielen Jahren **Gimli vom Amboss** und **Carmenia di Borana** plötzlich wiederauftauchen, in ihrer Begleitung die Amazone **Carasserané von Löwenstein**, Prinzessin und jüngere Tochter der dortigen Königin.

Zusammen mit Marcians Assistentin, der Halbelfe Sartassa, dem Illusionsmagier Lancorian, der das örtliche Bordell führt, der Amazone Lysandra von Yeshinna, dem Reiteroberst Alrik von Blautann nebst seiner Schwadron, und Zerwas, dem charismatischen Henker von Greifenfurt gelingt es, so manchen Angriff der Orks unter ihrem Führer Sharraz Garthai abzuwehren. Diesem stehen als Berater ein übler Druide namens Gamba und ein ebensolcher, abtrünniger Zwerg und bekannter Belagerungsexperte namens Kolon Tunneltreiber zur Seite.

Die Lage wird durch unerklärliche, grausame Morde innerhalb der Stadt zusätzlich verkompliziert. Schließlich verschwindet auch noch Sartassa. Nachforschungen der Helden bringen zutage, dass Zerwas ein schon seit Jahrhunderten in Greifenfurt wohnender Erzvampir ist und ein verfluchtes Schwert führt. Trotzdem verbündet sich Marcian mit Zerwas! Sartassa ist inzwischen zu dessen vampirischer Gefährtin geworden. Gamba fertigt Freipfeile, deren Wirkung er an einer absichtlich freigelassenen Gefangenen demonstriert und so auch die Helden bedroht. Ein Konvoi von fünf Flussschiffen kann Wochen später mit Lebensmitteln und zwei Bannern Schanzsoldaten in die Stadt gelangen. Fünf Kampfmagier aus Bethana sind auch an Bord. Bei einem großen Angriff vernichten sie die anrollenden Belagerungstürme, werden aber ihrerseits durch einen von Gamba beschworenen Arjunoor und die Freipfeile getötet. Als die Orks drohen durchzubrechen, verwandeln Zerwas und Sartassa mit Zustimmung Marcians mehrere todgeweihte Verwundete in Vampire. Unter dem Schutz eines Dunkelheitszaubers von Lancorian machen sie einen Ausfall in das Lager der Orks. Lancorian hebt nach Anweisung Marcians den Spruch früher als verabredet auf. Bis auf Zerwas vergehen alle Vampire im Sonnenlicht. Zerwas schwört Marcian Rache für Sartassa, Greifenfurt die Vernichtung und verschwindet.

Weiterhin erwehrt man sich der Angriffe der Ork-Krieger, die mit Kampfhunden, Streitögern und unter Unterstützung ihrer Schamanen gegen die Stadt anrennen. Ohne Hilfe wird die Stadt den Winter nicht überstehen. Gamba schickt Pestschädlinge in die Stadt. Bei einem Kommandounternehmen ins feindliche Lager gelingt es **Ansgar** dann, ihn zu töten. Die Helden untersuchen inzwischen auch die Grabungen, die die Orks während der Besatzung durchgeführt hatten. Anscheinend ist Greifenfurt mit dem alten Saljeth identisch, jenem Ort, wo die Orks erstmals gemeinsam von Menschen, Zwergen und Elfen besiegt wurden. **Carasserané** und **Gimli** verlassen die Stadt um Hilfe anzufordern und in Xorlosch weitere Informationen einzuholen. Bei ihrer Reise durch den Reichsforst geraten sie in eine Feenwelt. **Carasserané** besteht einen denkwürdigen Kampf gegen den Eber-Biestinger Cromag.

In Gareth hören sie vom Reichsbehüter Brin, dass eine große Entsatzflotte in Vorbereitung ist.

In Xorlosch erfahren sie von Bergkönig Tschubax, dass bei Saljeth ein unterirdisches Heiligtum des Tairach liegt. Dessen Hochschamane, der eine heilige Waffe des Blutgottes, eine Keule die Xarvlesh - Fleischreißer - genannt führte, konnte nicht einmal von dem Greifen Scraan besiegt werden,

Gimli und **Carasserané** schließen sich der Flotte an, die zuerst die Stellungen Sadrak Whassois durchbrechen muss. Dabei kann **Gimli** auch Kolon stellen und töten, der von Greifenfurt abgezogen worden war. Bis zum Befreiungsschlag auf Greifenfurt braucht es noch, und so schleichen die beiden in die Stadt zurück. Dort haben die anderen Freunde inzwischen Tunnelaktivitäten festgestellt. Mit den neuen Informationen gelingt es das Heiligtum zu öffnen und Xarvlesh zu bergen, gerade als die Orks mit ihrem Tunnel durchbrechen. Im Tunnelkampf werden sie zurückgeschlagen. Lysandra, **Carmenia** und weitere Gefährten bringen die Keule heimlich aus der Stadt. Unterwegs und von Orks verfolgt, erliegt Lysandra immer mehr der Beeinflussung durch die Keule und greift die Gefährten rasend an. Sie stirbt dabei und die überlebende Gruppe um **Carmenia** kann gerade noch rechtzeitig die Keule im Rondra-Tempel zu Donnerbach abliefern, bevor auch sie den Versuchungen der Keule erliegen.

Unterdessen kommt es bei Greifenfurt zur Entscheidungsschlacht. Die Entsatzflotte trifft ein. Mitten im Kampf erscheint auch Zerwas, der Marcian töten will aber **Geron** und **Ansgar** gehen dazwischen und vernichten ihn unter Ausnutzung seiner Verwundbarkeiten endgültig. **Gerons** persönliches Schwert Wolfszahn zeigt inzwischen immer mehr Eigenschaften einer rondrianischen Weihe. Greifenfurt ist frei. Doch dann ziehen die Reste von Sadrak Whassois Heer mit gut 2000 Kriegeren heran. In der letzten Schlacht sucht und findet Marcian, gegen den wegen seiner Zusammenarbeit mit dem Vampir inzwischen intern ermittelt wird, den Tod. Die Orks werden geschlagen. Die Gefährten werden vom Reichsbehüter Brin als Helden des Kampfs um die Stadt öffentlich geehrt und somit dem Zugriff der Inquisition entzogen. Ende 20 Hal endet damit der dritte Orkensturm.

(Am 4. Travia 20 Hal gelingt Graf Answin von Rabenmund und vielen seiner Getreuen die Flucht aus ihrem Gefängnis und gilt vorerst als verschwunden.)

Carmenia di Borana entschwindet erneut spurlos und bis zum heutigen Tage aus Aventurien, angeblich auf der Suche nach einem Geisterschiff oder „magischem Rochen“ - die Aussagen dazu sind etwas verwirrend. Im Jahr 21 Hal gönnen sich alle Freunde eine wohlverdiente Ruhepause.

Es ist die Ruhe vor dem Sturm...

Heldenzeit Kapitel 2

Borbarads Rückkehr - Die Sieben Gezeichneten

Am 1. Praios 22 Hal beginnt in Gareth wie alljährlich das große Kaiserturnier. Abends findet in der Neuen Residenz ein Ball statt, zu dem auch **Geron**, **Carasserané**, **Gimli** und **Ansgar** geladen werden. Man begegnet einigen hochrangigen Persönlichkeiten sowie guten alten Bekannten, auch die sechsjährigen kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita sind am frühen Abend noch anwesend. Reichsbehüter Brin begrüßt seine früheren Lebensretter während des Donnersturmrennens **Geron** und **Ansgar** besonders herzlich. Im Laufe des Abends werden sie alle zu einer Sitzung des Geheimen Ordens vom Auge, einem beratenden Gremium des Kaiserhauses aus hochrangigen Persönlichkeiten geladen. Es geht um den Fund des „Rings des Satinav“. Bei dessen Untersuchung wird dieser jedoch aktiv und schleudert die Helden 400 Jahre in die Vergangenheit, wo **Der Krieg der Magier** gerade sein Ende nimmt. Sie stehen in einem Laborraum vor Rohal selbst, der ihnen den Auftrag gibt, während er mit seinem Heer die Schwarze Feste Borbarads angreift, heimlich in diese einzudringen und das kristallene Herz zu finden in das Borbarad seine Lebenskraft transferiert hat. Mit einem magischen Netz sollen sie dessen Kraft bannen, um ihn zu schwächen und sich dabei gegen mögliche Angriffe von Borbarads Dienern verteidigen. Dann werden sie durch den Limbus in der Nähe der schwarzen Feste abgesetzt. Das Eindringen geht erstaunlich leicht. Unter all den Wundern, die man erkundet findet man auch die Truhe mit dem Herz und legt das Netz, das laut Ansgars Analyse eigentlich keine erkennbare Aura hat, darüber.

Während der Wacht kommt es *nur* zu drei Angriffen durch verschiedene Dschinne. Dann kommt es zu einer weiteren Erscheinung Rohals, der ihnen eine andere Variante offenbart: Es war Borbarad der die Helden irreführte und sie anwies, sein eignes Herz gegen Angriffe zu schützen, um somit seine Unverwundbarkeit zu bewahren. Das Netz ist eine Attrappe. Da die beiden Zwillinge sich zu ähnlich sehen, um zu entscheiden welcher nun die Wahrheit sagte, lässt *dieser* Rohal ein Schwarzes Auge zurück, durch welches die Helden das Inferno der Schlacht beobachten können. Das Heer von Borbarad, bestehend aus hunderten von Chimären und Untoten, an die 65 Dämonen und einem Schwarzen Kaiserdrachen, stellt sich Rohals 1400 Mann starker Streitmacht. Die Brüder führen vorher einen Disput. Die Helden erkennen die Wahrheit und zerstören das Kristallherz, worauf Rohal nun Borbarad durch seinen umfassenden Bannfluch in die Verbannung schleudern kann, wobei dessen Körper vergeht. Auch Rohal entschwindet. Die Helden werden durch die Zeit zurück in die Gegenwart geschleudert, wo sie außerordentlich zu Weisheiten des Ordens vom Auge ernannt werden.

Im Laufe des Jahres trennen sich die Wege der Freunde. Während einerseits die Bornländer **Geron** und **Ansgar** zusammenbleiben, zieht **Cordovan** nunmehr mit **Gimli**, **Carasserané** und ein paar neuen Bekannten, wie dem Weißmagier **Praias** und dem aus Gerasim stammenden Halbelf **Morin** umher.

So sind es diese Fünf, die im Ingerimm 22 Hal einen **Alptraum ohne Ende** erleben.

Beim Besuch der Warenschau von Baliho erleben sie in einer Gaststätte die Vision einer Traviageweihten mit, die vom Tod einer Tsa-Geweihten auf einem Scheiterhaufen in der Ortschaft Dragenfeld kündigt. Sie bittet die Helden nachzuforschen. Unterwegs dorthin geraten sie in eine Zone, in der die Lebenskraft zu versiegen scheint und alles schneller altert. Auch die Freunde verlieren mehrere Lebensjahre. Das ganze Land ist tot! Sie begegnen der Auelfe **Iladrielle Mondstein**, die als einzige Angehörige einer Gauklertruppe überlebt hat, während alle anderen Freunde um sie herum innerhalb kürzester Zeit alterten und starben. Sie schließt sich der Gruppe an, in der Ahnung, dass sie begonnen hat die Bestimmung ihres Seins zu finden. In den Aufzeichnungen der Geweihten im Tsatempel des toten Ortes Dragenfeld findet man Hinweise, dass die Geweihte von einem Unbekannten zu einem Satinavritual verführt worden war. Man erkundet den Turm, in dem dieser wohnt und platzt, nachdem sie sich an zwei Wächterdämonen und einem Diener vorbei gekämpft haben, in ein Ritual. **Cordovan** traut seinen Augen kaum, die wandelnde Brandleiche vor ihnen ist der tot geglaubte Liscom von Fasar, der erneut versucht Borbarad zurückzurufen und ihm diesmal seinen eigenen Körper als Träger anbietet! Das Ritual stiehlt der Umgebung die Zeit und überträgt sie. So heilt Liscom vor den Augen der Helden. Sie greifen ein und vernichten ihn endgültig. Aber das Ritual lässt sich nicht mehr stoppen. Borbarad kehrt zurück in die Welt, bleibt aber mangels eines Körpers ein Geist und entschwindet. In der Gruppe erscheint das erste Zeichen: Das Almadine Auge sucht sich seinen Träger im Magier **Praias**.

Die Helden beschließen, ausgewählte Personen der weltlichen, geistlichen und arkanen Obrigkeit zu informieren. Es wird strengste Geheimhaltung vereinbart, die Weidener Wüstenei von der Inquisition unter Amando Laconda da Vanya zum Sperrgebiet erklärt.

Während **Iladrielle** bei dieser Gruppe bleibt, begibt sich **Carasserané** zu **Geron** und **Ansgar**, um diese insgeheim zu informieren und schließt sich ihnen dann an.

Die Helden werden auf die al'anfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus aufmerksam, die von der Rückkehr des Dämonenmeisters und den „Sieben Gezeichneten“ künden.

Ein halbes Jahr später, im Winter 23 Hal, ruft ein Brief von Herzog Waldemar von Weiden die Gruppe mit **Cordovan**, **Gimli**, **Praias**, **Morin** und **Iladrielle** wieder nach Weiden. Es häufen sich unerklärliche Fälle von vermissten Personen. Die Orks, obwohl eine ständige Bedrohung Weidens, stecken allerdings wohl nicht dahinter. Zuletzt überfiel eine Bande von ihnen den Praiostempel zu Anderrath und raubte sämtliche Reliquien. Waldemar bittet die Gruppe um Nachforschungen. In den kommenden Monaten durchstreift die Gruppe ganz Weiden und kommt einer Vampirepidemie auf die Spur.

Die **Unsterbliche Gier** der Vampire nach Sikaryan - der Lebenskraft - fordert viele Opfer. Jedoch gelingt es mit Sachverstand und den Erfahrungen die zumindest **Cordovan** und **Gimli** in Greifenfurt machten, die zwölfgöttlichen Verwundbarkeiten der Vampire - dieser vom Namenlosen in die Welt gesetzten Plage - auszunutzen und viele dieser Wesen zu vernichten. Eines Tages begegnet ihnen eine wunderschöne Elfe, die sich ihnen als Lysira vorstellt und sie anscheinend aushorchen will. Doch **Gimli** erkennt, dass es sich nicht um Lysira handelt, an die er sich schließlich durchaus erinnert und **Cordovan** erkennt sie erst recht: es ist Pardona! Einen Überraschungsangriff der Gruppe schlägt sie mit Leichtigkeit zurück und entfernt sich endgültig, in dem sie in Gestalt eines Gletscherwurmes davonfliegt. Die Eulenkönigin Oropheä, die unsterbliche Erste ihrer Art, leitet die Gruppe zur Wohnhöhle der Hexe Luzelin, einer hoch geachteten Führerin ihrer Zunft. Sie gibt ihnen einen Hinweis auf das Zentrum der Vampiraktivitäten: Nachtschattens Turm auf einer Insel in einem See. Dann zeichnet sie **Morin** mit der Macht aller Hexen des Kontinents mit dem Zweiten Zeichen, der Bote des Wandelnden Bildes wird gekürt. Doch auch Luzelin wurde zuvor bereits von einem Vampir angegriffen. Die unsterbliche Gier übermannt sie noch während des weiteren Gesprächs und die Helden müssen sie erlösen.

Bei der Erkundung des besagten Turms stoßen sie zunächst auf einen mächtigen Erzvampir, in einem schwächenden Bannkreis aus den gestohlenen Reliquien gefangen. Sie können ihn dadurch in gemeinsamer Anstrengung vernichten. Im Obergeschoss steht Pardona an einem Kessel, der dem gleicht, in dem **Cordovan** auf den Inseln im Nebel ins Leben zurückgekocht wurde - ihm wird in der Erinnerung daran speiübel. Das Ritual kann aufgrund magischer Sicherungen nicht gestört werden und die Helden müssen machtlos mit ansehen, wie aus dem durch die Vampire geraubten Sikaryan in dem Kessel ein Körper für Borbarad entsteht, wobei der Kessel sogar schmilzt. Borbarad lehnt jedoch ein Bündnis mit Pardona (und ihrem namenlosen Herrn) ab und entschwindet kurzerhand. Pardona ist zorn erfüllt und verabschiedet sich ebenfalls, nicht jedoch ohne sich abzureagieren, indem sie ihren Grakvaloth - Leibwächter auf die Helden hetzt, was aber dank deren Wehrhaftigkeit erfolglos bleibt. Nach der Vollzugsmeldung beim Herzog gilt es wieder einmal die Obrigkeit zu informieren.

Im Praios 24 Hal werden **Geron**, **Ansgar**, **Carasserané** und deren neue Begleiterin, die Weidener Hexe **Jinnaeve** im Finsterkamm von Abt Nicola de Mott und Baumeister Jandrim, Sohn des Andrasch angeheuert, den Wiederaufbau des im Orkensturm zerstörten Klosters Arras de Mott zu sichern. Es gibt seit einiger Zeit unerklärliche Sabotageakte und Angriffe. Die Gruppe kommt dem skrupellosen ehemaligen havenischen Hofdruiden Archon Megalon auf die Spur. Doch leider stehen **sie selbst** diesmal auf der falschen Seite! Die Baustelle wurde von Borbaradianern übernommen, die eine unter dem Kloster befindliche alte magische Apparatur ihres Meisters reparieren. De Mott selbst wurde sogar durch einen Quitslinga ersetzt. In der Nähe befindet sich der Zugang zum Tal der Elemente, einer Minderglobule, in welcher sich die Elementarherren höchstselbst von Zeit zu Zeit versammeln. Schon vor 400 Jahren wollte Borbarad die Macht der Elemente anzapfen, sie in astrale Energie umwandeln und in sich aufnehmen, um so **Grenzenlose Macht** zu erlangen. Er nutzte dazu die Macht des Erzdämonen Widharc, des Schänders der Elemente. Gemeinsam mit Archon Megalon begibt man sich in das teilweise geschändete Tal, das schon in grauer Vorzeit von Geoden unter Eschin von Quell gegen Pyrdacor gehütet worden war. Der Elementarherr der Luft übergibt dessen Ring (Archons eigentliches Ziel) jedoch **Jinnaeve** und nicht Megalon, worauf dieser enttäuscht abzieht.

(Jinnaeve ist in heutiger Zeit - nach Ende der Krise - unauffindbar. Angeblich wurde Archon Megalon inzwischen mit dem Ring des Eschin von Quell gesehen.)

Sich durch die Borbaradianer und ihre Dämonen durchkämpfend gelingt es, letztendlich das Ritual zu stören und Borbarads Plan zu vereiteln. Die Helden überleben ihrerseits das unfassbare Inferno nur durch direktes Eingreifen der Elementarherren von Luft, Wasser und Eis.

Nachdem die Helden die Inquisition über die Vorgänge informiert haben, reisen sie in den Süden.

Anfang Rahja 24 Hal, die vier befinden sich gerade zusammen mit ihrem neuen Gefährten, dem Cavaliere **Parinor d'Escura**, einem Kapitän a.D. der Horasgarde, in Grangor zur Großen Warenschau und dem Karneval. Da wird das ausgelassene Treiben durch mehrere grausamen Morde überschattet. Die Spuren deuten auf einen Erzvampir. In der ganzen Stadt scheint sich dazu Irrsinn breitzumachen,

und der Mond scheint in einem grünlichen Licht. Das frohe Treiben wird zu einem **Fest der Schatten**. Die eigenen Ermittlungen der Gruppe werden zudem durch eine Abteilung übereifriger Bannstrahler unter einem Inquisitor gestört. Schließlich kommen sie dem Erzvampir Lucianus auf die Spur. Doch ist dieser mitnichten der Täter, denn er hat sich inzwischen wieder Borons Gnade unterworfen und hofft dereinst auf Läuterung. Vielmehr ist es einer der unheimlichsten aller Dämonen - Der Wanderer - der nach Grangor gekommen ist. Mit Lucianus Hilfe gelingt es diesen zu besiegen, obwohl auch noch die Bannstrahler im falschen Moment dazwischen funken was sie aber mit dem Leben bezahlen.

Um die geeignete Waffe gegen den Wanderer zu erhalten, musste **Geron** sich jedoch vorher von Lucianus gar beißen lassen, um am Rande des Todes, dem Nirgendmeer von Baum des Lebens einen Pflock zu besorgen, mit dem er den Dämon schließlich pfählt. Seitdem hat **Geron** ein paar weiße Strähnen im Haar.

Die Reisen von **Cordovan**, **Gimli**, **Iladrielle** und dem Gezeichneten **Morin** führen sie Ende des Rahjamonds 25 Hal nach Punin. Durch nie geklärte Umstände war kurz zuvor der Magier **Praias** ums Leben gekommen. Das Almadine Auge suchte sich ausgerechnet den frischen Reisegefährten **Beril Sewerin**, einen reisenden norbardischen Pelzhändler und gerade Mal Magiedilettant als neuen Träger. **Beril** hat ab da seine liebe Not mit den Einflüsterungen des Auges zu Recht zu kommen, auch wenn die Erkenntnisse und Informationen, die es liefert, stets außerordentlich wertvoll sind.

In Punin werden sie zu einer Audienz bei seiner Erhabenheit Baham Nasir, Oberhaupt der Boronkirche nach Puniner Ritus gebeten, der sie zusammen mit Gernot von Mersingen, einem Ritter vom Orden Golgaris und - erstaunlicher Weise - Commandanta Katalinya Adranez vom Orden des Schwarzen Raben vom rivalisierenden Ritus aus Al'Anfa, empfängt. Sie beauftragen die Gruppe herauszufinden, warum der Kontakt zur kaiserlichen Endurium-Mine auf der Insel Maraskan abgebrochen ist. Der Tempelzehnt des Reiches wird zum Teil mit diesem magischen Metall entrichtet, aus dem gerade die Boronkirche Waffen gegen nekromantische Abscheulichkeiten herstellt. Missionen der KGIA und der Hand Borons sind nicht zurückgekehrt. Man befürchtet nun, dass Borbarad dahinterstecken könnte, denn die maraskanischen Freischärler haben nicht die Möglichkeiten, das Metall zu nutzen. Man reist als Händler getarnt über Rashdul nach Maraskan und schlägt sich dort durch den Dschungel zur Mine. Unterwegs begegnet man bei Freischärlern drei Achaz, die sie bitten, ein gestohlenen heiliges Zepter wiederzufinden, das dem Wächter der heiligen Stadt Akraabaal von Dienern Borbarads gestohlen wurde. Die Mine wird völlig verlassen vorgefunden, statt der Gefangenen baut ein Dämon - ein Achorobai - das Erz ab. Die Helden vernichten ihn, wobei **Gimli** einen gefährlichen Angriff um Haaresbreite übersteht. Die weitere Spur des abtransportierten Enduriums führt an die Küste, in das Gebiet des aus **Ansgars** Reisebericht bekannten Seeschlangen-Friedhofs, wo sie 20 Stein gestohlenen Enduriumerz sichern können. In einer benachbarten Grotte stören sie ein Ritual, das die **Pforte(n) des Grauens** öffnet. Mehrere Dämonenpaktierer (die Helden machen zum ersten Mal Bekanntschaft mit Paktgeschenken) weihen drei schwarze Endurium-Schwerter, die auf drei jeweils 4 Schritt langen Dämonen liegen, die wie Baumstämme aussehen. Die Gruppe greift an und kann - bis auf einen - alle Paktierer töten. Sie erbeuten das Schwert, das Charyptoroth „geweiht“ ist und töten einen der jungen Baumdämonen. Doch dann greift Yo'nahoh der Multipode, gewaltigster Diener der Charyptoroth ein und rettet die zwei anderen Dämonen mit den Schwertern des Nagrach und des Agrimoth. Nachforschungen in erbeuteten Aufzeichnungen ergeben, dass diese Baumdämonen sich durch Teilung vermehren und um ein Vielfaches ihrer Größe anwachsen können. Mit dem ebenfalls geborgenen Zepter begeben sich die Helden zur heiligen Stadt, wo sie es dem Wächter übergeben. Dieser ist ein Leviatan, Angehöriger der uralten Herrscherkaste des Echsenzeitalters, der **Cordovan** zu einem rituellen Duell herausfordert. In diesem Kampf wird **Cordovan** zum dritten Gezeichneten - dem Kühnen Tier mit dem Krötensinn - erwählt, und erhält die Fähigkeiten des Leviatans für den Kampf gegen Borbarad und seine Diener verliehen. Im Laufe der Zeit verwandelt er sich dabei jedoch immer mehr in etwas Echsenhaftes. Über Tuzak reist man zurück auf das Festland, wo sie Mitte Rondra 26 Hal in Khunchom an Land gehen. Als Dank der Boronkirche und zum besseren Eigenschutz gelingt es **Morin** als dem Boten, der zum Bündnis bittet, sich einen geweihten Schnitter aus Enduriumlegierung zu erbitten, den er dann auch erhält.

(Ein Banner der Sonnenlegion unter Inquisitor Amando Laconda da Vanya ermittelt in der Folge in Tuzak auf Maraskan. Es gelingt ihnen Borbarads Maske als Delian von Wiedbrück, Sicherheitsberater des Fürsten Herdin von Tuzak zu durchschauen und ihn zu vertreiben. Reichsmarschall Helme Graf Haffax wird zum neuen Fürsten von Maraskan ernannt. Leomar vom Berg ersetzt ihn als Reichsmarschall.)

Derweil auf der anderen Seite des Kontinents im Lieblichen Feld, dem jetzigen Horasreich, geraten **Geron**, **Ansgar**, **Parinor** sowie **Jinnaeve** und **Carasserané** im Praiosmond in eine Staatsintrige, wieder einmal ausgelöst durch den separatistischen Markgrafen Phrenos ay Oikaldiki. Während einer Festivität zu Ehren einer Gesandtschaft des Königreiches Brabak auf Schloß Baliiri, zu der auch die Helden geladen sind, entwenden von Phrenos angeheuerte Gauner das yaquirische Kronsiegel, auch kleines

Reichssiegel genannt. Der Siegelbewahrer Comto Amaldo Ravendoza von Yaquirkuppen heuert die Helden an das gestohlene Siegel wieder zu beschaffen. So reisen sie - wenn auch nicht offiziell - diesmal **Unter dem Adlerbanner** nach Süden Richtung Methumis und folgen der Spur der Diebe durch eine Region, die von einer neuen Seuche, der Roten Keuche, verheert ist. In den Sümpfen östlich von Drôl stoßen sie auf das kleine Heerlager des Dom Phrenos. Durch einen massiven Angriff von zwei Seiten - **Geron** benutzt aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit des Gegners sogar den Donnersturm für einen zugleich einschüchternden wie ablenkenden Angriff - können sie die meisten Gegner in die Flucht schlagen und das Siegel zurückerobern. Eine sehr attraktive und grazile Edle, augenscheinlich eine Magierin, kann ebenfalls entkommen. Aufgrund der Beweise wird Markgraf Phrenos wegen Hochverrats verhaftet und wenige Wochen später exekutiert. Die Magierin wird als Domna Saya di Zeforika identifiziert, die in Verbindung zur Fraternitas Uthari, einem borbaradianischen Geheimbund innerhalb des Horasreiches gebracht wird. Die Helden werden ob ihrer Verdienste ehrenhalber mit der Aufnahme in den 4. Zirkel des Ordens vom Goldenen Adler geehrt. **Carasserané** nutzt die Gelegenheit und lässt sich auf Empfehlung von Comto Ravendoza bei Meister Saladan einen persönlichen Amazonensäbel anfertigen.

Die Gezeichneten **Beril**, **Morin** und **Cordovan** sowie **Iladrielle** und **Gimli** haben währenddessen in Khunchom kaum Gelegenheit zur Erholung. Ein paar Tage nach ihrer Ankunft werden sie von der Spektabilität der hiesigen Magierakademie, Khadil Okharim geladen. Er empfängt sie im Beisein seines alten Freundes Rakorium Muntagonus.

Beide schicken die Helden auf die Suche nach Hinweisen, um **Bastrabuns Bann** rekonstruieren zu können. Mit diesem magischen Schutzwall hatte der sagenhafte Scheik'al'Scheik dereinst die Echsensümpfe abgeriegelt, so dass die Echsenvölker nicht mehr die Lande der Tulamiden angreifen konnten. Die beiden Spektabilitäten hoffen nun aus möglichen Funden eine Formel zu rekonstruieren, die beizeiten gegen Borbarads angreifende Kreaturen wirken soll. So durchstreift man in den folgenden Wochen Mhanadistan, Gorien und den Balash und macht wichtige Funde. Eines Tages macht man Station in Borbra, als der Ort von einer unglaublich großen Anzahl unterschiedlicher Chimären angegriffen wird. Es kommt zu einem Gemetzel, bei dem nur die Anwesenheit der Helden schlimmeres verhindert. Jedoch wird das Heiligtum der Göttin Tsa mit dem Heiligen Baum von den Chimären zerstört. Nach Versorgung der Verwundeten macht man sich zusammen mit dem Magier Tarlisin von Borbra, Herrscher des Ortes und Großmeister des Ordens der Grauen Stäbe, auf die Spur der Angreifer in das östliche Khoramgebirge. Die Spur führt zu einem berühmten, abgeschieden lebenden Magier namens Abu Terfas, der für seine Kenntnisse in Chimärologie bekannt ist. Nach Eindringen in seinen Palast und dem Kampf gegen seinen Hausmeister Myranar, einer magiebegabten Troll-Höhlendrachen-Chimäre(!) erkennen sie in gefundenen Unterlagen, das Abu Terfas plant den Großen Schwarm wieder zu erschaffen. Ein Heer insektoider Chimären, um Mhanadistan für Borbarad zu unterwerfen - und um dann dort als sein gefälliger Statthalter zu regieren. Außerdem finden sie die letzte wichtige Komponente für Bastrabuns Bann. Die weitere Spur führt in das Vielgestaltige Tal. Einen sphärischen Übergang an den Rand der Domäne Calijnaars - quasi eine Nebenwelt. Dort hat Abu Terfas sein neues Quartier. Die Gezeichneten erkämpfen sich ihren Weg durch eine unwirkliche, chaotische Landschaft und an unterschiedlichen Exemplaren des neuen Schwarms vorbei. Sie erreichen das Herz des Tals und töten Abu Terfas und seine Helferin - beide durch mutierte Verwandlung kaum wiederzuerkennen - in hartem und zeitweilig recht ekeligem Kampf. Dann zerstören sie das Herz der Nebenwelt, wodurch diese kollabiert und fast alle Schwarm-Chimären vernichtet. Einzige Beute ist eine Art Handschuh aus silbernem Metall und eindeutig zwergischer Machart, den Abu Terfas als Prothese trug. Obwohl **Gimli** ihn zunächst einsammelt, befindet er sich am folgenden Morgen an **Iladrielles** Hand, die ihn nicht mehr abnehmen kann. Das vierte Zeichen - die Fünf firnglänzenden Finger - hat seinen Träger gefunden. Borbarad, der unbemerkt zeitweise Tarlisins Körper besessen hat, offenbart sich, indem er als Tarlisins belebter Schatten diesen fast erwürgt und verspottet die Helden. Dann lässt er sein „Gefäß“ als nahezu gebrochenen Mann ohne Schatten zurück.

Nachdem man in Khunchom Bericht erstattet hat, reist man wieder ins Mittelreich. **Iladrielle** hat ab dann ihre liebe Not mit den diebischen Anwandlungen und nächtlichen Ausflügen des Handschuhs.

Ende Travia/Anfang Boron 26 Hal befinden sich die Gezeichneten **Beril**, **Morin**, **Cordovan** und **Iladrielle** sowie **Gimli** in Gareth, wo sie einer Einladung des Handelsherrn Quendan R. Gorbas auf sein Landhaus nachkommen. Während der Abend zunächst beschaulich verläuft, ist es plötzlich absolut still als Gorbas eine gute Flasche Wein aus seinem Arbeitszimmer holt - ein Silentium Zauber! Man läuft hinauf ins Arbeitszimmer und findet den ermordeten Gorbas. Während die eine Hälfte der Gruppe die Verfolgung der Meuchler aufnimmt untersucht die andere den Tatort und findet sowohl Beweise, dass Gorbas ein Borbaradianer war, als auch dafür, dass er die Gezeichneten vergiften wollte!

Die rasante Verfolgung der Meuchler in ihrer Kutsche - wobei sich besonders **Morin** hervortut, der in einer Mantel-und-Degen reifen Aktion selbige „entert“ - führt in das nahe Tal der Kaiser, wo die Meuchler

sich in einem Mausoleum in eine große Kristallkugel setzen und in den Limbus verschwinden. Die verfolgenden Helden sind zu dicht dran und werden mitgerissen. Als sie wieder klar denken können befinden sie sich weit im Süden in Mirham in der Akademie der vier Türme und werden von dem Oberhaupt der Schwarzen Gilde, Convocatus Primus Salpikon Savertin begrüßt.

Die Helden sind in eine Operation der Schatten, des Spektabilität Savertin persönlich unterstehenden Geheimdienstes der schwarzen Gilde hineingeplatzt, die zurzeit versuchen Borbarads Anhänger zu schwächen oder auszuschalten. Nach einigen klärenden Worten, und nachdem die zurück gebliebenen Gefährten ebenfalls mit einer der Durthanschen Sphären durch den Limbus nachgeholt worden sind, macht Savertin der Gruppe - wie **Beril** meint - ein Angebot, das man nicht ablehnen kann. So wird man für einige Zeit rekrutiert und bewegt sich nun mit den **Schatten im Zwieliht**.

Ihr erster Auftrag führt sie am 8. Boron nach Mengbilla, wo sie den Borbaradianer und Fraternitas Uthari Angehörigen Vitus Borelio, die rechte Hand des Emirs entführen sollen. Als sie in Mengbilla ankommen, platzen die Helden in Vitus' Hochzeitsfeier, auf die man sich dann kurzerhand einschleicht. Es kommt zum Glück nicht zu einer **Blutigen Hochzeit**, doch da der Bräutigam sich schon während der Feier als absoluter Widerling entpuppt, lässt man gern die letzten Skrupel fallen. Während der traditionellen Entführung der Braut entführt man dann auch kurzerhand den Bräutigam und versteckt sich bis zur Rückreise in den Sümpfen von Al'Bor. Vitus wird in Folge von den Schatten verhört. Derweil scheint sich zwischen **Beril** und der Magierin Aduque Turselin, einer höheren Angehörigen der Schatten eine kleine Romanze anzubahnen, die sich im Laufe der nächsten Zeit festigt.

Der nächste Auftrag verwickelt die Helden ab dem 15. Boron in **Kusliker Kabale**. Sie sollen eine hochrangige Borbaradianerin identifizieren, die mit dem am Kusliker Hofe sehr hoch angesehenen Söldnerführer Perdido Dorkenstein in Kontakt treten will. Durch Observation identifizieren sie die Legatin schließlich als Azaril Scharlachkraut, eine ehemalige Agentin des berühmten Magiers Rohezal vom Amboss, die vor vielen Jahren bei der verdeckten Ermittlung in einem Zirkel der Borbaradianer entdeckt und umgedreht wurde. Diese entkommt jedoch.

Der folgende Auftrag führt zuerst am 25. Boron nach Fasar. Nachdem man dem Erzmagier Thomeg Atherion eine Einladung zu einer Sitzung des Gildenrates überreicht, begibt man sich auf die Spur einer größeren Menge für dämonische Rituale geeigneter Edelsteine, die von einem Unbekannten aufgekauft wurden. **Beril** erfährt in der Stadt mehrere Déjà vu durch das Almadine Auge, als ob es in lang zurückliegender Zeit schon mal hier war. Die **Juwelenjagd** führt nach Rashdul und weiter in eine abgelegene Bucht. Dort stellen sie den Aufkäufer Urdo von Gisholm, jenen ehemaligen Helfer des Liscom von Fasar der damals die Da Merinals anheuerte, und töten ihn im Kampf gerade als er sich Richtung Maraskan einschiffen will. Die erbeuteten Steine - und auch etwas Arkanium und Endurium - teilt man großzügig unter sich auf.

(Die Sitzung des Gildenrats der linken Hand endet in einem Debakel, als sich mehrere der Convocati lieber mit Borbarad gut stellen wollen und das Konzil verlassen.)

Der vierte Auftrag führt am 13. Hesinde in das verschneite Tobrien nach Warunk. Dort fahnden sie nach dem abtrünnigen Druiden Sardragon vom Nebelwald, der mit den Borbaradianern im Bund steht, um ihm Informationen zu entreißen. Sie spüren ihn in seiner entlegenen Waldhütte auf und befragen ihn unter Zuhilfenahme von Quasselwurz intensiv. Doch andere **Frostige Herzen**, ein borbaradianisches Kommando greift an. Zwar können sie besiegt werden, doch auch der Druide fällt im Laufe des Gefechts einem verirrtten Pfeil zum Opfer. Die Rückreise wird auch noch dadurch erschwert, dass die Durthansche Sphäre von ein paar übereifrigen Weißmagiern gefunden wurde, an denen man erst einmal trickreich vorbeimuss.

Eine längere Expedition führt die Gruppe auf der Zedrakke Opalglanz vom 1. Firun an in das Südmeer auf die Insel Altoum, wo sie **Geborstene Mauern** erwarten. Sie erkunden das unter mysteriösen Umständen zerstörte Altaia. Die zwei Wochen dauernde Untersuchung bestätigt unzweifelhaft, dass Borbarad für die Vernichtung der ehemals 1300 Einwohner zählenden Stadt verantwortlich ist. **Beril** mit dem Almadinen Auge kann noch nach so langer Zeit genaue Restspuren der Aura erkennen. Dies führt sogar zum Auffinden des Kadavers der sehr mächtigen Chimäre, die die Zerstörung durchführte. Eines Abends beginnt **Iladrielle**, die vierte Gezeichnete, wie in Trance die Bruchstücke des Orakels von Altaia wieder zusammen zu setzen. Die letzte Prophezeiung verkündet von einer Präsenz des Feindes auf der Insel Andalkan. Beunruhigender ist jedoch, dass den Gezeichneten ein grausames Ende prophezeit wird!

Die Gezeichneten verlassen die Expedition vorzeitig, um zwei weitere berühmte Magier für den letzten Schlag anzuwerben. Der eine davon ist Arachnor von Shoy'Rina, verstoßener Prinz des Mirhamer

Königshauses, der für die Unabhängigkeit Mirhams von Al'Anfa kämpft. Der vollendete Meister der Windmagie hatte sich damals dem Piraten El Harkir angeschlossen. Da dieser als „Admiral“ des Kalifats im Khomkrieg tätig war (*unvergessen seine dreiste Entführung und Blendung des al'anfanischen Großadmirals Darion Paligan*), gelingt es **Cordovan** - als alten Verbündeten - am 20. Firun unbehelligt eine Unterredung mit Arachnor zu bekommen. Dieser willigt schließlich ein, das Unternehmen zu unterstützen. **Gimli**, der während des Gesprächs den Blick schweifen lässt, sieht zu seinem Erstaunen in einer Ecke die Harfe der Zwölf Winde stehen!

In Thyrinth wollen sie am 24. Firun Murak di Zeforika anwerben. Doch sie finden nur einen daimoniden Platzhalter vor, der Muraks Verschwinden kaschiert. Der bekannte Beschwörer und Illusionist ist längst zu einer treibenden Kraft der feindlichen Heerscharen geworden.

Man kehrt nach Mirham zurück.

Schließlich beginnt am 1. Tsa die letzte Aktion, der **Sturm über Andalkan**.

Mit vier Schiffen, 30 Schatten und einer Einheit Söldner nimmt man Kurs auf Andalkan. Doch Verrat in den eigenen Reihen lässt das Unternehmen in einem Inferno enden. Vor der Küste der Insel läuft man am 5. Tsa in eine Falle des Feindes. Dem geballten Angriff der finsternen Magier und Kämpfer, dutzender Dämonen und Wasserkreaturen ist auf Dauer nichts mehr entgegenzusetzen. Sogar einer der Baumdämonen, inzwischen zu einer 70 Schritt langen, bemannten und mit Geschützen bestückten Dämonenarche herangewachsen, stapft über das Wasser heran. Kaum einem der Schatten gelingt es mit dem Leben davonzukommen, einzig Salpikon Savertin kann sich retten. Aduque stirbt, als sie **Beril** das Leben rettet. Arachnor braust im Duell mit einem Arjunoor in Sturmwinden von dannen.

Den Gezeichneten wird durch plötzlich am Himmel erscheinende Greifen das nackte Leben gerettet und sie werden nach langem Flug im Raschtulswall abgesetzt.

(Bevor sie sich jedoch wieder in bewohntes Gebiet durchschlagen können, um vor der geballten Gefahr zu warnen, ist es bereits zu spät. Am 11. Tsa beginnt die Invasion Tobriens. Die Hafenstädte fallen im Handstreich. Mehrere Tausend Feinde dringen ins Land ein. Zeitgleich etabliert sich im Nordosten des Kontinents Glorana als Königin von Paavi und gründet ihr Reich des ewigen Winters.

Die herzoglichen Truppen in Tobrien haben keine Chance. Am 20. Ingerimm fällt Herzog Kunibald von Ehrenstein an der Spitze seiner Männer durch einen nagrachschen Freipfeil.

*Die Amazonenfeste Löwenstein, **Carasseranés** Heimat, wird von Borbarad persönlich mit Hilfe des Dämons Isyahadin erobert. Nur eine einzige der dortigen Amazonen überlebt, dem Wahnsinn verfallen.)*

In derselben Nacht hat **Carasserané** eine Traumvision ihrer Tante, der Blutlöwin von Löwenstein, die sie beauftragt das geweihte Erbe der Familie zu bewahren - aber auch mit dem verpflichtenden Dispens es gegen die kommende Finsternis zu führen. Am nächsten Morgen aufwachend, findet sie den geweihten Rondrakamm „Löwenpranke“ ihrer Tante neben sich liegen.

Geron, Ansgar und Carasserané sowie **Jinnaeve** und **Parinor** die sich Ende Rahja im Süden Tobriens aufhalten, erhalten einen Brief von Comto Amaldo Ravendoza von Yaquirkuppen. Er ruft sie in der Angelegenheit des damals gestohlenen Siegels erneut ins Horasreich nach Neetha.

Kaum auf dem Weg überraschen sie zehn Schergen, die eine einzelne Ronda-Geweihte angreifen. Nachdem sie die Schergen getötet haben, stellt die Geweihte sich ihnen als Ayla Ylarsil v. Donnerbach, Blutlöwin der Amazonenfeste Kurkum und oberste Geweihte der Amazonen vor. Sie sei auf der Suche nach der Prinzessin Thesia Gilia von Kurkum, die vor einiger Zeit verliebt in einen Elfen mit diesem davongezogen ist. Man will einen Teil des Weges gemeinsam reisen, doch einen Tag später entdeckt man einen Heerzug, der in Richtung Kurkum anrückt. Nach einem Scharmützel mit der Vorhut entschließt man sich nach Kurkum umzukehren und die Amazonen zu warnen. Man wird von Königen Yppolita empfangen, der die Unterstützung durch die Gruppe sehr willkommen ist. So erwartet man unter dem Banner der Amazonen - **Goldene Blüten auf blauem Grund** - den Anmarsch des Feindes. Dieser zieht am 22. Rahja mit ca. 600 Mann, davon ein Drittel Untote und einer Anzahl Dämonen vor dem Tor auf. Geführt wird der Haufen von der Söldnerin Lutisana von Perricum, einer erfahrenen Veteranin. Ihr zur Seite stehen Ingolf Notmarker, ein bornischer Söldner, Sulman al'Venish, ein begabter Nekromant und mit Thargunitoth im Bunde und Savolina, eine nivesische Hexe, die mit Nagrach paktiert. Die Belagerung zieht sich über eine Woche hin.

Mehrere Angriffe können mit dem Segen der Göttin zurückgeschlagen werden. Savolina ruft die Macht ihres Erzdämonen an, und die Temperaturen fallen ins Winterliche. **Jinnaeve** leistet durch mehrere Aufklärungsflüge wertvolle Hilfe, zieht dadurch jedoch Savolina Aufmerksamkeit auf sich.

Unter den Bauern der Umgebung, die in der Burg ebenfalls Schutz suchten, werden die Helden auf eine alte Bettlerin aufmerksam, die anscheinend zusammen mit Ayla Ylarsil irgendetwas plant. Es stellt sich am 30. Rahja heraus, die Bettlerin ist die längst tot geglaubte Ulissa, die jüngere Halbschwester Yppolitas, die diese einst intrigant vom Thron stürzen wollte und bei Todesstrafe auf ewig von Kurkum

verbannt ist. Ayla ist Ulissas Tochter, was aber Königin Yppolita durchaus bekannt ist. Ulissa will ihre Schwester einfach nur endlich um Vergebung bitten. Yppolita setzt gerade dazu an, als ein kristallener Freipfeil von gleicher Art wie jener, der Herzog Kunibald tötete, Ulissas Leben ein Ende bereitet.

Ein neuer Angriff erfolgt, diesmal von allen Seiten, denn der Burggraben ist inzwischen völlig zugefroren! Über Aylas Fehlverhalten soll daher später geurteilt werden. In letzter Minute kommt Rettung, als 50 Kämpfer der Brillantzwerge mit ihren Äxten dem Feind in den Rücken fallen. In der Nacht schwappen die Untoten über die Mauer. Ingolf Notmarker, ein Berserker mit Belhalhar im Bunde, führt den Angriff. Im Duell versucht Ayla ihn zu besiegen, das Urteil der Göttin anrufend. Sie kämpft gut, unterliegt aber dem Berserker mit dem schwarzflamenden Schwert trotzdem beinahe. Ein gleißender Blitz der Göttin aus nächtlichem Himmel vernichtet den Verdamnten jedoch. Das Urteil der Göttin ist unanfechtbar.

Mit dem Raben, dem geflügelten Pferd der Königin, fliegt **Carasserané** zu dem Kaiserdrachen Smardur, dessen Schicksal auf unbestimmte Weise mit dem Kurkums verbunden ist und bittet im Namen Yppolitas um Hilfe. Unterdessen wird die Burg endgültig gestürmt. Die Überlebenden verschanzen sich im Burgtempel, Ayla Ylarsil und nur zwei weitere Amazonen stehen mit dem Rücken zum Eingang und verteidigen ihn. Die Helden werfen sich zuerst siegreich einem Shruuf entgegen der durch das geborstene Burgtor schreitet, dann versuchen sie die drei Anführer, welche triumphierend das Burgtor durchschreiten, anzugreifen. Doch Sulman al Venish ruft den neugehörnten Nirraven, den Seelendieb an, der in Sulman einfährt. Eine tote Amazone nach der anderen erhebt sich und greift die Lebenden an. Sulmans Flammenschwert setzt den Helden zu, dann greift Yppolita ihn an. Ihr Schwert Valaring ist von gleißendem Licht umgeben. Die Helden ziehen sich zum Tempel zurück und müssen mit ansehen, wie sowohl Yppolita als auch Sulman im Kampf fallen. Valaring zerbricht. Smardur greift an und vernichtet die Feinde mit seinem Feuer, doch die beiden anderen Anführerinnen Lutisana und Savolina können entkommen. Dann stirbt auch der Drache. Die Überlebenden warten im Tempel auf das Niederbrennen des Feuers. Nur das zerbrochene Schwert der Königin wird schließlich aus den rauchenden Trümmern Kurkums geborgen. Die verzweifelte Ayla Ylarsil nimmt es an sich und setzt die Suche nach der verschwundenen Prinzessin Gilia fort, bestätigt vorher jedoch **Carasseranés** Recht, Löwenpranke zu führen, bis Burg Löwenstein befreit ist und eine neue Blutlöwin dort ihren rechtmäßigen Platz eingenommen hat.

Für **Geron**, **Ansgar** und **Carasserané**, sowie **Jinnaeve** und **Parinor** wird es nun dagegen Zeit, endlich Comto Ravendozas Brief zu folgen und so reisen sie eilig nach Neetha wo sie am 6. Rondra ankommen. Auf der Reise plagen sie mehrmals Alpträume, in denen ihnen oft Saya di Zeforika erscheint und die sich um das Siegel drehen.

In Neetha werden sie vom Kontaktmann Ravendozas, Kapitän Silvolio di Sanceria empfangen. Er eröffnet ihnen, dass in Kürze die horasische Kronprinzessin Aldare Hesindia Firdayon mit ihrem Gefolge in wichtiger Mission in Neetha eintreffen, und Quartier bei ihrem jüngeren Bruder Prinz Timor Horatio Firdayon nehmen wird. Ravendoza fürchtet trotzdem um ihre Sicherheit, hat sich doch Dom Furro ay Oikaldiki, ein Vetter 2. Grades des hingerichteten Hochverrätters Dom Phrenos bei dem Prinzen eingeschmeichelt. In der Folge bewegen sich die Helden daher auf dem hoch komplizierten Parkett horasischer Hofintrigen, auf dem sich allenfalls **Parinor** heimisch fühlt.

Kapitän Silvolio überlebt knapp einen Giftanschlag, **Geron** nimmt an seiner Stelle am traditionellen Rennen um den Waffenrock der Heiligen Thalionmel teil und gewinnt trotz Heckenschützen vor Dom Furro. Schließlich gelingt es ihnen die Spur einer weiteren separatistischen Verschwörung, dem „Bund der Neun“ aufzunehmen. Bei einem der konspirativen Treffen werden am 11. Rondra acht Mitglieder des Bundes gefangengenommen. Einzig Dom Furro ist nicht dabei, er hatte wohl etwas geahnt und ist mit seinen Söldnerschergen untergetaucht.

Am 12. Rondra trifft die Reisegesellschaft der Kronprinzessin in Neetha ein. Die Helden werden während einer Audienz gebeten, Prinzessin Aldare nach Thegun zu begleiten, wo auch Comto Ravendoza sie erwartet. Man trifft am Abend des 17. Rondra ein. Dort eröffnet die Prinzessin bei einer gemeinsamen Beratung in der Ordenshochburg des Draconiterordens, dass sie die diesjährige Delegation zum Kaiserdrachen Shafir dem Prächtigen anführt. Man kommt überein, das yaquirische Kronsiegel dem Drachen zur Aufbewahrung anzuvertrauen, bis das neue Horaskaiserliche Staatssiegel fertiggestellt ist. Während der Beratung klagt Aldare über pochende Kopfschmerzen. Diese erfassen in den folgenden Tagen die gesamte Stadt, man kann kaum noch klar denken.

Das Pochen ist wie ein Herzschlag und der im Siegel eingelassene rote Stein beginnt im gleichen Rhythmus pulsierend zu leuchten. Die Nachforschungen fördern Ungeahntes zu Tage:

Der Stein ist eine Hälfte des Roten Aaren, ein Fokus, der in der ersten und zweiten Dämonenschlacht verwendet wurde. Entzwei geteilt wurde die eine Hälfte einst ins Reichssiegel der Firdayons eingebettet. Die andere Hälfte ist Erbe der ay Oikaldiki, und somit nun wie zu befürchten in Saya di Zeforikas Besitz. Den Helden gelingt es die Ursache des unheimlichen Herzschlags aufzuspüren. Unter Thegun, in längst vergessenen Kavernen, finden sie eine aus ihrem Inneren pochende Kanope, von untoten Achaz-

kriegern bewacht. In ihr liegt das balsamierte Herz des Wurms von Chababien, den der heilige Geron der Einhändige einst mit fünf Hieben Siebenstreichs tötete. Der Aarenstein ist nichts Anderes als der Karfunkel dieses riesenhaften Drachen. Die Hesindepriester der Draconiter beschließen, das Herz durch eine heilige Zeremonie im Feuer zu zerstören, doch durch dämonisches Wirken wird die Kanope vorher geraubt.

Die Gesandtschaft begibt sich mit dem Aarenstein zu Shafirs Hort und wird auf dem Weg dorthin von Zants angegriffen, der aber mit vereinten Kräften abgewehrt werden kann.

Der altehrwürdige Kaiserdrache fordert als Gegenleistung für die Aufbewahrung des Aarensteins die Prinzessin - als seine Gemahlin?! Nach kurzer Überlegung stimmt diese zu. Als die Zeremonie geendet hat, stürmt Dom Furro mit seinen Söldnern die Drachenhöhle. Ihm folgt Saya di Zeforika mit der zweiten Hälfte des Aarenstein und dem von ihr zu einem Scheinleben aus schleimigem Brodem erweckten Wurm von Chababien, ein gigantischer feinstofflicher Riesenlindwurm. Man sieht das geraubte Herz in seinem Inneren pulsieren. Selbst Shafir wirkt erschreckend klein gegen dieses Monstrum. Es kommt zu einem äußerst harten Gefecht. **Geron, Carasserané, Parinor** und die Horasgarde gegen Dom Furro und seine Söldner, **Ansgar, Jinnaeve** und die hesindegeweihte Prinzessin Aldare mit dem Aarenstein gegen Saya mit der anderen Hälfte. Dazwischen wälzen sich die riesigen kämpfenden Drachenleiber und wehe dem, der ihnen zu nahe kommt.

Schließlich verliert Saya den Stein und somit Kontrolle über den Wurm, worauf Shafir diesen vernichten kann. Saya rettet sich durch einen Transversalis Teleport. Auch **Parinor, Geron** und **Carasserané** gewinnen an der Seite der Garde gegen die Söldner die Oberhand. Schließlich kann sich **Shafirs Schwur** erfüllen, er nimmt beide Hälften des Aarensteins in seine Obhut. Nach der Sieges- und Hochzeitsfeier zieht es die Gefährten wieder nach Osten, dem Feind entgegen.

So sind es stattdessen diesmal die Gezeichneten, die im späten Herbst 27 Hal Saya die Zeforika in die Quere kommen, als diese in Grangor aus dem Efferdtempel einen Kelch stehlen lässt.

Gimli und die Gezeichneten treffen mit dem tobrischen Baron Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein und der tobrischen Druiden Xindra von Sumus Kate zusammen. Sie vermuten in dem Pokal **Sumus Kelch**, ein der Erdriesen geweihtes legendäres Artefakt, das laut einer alten Prophezeiung des Riesen Gorbarnor über Wohl und Wehe Tobriens entscheidet. Zusammen mit den beiden Tobriern nehmen die Gezeichneten die Verfolgung auf und stellen Saya mit ihren Helfern an einem Steilufer des Phecadi. Im Kampf verliert Saya den Kelch, beide stürzen über die Klippe in den brodelnden Fluss und verschwinden.

(Das Jahr 27 Hal ist geprägt durch den Krieg gegen die schwarzen Horden. Der Ereignisse sind es viel zu viele, um sie hier alle aufzuzählen:

Die Kaiserlichen unterliegen Ende Rondra bei Eslamsbrück, Dietrad von Ehrenstein fällt. Seine Gemahlin Walpurga von Weiden überbringt Tage später unter Zwang den ausgenommenen und gerupften Balg jenes Greifen, der die sagenhafte Dämonenzitadelle bewachte dem Reichsbehüter und dem Boten des Lichts. Borbarad offenbart sich sprechend durch den belebten Balg und fordert die völlige Unterwerfung. Seine Rückkehr ist damit offiziell.

Am 20. Travia bebt die Erde auf der Insel Sumus Kate, als fast alle tobrischen Druiden dort Rat halten. Kaum einer wird mehr lebend gesehen.

Im Bornland schlägt sich Graf Uriel von Notmark auf Borbarads Seite, sammelt Truppen um sich und greift als erstes Bjaldorn mit dem Haupttempel des Firun an. Der Rat der sewerischen Bronnjaren beschließt, sich ihm entgegenzustellen.

Mitte Firun verschwindet Leonardo der Mechanicus unter mysteriösen Umständen aus Havena, sein Labor wird verwüstet vorgefunden.

Am 29. Firun offenbart sich der Verrat des ehemaligen Reichserzmarschalls Helme Haffax, der den Oberbefehl über alle borbaradianischen Truppen führt. Maraskan ist somit endgültig verloren.

Am 16. Tsa beginnt unter Führung von Haffax und Galotta der Sturm auf Tobriens Hauptstadt.)

Auch **Geron, Ansgar** und **Carasserané** sowie **Jinnaeve** und **Parinor** sind dabei, als **Die letzten Tage von Ysilia** anbrechen.

Den Verteidigern unter dem neuen Herzog Bernfried von Tobrien, seinem Vetter, Baron Pelmen Grimmwulf und Kanzler Delo von Gernotsborn stehen nur noch an die 500 Mann zur Seite, verstärkt durch die Magier der Bannakademie von Ysilia und dem Ordenshaus des ODL. Nur drei Tage dauert es, bis die Stadt fällt. Tag und Nacht, wieder und wieder greifen schwarze Söldner und Untote an. Ebenso Dämonen, die durch Galottas neue Protectionis-Formel gegen Austreibung geschützt sind. Am zweiten Tag wird eine Pforte des Grauens im Yslisee geöffnet, eine 70 m lange Dämonenarche berennt die Stadt von der vermeintlich geschützten Seite und entlässt an die 100 Hummerier und andere charyptide Monstrositäten aus ihrem Inneren. Die Arche wird in einem Gegenangriff vernichtet, doch zu viele der Verteidiger lassen dabei ihr Leben. Die Stadt fällt. Im Straßenkampf zieht man sich in die

Festung zurück. Efferdane, des Herzogs Gattin erliegt einem Freipfeil, die Herzoginmutter stirbt an gebrochenem Herzen. Bernfried bleibt nur noch sein kleiner Sohn Jarlak. Am dritten Tag erfolgt der letzte Angriff. Nur wenige todesmutige Getreue halten die Stellung in der Burg, während alle anderen sich letztendlich durch die geheimen Gänge, die in die Berge nördlich der Stadt führen in Sicherheit bringen.

(Im Frühling erklingt das Todeslied des Lichtelfen Athavar Friedenslied, der durch Borbarads Hand in der Dämonenzitadelle stirbt und verkündet allen Elfen die Rückkehr des Sphärenschänders. Unterdessen wütet nun auch der untote schwarze Kaiserdrache Rhazzazor in Tobrien.)

Mitte Ingerimm findet schließlich in Punin der außerordentliche Allaventurische Konvent der Magier statt. Die wichtigsten Vertreter aller drei Gilden sind anwesend, dazu diesmal auch Angehörige der anderen Richtungen: Aller Hexen, der Druiden und Geoden, sowie die beiden führenden Schamanen der Nivesen und Waldmenschen.

Aufgrund ihrer Bestimmung werden auch die Gezeichneten mit **Gimli** in Begleitung geladen.

Da auch **Ansgar** anreist, sehen sich die alten Gefährten **Cordovan** und **Ansgar** hier nach fünf Jahren zum ersten Mal wieder. Viele wichtige Themen werden besprochen, und man ist sich über das weitere Vorgehen gegen Borbarad nicht immer eins. Parallel findet auch ein Kongress der zwölfgöttlichen Geweihtenschaft statt, auf dem die Götter Phex, Hesinde und ihr gemeinsamer Sohn Nandus durch den Mund ihrer Hochgeweihten Borbarad auf ewig verdammen.

Derweil werden auf dem Konvent die Bruchstücke eines Artefakts, das als „Stein des Weisen“ bekannt ist zusammengesetzt. Einer Prophezeiung nach scheint es damit möglich zu sein, Rohal zurückzurufen. Tatsächlich kann der Stein aktiviert werden. Es gibt mehrere Orte, an denen der Weise erscheinen könnte und so machen sich verschiedene Gruppen auf. **Ansgar** und die Gezeichneten samt **Gimli** schließen sich Rohezal vom Amboss an. Auf seinem Gefährten, dem jungen Kaiserdrachen Faldegorn reisen sie zu Rohezals Turm. Tatsächlich erscheint ihnen Rohal persönlich und sie vernehmen

Rohals Versprechen: Borbarad wird fallen! Dann streift er seine Kopfbedeckung - Rohals Kappe - ab und übergibt sie mit den Worten „Borbarads Zeit wurde Satinav gestohlen. Findet Borbarads Zeit, und gebt *ihr* dies damit *sie* ihn findet“. Anschließend formt er ein Abbild von sich selbst und schickt jene Warnung in die Vergangenheit, die **Gimli** und **Ansgar** als diejenige erkennen, die sie vor 400 Jahren in Borbarad schwarzer Feste erhielten.

Dann erscheint Borbarad! Die Gezeichneten erahnen zum ersten Mal seine halbgöttliche Macht.

Auf dem Haupt trägt er die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Mit einem einfachen Wink von ihm sind alle zu Stein erstarrt. Nach einem letzten Wortwechsel vernichtet er seinen Bruder Rohal. Doch gerade dies schwächt auch ihn extrem. Er verschwindet, nicht ohne vorher eine Gruppe widerlichster Zant Dämonen auf die Gezeichneten zu hetzen, die unter Mühen bezwungen werden können.

Man kehrt am 26. Ingerimm zum Konvent zurück, wo die Nachricht von Rohals Tod in fassungsloser Trauer oder blanker Hysterie aufgenommen wird. **Morin** beschließt daher, seiner Aufgabe als „Bote der zum Bündnis bittet“ verstärkt nachzugehen und begibt sich auf eigene Mission zu den mächtigen und relevanten Ansprechpersonen.

Die anderen begeben sich derweil während des Rahjamonds **Auf Satinavs Spur**. Den Gezeichneten schließt sich eine junge tobrische Druidin namens **Xancia Janchel** an, die bei der Vernichtung von Sumus Kate glücklicherweise nicht anwesend war. Sie ist wie Xindra von Sumus Kate eine Ziehtochter und Schülerin von Fyrenbart dem Alten. Die Nachforschungen deuten auf jene Ereignisse in Grangor, wo Satinav dereinst auf Bitten der Göttin Rahja direkt eingriff. Anscheinend hat zwischenzeitlich ihre frühere Hochgeweihte, die Geliebte der Göttin Yazinthe von Tuzak vor Jahren auf wundersame Weise ein Kind für die Göttin ausgetragen - ein Kind des Wächters der Zeit!

Weiter geht die Suche nach dem derzeitigen Aufenthaltsort dieser beiden. Die Gezeichneten bemerken, dass sie verfolgt werden. Es ist eines der gegnerischen Sonderkommandos, die aus Magiern und anderen Paktieren bestehen und für besondere Aufgaben eingesetzt werden.

Man beschließt, den Spieß umzudrehen und lockt dieses schließlich selbst in eine Falle. Von der „Blutigen Sieben“ kann am Ende nur eine Magierin, Mirona ya Menario entkommen.

Die Spur führt nach Drakonia, dem Konzil der Elemente, einer Festung im Raschtulswall. Sitz einer geheimnisvollen Vereinigung von Druiden und Elementarmagiern. Die Festung muss hunderttausende von Jahren alt sein, ihre Ausmaße lassen gar auf drachische Bewohner schließen. Die Gruppe um die Gezeichneten kommen am 20. Praios 28 Hal dort an und wird von Pyriander Di'Ariarchos, dem Großmeister des Feuers empfangen. Tatsächlich sind die zwei Gesuchten anwesend und man übergibt dem Kind, das keinen Namen hat, Rohals Kappe. Es wird der fünfte Gezeichnete.

Pyriander hat noch andere Nachrichten: Der Phönix, die Verkörperung des wachenden Auges des Urgottes Los hat am 1. Praios verkündet, dass nunmehr ein neues Weltenzeitalter anbrechen wird und es der vorherrschenden Spezies - doch wohl den Menschen - bestimmt ist, die sechs Schlüssel der

Elementaren Zitadellen wiederzufinden und damit die Neuordnung des Gleichgewichts der Elemente einzuleiten.

In den folgenden Tagen ruht man sich etwas aus und erkundet die gigantische Anlage. Der silberne Handschuh verhält sich dabei zu **Iladrielles** Erstaunen außergewöhnlich ruhig. In den wenigen bereits übersetzten flammenden Inschriften der Gänge findet sich erstaunliches Wissen, Besonders **Ansgar** und **Xancia** können gar nicht genug bekommen. So liest man über Gorfang, den Führer der Himmelswölfe, aber auch über einen anderen Himmelswolf - Graufang?

Ein Relief, dessen Erstellung auf das 10. Zeitalter, also jenes der Echsenrassen, geschätzt wird, zeigt unzweifelhaft die sieben Gezeichneten, doch alle als Angehörige verschiedener Echsenvölker!

Allenfalls **Cordovan** zeigt da inzwischen durchaus Ähnlichkeit, wie er - zu Recht - meint.

Irgendetwas scheint auf einen in der Nähe liegenden, viele Meilen hohen Berg, den Amul Dschadra hinzudeuten. So hatte vor 400 Jahren auch ein Trollschamane namens Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch, der das Konzil besuchte einige Tage dort verbracht.

(Unterdessen kommt es am 24. Praios auf den vallusanischen Weiden zu einer Schlacht, bei der der Feind erstmals entscheidend aufgehalten werden kann:

Kaiserliche Truppen unter Reichsbehüter Brin, Marschall Leomar vom Berg, Herzog Waldemar von Weiden und dem Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, sowie das Heer der sewerischen Bronnjaren unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und der Amazonenkönigin Gilia von Kurkum, die zu ihrer wahren Bestimmung gefunden hat und das von der Göttin wieder zusammengefügte Schwert Valaring trägt, treffen auf die Borbaradianer unter Helme Haffax, Lutisana von Perricum und Murak di Zeforika, sowie die Notmärker unter Graf Uriel von Notmark.)

Die sewerischen Heerführer tragen die ererbten mythischen Schwingen: Drachen-, Adler- und Schwanenflügel. Mit Hilfe der unsterblichen Magierin Nahema gelingt es ihre Kraft zu aktivieren, und die Geflügelten der schweren bornischen Reiterei fegen an der Spitze der Truppen wie ein Sturmwind durch den Feind. Nur **Geron** auf dem gerufenen Donnersturm kann da mithalten. Er und **Carasserané** haben sich den Seweriern angeschlossen. Die notmärker Reihen fliehen in völliger Auflösung.

Carasserané erfüllt es mit Stolz, an der Seite ihrer neuen Hochkönigin zu reiten.

Auf dem Schlachtfeld der Kaiserlichen gegen die Borbaradianer erscheint der schreckliche Karmoth, sechsgehörnter General des Erzdämons Belhalhar und mäht sich durch die Reihen. Beinahe fällt Ayla von Schattengrund, doch Herzog Waldemar, ein Meister mit der Ochsenherde hält den als unbesiegbar geltenden Karmoth auf. Dann erliegt er den Hieben der gewaltigen Äxte. Selbst Nahema gelingt es allein kaum, den Dämon aufzuhalten. Doch dann ist plötzlich Gilia heran und stößt Karmoth nach kurzem Kampf, bei dem einer der Schwanenflügel erheblich beschädigt wird, Valaring in die Brust.

Er verschwindet und es ist seit Menschengedenken das erste Mal, das Karmoth besiegt wurde.

Der Vormarsch des Feindes auf das südliche Bornland wird aufgehalten, der Verräter Uriel fällt.

Nach der Schlacht begleiten **Geron** und **Carasserané** die Erhabene Ayla von Schattengrund auf deren besonderen Wunsch hin auf ihrem Weg zum „Schlund“ im nördlichen Raschtulswall.

Am 6. Rondra erhalten auch die Gezeichneten eine Einladung von der Erhabenen und begeben sich zum Schlund. Dort treffen sie mit **Geron** und **Carasserané** zusammen. Auch **Parinor** ist wieder dabei, **Jinnaeve** gilt dagegen als verschollen.

Unterhalb vom alten Angrosch-Heiligtum am Schlund hat die Geweihtenschaft der Rondra ein großes Lager errichtet. Hier soll in der heiligen Zwölfgötterjoste der neuer Heermeister der Rondrakirche gekürt werden, nachdem die Vorgängerin bei der Verteidigung Bjaldorns fiel. Die versammelten Freunde werden außerhalb im Trosslager untergebracht. Am nächsten Tag kommt es zu einer vertraulichen Besprechung mit der Erhabenen. Sie eröffnet ihnen, dass sie plant **Siebenstreich**, das heilige Schwert der Götter wieder zu erschaffen. Deshalb will sie die Helden beauftragen, die sieben magischen Kelche möglichst schnell aus ihren Verstecken zusammenzutragen.

Die erste Mission führt **Iladrielle**, **Gimli**, **Beril** und **Cordovan** nach Gareth und, nach entsprechenden Nachforschungen, in die nahegelegene Dämonenbrache, den düsteren und unheiligen Ort der ersten Dämonenschlacht. Auf der Reise hat sich ihnen eine Waldelfe namens **Felosial Holimion** angeschlossen, die wie alle Elfen das Todeslied Athavars vernommen hat und nun ihren Teil gegen Borbarad beitragen will. Schon bald bemerken sie, dass sie von Gotongis beobachtet werden.

In der Brache finden sie das Grabmal des Hl. Hlûthar von den Nordmarken, des in dieser Schlacht gefallenen letzten Trägers von Siebenstreich. Doch das Grab ist geschändet. Ein wohl seit über 1000 Jahren dort wurzelnder Arkhobal, eine schwarze Eiche, hindert sie am Zugriff auf Telerion, den Kelch des Humus. Der Kampf gegen den übermächtigen Dämon ist schier aussichtslos, zudem auch ein alter Magier eingreift, der mit diesem Dämon irgendwie verbunden zu sein scheint. Erst das leibhaftige Eingreifen des Heiligen Hlûthar selbst ermöglicht es, den Kelch zu bergen.

Unterdessen reiten **Geron, Carasserané, Parinor, Ansgar** und **Xancia** einer hochrangigen Delegation der Kusliker Hesindekirche entgegen, die Umerion, Kelch des Wassers und Aitherion, Kelch der Luft heranbringen. Die Delegation wird von der „Gruppe Nachtmahr“, einem der Sonderkommandos des Feindes bedrängt. Die Helden erscheinen gerade noch rechtzeitig vor Ort, und töten einen Großteil der Gegner. Einzig ein Magier auf einem Karakil, sein mohischer Leibwächter und der al'anfanische Hauptmann der Söldner entkommen.

Rohezal vom Amboss war auf seinem Drachen Faldegorn unterwegs ins Bornland um von dort Glacerion, den Kelch des Eises zu holen, ist jedoch überfällig. Ein magischer Hilferuf von Faldegorn führt **Iladrielle, Gimli, Beril, Felosial** und **Cordovan** über den Golf von Perricum nach Ilderasch, eine der drei den Beilunker Bergen vorlagernden Inseln, die ebenfalls von den Brillantzwergen Lorgoloschs bewohnt sind. Die Inseln sind vom Feind besetzt, man trifft auf verdammte Piraten und Krakonier. Schließlich findet man den im Sterben liegenden Faldegorn. Auf dem Rückflug wurden Rohezal und er über der Insel von Rhazzazor attackiert. Faldegorn stirbt. Die Helden dringen auf der Suche nach Rohezal in die Inselfestung ein. Dort finden sie den toten und zu Stein erstarrten Erzmagier. Sie folgen seinen hinterlassenen Hinweisen und finden den Kelch. Doch werden sie vom Feind bedrängt und müssen sich immer tiefer in die Festung zurückziehen, bis sie auf die Vorposten der Verteidiger treffen. Auf einer Draisine verlassen sie die Insel durch einen der angelegten Tunnel, die die Inseln mit Schatodor auf dem Festland verbinden. Am Strand werden sie wieder von ihrem Schiff aufgenommen.

Währenddessen begeben sich **Geron, Carasserané, Ansgar, Parinor** und **Xancia** nach Aranien auf die Suche nach jener - beunruhigender Weise verschwundenen – Hesinde-Geweihten, welche die heiligen Worte des Rituals bewahrt. Die Spur führt zum Landsitz einer abtrünnigen Baronin. Die Geweihte wurde entführt und inzwischen ermordet. Jedoch gelang es ihr vorher, die Worte einer Mitgefangenen, der Boroni Donna Fiorella Salmoranes y Comio beizubringen. Die Helden befreien die Gefangene und führen die in Trance vor sich hin murmelnde Priesterin zum Heerlager am Schlund.

Dort sind inzwischen Raidri Conchobair und Rakorium Muntagonus eingetroffen. Leider hat Rakorium mal wieder einen akuten Anfall seiner Paranoia über die Herrschaft der Echsenrassen und will den Kelch nicht herausgeben, hat sich sogar seine Erinnerung an das Versteck gelöscht. So haben **Beril, Iladrielle, Felosial** und **Gimli** - als zumindest alter Bekannter von Rakorium - ihre liebe Mühe ihn zu überzeugen, während **Cordovan** sich da diesmal lieber fernhält. Doch schließlich wird auch Asterion, der Kelch der Magie geborgen.

Aëserion, Kelch des Erzes wird von einer Delegation der Zwerge von Lorgolosch unter Cendrasch, Sohn des Odmar herbeigebracht und dem Schwert der Schwerter übergeben.

Ein im Trosslager praktizierender Quacksalber wird ermordet. Während der von den Helden mit Hochdruck betriebenen Nachforschungen versuchen Borbaradianer die Kelche zu stehlen. Sie werden aber von den Helden überrascht. Während des Kampfes erweisen sich die Kelche als Fälschungen. Der Quacksalber - in Wirklichkeit Artefaktmagier - hatte diese zur Ablenkung hergestellt. Die echten Kelche befinden sich bereits oben im Angroschtempel. Die Helden werden nun zur Sicherheit ebenfalls dort einquartiert, bis Ignorion, Kelch des Feuers, durch die Abordnung der Rondrakirche eintrifft. Zwei Tage lang halten sie den Angriffen der „Hunde des Krieges“ und den Resten der Gruppe Nachtmahr stand, dann ist der Angriff abgeschlagen und die meisten Gegner getötet. Unterdessen wird unten im Lager, im letzten Duell, Rondrasil Löwenbrand zum neuen Heermeister des Bundes erwählt.

Am folgenden Tag, dem 4. Efferd 28 Hal bringt Raidri Conchobair den siebten Kelch herauf. Dann begeben sich die Erhabenen der Praios-, Rondra- und Ingerimm- Kirchen, sowie hohe Würdenträger des Efferd-, Boron- und Hesinde- Glaubens und der anderen Delegationen zum Tempel.

In der heiligen Zeremonie übergeben die Helden die Kelche der Glut des Schlundes, während Donna Fiorella die heiligen Worte rezitiert. Schließlich hebt eine erzene Hand das wieder erstandene Schwert Siebenstreich aus der feurigen Glut empor und übergibt es dem Schwert der Schwerter.

Man begibt sich zu dem benachbarten uralten Altar der Rondra, auf dem Ayla von Schattengrund Siebenstreich ablegt und hofft, dass es sich seinen Träger wählt. Ein Löwenstern erscheint und lenkt die Blicke aller Anwesenden vorübergehend gen Himmel. Unbemerkt hat sich Siebenstreich derweil gedreht. Es erwählt sich Raidri Conchobair, den Schwertkönig zu seinem ersten neuen Träger. Doch es weist mit der Spitze auf ihn, eine unmissverständliche Botschaft: Der Träger wird den Tod finden!

Die Erhabene überreicht Raidri Siebenstreich, der somit Träger des siebten Zeichens wird. Mit dem Segen der Göttin endet die Zeremonie. Nach einem beschaulichen gemeinsamen Abend mit Ayla von Schattengrund und Raidri Conchobair trennen sich die Wege wieder vorübergehend.

(In der Nacht zum 19. Hesinde greifen Irrhalken Havena an und zerstören mit Feuerbrand die berühmte Prinzessin Emer Brücke, erbaut von Leonardo dem Mechanicus. Augenscheinlich ein Denkkzettel für das von den Borbaradianern entführte Genie.

Im Firun 28 Hal wird Albrax, Sohn des Agam zum Hochkönig der Zwerge bestimmt.

Glorana fordert vergeblich die Unterwerfung des Bornlands, gleichzeitig häufen sich an dessen Nordgrenze Entführungsfälle.

Im Tsa scheitert die abtrünnige aranische Prinzessin Dimiona, eine Paktiererin der Belkelel mit ihrem Umsturzversuch. Dennoch kann sie die Provinz Elburum für sich gewinnen, und ruft sich zur Herrscherin des Moghulats Oron aus.

Im Phex wird schließlich auch die Hauptstadt Gareth Ziel eines Angriffs aus der Luft. Die Nacht des brennenden Himmels fordert Hunderte von Opfer.)

Ende Peraine befinden sich **Geron**, **Ansgar** und **Carasserané** ohne **Parinor** in der Grafschaft Waldstein, wo unterhalb von Burg Silz der Zwergenjahrmarkt stattfindet. Man lässt es sich in den Bierzelten gut gehen und trifft manchen alten Freund, so auch **Throin**, der sich inzwischen bei den Kor-Knaben so bewehrt, dass er nun zur Leibwache im Gefolge des Hochkönigs der Zwerge gehört. Hochrangige Delegationen aller Zwergenvölker sind anwesend. In einem der Zelte vergnügt sich auch Xenos, Sohn des Xoniosch, ein uralter Geode und anerkannter Meister des elementaren Feuers. Wie immer in seiner Begleitung die Firnelfe Ayalamone Silberstreif.

Geron folgt einer Einladung zum Mahl der Gräfin von Waldstein, der Auelfe Naheniel Quellentanz, die gerne etwas über seine Erlebnisse im Himmelsturm, in Tie'Shianna und auf den Inseln im Nebel erfahren möchte. Sie selbst plant schon seit längerem, die Spur der verlorenen Elfenstadt Simyala aufzunehmen, die irgendwo im benachbarten Reichsforst verborgen sein soll.

Die Ankunft eines Beilunker Reiters, der in das Zelt des Hochkönigs eilt, erregt großes Aufsehen. Hektische Aktivitäten werden beobachtet. Etwas zwei Stunden später werden **Geron**, **Ansgar** und **Carasserané** gebeten, in das Zelt des Hochkönigs zu kommen. Dort werden sie von Hochkönig Albrax empfangen. Ebenso anwesend sind u.a. dessen älterer Bruder, Bergkönig Arombolosch vom Amboss, Cendrasch Sohn des Odmar von den Brillantzwerge, Saldor Foslarin, Convocatus Primus der weißen Magiengilde und ebenfalls Brillantzwerg, sowie Xenos.

Die Kunde, die der Botenreiter brachte, berichtet davon, dass das Bergkönigreich Lorgolosch kurz vor dem Fall steht. Schatodor ist erobert und die Zwerge haben sich in den unterirdischen Bereichen, in Thorolosch, verbarrikadiert. Doch nun bedroht eine dämonische Präsenz die „Agrimoths Schlund“ genannt wird die Hallen. Ein Großteil der Belagerer sind Zwerge, die sich zwar als von **Brogars Blut** abstammend bezeichnen, doch wohl eher eine Zusammenrottung Ausgestoßener aller Völker sind, als echte Nachfahren des verschollenen Stammes. Eine Evakuierung des ganzen Volkes durchs Feindesland ist unmöglich. Daher hat man einen waghalsigen Plan ersonnen, zu dem allein die Helden fähig sind.

Getarnt als „Gruppe Irrlicht“, als ein falsches Sonderkommando des Feindes, sollen sie Xenos als vermeintlichen Gefangenen durch das Feindesland nach Lorgolosch führen. Dort will er den Elementarherren des Feuers anrufen und bitten, die Brillantzwerge durch das Feuer in Sicherheit zu bringen. Man reist zunächst nach Perricum. Dort sorgt ein Kontaktmann für falsche Papiere und ausgesuchte Verkleidungen. **Ansgar** gibt den finsternen Magier, **Carasserané** eine der Mactaleänata, jener Schwarzen Amazonen, die sich um Burg Löwenstein eingenistet haben. **Gerons** Aussehen wurde schon zuvor von Saldor Foslarin sogar durch den eigentlich verbotenen Imago Transmutabile verändert.

Dann begibt man sich über den Darpat in das Grenzgebiet, die südlichen Trollzacken. Da die Pässe auf beiden Seiten zu schwer bewacht sind, wählt Xenos den Weg durch Aradolosch, ein inzwischen verlassenes Bergreich. Curobans Volk hatten hier nach seiner Verbannung aus Xorlosch vor 4093 Jahren zunächst gesiedelt und friedlichen Handel mit den Trollen begonnen. Doch ein frevelhafter Diebstahl, den ein Zwerg vor gut 2900 Jahren beging, führte zum Zerwürfnis zwischen Zwergen und Trollen. So zogen sie weiter, um in den Beilunker Bergen ihre neue Heimat zu finden. Der Weg durch die verlassenen Tunnel und Hallen bringt eine Begegnung mit einer Expedition der Brogarzwerge, die hier wohl in umgekehrter Richtung nach einem Weg ins Darpat suchen. Viele von ihnen sind jedoch bereits einer unheimlichen Macht zum Opfer gefallen, die im Dunkel der Gänge lauert. Es ist ein Xadurolokasch, ein mächtiger zwergischer Vampir. Dank ihrer bewehrten Kenntnisse über Vampirismus können die Helden seinen Angriff zumindest abwehren und Aradolosch verlassen.

Als dann schlägt man sich möglichst unauffällig durch die Schwarzen Lande in Richtung der Beilunker Berge durch. Von einigen Brogarzwerge erfährt man, dass Agrimoths Schlund wohl eine dämonische Apparatur ist, gefertigt von deren „König“ Bunthul, einem Paktierer. Schließlich schlagen sie sich zu den Verteidigern durch. Sie werden vom jungen König Omgrasch, Sohn des Orbal und der Matriarchin und Hohepriesterin Ingrascha, Tochter der Irin empfangen.

Die Lage in Thorolosch ist verzweifelt. Die Vorräte gehen trotz scharfer Rationierung zur Neige. Viele glauben, dass ihr Ende gekommen ist, denn auch hier wurde die Prophezeiung des Phönix vom Ende des Zeitalters - so wie man es versteht dem der Zwerge und Elfen - vernommen. So ist Curobans Volk wohl nur das Erste der alten Völker, das vom Antlitz der Welt verschwinden wird.

Während einer Besprechung erleben die Helden einen Angriff des Dämonenkonstrukts, ein riesiger metallener Wurm, der sich einfach durch den Berg frisst und mit Feuerzungen und metallenen Tentakeln eine Halle nach der anderen einnimmt. Ein Kampf ist in der Tat aussichtslos. Der Elementarherr des Feuers weigert sich zudem ob dieses Frevels mit Xenos zu sprechen. Wo man der Kreatur nichts anhaben kann, dann vielleicht dem der sie kontrolliert. Die Helden dringen durch einen der gefressenen Gänge in Bunthuls Labor ein und stören ihn bei der alltäglichen Zeremonie zur Kontrolle des Wurms. Bunthul wird daraufhin von seinem eigenen Konstrukt getötet. Dann fährt der Dämon aus und hinterlässt einen großen Haufen Schrott.

Nach der Rückkehr der Helden kann Xenos endlich den Handel mit dem Elementarherrs des Feuers abschließen. An die 2000 Zwerge machen sich reisefertig, und werden mit ihrer notwendigsten Habe für die Reise durch das Feuer geweiht. Die Matriarchin lässt alle heiligen Gegenstände in ein Lade packen, darunter auch den Regenbogenbrillant - den heiligen Stein der Simia, die heiligen Stelen und zwei Rüstungsteile, die von der Verarbeitung ziemlich genau zu **Iladrielles** silbernem Handschuh passen würden. Dann tritt König Omgrasch von seinem Amt zurück, übergibt Ingrascha die Krone und verlässt mit 50 Getreuen den Saal, um den Kampf bis zum bitteren Ende weiterzuführen. Auf dem Weg zum Feuerschacht kommt es zu einem Angriff der Brogarzwerge, die es scheinbar besonders auf die Lade abgesehen haben. Ein Gebet Ingraschas an den Herrn Angrosch lässt das Feuer jedoch über den Feind kommen. Dann hüllt es sie alle ein.

Als man erwacht, finden sich die Helden und das Volk der Brillantzwerge beim Angrosch-Heiligtum am Schlund im Raschtulswall wieder. Nachdem einigermaßen Ordnung eingekehrt ist und einige Würdenträger der Zwerge eingetroffen sind, bitten Ingrascha und Xenos die Helden zu einem letzten Ritual. Sie holen den Stein der Simia hervor.

(Simia der Erneuerer, im Zwölfgötterglauben Sohn des Ingerimm und der Tsa steht für schöpferischen Neubeginn. Nur die Brillantzwerge verehren Simia in weiblicher Form, als Tochter dieser Götter und als ihre besondere Schirmherrin, sei sie doch den Brillantzwergen dereinst bei ihrem Auszug aus Xorlosch erschienen und übergab ihnen den heiligen Stein. Interessanterweise kennen die Elfen jedoch Simia der-aus-dem-Licht-trat als ersten ihres Volkes und als ersten König der Hochelfen, gar als ersten Lichtelfen der den Boden Deres betrat.)

In der Zeremonie spaltet sich der Stein in sieben einfarbige elementare Flammen der Hoffnung und des Neubeginns im heranbrechenden Zeitalter, die jeweils einem Hüter der vier Zwergenvölker und der drei Elfenvölker anvertraut werden.

Für **Geron**, **Ansgar** und **Carasserané** wird es danach dringend Zeit abzureisen, denn die Heere beider Seiten werden in Kürze an der Trollpforte zur alles entscheidenden Schlacht um die Freiheit Aventuriens oder Herrschaft unter Bobarads Knute aufeinanderprallen. So begibt man sich schnellsten zum Heerlager der Verbündeten.

Unterdessen waren **Cordovan** und **Iladrielle**, **Beril** und **Morin** sowie **Gimli** und **Xancia** Ende Phex ein zweites Mal nach Drakonia gereist, wo ihnen Pyriander Di'Ariarchos die neusten Erkenntnisse mitteilte. Der Amul Dschadra sei wohl gegen Ende der Gigantenkriege von Ingerimm geschmiedet und ist selbst ein schlafender Gigant oder eine Waffe oder beides. Der damalige Besuch des Trollschamanen Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch deutet stark darauf hin, dass das Geheimnis des Berges in enger Verbindung mit den Trollen zu stehen scheint, die neben den Drachen als das älteste aller Völker gelten und sich als Raschtuls Kinder bezeichnen. Raidri Conchobair schlägt daher vor, Kontakt mit Strutzz, dem einzigen Trollbaron des Reiches aufzunehmen. Während Raidri zusammen mit dem Kind und einigen Konzilsmagiern eine andere Route einschlägt, reisen die Gezeichneten zur Baronie Trollnase. Das Konzil gibt jedem einen Ring mit, in dem einen Dschinn der Luft gebunden ist.

Unterwegs werden sie von Inquisitor Amando Laconda da Vanya abgefangen, der ihnen zusätzlich einen Auftrag des Reichsbehüters übermittelt. Sie möchten versuchen, die Trolle zu einem Eingreifen auf Seiten der Kaiserlichen zu überzeugen. Schon einmal hatte Baron Strutzz geholfen und ein Dutzend Trolle in die zweite Ogerschlacht geführt.

Auf dem Weg zu Strutzzens Residenzhöhle begegnen sie Bogar, einem reisenden Händler, der dem Baron jede Menge Süßigkeiten verkaufen will. Bei Strutzz angekommen erhalten die Gezeichneten wichtige Informationen. Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch ist der größte derzeit lebende Trollschamane und „Enkel“ dessen, der Drakonia besucht hat. Der Geist eines Schamanen wird immer wechselseitig an den Ziehsohn weitergegeben, der den umgekehrten Namen annimmt.

Da die Frage einer Unterstützung der Menschen tatsächlich im Raum steht, hat Krallerwatsch, der gleichzeitig Stammesfürst der Tolpatatsch ist, die anderen Stammesfürsten zu einem Thing nach Graulgatschthor, der legendären ersten und größten Festung der Trolle, berufen.

Zwei Tage vor Ankunft der Helden, hatte Trollfürst Dollgomp vom Stamm der Tonkerompf Strutzz, den großen „Menschenkenner“, gebeten, als Berater ebenfalls am Thing teilzunehmen. Die Bitte der Helden, mitkommen zu dürfen, weist er zunächst ab. Doch als sie sich als die Gezeichneten zu erkennen geben geht ein Ächzen durch den Leib des alten Trolls, und der vier Schritt hohe Riese fällt vor ihnen auf die Knie! Er hatte immer gedacht die „Rosch Chod Dorr“ (**Gimli** versteht so viel wie „Die erwählten Mal-Streiter, deren Opfer vorbestimmt ist“) würden wie damals(?) als Trolle wiederkehren. Er beschließt, die Helden mitzunehmen.

In der Nacht entpuppt sich Bogar als gedungener Meuchler, der es auf Strutzz abgesehen hat.

Er kann aber überwältigt werden. Dann begibt man sich auf die Anreise. Man muss in die Nähe des Wolkenkopf genannten Berges. Die Reise müsste an sich zwei Wochen dauern, doch Strutzz führt alle über die geheimen Trollpfade und nach drei Tagen ist man vor Ort. Einen halben Tag vor dem Ziel entdeckt man die Leiche von Dollgomp, anscheinend aus heiterem Himmel von Felsbrocken erschlagen, nachdem seine Füße in solidem Fels eingesunken waren - eindeutig ein „Hartes Schmelze“, ein borbaradianischer Zauber.

Schließlich enthüllt sich vor ihnen ein kleiner Teil Graulgatschthors als Zugang, der Rest bleibt durch eine gigantische Verhehlung unsichtbar. Doch schon dieser kleine Teil lässt in seinen gigantischen Ausmaßen den Atem stocken. Die Gruppe wird vom Jungschamanen Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch empfangen. Sein Ziehvater Krallerwatsch ist noch nicht eingetroffen. Dennoch werden die Helden in die gewaltige Thing-Halle geführt, von den sieben anwesenden Trollschamanen der zehn Stämme beäugt, und schließlich als die Rosch Chod Dorr anerkannt.

Dann weist man ihnen Quartiere zu. Krallulatsch berichtet, dass das Thing entscheiden kann, wenn sein Ziehvater ankommt und ein Nachfolger für Dollgomp ernannt ist - vermutlich wird es dessen Ziehsohn Knopphold. Eine Entscheidung fällt am siebten Tage mit einfacher Mehrheit.

In den ersten zwei Tagen des Things müssen die Gezeichneten eine Menge bohrender Fragen über ihre Motive und ihre Gesinnung über sich ergehen lassen. Besonders beunruhigend ist die bohrende Frage an jeden, welches Opfer er zu geben bereit wäre. Zwischendurch erkundet man soweit es erlaubt wird die Festung. Manchmal findet man Abbildung ältester Rassen vergangener Zeitalter. Adlerköpfige, unterschiedliche Katzenwesen, insektoide Vielbeiner und Wasserbewohner.

Am Abend des zweiten Tages (es steht 6:1 gegen ein Eingreifen) zeigt sich Krallulatsch über das anhaltende Ausbleiben von Krallerwatsch besorgt. Er war zur „Rasch Bromm Knartsch“, der „Höhle der gezeichneten Gezeichneten“ aufgebrochen. Eine schnelle Reise mit Hilfe der Dschinnenringe lässt die Helden Krallerwatsch das Leben retten, der ebenfalls mit den Füßen im Felsen steckt und sich gegen mehrere Tatzelwürmer verteidigt. Er war während eines Hochnebels von einem fremden(!) Troll überrumpelt worden. Nach seiner Befreiung betritt man gemeinsam die Höhle.

Krallerwatsch offenbart, dass die Zwillinge in unterschiedlichen Inkarnationen oft auf Sumus Leib wandelten. So hatte Borbarad, als er vor vielen Jahrtausenden das letzte Mal als Troll erschien, eine Schwarze Festung auf dem Berg Schattenklotz. Immer offenbarten sich dann zeitgleich auch ein paar der Zeichen. Doch noch niemals in der Geschichte sind alle sieben Gezeichneten zusammen aufgetreten. Manche offenbarten sich erst einmal.

Das Sechste Zeichen, dessen Hüter die Trolle sind, jedoch noch nie:

Der Berg Amul Dschadra, Graufang der schlafende Gigant! Laut seiner weiteren Erzählung wurde Graufang nur einmal losgelassen, um mit den andern Himmelswölfen den Namenlosen selbst gefangen zu nehmen. Jener Herzsplitter, mit dem Krallerwatsch die Höhle öffnete, ist der letzte der zehn Splitter, die Graufang erwachen lassen. **Iladrielle** entdeckt an der hinteren Höhlenwand Handabdrücke. Als sie den Silberhandschuh auflegt, öffnet sich zur großen Überraschung der Trolle eine weitere Höhle, in der um einen runden Abgrund bereits acht weitere Splitter an ihrem Platz sind. Man kehrt zum Thing zurück (mit Krallerwatsch steht es nunmehr nur noch 5:3 dagegen).

Am vierten Tag bestehen die Helden eine Prüfung ihrer Aufrichtigkeit (4:4).

Abends beschwört Krallerwatsch mit dem Rat der Ahnen den Geist des letzten Hüters der Splitter, der einen Hinweis auf den Verbleib des damals von einem Brillantzwerg aus Aradolosch geraubten Splitters gibt. Des Nachts entgehen die Helden nur knapp herabstürzenden Felsbrocken, die von Riesenalken auf sie abgeworfen werden.

Am fünften Tag nimmt Knopphold, als Dollgomps Nachfolger, seinen Platz im Thing ein (5:4 dagegen). Die Helden machen sich auf die Suche nach dem zehnten Splitter und können ihn unter Mühen einem Volksstamm der Grolme abschwatzen.

Bei der Rückkehr erfahren sie, dass Krallulatsch bei einer Exkursion zur Höhle von drei Riesenalken durch die Luft entführt wurde, und er den neunten Splitter bei sich trug. Zusammen mit Krallerwatsch begibt man sich auf die Suche. Die Spur führt zum Schattenklotz, doch der ist für alle Trolle verbotenes Bannland. Daher begeben sich die Helden allein auf den Berg und befreien dort Krallulatsch aus der

Gewalt seines Entführers. Es ist Knopphold, der sich im Kampf als Diener Borbarads offenbart, aber leider entkommen kann, nachdem der Erzelementar, den er auf die Gezeichneten hetzt, vor allem durch **Xancias** „Zorn der Luft“ besiegt wird. Krallulatsch und der neunte Splitter können jedoch gerettet werden.

Nachdem Knoppholds Verrat auf dem Thing offenbart wird, beraten die Schamanen nur noch eine Nacht. Dann entscheiden sie sich mit 7:1 Stimmen für ein Eingreifen.

Am folgenden Tag begeben sich die Helden mit Krallerwatsch und Krallulatsch zur Höhle, um Graufang zu wecken. **Gimli** ist bereit, das Sechste Zeichen zu empfangen.

In dem losbrechenden Inferno treffen ihn die zehn Herzsplinter mit unglaublicher Wucht und dringen in ihn ein, ragen bizarr unter der Haut hervor. Nun lauert Graufang und wartet, bis der sechste Gezeichnete ihn das eine entscheidende Mal ruft und auf seine ihm bestimmte Beute lenkt.

Dann naht die Zeit des Abschieds und man begibt sich zum Heerlager an der Trollpforte.

Das Heer der Verbündeten hat sich dort in der Stärke von beinahe drei Legionen versammelt. Streitkräfte des Kaiserreichs, des Horasreichs, Araniens, Al'Anfas, Nostria und Andergast, der Tulamiden und Novadis. Thorwaler mit ihren gefürchteten Äxten ebenso wie Gjalskerländer Barbaren unter Rastar Ogerschreck auf ihren Kriegsmammuts. Die Geweihten und Ordensritter der Kirchen von Praios, Ronda und Boron. Die versammelten Kräfte der Magierrilden, der Hexen, Druiden und Geoden. Schließlich eine Streitmacht der Zwerge unter ihrem Hochkönig, die Amazonen unter Gilia von Kurkum und sogar drei Zyklopen mit einer riesigen Steinschleuder. Doch auch das Lazarett ist mit fast 1000 Geweihten der Peraine und Therbuniten, Heilkundigen und Helfern bereit.

Die Gezeichneten **Beril** und **Morin**, **Cordovan**, **Iladrielle** und **Gimli** sowie die sie begleitende **Xancia** treffen dort ein letztes Mal mit **Geron**, **Ansgar** und **Carasserané** zusammen. Man scherzt, erinnert sich an die zahlreichen vergangenen Abenteuer und regelt für den Fall der Fälle den Nachlass.

Auch die Zwillingbrüder **Gimli** und **Throin** führen ein letztes Gespräch in Zweisamkeit.

Geron besichtigt von Ferne die Ogermauer. Die vier Meilen breite Steinmauer ist zu einem furchtbaren dämonischen Wall des Todes gewuchert.

Am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, erfolgt durch den Reichsbehüter Brin von Gareth die traditionelle Steinspaltung durch das Kaiserschwert. Doch plötzlich steht Galotta neben ihm, und vier Zantim nehmen Herz und Leben des Reichsbehüters. Raidri Conchobair und die heranstürmenden Helden können nicht mehr tun, als die Dämonen zu vertreiben und den Leichnam zu bergen. In der Nacht lässt Haffax durch Feuer das Boronsrad erstrahlen, um die Verbündeten zu demoralisieren.

Die Helden nehmen am nächsten Morgen an der Generalstabssitzung teil. Prinzessin Emer, nunmehr Reichsbehüterin, trägt jetzt den Kriegsmantel. Durch den Segen des neuen Boten des Lichts fährt Yel'Arizel der Flüsterer, Sämann der Zwietracht aus dem Kartentisch aus.

Man kommt überein, als erstes Ziel den Wall des Todes zu erobern. Die Gezeichneten müssen als finaler Stoßtrupp gegen Borbarad selbst im Hintergrund bleiben.

Am Abend gelingt es den Gezeichneten endlich den Wahren Namen des Kindes zu finden, und somit seine Macht hervorzurufen. Der fünfte Gezeichnete ist der **Rausch der Ewigkeit**.

Am Morgen des 23. Ingerimm beginnt die Schlacht an der Trollpforte, **Die dritte Dämonenschlacht**.

Der erste Sturm auf die Mauer scheitert noch am Vormittag. Die Angreifer werden zurückgeworfen. Die Sappeur-Regimenter in den gegrabenen Tunneln sterben im Feuer der Azzitai.

Die Amazonen reiten einen Angriff nach dem anderen, **Carasserané** immer an Gilias Seite.

Geron hat den Donnersturm gerufen und ist stets ganz vorne, doch sogar die unsterblichen Pferde tragen diesmal im Kampf gegen dämonische Gegner einige Verwundungen davon.

Ansgar und **Xancia** tun ihr Möglichstes, um Kämpfer in ihrer Nähe gegen die Scharen von Untoten und Dämonen zu beschützen.

Zur zehnten Stunde reiten an die 100 Auelfen, unter ihnen aber auch **Felosial**, hinter ihrer gewählten Königin Oionil Tauglanz heran. An ihrer Seite führt Tenobaal Totenamsel, der als Roter Pfeil bekannte legendäre Meisterschütze den Angriff, der sich auf den nördlichen Flügel des Gegners konzentriert.

Zur Mittagsstunde erscheinen 40 Trolle, geführt von Strutzz und Krallerwatsch, die nach kurzer Beratung eine riesige Sturmrampe bauen, mit der die Erstürmung der Wallkrone gelingt.

Am Nachmittag lässt die Erhabene Ayla von Schattengrund die heiligen Posaunen von Perricum erschallen, die so eine Bresche in den Wall schlagen und einen Durchbruch ermöglichen. Über zwei Dutzend hauptsächlich tulamidische Magier beginnen den Wall mit dem rekonstruierten Bann des Bastrabun zu sichern. Die Verbündeten erobern und sichern die Rückseite des Walls.

Am späten Nachmittag erscheinen **Die Wandelnden Festungen**, werden jedoch unter hohen Verlusten zurückgeworfen oder vernichtet. Die stählerne Schildkröte, eindeutig von Leonardo konstruiert, wird

geentert und fällt unter Mithilfe der Helden durch eine von Leonardo heimlich eingebaute Sicherung, während der Dschagganoth schließlich von den Zwergen unter Hochkönig Albrax bezwungen wird. Deutlich kann man vom Wall aus die Feldherrnhügel von Gallota, Xeraan und Haffax erkennen. Rhazzazor überfliegt den Wall mehrmals in ganzer Länge und verbreitet Angst und Schrecken. Doch Borbarad ist nicht zu sehen. Die Zeit wird knapp. Ayla und Leomar vom Berg entscheiden sich zu einem Ausfall, der jedoch zurückgeschlagen wird.

Dann, zur achten Abendstunde erscheint Borbarad.

In einem Unwettersturm lässt er sich auf einem Hügel nieder. Die Gezeichneten, bedeckt von zwei Eliteeinheiten und auch **Xancia** ist dabei, brechen zu ihm durch. Doch die untoten Oger der Ogerschlacht erwachen zu neuem Unleben. Beim Durchbruch werden beide Einheiten vollständig aufgerieben und auch **Xancia** muss sich schließlich entkräftet zurückziehen.

Die Gezeichneten stehen allein vor Borbarad, der gerade mit jenem Beschwörungstanz beginnen will, der die Pforte für die Heerscharen der Niederhöhlen öffnen soll, wie schon in zwei Dämonenschlachten zuvor. Er trägt die Siebenstrahlige Dämonenkrone und steht inmitten eines Rings von Ritualopfern aus entführten Geweihten der Zwölfgötter. Seine Halbgöttlichkeit wird den Gezeichneten nun voll bewusst, und gleichzeitig kämpft jeder seinen eigenen Kampf gegen ihn:

Beril, der erste Gezeichnete vergeht in einem gewaltigen magischen Angriff, als das Almadine Auge seinen ganzen Hass entlädt.

Morin, der zweite Gezeichnete hält den Versuchungen des gefallen Alveraniars kaum stand.

Cordovan, der dritte Gezeichnete kämpft erneut gegen Borbarad das Duell in Leviatansgestalt und findet den Tod.

Iladrielle, der vierten Gezeichneten unterdessen gelingt es, mit der Macht der silbernen Hand die Opfer zu befreien und Borbarads Ritualgegenstände zu entwenden.

Wer kann sagen worin der Kampf des Kindes, des fünften Gezeichneten bestand.

Gimli, der sechste Gezeichnete ruft Graufang, muss jedoch alles geben, um den rasenden Giganten auf sein Ziel zu lenken, da Borbarad wiederum versucht Graufang abzulenken.

Für Raidri Conchobair, den siebten Gezeichneten hat sich Borbarad einen besonderen Gegner ausgedacht: Shihayazad den Sphärenspalter in einer Manifestation als unüberwindlichen Leibwächter. Der Schwertkönig kämpft und fällt in der Gewissheit, seine Bestimmung gefunden zu haben. Er ist die Finte der Göttin, die Borbarad von dem eigentlichen Schlag ablenkt, da selbst er Shihayazad nur mit hoher Konzentration unter Kontrolle halten kann. Dieser entscheidende Hieb trifft, als Graufang, das geflügelte Geschoss erscheint. Der Aufschlag ist gewaltig. **Gimli** umfängt gnädige Dunkelheit.

Doch noch gibt sich der arg geschwächte Borbarad nicht geschlagen, will die Macht der siebenstrahligen Dämonenkrone anrufen. **Iladrielle**, als einzig noch stehende Gezeichnete neben dem Kind erhebt Siebenstreich, das der sterbende Raidri ihr mit letzter Kraft zugeworfen hat. Sie spürt wie Raidri und **Cordovan** bei ihr sind, ihre Hand führen. Der Schlag zerschmettert die Dämonenkrone in sieben Splitter, doch auch Siebenstreich zerbricht. Dann schwinden **Iladrielle** die Sinne.

Zuletzt tritt das Kind auf den in die Knie gebrochenen Borbarad zu. Aus sich selbst heraus erschafft es eine Minderglobule - den Rausch der Ewigkeit - die Borbarad endgültig bis ans Ende der Zeit einschließt.

Während Borbarads Helfer sich um die Splitter der Dämonenkrone streiten, werden die Leichname der meisten Gezeichneten geborgen, doch **Gimli** und **Iladrielle** sind spurlos verschwunden, einzig der silberne Handschuh soll angeblich recht schnell einen neuen Träger gefunden haben.

Helme Haffax gelingt es am zweiten Tag der Schlacht mittels des Endlosen Heerwurms schließlich, die Truppen der Verbündeten wieder hinter den Wall zurückzutreiben, der somit als Grenzlinie zu den Schwarzen Landen etabliert wird.

So endet die Geschichte der Sieben Gezeichneten.

Doch für ihre überlebenden Freunde ging die Reise weiter...

Heldenzeit Kapitel 3

Alte und neue Feinde

(Nach dem Ende der Schlacht an der Trollpfote etablieren sich unter der Herrschaft der Besitzer der sieben Splitter der Dämonenkrone - den Heptarchen - die Schwarzen Lande. In Tobrien sind dies Xeraanien, Transysilien unter Galotta und die Warunkei unter dem untoten Drachen Rhazzazor. Im hohen Norden festigt sich das Eisreich Glorania nördlich des Bornlandes. Des Weiteren erstarken im Osten Araniens das Moghulat Oron unter Dimiona von Zorgan und das von der Blutigen See umgebene Maraskan unter dem Reichserzverräter Helme Haffax.)

Die überlebenden Helden trennen sich für eine gewisse Zeit.

Felosial Honigtau kehrt - wohl für immer - wieder in die Wälder der Salamandersteine zurück.

Carasserané von Löwenstein reitet an der Seite ihrer Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum nach Yeshinna, der verbliebenen Amazonenburg in den Drachensteinen.

Throin Amethyststrähne, dessen unsichtbares Band zu seinem verschwundenen Zwillingbruder **Gimli** den man von nun an *Graufanglenker* nennen wird, schmerzlich durchtrennt ist, will sich trotzdem erneut auf die Suche nach dem Verschwundenen begeben und nimmt mit Zustimmung seines Hochkönigs Urlaub von den Kor-Knaben.

Ansgar von Bornstein und **Xancia Jancel von Sumus Kate** wollen an verschiedenen offenen Symposien der Magiergilden teilnehmen, auf denen die weiteren Auswirkungen von Borbarads Fall erörtert werden sollen.

Geron von Wolfenberg schließlich regelt den Nachlass von *Cordovan Lowanger* und besucht dazu dessen Eltern und Geschwister.

Mitte Praios 29 Hal (1022 BF) treffen sich **Geron** und **Xancia** in Gareth wieder. Die beiden werden von der Reichsbehüterin Emer zu einem Ball in der Alten Residenz geladen. Das Fest findet zu Ehren der Kronprinzessin Rohaja statt. Die 13-jährige wurde kürzlich zur Königin der Reichsprovinzen Garethien, Almada (*wo man eigentlich fest mit ihrem jüngeren Bruder Selindian gerechnet hatte*) und Kosch gekrönt. In den folgenden Tagen wird sie zum gleichen Zweck nach Rommilys aufbrechen, um die Krone Darpatiens zu empfangen. Da diese Reise an die Grenze der Schwarzen Lande führt, bittet die Reichsbehüterin **Geron** und **Xancia** die beiden Prinzessinnen - Rohajas Zwillingsschwester Yppolita reist selbstverständlich mit - zusätzlich zu eskortieren.

In Rommilys werden sie von Fürstin Irmegunde Miria von Rabenmund höflich empfangen. Im Stadion der Stadt findet am Abend das Konzert einer berühmten albernischen Bardengruppe, der Caleigh-Familie, statt, welches sich die Prinzessinnen unbedingt ansehen möchten. Wie fast alle halbwüchsigen Mädchen schwärmen sie für den blonden Sänger Anairin. In der folgenden Nacht schleichen sich die Zwillinge, von **Geron** und **Xancia** zunächst unbemerkt, zu einem privaten Treffen mit Anairin aus dem Schloss in Richtung des Hausboots der Bardenfamilie. Auf dem Rückweg werden sie dann aber entführt und augenscheinlich mit Hilfe eines Karakil davon gebracht. Ein paar Tage später trifft die erboste Reichsregentin ein. Die Zwillinge befinden sich ausgerechnet in der Hand Galottas, der für ihre Freilassung 5000 Dukaten in Diamanten und den Krönungsmantel fordert.

Geron und **Xancia** übernehmen, auch zur eigenen Ehrenrettung die Aufgabe, das Lösegeld zum vereinbarten Treffpunkt zu bringen. Da die Zeit drängt, nehmen beide den direkten Weg durch die Warunkei. Den Patrouillen der Untoten kann man ausweichen, jedoch holt eines Nachts auch **Geron** und **Xancia** Rhazzazors allgegenwärtige Präsenz in Form eines Alptraumes ein. Dann überquert man die Grenze nach Transysilien, wo die Übergabe erstaunlich geordnet stattfindet. Anschließend geleiten die hämischen Irrhalken-Gardisten die Prinzessinnen und die beiden Helden an die Grenze und über den Sichelstieg.

Beim Wiedersehen mit Regentin Emer im nächsten Dorf entpuppen sich die Zwillinge jedoch als gestaltwandelnde Dämonen. Diese greifen unversehens die Reichsbehüterin an, können aber von den beiden Helden, den Gardisten und dem anwesenden Hofmagier Feyamun vernichtet werden.

Aus einem merkwürdigen Lied, welches die falschen Zwillinge auf der Rückreise andauernd sangen, lässt sich ein Hinweis auf den wahren Aufenthaltsort der Entführten entnehmen. So dringen **Geron** und **Xancia** wieder heimlich ins Feindesland ein und begeben sich nach Praske. In der Nähe finden sie ein unnatürlich geschaffenes **Tal der Finsternis** mit einer Laboranlage Galottas. Sie überwinden die wachhabenden Gardisten und dringen ein. Bei der Untersuchung der Räume werden sie von einem Wächterdämon angegriffen. **Geron** kämpft mit seinem geweihten Schwert Wolfszahn, erliegt aber beinahe einem gewaltigen feurigen Treffer. **Xancia** hat die Verwundbarkeit des Gegners derweil erkannt und vernichtet ihn endgültig mittels eines Zorn des Wassers. Dann flößt sie **Geron** schnellstens eine gehörige Portion Heiltrank ein, schiebt noch einen Balsam hinterher und rettet ihm so sein Leben.

Sie finden die echten kaiserlichen Zwillinge und machen sich, nachdem **Geron** beiden mittels der ihm eigenen handfesten bornischen Erziehungsmethoden von weiteren Eskapaden dieser Art dringend abrät, auf den Rückweg. Das Tal wird derweil als letzte Sicherung Galottas hinter ihnen durch ein dämonisches Erdbeben zerstört.

Die Reichsbehüterin (in diesem besonderen Fall ausnahmsweise - aber auch *absolut einmalig* - mit **Gerons** Erziehungsstil konform) schenkt **Geron** und **Xancia** zum Dank lebenslanges Wohnrecht in einer geräumigen Garether Stadtvilla aus ihrem Privatbesitz.

Anfang Rondra 29 Hal (1022 BF) bricht **Carasserané** wieder von Burg Yeshinna auf. Herrscherin Gilia hätte es zwar gern gesehen wäre sie geblieben, doch **Carasserané** fühlt sich verpflichtet, die Linie der Löwensteiner aufrecht zu erhalten und will endlich nach einem geeigneten Kandidaten Ausschau halten - zumal sie durch den Zeitfrevel von Dragenfeld bei dem sie zugegen war ja auch um neun zusätzliche Lebensjahre gealtert ist. Auch Ayla Ylarsil verabschiedet **Carasserané** und erinnert sie, dass Lutisana von Perricum und Savolina die Hex für den Angriff auf Kurkum bisher nicht zur Rechenschaft gezogen werden konnten.

Von Gilia erhält **Carasserané** zudem einen versiegelten Brief, zu überbringen an Herzog Bernfried von Ehrenstein, der nun in Perainefurten über das Freie Tobrien regiert.

Derweil hat **Throin** die hinweislose Suche nach seinem Bruder ebenfalls in diese Region verschlagen. Am Sichelstieg trifft er auf Überlebende einer Weidener Offensive, die ihm einfach mal - ebenso ahnungslos - raten, in Perainefurten nachzufragen. Auf dem Weg dorthin kommt er Baron Tremal von Dunkelstein zu Viereichen, Tobrischen Ritter der Wulfengarde zu Hilfe, der von zwei Irrhalken-Gardisten in die Enge getrieben wurde. Tremal hat wichtige Informationen über Umtriebe seines verräterischen Veters Baron Yelnan von Dunkelstein zu Kummersfelden. **Throin** begleitet ihn daher nach Perainefurten. Im Konferenzraum werden sie von Herzog Bernfried von Tobrien und seinem Kanzler, Baron Delo von Gernotsborn empfangen. Dort trifft **Throin** auch auf **Carasserané**, die er flüchtig als Kampfgefährtin seiner alten Bekannten **Geron** und **Ansgar** kennt. Auch Bernfried und Delo begrüßen die ehemalige Kampfgefährtin von Ysilia erfreut.

Tremal berichtet von ungewöhnlichen Aktivitäten in Kummersfelden. Späher sichteten, dass Yelnan einen nivesischen Wolfsschamanen zu Gast hat. **Throin** und **Carasserané** erklären sich zu einer kleinen Aufklärungsmission bereit, um zu erkunden, welch finstere **Wolfsgeflüster** dort von Statten geht. Mit einem der Späher schlagen sie sich drei Tage durch Feindesland. In der Nähe von Kummersfelden finden sie in einem Waldstück einen Ritualplatz, auf dem eine dämonische Beschwörung stattgefunden haben muss. Zwei Leichen mit grausamen Bissspuren und - trotz Sommers - mit Reif überzogen liegen am Rande der Lichtung. Irgendetwas Großes ist mit einem Wagen abtransportiert worden.

Endlich in Kummersfelden unterhalb der Burgruine Arkenheim angekommen ermitteln sie, dass sich Yelnan von besagtem nivesischen Schamanen und gleichzeitigem Nagrachpaktierer einen riesigen zweiköpfigen Wolf hat erschaffen lassen. Laut einer alten Prophezeiung des Riesen Gorbanor, überliefert von den Druiden von Sumus Kate, soll so ein Wesen dereinst an der Seite des *rechtmäßigen* Herrschers von Tobrien erscheinen. Schon am nächsten Tag ist geplant, das Wesen nach Yol-Ghurmak zum verräterischen Vetter Bernfrieds - Arngrimm von Ehrenstein - zu bringen.

Eile tut Not.

Glücklicherweise sind die Orktruppen Yelnans, allen voran ihr Häuptling und Gravesch-Priester über diese unheilige Bestie auch nicht glücklich. **Throin** und **Carasserané** können den Häuptling Gorlogh Khamram zu einer gemeinsamen Aktion überreden. Das Untier und der Schamane werden im Kampf vernichtet, doch Yelnan kann leider entkommen. Nach Rückkehr und Berichterstattung in Perainefurten begeben **Throin** und **Carasserané** sich nach Gareth, um ihre Freunde zu treffen.

Anfang Efferd 29 Hal (1022 BF) sind **Geron**, **Xancia**, **Carasserané**, **Throin** und auch wieder **Ansgar** nochmals nach Lowangen gereist, um sich vom Wohlergehen der Angehörigen **Cordovans** zu überzeugen. Abends findet in der Gaststätte neben ihrer Unterkunft eine Feier zu Ehren der Göttin Rahja statt.

Die Freunde werden im Laufe des Abends von der Geweihten Sulva gebeten, sie nach Tiefhusen zu eskortieren, wohin sie eine Reliquie der Göttin bringen will. Es handelt sich um ein seidenes Band, die Rahjafessel. Am nächsten Morgen, dem 11. Efferd, macht sich die Reisegesellschaft auf den Weg. Neben der Geweihten und der Heldengruppe sind noch weitere Reisende dabei. Das Gebiet des ehemaligen Svelltischen Städtebundes steht immer noch unter der durchaus geregelten Besatzung der Orks unter Mardugh Orkan. Trotzdem fällt es manchmal schwer, ruhig zu bleiben.

Am fünften Reisetag wird die Reisegesellschaft von einer Bande Wegelagerer überfallen. Man kann leicht mit ihnen fertig werden, wird jedoch überraschender Weise von einem Rudel Silberwölfe unterstützt, die sich auf die Räuber stürzen und dann verschwinden. **Xancia** ist von der Schönheit der Tiere völlig gefangen. Abends sieht man in der Ferne auf einem Hügel eine besonders majestätisch

wirkende Wölfin sitzen. Mitreisende erinnern sich an Legenden über die Tierkönigin der Silberwölfe, die im Rorwhed leben soll.

In Tiefhusen angekommen werden die Helden in den Gästequartieren des Tempels untergebracht. Die Rahjafessel kommt auf ihren Platz an den Handgelenken der liegenden Statue der Göttin.

Beim Spaziergang im Klostergarten fällt **Xancia** eine wunderschöne silberhaarige Frau auf, die den Tempel beobachtet.

Am nächsten Morgen herrscht Aufregung im Tempel, denn die Rahjafessel wurde gestohlen!

Die Ermittlungen der Helden ergeben, dass der Diebstahl durch die angebliche Händlerin Alvinia ausgeführt wurde, eine ihrer unauffälligen Mitreisenden, um die sich eigentlich keiner gekümmert hat. Sie ist in Wirklichkeit eine Hexe und wohnt in Rorkvell, dem Hauptquartier der Orks. Man reist mit Sulva dorthin. Bei **Ansgar** und **Throin** werden Erinnerungen an jenen Hexenzirkel wach, der vor Jahren in genau dieser Gegend Cordovan einem Krötendämon opfern wollte.

Diesmal jedoch ist es ein wie wahnsinnig klingendes Wolfsgeheul in der Ferne, das sie beunruhigt.

In Rorkvell fragt man sich zu Alvinias Hütte durch und stürmt diese, was **Geron** erst einmal einen verfluchten Hexenschuss einbringt. Alvinia sitzt, selbst von einem eisigen Fluch getroffen, bibbernd vorm Kamin. Sie gesteht den Diebstahl und erklärt auch warum:

Die Fessel sei in Wirklichkeit ein machtvolleres göttliches Artefakt: **Das Levthansband**.

Es sei jene von der Göttin Hesinde erschlichene Fessel, mit welcher der Halbgott Levthan, Sohn der Rahja, die Göttin Satuaria, Urmutter der Hexen, bezwang. Ihr Hexenzirkel wurde von einer angeblichen Hexenschwester namens Kyrjaka zu dem Diebstahl angestiftet. Diese entpuppte sich jedoch bei der Übergabe als eine mächtige Dämonin, welche die Hexen mit einem Eisfluch belegte, sich in eine große silberne Wölfin verwandelte und mit dem Levthansband verschwand.

Noch während der Befragung wird der Ort plötzlich von einer riesigen Meute wahnsinniger Silberwölfe überfallen, die ein Blutbad anrichten. Sogar in die Hütte dringen einige Tiere ein, werden aber von den Helden getötet.

Ansgar erinnert sich nach einigem Nachdenken in seinen Büchern mal etwas über eine Kyrjaka - auch Madayraëel genannt - gelesen zu haben. Sie sei eine unabhängige Dämonin des Eises, in der Lage sich langfristig in der dritten Sphäre zu manifestieren, wenn sie neue Kraft aus heiligen Orten Sumus ziehen kann.

Weitere Informationen erhofft man sich von einer in den Bergwäldern lebenden Wolfsschamanin der Nivesen. Nach eintägiger Suche trifft man auf Kantala und ihren rauwölfischen Gefährten Ruokol. Beide erkennen bei **Geron**, **Throin** und **Ansgar** das Zeichen Liskas und hoffen genauso auf deren Hilfe. Kyrjaka, die von Kantala als eine aus dem Rudel ausgestoßene Himmelswölfin(!) bezeichnet wird, hat Larka, die Königin der Silberwölfe, mit dem Levthansband gefangen und ihre Krone geraubt. Mittels dieses Artefakts hat sie die Herrschaft über das Silberwolfsvolk an sich gerissen. In der kommenden Nacht will sie die Krone aber vernichten, und damit auch Larka selbst. Keine Frage, dies gilt es zu verhindern und es wird ein gemeinsamer Angriffsplan geschmiedet.

Die Helden dringen in die Wolfshöhle ein, nachdem die von Alvinia gerufenen Hexenschwestern das riesige Wolfsrudel vor dem Eingang zuvor ablenken und weglocken. In der hintersten Höhlenkammer finden sie, von ein paar Wölfen umringt, Kyrjaka die gerade versucht die Krone zu vernichten während Larka gefesselt in der Ecke liegt und sich bereits vor Schmerzen krümmt. Beide befinden sich in ihrer menschlichen Gestalt und sehen sich auch noch zum Verwechseln ähnlich.

Während **Carasserané** Larka von der Fessel befreit und **Throin** und **Geron** sich zuerst um die Wölfe kümmern, greifen **Ansgar** mit Ignifaxius und **Xancia** mit Zorn des Humus die Dämonin an. Kyrjaka kontert zuerst mit dämonischem Eis, dann trifft sie **Ansgar** mit einem Fluch der Blindheit. Dann wechselt Kyrjaka in ihre Wolfsgestalt und lässt die Krone fallen. **Carasserané** attackiert die Dämonin, wird aber von einem dämonischen Bösen Blick der Furcht getroffen und verkriecht sich wimmernd in einer Ecke.

Throins Axt kann der Dämonin nur wenig schaden. **Geron** greift Kyrjaka ebenfalls an und trifft sie dank seiner geweihten Klinge etwas schwerer, wird aber im Kampf von Kyrjaka gebissen.

Schließlich flieht die geschwächte Dämonin jedoch.

Die gerettete Larka bedankt sich bei den Helden und erklärt sie von nun an dem Volk der Silberwölfe zugehörig. Das Levthansband wird zurück in den Tempel gebracht und fürderhin durch eine Allianz der Geweihten, der Hexen und der Silberwölfe geschützt.

Auf dem Rückweg bricht **Gerons** Bisswunde erneut auf. **Xancia** diagnostiziert eine Infektion mit Lykanthropie. Eine fieberhafte Suche aller nach dem einzig wirksamen Heilkraut, dem seltenen Roten Drachenschlund hat glücklicherweise recht schnell Erfolg. **Geron** wird erfolgreich behandelt, doch wird dies kein weiteres Mal mehr helfen können.

Nach ihrer Rückkehr in **Gerons** und **Xancias** Stadtvilla zu Gareth, in die auch **Carasserané**, **Ansgar** und **Throin** nunmehr einquartiert werden, kann man mehrere Wochen lang seinen privaten Interessen nachgehen. Dann führt der Weg der Gefährten Anfang Phex nach Rommilys.

Während **Geron** dort von Fürstin Irmegunde von Rabenmund eine Ehrung für nicht näher bezeichnete Dienste entgegennimmt, informiert sich **Ansgar** auf einer Tagung über die nahende Veröffentlichung der deborbaradierten Formelvarianten.

Xancia trifft sich mit ihrer Ziehschwester Xindra von Sumus Kate, die ihr die neuesten Informationen über den druidischen Widerstand in Tobrien überbringt. **Throin** und **Carasserané** hören sich derweil nach allerlei Gerüchten um.

Eines Abends entschließt man sich, das Spiel der beiden lokalen Imman-Mannschaften im Stadion zu verfolgen. Während der Partie kommt es zu einem verstörenden Zwischenfall, als buchstäblich aus heiterem Himmel eine Kuh vom Himmel fällt und in die Zuschauer kracht. Einer aufkeimenden Massenpanik wird durch die wundersam beruhigende, alles übertönende Stimme des Erhabenen der Traviakirche Einhalt geboten.

Natürlich können es die Gefährten nicht lassen Nachforschungen anzustellen, dies insbesondere da es in regelmäßigen zeitlichen Abständen zu weiteren fatalen Einschlägen kommt. Schließlich werden sie dann auch von offizieller Seite um Mithilfe gebeten.

Ihre Ermittlungen führen sie zu der Vermutung, dass es sich um ein riesiges Geschütz handeln muss, welches sich im Osten in den vorlagernden Bergen der Trollzacken befinden müsste, obwohl **Throin** eine derartige Reichweite für absolut unmöglich hält. Diese Annahme bestätigt sich dann jedoch, als man im zweiten Versuch den Zielbeobachter des Feindes und seine Brieftauben aufspüren kann. Leider musste zuvor fälschlich die unschuldige Brieftaube eines Korrespondenten des Aventurischen Boten dran glauben.

Die Gruppe unternimmt schließlich einen Vorstoß in das fragliche Gebiet und macht, nachdem sie an einigen Spähposten vorbei ist in einem durch eine Illusion getarnten Talkessel das riesige Geschütz, den **Zyklop von Neuborn** ausfindig. Wie **Ansgar** per Hellsichtmagie feststellt, ist dessen Reichweite durch Magie und mehrere eingebundene dämonische Präsenzen unnatürlich gesteigert worden.

Als die tagsüber in hermetisch verschlossenen Baracken untergebrachten Untoten in der Nacht zur Patrouille ausrücken, zieht man sich zurück und schmiedet einen Plan.

Dann werden am nächsten Tag durch einige drastische Aktionen sowohl der kommandierende Magier als auch zeitgleich die aus ein paar Drachengardisten bestehende Wachmannschaft ausgeschaltet.

Xancia verfinstert per Wettermeisterschaft den Himmel über dem Talkessel mit sehr dichten Wolken, so dass die Untoten die schützenden Hütten verlassen. Sie hebt die Wirkung auf und die wandelnden Leichen vergehen in Praios Licht. Dann wird das Geschütz zerstört und man kehrt nach Rommilys zurück - doch nicht ohne das **Throin** zuvor die Konstruktionspläne einsteckte.

Direkt von Rommilys aus folgt man einer Einladung der Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin von Weiden und reist zur Bärenburg nach Trallop, wo man am 2. Peraine ankommt.

Geron und seine Gefährten sind als Ehrengäste zu der am 4. Peraine (*dem Tag der Thalionmel*) geplanten Hochzeit der Base der Herzogin mit dem Erzkanzler des Ordens zur Wahrung geladen. Gleichzeitig möchte Walpurga aber auch die Gelegenheit nutzen, mit ihren Gästen jenen verstorbenen oder verschollenen Freunden zu gedenken, die vor sechs Jahren Weiden von der Vampirplage befreiten und damals angingen, als **die Gezeichneten** bekannt zu werden.

Während draußen ein ungewöhnlich heftiger Schneesturm tobt, findet die Hochzeit in ausgelassener Stimmung statt, obwohl **Xancia** sich ziemlich über die hiesige, rondrianische Art und Weise der Hochzeitszeremonie wundert. Allerdings werden die Helden auch auf einen Gast aufmerksam, der auffallendes Interesse an Walbirg, der vierjährigen Tochter der Herzogin zeigt, welche schon häufiger durch visionäre Äußerungen aufgefallen ist oder mehrmals behauptet hat, mit ihrem verstorbenen Großvater Waldemar gesprochen zu haben.

Nachdem der verdächtige Gast jedoch trotz Beobachtung und eines Zugriffversuchs der Gefährten unerkannt entkommen kann, beschließen **Ansgar** und **Carasserané** in den Gängen vor dem Kinderzimmer zu wachen, während die anderen zwar abgerüstet, aber mit griffbereiten Waffen in ihren Zimmern nur ein wenig dösen. So sind sie schnellstens zur Stelle, als unvermutet aus dem Kinderzimmer ein schreckliches Getöse zu hören ist.

Der Anblick ist schockierend: An der Rückwand des Zimmers hat sich ein Sphärentunnel geöffnet und im Zimmer, über den Leichen der Kinderfrau und einer Wache tobt Nagrachs Wilde Jagd, die furchterregende Dämonenschar des Erzdämons und versucht, Walbirg zu entführen.

Der Kampf gegen die Karmanthi und Thalone wird mit aller Härte geführt, doch verbieten sich leider manche wirklich effektive Mittel um das Leben Walbirgs nicht zu gefährden. Schließlich gelingt es den grauerregenden Treibern - den Usuzoreelya - Walbirg in zwei der vier Arme des auf dem gehörnten Kristallross Yash'Natam reitenden dreigehörnten Jagdmeister Umdoreel zu heben, während sich beide Dämonen zugleich mit verdorbenen Eiszaubern gegen einen letzten Angriff der Gefährten wehren. Dann verschwinden sie im Sphärentunnel.

Dabei verliert Walbirg ihr Amulett aus nie schmelzendem Eis, welches ihr zu ihrer Geburt vom Weißen Mann, dem Erhabenen der Firunkirche geschenkt wurde. Rasch kann es noch von **Carasserané** aufgehoben werden.

Zu allem Überfluss erscheint nun auch noch eine Eisgestalt der Heptarchin Glorana, die nicht nur verkündet Walbirg nunmehr als eigenes Kind großziehen zu wollen, sondern den Treibern auch noch den Befehl gibt die Helden als nützliche Arbeitskräfte hinterher zu jagen. Der Schreckensaura der Treiber ist auf Dauer nicht beizukommen und die Helden werden bis auf **Ansgar** in den Tunnel getrieben, der jedoch wagemutig folgt, um den Anschluss nicht zu verlieren. Dann wird es dunkel...

Die erste Erinnerung ist ein Traum von zwei jungen Frauen, weißblond und schwarzhaarig, an einer Quelle mit goldenem Wasser auf einer frühlingshaften Lichtung, umgeben von Eis.

Das Erwachen der Helden ist umso schmerzhafter. Sie befinden sich in eisiger Winterlandschaft, spärlich bekleidet und mit Äxten in der Hand in einem Holzfällerlager. Um sie herum weitere Arbeiter, alle mit leerem, stumpfsinnigem Blick. Vor allem für **Xancia** ist es ein Schock *lebende* Bäume zu fällen. Sie weigert sich sofort, weiter zu arbeiten. Dies bringt ihr einige brutale Peitschenhiebe des Aufsehers ein, bis die anderen eingreifen. Es gelingt mit erwachenden Kräften, die Wachen einschließlich zweier Karmanthi zu überwinden und man erfährt, wohl schon an die zehn Tage im Lager gewesen zu sein. Dem kommandierenden Magier gelingt jedoch die Flucht mittels eines Teleport.

Nachdem die eigenen Waffen, spärliche Ausrüstung und alles weitere was von Nutzen ist wie z.B. warme Kleidung eingesammelt wurde - einschließlich eines Fläschchens mit einer äußerst angenehm duftenden grünen Flüssigkeit - macht die Gruppe sich durch die bedrückende, feindselige Landschaft des ewigen dämonischen Winters auf den Weg ins nahe Norntal.

Als man ein paar Tage später an dieser Ortschaft anlangt, erleben sie gerade den Angriff einer blutgierigen Wolfsmeute auf das Dorf mit und greifen helfend ein. Instinktiv erkennen die Gefährten, dass es sich bei den Angreifern um Diener der Wolfsdämonin Kyrjaka handelt, deren Pläne sie Anfang des Jahres vereitelt hatten. Sie werden von den dankbaren Norntalern aufgenommen und erfahren hinter vorgehaltener Hand, dass es neben Kyrjakas Rote noch ein zweites Rudel gibt, das versucht Leben zu retten und gegen diese wahnsinnigen Wölfe kämpft.

Die grüne Flüssigkeit wird von **Ansgar** intensiv mittels Hellsichtmagie untersucht und er stellt pure Lebenskraft, stark heilende, aber auch dämonische Komponenten fest, weswegen **Throin** die Flasche vorerst gut wegpackt. In der Nacht haben alle einen zweiten Traum von den beiden jungen Frauen, doch diesmal scheint es sogar eine echte Kontaktaufnahme zu sein, sehen die Beiden die Träumer doch direkt an. Am nächsten Tag reist man weiter nach Eestiva.

Eines Morgens treffen sie dabei auf eine Gruppe von Gloranas Schergen, die an einer riesigen Eisnadel lagern welche sich kreischend in den Boden bohrt. An der Bohrstelle sickert auch die grüne Flüssigkeit heraus. **Xancia** spürt einen so furchtbaren Frevel an Sumu, dass ihr übel wird.

Kurz entschlossen greift man die Diener der Heptarchin an und macht ihnen den Gar aus.

Ansgar exorziert anschließend den Dämon aus der Eisnadel zu seinem Glück aus einigen Metern Entfernung, wird aber bei der anschließenden unerwarteten Explosion durch Splitter trotzdem noch schwer verletzt. Die Freunde entschließen sich daher, das Fläschchen bei ihm einzusetzen und werden Zeuge der immens starken Heilwirkung dieser Flüssigkeit. Danach wird der Marsch fortgesetzt.

Noch am selben Abend ist plötzlich ein vielstimmiges Wolfsgeheul zu vernehmen, worunter von den Gefährten mit Leichtigkeit auch das Heulen einer Silberwölfin herausgehört wird. Jedoch ist noch ein weiterer Klang darin, der alle wie unter einem Zwang zum Ausgangspunkt vorantreibt. Ein Klang von einer Macht, wie die Gefährten ihn nicht einmal von Larka, der Tierkönigin der Silberwölfe kennen gelernt haben. **Ansgar**, **Throin** und **Geron** erinnert die Macht in diesem Ruf jedoch an ihre damalige Begegnung mit Liska, der leibhaftigen Himmelswölfin.

Instinktiv zu der Quelle des Rufes eilend, nähert man sich einer weiteren Eisnadel deren Spitze man hinter einer Anhöhe sieht, als diese plötzlich ebenfalls explodiert. Als die Gruppe über die Anhöhe kommt erkennen sie eine Reihe toter Söldner Gloranas, aber auch einige verletzte Wölfe, darunter eine Silberwölfin, dazu einen Elfen, eine nivesische Schamanin, eine Hexe und eine junge Frau von vielleicht 14 Jahren mit einer wilden Haarmähne aus kupferroten und silberweißen Strähnen, einem blauen und einem bernsteingelben Auge. Von einer anderen Anhöhe erscheinen zeitgleich weitere Söldner Gloranas, die von den Gefährten jedoch vertrieben werden können.

Damit retten sie die Leben des Ifirnsrudels, welches sich unter der Führung des Mädchens mit dem Ziel der Vernichtung Gloranas zusammengeschlossen hat.

Es ist die halbgöttliche Iloinen Schwanentochter, welche trotz ihres Aussehens schon über 100 Jahre alt ist. Sie ist die Tochter der milden Ifirn der Schwanengleichen und eines nivesischen Jägers und Wolfskind, somit Enkelin Firuns des Wintergottes und - über ihren Vater - gar des Himmelswolfs Reißgram. Ihre sowohl göttliche wie wölfische Präsenz befiehlt die ungeteilte Aufmerksamkeit der Helden.

Nachdem **Geron** auf ihre Bitte hin den schwer verletzten Leitwolf Luogror Kupferschweif in diese grüne Flüssigkeit legt, heilen dessen Wunden mit unglaublicher Schnelligkeit und zur Erleichterung von

dessen Gefährtin Kynnttä. Iloinen enthüllt den Helden das Geheimnis um die Theriak genannte Substanz: Es ist pures Sikaryan, die reine Lebenskraft, die allen Lebewesen inne ist und die der sterbenden Erdriesen Sumu durch dämonisches Wirken nun entrissen und in flüssiger Form gebunden wird. Obwohl sich dieses Frevels nun bewusst, entschließen sich die Helden ihre eigenen Wunden diesmal ebenfalls so zu behandeln, um in Dienste der Sache wieder zu Kräften zu kommen.

Bei **Geron** verschwinden dabei sogar seine weißen Haarsträhnen, die er seit den Ereignissen beim Fest der Schatten von Grangor trug.

Man rastet eine Weile gemeinsam und tauscht Informationen aus, wobei die Helden viel über den Krieg zwischen Glorana und Kyrjaka erfahren, die sich gegenseitig die Theriak-Quellen streitig machen. In **Xancia** regt sich während dieser Zeit ein besonderes intuitives Verstehen der Macht der Wölfe und **Ansgar**, der normalerweise nur die Verwandlung in einen Falken beherrscht, erkennt intuitiv, wie er auch Wolfsgestalt annehmen kann. Iloinen offenbart den Gefährten das sie sehen kann, dass Larkas Dankesgaben bei ihnen nun erwachen. Auch **Throin** und **Carasserané** bemerken bei sich Veränderungen.

Beim Abschied überreicht die Halbgöttin **Carasserané** einen mit ihrer Macht gesegneten, kristallinen Pfeil. Nach einer erneuten Traumvision reist die Gruppe weiter nach Eestiva wo sie in der Stadt, die zu einem zwielichtigen Piratennest verkommen ist, untertauchen.

Schließlich begegnen sie dort der Druiden Dana, welche ihrerseits von den Helden und von Walbirg geträumt hat und die Mutter eines ebenfalls von der Wilden Jagd entführten Mädchens namens Bishdara ist.

Am nächsten Tag erscheint überraschend die Heptarchin Glorana höchst selbst in der Stadt, begleitet von ihrer Leibgarde aus Fjarninger Eisbarbaren, daimoniden Kreaturen und weiteren Söldnern unter Führung Ihres derzeitigen Favoriten Halman von Gareth, der Hyrr-Kanhay das unheilige Nagrachschwert trägt. Ebenso bei ihr sind der entkommene Magier aus dem Holzfällerlager und Savolina die Hex, jene Paktiererin, die für den Untergang Kurkums mit verantwortlich war.

Es gelingt Glorana in ihrer Unterkunft zu belauschen und erfährt dadurch, dass Kyrjaka eine besonders ergiebige Sikaryan-Quelle erobert hat die - wie zuvor schon mehrmals - von den beiden Mädchen entdeckt worden ist. Diese sind anscheinend nun ebenfalls in Kyrjakas Gewalt.

Halman gibt zu bedenken, dass die Kinder ohnehin besser hätten getötet werden sollen, wie es ihr erzdämonischer Herr verlangt, wird aber von seiner Herrin zurechtgewiesen. Sie will die Fähigkeiten der Mädchen Theriak zu finden weiterhin nutzen, da der Verkauf der Substanz an den untoten schwarzen Drachen Rhazzazor vorerst erhebliche Gewinne einbringt.

Zu einer Beseitigung der Kinder sei später noch Zeit, denn erst wenn sie erwachsen wären, würde sich die Prophezeiung erfüllen, dass diese beiden Frauen die Macht Nagrachs über das Land brechen und Gloranas Untergang herbeiführen werden!

Dana ist der Ort dieser Quelle bekannt, es ist ein in einem westlichen Wäldchen gelegenes geheimes Heiligtum der Erdriesen, an dem **Sumus Blut** noch besonders stark pulsiert. Normalerweise wird der Steinkreis von einem Zirkel aus Druiden und nivesischen Schamanen behütet, dessen Führerin Dana ist. Zusammen begibt man sich auf dem schnellsten Wege dorthin, hat jedoch bald Glorana und ihre Truppen hinter sich auf den Fersen.

Als man den Wald erreicht und mit den Resten von Danas Zirkel zusammentrifft wird ersichtlich, dass man selbst unbedingt Verstärkung braucht und wünschte sich das Ifirnsrudel herbei. Zum eigenen Erstaunen stimmen die Helden instinktiv ein Wolfsgeheul an, sie können gar nicht anders!

Der Ruf wird tatsächlich beantwortet und schon bald darauf ist das Ifirnsrudel zur Stelle.

Durch das nun bestehende Kräftegleichgewicht - Kyrjaka hat ca. vier Dutzend Blutwölfe und Werwölfe um sich, Glorana an die drei Dutzend Söldner sowie weitere dämonische Unterstützung - kommt es zu Verhandlungen mit den gegnerischen Parteien.

Zuerst erscheinen Glorana, auf einem Yash'Natam reitend, mit Halman und einem Dutzend Söldner und bietet im Gegenzug für die Unterstützung der Helden im Kampf gegen die „Abtrünnige“ die Übergabe des Steinkreises, will aber die Mädchen zurück.

Dann werden die Helden von einem Werwolf und umringt von Blutwölfen zu einem Treffen mit Kyrjaka geladen. Diese tritt ihnen in ihrer menschlichen Gestalt, schön und doch grausam kalt, entgegen. Nachdem ein paar erwartbare Unfreundlichkeiten ausgetauscht sind, die die vorherige Begegnung im Rhorwed betreffen, bietet Kyrjaka für die Unterstützung der Helden im Kampf gegen Glorana die Kinder, will aber selbst den Steinkreis behalten.

Beide Seiten geben den Helden Bedenkzeit sich zu entscheiden, welche diese auch gehörig zur Beratung nutzen, denn letztendlich traut man keiner Seite ein Einhalten ihrer Versprechen zu.

Man beschließt dann auf Seiten Kyrjakas zu kämpfen die zur weiteren Verstärkung selbst auch noch ein paar Karmanthi ruft und unter ihren Befehl zwingt, wobei deren Augenfarbe ins gelbliche wechselt. Obwohl ihr dadurch die Gelegenheit entgeht die verhasste Savolina zu stellen, begibt sich **Carasserané** freiwillig zum Steinkreis, in dem sich gleich drei Yash'oreel Eisnadeln drehen, vorgeblich um die Mädchen zu sichern, hat aber neben ihrem Bogen auch heimlich den Kristallpfeil dabei.

Das Ifirnsrudel soll sich zunächst zurückhalten und um Zweifelsfall bedrängte Helden unterstützen. Es kommt zur grausamen Schlacht. Blut- und Werwölfe, Söldner, Dämonen und Daimonide fallen übereinander her. Der Magier wird von **Xancia** mittels des Zaubers Zunge Lähmen ausgeschaltet und dann als erster erledigt. Kyrjaka in ihrer Wolfsgestalt schlägt Savolina in die Flucht. **Geron** stellt Halman im Zweikampf und bemerkt, dass er plötzlich den Wolfsbiss, einen besonderen Schwertstich beherrscht. Er kann Halman nach härtestem Schlagabtausch töten und will das dämonische Schwert sichern. Dieses wehrt sich jedoch mit niederhöllischer Kälte gegen **Gerons** Zugriff. Er muss es fallen lassen und es wird von einem der glorianischen Söldner während des Rückzugs geborgen. Während **Throin** sich einen der Fjarninger Leibwächter vornimmt, greifen **Ansgar** und auch **Xancia** mit aller Macht Glorana auf ihrem Yash'Natam an, müssen jedoch feststellen, dass die Trägerin des Nagrach-Splitters durch dessen starke erzdämonische Präsenz geschützt ist. Trotzdem können sie die Heptarchin zumindest zum Rückzug zwingen, worauf sich dann auch ihre verbliebenen Kämpfer zurückziehen. Nach dem Sieg kehrt Kyrjaka mit ihrer verbliebenen Meute zum Steinkreis zurück, um sich mit Theriak zu heilen. Dies ist wie geplant der entscheidende Augenblick für **Carasserané**. Aus dem Eingang des Iglus, in dem die Mädchen untergebracht sind, heraus, schießt sie den Kristallpfeil auf eine der Eisnadeln, gerade als sich Kyrjaka in deren Mitte befindet. Die Macht des Pfeils exorziert den Yash'oreel und die Eisnadel explodiert, was auch gleich die anderen beiden zur Explosion bringt. Von unzähligen Splittern zerfetzt vergeht Kyrjakas Körper, ein weiß-grünlicher Wirbel aus Schnee und Nebel erhebt sich und fährt zurück in die Niederhöhlen, jedoch nicht ohne das Versprechen dereinst wiederzukehren, um die Helden zu jagen und sich an ihnen zu rächen. Ohne ihre Führung verstreut sich darauf die Meute der Wolfsdämonin. Der Sieg der Helden und ihrer Verbündeten wird anschließend ausgiebig gemeinsam gefeiert. Walbirg erhält ihr Amulett zurück und, nachdem man sich etwas erholt hat, werden die Helden schließlich zur Westgrenze Gloranas geleitet, wo sie sich direkt nach Süden wenden und über die Grüne Ebene ins Herzogtum Weiden zurückreisen, wo sie Ende Ingerimm ankommen. In Weiden kann die übergelückliche Herzogin Walpurga ihre Tochter nach zwei bangen Monaten endlich wieder in die Arme schließen. Die Helden erhalten eine mehr als angemessene Belohnung, ganz zu schweigen von der ewigen Dankbarkeit und Freundschaft der Herzogin. Nachdem ihre zurückgelassene Habe wieder verpackt ist und eine weitere große Feier zu ihren Ehren abgehalten wurde, begibt man sich endlich auf den Heimweg nach Gareth, wo man am 14. Rahja 29 Hal (1022 BF) ankommt.

Eine Woche lang erholt man sich im pulsierenden Leben eines Frühsommers in Gareth, da trifft ein Brief der Gräfin Naheniel Quellentanz an **Geron** ein. Schon vor anderthalb Jahren hatte sie mit ihm das Gespräch gesucht, da er und **Ansgar** aufgrund ihrer damaligen Erlebnisse um den Himmelsturm, der begrabenen Stadt Tie'Shianna, ihrer Reise zu den Inseln im Nebel und der Befreiung des letzten Hochkönigs der Elfen Fenvarien wertvollste Erfahrungen haben, die ihr bei ihrer eigenen Suche nach der im Reichsforst verschollenen Hochelfenstadt Simyala helfen könnten.

Doch damals stand die Entscheidung gegen Borbarad bevor. Nun jedoch scheint die Zeit gekommen, die Suche wieder aufzunehmen.

Die Gräfin lädt daher **Geron** und **Ansgar** sowie deren Gefährten ein, sie bei der bevorstehenden Amtseinführung des neuen Barons Allerich von Falkenwind innerhalb ihrer Grafschaft zu treffen. Da es sich um gerade mal drei Tagesreisen Entfernung handelt, ist man zu diesem kleinen Abstecher gern bereit.

Am Mittag des zweiten Reisetages und bereits recht nahe am Reichsforst rastet man an einem kleinen Waldsee, als plötzlich mehrere Wildgänse vom nahen See in höchster Erregung nach Norden fliegen. Eine davon jedoch flattert mitten zwischen die Gefährten und fleht - welch göttliches Wunder - in menschlicher Stimme und im Namen der Göttin Travia (*deren heiliges Tier die Wildgans ist*) um Hilfe.

Die Gruppe folgt dem Vogelschwarm den Weg entlang in eine Waldschneise. Dort werden sie Zeuge, wie eine Travia-Geweihte von einer Meute Wolfsratten und ein paar Waldspinnen angegriffen wird.

Es gelingt, das Leben der Geweihten zu retten und man erfährt, dass es sich um Traviane von Falkenwind, die Tante des zukünftigen Barons Allerich handelt. Schon seit Wochen plagen sie schreckliche Visionen, die von einer Gefahr für ihren Neffen künden. Dieser Angriff nun lässt sie befürchten, dass der finstere Widersacher der Zwölfe, der Gott ohne Namen Ursprung dieser Gefahr ist - sind doch die Ratten von je her als seine Diener verschrien. In den vergangenen Jahren war es verdächtig ruhig um die Anhänger des an die Bresche geketteten Gottes geworden.

Sollte nun ein neue **Namenlose Dämmerung** heran brechen?

Gemeinsam reisen sie weiter nach Burg Falkenwind wo man vom Gastgeber, dem zukünftigen Baron Allerich von Falkenwind, herzlich und dankbar für die Rettung seiner Tante empfangen wird.

Sie nehmen Quartier auf der Burg und stürzen sich anschließend in den Trubel der Festivitäten.

Während der Nacht haben die Helden einen Traum, in dem sich Traviane mit ihrem verstorbenen Bruder, dem alten Baron unterhält. Es ist von einem Opfer Travianes die Rede, von den alten Elfen, der

Holden Ulfindel und von einem Feenpakt, in den der Vater den Sohn rechtzeitig hätte einweihen müssen.

Ein Schrei reist die Gefährten aus dem Schlaf. Sie eilen zum Gemach der Geweihten und finden diese tot, urplötzlich gestorben an den schrecklichen Zorgan-Pocken.

Xancia untersucht die Reste der letzten Mahlzeit der Geweihten und findet klein gehackte Reste von Rattenpilzen, welche dem Namenlosen heilig sind und deren Genuss einen Geweihten der Zwölfgötter angeblich unweigerlich mit Zorgan-Pocken niederstrecken soll.

Der Leichnam wird auf Anraten des einzig anderen anwesenden Priesters Firion Frevlarin, Geweihter des Jagdgottes Firun, sorgfältig in Tücher gehüllt und an abgelegener Stelle verbrannt.

Am nächsten Tag findet trotz getrübler Stimmung die traditionelle Jagd auf den legendären weißen Hirsch statt, der seit alters her zur Amtseinführung eines neuen Barons von Falkenwind erscheint.

Die Helden beschließen, Allerich auf keinen Fall aus den Augen zu lassen.

Immer tiefer geht es in den Wald hinein. Tatsächlich taucht der Weiße Hirsch alsbald direkt vor Allerich auf. Doch dann erscheint auf einer Anhöhe Firion Frevlarin, schießt und verletzt den Hirsch mit einem schwarzen, von violetterm Glosen umhüllten Pfeil. Für einen Moment ist anstelle des Tieres eine wunderschöne Frau mit goldenem Haar zu sehen, dann flieht der verletzte Hirsch in den tiefen Wald.

Ansgar wirft reaktionsschnell einen Ignifaxius auf den Geweihten, doch dieser wird mitten in der Flugbahn von einem plötzlich erscheinenden Feuerteufel, einem Ivash aufgefangen. Dieser greift die Helden danach ebenso an wie mehrere auftauchende Waldspinnen. Durch diese Attacke aufgehalten, entkommt der nunmehr als Geweihter des Namenlosen offenbarte Firion Frevlarin, aber auch Allerich wird aus den Augen verloren.

Nachdem die Waldspinnen getötet und der Ivash von **Xancia** mit einem bewerten Zorn des Wassers ausgelöscht wurden, folgt man der einzig verbliebenen Spur - der des Hirsches. Sie finden dank eines verzweiferten Waldschatralkindes das gesuchte Wesen, allerdings in Frauengestalt und in den Armen des alten Waldschatrvaters. Der Hirsch ist in der Tat die Fee Ulfindel. Die Holde liegt im Sterben und wird nur durch das Selbstopfer des alten Schrats noch am Leben erhalten.

Sie offenbart, ein altes Geheimnis der Hochelfen verborgen in einer Grotte zu hüten. Stirbt sie, ginge dies nicht nur endgültig verloren, es würde zudem eine verräterische Blütenfee frei welche dieses Geheimnis den Schergen des Namenlosen offenbaren würde. Die einzige Möglichkeit die Holde zu retten ist, in den Feengrotten einen Zauberbrunnen wieder zum Fließen zu bringen und so die Brücke in die Feenwelt wiederherzustellen.

Die Helden begeben sich zu den Grotten, die wohl lange Zeit einem aus Simyala stammenden Hochelfen namens Antaraleon als Wohnstatt diente und erkunden diese.

Wunderliche Dinge finden sich, und immerzu ist eine Elfenmelodie zu hören die aber durch sporadische Kakophonien unterbrochen wird.

Schließlich gelingt es ihnen, trotz des Hauchs des Namenlosen, der auch in den Grotten wirkt, die von Antaraleon hinterlassenen Rätsel zu lösen und den Brunnen zum Fließen zu bringen.

Gesundet erscheint Ulfindel daraufhin und offenbart, dass die Melodie einem ganz speziellen, aber noch geheimen Ziel dient. Von den Hochelfen Simyalas komponiert, diente Antaraleon als letzter Hüter der Melodie, bis die Holde nach seinem Tod diese Aufgabe übernahm. Die Fee brauchte dazu aber einen Halt im Diesseits, daher kam es zu einem Pakt mit den Falkenwinds.

Doch dieser muss nun schnellstens erneuert werden.

Von dem kleinen Waldschatr werden die Helden zu jenem Baum geführt, unter dem die Holde die verräterische Blütenfee eingekerkert hat. Der Baum ist vollständig von Spinnenweben und Kokons eingehüllt, augenscheinlich ein großes Waldspinnennest. Die Gefährten dringen ein und können Allerich befreien, dabei den Geweihten des Namenlosen im Kampf töten und die Befreiung der schwarzen Blütenfee verhindern. Zurück in den Grotten führt die Holde Allerich in ihre Welt, erneuert den Pakt und übergibt ihm einen geheimnisvollen smaragdgrünen Kristall in einer Schatulle. Den Helden übergibt sie eine große Rosenknospe für die Gräfin Nahaniel.

Auf der gräflichen Burg öffnet sich die Knospe in der Hand der Gräfin und eine kleine Blütenfee erscheint, die zu der Elfenmelodie aus den Grotten einen wunderschönen, zweistimmigen Gesang in Asdharia anstimmt, das geheimnisvolle Zauberlied Antaraleons. Nahaniel soll diesen Zaubergesang anscheinend erlernen. Allen wird klar, dass sie begonnen haben, sich **Im Schatten Simyalas** zu bewegen.

Nachdem **Ansgar** zu weiteren Recherchen über das Thema Hochelfen abgereist ist, und auch **Carasserané** irgendwelche eigenen Wege geht, verbleiben **Geron**, **Throin** und **Xancia** in der ersten Praioswoche 30 Hal (1023 BF) noch in der Gegend, da Gräfin Nahaniel vorschlägt, ein paar weitere Spuren der Vergangenheit zu verfolgen, die **Ein Erbe Geron**s des Einhändigen sein könnten.

Während Allerich sich mit ein paar Getreuen im Westen der Grafschaft auf die Suche nach einer Steinstele macht, die der Hl. Geron angeblich nach Verlassen der Hochelfenstadt zu Ehren Rondras

errichten ließ, begeben sich **Geron**, **Throin** und **Xancia** auf die Suche nach einem verlassenen Kloster in den Höhen des Koschgebirges, welches dem Hl. Geron dem Einhändigen gewidmet sein soll.

Ihr Weg führt sie über Ferdok, wo **Geron** für **Xancia** ein gutes Pferd kauft, nach Angbar. **Xancia**, die bei **Geron** derweil etwas Reiten lernt, bringt diesem im Gegenzug einiges an tierkundlichem Wissen bei. Während **Geron** sich bei den ausgezeichneten zwergischen Schmieden Angbars ein neues Rüstungsteil anfertigen lässt, hört man sich bei den Geweihten der Stadt erfolgreich um, wo das alte Kloster zu finden sein kann.

Zwei Tage später trifft auch Allerich von Falkenwind ein, dessen Suche nur halbwegs von Erfolg gekrönt gewesen ist. Zwar konnte das Steindenkmal gefunden werden, doch leider war die Stele so stark verwittert, dass nur wenig der Inschrift noch zu erkennen war.

Gemeinsam begibt man sich in das Koschgebirge. Eines Abends, als **Xancia** abseits des Lagers nach Kräutern sucht, wird sie plötzlich von einer freudigen, sehr tiefen Stimme angesprochen.

Es ist Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch, jener junge Trollschamane den sie von ihrer Reise mit den Gezeichneten zur Trollfestung Graulgaschthor kennt. Sie nimmt ihn mit ins Lager, wo sie ihn den Gefährten und einem reichlich staunenden Allerich vorstellt.

Krallulatsch erinnert sich vollen Lobes an die Gezeichneten, insbesondere **Gerons** langjährigen Waffengefährten **Cordovan** und an **Throins** Bruder *Gimli Graufangslenker*, und leert auf deren Wohl mal eben **Throins** Bierfässchen in einem Zug. Er selbst sei gerade wieder auf der Spur des Verräters Knopphold, jenes Trollschamanen der den eigenen Ziehvater Drollgomp umbrachte und Borbarad gedient hatte.

(Krallulatschs Ziehvater Krallerwatsch, so erzählt er weiter, habe sich dagegen zur Zeit einer Expedition angeschlossen welche, der Weissagung des Lichtvogels folgend, den Elementaren Schlüssel des Humus finden will. Andere Mitglieder dieser Expedition seien u. A. der Konzilsmagier Pyriander und der legendäre elfische Meisterschütze „Der Rote Pfeil“. Angeblich gäbe es in einem Gebirge am Nordrand der Khom ein uraltes verlassenes Felsenkloster mit einem Limbustor zum Güldenland, wo die elementare Zitadelle des Humus innerhalb eines riesigen Urwaldes in einer südlichen Region, genannt Ras Tabor liegen soll.)

Anscheinend wurde ein alter Reisebericht einer Heldengruppe entdeckt, die einstmals durch dieses Tor gelangte, und zu der damals auch **Throins** Bruder *Gimli* gehörte - eine fürwahr schicksalhafte Verknüpfung wie Krallulatsch meint.

Als man am nächsten Morgen erwacht, ist Krallulatsch bereits verschwunden. Die Gruppe setzt die Suche nach dem Kloster anhand der Wegbeschreibung fort und findet es bald darauf.

Die Bande Orks, die sich in der Ruine eingenistet hat, ist kein wirkliches Problem und man entdeckt letztendlich bei der Durchsuchung ein Wandfries, welches die sieben Taten des Hl. Geron darstellt.

Zur großen Überraschung aller, vor allem aber von Allerich, sind dort auch Kampfgefährten Gerons des Einhändigen dargestellt, von denen einer zudem ganz deutlich das Wappen derer von Falkenwind trägt.

Nach Abschluss dieser kleinen Exkursion lädt Allerich von Falkenwind die drei Gefährten ein, ihn von dort aus direkt einer Einladung folgend zum Wiegenfest des Erstgeborenen seines guten Freundes, Baron Bärhardt zu Kranichstein und dessen Gemahlin, der jungen Iriana von Kranick zu Kranichfluss zu begleiten.

So reitet man in der dritten Woche des Monats Praios über den Greifenpass des Koschgebirges in die Baronie Kranick am Ostrand der Nordmarken. Die Festivität auf der Burg ist bereits im Gange und man wird vom Baron als Ehrengäste freudig begrüßt. Die junge Baronin liegt von der Geburt geschwächt fiebernd im Bette, so dass **Xancia** ihre heilkundigen Fähigkeiten anbietet, welche auch dankend angenommen werden.

Gegen Abend wird die Haushofmeisterin geschickt, um das Neugeborene aus seiner Wiege zu holen damit es vom stolzen Vater seinen Untertanen präsentiert werden kann. Den Gefährten fällt sofort auf, dass etwas nicht stimmt, als diese zu lange auf sich warten lässt und dann sogar der Baron von einer Wache in den Palas geführt wird. Es kommt, wie es kommen muss: Die erfahrenen Helden werden um Hilfe gebeten und ins Kinderzimmer geführt.

Das Neugeborene ist aus der Wiege verschwunden, an seiner statt liegt darin ein putzmunteres Koboldkind, ein Wechselbalg. Der süße Fratz weckt bei **Xancia** sofort mütterliche Beschützerinstinkte. Nach kurzer Befragung der Amme beginnt man die gesamte Burg nach Spuren und Hinweisen auf die Anwesenheit von Kobolden zu durchsuchen. Derweil neckt das Koboldkind alle mit seinen Streichen, worauf **Geron** und **Throin** stark bedauern, dass **Ansgar** nicht da ist, wenn man den Magier schon mal braucht. Schließlich überlegen die beiden gestandenen Kämpfer, die sonst keinen noch so gefährlichen Gegner scheuen sogar, ob „wichtige Geschäfte“ sie nicht zu einer früheren Abreise drängen könnten.

In der Familiengruft der Burg finden sich dann endlich Hinweise, dass **Das Erbe von Kranick** ein Geheimnis umgibt. Einer der ersten Nachkommen der Linie war, wie auf den Darstellungen am Sarkophag zu erkennen, eindeutig ein Schelm und dies zu einer Zeit, da per Gesetz Magiebegabte von

der Herrschaftsfolge ausgeschlossen waren. Im Laufe der Linie hat es dann anscheinend immer mal wieder einen weiteren Schelm gegeben.

Bei einer erneuten Untersuchung des Kinderzimmers findet man schließlich einen geheimen Gang im Kamin. Die Gefährten folgen diesem über ein Gewirr von auf- und abführenden Treppen, die nach **Throins** Meinung bis weit unter die Burg und - schlimmer noch - eigentlich hoch über diese hinausführen müssten! Dann gelangt man in die Wohnung der Kobolde, die zum Teil einem großen Spielplatz ähnelt. Als man auch einen Balkon findet, blicken die drei Gefährten in einen gigantischen Raum. Der Balkon ist anscheinend in den verzierten Sims des Kamins vom Kinderzimmer eingearbeitet, und so kommen sich die Drei plötzlich wirklich *sehr* klein vor!

Schließlich treffen sie auf die Koboldfamilie - Vater, Mutter, Großmutter und zwei Kinder.

Der Koboldvater präsentiert einen fürchterlich verschmierten, mehrere hundert Jahre alten Vertrag mit dem Baron von Kranick, der in den noch lesbaren Passagen einen Austausch der Kinder untereinander festsetzt. Er habe also völlig rechtmäßig gehandelt.

Nach der Rückkehr wird in den Papieren der Burg nach dem Vertragsexemplar des Barons gesucht.

Aus der wesentlich besser lesbaren Kopie wird ersichtlich, dass *nicht* von einem völligen Austausch der Kinder die Rede ist, sondern es sich lediglich um eine Vereinbarung zum gegenseitigen voneinander Lernen der Kinder beider Familien handelt. Man bringt die beiden Väter an den Verhandlungstisch, wo man übereinkommt, dass das Baronskind zurückgegeben wird, bis es wenigstens alt genug ist, um von den Kobolden etwas lernen zu können. Nachdem auch der Baronin die neue Sachlage schonend beigebracht worden ist, reisen die Gefährten zurück nach Gareth.

Kaum wieder zu Hause überbringt ein berittener Bote in den letzten Tagen des Monats Praios einen Brief von der Adelsmarschallin des Bornlandes, Gräfin Thesia von Ilmenstein. Sie bittet **Geron** in einer dringenden Angelegenheit um Hilfe: Zwei von ihr in den hohen Norden ausgeschickte Expeditionen sind verschollen. Sie waren auf der Suche nach der Herkunft der **Schwinger aus Schnee**, den weißen Schwanenflügeln, einem der drei wundersamen Flügelpaare, welche die Anführer der Geflügelten Reiterei tragen. Gräfin Thesia als Trägerin der Adlerschwinger ist daran interessiert eine Möglichkeit zu finden, die Schwanenflügel zu reparieren und ihre Macht wiederherzustellen, nachdem diese in der Schlacht von Vallusa schwer beschädigt wurden.

(Damals trug die neue Hochkönigin der Amazonen diese Flügel und besiegte im Kampf den schrecklichen Karmoth, der jedoch mit einem Hieb seiner Axt einen der Flügel nahezu spaltete.)

Doch nun sei es dringlicher, den Verbleib der Expeditionen zu klären und eventuelle Überlebende heimzubringen. Als dann aus den beiliegenden Listen noch ersichtlich wird, dass auch **Ansgars** Neffe Frinjen von Bornstein zu den Verschollenen gehört, brechen **Geron, Throin, Ansgar, Xancia** und **Carasserané** so schnell es geht auf.

Die fürwahr eilige Reise führt gen Norden an die Bernsteinbucht und dort nach Frisov, wo ihnen von einer Kontaktperson Ausrüstung bereitgestellt wird.

Von einem Himmelslicht - den Sagen nach Erscheinungen der Schwanentöchter der milden Ifirn - verabschiedet, setzt man über an die Westküste der Grimmfrostöde, eine der kältesten Regionen des Kontinents.

Einige Tage durchstreift man die Region, findet Spuren und leider auch die ersten Leichen aus beiden Expeditionen. Einem Überfall von den ihnen nur aus Gerüchten bekannten Weißpelzorks kann man abwehren. Ebenso hat man Begegnungen mit daimoniden Firnyaks, oder einer wandernden Eisleiche. Sie finden sowohl eine der legendären Tsa-Oasen als auch eine verlassene Theriak-Bohrstelle von Gloranas Schergen und gehen dank ihrer Vorerfahrung gerade noch rechtzeitig in Deckung, als die Yash'Oreel Eisnadel explodiert.

Während dieser Tage und auch in der kommenden Zeit werden die Helden auffallend häufig Zeuge verschiedener Himmelslichter. Haben etwa die vier Schwanentöchter der milden Ifirn - Nidari, Yidari, Lidari und Aidari ein Auge auf die Suchenden?

Schließlich trifft man auf einen Firnelf namens Teliriyon Kristallpfeil aus dem Clan der Himmelslichter.

Obwohl recht wortkarg, erklärt er sich bereit die Gefährten weiter zu führen. Er macht sie auch darauf aufmerksam, dass sie beobachtet werden. In weiter Ferne erkennt man eine schlanke Gestalt in schwarzer Rüstung und unliebsame Erinnerungen drängen sich auf. Es ist ein Shakagra, einer jener daimoniden Elfenmischlinge, die von Pardona einst gezüchtet wurden und den Himmelsturm und die dortigen unterseeischen Städte bewohnen.

Unbemerkt aber von diesem Beobachter führt Teliriyon die Helden zum Palast der Tränensucher, einer anderen Firnelfensippe. Dort treffen sie endlich auf zwei Überlebende, Wulfen und Selwine, letztere mit Frinjens neugeborenem Sohn auf dem Arm.

Bei den Tränensuchern hatten sich die Reste der beiden Expeditionen zusammengeschlossen, und sind weiter zu den Bäreninseln im Nordosten der Brecheisbucht, wo sie ein verlassenes Ifirnheiligtum suchen wollten. Man glaubte inzwischen, dass es eine Verbindung der Schwanenflügel zur Halbgöttin Ifirn gibt, deren heiliges Tier der Schwan ist.

Aufgrund einer Verletzung Wulfens und Selwines Zustand konnten diese dabei nicht weiter. Nach ein paar Tagen Erholung verlässt man die Tränensucher und reist weiter an die Ostküste der Öde. Dort rastet die Gruppe im verlassenen Palast der Himmelslichter, Teliriyons alter Heimat.

Alte Kampfspuren weisen auf eine Tragödie hin, er schweigt sich darüber jedoch vehement aus.

Vor einem heranrückenden Schneesturm müssen die Gefährten zunächst aber fünf Tage im Palast in Deckung gehen. Als **Carasserané** auf ihrer einsamen Wacht am dritten Tage aus einem der Fenster sieht, erkennt sie plötzlich in der Ferne Nagrachs Wilde Jagd vorbeiziehen, worauf sie sich - von dunkler Erinnerung überwältigt - bebend in Deckung verkriecht und Rondra dankt, dass die Anderen dies nicht mitbekommen.

Nachdem der Sturm abgezogen ist, macht Teliriyon in einer kleinen Grotte einen der Eissegler des Clans fertig und die Gruppe fährt zu den Bäreninseln. Dort angekommen finden sie zwei weitere Gräber der Gesuchten. Des Nachts erscheint ihnen der Geist einer Expeditionsteilnehmerin und warnt die Helden vor dem Feind, der über die Mission informiert sei. Der Geist weist aber dennoch den Weg weiter gen Nordosten. **Geron**, **Ansgar** und **Throin** kommen dabei ihre alten Erfahrungen mit Eisseglern zugute, als sie vor vielen Jahren der Spur zum Himmelsturm folgten.

Es geht weiter über das zugefrorene Eismeer. Am dritten Tag bemerkt Teliriyon, dass sie von zwei Eisseglern verfolgt werden, die aber nur sehr langsam aufholen können. Es sind Shakagra'e!

Am sechsten Tag muss man sich dann aber doch zum Kampf stellen und bekommt eine harte Lektion in elfischer Kampfmagie, als Fulminictus und „Blitz dich find“ auf die Gefährten einwirken, während die Gegner ihrerseits durch Axxeleratus und Armatrutz gestärkt sind, von der kämpferischen Eleganz der Shakagra'e und deren Sicherheit im Umgang mit ihren Waffen ganz zu schweigen.

Zum Glück haut es am Anfang nur **Throin** durch einen Fulminictus kurz um, die Anderen können dem ersten Angriff standhalten und sich mit Stahl und Magie verteidigen, wobei **Ansgar** sich astral völlig verausgaben muss und auch **Xancia** massiv den Zorn der Elemente über den Gegner kommen lässt. Teliriyon bekämpft die Erzfeinde in eiskalter Wut. Der Kampf ist immer noch auf Messers Schneide, als drei finnelische Eissegler auftauchen und so die weiteren Shakagra'e auf einem ihrer Segler zum Rückzug zwingen. Es handelt sich um Krieger vom Clan der Lichthüter unter Führung von Shayara Shanavar, ihrer besten Kämpferin. Sie grüßt Teliriyon und auch die Helden, dann nach kurzer Unterredung mit Teliriyon bietet sie an, alle zum Clanspalast zu bringen.

Im zweiten zurückgelassenen Eissegler der Shakagra findet man überraschend eine Gefangene, die sich im Zuge des Kampfes befreien konnte. Es handelt sich um die Premier Kriegerin **Simjara Tjalvasdottir** die berichtet, wie sie mit einigen Freunden in der Brecheisbucht auf der Jagd nach verhassten Walfängern war, als sie eines Abends am Lagerfeuer von den Nachtalben angegriffen wurden. **Simjaras** Freunde wurden alle getötet, einzig sie selbst lies man am Leben und verschleppte sie aus ihr nicht bekannten Gründen. Etwas schien die Nachtalben aber an **Simjara** interessiert zu haben, wie sie aus ihrem Verhalten deuten konnte. Unterwegs nach Norden wurden die Shakagra dann von einem der Ihren, der auf einem jungen Gletscherwurm ritt, abgefangen und es kam nach einer kurzen - und ihr natürlich unverständlichen - Unterhaltung zu einer Kursänderung die, wie nun offensichtlich, in die Verfolgung der Gefährten mündete.

Simjara schließt sich - mangels überlebensfähiger Alternative - der Gruppe an und die Gefährten werden von den Firnelben in einer mehrstündigen Fahrt gen Nordnordost zu Shanasala (*Heimat der Lichter*) dem Palast des Clans der Lichthüter gebracht.

Der beeindruckend große und auch sehr wehrhafte Palast liegt in einer geschützten Bucht im Ehernen Schwert, dort wo es im Norden bereits längst die Küste vom Riesland bildet. **Geron** und **Ansgar** schätzen, dass sie sich inzwischen sogar schon mindestens auf der Höhe des Himmelsturms befinden müssten, nur eben einiges weiter östlich. Die Anlage ist tausende von Jahren alt und stammt sichtlich noch hochelfischer Zeit. Die Gruppe mit Teliriyon als ihrem Dolmetscher wird in dem wohligen Turm der Gäste untergebracht und kann sich nach einer erstaunlich reichhaltigen und vielfältigen Mahlzeit und einem warmen Bad erst einmal erholsam ausschlafen.

Drei Tage währt der kraftschöpfende Aufenthalt bei einem der größten Clans des Volkes der Firnelben. **Throin** möchte als erstes seinen Dank bei den Gastgebern zum Ausdruck bringen, indem er aus dem reichhaltigen zwergischen Erfahrungsschatz Hinweise zur Verteidigung der Anlage anbietet. Dies wird gern angenommen, auch wenn die Verteidigung schon wirklich gut konzipiert ist, sogar gegen Angriffe aus der Luft, wie zum Beispiel von Gletscherwürmern. Immerhin ist er überhaupt der erste Boroborino, den viele der Bewohner zu sehen bekommen, aber auch Menschen sind hier etwas Besonderes, wie man an den kleinen Elfenkindern sieht die staunend die runden Ohren der Gäste betasten möchten. Die gesamte Gruppe wird schließlich von Shayara zu einer Unterredung mit einem der Alten, den ehrwürdigen Führern des Clans gebeten. Von dem weisen, silberhaarigen Mandayan Shanavar erhalten sie in der langen Unterredung die neuesten und wohl auch letzten Informationen für ihre Suche:

Vor gerade Mal einem knappen Mond retteten Shayara und ihre Krieger die letzten Angehörigen der Expeditionen, die von Shakagra'e und einem Gletscherwurm angegriffen wurden. Von den letzten vier

Verbliebenen erlag ein Mann im Kampf gegen die Nachtalben, eine norbardische Frau verzehrte sich selbst im Versuch ihn noch zu retten.

Später wird man die Helden auch in die Totengrotten des Palast führen, wo die Beiden in vorderster Reihe bei den Toten des Clans bestattet sind - eine fürwahr große letzte Ehre für fremde Telori, aber starben sie doch im Kampf gegen den Feind.

Sie erfahren auch von den Erzählungen über die „Alte im Daunenkleid“, einer mächtigen Holden nach Ansicht der Firnelfen, die zuweilen auch in Gestalt eines Eisschwanes erscheinen soll. Letzteres führte dazu, dass die letzten zwei Überlebenden, **Ansgars** Neffe Frinjen und der Ritter Firnjan von Ebrin in dieser Entität eine Erscheinung der Göttin Ifirn vermuteten - was bei den Firnelfen in ihrer natürlichen Ablehnung aller Götterverehrung eher weniger auf Verständnis stieß.

Geron, **Ansgar** und **Throin** können sich für die erhaltenen Informationen mit Erzählungen über ihre Erlebnisse im Himmelsturm revanchieren, denen mit großem Interesse gelauscht wird.

Frinjen von Bornstein und Firnjan von Ebrin genasen hier im Palast einige Tage von den Strapazen, seien aber kürzlich einem erstaunlichen Hinweis folgend weitergereist.

Zwei Jäger des Clans hatten noch weiter nördlich in einer Entfernung von gut zwei Tagesreisen ein merkwürdiges Bauwerk entdeckt, dass wie ein Schneehügel aussah, aber eher ein Tempel zu sein schien. Durch die weit geöffnete Pforte war die Statue eines Eisschwans zu erkennen. Daraufhin entschlossen sich die beiden Männer dies zu erkunden und brachen mit ihren Schlitten auf. Begleitet wurden sie von Telirya Mandrayar, der Schwester Teliriyons, die mit ihrer kleinen Tochter auch hier lebt.

Man erfährt dabei dann auch, dass der Clan der Himmelslichter von Gloranas Schergen angegriffen und nahezu ausgelöscht wurde, jedoch einige Verschleppte eventuell in der Eisstatuen-Sammlung der Heptarchin stehen könnten.

Die Helden entschließen sich trotz der Warnungen, dass es sich bei dem Bauwerk wohlmöglich um eine von den Shakagra errichtete Falle handeln könnte, den Bornländern alsbald zu folgen und bitten Madayan daher um einen Eissegler. Teliryrion hat derweil das Sorgenlied über seine Schwester gesungen und gespürt, dass sie in einem unnatürlichen, erzwungenen Schlaf liegt, gegen den sie anzukämpfen scheint. Daher schließt er sich den Gefährten kurzerhand wieder an. Mit dem Eissegler ist man in zwei Tagen am Ziel. Am Himmel erscheint erneut ein Himmelslicht.

Die erste, und für **Ansgar** erschreckende Entdeckung, ist der in eine Eisstatue verwandelte Frinjen, der einige Meter vor dem Eingang des angeblichen Tempels erstarrt steht. Das Opfer eines permanenten Verwandlungsaubers - wie ein kurzer Analüs von **Ansgar** ergibt - wird im Eissegler verstaut.

Von Firnjan dagegen wird sich keine Spur finden.

Die Erkundung des vorgeblichen Heiligtums bestätigt die Befürchtungen der Firnelfen: Es handelt sich um eine Falle. Die Silberschwanenstatuen der Ifirnstöchter sind von Namenloser Macht erfüllt und die Erbauer konnten es nicht mal lassen, auch der Kalten Braut eine Statue zu widmen, der düstern fünften Schwester, die dem Dreizehnten Gott verfiel. Teliriyons Schwester Telirya findet man in der zentralen Halle im erzwungenen Schlaf liegend, sie kann aber erweckt werden. Als man den Bau verlässt, sieht man sich im schwachen Himmelslicht der Kalten Braut einem erneuten Angriff von Shakagra gegenüber, die auch noch von einem jungen Gletscherwurm unterstützt werden. Mit dem falschen Tempel deckend im Rücken ist **Xancias** erste Reaktion eine schützende Elementare Wand. Dann machen sie sich alle bereit für den folgenden Kampf, der mit gnadenloser Härte geführt wird.

Die Wand hält die Gegner zwar zunächst auf, ist aber leider gerade für Shakagra kein unüberwindbares Hindernis, zählen doch die Zauber der elementaren Bewegung zum festen Repertoire aller elfischen Völker. Ob nun über eine Regenbogenbrücke, mittels „Wind und Sternenhöh“ drüber weg oder an vermeintlich unbeobachteter Stelle einfach durch die elementare Wand hindurchschreitend, der Gegner bricht durch - aber zumindest kommen so nicht alle auf einmal.

Daher kann sich jeder der Helden erstmal auf einen Gegner konzentrieren. **Simjara** hat sowieso noch eine Rechnung zu begleichen, und jetzt wird auch offenbar warum die Shakagra an ihr so interessiert waren: Offenbar trägt sie eine zauberkräftige Tätowierung, die einen Fernangriff auf sie erschwert.

So lassen nun **Throin** und **Simjara** ihre Äxte todbringend sprechen, **Carasseranés** Amazonensäbel, Wolfszahn, das Schwert von **Geron** und der Robbentöter von Teliryon halten blutige Ernte. **Ansgar** und **Xancia** rufen all ihre zur Verfügung stehende Macht und Können gegen den Gegner herauf.

Zwei gefährliche Angriffe des Gletscherwurms aus der Luft kann man ebenso auf Abstand halten. Dann erliegt Telirya einer Panikattacke, verwandelt sich in einen Sturmvogel und fliegt hektisch davon was den Gletscherwurm zu ihrer Verfolgung anregt. Ihr Bruder Teliryon, der da gerade seinen Gegner niedergestreckt hat verwandelt sich daraufhin in einen Eisschwan(!) und fliegt hinterher, um den Wurm von ihr abzulenken. Nachdem auch die Helden ihren jeweiligen Gegner niedergestreckt haben, ziehen sich die letzten zwei Shakagra zurück.

Vor der Rückfahrt ist dringend eine Nacht der Erholung nötig, die im Schutz des Eisseglers verbracht wird. Dabei kommt es zu einer Erscheinung der schönen Holden im Daunenkleid (*oder ist es doch Ifirn die milde Wintergöttin?*), die sich den Helden in einer wärmenden Traumvision und in Begleitung von

vier schneeweißen Schwänen zeigt, und ihnen nicht nur Respekt und Achtung für das Erreichte im Kampf gegen das Namenlose ausspricht, sondern ihnen auch offenbart, dass die Schwingen wohl tatsächlich vor sehr langer Zeit vom Clan der Himmelslichter hergestellt worden sind.

Man erwacht unglaublich erholt und gestärkt und kehrt zu Shanasala zurück, wo man erfreut erfährt, dass auch Teliriyon und Telirya überlebt haben. Teliriyon ist über die Neuigkeiten erstaunt, da ihm von einem machtvollen Zauberland seines Clans zur Herstellung der Flügel auch nichts bekannt ist. Zudem könnte ein solches, machtvolle Werk nur im Salasandra des gesamten Clans entstanden sein.

Derweil gelingt **Ansgar** dank seiner im Zweitstudium erworbenen Kenntnisse in einiger Anstrengung sogar die Rückverwandlung von Frinjen. Ein paar Tage Erholung gönnt man sich noch, dann naht die Zeit des Abschieds. Mit einem großen und schwimmfähigen Eissegler der Lichthüter wird die Gruppe gen Süden gebracht und an der Grimmfrostöde abgesetzt. Man trifft auf zwei Jäger der Tränensucher, die die Helden wieder zu deren Clanspalast führen, wo es ein herzerreißendes Wiedersehen von Frinjen mit seiner Liebsten Selwine gibt und dieser sein Kind kennenlernt. Mit der vereinten Familie und dem inzwischen weitgehend geheilten Wulfen geht es weiter über Frisov, nach Süden durch die Jonsu nach Oblarasim und Gerasim. Dort wenden sich die Reisenden gen Osten, den Nordrand der Grünen Ebene entlang.

Schließlich erreichen die Reisenden den Nordwesten des Bornlands und überschreiten die Grenze zur Grafschaft Ask. Dort machen die erfolgreichen Retter der überlebenden Expeditionsteilnehmer ihre Aufwartung bei Graf Wahnfried von Ask. Dieser sendet eilig einen Boten an Gräfin Thesia von Ilmenstein um diese über die Rückkehr der Rettungsmission zu informieren, bietet der Gruppe aber auch als vollendeter Gastgeber an, sich auf seiner Burg nach der anstrengenden Reise durch die Wildnis erstmal wenigstens eine Woche lang zu erholen - zumal auch Graf Wahnfried als Träger der Drachenflügel natürlich an den Erkenntnissen der Expedition interessiert ist.

Dieses Angebot wird gerne angenommen, und gerade die überlebenden Mitglieder der Expeditionen werden bestens umsorgt.

Nichtsdestotrotz ergeben sich in den folgenden Tagen einige bedeutende **Ereignisse auf Ask**.

Während **Ansgar** und **Xancia** hauptsächlich einen erbaulichen und immens lehrreichen Austausch mit der ehrenwerten Spektabilität des Ordens, dem charismatischen und ungewöhnlich humorvollen Magus **Allonar Hombar**, Jagdmarschall von Ask pflegen, sehen sich **Simjara** und **Throin** sowohl auf der Burg als auch ein wenig in der näheren Umgebung innerhalb der Grafschaft um. In den folgenden Tagen erhält **Ansgar** durch die ehrenwerte Spektabilität noch einige nützliche Unterweisungen.

Throin begutachtet sowohl die Stammburg des Grafen als auch die im Bau befindlichen Wehranlagen der Ordensburg des Ordens der Jagd zu Ask nahebei. Gern bietet er auch hier hilfreiche Hinweise aufgrund seiner langjährigen Erfahrung an, die von Shasani saba Belizeth, der Burgkommandantin der Ordensfeste dankend aufgegriffen werden. Das speziell zu den Baumeistern des Hexagons für den arkanen Zweig des Ordens ein Erzdämon gehört, nimmt er dabei mit einem leichten Stirnrunzeln zu Kenntnis, während **Xancia** davon überaus fasziniert ist.

Spektabilität **Allonar**, dem man in seinem fast schelmischen Art kaum zutraut, sowohl einer der befähigsten Kampfmagier weit und breit, als auch ein in Fachkreisen anerkannter und kompetenter theoretischer Dämonologe - vor allem durch die Veröffentlichung seines „Tractatus Daimonicus“ - zu sein, vermittelt **Xancia** dann auch noch zuerst eine Unterredung mit dem etwas exzentrischen druidischen Ordensbruder Agramon vom Eiswalde, und darauf folgend einen Besuch beim mit dem Orden befreundeten Hexenzirkel in den Wäldern des Beifangs Jarlak unter Führung der Thyria Teiresia vom Bärnwald. Einer (der zahlreichen) ehemaligen Favoritin(nen) des Grafen und Mutter einer zweijährigen anerkannten Bastarderbin - die zudem egeboren ist. Magus **Allonar Hombar** erwähnt dann auch in einer Plauderei nebenbei, dass er seinen Freund den Grafen nie *dermaßen* konsterniert gesehen habe, wie bei der Präsentation seines Neugeborenen...Eies!

Carasserané, die nach wie vor ihrer amazonischen Verpflichtung nachkommen möchte, alsbald die Linie der Löwensteins aufrecht zu erhalten - zumal sie durch die Vorgänge bei Dragenfeld um acht zusätzliche Jahre gealtert ist - wirft derweil auch mal ein Auge auf den Grafen, schließlich gilt der Gebietiger der Drachenschwingen als einer der besten Kämpfer des Bornlands - vielleicht ist es aber auch eine Folge seiner düster-erotischen Ausstrahlung? Als das aufmerksame Auge eines Tages nach einem gemeinsamen Ausritt durch die Ländereien des Grafen an den beiden noch die ein oder anderen Heuspelze erspäht, kann man sich seinen Teil zusammenreimen. Es gibt **Carasserané** allerdings ein wenig zu denken, als sie am Abend auf den Zinnen der Burg dem Geist der Dame Menidia (*des Grafen Großmutter und vom Turm zu Tode gestürzten Ehefrau des berühmten Magiergrafen Bärleif*) ansichtig wird, die sie mit einem irgendwie besorgten Blick ansieht.

Natürlich bleibt es bei einer Zusammenkunft nahezu legendärer Kämpfer wie Wahnfried und **Geron** nicht aus, dass man sich doch mal freundschaftlich messen möchte. So wird zur Freude und Erbauung der Untertanen des Grafen während des Aufenthalts auch ein kleines Freundschaftsturnier ausgerufen. Man einigt sich auf drei Waffengänge: Die jeweiligen bevorzugten Waffen (Streitkolben für Wahnfried

und Langschwert für Geron) und als Drittes den Lanzengang. Im ersten Schlagabtausch gewinnt Graf Wahnfried unter Jubel der Zuschauer überlegen, da **Geron** im Streitkolben nicht wirklich geübt ist. Der zweite Schlagabtausch mit dem Schwert geht dagegen an **Geron**, dessen betont offensiver Kampfstil doch die geschickte Defensive des Grafen durchbricht - während der Jubel der heimischen Zuschauer immer mehr erstickt. Die Tjoste soll dann eigentlich die Entscheidung bringen, doch beide sind viel zu gut als das einer der Beiden seinen Kontrahenten aus dem Sattel heben könnte. Als dann die paar bereit gestellten Lanzen verbraucht sind, einigen sich **Geron** und Wahnfried in brüderlicher Umarmung und unter frenetischem Jubel der Zuschauer auf ein Unentschieden. Allerdings gibt es unter den Bediensteten der Burg die Erzählung, dass die inoffizielle vierte Disziplin des Turniers - abendliches Meskinnes Kampftrinken im Kaminzimmer - dann doch noch an **Geron** ging, weil er erst ein paar Wimpernschläge später als Graf Wahnfried unter den Tisch gesunken sei.

Throin und **Simjara** befinden sich derweil bei einem Tagesausflug innerhalb der Grafschaft im Norden an der Quelle des linken Born, als sie zufällig auf einen Trupp verhasster gloranischer Menschenjäger treffen. **Throin** hatte das Ziel dieses Ausflugs allerdings nicht zufällig gewählt, sondern wurde durch eine Vision von seinem Bruder *Gimli Graufangslenker* (die erste Spur?!) in diese Richtung geführt.

Voller Wut stürzen sich die beiden mit scharfer Axt auf die feindlichen Schergen, die zahlenmäßige Übermacht völlig missachtend. Dann wabert plötzlich Nebel auf, **Simjara** hat gerade einen weiteren Gegner niedergesteckt als sie unerwartet die Besinnung verliert.

Throin dagegen sieht, wie eine ganze Einheit Geister von Zwergen-Kriegern in altertümlichen Waffen und Rüstungen sich auf die Sklavenjäger stürzt und kurzen Prozess macht. Dann wenden sie sich **Throin** zu, und ihr Anführer spricht zu ihm: Sie waren einstmals Krieger von Brogars Stamm, gefallen vor Jahrtausenden im Flankenkampf zum Schutz des Zuges während der Wanderung dieses Volks ins Eherne Schwert und hier bestattet in einer im Geheimen verborgenen, heiligen Grabstätte. **Throin** möge dem Hochkönig der Zwerge eine geheime Nachricht überbringen. Er werde bald erkennen, dass seinem Volk eine bedeutende Prüfung bevorstehen wird und sie, die Geisterkrieger von Brogars Stamm werden bereit sein, als letzte Getreue ihres Stammes ihre Pflicht an der Seite ihrer Brüder zu erfüllen - so sie dann gerufen werden. **Throin** verspricht in Angroschs Namen diese Nachricht zu überbringen. **Simjara** erwacht aus ihrer Besinnungslosigkeit und erfährt von ihrem Kampfgefährten, dass sie wohl im Ausklang des Kampfs über eine Wurzel gestolpert sei. Nichts desto trotz werden beide für den erfolgreichen Schlag gegen die Menschenjäger und somit Schutz seiner Untertanen von Graf Wahnfried hoch geehrt. *(Ein spurenlesender Jagdritter stellte später einige Ungereimtheiten bei den Kampfspuren fest, genauer mehrfach im mysteriösen Fehlen der Spuren eines entsprechenden Kontrahenten in der Nähe des jeweiligen getöteten Schergen.)*

Nach acht Tagen verabschiedet sich die Gruppe schließlich von Ask und reist weiter nach Ilmenstein. Dort werden sie von Gräfin Thesia ebenso erfreut empfangen. Man berichtet auch ihr während der folgenden Woche weiteren Aufenthalts ausführlich über den Expeditionsverlauf der Rettungsmission. Auf dem weiteren Weg gen Süden ergeben sich für die beiden Sewerier der Gruppe dann natürlich Besuche ihrer Familien. So liefert **Ansgar von Bornstein** selbstverständlich persönlich seinen Neffen Frinjen mitsamt Frau und Kind wohlbehalten beim Stammsitz der Familie ab, und auch **Geron von Wolfenberg** kann einen kleinen Abstecher auf das elterliche Gut machen und besucht Eltern und Geschwister. Da er nicht der erstgeborene Erbe der Familie ist, besteht für ihn keine Verpflichtung sich um das erbliche Gut zu kümmern. Trotzdem sorgt er nach Möglichkeit für seine Eltern und den Erhalt des Familienstammsitz, und seine Eltern sind redlich stolz auf ihren von Rondra gesegneten Sohn. Schließlich treffen aber alle nach vielen Wochen der Reise wieder in Gareth ein und beziehen in der ruhigen Stadtvilla von **Geron** und **Xancia** wieder ihre gemütlichen Quartiere. **Simjara** hat sich entschlossen, noch eine Weile bei ihren neuen Freunden zu bleiben und nicht sofort nach Thorwal zurückzukehren. **Carasserané** bemerkte inzwischen, dass sie tatsächlich in freudiger Erwartung ist und alle Freunde gratulieren ihr - **Throin** brummelt hinterher allerdings irgendwas von „der Mann ist ein echter Landesvater“ in seinen Bart.

Herrlich erholsam ist der beginnende Frühling in Gareth, und das bunte Stadtleben eine wohltuende Ablenkung nach den Strapazen der letzten Monate. Dann, eines gemütlichen Abends bekommen die Helden Besuch von einer eilends berittenen Auelfe. Es ist Allechandriel Quellentanz, die Base der Gräfin Naheniel zu Waldstein, die eine Einladung jener zu einer dringenden Unterredung überbringt.

Augenscheinlich tut sich etwas bei Suche nach der verschollenen Hochelfenstadt Simyala!

Nachdem die Thorwalerin **Simjara** als „Neuling“ noch kurz über die damaligen Ereignisse in Kenntnis gesetzt wird, reitet man geschlossen nach Burg Silz. Die Gräfin hat in der Zwischenzeit sowohl die Melodie der Feengrotte als auch den Gesang der Blütenfee erlernt. Seit einiger Zeit schon erscheint im Kristall, den Allerich von der Fee Ulfindel bekam, das Bild einer großen Harfe hochelfischer Art.

Es ist die verschollen geglaubte, legendäre Harfe der zwölf Winde! Anberaumte Nachforschungen ergaben nun, dass das Artefakt tatsächlich irgendwie seinen Weg nach Punin gefunden hat.

Der Auftrag der Gräfin ist klar: Wir brauchen diese Harfe! Des Weiteren sollen die Gefährten dort noch umfangreiche Recherchen betreiben, um nach Möglichkeit weitere Informationen über Simyala und die Verbindung zu Harfe und Kristall zu finden. Gräfin Nahaniel bedauert dabei auch beiläufig, dass sie leider keinen Zugriff auf die - weil verbotenen - Chroniken von Ilaris bekommen konnte, in denen noch besondere Hinweise zu finden sein sollen.

Also heißt es auf zur altherwürdigen Stadt im schönen Almada.

Die Reise verläuft recht zügig, hätte man doch nur eine Ahnung das man schon beobachtet wird. Stattdessen richtet sich die Aufmerksamkeit auf eine Reihe subtiler Manifestationen des Gesichts einer blassen, aber wunderschönen Elfe mit dem Sternenmal auf der Stirn. Dieses erscheinen mal in den Blättern eines Baums, mal im klaren Wasser eines Bachs oder dem Holz eines Baums, **Xancia** erfährt dagegen sogar eine konkrete Traumvision von Nahaniel, die die gesuchte Harfe an einem fremden Ort nach der Melodie von Antaraleon spielt. Doch dieser Anblick wird immer wieder überlagert von dem eines eher wahnsinnig dreinblickenden Elfen und Sternenmalträgers, der jedoch dieselbe Harfe spielt. Über allem spannt sich eine silbrige Kuppel, die von purpurnen Rissen durchbrochen wird.

Carasserané hat kurz vor Punin ein unvermutetes Treffen mit Ayshal al Yeshinna von Keshal Rondra. Die sehr konservative Amazonenkönigin bietet ihr an, bei ihr auf der Festung zu wohnen, wohl um sie von ihrer traditionellen Position zu überzeugen. **Carasserané** ist jedoch näher bei der moderaten Einstellung der Hochkönigin Thesia Gilia und lehnt das freundliche Angebot in aller schwesterlichen Verbundenheit dann doch dankend ab.

An einer Furt hilft man einer Sippe der Zahori mit ihrem steckengebliebenen Kastenwagen und **Xancia** kann einem erkrankten Jungen der Familie Heilung angedeihen lassen. Zum Dank erhält sie ein Amulett, dass sie allen Zahori als ihnen gegenüber freundlich gesinnt ausweist.

In Punin angekommen stürzen sich alle in intensive Nachforschungen. Während **Ansgar** und **Xancia** alle möglichen Bibliotheken ablaufen, machen sich **Geron**, **Throin**, **Simjara** und **Carasserané** auf die Suche nach der Harfe und ebenso nach Informationen. Ziel der Recherchen ist es, möglichst viel über Geron den Einhändigen und den Basiliskenkönig, die Harfe, den Kristall, Mada, das verschollene Simyala und die damit verbundenen Umtriebe des Widersachers in Erfahrung zu bringen.

Ein Anlaufpunkt ist dabei eine gute Bekannte der Gräfin, die Baronin Yanis di Rastino von Nordhain, die jedoch auch eigene Ziele verfolgt, wie sich später herausstellt. **Xancia** und **Ansgar** können eine Menge wertvoller Hinweise zusammentragen und auch der Verwahrungsort der Harfe wird alsbald herausgefunden: Sie befindet sich - leider - in der bestens gesicherten Akademie der Hohen Magie zu Punin. Da es zur Größe gestandener Helden gehört, sich eigene Fähigkeitslücken einzugestehen, wird beschlossen über Kontakte zur Phex-Kirche die „Beschaffung“ der Harfe als Auftrag an echte Spezialisten zu vergeben - auch wenn man dadurch die Verpflichtung zur späteren Einlösung eines nicht zu unterschätzenden Gefallens eingeht.

Durch einen abendlichen, geschickt fingierten Überfall erschleicht sich eine Dienerin des Namenlosen, die Sharisad Azila saba Haniqis das Vertrauen der Gruppe und lädt sie als Dank zu einem Abendmahl und einer Tanzvorführung in ihrem Haus ein. Dabei erfährt sie durch einen Tanz der Wahrheit unbemerkt, was die Helden über den Elfenkristall wissen und auch von dem Plan, die Harfe stehlen zu lassen. Dies bringt die Schergen des liegenden Gottes dazu die Harfe übereilt selbst zu stehlen, wobei sie einen leider zur falschen Zeit anwesenden Analysemagier ermorden.

Einen Tag später werden die Freunde verhört, weil sie verdächtigt werden die Harfe der Zwölf Winde gestohlen zu haben. Sie können von ihrer Unschuld überzeugen und machen sich ihrerseits auf Spurensuche. Da der vergebene Beschaffungsauftrag somit nicht erfüllt wurde, entfällt für die Gruppe nicht nur die versprochene große Gegenleistung, man erhält nach eingehender Verhandlung auch ein Exemplar der Chroniken von Ilaris als Ersatzleistung gegen ein „kleineren Gefallen“ irgendwann.

Zu Vollmond im Peraine nimmt man an einem Ritual der Sha'ay Mada teil, als deren hiesige Führerin sich Yanis di Rastino entpuppt hat. Hier wird der **Stein der Mada** der Helden erweckt, einer jener legendären Madamanten, von denen auch der Kult einen besitzt. Nun leuchtet der Kristall nicht mehr grün, sondern in strahlendem Weiß. Das Ritual gipfelt überraschend in einer weiteren Erscheinung jener geheimnisvollen Elfenfrau mit dem Sternenmal, die eine Botschaft ausspricht: Erneuert den Spiegelbann! Doch da kommt es zu einem Überfall der namenlosen Schergen, angeführt von einem einäugigen Thorwaler, einer Magierin und der Sharisad. Im folgenden Kampf können sich die Helden aber behaupten und die Angreifer zurückschlagen, wobei auch die Tänzerin den Tod findet.

Man begibt sich eilends zum Wohnhaus der toten Sharisad, wo man im Keller einen Gang zum Geheimversteck des Gegners entdeckt. Dort können die Helden die gestohlene Harfe der zwölf Winde sicherstellen, nachdem sie jedoch mitansehen müssen wie der thorwalsche Anführer durch ein Portal in einem Spiegel verschwindet, das auf der anderen Seite auch noch einen der schlimmsten Diener des dreizehnten Gottes erkennen lässt - Zadig von Volterach, ein Auge des Namenlosen! Es muss also wahrlich um einiges gehen, wenn einer wie er mitmisch.

Eilig verlässt man Punin, um Harfe und Stein schnellstmöglich nach Burg Silz zu Gräfin Nahaniel zu bringen, wo man am 1. Ing eintrifft. Unterwegs erfolgt eine Begegnung mit dem Einhorn Asarlin, das

weit entfernt von seiner eigentlichen Heimat eine weitere Nachricht von Madalya, der ersten die aus der Lichtwelt trat, überbringt. Die Helden mögen sich in die Salamandersteine begeben und den Dunklen Brunnen suchen. Er selbst würde sie dort auch wieder erwarten. Zudem übergibt er ihnen einen Singvogel - einen Madasänger - der doch tatsächlich zunächst Antaraleons Zaubermelodie trällert, dann jedoch mit einer fremden Melodie fortfährt.

Zurück auf Burg Silz werden alle gewonnenen Erkenntnisse mit Gräfin Nahaniel durchgesprochen. Madalya die Träumerin bezeichnet auch Nahaniel als großes Mysterium. In der fremden Melodie des Vogels erkennt sie dann aber einen zweiten, neuen Teil des Zaubersongs und beginnt sogleich, auch diesen Part zu erlernen. Während auch die sperrige Harfe der zwölf Winde auf Burg Silz verbleibt, machen sich **Geron, Throin, Simjara** und **Carasserané, Ansgar** und **Xancia** zügig auf den Norden und reisen über Gareth, Wehrheim und Trallop nach Donnerbach, wo sie am 22. Ing. durch den Madamanten die Hilfe der ansonsten abweisenden, waldelfischen Führerin Shayara aus der Sippe der Silberlöwen für sich gewinnen können. Diese führt die Gruppe zunächst ein Stück weit in die Berge, bis sie dort erneut auf das sie bereits erwartende Einhorn Asarlin treffen. Asarlin übernimmt die weitere Führung in die tiefsten Salamandersteine, dem Sala Mandra der Elfen, wo sich das Sein der Welt und die Lichtwelt überlappen.

Hier geraten die Gefährten immer mehr in eine von Madaya erschaffene Traumwelt und müssen sich schweren Prüfungen stellen. Durch eine nachwirkende List der Sharizad in Punin gelingt es den namenlosen Mächten der Gruppe in die Traumwelt zu folgen, und die Helden müssen sich daher des Angriffs eines Grakvaloths erwehren. Der unwillkommene Eindringling ist in der Traumwelt jedoch geschwächt und kann daher überwunden werden.

Schließlich erreichen die Helden dann tatsächlich den legendenumwobenen Dunklen Brunnen und begegnen Madalya, die sich ihnen als Gesicht im Wasserfall zeigt. Diese teilt den Helden mit, dass sie mittels Verwebens von Wind, Mondlicht und Sternenstaub den zersplitternden Spiegelbann um Simyala erneuern müssen, um das alte Übel festzuhalten und den Plan der Verderberin zu vereiteln!

Doch da erscheint als ungebetener Eindringling Zadig von Volterach, das Auge des Namenlosen auf der Lichtung und attackiert mit verfluchter Klinge und dunkler Macht!

Mit dem nun gleißend strahlenden Licht des Madamanten, zuvor getaucht in die Wasser des Dunklen Brunnens, und durch geballte Angriffe mit Magie und blankem Stahl gelingt es, den Eindringling zurückzuschlagen und zu vertreiben. Wohl wissend, dass er hier in Madayas Träumen stark geschwächt war, erhalten die Helden doch einen bleibenden Eindruck seiner Machtfülle.

Dann eröffnet Madaya den Gefährten beunruhigendes: Während ihrer Reise hierher haben Schergen des Namenlosen die Harfe von Burg Silz gestohlen. Sie müssen aufgehalten werden, denn sie wollen den „Gefallenen“ am Thron der Winde binden. Die Harfe sollen sie unbedingt zur Harfnerin zurückbringen, um dann gemeinsam mit ihr nach Simyala zu gehen und den Spiegelbann zu erneuern! Unvermittelt findet sich die Gruppe in der realen Welt wieder, obwohl Lichtung und Waldsee oberflächlich noch genau so aussehen wie zuvor. Mit Asarlins vermittelnder Hilfe dürfen die Helden eine Gruppe von wilden Hippogriffen als Reittiere nutzen. Diese fliegen die Gefährten in gut zwei Stunden an die Nordostgrenze des Gebiets der Salamandersteine, wo die Gruppe am Waldrand und zugleich dem Beginn der Grünen Ebene abgesetzt wird.

Erstaunlicherweise wird die Gruppe dort schon von einem der „Kinder des Windes“ erwartet.

Die weißblonde Steppenelfe Ariana Einhorngruß aus der Sippe der Erdsänger begrüßt sie damit, dass ihr ein „Flüstern im Wind“ die Ankunft der Helden bereits angekündigt habe. Es ist ehrliche Wiedersehensfreude in ihren strahlend smaragdgrünen Augen zu sehen, als sie zuerst **Geron, Ansgar** und **Throin** begrüßt, hat man sich doch gerade mal vor „nur“ 17 Jahren das letzte Mal gesehen - als ehrenwerte Kontrahenten im Rennen um den Donnersturm. Nachdem ihr auch **Carasserané, Simjara** und **Xancia** vorgestellt wurden, führt Ariana die Gruppe hinein in die Grüne Ebene. Das Windgeflüster kündete Ariana auch bereits von der Suche der Helden nach dem Thron der Winde, und so will sie die Gruppe zu einem Weisen ihres Volkes führen, einem Legendsänger.

Nach einem Tag erreicht man das in einer Talsenke gelegene, unauffällige Lager der Silberhuf-Sippe. Obwohl Steppenelfen gegenüber Fremden gelinde gesagt äußerst reserviert sind und ihr Land sehr wohl kämpferisch verteidigen, werden die Helden gastfreundlich aufgenommen. Dies mag an Arianas Fürsprache liegen oder aber, dass **Geron, Ansgar** und **Throin** auch hier irgendwie als Erretter des Hochkönigs Fenvariens bekannt scheinen. Dies wohl umso mehr, als sich das gesamte Volk der Steppenelfen als Nachfahren von Lariel Sturm-in-den-Zweigen, einem Sternenträger und Leibwächter des Königs sowie Verteidiger Tie'Shiannas beim Fall der Stadt, sieht. Gegen Mitternacht werden die Helden zum wahrlich alten Weisen geführt. Der Legendsänger Aras Sommerwind, der ebenfalls das Flüstern im Wind vernahm, kann den Helden wertvolle Informationen geben, wofür sich die Befreier Fenvariens dann ihrerseits auch gern mit Berichten über ihr damaliges Abenteuer revanchieren.

Die Helden erfahren von Dagal dem Wahnsinnigen, jenem Lichtelf - so geheimnisumwoben wie nur Madaya selbst - der das Leben und Sterben der Hochelfen besungen haben soll, so dass es von

Wahrheit zur Wirklichkeit wurde und das die Harfe der Zwölf Winde tatsächlich das Seeleninstrument Dagals ist. Sie hören von dem „Gefallenen“, den die Elfen den *Lügenbringer* nennen - der 13. Wind der dem *dhaza* (dem Namenlosen) verfiel und sein mächtiger Diener wurde.

Aras erzählt, wie der Lügenbringer sich in das Lied Dagals einmischte und es verzerrte, bis Dagal die zwölf Winde mit seiner Harfe zu Hilfe rief, die dann ihren gefallenen Bruder am Thron der Winde, dort wo Dagal sein Lied sang, fesselten. Dagal selbst aber gab als letztes Opfer sein *Sein* auf - ohne jedoch *nicht zu Sein*, so berichten es die Legenden der Elfen. Der Thron der Winde läge in der Gelben Sichel, einem Gebirge am Nordrand der Grünen Ebene, genauer in der Nähe des Rabenpass, wo die *telori* ein Kloster ihres Rabengottes errichtet haben. Von der mysteriösen Zaubermelodie, die Naheniel gerade so eifrig erlernt, kann Aras berichten, dass es laut einer alten Weise seines Volkes insgesamt drei Teile geben soll. Zwei davon fanden die Helden bisher.

Zusammengenommen mit der Warnung Madayas und weiteren Informationen des Legendensängers ergibt sich endlich ein etwas klareres Bild. Augenscheinlich sind auch die Schergen des Namenlosen darauf aus, das verborgene Simyala zu finden, wo eines der schrecklichsten Ungeheuer aller Zeiten, **Der Basiliskenkönig** - einst von der alten Feindin Pardona erschaffen zum Verderben der Stadt - zwei Jahrtausende später während der legendenreichen Siedlerzeit von Geron dem Einhändigen mit sechs Streichen des Götterschwerts Siebenstreich erschlagen wurde.

Fraglich nur, warum der Spiegelbann, der die Stadt verbirgt, so dringend erneuert werden muss?

Es klingt fast, als ob der Bann auch dazu dient, etwas Böses in der Stadt festzuhalten. Ist der Basiliskenkönig doch nicht völlig vernichtet? Will Pardona ihn wieder auferstehen lassen?

Antworten mag man vielleicht am Thron der Winde finden, und so ist es an den Helden, am nächsten Tag aufzubrechen. Aras Sommerwind vertraut ihnen als besondere Hilfe das von ihm gehütete wertvollste Artefakt seines Volkes an: Lariels Jagdhorn. Mit diesem vermögen es die Gefährten einmalig, Nuianna die Nebelbringerin zu Hilfe zu rufen, eine der Sieben Winde des westlichen Meeres. In der Nacht hat **Carasserané** einen eindringlichen Traum von sieben Flammen in den Farben des Regenbogens, die jedoch alle verblassen - bis auf die blaue Flamme.

Am nächsten Morgen macht sich die Gruppe unter Arianas Führung mit zurückgelassenen Ponys auf den Weg - die Silberhufspitze ist von allen unbemerkt aufgebrochen. Dank der Ponys und der langen Sommertage kommt man schnell voran und erreicht am Abend des zweiten Tages Travingen - eine kleine Siedlung die 1003 BF mitten in der Grünen Ebene rund um den dort ebenfalls neu errichteten Tempel gegründet wurde, erbaut von der Travia-Geweihten Herdgar nach einer göttlichen Vision.

Ausgerechnet die Amazone **Carasserané** zieht es aus unerfindlichen Gründen in den so friedvollen Tempel. Dort begegnet ihr Mutter Herdgar, die ihr nicht nur mittels Segnung durch das heilige *Goldene Ei* Kraft und Stärke für die kommende Begegnung mit dem Feind - auch als Halt für die gesamte Gruppe - spendet. Sie segnet auch explizit das Ungeborene in **Carasseranés** Leib. Groß ist die Verwunderung, als sich kurze Zeit später herausstellt, dass dies gar nicht die echte Mutter Herdgar war, sondern es sich um eine Alveraniarin aus Traviass göttlicher Familie gehandelt haben muss! Ob nun die Segnung des ungeborenen Kindes durch eine göttliche Abgesandte besondere Auswirkungen haben wird, wird wohl die Zukunft zeigen. Möglich, dass dieser machtvolle Segen dem Familienfluch der Asker entgegenwirken mag, dem das Kind ansonsten unweigerlich unterliegen wird.

Die anderen Gefährten erfahren zwischenzeitlich, dass vor ein paar Tagen eine Gruppe Raufbolde im Ort gesichtet wurde, von denen einer von der Beschreibung her nur der thorwalsche Anführer der namenlosen Schergen während der Ereignisse in Punin gewesen sein kann. Am nächsten Tag legt die Gruppe daher eilends den letzten Teil der Strecke zurück und erreicht den Rabenpass, wobei sie auf dem Hinweg durch die viel zu südliche Sichtung eines fliegenden Gletscherwurms über dem Gebirge beunruhigt werden. Wäre es doch nicht das erste Zusammentreffen mit einem solchen Wesen im Zusammenhang mit Pardonas Fußvolk.

Am Rabenpass in der Gelben Sichel erreichen die Helden schließlich das alte Boron-Kloster: Eine Jahrhunderte alte Ruine, in der eine kleine Gruppe Boronis leben sollte. Doch alles was sie vorfinden ist ein verstörter Novize, der von einem Überfall berichtet. Nachdem beruhigend auf ihn eingewirkt wurde, führt er die Gruppe auf einem verborgenen Pfad zu einem zweiten, geheimen Kloster welches - so glauben es die Priester - Hazaphars Herz hütet. Ist die Gelbe Sichel der Überlieferungen nach doch der hier schlafende Leib jener Gigantin. Bei der Erkundung finden die Helden abgesehen von den massakrierten Geweihten jedoch heraus, dass hier viel mehr ein Geheimnis aus hochelfischer Zeit verborgen ist - einschließlich einer weiteren Botschaft des Hochelfen Antaraleons mit dem die Suche vor gut einem Jahr in der Baronie Falkenwind begann. Das Allerheiligste entpuppt sich als eine von starker Magie durchzogene Felsgrotte im Berg, in der eine große steinerne Harfe steht. Mit dem Madamanten berührt, gelangen die Helden so in die Traumwelt von Dagal dem Wahnsinnigen. Es gelingt ihnen tatsächlich, mit Dagal in Kontakt zu treten und zu erkennen, wie er sein *Sein* aufgeben konnte ohne *nicht zu Sein*. Im Gegensatz zu Madayas Traumwelt zerrt es aber in Dagals Träumen doch schon sehr am Verstand der Helden. Immerhin erhalten sie auch hier wichtige Informationen wie den

Wahren Namen der Harfe Dagals, und dieser bestätigt auch, dass die Schergen des *dhaza* den Lügenbringer befreien wollen, damit dieser den Spiegelbann um Simyala zerschlage.

Die Helden werden von Dagal schließlich an den Thron der Winde verfrachtet, der in einer gewaltigen Grotte gelegen ist. Dort müssen sie mit ansehen, dass die Harfe bereits von dem einäugigen Thorwaler gespielt wird, der damit die Zwölf Winde zwingen will die Ketten ihres Bruders zu lösen.

Der Thorwaler hat zudem die beiden Liedträger aus Silz entführt und sogar den bisher unbekannten dritten Liedträger, ein koboldhaftes Windspiel dabei. Alle drei werden bewacht von einem schwarzen Lamifaar, können aber von den Helden befreit werden. Der nachfolgende Kampf gegen die Schergen des Thorwalers in einer sturmumtosten Umgebung nahe einem bodenlosen Abgrund verlangt allen das Äußerste ab. So mancher wird durch wütende Sturmböen mehrere Schritte weit durch die Luft gewirbelt und gerät dabei oft gefährlich nah an die Tiefe. Letztendlich gelingt es, die Harfe der Zwölf Winde mittels ihres wahren Namens zu rufen und so wieder in Besitz zu bringen. Mit Lariels Jagdhorn wird dann Nuianna die Nebelbringen zu Hilfe gerufen, und dieser Wind des Westlichen Meeres bringt die gesamte Gruppe sicher getragen in ihren Nebelschwaden durch die verzweigten Grotten in die Tempelhalle zurück.

Doch auch die Gegenseite kann einen großen Erfolg für sich erringen, denn der 13. Wind wird befreit! Wutentbrannt stürmt der Lügenbringer empor aus dem Abgrund, in dem er so lange gefesselt war und reagiert sich als Erstes am rastenden Gletscherwurm auf dem Gipfel ab, welchen er zerreißt.

Ariana Einhorngruß führt die Gruppe wieder an den Südrand der Grünen Ebene (der verwaiste Novize wird unterwegs in Travingen in fürsorgliche Hände gegeben) und erbittet natürlich Lariels Jagdhorn zurück, bevor sie freundschaftlich Abschied von den Gefährten nimmt.

Dann heißt es sich zu eilen, um schnellstmöglich nach Burg Silz zurückzukehren. Was mag man dort vorfinden nach dem Überfall der namenlosen Schergen?

Obwohl man weder sich selbst noch Reittiere schont, die langen hellen Sommertage ausnutzt und erst recht einstimmig auf die Fünf Namenlosen Tage pfeift und auch diese hindurch reitet, braucht es drei Wochen bis man am 2. Praios 1024 BF wieder vor Burg Silz steht. Schon zuvor bei der Ankunft im Dorf Silz hörte man Besorgnis erregendes:

Die Burg ist durch offensichtlich übernatürliche Macht von allen erdenklichen Arten von Pflanzen überwuchert und praktisch unzugänglich. Mehrere Versuche durch Gardisten des Baron Allerich von Falkenwind, der sich ebenfalls auf der Burg befinden soll, endeten erfolglos und in einem Fall sogar tödlich aufgrund des gefährlichen Bewuchses. Die drei ebenfalls anwesenden Agenten der KGIA warten immer noch auf die angeforderte antimagische Unterstützung und nehmen die Hilfe der bekannten Helden dankend an. Es gelingt mit Mühen, in die Burg einzudringen, wobei **Xancia** intuitiv die Präsenz einer starken Macht des reinen elementaren Humus verspürt. Zu guter Letzt erreicht die Gruppe den ihr bekannten Versammlungsraum im Turm, wo sich ihnen ein erschreckender Anblick bietet.

Gräfin Naheniel, ihre Base Allechandriel, Baron Allerich und eine neue Travia-Geweihte stehen oder liegen erstarrt im Raum. Alle werden von bläulich glimmenden, namenlosen Rattenpilzen bedrängt, was den sicheren Tod bedeuten würde, wäre da nicht ein von der erstarrten Priesterin ausgehendes warmgoldene Leuchten, das die Bewegungslosen umgibt und diese gerade noch so schützt. Doch es zeigen sich bereits erste Schwächen in der auf wahrlich wundersamer Weise nun schon seit so vielen Tagen wirkenden Liturgie der SICHEREN ZUFLUCHT TRAVIAS, und die Rattenpilze beginnen einzelne Hautstellen anzugreifen. Eine weitere, vage als elfisch erkennbare Gestalt steht mitten im Raum, ist über und über mit Pflanzen bedeckt und es ist offensichtlich, dass die die Burg überwuchernden Gewächse von ihr ausgehen - insbesondere von einem undefinierbaren Artefakt in deren Händen. **Xancia** ist von dieser schieren, rohen elementaren Macht des Humus völlig gebannt. Derweil ist es **Carasserané**, die sich des Leuchtens des Goldenen Eies in Travingen erinnert und intuitiv den damaligen Schutzsegen rezitiert. **Geron**, **Throin**, **Simjara** und **Ansgar** fallen mit ein und dies ist das Zünglein an der Waage, welches dem Goldenen Leuchten im Raum die nötige Stärke verleiht die Rattenpilze zu vernichten und die Erstarrten erwachen lässt. Zuletzt teilen sich auch die Pflanzen um die verhüllte Gestalt und heraus tritt ein hochgewachsener Elf mit harten, amethystfarbenen kalten Augen. Es ist niemand geringeres als der berühmte Rote Pfeil, der legendäre Meisterschütze, welcher sich eigentlich doch auf einer Suchexpedition nach der elementaren Zitadelle des Humus befinden soll. Augenscheinlich war dies von Erfolg gekrönt, denn das geheimnisvolle Artefakt in seinen Händen, das beim näheren Hinsehen wie eine knorrige Wurzelknolle aussieht, ist tatsächlich der Zitadellenschlüssel des Humus! Über den Verbleib der anderen Expeditionsteilnehmer schweigt er sich aus, er selbst deutet lediglich an, ein Flüstern im Wind habe ihn hierhergeführt.

Baron Allerich hatte sich kurz vor dem Angriff auf die Burg begeben, um eine erneute Warnung der Fee Ulfindel zu überbringen, dass der Spiegelbann am Zerbrechen sei und man ein Gefährt der alten Stadt finden müsse. Dieses Gefährt solle mit dem „Ursprung“ berührt werden, um es zu erwecken. Man kommt aufgrund übertragener Bedeutungen des Asdharia zu dem Schluss, damit müsse der Humusschlüssel gemeint sein. Sorgen macht Gräfin Naheniel nur, dass von den drei Komponenten zur Errichtung des

Spiegelbanns zwar das Mondlicht durch den Madamanten und die Winde durch die Harfe nun verfügbar sind, doch wie soll sie Sternenstaub verweben?

Es wird dennoch beschlossen, am nächsten Tag mit den Vorbereitungen für die Expedition nach Simyala zu beginnen. In der Nacht hat **Carasserané** wieder einen Traum von den sieben einzelnen regenbogenfarbigen Flammen, die verblassen bis auf die blaue Flamme, aus der sich das Gesicht Naheniels formt. **Carasserané** ist sich nun absolut sicher, dass die blaue Simiaflamme des Wassers gemeint sein muss, entstanden aus dem Stein der Simia als sie selbst, **Geron** und **Ansgar** halfen, das eingeschlossene Volk der Brillantzwerg zu evakuieren. Jede der sieben Flammen wurde damals einem Vertreter der alten Völker als Hüter anvertraut. Am nächsten Morgen darauf angesprochen, bestätigt Gräfin Nahaniel, dass in der Tat es diese ist, die für das Auelfenvolk die Hüterin der Blauen Flamme ist. Offensichtlich ist es erforderlich, dass auch die Flamme mitgeführt werden soll.

Derweil konzentriert sich Nahaniel darauf, den dritten Teil der Melodie vom Windspiel zu erlernen.

Am Vorabend der Abreise erhält die Gräfin geheimnisvollen Besuch von einem Diener des Phex, der ihr doch tatsächlich ohne eine Gegenleistung einen Beutel mit Sternenstaub überreicht - weil er somit selbst eine Schuld begleicht, wie er sagt. Über die näheren Umstände gibt er keinerlei Auskunft, einzig **Xancia** richtet er vor seinem Verschwinden noch unter vier Augen und mit Grüßen von Krallulatsch aus, das dessen Suche nach Knopphold sich wohl erledigt habe.

Der folgende Tag führt die nunmehr fünfte Expedition, bestehend aus der Heldengruppe, Gräfin Nahaniel mit ihrer Base Allechandriel, Baron Allerich sowie dem Roten Pfeil auf die Spur Simyalas.

Ein jeder hat im Hinterkopf, dass die vorherigen vier Expeditionen nahezu spurlos verschollen gingen.

Zudem ist Baron Allerich immer noch stark geschwächt, und wird die Expedition nur soweit begleiten, bis er alle mittels Ulfindels Eingebung zu dem gesuchten Gefährt geführt haben wird.

Gut drei Tage dringt man tiefer und tiefer in den immer unheimlicher wirkenden Reichsforst vor, der doch nur das letzte Überbleibsel des sagenumwobenen Mittwaldes aus den alten Zeiten darstellt.

Zunächst führt Allerich die Gruppe nach Weisung der Fee auf die Suche nach einem Feenpilz, während Nahaniel das Erlernen der Zaubermelodie vollendet. Die drei Liedträger verließen sie darauf.

Nachdem Allerich dann einen endlich gefundenen Pilz konsumiert hat, führt ihn seine nun erweiterte Wahrnehmung zu einem gestrandeten hochelfischem Wipfelschiff, das vom Roten Pfeil mit dem Humusschlüssel wieder zum Leben erweckt wird. Während der Baron von Falkenwind nun wie angekündigt zurückbleibt, um die Expedition nicht zu behindern, ergreift Gräfin Nahaniel das Ruder.

Eile tut Not und der Ruf nach Vergeltung die Losung, fand man doch noch am Tag zuvor jenen jungen Waldschrat, dessen Vater damals zu Beginn der Ereignisse die verwundete Fee Ulfindel unter Aufopferung seiner eigenen Lebenskraft rettete, brutal erschlagen und von Axtwunden gezeichnet.

Der Feind ist voraus, scheint's!

Das Wipfelschiff gleitet über Kronen der Bäume wie über einen ruhigen See, einem bestimmten Kurs folgend obwohl eigentlich Gräfin Nahaniel die Hände am Ruder hat. Doch dann verdunkelt sich der Himmel, Sturmböen umtosen das Schiff und alle haben größte Mühe Halt zu finden, nicht über Bord zu gehen und die Ausrüstung zu sichern. Zwei dunkelviolette Augen schälen sich aus dem Schwarz der Wolken: Der Lügenbringer ist gekommen!

Es ist das Wipfelschiff selbst, das mit seinem rudimentären Bewusstsein die Rettung bringt, indem es unter die Wipfel der Bäume abtaucht, um dem tobenden gefallenen Wind in rasanter Fahrt durch das dichte Geäst zu entkommen. Dann, unvermittelt kommt es allen so vor, als würde man eine glitzernde, kristallene Fläche durchbrechen, wiederum gefolgt von der plötzlichen Windstille, als der Lügenbringer zurückbleibt. Der Spiegelbann, so wird es allen klar.

Simyala ist gefunden!

Trudelnd und viel zu schnell rast das Gefährt auf den hoch über die anderen Bäume herausragenden Wipfelhafen der Stadt zu. Die folgende Bruchlandung zerstört das Wipfelschiff endgültig. Nachdem alle sich sortiert haben, erahnen sie schon bei der Untersuchung des Wracks eines weiteren, größeren Schiffs am Steg nebenan, welcher Schrecken in der Stadt bei ihrem Untergang gewütet haben muss. Dutzende von Elfenskeletten - Männer, Frauen und Kinder - begraben unter den skelettiierten Resten zahlloser Ratten. Die Nagespuren sind selbst an den Knochen noch deutlich zu erkennen.

Die Expedition beginnt staunend mit der Erkundung der Stadt, die praktisch immer noch aus einem lebenden, wenn auch nun verwilderten Wald besteht, der durch hochelfische Magie geformt und architektonisch verändert wurde. Von den Helden sind besonders **Carasserané**, **Xancia** und **Simjara** geradezu überwältigt, aber auch **Geron**, **Ansgar** und **Throin**, für die es immerhin die dritte Hochelfenstadt ist, die sie betreten, zeigen sich fasziniert von der Gestaltung und immer noch klar erkennbaren Ästhetik und Gestaltung. Mit der gebotenen Vorsicht beginnt die Expedition die Stadt zu erkunden, angefangen bei den nächststehenden Wohnbäumen. Einige Geheimnisse oder besondere Plätze der untergegangenen Metropole werden dabei entdeckt, an denen immer noch die ein oder andere hochelfische Magie wirkt. Darunter schon in der Nähe die große Badanlage der Stadt, einen Hain absichtlich winzig gezogener Bäume oder den Tempel des Pyrdacor der, wie zumindest **Geron**,

Ansgar und **Throin** von früher wissen, sich einst von den Hochelfen als Gott der Elemente verehren ließ. Zähneknirschend betrachtet **Throin** die große goldene Statue des Drachen. Dies wandelt sich dann zu einem grimmigen Lächeln als erkannt wird, dass es sich tatsächlich um einen echten Kaiserdrachen handelt, der unter einem sicherlich schon Jahrtausende alten Versteinerungszauber liegt. Mehrere Besonderheiten fallen der Expedition mit der Zeit auf: Natürlich verwundert es nicht, dass diese Stadt lebendigen Waldes von zahlreichen Tieren bevölkert ist - von Vögeln über Spinnen bis sogar hin zu Ikanaria-Schmetterlingen und lästigen Funkeldrachen. Doch vor allem die allseits präsenten aggressiven Ratten fallen bald ebenso auf, wie immer wieder die ein oder andere Katze.

Sprachen die alten Legenden nicht davon, dass die letzten Elfen Simyalas sich in Katzen verwandelten, um die Ratten zu bekämpfen?

Während man sich dann gemeinsam durch den Südteil der Stadt vorarbeitet und zu **Ansgars** Freude und Forschungsdrang auf die Bibliothek der Stadt stößt erkennt man, dass die Stadtmitte anscheinend von namenlosem Wirken verheert und verdorben scheint. Die unheimlichen Kriechnebel, welche an den Grenzen dieses Bereichs beginnen, sind da noch die harmloseste Warnung. Dann, kurz darauf der Durchbruch:

Tierischer Kampflärm in der Nähe der Waldbibliothek lockt die Gruppe an eine Senke, in der sich ein großer kupferfarbener Luchs gegen eine erstaunlich klug agierende, koordinierte Rattenmeute mit schwindender Kraft zur Wehr setzt. Der Blick der klugen silberfarbenen Augen trifft die Helden, und ein verzweifelter Hilferuf auf Asdharia explodiert geradezu in den Köpfen der Gruppe, welcher von den drei Elfen und auch **Ansgar** verstanden wird. Gemeinsam macht man den Ratten den Garaus.

Sylmian Silberauge erweist sich in der Tat als einer jener Hochelfen, die sich in legendärer Zeit in Katzen verwandelt haben. Er berichtet von der wachsenden Unruhe der Ratten und ihrer seit langem nicht so ausgeprägten Wildheit. Er bestätigt, dass tatsächlich die damals überlebenden *fenvar* sich in Katzen verwandelten, um die Ratten zu bekämpfen, nachdem der *tala'or* (Geron der Einhändige) den *taub'kharza* (der Basiliskenkönig) *zer(?)*schlagen hatte. Zudem hat der *Lügenbringer* vor kurzem eine Bresche in den Spiegelbann geschlagen und die *Verkörperung der Winde* ging mit dem Rosenohr.

Doch näheres könnten sie von der Königin Simariel erfahren, die schon zurzeit als Simyala fiel eine große Kriegerin war. So führt er die Expedition zum Tempel der Göttin Zerzal, wo es gemeinsam zum großen Kriegsrat der Katzen kommt.

Beim Betreten der Tempelhalle ruhen dutzende von elfischen Katzenaugen aus vielen Wandnischen auf den Helden. Vor der Statue der Göttin thront eine panthergroße Katze, mit der Sylmian zunächst gedanklich Zwiesprache hält. Dann verwandelt sie sich vor den Augen der Helden in eine anmutige Elfenfrau, deren Ausstrahlung sowohl fürwahr königlich als auch die einer wahrhaften Kriegerin ist.

Königin Simariel begrüßt die Expedition mit gebotenem Argwohn, während weitere rückverwandelte Hochelfen den Raum betreten: Der gerettete Sylmian Silberauge, die große Humusformerin Vayadin Baumsängerin, der alte Lemodaye der das ‚Gedächtnis der Elfen‘ repräsentiert sowie der verwegene Valraunir, der in seiner Katzengestalt als Wildkater oft im verdorbenen Gebiet spionierte. Sie sind die einzigen, die sich nach all den Jahrtausenden überhaupt noch in ihr *Elfensein* zurückverwandeln können, obwohl es auch bei ihnen sichtlich Spuren hinterlassen hat. Bei allen anderen Hochelfen hat dagegen in all der Zeit das Seelentier die Oberhand bekommen und sie können nicht mehr zurück, wie man später erfährt.

Im gemeinsamen Kriegsrat erfahren die Helden die letzten Einzelheiten über die Geschehnisse der fernen Vergangenheit und jüngsten Gegenwart:

Vor mehreren Wochen schlug der Lügenbringer eine kurzzeitige Bresche in den Spiegelbann, durch die er selbst und Schergen des Namenlosen in die Stadt eindringen. Seitdem ist der Spiegelbann so geschwächt, dass er nicht mehr lange halten wird. Der Gegner haust seitdem im Bannland - der verderbten Zone der Stadtmitte - wo sie für Pardona die neuerliche Erschaffung des Basiliskenkönigs vorbereiten. Die Rattenmeute in der Stadt ist seitdem wesentlich aggressiver geworden. Der Humusschlüssel als Verkörperung des Lebens wird von den anwesenden Katzenelfen mit großer Ehrfurcht betrachtet, ebenso die Blaue Flamme Simias als sie von ihrer Herkunft erfahren.

Damals, erzählt Lemodaye, entstand der Basiliskenkönig in der Stadt aus Abertausenden von Rattenleibern die, durchflossen vom Wesen des Namenlosen zu diesem wohl schrecklichsten aller Monster verschmolzen. Um das Untier wenigstens einzuschließen, wenn es denn nicht zu besiegen wäre, konnte von besonnenen Hochelfen noch der Spiegelbann errichtet werden. Die Hochelfen starben zu Aberhunderten schrecklichste Tode, nur wenige konnten der Stadt entfliehen. Einige Mutige entschlossen sich den Kampf zu führen, riefen in ihren Liedern ihr Seelentier an und verwandelten sich in die Katzen von Simyala. Als zwei Jahrtausende später das mächtige Rosenohr in die Stadt gelangte, hat er den Basiliskenkönig mit seiner gleißenden Waffe in der Tat nur zerschlagen, so dass dieser wieder in die Tausenden von Ratten zerfiel, aus denen er bestand. Seitdem führen die Katzenelfen ihren ewigen Kampf - sowohl die Verwandelten, deren Bewusstsein weitestgehend erhalten geblieben ist, als auch Hunderte von Katzennachkommen, die kaum mehr als nur instinktiv ihre Aufgabe kennen.

Königin Simariel sieht es als erste wichtige Aufgabe an, den Spiegelbann zu festigen. Daher begibt sich Gräfin Nahaniel mit der Harfe der zwölf Winde zur Oper der Stadt, von wo Klang des Instruments und Zaubersong in der ganzen Stadt zu hören sein werden. Der Sternenstaub schwebt unter dem strahlenden Licht des Madamanten empor und verwebt sich mit den herbeigerufenen Winden zu einem sanft scheinenden Netz. Nahaniel wird ab nun spielen und singen bis die Entscheidung im Kampf gefallen ist, beschützt von mehreren Katzen, ihrer Base Allechandriel und **Xancia**.

Die weiteren Helden begeben sich zunächst auf eine kurze Mission ins Bannland, um ein in der Stadt befindliches Schwarzes Auge zu finden, mit dem sie den Standort des Gegners bestimmen wollen. Dazu schleichen sie sich zuerst in den dort befindlichen Simia-Tempel, der unter dem Licht der Blauen Flamme Verborgenes enthüllt. Nachdem sie anschließend in der Sala der Zaubersänger das Objekt bergen und zum Tempel der Zerzal zurückbringen, kann der Feind an der Lavakaskade im Norden von Stadt und Bannland verortet werden. Derweil erging von Königin Simariel der Ruf an alle Katzen und über 400 haben sich versammelt. Gemeinsam zieht man zum Urgrund Simyala, da wo der Humusschlüssel einst schon einmal aktiviert wurde. Dort ruft der Rote Pfeil die Kraft des Schlüssels erneut hervor und opfert dafür seine Lebenskraft, verschmilzt mit dem Schlüssel der Zitadelle. Es raubt allen die Sinne und als sie sich wieder umsehen, steht da nur noch eine riesige Eiche. Der Rote Pfeil hat sein *Sein* gegeben und in der Folge wird die Stadt wieder vom Leben durchzogen werden. Hinter der Eiche entsteht eine große, lebendige Brücke aus Bäumen, Ästen und Ranken auf der die vereinten Streiter hoch über dem verdorbenen Nebel zum Ort der bevorstehenden Beschwörung ziehen. Noch höher über ihnen tobt der Lügenbringer gegen den erstarkenden Spiegelbann an, wird letztendlich aber durch eine noch nicht erstarkte Lücke entkommen.

Mit unbändiger Wucht einer Naturgewalt schlägt die wachsende Brücke am Rand der Kaskade ein, zersprengt die Masse der dort hinströmenden Ratten, während der lebendige Humus die wuchernden Rattenpilze erstickt. Die Beschwörung ist bereits in Gange. Wo ein Basilisk aus einem von einer Kröte ausgebrüteten Hühnerei entstehen soll, da hockt hier eine chimärische Harpyienkröte auf dem kristallinen Ei eines Gletscherwurms. Schon beginnt sich aus zahllosen Rattenleibern ein riesiger, schlangenförmiger Leib zu bilden. Der nachfolgende Kampf ist gnadenlos. Während sich das zornige Katzenheer auf die Masse der Ratten stürzt, wenden sich **Carasserané** und **Simjara, Geron, Ansgar** und **Throin** den zweibeinigen Gegnern zu: Nicht nur vier thorwalschen Schergen und ihrem Anführer, dem einäugigen Thorwaler mit seiner verfluchten Waffe, welcher mit einem Kristallstab in seiner linken Hand die Zeremonie lenkt, sondern auch noch einem Shakagra in schwarzer Rüstung. Schwerter, Äxte und Zauber sprechen, von gerechtem Zorn geführt, und lassen die Helden siegen. Mit dem Kristallstab gelingt es, das Ei zu zerstören und die Kreatur zu töten. Der unvollendete Rumpf des Basiliskenkönigs zerfällt wieder zu einzelnen Ratten.

Die Überlebenden ziehen über die Brücke zurück und versammeln sich im Tempel Zerzals, dessen Totenbaum um viele Katzenleichenname anwächst. Von den 400 Katzen sind kaum noch 100 übrig, viele davon sind schwer verletzt. Auch Königin Simariel, die große Kriegerin, hat schwerste Wunden davongetragen, wird wohl kaum überleben.

Zur anbrechenden Nacht führt Gräfin Nahaniel, deren Hände blutig gespielt, eine letzte persönliche Unterhaltung mit den Helden und teilt mit ihnen die Genugtuung, gemeinsam eine jahrtausendalte Bestimmung erfüllt zu haben. Dann übergibt sie ihren Siegelring an Allechandriel und bestimmt sie zu ihrer gräflichen Nachfolgerin. Nahaniel Quellentanz hat, wie es bei Elfen geschieht, ihr vorbestimmtes Lebensziel erfüllt. Sie legt sich in einem verlassenen Baumpalast zur letzten Ruhe.

In der Nacht erfolgt jedoch wieder ein Traum von der Blauen Flamme, der neue Hoffnung bringt.

Auf diesen Traum hin werden alle Verwundeten in den Tempel Simias gebracht. Die Blaue Flamme wird den Händen der Statue des Simia übergeben. Ihr Licht erfüllt den Tempel mit neuem Leben, die Kirschbäume, die Wände und Decke bilden, erblühen in einem Meer aus weißen Blüten. Dann springt ein Teil der Flamme auf Simariel über, hüllt sie ein und heilt alle ihre Wunden augenblicklich!

Ebenso ergeht es allen hierhergebrachten Katzen und auch den verwundeten Helden.

Simariels Dank an die Helden ist groß. Sowohl die Blaue Flamme Simias als auch die Harfe der zwölf Winde und der Humusschlüssel verbleiben in Simyala. Als der Abschied naht, geleitet Simariel die Gefährten an den Rand der Stadt, wo der im lebenden Element aufgegangene Rote Pfeil ein Portal aus Eberesche im Spiegelbann entstehen lässt. Nachdem die Helden es durchschreiten bricht es sofort in sich zusammen wie morsches Holz. Die Stadt ist ihren Blicken entschwunden.

Das Einhorn Asarlin, von der Fee Ulfindel entsandt, führt die Freunde und Gräfin Allechandriel auf direktem Wege aus dem Reichsforst hinaus, wobei sie wieder mit Allerich von Falkenwind zusammenreffen. Die Reise endet schließlich am 16. Praios 1024 BF auf Burg Silz, wo die Helden nach ein paar verdienten Tagen besinnender Muße von der neuen Gräfin Quellentanz im Angedenken Nahaniels gebührend belohnt werden.

Nachdem die Gefährten dieses absolut außergewöhnliche Abenteuer erfolgreich bestanden haben, beschließen sie alle einstimmig, sich mal wieder eine ausgiebigere Auszeit zu gönnen und sich dem ein

oder anderen persönlichen Interesse zu widmen. Vor allem aber für die in ihrer Schwangerschaft schon recht fortgeschrittene **Carasserané** wird es nun wirklich Zeit, sich auf die Geburt vorzubereiten. Sie zieht sich auf die Amazonenbourg Yeshinna zurück, wo am 4. Travia 1024 BF **Carasseranés** Tochter **Rondriane Daria** gesund das Licht Deres erblickt. Obwohl traditionell nicht verpflichtet, ist **Carasserané** so frei und informiert Graf Wahnfried von Ask in einem Brief von seiner Tochter - um ihn freilich im nächsten geschriebenen Satz von jedweder Verantwortung zu entbinden. **Ansgar von Bornstein** erregt derweil in Fachkreisen großes Aufsehen mit der Veröffentlichung einiger von ihm geborgener Schriften aus der Bibliothek Simyalas - später als die „Simyala -Fragmente“ bekannt.

(Derweil, just in diesem Jahr 1024 BF, findet im Bornland eine bunt gemischte, aber wohl gerade deshalb sehr fähige Gruppe jüngerer Abenteurer zusammen, welche in den kommenden Jahren noch außerordentlich viel von sich reden machen wird:

- *Ein Krieger der Akademie zu Neersand, der gerade sein obligatorisches Jahr im Widderorden beendet hatte und soeben von einer letzten vertraulichen Mission zurückkehrt*
- *Ein Ambosswerg und weiterer Krieger, weil einer der Drachenkämpfer von Xorlosch*
- *Eine Jägerin und Bogenschützin, aus Almada stammend, mit ihrem getreuen Jagdhund*
- *Eine nivesische Schamanin, die eigensinnig ihren Stamm verließ, um für den Kampf gegen Glorana wertvolles Wissen zu erlangen und neue Verbündete zu finden.*

Sowie zu dieser Zeit auch noch dabei:

- *Ein etwas naiv wirkender Magier der Dunklen Halle der Geister zu Brabak (Stubenhocker halt)*
- *Ein eitler horasischer Signor vom Orden der Kavaliers Rahjas*
- *Ein reisender Handwerker oder wohl besser gesagt „Bastler“ aus dem Volk der Erzzwerge, der einen Schandbart trägt - was allerdings nur der Xorloscher Krieger erkennt.*

Ihre Abenteuer mögen Gegenstand folgender Kapitel sein...)

Gut ein Jahr später, Anfang Firun 1025 BF, führt ein heikler Auftrag die Freunde wieder zusammen: In Gareth ereignete sich der mutmaßlich durch Xeraan beauftragte Diebstahl von **Yamesh-Aqam**, dem Schwarzen Schwert Charyptoroths, welches damals von den Gezeichneten erbeutet werden konnte. Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok, Vorsteher des Gareth Pentagontempels wo das Schwert seitdem aufbewahrt wurde, erfuhr kurz darauf durch eine WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, dass die Übergabe in Vallusa stattfinden wird. So treffen sich die auf unterschiedlichen Wegen informierten **Carasserané**, **Geron**, **Ansgar**, **Simjara** (die zwischenzeitlich nicht zu Hause in Thorwal war), **Throin** und **Xancia** in Vallusa freudig wieder. Von der Burg Löwenstein in den Drachensteinen war es für **Carasserané** nicht allzu weit nach Vallusa, und so hat sie ihre Tochte für ein paar Tage wohlbehütet im Kreise ihrer Amazonenschwestern zurückgelassen, um die günstige Gelegenheit zu nutzen, sich mal wieder mit ihren Weggefährten zu treffen.

In Vallusa werden die Helden zunächst von ihrer Kontaktperson, der Draconiterin Dhelia dela Tiranak informiert, während diese sich in einem Gespräch mit der Großmeisterin der Grauen Stäbe zu Vallusa, Lizean von Yyoffrynn-Thama und dem Schwertbruder der Ardariten Gneisolf von Hartsteen befindet. Die Ardariten hatten vor mehreren Tagen eine verdächtige Person in der Stadt festgenommen. Dieser offensichtliche Paktierer der Charyptoroth stellte sich im scharfen Verhör als nächster Empfänger des Schwertes heraus, dass er wiederum nach Mendena, Xeraans Residenzstadt bringen sollte. Von ihm konnte man auch noch Zeit und Ort der Übergabe sowie das Lösungswort erfahren, bevor man ihn tot in seiner Zelle fand - verdurstet vor einem vollen Trinkwasserbecher.

So heißt es erstmal warten und sich in der derzeit winterweißen Stadt umsehen. Dabei werden die Helden bald um Hilfe gebeten, da sich eine Kreatur in einem Brunnen direkt vor ihrem Hotel verstecken soll. Hinabgestiegen spüren sie dort ein Exemplar jener schrecklichen Galk'Zuulim auf, Mischkreaturen aus Menschen und Charyptorothbrut. Sie vernichten dieses Unwesen, doch noch während es zu zähem Schleim zerfällt ahnen sie bereits das Größere geschehen wird.

Spät in der Nacht der Übergabe können die Helden zwar die Diebin mitsamt dem Schwert stellen, erleben jedoch eine böse Überraschung, da diese als Leibwächter einen der Unbesiegbaren Legionäre von Yaq-Monnith an ihrer Seite hat. *(Vor vielen Jahren, in 1013 BF, beging Xeraan an der Westküste nahe Grangor den Kinderraub von Ruthor. Die 150 geraubten Kinder wurden von ihm dann mit beschworenen Zant-Dämonen verschmolzen. Die Überlebenden dieser Prozedur erwachsen zu einem Banner schrecklicher Kampfbestien, die von Xeraan für besondere Aufgaben entsandt werden.)* Der Legionär kann dann sogar kurzzeitig das Schwert an sich bringen und flieht mit unmenschlicher Gewandtheit in Richtung Stadtmauer, durch die Gassen verfolgt von den Helden. In der gerade aufkommenden Morgendämmerung erschallt alarmierendes Glockengeläut. Eine große Dämonenarche stapft auf dem vereisten Fluss heran und greift Vallusa an! Aus ihrem geöffneten Maul strömen gut 40 Hummerier und über zwei Dutzend Krakonier und gedungene menschliche Söldner in die Stadt, bedeckt von den Schiffgeschützen des 55 Schritt großen Ma'hay'tam.

Während die Kampfhandlungen in den Straßen hin und her wogen, lässt die Efferd-Geweihte der Stadt das Efferdhorn von Rethis ertönen. Ein heiliges Musikinstrument in Form einer großen Muschel, von einem Necker 1017 BF dem Efferdtempel von Rethis auf den Zyklopeninseln übergeben, aber aufgrund einer Vision später nach Vallusa gebracht. Vom Schall des heiligen Efferdhorns verkrampft die Dämonenarche und ist gelähmt. Auch die angreifenden Hummerier und Krakonier sind betroffen. Den Helden gelingt es, Yamesh-Aqam zurückzugewinnen, beschließen dann aber, sich auf dem erstarrten Ma'hay'tam umzusehen und entern diesen. Auch auf der Arche ist zunächst alles erstarrt. Doch als die Gefährten noch die unteren Bereiche erkunden, fällt plötzlich die Starre von der Dämonenarche ab, und sie flieht mit Höchstgeschwindigkeit aufs freie, offene Meer. An eine Rückkehr an Land ist nicht mehr zu denken, und so reisen die Helden unfreiwillig hinaus in die **Blutige See**.

In dieser Lage beschließen die Freunde, sich auf der Arche erstmal möglichst unbemerkt einzurichten. Sie beziehen daher das abgelegene Alchimistenküche des Bordalchimisten, den sie zuvor mitsamt seiner Leibwächter und Bordsöldner zum endgültigen Auszug bewegt haben. **Ansgar** und **Xancia** durchsuchen das Labor als Erstes auf verwertbare Artefakte, Bücher und Utensilien. In vielen folgenden Tagen erkunden die Freunde im Verborgenen durch die borkigen Gänge schleichend die erstaunlichen Gegebenheiten **Auf der Arche** die, wie sie dann bald auch erfahren, den Namen „Gezeitenspinne“ trägt. Seien es der Pfuhl der Krakonier und die Hibernatoren der Hummerier, die Atschmiere der gewaltigen Beine, der Bordaltar der Tiefen Tochter bis hin zur Schiffskaschemme der verbliebenen menschlichen Söldner und vieles mehr. Die wichtigste Entdeckung ist dabei der Standort des - allerdings schwer bewachten - Herz der Arche. Sie befreien den auf der Arche schon länger gefangenen Kor-Geweihten Bisfrabul Blutschluck und beginnen alsbald, mit gezielten Nadelstichen die Kampfkraft der „Gezeitenspinne“ zu schwächen um sich in Folge als Machtfraktion auf der „Gezeitenspinne“ zu profilieren. Die flüchtige Hoffnung auf ein baldiges Entkommen, als die Arche zwischendurch Kurs auf Neersand nahm, verlor sich als die „Gezeitenspinne“ alle Öffnungen schloss und hinabtauchte in den gewaltigen Strudel vor der Stadt. Dieser Mahlstrom ist auch als Bahamuths Schlund bekannt, soll an seinem Grund doch der Urvater aller Seeungeheuer eingekerkert sein. Seltsamerweise gilt er sowohl als Unheiligtum der Charyptoroth wie auch als Heiligtum Efferds. Sensitive Helden spüren deutlich die Präsenz einer unfassbaren Wesenheit. Die Arche taucht gestärkt, geradezu verjüngt wieder aus dem Sog auf und nimmt schnellstens wieder Kurs nach Süden. Kurz darauf stößt sie gar einen neuen Keimling ab.

Während sie bis in den Monat Tsa hinein weiter auf der „Gezeitenspinne“ mitreisen und dabei so manche denkwürdige Begegnung mit den Gefahren der Blutigen See erleben, erfahren die Freunde schließlich mit der Zeit dann auch mehr darüber, wer das Kommando der Arche innehat und sie ergründen das Geheimnis um die beiden Schwestern:

Zwillingsschwestern sind es, 27 Jahre alt, mit einer gemeinsamen, geteilten Seele und beide Töchter des Markgrafen Thronwig von Warunk. Die bössartige Xyleste, schon früh von Xeraan zur finsternen Seite verführt, nachdem er aufgrund einer prophetischen Eingebung als falscher Seher dafür gesorgt hatte, dass sie verstoßen wurde. Zum anderen die zarte, gütige Perainiane von Bregelsaum, junge Geweihte der Peraine und in der Erinnerung so vieler tobrischen Flüchtlinge noch heute wie eine barmherzige Alveraniarin der Göttin erscheinend. Brutal entführt von einem Karakil, wurde sie zur untrennbar mit dem zentralen Baum verwachsenen Steuerfrau gemacht, seitdem unter dem Zwang ihrer Schwester stehend und doch seither unverzagt auf Erlösung hoffend.

Einstimmig wird nun der Entschluss gefasst, die Arche zu vernichten. Nördlich von Rulat ist es soweit: Zuvor zwingt **Geron** mit einer gewaltigen Willensanstrengung - sowie gewappnet dank seiner bösen Vorerfahrung mit Hyrr-Kanhay dem Schwesterschwert - Yamesh-Aqam kurzzeitig unter seine Kontrolle. Dann erfolgt der finale Schlag: Während im Brückenturm **Geron** mit Yamesh Aqam als Ablenkung gegen Xyleste antritt, gehen **Throin**, **Carasserané**, **Simjara**, **Ansgar** und **Xancia** geschlossen gegen das Herz der Arche vor. Bisfrabul Blutschluck findet seine Bestimmung, indem er ihnen allen den Rücken gegen die sofort anrückenden Hummerier freihält. Der Kampf gegen Xyleste gestaltet sich für **Geron** schwieriger als gedacht, da sie in der Verbindung mit der Arche nicht nur Wunden regeneriert, sondern sich auch per Willenskraft mit schlagenden Ästen des Steuerbaums zur Wehr setzt, während im Hintergrund Perainiane ihre gütige Göttin um Hilfe anfleht. Schneller geht es dagegen beim Herz der Arche, obwohl auch dieses seine Verletzungen regenerieren kann und sich mit peitschenden Rankenattacken gegen den konzentrierten Angriff von **Simjara**, **Ansgar**, **Xancia**, **Throin** und **Carasserané** wehrt. Doch als die letzten Herzschnitte der Arche bevorstehen, da liegt plötzlich Knoblauchduft in der Luft, überall schlagen frische grüne Triebe aus dem Holz der Arche, welche sich unnatürlich aufzurichten scheint. Die Freunde verlieren alle plötzlich die Besinnung und erwachen zu ihrem Erstaunen an einem warmen Sandstrand liegend, im Schatten einer gewaltigen Baumkrone frischen, satten Grüns.

Ein direktes Eingreifen der gütigen Göttin Peraine verwandelte die Dämonenarche „Gezeitenspinne“ in eine Insel mit einem zentralen Apfelbaum als zentrales Heiligtum, die fürderhin „Frühlingsstrand“ genannt werden wird. Der heilige Baum wird von einer Dryade gehütet, die unverkennbar einst

Perainiane war, sich den Helden aber nun auch als eine neue Persönlichkeit vorstellt. Das verzerrte Gesicht ihrer Schwester ist dagegen bei genauem Hinsehen in der Borke des Apfelbaums zu erkennen. Ein besonderes Geschenk der gütigen Göttin erfährt während dieses Wunders hierbei **Carasserané**, denn sie wurde verjüngt! Jene acht Jahre, die ihr einst während des fürchterlichen Zeitfrevels von Dragenfeld durch die beschleunigte Alterung geraubt wurden, sind ihr zurückgegeben!

Sind die Gefährten nun auf einem kleinen Eiland gestrandet? Nein!

Von Ferne ist dieses Ereignis nicht unbemerkt geblieben und nur wenige Stunden später nähert sich ein berühmtes Schiff dem neuen Inselheiligtum. Die Helden werden von der „Seeadler von Beilunk“ unter dem ehemaligen Großadmiral Rateral Sanin XII. aufgelesen, der schon seit einiger Zeit auf eigene Faust gegen charyptides Unheil im Perlenmeer kämpft, da er dies als seinen einzig wahren Lebenszweck erkannt hat. Da er aber zu diesem Ziel mit einem Haufen Getreuer sein altes Schiff, die „Seeadler“, gekapert hat, gilt er eigentlich als gesucht. **Auf der Trireme** werden sie von Admiral Sanin erfreut begrüßt, sieht dieser doch in der Anwesenheit derartiger Helden Fügung und Chance, seinem eingeschworenen Kampf den ein oder anderen bedeutenden Erfolg hinzufügen zu können. Nach einer eingehenden Beratung - bei der Sanin zusichert, solange sie an Bord sind Yamesh-Aqam nach besten Kräften zu sichern - stimmen die Gefährten dann doch zu, noch eine Weile mitzufahren.

Sie beteiligen sich an der Jagd auf kleine Ma'hay'tamim und Keimlinge oder andere Schrecken der See wie krakonische Hammerhaireiter, Daimonide oder Piraten in den Diensten eines Heptarchen.

Derweil lernen die Helden je nach ihren eigenen Interessen die Offiziere und Teile der Besatzung näher kennen: Die Deckoffiziere und Navigatoren, die vier Bordmagier und auch die Hauptfrau der 50 Seekrieger. Allerdings nicht ganz ohne Hintergedanken, denn Admiral Sanin vermutet schon seit einiger Zeit einen Kollaborateur an Bord. Leider gelingt es ihnen nicht mehr rechtzeitig, den zweiten Bordmagus zu entlarven, bevor dieser das wirklich gut gesicherte Yamesh-Aqam stehlen kann und auf magischem Wege von der Trireme entkommt. Unter großen Anstrengungen gelingt es den Helden, die Spur aufzunehmen, welche zunächst zur berüchtigten „Stadt aus der Tiefe“ führt. Eine der zwei ersten aller Dämonenarchen (*die dritte wurde von den Gezeichneten gleich nach ihrer Erschaffung noch als Keimling zerstört und Yamesh-Aqam dabei erbeutet*). Inzwischen auf gut 150 Schritt Länge angewachsen und inmitten eines umgebenden Rings aus zusammengewachsenen Beuteschiffen von weiteren 100 Schritt eine unaufhaltsame Macht in der Blutigen See - wenn sie denn an die Oberfläche auftaucht. Andererseits ist sie unter dem Kommando von Arachnor von Shoy-Rina auch ein neutraler Anlaufpunkt. So können die Helden sich, dank alter Bekanntschaft von **Geron**, **Ansgar** und **Throin** mit Arachnor aus Zeiten des Khomkrieges, relativ unbehelligt umhören, wenn sie auch stets feindselige Blicke im Rücken spüren. Der entscheidende Hinweis kommt dann allerdings von „Tarik“, einem aranischen Agenten in der Tarnung eines Piraten an Bord der Stadt, welcher dort heimlich an die Freunde herantritt. Das Schwert wurde hier dem - nunmehr toten - Kollaborateur von Gefolgsleuten der Chalibah saba Sherizeth, einer recht unbedeutenden oronischen Satrapa geraubt. Er glaubt, dass diese sich mit dem Schwert zu passender Gelegenheit bei ihrer Herrscherin, der Heptarchin Dimiona profilieren will. Zwar ist es eine erste Erleichterung, dass Yamesh-Aqam noch nicht auf direktem Weg zu einem der Heptarchen ist, aber trotzdem bleibt **Geron**, **Throin**, **Carasserané**, **Simjara**, **Ansgar** und **Xancia** nach ihrer Rückkehr zur „Seeadler“ nichts anderes übrig, als einen Stoßtrupp zu bilden und sich zur schnellen **Rückeroberung des Schwerts** von einem Beiboot heimlich an Orons Küste absetzen zu lassen. Kaum haben sie in der beginnenden Abenddämmerung den Strand hinter sich gelassen, machen sie erste Bekanntschaft mit den Abscheulichkeiten Orons. Eine nur sehr spärlich bekleidete Sklavin, augenscheinlich irgendwo verzweifelt entflohen, läuft ausgerechnet in ihre Richtung. Gleich hinter ihr brechen ihre Hetzer, zwei sichtbar erregte, lechzende Shakalaraanime hervor. Entschlossen vernichten die Freunde die beiden Dämonen. Dabei werden sie von den eigentlichen Jägern der entflohenen Sklavin überrascht. Eine Gruppe erregter Levthansjünger vom Orden des gehörnten Gottes umstellt die Freunde, lüsterne Blicke auf **Carasserané**, **Simjara**, und **Xancia** richtend. Dann sehen die Freunde mit an, wie deren Anführer sich auch noch in einen dieser Mannwidder verwandelt und den Befehl zum Ergreifen gibt. Damit haben diese sich aber gehörig überschätzt und die Gefährten machen mit dem Pack kurzen Prozess, wobei insbesondere **Carasserané** und **Simjara** mit großem Vergnügen ihre Hiebe auffallend häufig tief ansetzen. Schnell kann man dem Beiboot signalisieren, nochmal kurz umzukehren und die dankbare Befreite aufzunehmen. Dann eilt man wieder in Richtung des von Tarik angegebenen Wohnsitz der Satrapa, vorbei an Dornrosenhecken und Büschen von Schwarzen Wein, in denen noch die ausgesaugten Überreste bedauernswerter Opfer hängen aus denen der Schwarze Wein seine Kraft zum Wachstum zog. Kurze Rast wird zur Mitte der Nacht in einem verlassenen Gehöft gemacht, aber man findet dort nicht wirklich Ruhe, bis **Ansgar** und **Xancia** erkennen, dass ein Nachtbuhler hier sein Unwesen treibt und diesen austreiben können.

In der frühen Morgendämmerung nähern sie sich vorsichtig dem Anwesen, auf dem sich die Satrapa mit Yamesh-Aqam aufhalten soll. Ein Verwesungsgeruch ist das erste, was sie bemerken, und dieser

führt sie zu einer Grube von Stutenkadavern mit aufgerissenen Leibern. Sie machen die widerwertige Entdeckung, dass in beiliegenden Stallungen daimonide Shadifriitim gezüchtet werden. „Ausgetragen“ von todgeweihten Stuten denen einem Muwallaraan als dämonischen Deckhengst zugeführt wurde. Angewidert wird das gesamte Gestüt von den Gefährten ausgeräuchert. Sie erlösen noch trächtige Stuten, vernichten den Muwallaraan und zwei daimonide Shadifriit-Fohlen. Dann wenden sie sich dem Haupthaus zu. Der Kampf gegen die ehemals satuarisch ausgebildete Satrapa Chalibah und ihre Schwester Ishannah - beide „Priesterinnen“ und somit Paktiererinnen der Belkelel - sowie deren Leibwächter, einem schwer bewaffneten Rotmantel, ist kurz, aber unangenehm, da die beiden Schwestern neben ihren Dornenpeitschen über weitere, durchaus unfeine Fähigkeiten verfügen. Yamesh-Aqam ist dann schnell gefunden. Das Gesinde ist derweil geflohen, teils froh, teils vielleicht, um irgendwo Hilfe zu holen. Also eilen die Freunde, sich vom Ort des Geschehens zu entfernen. Nachdem sie zum vereinbarten Treffpunkt zurückkehren und dort wieder vom Beiboot zur „Seeadler“ übersetzen, ist man sich einig, das Moghulat Oron sobald nicht mehr besuchen zu wollen.

In den folgenden Tagen erhält die „Seeadler“ dank der erfolgreichen ersten Mission dann zwei weitere Hinweise von Tarik, dem aranischen Agenten, welche **Geron Throin, Xancia, Carasserané, Simjara** und **Ansgar** beschäftigen:

Zuerst gilt es, den machtvollen Charyptoroth-Anhänger und Beschwörer Charybaton aufzuhalten. Tarik hatte kürzlich auf der Stadt aus der Tiefe mitbekommen, dass dieser sich eine ganze Reihe Paraphernalia für ein besonderes Beschwörungsritual besorgt hatte. Die Helden finden heraus, dass der siebenghörnte Thurgoth beschworen werden soll, **Die Jahrhundertwelle** ist sein selbstredender Beiname. In den Hafen von Perricum will der Beschwörer die gewaltige Flutwelle lenken, um die Perlenmeerflotte des Mittelreichs mit einem Schlag zu vernichten. Als die Freunde schließlich die aus dem Holz gesunkener Schiffe gezimmerte, schwimmende Plattform im Golf von Perricum erreichen, ist die Beschwörung bereits vollzogen. Noch während die Helden den Paktierer niederkämpfen, richtet sich eine turmhohe Wellenfront vor ihnen auf, in deren Mitte eine Fratze aus blutroter Gischt zu erkennen ist. Mit größter Willensanstrengung gelingt es **Ansgar** aber, die Beherrschungskontrolle zu übernehmen und dem mächtigen Dämon zu befehlen, die Monsterwelle gen Sonnenaufgang aufs offene Meer zu lenken.

Die folgende Zusammenarbeit führt die Gefährten zusammen mit Tarik dann doch nochmal nach Oron, genauer an die Nordküste in **Die Docks von Yaisirabad**. In der dortigen Werft an der Einfahrt in den Golf von Perricum wurden im Auftrag der Heptarchin Dimiona sechs Kriegsschiffe, Galeeren und Karracken, auf Kiel gelegt. Der weitere Aufbau einer oronischen Kriegsflotte muss dringend sabotiert werden, und so infiltrieren die Helden getarnt den streng bewachten Hafen. Nach ein paar unplanmäßigen Schwierigkeiten (*die gibt es ja immer*), gelingt schließlich der geplante Anschlag, und ein verheerender Großbrand zerstört die unfertigen Schiffe mitsamt der Werftanlagen.

Ein paar Tage später erhält Admiral Sanin einen in seinen Augen geradezu unfassbaren Hinweis aus einer anonymen Quelle, die sich zwar nicht Freund, aber Zweckverbündeter nennt:

Ein entsandter Karunga ist es, der die Nachricht an die Wand der Kapitänskajüte schreibt: Ein „unauffälliger“ Prozessionszug wird in Kürze von Xeraan ausgesandt werden, um an einem der wichtigsten Unheiligtümer der Tiefen Tochter - der Bodenlosen Grube von Rulat - einen Orakelspruch zu empfangen. Dieses von den Charyptoroth-Priestern in unregelmäßigen Abständen geforderte Ritual ist auch als „Splitterfall“ bekannt, denn in der Tat wird **Charyptoroths Splitter** dabei in die Grube geworfen und kehrt nach einer Weile mit einer „Weissagung“ zurück. Die Chance, einen Splitter der Dämonenkrone dem Griff eines Heptarchen zu entreißen ist zu verlockend. In einer Besprechung zwischen Admiral Sanin, seinen Offizieren und den Helden wird daher beschlossen, dieses Wagnis einzugehen. Zur Sicherheit entsendet Admiral Sanin eine Nachricht an die Perlenmeerflotte, genauer an seine Tochter Deidre ni Sanin, mit der Bitte um Verstärkung. Dann begibt sich die „Seeadler“ zu einer der schwer einzusehenden Buchten an der Nordspitze Rulats wo sich das Unheiligtum befindet. **Geron, Throin, Carasserané, Simjara, Ansgar** und **Xancia** gehen mit zwei Schiffsmagiern und einem guten Dutzend der Seekrieger an Land. **Geron** hat Yamesh-Aqam dabei, um damit eventuell Einfluss auf den Splitter nehmen zu können. Das Ritual ist bereits in Gange, als das Einsatzkommando zum Angriff gegen die Eskorte, zwölf schwarze Amazonen der Mactaleänata und vier große Hummerier übergeht. Während der harmlose Teil der Prozession (Blütenjungfern, Tempelmusiker und Träger von Opfergaben) die Flucht ergreift, gelingt es dem Überbringer des Charyptoroth-Splitters - dessen Anblick selbst aus der Ferne an den Grenzen des Verstandes zerrt - trotzdem gerade noch, den Splitter in die Bodenlose Grube zu werfen, bevor er und eine zweite Paktiererin mit ihren grausamen Paktfähigkeiten in den Kampf eingreifen.

Dann überschlagen sich die Ereignisse. Aus einem großen Nebelfeld, dass von allen unbeachtet nahe der Küste über dem Wasser hing, schält sich die schrecklichste aller Dämonenarchen: Die 200 Schritt große „Plagenbringer“ unter Admiral Darion Paligan. So groß ist der gewaltige Ma'Hay'tam, dass er

schon von zwei angeketteten Seeschlangen gezogen werden muss. Schon greifen Lederschwingen, fliegende Mensch-Fledermaus-Chimären (die **Geron**, **Throin** und **Ansgar** aus der Sargassosee sehr bekannt vorkommen) in das Kampfgeschehen ein. Zahlreiche Geschütze nehmen sowohl den Strand als auch die ankernde Kogge der Prozession unter Beschuss. Etliche Landungsboote mit verruchten Piraten, Söldnern und wandelnden Wasserleichen fahren in Richtung Strand. Mittendrin ist Darion Paligan höchstselbst zu erkennen. Die hagere Gestalt mit den geblendeten schwarzen Augenhöhlen aus denen beständig Unwasser fließt ist deutlich auszumachen. Der wohl mächtigste Paktierer der Tiefen Tochter trägt den „Fließenden Mantel der Charyptoroth“, Teil des mythischen Frevlergewandes. Eigentlich nominell unter dem Kommando Xeraans agierend, wird in dieser Situation schnell klar, dass er hier ist, um nun auch den Splitter für sich selbst zu beanspruchen.

Tollkühn greift Admiral Sanin mit seiner „Seeadler von Beilunk“ den viel größeren Ma'hay'tam an, während zeitgleich vom Süden her als Verstärkung drei Schiffe der Perlenmeerflotte den Kampf aufnehmen: Die Triremen „Rote Sichel“ und „Trollzacken“ sowie die prachtvolle Viermastschivone „Stern von Beilunk“ unter Kapitänin Deidre ni Sanin. Die Schivone eröffnet ihr Gefecht mit einer vollen Breitseite auf die „Plagenbringer“.

Doch auch Xeraan hatte von der Bedrohung seiner Vorherrschaft erfahren. Neben ein paar kleinen, herbeigeordneten Piratenschiffen von Rulat, greift er von Mendena kommend persönlich mit seinen Legionären von Yaq-Monnith und weiteren Mactaleänata an Bord der „Goldmorgentarantel“ - einer Dämonenarche von ähnlicher Größe wie es die „Gezeitspinne“ war - in den Kampf ein. So entbrennt eine erbarmungslose Seeschlacht mit drei gegnerischen Parteien.

An Land haben die Freunde derweil erkannt, dass gegen die Übermacht der anlandenden Truppen unter Darion Paligan höchstselbst nichts auszurichten ist. Nach kurzer Beratung entschließen sie sich zum Rückzug, um nicht auch noch Yamesh-Aqam an den Träger des Frevlergewandes zu verlieren. Sie ziehen sich mit den verbliebenen Seesöldnern und Bordmagi in versprengten Scharmützeln zum vereinbarten Treffpunkt in der abgelegenen Bucht zurück.

Derweil hat Darion Paligan sein Ziel erreicht: Er nimmt den in einer blutroten Wasserfontäne aus der Bodenlosen Grube auftauchenden Splitter der Charyptoroth in seinen Besitz!

(Allerdings kann er ihn vorerst nicht nutzen, solange Xeraan noch lebt, da dieser an ihn gebunden ist.)

Während der verzweigten, unübersichtlichen Kämpfe im Küstengelände wird **Throin** unglücklich von seinen Freunden getrennt und steht plötzlich außerhalb deren Sicht und völlig allein am Strand einem über das Wasser heranschreitenden, übermächtigen Dämon, einem Vhatacheor gegenüber. In der tödlichen Gewissheit, dass er diesen unmöglich allein bezwingen kann, schließen sich seine Hände in eherner Entschlossenheit um den Griff seines Felsspalters. Da hört er hinter sich eine neckende und ach, doch so vertraute Stimme, die sein Herz zugleich einen Freudensprung machen und dabei mindestens zwei Schläge aussetzen lässt: „*Na Bruder, willst du denn ewig leben?*“

Noch ungläubig wendet sich **Throin** um und tatsächlich, da steht der so arg vermisste Bruder vor ihm! Der Anblick von **Gimli Graufangslenker** blendet ihn fast, so strahlend gleißt dessen Rüstung und Felsspalter in seinen Augen. Einzig nur der blutrote Schimmer der halbmondförmigen Narben von Graufangs Herzsplittern kann dies durchbrechen. „*Für meinen Bruder kann ich wohl mal einen Gang an Angroschs eherner Tafel auslassen. Zumal auch Dir, Bruder noch einige bedeutende Aufgaben vorbestimmt sind. Doch jetzt lass uns, die Söhne des Groin, noch einmal Seite an Seite kämpfen.*“

Mit einer kurzen Geste weilt **Gimli**, jüngster Alveraniar Angroschs, Wehr und Waffe seines Bruders. Dann lassen sie, Schulter an Schulter, ihre strahlenden Axtklingen auf den schon angeschlagenen Dämon niederprasseln. Denn noch während **Gimli** mit seinem Bruder sprach, hatte er mit der ihm zur Verfügung stehenden göttlichen Macht ANGROSCHS LODERNDEN ZORN in Form heiliger Lava unter dem Dämon hervorbrechen lassen, als dieser gerade den Strand erreicht hatte. Als der Kampf gegen den mit aller Macht zurückschlagenden Dämon siegreich beendet ist, verabschieden sich die Zwillinge nur noch mit einem stummen Zunicken. Worte sind überflüssig zwischen den beiden.

Doch **Throin** fühlt nun zutiefst inneren Frieden, beendet ist seine Suche.

Dann heißt es für ihn eilig aufzuschließen zu den Freunden, die sich bereits im Rückzug zur nahen „Seeadler“ befinden. Schließlich sind alle Gefährten wieder glücklich auf der Trireme vereint.

Nach dieser gewaltigen Schlacht zur See und zu Land müssen alle beteiligten Parteien ihre Wunden lecken, und so wird es auch Zeit für die Helden, endlich wieder aufs Festland zurückzukehren.

Epilog

Zum Ende des Monats Peraine 1025 BF werden **Geron von Wolfenberg**, **Throin Amethyststrähne**, **Ansgar von Bornstein**, **Xancia Janchel von Sumus Kate**, **Simjara Tjalvasdottier** und **Carasserané von Löwenstein** nach ihren abenteuerlichen Erlebnissen in der Blutigen See von Admiral Sanin in der Nähe von Vallusa wieder an Land abgesetzt. In Vallusa erholen sie sich zunächst kurz und forschen

nach ihrer zurückgelassenen Habe. Yamesh-Aqam wird in verantwortungsvolle Hände gegeben und tief ins Landesinnere verbracht.

Dann geht es weiter nach Festum, wo die Helden die hohe ausgeschriebene Belohnung für die Zerstörung einer großen Dämonenarche vom Händlerkonsortium einfordern - was zwar ein paar Wochen dauert, aber dank der hohen Reputation der Helden sowie einer mitgebrachten, beeideten Aussage von Admiral Sanin an seinen Bekannten Stoorrebrandt schließlich in einer für alle wahrlich lukrativen Auszahlung mündet. Einzig **Carasserané** hatte sich bereits von Vallusa aus direkt zurück zu ihrer Tochter auf die Amazonenburg Yeshinna begeben.

Nach Auszahlung - beziehungsweise teilweiser Einlagerung der großen Summen in der Nordlandbank und Ausstellung entsprechender Wechsel - beschließt **Geron** erst einmal seine Familie zu besuchen. Er begibt sich nach Sewerien auf das Gut seiner Eltern, denen er eine große Zuwendung aus der Belohnung macht und somit deren Lebensabend sichert. **Ansgar von Bornstein** entschließt sich, nun die Zeit seiner Reisen zu beenden und begibt sich auf das elterliche Anwesen, wo er seinen Magier-Turm errichten will.

Der Norden Tobriens war zuvor im Laufe des Monats Peraine durch eine militärische Unternehmung befreit worden und so begeben sich **Xancia**, **Throin** und **Simjara** frohen Mutes nach Weißtobrien. Dort überreichen sie auch **Carasserané** ihren Anteil an der Belohnung, die derweil beschlossen hat, sich die nächsten Jahre ausschließlich um die Erziehung ihrer Tochter **Rondriane Daria** zu kümmern.

Simjara und **Throin** reisen nach nicht allzu langem Aufenthalt weiter, denn beide zieht es nunmehr auch nach Hause. Beide trennen sich in Wehrheim, von wo sich **Throin** weiter zum heimatlichen Ambossgebirge wendet, während **Simjara** westwärts durch Andergast zieht und entlang der Küste nach ihrer sehr langen Abwesenheit endlich wieder die Heimreise nach Thorwal antritt.

Xancia verbleibt dagegen bis Anfang Rondra 1026 BF in Tobrien, um genaueres über die aktuelle Lage in ihrer alten Heimat zu erfahren. Dazu trifft sie sich in Perainefurten mit ihrer Ziehschwester Xindra von Sumus Kate - wie sie selbst einst von Fyrenbart dem Alten aufgezogen, der seit der Zerstörung von Sumus Kate als verschollen gilt. Xindra ist inzwischen mit Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein, dem Oberst der Wolfengarde und Mitglied im Drachensteinrat liiert. Für detaillierte Gespräche ziehen sich die beiden Druidinnen dann aber zu Xindras Eiland zurück, ihrem Refugium und kleinem Druidenheiligtum an einem kleinen See nördlich der Stadt.

Zuletzt gelang vor gut vier Monaten in der „Operation Perlbeißer“ die Befreiung des Nordens von Tobrien bis nach Vallusa, so dass es wieder einen Korridor zum Meer gibt. *Eine recht bunt gemischte, aber wohl gerade deshalb so effektive Gruppe Abenteurer hatte dabei einen entscheidenden Anteil - als Abschluss einer Reihe von gefährlichen Geheimmissionen, die sie in verschiedene Regionen der Schwarzen Lande geführt hatte.*

Xindra und die verbliebenen tobrischen Druiden hatten dieses Kommando-Unternehmen mit einem großen Ritual der Wettermeisterschaft unterstützt. Das Kernland Tobriens ist jedoch weiterhin fest in der Hand des Feindes unter „Dämonenkaiser Galotta“, aber der aus druidischer Sicht wahre Schänder der Natur ist Balphemor von Punin, dem 1600 Jahre alten Verhüllten Meister und hohen Agrimoth-Paktierer. **Xancia** erinnert sich, als sie und ihre Freunde in parallelen Missionen mehrere der sieben magischen Kelche bargen: *Die erste dieser Missionen führte Beril, Iladrielle, Gimli, Cordovan und die neu hinzu gekommene Waldelfe Felosial nach Gareth und - nach entsprechenden Nachforschungen - in die nahegelegene Dämonenbrache, den unheiligen Ort der ersten Dämonenschlacht. In der Brache fanden sie das Grabmal des Hl. Hlûthar von Nordmarken, des in dieser Schlacht gefallenen letzten Trägers Siebenstreichs. Doch das Grab war geschändet. Ein wohl seit über 1000 Jahren dort wurzelnder Arkhobal hinderte sie am Zugriff auf Telerion, den Kelch des Humus. Der Kampf gegen den Dämon war schier aussichtslos, zudem auch noch ein alter Magier - eben jener Balphemor - eingriff, der mit dem Dämon irgendwie verbunden zu sein schien. Erst das leibhaftige Eingreifen des Heiligen Hlûthar selbst ermöglichte es den Freunden, den Kelch zu bergen.*

Noch gibt es keinen Ansatz, wie eine vollständige Befreiung Tobriens gelingen mag.

Es wird in jedem Fall ein langer Weg sein, und vorher ist an eine Heilung des Landes nicht zu denken. Auf der Insel gegenüber Xindras Hütte befindet sich ein Stein mit urtulamydischen Schriftzeichen, der es ihr ermöglicht, entlang der vorbeiführenden Kraftlinien an bestimmte Orte zu „sehen“. Mit großer Vorsicht und verhülltem Geist werfen die beiden Druidinnen einen Blick in die geschändeten tobrischen Lande. Zu stark noch ist der Feind, und so beschließen beide, dass Xindra weiter vor Ort bleibt, während **Xancia** auf ihren weiteren Wegen die nötigen Kenntnisse erwerben und weitere, neue Freunde finden möge, um die Heimat dereinst gemeinsam befreien zu können.

Schließlich zieht **Xancia** Anfang Efferd weiter nach Gareth, wo sie und **Geron** seit ihrer geheimen Rettung der entführten kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita vor vier Jahren ein lebenslanges Wohnrecht in einer ruhigen, geräumigen Stadtvilla genießen, welche zum persönlichen Besitz der Reichsregentin Emer gehört.

Über ein Jahr ist **Xancia** fort gewesen, aber die Küchenmagd und der Hausdiener sind dies von früher gewohnt, und begrüßen sie erfreut. **Geron** hat bereits einen Brief geschickt, dass er wohl noch ein weiteres Jahr zur Regelung persönlicher Angelegenheiten zu Hause im Bornland verbleibt, dann aber ebenso wieder nach Gareth kommen wird.

So nutzt **Xancia** die nächsten Wochen zu Studien, Erholung im großzügigen Garten hinter dem Haus und zur Meditation - zum Teil per Weisheit der Bäume *als Baum* in selbigem. (*Die Bediensteten wundert scheinbar gar nichts aber na gut, früher wohnte ja schon mal eine andere Abenteurergruppe in diesem Haus, bis diese irgendwann als verschollen erklärt wurde.*) Auch Gareth als Großstadt lässt sie kulturell wieder auf sich wirken und es ist unglaublich interessant, was so viele verschiedene Leute in so vielen Straßen und Stadtteilen an Abwechslung bieten.

Immer mal wieder denkt **Xancia** dabei während ihrer Studien auch an ihre Kampfgefährtin **Simjara** zurück, vor allem an diese merkwürdige verschlungene Zaubertätowierung, welche sie trug und die Kriegerin eine geraume Zeit lang augenscheinlich vor Pfeilen schützen konnte. Eines Tages packt die Druidin dann endgültig ihre Neugier und **Xancia** beschließt, sich auf eine Reise nach Thorwal zu begeben, um dort **Simjara** zu besuchen und dieser interessanten Angelegenheit nachzuforschen. Sie macht sich Anfang Boron 1026 BF auf die Reise...