

Handout 2 – Hintergrundwissen Meran Wesko

Dein Vater zog vor 16 Jahren fort, um einen Auftrag/eine Queste anzunehmen, die ihn in den fernen Süden führte. Er war dabei mit 7 weiteren Freunden zusammen. Sie nannten sich die „Schätze Tethyrs“, da die meisten aus Tethyr stammen, und da sie in der Vergangenheit einst einen Schatz gefunden hatten. Jeder von ihnen hatte einen der Edelsteine behalten und in seine Waffe oder einen anderen persönlichen Gegenstand einarbeiten lassen, und sie nannten sich untereinander nur noch nach diesen Edelsteinen.

Dein Vater war der Magier Hedian Wesko und nannte sich „Saphir“, nach dem Stein, den er in seine Gürtelschließe eingearbeitet hatte.

Tiefwasser, Stadt der Pracht, Heimat. Endlich wieder Heim nach fast 2 Jahren im fernen Cormyr. Das Wiedersehen mit deiner Mutter, die inzwischen in die Jahre gekommen ist, war wie immer herzlich. Getrübt wurde es lediglich durch das Wetter. Regen ergoss sich in Strömen und Blitze erhellten Tag wie Nacht. Lange Habt ihr noch zusammen gesessen und über die vergangenen Monate gesprochen, bis du dann in dein altes Zimmer gingst und dich zur Ruhe legtest.

Du weißt nicht mehr, wie spät es ist, du weißt nicht, wo du bist, du weißt nur eines: Du schläfst noch. Und doch vernimmst du eine Stimme, fern, verzerrt und doch vertraut. Sie ruft deinen Namen. „Meran... Meran...“ Du willst antworten, doch du kannst nicht. Du öffnest die Augen und siehst nur dunklen, wallenden Nebel. Doch vor dir entsteht ein Funke in der Ferne, verschwommen nur und ganz klein. Schließlich wird er heller, ein fernes, helles Licht, welches durch den wallenden Vorhang scheint. Und schließlich... eine Silhouette einer Person, einer Frau, nein, eines Mannes mit femininen Zügen. Schlank, wallendes Haar hoch gewachsen. Und in diesem dunklen Schatten leuchtet ein Licht, ein Punkt nur, dort wo der Gürtel sitzen sollte. Und mit einem Male kommt die Erkenntnis: Hedian, dein Vater! Du reißt die Augen auf, willst antworten, willst rufen, doch kein Laut kommt über deine Lippen, du schlägst um dich, du rennst und rennst, doch kommst du nicht näher. Irgendwann nach einer Ewigkeit brichst du erschöpft zusammen, Tränen rinnen aus deinen Augen und selbst dein Schluchzen ist geräuschlos. Doch als du auf allen Vieren am Boden krauchst, hörst du die Stimme wieder: „Meran. Mein Sohn. Hab Acht. Ich habe nicht viel Zeit; denn der Kontakt kostet Kraft. Mächte sind am Werk, die die Grenzen zwischen den Welten einreißen wollen. Du musst sie aufhalten, wie wir es damals versuchten. Folge meiner Spur. Sie führt dich in den Kessel. Suche nicht nach mir, sondern suche nach dem Bösen. Dieses wird dich zu mir und auch zu IHM führen. Vertraue niemandem, doch komm nicht allein, zu stark ist der Feind. Sag Sarcem, dass wir noch leben; er wird euch helfen. Verzage nicht, du bist stark; denn du bist mein Sohn.

Eines noch: ER versprach, dir eine Vision zu gewähren. Nimm dieses Geschenk an, denn auch ER ist nicht mehr der, der er einst war. Geknechtet und geschlagen, doch noch lebt ein Funke von IHM. Folge IHM und du wirst mich finden. UND NUN IN TYRS NAMEN GEH!!!“ Eine Orkanböe reißt dich zurück, das Licht schwindet, violette Lichtstränge durchstoßen das Dunkel. Dann hörst du Flügelschlagen, und du siehst ein Gesicht: Es ist unglaublich schön aber doch so streng, nicht Mann, nicht Frau, oder gar beides? Es glänzt in einem silbernen Licht, die goldenen Augen strahlen die Weisheit von Äonen aus. Die Lippen öffnen sich zu einer lautlosen Abfolge von Worten, und die Welt vergeht in einem Lichtwirbel. Du taumelst, du fliegst, unter dir das weite Land. Schließlich unter dir: Tiefwasser, deine Heimat, und dann ganz kurz nur ein Smaragd, ein grüner, geschliffener, blitzender Edelstein, dann erkennst du eine Taverne und siehst einen Mann, einen Elfen.

Dann bist du fort und fliegst nach Osten zum Lande Cormyr, dann das Aufblitzen eines Schwarzen Opals und das Bild eines Halborks am Markt von Arabel, dann wieder fort, ein Kloster in den Bergen, ein Rubin, und so fort...

Handout 2 – Hintergrundwissen Meran Wesko

Dir kommt es vor, als seiest du Jahre unterwegs, doch plötzlich, ganz ohne Übergang, ist es dunkel. Es ist vorbei.

Du lagst in deinem Bett, Schweiß gebadet. Du konntest dich an jedes Detail dieses Traumes erinnern. Lange grübeltest du noch über das Erlebte, bis du, ohne etwas dagegen machen zu können, in einen traumlosen Schlaf fielst.

Du hast mit deiner Mutter darüber gesprochen, und sie holte eine Kiste vom Dachboden, in der sie Erinnerungsstücke an deinen Vater aufbewahrte. In dieser Kiste bist du auf die Briefe gestoßen, die dein Vater geschrieben hatte. Die letzten Nachrichten berichteten vom Eintreffen der Schätze Tethyrs in einer Stadt namens „Kesselstadt“, einem Ort, der in einen Vulkankrater eingelassen ist. Sie haben dort wohl einige Monate verbracht und dabei einige Abenteuer bestanden. Schließlich waren die Schätze wohl „etwas Größerem“ auf der Spur; denn dein Vater sprach von einer wahrlichen Queste im Namen Tyrs, doch sprach er auch von Tod und Gefahr. Nach diesem letzten Brief (siehe nächstes Handout) kam keine Nachricht mehr.

Dir wurde klar, dass der letzte Teil des Traumes den Weg zu den übrigen Angehörigen der Kameraden deines Vaters zeigte. Also hast du dich entschlossen, diese anzuschreiben, in der Hoffnung, dass sie sich deiner Suche anschließen mögen.