

**Orum Arcanum**  
**– Das Handbuch für den**  
**weltoffenen Magus**

Magister h.c. Egardim Nastrawal

23. Ingerimm 1021 BF



# Inhaltsverzeichnis

<b>I. Teil: Das Tagebuch</b>	<b>7</b>
Einleitung . . . . .	8
Bastrabuns Bann . . . . .	11
Schatten im Zwielight . . . . .	25
Golden Blüten auf blauem Grund . . . . .	50
Die letzte Schlacht des Wolfes . . . . .	71
Rohals Versprechen . . . . .	77
Lichtvögel und Blutbullen . . . . .	86
Rohezals Opfer . . . . .	96
Licht und Dunkel . . . . .	100
Namenlose Helden . . . . .	105
Templer vom falschen Blut . . . . .	111
Verlorene Erinnerungen . . . . .	117
Ratten im Löwenpelz . . . . .	119
Schmelztiegel . . . . .	123
Graume, Grolme, Graulgatschor . . . . .	136
Der Rausch der Ewigkeit . . . . .	150
Schlusswort . . . . .	175
<b>II. Teil: Die Lektionen</b>	<b>177</b>
I. Lektion: Straße und Staub	
– Der Magus auf Reisen . . . . .	178

II. Lektion: Kampf und Konflikt	
– Der Magier im Krieg . . . . .	182
III. Lektion: Bund und Bruderschaft	
– Erkenntnisse über die Gilden . . . . .	185
IV. Lektion: Magie und Moralität	
– Die Bedingungen an einen Magus . . . . .	188
V. Lektion: Material und Macht	
– Der Nutzen von Ritualgegenständen . . . . .	191
VI. Lektion: Gestik und Gedanken	
– Die Zaubersprüche . . . . .	197
VII. Lektion: Situation und Solution	
– Wann verwende ich was? . . . . .	199
VIII. Lektion: Domänen und Dämonen	
– Die bekannten Dämonen . . . . .	205
VIII. Lektion: Phantasie und Phantasmagorie	
– Erscheinungsformen von Dämonen . . . . .	212
IX. Lektion: Pentagramm und Perfektion	
– Die Austreibung von Dämonen . . . . .	215
X. Lektion: Falten und Fäulnis	
– Die Gefahren dämonischer Präsenzen . . . . .	219
XI. Lektion: Tod und Trübnis	
– Die Pandämonien . . . . .	222
XII. Lektion: Verrat und Verdammnis	
– Die Paktiererschaft der Erzdämonen . . . . .	226
XIII. Lektion: Freunde und Familie	
– Die emotionalen Einflüsse . . . . .	230
XIV. Lektion: Stahl und Stolz	
– Eine Beschreibung meiner Gefährten . . . . .	233
XV. Lektion: Katze und Kröte	
– Von den sieben Zeichen . . . . .	240

XVI. Lektion: Kreide und Kraft	
– Die Macht der Arkanoglyphen . . . . .	249
XVII. Lektion: Arkanil und Arkanoglyphen	
– Die Rohalsschrift . . . . .	258
XVIII. Lektion: Blut und Bäume	
– Von den Priestern Sumus . . . . .	260
Die letzte Lektion: Gaben und Gebote	
– Ein Nachwort . . . . .	263
<b>III: Promotii</b>	<b>266</b>
<b>IV: In Memoriam</b>	<b>269</b>



# I. Teil: Das Tagebuch

## Einleitung

Wer immer dies in ferner Zukunft lesen mag, lasse dir gesagt sein, dass alles, was ich hier herniedergeschrieben habe, der reinen Wahrheit entspricht – bei Herre Praios Blendstrahl, jedes Wort ist wahr.

Zeit, Unwissender, ist etwas, wovon wir nie genug zu haben vermögen. Wir können nur entscheiden, was wir mit der Zeit anfangen, die uns gegeben ist. Das Chaos existiert außerhalb der Grenzen Satinavs Griffes und das erst macht es so gefährlich. Doch bevor ich soweit ausholen werde, will ich ersteinmal von mir selbst erzählen, damit du weißt, wessen Weisheit du dich gerade anvertraust, Unwissender:

Es geschah im Jahre neunhundertzweiundneunzig nach Bospo-rans Fall, dass meine ehrwürdige Mutter mir das Leben schenkte. Viele Worte über mein Elternhaus möchte ich hier nicht verlieren, nur soviel: Soweit ich mich an die Zeit vor meiner Sensibilisierung erinnern kann, hatte ich eine geborgene Kindheit im Schatten meiner beiden älteren Geschwister.

Nachdem meine magische Begabung offenbar geworden war, beschlossen meine Eltern, dass es förderlich für das Familienansehen sei, einen Magus unter den Verwandten zu haben und sandten mich an jede erdenkliche Schule der Magie innerhalb der Grenzen des Kaiserreichs und darüberhinaus. Ohne die Gründe zu kennen: Ich wurde abgelehnt – überall. Erst in Gareth wies man uns einen selbstständigen Lehrmeister des Arkanen, der sich südöstlich der Hauptstadt an den Fuße des Raschulswalls zurückgezogen hatte und mich vielleicht unterrichten würde.

Nach einer eingehenden, mehrtägigen Prüfung nahm er mich tatsächlich unter seine Fittiche. Es war für die kommenden

Götterläufe das letzte Mal, dass ich meine Eltern und meine Geschwister sah – dass ich überhaupt jemanden sah, außer meinem neuen Meister und seinen Dienern. Ich erblickte nicht einmal mehr, als die dunklen Kammern des Heims Sephirel Ratimons, staubige Bücher und den Schrecken des Chaos in seiner reinsten Form.

Und höre auf mich, Unwissender: Wenn du wirklich bei klarem Verstande bist: Diesen unbeschreiblichen Terror, diese Schmerzen und Qualen, das pure Chaos, höre auf mich: Lass ab von deinem Streben, es sei denn du fürchtest nicht Tod noch Wahnsinn – und das wirst du!

Nun, Unwissender, wie ich sehe, bin ich gescheitert, deine Seele vor dem Schrecken der siebenten Sphäre zu schützen, also will ich dir auch weiterhin über meine Vergangenheit berichten und meine Kenntnisse mit dir teilen:

Als der Meister mir endlich eröffnete, meine Sensibilisierung sei abgeschlossen und ich nun bereit, von ihm unterrichtet zu werden, folgten sechs lange Götterläufe, in denen Meister Ratimon seine unendliche Weisheit mit mir teilte. Abschließend brachte er mich nach Gareth zurück, wo ich offiziell in den Bund des weißen Pentagramms aufgenommen wurde – und zum erstenmal meine Familie wiedersah. Ich hatte sie während meiner Sensibilisierung vergessen. Ein Los dessenwegen ich nicht zu bedauern bin, wie du in den folgenden Lektionen wohl lernen wirst, Unwissender.

Nun war es für mich an der Zeit, das Heim meines Meisters zu verlassen und mich selbst auf eine Reise ohne Ziel und Ende – von einer Wiederkehr ganz zu schweigen, denn wer sich mit den Niederhöllen einlässt, egal ob als Freund oder Feind, dessen Untergang ist nur eine Frage der Zeit, jenes Dinges, das uns

ohnehin nicht in ausreichendem Maße zur Verfügung steht – zu begeben.

In den folgenden Jahren habe ich viel gesehen, viel gelernt und viel gewirkt – obgleich meine Anstrengungen nur ein Tropfen auf den heißen Stein sind, der sich Chaos nennt. Jedes Ereignis meiner Fahrt hier festzuhalten würde meine verfügbare Zeit weit überschreiten, also werde ich mich im Folgenden auf die wirklich bedeutende Phase meiner Vergangenheit beschränken. Es begann alles am 13. EFFerd im Jahre 1019 nach Bosporans Fall.

*– Magister h. c. Egardim consecratio incubi magica versa Pentagramma conderitum signum simulacrum arcanicum heres adamantini frontis Rohali sophis Nastrawal*

*Träger des Greifensterns in Gold, Träger des tobrischen Ehrensteins in Gold, Träger des Pentagrammes in Arcanium*

*Fünfter Gezeichneter – Träger der stählernen Stirn*

*Bezwinger des Abu Terfas, Bezwinger der Blutigen Sieben, Bezwinger des Balphemor von Punin*

## Bastrabuns Bann

Ich befand mich auf einer Studienreise in die Tulamidenlande, um mich dort noch eingehender mit dem Beschwören und den Beschwörern zu beschäftigen, von ihnen zu lernen und neue Wege zu finden, sie zu bekämpfen und Dere ein wenig sicherer zu machen. Ich begann in der berühmten Bibliothek der Dracheneiakademie zu Kunchom mit meinen Nachforschungen. Ohne dort große Erfolge zu erzielen, stieß ich auf ein altes Schriftstück, dass von einem mächtigen Zauber berichtete, den ein gewisser Bastrabun erschaffen und der früher den Tulamidischen Raum vor einer echsichen Invasion geschützt haben soll.

Selbstverständlich erstattete ich sofort seiner Spektabilität Khadil Okharim Bericht und es stellte sich heraus, dass dieser bereits seit längerem nach den verschollenen Teilen dieses Rituals suchte, um den magischen Schutzwall wiederzuerrichten – wenn auch gegen weitaus gefährlichere und abscheulichere Gegner, als die Echsen aus den Sümpfen.

Einige Tage später brachte er mich in seinen Gemächern mit einigen Abenteurern, die gerade aus Maraskan zurückgekehrt waren, zusammen. Es handelte sich um die bereits aus der Weidenkrise bekannten Lokalhelden Alrich von Roterz, Baron zu Menzheim, einem sonderlichen Mann mit nahezu fanatischem Charakter, Shelia von Tecklenstein, einer jungen Adligen, die eigenen Aussagen zufolge als Diplomatin tätig war, was sowohl die Berichte über sie, als auch ihr Auftreten keinesfalls bestätigten und Gerwulf Eichinger, Adeptus Maior der großen grauen Gilde des Geistes, einem Absolventen des Andergaster Kampfseminars und mir gegenüber – im Gegensatz zu seinen Gefährten – deutlich aufgeschlossener und fre-

undlicher eingestelltem Wesen. Ich vermute, er freute sich darüber auf jemanden getroffen zu sein, der ihm im geistigen Niveau mindestens ebenbürtig war. Zuletzt wurden die drei noch von Ingvar, einem zwergischen Krieger aus Xorlosch, begleitet, der ersteinmal nicht weiter erwähnenswert ist.

Bis zu diesem Zeitpunkt arbeitete ich normalerweise alleine und bediente mich höchstens einmal eines käuflichen Schwertarms, was ich auch dir empfehle, Unwissender, denn je weniger Unschuldige du in deine aussichtslose Queste mitführst desto weniger verlorene Seelen lasten später auf deinem Gewissen, wenn du zur großen Mühle kommst, doch in diesem Falle musste ich mich wohl darauf einlassen, mich den Unwissenden anzuschließen, immerhin hatte ich erst vier Monde zuvor diesen hinterhältigen Anschlag der Dämonen überlebt, als sie versucht hatten mich im Raschtulswall mit einer Lawine zu zerquetschen. Glücklicherweise hatte ich überlebt, allerdings war mein rechtes Bein zerschmettert worden und seitdem steif, ich konnte mich also unmöglich allein auf die Suche nach den verlorenen Teilen des Rituals machen.

Die nächsten zwei Tage nutzten wir, um uns für die Reise, deren Dauer wir nicht kannten, vorzubereiten. Ich verwandte insbesondere einige Zeit darauf, meinen Zauberstab den bevorstehenden Strapazen anzupassen – und nach dem, was ich von meinen zukünftigen Reisegefährten gehört hatte, würde ich vermutlich mehr, als nur ein einziges Mal davon Gebrauch machen müssen. Viel über die Vergangenheit meiner Mitreisenden sollte ich jedoch erst auf der Reise selbst erfahren, so wenig Zeit blieb uns, alles zu regeln, was es zu regeln gab. Am 16. EFFerd brachen wir zu unserer noblen Queste auf. Ich werde mich hier selbstverständlich nicht über jeden einzel-

nen Tag, jede Rast und jedes gesprochene Wort auslassen, das sollen die Barden und Skalden später tun, sondern mich hier auf die wesentlichen, wichtigen und lehrreichen Momente beschränken.

Einen solchen Moment gab es bereits einen Tag nach unserer Abreise in Kunchom. Wir befanden uns auf dem Weg nach Anchopal, um uns dort mit Tarlisin von Borbra zu treffen, einer lokalen Magiergröße. In einer der nicht wegzudenkenden Karawansereien, in der wir zur Mittagszeit Rast machten, erfuhren wir von einem Ziegenhirten, es gäbe in der Gegend einen Hügel, der Ziegen verschwinden lasse. Dass es sich – sollte tatsächlich stimmen, was dieser Unwissende gesagt hatte – dabei um Dämonenwerk handelte, war selbstverständlich sofort eindeutig und so folgten Gerwulf und ich umgehend der Beschreibung des Mannes. Tatsächlich fanden wir auch einen interessanten Hügel, von verschwunden Zicklein war jedoch nichts zu sehen. Stattdessen thronte auf der Spitze des Hügels eine gewaltige bauchige Kanope. Sie war etwas kleiner als ein Mann aber breiter und hatte einen tönernen Löwenkopf als Deckel. Darin befanden sich – neben einer jahrhundert-, wenn nicht sogar jahrtausendealten, mumifizierten Leiche und einigen offensichtlichen Grabbeigaben – ein Pergament, das vermutlich einen Teil der Thesis von Bastrabuns Bann enthielt. Zurück in der Karawanserei konnten sich unsere Weggefährten nicht sonderlich über den Fund freuen, aber das war wohl auch kein Wunder, da sie – was die Magie betrifft – so ahnungslos waren, wie ein Lamm, das zum Schlachter geführt wird.

Zwei Tage später kam es tatsächlich wieder zu einem erwähnenswerten Ereignis, auch wenn uns das, in diesem Moment, noch nicht bewusst war. Eine Tagesreise vor Anchopal

– und somit unserem ersten Ziel – kamen wir an einigen Ruinen vorbei, in denen eine Menge Leute mit Ausgrabungen beschäftigt waren. Wir unterhielten uns kurz mit dem Leiter der Ausgrabungen, einem Mann namens Horatio di Bravaldi, er war allerdings sehr kurz angebunden und versuchte offensichtlich uns etwas zu verheimlichen. Nachdem wir ihm gesagt hatten, in welchem Auftrag wir unterwegs waren, dauerte es nicht mehr lange, bis er uns des Lagers verwies und seinen gedungenen Wachen einschärfte, uns nicht mehr hineinzulassen. Wir waren nicht auf Streit aus und machten uns wieder auf den Weg. Wieviel Wissen damals direkt vor unseren Nasen gelegen hatte, sollten wir erst später erfahren.

In Anchopal machten wir uns sofort auf, von Borbra zu besuchen. Hier erst erfuhr ich, um was es sich dabei handelte: Einen Paktierer und Dämonenbeschwörer, einen Ungläubigen und Ketzer, einen, der sofort den Gildengerichten, oder zumindest der Inquisition überantwortet werden sollte. Aber er wurde geduldet, da er sich angeblich von seinem Herrn und Meister losgesagt und vor der Herrin Tsa Gnade gefunden hatte, weil er es fertiggebracht hatte, mit seinen dämonischen Kräften und starker Magie seinen alten Zauberstab in einen Baum zu verwandeln und alle Glauben zu lassen, es handle sich um ein Wunder der Ewigjungen. Selbstverständlich ließ ich ihn deutlich spüren, dass ich ihn lieber mit dem Gesicht im Staub sehen wollte, als mit ihm zu sprechen, aber mir blieb keine Wahl und meine Mitreisenden erwiesen sich ihm gegenüber als ausgesprochen liebenswürdig. Er bestellte uns für den Abend in ein Badehaus, um zu besprechen, weshalb wir hier waren.

Im Badehaus wurden wir von einigen unzureichend ausgebilde-

ten und ausgerüsteten Attentätern angegriffen, die wir augenblicklich niederrungen. Zwei Überlebende lieferten wir aus und befragten sie eingehend, ohne jedoch mehr aus ihnen herauszubekommen als, dass sie einer Organisation angehörten, die Borbarad (ein Name den ich zuvor selbstredend schon gehört hatte, der jedoch erst in der Gemeinschaft mit jenen Streitern, die bereits seit langem gegen den Dämonenmeister vorgingen, eine wahre Bedeutung erhielt) unterstützte. Nun wussten wir wenigstens, wer uns auf den Fersen war und wie gut er informiert war. Tharliesin leitete uns an eine weise Seherin Araniens weiter, die uns mit einem Geheimbund in Verbindung bringen könnte, wo wir angeblich fänden, was wir suchten.

Einige Tage später – nachdem wir die erste Stele des Bastrabun entdeckt und die Inschrift entziffert hatten – fanden wir die Frau. Sie versprach uns zu helfen und tatsächlich geleitete sie uns zwei Tage später auf einen Boronanger, wo wir mit einer dubiosen Gestalt – einem Angehörigen der Erben der Gräber – sprachen und uns ihrer Hilfe versicherten. Allerdings mussten wir zuerst in ihrem Auftrage einen lokalen Adligen aus der Region vertreiben. Aufgrund unserer legitimen Autorität, war es ein leichtes, ihn aus Aranien zu verbannen und uns seinen Mondstein anzueignen (den wir, wie sich später herausstellte, noch brauchen würden). Zurück bei der schemenhaften Gestalt erhielten wir Hinweise auf verschiedene weitere Mondsteine, Komponenten des Rituals, sowie ein Artefakt – die Hand Bastrabuns, die angeblich die Echtheit jedes Mondsteines beweisen und sie für das Ritual aktivieren könne.

Zunächst begaben wir uns in die Nähe der Gor und folgten so einem Hinweis, demzufolge sich ein weiterer Mondstein in

einem alten Grab befinden solle. Als wir dieses Grab fanden, hatte Bravaldi allerdings schon ein Lager aufgeschlagen. Wir entführten ihn unauffällig, sein Gefolge kam uns jedoch schnell auf die Fersen. Als wir kurz darauf aufeinandertrafen, stellte sich heraus, dass Bravaldi im Auftrage einer Hexe, die sich selbst Achaz nannte, agierte. Meine Begleiter hatten mit dieser Frau offenbar schon früher zu tun gehabt und waren ihr nicht sonderlich freundlich gesonnen. Mit dreien ihrer Begleiter stürzte sie sich auf uns, aber wir schlugen sie schnell in die Flucht. Bravaldi und die Diener der Hexe starben dabei. Sämtliche Arbeiter und Söldner zogen am nächsten Morgen mit Bravaldis Leichnam und seinen Habseligkeiten ab und überließen uns die Grabkammern. Nach einigem Rätseln fanden wir den Weg hinunter in die tiefsten Ebenen der Stätte. Neben reichlichen Schätzen und einigen Hinweisen, die uns mit Bastrabuns Bann weiterhelfen sollten, entdeckten wir auch eine Wächtermumie und einige alte und bisher vergessene Zaubersymbole. Auch der Mondstein fiel uns in die Hände, allerdings griff uns – nachdem wir ihn entwendet hatten – ein gigantischer aus abertausenden Insektenpanzern bestehender Skorpion an. Wir verließen die Grabkammern eilig und machten uns wieder auf den Weg.

Ein paar Tage später erreichten wir Samra, wo sich angeblich eine der Hände befinden sollte, allerdings stellte sich dieses Exemplar als Fälschung heraus. Nach diesem Rückschlag begaben wir uns in die nahe gelegenen Ruinen Zammorahs, wo wir nach dreitägiger Suche einige weitere Komponenten fanden. Außerdem gelang es mir auf den von der Zeit zerfressenen Bodenplatten eines alten Tempels, Teile der Namen mehrerer dämonischer Wesenheiten sicherzustellen. Wir reisten weiter

nach Mherwed. Dort entlarvten wir ein weiteres unechtes Exemplar von Bastrabuns Hand. Kurz vor unserer Abreise lud uns ein Wasserelementar zu seinem Herrn, dem Sultan Hasrabal, nach AlAhabad ein. Wir folgten dem Ruf ohne zu zögern. Sultan Hasrabal entpuppte sich als aufgeblasener und eingebildeter Vertreter seiner Art mit einem stark ausgeprägten Hang, zu glauben, jeder müsse nach seinem Wort springen. Er verlangte von uns, wir sollten ihm ein Buch – das Ghantaramo – bringen, dass sich angeblich in der Rashduler Pentagrammakademie befinde und uns im Gegenzug mit einem Dschinn sprechen zu lassen, der angeblich noch aus Bastrabuns Zeit selbst stammen solle. Allerdings beschränkte er unsere Aussichten auf einen schnellen Erfolg unserer Mission damit, dass er dieses Gespräch auf lediglich eine einzige Frage beschränkte. Wir willigten ein, ihm das Buch zu bringen, wenn auch vorerst nur, um uns seiner Gesellschaft entziehen zu können und machten uns auf nach Rashdul, wohin uns unser Weg ohnehin führte.

In Rashdul machten wir uns zuerst auf die Suche nach der angeblichen Hand Bastrabuns. Diese befand sich offenbar im Gewahrsam beider Borontempel der Stadt. Wir mussten uns eine zugangsberechtigung beider Kirchen sichern, um einen Blick darauf werfen zu können. Die Puniner waren schnell von der Dringlichkeit unserer Mission überzeugt, doch die AlAnfaner stellten sich selbstverständlich quer. Wieder einmal überwältigte mich Alrich damit, wie er mit den Priestern umging – er behandelte sie wie echte Geweihte! Es dauerte einige Tage, bis wir Zugang zum Relikt erhielten – selbstverständlich wieder eine Fälschung.

Des Weiteren besuchten wir den Abschaum der Akademie. Am

ersten Tag wagte sich nur Gerwulf alleine hinter die mächtigen Mauern dieser Paktiererzuchtanstalt, doch nachdem uns die Spektabilität alle einlud, mussten auch wir hineingehen. Es war noch grauenvoller, als ich es mit vorgestellt hatte. An jeder Ecke trafen wir auf die Zeugen dieser verdrehten und unkontrollierbaren Form der Magie. Die Spektabilität jedenfalls schien sich sehr über den Besuch von außen zu freuen und hatte direkt einen Auftrag für uns: Sie hatte bemerkt, dass wir uns für das Ghantaramo interessierten und bot uns an, uns das Buch zu überlassen, wenn wir es zuvor wiederfänden, denn jemand hatte es gestohlen. Selbstverständlich dauerte es nicht lange, bis wir einen bekannten Elementaristen überführten und die Seiten des Buches in einem Hohlraum hinter den Wänden seines Arbeitszimmers entdeckten. So schnell wie möglich verließen wir die Akademie und auch Rahsdul und begaben uns nach Kunchom.

Dort angekommen legten wir unsere bisherigen Erfolge offen und beratschlagten darüber, welche Frage wir Hasrabals Dschinn stellen sollten. Wir beschlossen, nach dem genauen Aufbewahrungsort der Hand Bastrabuns zu fragen. Zurück in AlAhabad übergaben wir Hasrabal das Buch. Er hielt sein Versprechen und der Dschinn wies uns den Weg zur Hand: Sie befinde sich in den Händen eines Chimärenmeisters in seinem Palast im Khoramgebirge. Mit dieser neuen Information machten wir uns zurück nach Kunchom, um uns für die Reise in den Westen vorzubereiten. Nach einigen Tagen des Ausruhens brachen wir überstürzt auf, als in der Dracheneiakademie Berichte eintrafen, ein Chimärenheer sei bereits im Begriff, die östlichen Siedlungen Araniens zu überfallen. Auf einem Segler, der von einem Dschinn angetrieben wurde,

reisten wir in Begleitung eines Magiers aus der Akademie über den Mhanadi nach Borbra.

Gerade als wir angelegt hatten, trafen wir auch schon auf unsere Widersacher. Eine große Anzahl dieser lebensunwürdigen Kreaturen terrorisierte das kleine Städtchen. Kurz vor uns war ein Banner der Kavellaristen aus Mherwed eingetroffen und lieferte sich ein hartes Gefecht mit den Monstern. Wir kämpften uns schnell zur Dorfmitte durch, wo diese Kreaturen einen Ring um den Baum, der angeblich aus von Borbras Stab gewachsen sein soll – inzwischen kam mir diese Geschichte ein wenig glaubwürdiger vor – gezogen hatten und ein besonders gewaltiges Exemplar die Pflanze mit seinem gigantischen Stachel durchbohrte. Ingvar, der zwergische Kämpfer, warf das Monster mit einigen wenigen Angriffen nieder und die anderen Monster zerstreuten sich bald, doch der Baum war nicht mehr zu retten und wir konnten zusehen, wie das Leben aus ihm entwich. Tharlisin von Borbra und der Tsageweihete des Dorfes beklagten den Verlust laut. Wir hielten uns nicht lange in Borbra auf, sondern verfolgten die fliehenden Chimären in Richtung Westen.

Einen Tag später entdeckten wir mitten im Nirgendwo einen Palast. Nachdem Gerwulf uns Einlass verschafft hatte, durchsuchten wir alles gründlich. Hier jede einzelne Räumlichkeit aufzuzeigen wäre zu vermessen, daher beschränke ich mich auf das Wesentliche. Zum einen entdeckten wir im Keller eines Gebäudes einen gigantischen Hort, der wohl einst einem Drachen gehört hatte. Auf diesen Drachen trafen wir auch, allerdings war er nicht mehr als solcher zu bezeichnen. Irgendein kranker Geist – sicherlich verblendet durch dämonisches Wirken – hatte ihn mit einem Troll gekreuzt und so eine

unglaublich intelligente und gefährliche Chimäre erschaffen. Als ob das nicht genug wäre, hatte es der Herr dieser armen Kreatur vollbracht, sie zum Borbaradianismus zu erziehen und offenichtlich sogar dazu zu bringen, einige simplere Formen der Magie zu verstehen. Als er den Versuch wagte, mich zu ver-speisen – seiner Ansicht nach hätte er damit meine Macht in sich aufgenommen – warfen wir ihn nieder und bargen ein Exemplar des Werkes Borbarads Testament aus seiner Höhle – offensichtlich jenes Buch, durch welches er in die Lage gekommen war, Magie zu wirken. Wir nahmen es mit und ich nahm mir vor es später genau zu untersuchen.

Neben dieser Kreatur trafen wir noch auf den Chimärenmeister Abu Terfas und seine Dienerin, die sich schnell als die Hexe Achaz herausstellte. Beide jedoch hatten ihre Seelen bereits den Dämonen verkauft (ich vermutete stark Asfaloth). Ihm prangte ein drittes Auge auf der Stirn und kleinere Hörner wuchsen aus seiner Schädeldecke, von ihrem Aussehen möchte ich hier gar nicht erst tiefergehend berichten. Natürlich durchsuchten wir sämtliche Arbeitszimmer, Laboratorien und Kellergewölbe und stellten dabei mehrere indizierte – obgleich auch sehr interessante und lehrreiche – Werke sicher und konnten auch aus einer Art Tagebuch herauslesen, dass Abu Terfas plante, sich mit Borbarad zu treffen und zu verbünden. Allerdings schien er sich selbst etwa auf die gleiche Stufe wie Borbarad zu stellen – verblendet und vermessen, wie er war, kein Wunder. Als Treffpunkt war Borbra genannt. Eine Erklärung dafür, warum die Chimären dort eingefallen waren. Nachdem Shelia einen Panzerhandschuh, den der Chimärenmeister zurückgelassen hatte anprobiert und festgestellt hatte, dass es sich wohl um die besagte Hand Bastrabuns handelte (allerdings gelang ihr es nicht

mehr, den Handschuh abzulegen, was uns doch einige Sorgen breitete), machten wir uns ohne zu zögern auf den Weg zurück. Borbra war wie ausgestorben, als wir dort eintrafen. Einige Bewohner berichteten uns, ein Mann, auf den Abu Terfas Beschreibung passte, sei in die Katakomben der Siedlung gegangen. Von Borbra sei ihm gefolgt und habe den Zugang hinter sich versiegelt. Man führte uns zu einem Haus, dessen Tür erst vor kurzem mit einem gewaltigen Felsblock versperrt worden war. Mit ein paar kräftigen Schlägen durchbrach Ingvor die Barriere. Im Innern fanden wir einen Weg, der uns tiefer unter die Erde führte. Nicht lange und wir fanden uns in uralten unterderischen Gängen und Räumen wieder. Neben einer weiteren Chimäre – einer Kreuzung verschiedenster Insektenarten und entsprach erschreckend genau den Berichten über den großen Schwarm, der diese Gefilde einst heimgesucht hatte – entdeckten wir in einem verwüsteten Altarraum eine Treppe, die tiefer nach unten führte.

Am Fuße der Treppe schlugen wir uns wieder durch verschiedene Gänge – die interessanterweise genauso angeordnet waren, wie die, in der darüber liegenden Ebene, allerdings waren sie vollständig von Illusionen durchzogen, die eine Art unterderischen Palast darstellten. An einem – irrealen – Tisch saß – ebenso unreal – Tharsonius von Bethana, ohne uns wahrzunehmen. Die Treppe nach unten wurde von fünf weiteren der oben genannten Insektenchimären bewacht. Sie stellten keine große Herausforderung dar. Unten erwartete uns erneut ein gleichgeschnittenes Gewölbe, dieses Mal jedoch bestückt mit Illusionen aus der Zeit der Magiermogule. Wir hielten uns nicht lange auf, sondern suchten die nächste Treppe, trafen dabei jedoch auf weitere Chimären. Diese

allerdings waren deutlich größer, als die ersten und zusätzlich bewaffnet. Sie waren stärkere Gegner, konnten sich gegen uns trotzdem nicht lange erwehren.

Eine Ebene tiefer erinnerten die Illusionen an Sümpfe und Dschungel und immer wieder tauchten Echsen verschiedenster Art auf, die untereinander eine stark ausgeprägte Hierarchie zu haben schienen. An der Stelle, wo sich die nächste Treppe befinden sollte stand die Statue einer vermeintlichen Göttin dieser Echsen. Nachdem eine absurde Perversion aus Mensch und Schlange – offensichtlich eine Art Priesterin – ein Ritual abgehalten hatte, verschwand die Statue und gab die Treppe frei. Bevor wir diese jedoch hinuntersteigen konnten entstieg ihr eine weitere Monstrosität. Ein noch größeres Exemplar der zuvor beschriebenen Chimären, gewaltig und unglaublich kräftig und gefährlich. Shelia konnte sich ihrem Griff nicht entziehen und bekam den giftigen Stachel zu spüren, woraufhin Gerwulf sie nur noch im letzten Moment mit seiner Magie vor dem Tode bewahren konnte, während Alrich und ich das Unleben aus dem Mutanten prügeln.

Einige hundert Stufen tiefer fanden wir endlich, was wir gesucht hatten: Abu Terfas und Achaz in einem megalomagischen Ritual gebunden, um einen Spalt in die Niederhöhlen zu öffnen. Der Tsadiener und von Borbra lagen bewusstlos und gefesselt abseits eines gewaltigen Beschwörungszirkels, um den auch drei weitere Mondsteine, sowie etwas, das wir mittels einer Rezeptliste aus Abus Palast als Karfunkelstein identifizierten, herum angeordnet waren. Etwas abseits stand ein gewaltiger Dämon, der dabei, war ein Ei nach dem anderen zu legen, während einige Chimären – offenbar eine Art Drohne, wenn man hier den Vergleich zur Tierwelt wagen kann – sich

darum kümmerten, die Eier zu versorgen. Bevor wir einen Plan ausgearbeitet hatten, war Shelia plötzlich verschwunden. Kurzerhand stürzte Alrich sich auf Achaz und ich stellte mich Abu Terfas gegenüber, nachdem ich einige meiner Zauber aus meinem Stab gelöst hatte. Das Gefecht dauerte nicht lange und sonderlich herausfordernd war es auch nicht. Abu Terfas forderte immer wieder die Hilfe seines Herren Asfaloth ein, bis sie im schließlich versagt wurde und er durch den bereits leicht geöffneten Spalt in die siebente Sphäre gezogen wurde, ebenso wie Achaz, nachdem sie von Alrich vom Leben zum Tode befördert worden war. Sofort wurden der große Dämon und seine Chimärendiener auf uns aufmerksam. Bevor ich jedoch meinen Zauberspruch richtig beginnen konnte, erhob sich Tharlesin von Borbra, streckte seine Hand aus und zerquetschte den Dämon mit reiner Willenskraft. Sein Schatten löste sich von ihm, gab sich als Borbarad zu erkennen, griff nach dem Karfunkelstein, murmelte etwas davon, den Körper dieses Steines ins Leben zurückzuholen und verschwand. Die gewaltigen arkanen Störungen, die durch das gescheiterte Ritual entstanden, nagten bereits an der Stabilität der Höhle, sodass wir sie – selbstverständlich mit Borbra und dem Geweihten im Schlepptau – eiligst verließen.

Von Borbra blieb in seiner Stadt zurück, während wir uns so schnell wie möglich auf den Rückweg nach Kunchom machten. Dort berichteten wir von den aktuellsten Geschehnissen, holten unsere Belohnung ab und verbrachten noch ein paar ruhige Tage dort. Während meine Gefährten sich danach nach Punin aufmachten, wollte ich mich zuerst nocheinmal in Gareth blicken lassen und später zu ihnen stoßen.

Eine Geschichte von mir unbegreifbarer Tragweite hatte ihren

Anfang genommen. Ich hatte einen kurzen Einblick in die Macht unseres Widersachers erhalten und Dinge gesehen, die wohl sonst niemand jemals würde zu Gesicht bekommen. Es galt sich auf einen unfassbaren Feind vorzubereiten

## Schatten im Zwielight

Am 7. BORon erreichte ich Gareth. Dort hielt ich mich lediglich drei Tage auf, berichtete einem Rat aus Magiern beider örtlichen Akademien von den Geschehnissen in Aranien, ihrem Zusammenhang mit den anderen beunruhigenden Ereignissen in Aventurien und wurde anschließend endlich in den verdienten Stand des Adeptus Maior erhoben. Im Anschluss machte ich mich sofort auf den Weg nach Punin, um wieder zu meinen neuen Gefährten aufzuschließen.

Von ihnen erfuhr ich zuerst von ihrem Gespräch mit dem Raben von Punin und dass ihnen von den Vertretern des Al'Anfanischen Boronkultes eine Villa in Punin geschenkt worden war, die uns fortan als Stützpunkt würde dienen können. Wir verbrachten einige Tage in der Stadt. Ich besuchte mehrfach die örtliche Akademie, um meine Fähigkeiten auf dem Gebiet der magischen Analyse zu üben, außerdem gab ich bereits mehrere vorläufige Exemplare dieses Werkes in Auftrag. Irgendwann besuchte uns der Bote eines wohlhabenden Händlers aus Eslamsgrund, der uns auf das Anwesen seines Herrn einlud. Dieser wollte uns angeblich in unserem Kampf gegen Borbarad unterstützen.

In Eslamsgrund angekommen begaben wir uns am Abend des nächsten Tages zur Residenz des Mannes. Einen Großteil unserer Ausrüstung, sowie unsere Pferde und meinen Karren ließen wir in einem Gasthaus zurück – was sich später als großer Fehler erweisen sollte. Nach dem Abendmahl begab sich der Händler aus dem Raum um eine Flasche Wein zu holen. Kurz darauf hörten wir einen lauten Schrei aus seinem Arbeitszimmer.

Dort fanden wir nur noch seine Leiche und zwei verhüllte

Gestalten, die sich aus dem Fenster schlangen. Wir stürmten zur Kutsche, die im Stall stand und folgten der Kutsche der Mörder. Die Verfolgung zog sich bis zum Tal der Kaiser hin, wo wir sie letztendlich in einem alten Grab einholten. Schwarze Magie jedoch entriss uns in den Limbus und selbst ich konnte ihren geballten Zaubersprüchen nichts entgegenzusetzen.

Wir erwachten in einem uns unbekanntem Raum – der Akademie der variablen Form zu Mirham, wie sich später herausstellen sollte. Man brachte uns – unbewaffnet – zu seiner Spektabilität Salpikon Savertin (tatsächlich muss ich sagen, dass ich bei unserer ersten Begegnung wenig Gutes an ihm lie/ss, was ich jedoch später zum Glück wieder gutmachen konnte), der uns über den Vorfall im Haus des Händlers aufklärte. Bei selbigem sollte es sich tatsächlich um einen Borbaradsympathisanten gehandelt haben und nur deshalb sei er von den Schatten – einer geheimen Organisation Savertins, die sich dem Kampf gegen Borbarad verschworen hat – hingerichtet worden.

Savertin hatte bereits von mir und meinen Gefährten gehört und ließ keinen Zweifel daran, was er mit uns zu tun gedachte. Wir sollten uns in den Dienst der Schatten stellen, um unsere vereinten Kräfte gegen Borbarad nutzen zu können, anstatt uns womöglich gegenseitig in die Quere zu kommen. Zuerst sträubte ich mich selbstverständlich dagegen mit schwarzmagischem Abschaum – so fälschlich und verquer waren meine Ansichten damals – zusammenzuarbeiten, aber ich erkannte recht bald, dass es sich bei den Schatten – abgesehen von ihrem scharzmagischen Hintergrund – größtenteils um vernünftige Aventurier und passable Zauberer handelte.

Die ersten drei Tage verbrachten wir an der Akademie, machten uns mit den Örtlichkeiten vertraut und stellten uns einigen Schatten vor – keineswegs allerdings war jeder Magier der Akademie ein Schatten, lediglich ein paar Dutzend waren Mitglieder der Organisation. Ich nutzte die Zeit vor allen Dingen, um meine in Punin begonnenen Studien fortzusetzen. Am Abend des dritten Tages wurden wir über unsere erste Misson informiert. Wir sollten einen Mann aus dem Gefolge der Fürstin Kusmina von Kuslik, der im Verdacht stand, Kontakte zu borbaradianischen Handlangern zu pflegen, überwachen und ausfragen. Dazu sollten wir uns am folgenden Tag unter die adlige Jagdgesellschaft der Provinzherrscherin mischen, um an ihn heranzukommen.

Am nächsten Morgen tarnten wir uns alle als Adlige oder Hofzauberer – ein Umstand der mir damals noch einige Selbstbeherrschung abverlangte – und ließen uns nach Kuslik bringen. Die Reise dorthin war das eigentliche Abenteuer, denn wir durften dazu ein sehr mächtiges Artefakt – eine Leihgabe der puniner Akademie an Savertin – verwenden: Eine runde Kugel, die genug Platz für uns alle bot und in der Lage war, selbstständig durch den Limbus zu reisen.

Als wir die Jagdgesellschaft am Waldrand erreichten durchschaute niemand unsere Verkleidung und wir konnten an der Jagd teilnehmen. Der Kontakt, mit dem sich Esquiro Perdido Dorkenstein angeblich treffen wollte, tauchte allerdings nicht auf, sodass Gerwulf und Ingvar nichts anderes übrig blieb, als ihm heimlich zurück nach Kuslik und in seinen Palast zu folgen. Tatsächlich traf er sich dort mit einer Elfe und es kam zu einem brutalen Aufeinandertreffen, aus dem sich meine Gefährten nur mit Mühe retten konnten. Alrich, Shelia

und Ich erreichten sie erst, als sie den Palast bereits wieder verlassen hatten. Wir kehrten zur magischen Sphäre und mit ihrer Hilfe nach Mirham zurück. Ingvar hatte einige Notizen ergattern können, sodass unsere Mission offenbar nicht völlig fehlgeschlagen war.

Nachdem wir erneut einige Tage freier Zeit genutzt hatten, wurden wir nach Fasar ausgesandt. Unter den Notizen hatte sich eine Einkaufsliste für magieaffine Edelsteine befunden, die offenbar alle in Fasar erworben worden waren. An uns lag es nun, den Händler ausfindig zu machen und so den Borbaradianern auf der Spur zu bleiben. Wofür all diese Kleinodien genau gedacht waren, wussten wir nicht, aber offensichtlich musste es sich um ein mächtiges Ritual handeln. Erneut reisten wir mit der magischen Sphäre durch den Limbus und erreichten so die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar. Wir wurden von Thomeg Atherion empfangen, der uns jedoch nur unnötig aufhielt.

Auf den Märkten von Fasar erfuhren wir, dass Edelsteinlieferungen der gesuchten Größenordnung vermutlich nur direkt an den Minen verkauft würden, also verließen wir die Stadt und machten uns auf zum Fuße des Raschutlswall. Die anfangs sehr verschlossenen Händler wurden gesprächiger, nachdem wir einen überraschenden Angriff mehrerer Söldner abgewehrt hatten. Wir erfuhren von einer örtlichen Edelsteinschleiferin, die offenbar kurz zuvor eine solche Lieferung Rohedelsteine empfangen hatte, um sie anschließend geschliffen an einen Kunden weiterzuverkaufen. Da sie jedoch zur Zeit nicht in der Stadt war und ihr engstirniger Diener sich weigerte, uns Auskunft zu geben, musste Shelia heimlich in ihr Haus eindringen und die Geschäftsbücher durchsehen. Dort fand sie

heraus, dass die Frau ihren Kontakt Urdo offenbar in Rashdul treffen wollte.

Da uns lediglich noch zwei Tage Zeit blieben, blieb uns nichts anderes übrig, als den legendären Sphärentunnel der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar zu verwenden. Er führte uns in wenigen Augenblicken direkt in die Gewölbe der Pentagrammakademie zu Rashdul. Nachdem wir diese auf dem schnellsten Wege verlassen hatten, quartierten wir uns in einem Gasthaus in der Nähe des Treffpunktes ein und warteten.

Am Abend des nächsten Tages konnten wir tatsächlich eine Frau beobachten, die mit einer uns unbekanntem Gestalt eine Schatulle Edelsteine gegen einen mächtigen Geldbeutel eintauschte. Wir folgten der Gestalt heimlich, aber sie entdeckte uns und wollte auf ihrem dämonisch pervertierten Pferd fliehen. Es stellten sich nun keinerlei Zweifel mehr, dass es sich nicht nur um einen Anhänger Borbarads, sondern sogar auch um einen Dämonenpaktierer handeln musste. Urdo führte ein langes Rückzugsgefecht mit mehreren erfolglosen Fluchtversuchen, doch letztendlich warfen wir ihn nieder.

Durch den Sphärentunnel kehrten wir nach Fasar zurück, um erneut durch den Limbus nach Mirham zu reisen. Auf Wunsch Savertins hin, luden wir Atherion ein, uns zu begleiten. Er schien nahezu überwältigt von der magischen Kugel, die uns durch die Welt zwischen den Welten bringen sollte, obwohl er offenbar bereits von ihnen gehört hatte. Er ließ keinen Zweifel daran, dass er sie gerne selbst besitzen wollte.

Auf unserem Rückweg nach Mirham kam es zu einem besonders bemerkenswerten, wenn auch nur wenig erfolgreichen, aber umso folgenreicheren Zwischenfall. Drei Dämonen

lauerten uns auf und zerrten uns aus dem Limbus (obschon es mich sehr überraschte, dass sie uns lieber in der dritten Sphäre, als der Welt zwischen den Welten – ihrer zweiten Heimat, wenn man so möchte – stellten). Da es offenbar war, dass Atherion sie gerufen hatte, um in den Besitz der magischen Kugel zu kommen, blieb mir nichts übrig, als in an Ort und Stelle anzugreifen. Sein Versuch, mich mittels eines Corpofesso Gliederschmerz niederzuwerfen scheiterte kläglich und mein zuvor gesprochener Invercano Spiegeltrick warf die Wirkung auf ihn zurück, sodass der Erzmagier zuckend im Staub lag und nicht Ich.

Es stellte sich heraus, dass die drei infernalischen Wesenheiten eigentlich nur das Gespräch mit Atherion gesucht hatten, da dies nun nicht mehr möglich war, ließen sie uns nur weiterziehen, nachdem wir ihnen drei Rätselfragen beantworteten – wie für Dämonen üblich war aus diesem Handeln kein genauer Sinn herauszulesen, dennoch blieb uns keine andere Wahl. Die Aufgaben waren nicht sonderlich fordernd. Nachdem wir auch die dritte richtig beantwortet hatten, wurde mir schwarz vor Augen und wir erwachten erst einige Zeit später – zurück im Limbus. Thomeg Atherion war spurlos verschwunden.

Zurück in Mirham tadelte Salpikon Savertin uns für unsere doppelt missglückte Mission und schloss mich vorerst von der Arbeit der Schatten aus, da ich ein zu hohes Risiko sei, dieses übereilte Urteil hob er jedoch nach dem Treffen der obersten Gildenträte der Bruderschaft der Wissenden wieder auf, bei dem es ihm gelungen war aus eingigen Uneinigkeiten der Teilnehmenden – Atherion erschien nicht – eine Spaltung der Gilde hervorzurufen. Ein großer Teil der Anwesenden

stellte sich gegen Savertin (ich persönlich vermute geheime Kontakte dieser Verräter zum Dämonenmeister und auch Savertin sprach solche Gedanken laut aus).

Einige Tage später entnahm ich einem Artikel des Aventurischen Boten, den mir meine Gefährten vorlegten, dass ich von meiner Gilde in absentiam verurteilt und ihrer Unterstützung sowie all meiner Titel verlustig gegangen war. Auch wenn sich über die Hintergründe dieser Ungeheuerlichkeit keinerlei Einzelheiten aus dem Artikel entnehmen ließen, vermutete ich doch Atherion hinter der ganzen Sache. Ein Brief an meinen Gildenobersten Saldor Foslarin, sollte Klarheit bringen.

Kurz darauf ließ uns Savertin rufen und sandte uns in einer neuen Mission nach Warunk (nachdem ich ihm dargestellt hatte, dass er bereits viele Freunde verloren und Feinde gewonnen hatte, konnte ich ihn überzeugen, mich bei den Schatten zu rehabilitieren). Dort nämlich sollte es einen Druiden geben, der laut eines in Ysilia aufgegriffenen Spions, in engem Kontakt zu Borbarad stünde.

Erneut reisten wir durch den Limbus nach Warunk, allerdings unterlief unserem Führer ein Fehler bei der Navigation und so riss es uns nicht in einem kleinen Wald nahe der Stadt aus der Zwischenwelt, sondern wir landeten in einer von einer Daimonidenspinne bewohnten Höhle. Ein einfacher Dämonenbann genügte, um sie von ihrem Schicksal zu erlösen und den niederhöllischen Teil ihrer Existenz in die siebente Sphäre zu bannen.

Da wir den gesuchten Sumupriester in Warunk jedoch nicht antreffen konnten, blieb uns nichts weiter übrig, als uns durch das verschneite Tobrien gen Norden zu kämpfen und nach seiner Hütte im Nebelwald zu suchen. Großteils ereignislos

machten wir auf der mehrtägigen Reise jedoch eine interessante und erschütternde Entdeckung. Nicht weit vom Weg erblickten wir eine offenbar verlassene Burg, von der wir schon früher verschiedene Spukgeschichten gehört hatten. Selbstverständlich gingen wir der Sache auf den Grund, auch wenn der Borongeweihte des nahen Dorfes uns sehr abweisend zu verstehen gab, dass wir hier nicht erwünscht seien.

Im Inneren der Burg erlebten wir jedoch eine böse Überraschung – und wenn wir auch immer noch nicht wissen, um welches Wesen es sich dort handelte, obwohl ein Dämon meiner Ansicht nach am allerwahrscheinlichsten ist, wissen wir doch, dass es mit Sicherheit kein Geist sein kann. Decken und Böden stürzten auf wundersame Weise ein, die Skelette toter Boronis wurden uns entgegengeschleudert, Eisflächen versuchten uns mit mannshohen Händen zu zerquetschen und Shelia verschwand sogar vollends in der Dunkelheit und wir fanden sie erst draußen halb tot im Schnee wieder, in den sie wohl von einem der oberen Stockwerke geschleudert worden war.

Einige Leute aus dem Dorf quartierten uns für die Nacht ein. Bevor wir jedoch am nächsten Morgen aufbrechen konnten – wir hatten uns damit abgefunden, dass wir hier und jetzt nicht genügend Zeit zur Verfügung hatten, uns um das alte Gemäuer zu sorgen – bereitete Ingvar uns einiges Kopfzerbrechen: Zuerst entledigte er sich urplötzlich aller Kleider, tanzte hinaus in den Schnee und schlug sich dabei selbst mit einer Rute, dann – als ich ihn ersteinmal zurück in die Hütte gebracht hatte und wir sahen, dass er von Kopf bis Fuß nicht ein einzige Haar am Körper hatte (was ja ohnehin schon sonderlich genug gewesen wäre) – musste Gerwulf ihn

natürlich über Gebühr mit dieser neuerlichen Erkenntnis beschämen. Als Ingvar begann, auf Gerwulf einzuprügeln wuchsen ihm von einem Augenblick auf den nächsten Schuppen am gesamten Körper und er steigerte sich in einen Wahn, der den stolzesten Thorwaler vor Neid hätte erblassen lassen. Nur mit Mühe gelang es uns, ihn zu beruhigen. Daraufhin, stellte er nüchtern fest, er sei nun kein Zwerg mehr und wir sollten ihn – bis er sich einen neuen Namen gemacht habe – Sohn des Leviathan nennen.

Aus den Erzählungen meiner Gefährten hatte ich natürlich schon von den legendären sieben Gezeichneten erfahren und mit Gerwulf auch immer einen eindeutig zuordnen können, aber wie sehr dieses Zeichen – was auch immer es genau sein mag – doch einen charakterstarken Krieger von Grund auf umkrepeln konnte, hatte mich mehr als erschüttert. Ich glaubte sogar erkannt zu haben, dass unsere gesamte Jagd nach Borbarad eine viel größere Sache sein könnten, als ich zu bewältigen in der Lage wäre und ich fragte mich, ob ich mich von diesem Unternehmen nicht lieber zurückziehen sollte. Immerhin: Ich war – und das konnte ich mit absoluter Sicherheit sagen – keiner dieses mysteriösen Gezeichneten, wie es etwa Gerwulf und Ingvar (oder besser der Sohn des Leviathan) waren. Alrich und Shelia zeichneten sich immerhin noch durch ihre Erfahrungen mit Borbarad, mit den Prophezeiungen von den Gezeichneten und insbesondere durch ihre Erlebnisse in Weiden und Maraskan für diese Jagd aus, ich hingegen verstand gerade einmal im Ansatz, welche gigantischen Ausmaße dieser Krieg – denn ein solcher war es inzwischen in der Tat – hatte. Die heiligen Bildnisse der Hesinde, das Orakel von Al’Anfa, die Gezeichneten, die große

Krise der Praioskirche und die zwei Boten des Lichtes, die Spaltung der schwarzen Gilde und die Rückkehr eines seit ewig tot geglaubten Dämonenbeschwörers, der Aventurien schon einmal mit Krieg überzogen hatte. Dem entgegen stand ich. Das Alter schlug mich nun immer mehr in seine Fesseln, ich war kaum mehr in der Lage, mich ohne fremde Hilfe auf den Rücken eines Pferdes zu schwingen und die Kälte und die Schmerzen in meinem Bein machten mir unendlich zu schaffen. Mit welchem Recht nahm ich Anteil an etwas so Großem, für das ich vermutlich niemals vorgesehen gewesen war?

Endlich erreichten wir Viereichen und schlugen uns unter der Führung eines örtlichen Jägers durch den Nebelwald zur Hütte des Druiden. Sie zu finden war tatsächlich nicht sonderlich schwer, er bemerkte uns jedoch und warf Zauber um Zauber gegen uns, um uns aufzuhalten, und auch, wenn seine Versuche kaum fruchteten, muss ich ihm doch eine gewisse Kompetenz für windbeeinflussende Zauber zugestehen. Wir setzten ihn fest und nachdem wir ihm ein wenig Quasselwurz aus seiner eigenen Kräuterküche gegeben hatten, konnten wir ihm einige nützliche Informationen entlocken, unter Anderem verriet er uns, dass Borbarad sein großes Vorhaben am 20. INGerimm diesen Jahres vollenden wolle.

Leider wurden wir während des Verhörs unterbrochen, denn ein buckliger Magier war mit drei Söldnern und zwei Kindern ebenfalls zur Hütte gekommen und setzte sie in Brand – offenbar in der Absicht den Druiden zu töten. Einen genauen Zusammenhang konnten wir uns nicht direkt erschließen, aber uns blieb keine andere Wahl, als den Überraschungseffekt zu nutzen (der Zauberer hatte nicht erwartet, mehrere tapfere

Recken anzutreffen, sonst hätte er wohl mehr Mietlinge mitgebracht). Während des Gefechts mussten wir feststellen, dass es sich bei den Kindern keinesfalls mehr um solche handelte, sondern um die Ergebnisse niederster Experimente. Dem vielleicht vierzehnjährigen Jungen und dem etwa gleichaltrigen Mädchen waren irgendwie Dämonen eingepflanzt worden. Mit einem Pentagramma Sphärenbann konnte ich den Zant, der in ihnen steckte zwar austreiben, aber mit ihm verließ die Kinder auch das Leben und sie verschmorten zu einem glücklosen Häufchen Asche.

Der Magier rettete sich mittels eines Transversalis Teleport, Alrich und der Sohn des Leviathan machten die Söldlinge nieder. Dem letzten Überlebenden trugen wir auf, die Kinder und seine Gefährtne zu begraben und ließen ihn mit ihren sterblichen Überresten und einer inzwischen niedergebrannten Hütte allein. Der Druide hatte sich während des Kampfes aus seinen Fesseln befreit und eienen letzten wirkungslosen Zauber gegen den Jungen gesprochen und war dann restlos vergangen (ich vermutete hier die legendäre Druidenrache, auch wenn sie in den Erzählungen um einiges effektvoller zu sein schien, als in der Realität), wahrscheinlich wagte er es nicht mehr, seinem Herrn gegenüberzutreten, nachdem er so viele Geheimnisse preisgegeben hatte und wählte den Freitod (obwohl die Wahl dieses Begriffes Tod vielleicht nicht ganz die richtige ist). Wir machten uns auf den Rückweg nach Warunk.

Bevor wir jedoch nach Mirham heimkehren konnten, mussten wir uns leider erst der Realität stellen. Unsere magische Sphäre war, nachdem sie in den Höhlen in denen sie gelagert hatte eingebrochen war, ihren Weg nach Warunk gefunden,

ein Käselager demoliert und war mitten auf dem Marktplatz der Stadt zum Stehen gekommen. Der Markgraf persönlich hatte sich der Sache angenommen und Soldaten zu ihrer Bewachung stationiert. Außerdem waren bereits einige Pfeile des Lichts eingetroffen, um die Kugel zu untersuchen.

Erst in einer Nacht-und-Nebel-Aktion gelang es uns, unbeschadet ins Innere der Sphäre zu gelangen und in den Limbus zu entschwinden. Da die Pfeile uns jedoch bemerkten wurde einer von ihnen, als er der Kugel zu nahe kam, ebenfalls mit in die Welt zwischen den Welten gerissen. Wir sammelten ihn auf, fesselten ihn und nahmen ihn mit nach Mirham.

Salpikon Savertin war mit dem Ausgang unserer Mission offensichtlich sehr zufrieden und mit dem gefangenen Pfeil des Lichts hatten wir ihm einen weiteren Trumpf in die Hand gespielt. Wir ruhten uns einige Tage an der Akademie aus – während der ich meine Fertigkeiten mit der Kristallkugel noch ein wenig erweiterte – und wurden am 28. HESinde zur Spektabilität gerufen.

Er weihte uns in unsere nächste Mission ein: Wir sollten mit dem Schiff nach Charypso reisen und uns dort durch den Dschungel nach Altaias, der zerstörten Stadt, schlagen. Salpikon vermutete, dass Borbarads Rückkehr mit ihrer Vernichtung im Zusammenhang stehen und dass wir dort nun einige neue Erkenntnisse finden könnten, um sie gegen ihn zu verwenden. Auch wenn mich die Aussicht, nach dem tobrischen Winter nun den altoumschen Dschungel durchreisen zu müssen, nicht gerade in Hochstimmung versetzte, konnte ich unseren Aufbruch nicht erwarten, war doch Untätigkeit das Schlimmste, was uns geschehen konnte, wo uns nur noch so wenig Zeit blieb.

Am Abend vor unserem Aufbruch, kam es noch zu einem unerwarteten Zwischenfall: Wir saßen bei einigen Gläsern Wein zusammen, als plötzlich eine Schattengestalt durch die Tür brach und von vier übergroßen Wölfen verfolgt wurde. Beute und Jäger rasten durch die nächste Tür und auf die Brücke hinauf, die zum Basaltturm der Akademie führte. Alrich und der Sohn des Leviathan folgten ihnen überstürzt, ich besann mich einige Augenblicke, bevor ich ihnen hinterherkam. Auf der Brücke angekommen begann ich sofort einen Pentagramma Sphärenbann zu wirken, doch meine Gefährten zerschlugen die Meute so schnell, dass es meiner Magie nicht weiter bedurfte.

Wir brachen am nächsten Morgen sofort auf. Acht weitere Schatten begleiteten uns, außerdem hatten wir zwei Sklaven der Akademie und sogar einen Wächtergolem zur Unterstützung mitgenommen. Zu Fuß ging es an die Küste, dann bestiegen wir das Flaggschiff des Königs von Mirham und stachen mit Kurs auf Charypso in See. Drei ereignislose Tage später erreichten wir unser Ziel auf Altoum. Bevor wir jedoch in den Hafen einlaufen konnten, kamen zwei Piratenschiffe längsseits und hätten uns vermutlich geentert, hätte ich ihnen nicht mit einer simplen Variante meines Flim Flam Funkels ein wenig Respekt nahegebracht. Unbehelligt gingen wir an Land.

Alrich, Gerwulf, Shelia und mir fiel es nun zu, Lastesel und weitere Sklaven zu erwerben und bereits nach wenigen Stunden konnten wir fünf Tiere und drei Träger unser Eigen nennen. Der Sohn des Leviathan machte sich auf die Suche nach einem ortskundigen Führer und fand auch schnell einen Taipu, der bereit war, uns sicher nach Altaia zu bringen.

Die erste Etappe unserer Reise durch die Dschungel Altoums erwies sich als ausgesprochen leicht und bald erreichten wir die kleine Ortschaft Edas, deren Herrscher – ein Magierbaron – uns einlud, in seinem Haus unterzukommen. Nach einer Nacht wurden wir jedoch unsanft aus seinem Palast geworfen, und das nur, weil Gerwulf seine Finger einfach nicht bei sich lassen und eine Frau aus dem Harem des Herrschers entehren musste. Auch wenn er nachher unter der Wirkung eines Respondami seine Unschuld beteuerte, glaubte ich ihm nicht. Unsere Fahrt wurde nun zunehmend strapaziöser, die Natur erschwerte unser Vorankommen immer mehr und offenbar waren auch einige andere Kräfte am Werk, die versucht waren, uns vom Erfolg unserer Mission abzuhalten. Zum Einen trafen wir an einer zerstörten Hängebrücke auf einige Söldner, die uns ohne Vorwarnung angriffen, aber der Sohn des Leviathan konnte sie mit einem einzigen gezielten Schuss seiner Armbrust in die Flucht schlagen.

Eines Nachts wurde der Haipu, der uns nach Altaia bringen sollte, von einem merkwürdigen Wesen angegriffen, dass in den Legenden der Waldmensen nur Spinnenmann genannt wurde. Seine Leiche landete aus den Wipfeln der Bäume direkt in der Mitte unseres Lagers. Eine Nacht später flohen die drei Träger aus Charypso, ohne, dass die eingeteilten Wachen etwas mitbekamen, in den Dschungel. Vermutlich sind sie nie nach Hause zurückgekehrt.

Kurz bevor wir unser Ziel dann letztendlich erreichten, trat uns auf einem ausgetretenen Wildpfad mitten im Dschungel der Schamane eines örtlichen Waldmensenstammes entgegen, der uns Drohungen entgegenwarf und etwas von einem rotgesichtigen Dämon sprach. Vermutlich meinte er damit

einen der Begleiter, die Borbarad mit sich gebracht hatte, als er kam, um Altaia zu zerstören. Bereits zuvor waren wir mehrfach in Fallen der Waldmenschen getappt, oder waren aus dem Hinterhalt angegriffen worden, aber immer ohne auch nur einen einzigen dieser Wilden zu Gesicht zu bekommen.

Nach mehreren anstrengenden Tagesmärschen durch den widerspändstigen Dschungel erreichten wir endlich die Ruinen von Altaia. Bereits von weitem war zu sehen, wie sehr die Stadt gelitten hatte: Überall ragten verkohlte Überreste einstiger Häuser, Tempel und Paläste in die Höhe, eine gewaltige Bresche prangte in der mächtigen Mauer, die die Stadt nach Norden hin schützen sollte. Nachdem wir ein provisorisches Lager aufgeschlagen hatten, betraten Alrich, Gerwulf, Shelia, der Sohn des Leviathan und ich die Trümmerstadt, um uns einen ersten Überblick zu verschaffen.

In den Überresten des Boron-Heiligtums entdeckten wir ein halbwegs intaktes Tagebuch, das wohl einer Dienerin des schweigsamen Gottes gehört haben musste. Es berichtete, wie Borbarad nach Altaia gekommen war, um das Orakel der Stadt zu besuchen und es vollständig zerstörte, nachdem er keine zufriedenstellende Antwort erhalten hatte. Erst später sollten wir Genaueres über seine Motive erfahren.

Des Weiteren konnten wir die Ruinen des Herrscherpalastes, sowie des Efferd- und Tsatempels identifizieren. Auch stießen wir auf einen riesigen Leichenhügel. Vermutlich hatte die erste Expedition nach Altaia alle Toten der Stadt zusammengetragen, um sie zu bestatten. Fast alle Leichen waren entstellt und verbrannt und aus unseren Untersuchungen der Überreste der Stadt, schlossen wir, dass die Stadt wohl durch enorme Hitze, die sogar den massiven Stein der Stadtmauer zum Schmelzen

gebracht hatte, sowie ein regelrechtes Flammeninferno vernichtet wurde. Dass hierbei ein beachtlicher Teil der Häuser scheinbar willkürlich unversehrt gelassen worden war, deutete eindeutig auf chaotisch-infernales Wirken hin.

In der Mitte des Sees, um den herum die Stadt gebaut worden war, fanden wir die drei Sockel, auf denen ehemals die Statuen des Orakels gestanden hatten, von denen aber nur noch jade Splitter über die ganze Insel verteilt waren – Borbarad hatte offenbar gewollt, dass die Statuen niemals rekonstruiert werden sollten.

Zurück im Lager berichteten wir von unseren Entdeckungen, ich fertigte eine grobe Karte der Stadt an und wir planten unsere weitere Vorgehensweise.

Am nächsten Tag begannen wir damit, an den markanten Orten der Stadt die mitgebrachten Blutblattsetzlinge auszubringen. Außerdem machten wir in einer größeren Ruine am Flussufer eine interessante Entdeckung: Hunderte kleiner Reptilien und Amphibien tummelten sich dort mit einem Mal um einen Punkt der Trümmer. Wir konnten nicht nah genug herankommen, um uns den Ort genauer zu beschauen.

Als wir Tags darauf zurückkamen, um unsere Setzlinge zu begutachten, entdeckten wir, dass zunehmend mehr und größere Tiere von diesen Trümmern angelockt worden waren. Insbesondere konnten wir Gürtelchsen und Panzerechsen beobachten, was es uns natürlich erneut unmöglich machte, die Quelle der Anziehungskraft auszumachen. Wir mussten in unser Lager zurückkehren, als unter unseren Lasteseln ein großer Tumult ausbrach. Jemand hatte die Seile der Tiere zerschnitten und sie in Panik versetzt. Wir konnten alle wieder einfangen, aber nun stand fest, dass wir immer noch

einen Feind in direkter Umgebung besaßen. Wir beschlossen, unser Lager ab sofort nicht mehr unbewacht zu lassen.

Bevor wir uns zur Nachtruhe legen konnten, wurden wir von einem wildgewordenen Schlinger – einem etwa vier Schritt messenden, monströsen Echsenwesen – angegriffen, konnten ihn jedoch schnell überwinden. Vermutlich war das Monstrum ebenfalls von der Ruine am Seeufer angelockt und dann auf uns aufmerksam geworden.

Am nächsten Tag waren bis auf eine schildkrötenähnliche Kreatur alle Tiere aus der Ruine verschwunden. Da es sich um eine besonders gefährliche Art handelte, wagten wir uns nicht näher heran, sondern Alrich und Shelia begannen damit, sie mit einigen Fleischbrocken aus der Stadt herauszulocken, verschwanden dann jedoch spurlos. Da Gerwulf und ich uns den anderen Schatten anschlossen, und mit den magischen Analysen begannen, kümmerten wir uns nicht weiter um sie und trafen sie erst später in unserem Lager wieder.

Obwohl es recht schwierig war, in dem Wirrwar aus Kraftfäden und magischen Überlagerungen etwas zu erkennen, konnten wir bereits an diesem Tag einige wichtige Punkte herausarbeiten. Insbesondere konnten wir die dämonischen Komponenten Agrimoths (des Verderbers der Elemente) und Asfaloths (der Herrin des wimmelnden Chaos) ausmachen.

Unsere neuen Erkenntnisse deckten sich sehr genau mit denen, die Alrich und Shelia zur gleichen Zeit gesammelt hatten. Sie hatten am Waldrand einen überwucherten Pfad in den Dschungel hinein entdeckt, der sie zu einer Lichtung geführt hatte. Neben merkwürdig mutierten Tieren hatten sie dort gigantische Heptagramme, ein koschbasaltenes Gefängnis und einen gewaltigen Berg hellrosaner Jadesteine gefunden. Sie

brachten mir eine mutierte Raupe mit, aus deren Rücken Pilze wucherten, damit ich sie genauer untersuchen könne.

Aus ihren Berichten schloss ich schnell, dass es sich bei der Lichtung vermutlich um ein Unheiligtum Asfaloths handelte und die Heptagramme somit garantiert zur Chimärenerschaffung genutzt worden waren. Bei der Raupe indes handelte es sich nicht um eine Chimäre im eigentlichen Sinne – auch wenn man das ob ihrer äußeren Erscheinung leicht vermuten konnte – sondern sie war durch die schiere Präsenz Asfaloth-chaotischen Wirkens pervertiert und mutiert – ein schlimmes Verbrechen wider Natur und göttlicher Ordnung. Natürlich bestand ich darauf, den Ort sobald wie möglich selbst in Augenschein zu nehmen.

Der darauffolgende Morgen barg jedoch noch eine Überraschung: ein Schatten war verschwunden. Vermutlich war er in der Nacht zuvor in den Dschungel gegangen, um sich genauer mit der hiesigen Flora auseinanderzusetzen, als er entführt wurde. Wir fanden einen in Kusliker Zeichen verfassten Brief, der uns aufforderte, sofort mit unseren Untersuchungen abzubrechen und diesen Ort zu verlassen, um das Leben des Gefangenen zu retten. Shelia nahm sich sofort der Suche nach dem Magier an, während Alrich, Gerwulf und ich uns auf den Weg zum Unheiligtum machten.

Dort angekommen bestätigten sich alle meine Befürchtungen. Gerwulf entdeckte einen weiterführenden Pfad, an dessen Ende wir das Ergebnis der Experimente und Dämonenbeschwörungen dieses Ortes fanden: Ein groteskes und riesiges Monster, zu gleichen Teilen Nebelspinne, Krakenmolch und Purpurwurm. Um den riesigen Kadaver herum zog sich alles Leben zurück, aus tausenden Poren der schuppigen

Haut traten heiße, dampfende Schwaden aus und im Schädel der Kreatur klaffte ein faustgroßes Loch. Nach einer kurzen Analyse der magischen Aura des Kadavers entdeckte ich, dass die Chimäre noch aus einem weiteren Wesen bestand: Einem Dämon Agrimoths, der ewigen Flamme, des puren pervertierten Feuers höchstselbst, wenn man so möchte. Offenbar war das Experiment jedoch nicht gänzlich geglückt, denn der brennende Dämon im Innern hatte das Wesen offenbar selbst gerichtet. Jedenfalls stand nun fest, wie genau die Vernichtung Altaias zu erklären war.

Kurz nachdem wir in unser Lager zurückgekehrt waren, tauchte auch Shelia wieder auf und brachte den befreiten Magier, sowie zwei gefangene und einen toten Söldner mit sich. Diese entlarvten Nemris – eine weitere Angehörige der Schatten – als Verräterin, die sie beauftragt hatte, unsere Mission zu sabotieren. Nach einem kurzen Schlachtruf für Borbarad ließ sie sich jedoch schnell überwältigen. Die Schatten nahmen sich ihrer an, um sie zu verhören.

Wir gingen schnell zu Bett, doch kurz nachdem wir richtig eingeschlafen waren, wurden wir auch schon wieder von einem unheilvollen grünlichen Leuchten geweckt, das offenbar direkt aus der zerstörten Stadt zu kommen schienen. Ohne uns abzusprechen gingen wir alle sofort los, um der Sache auf den Grund zu gehen. Das Leuchten führte uns direkt zur ehemaligen Orakelinsel im See von Altaia. Was uns dort erwartet, überraschte uns alle zutiefst: Shelia kniete in demütiger Pose vor den Sockeln der Statuen, die – wie von Geisterhand (oder vielleicht besser Dämonenhand) – wieder zusammengesetzt und von einem unheimlichen Leuchten erfüllt über ihren Sockeln schwebten. Alrich und Gerwulf warfen sich bäuchlings

auf den Boden und begannen inbrünstig zu beten, offenbar glaubten sie, mit den Göttern selbst zu sprechen. Ich nahm ihnen ihre Illusion nicht, wusste aber selbst, dem Schattenspiel der dämonischen Entitäten zu widerstehen.

Als die drei Statuen jedoch zu sprechen begannen, erkannte ich, dass es sich keineswegs um chaotisches sondern karmales Wirken handelte – auch wenn es natürlich völlig absurd war, zu glauben, die göttlichen Herren selbst, hätten zu uns gesprochen. So empfingen wir – Alrich von Roterz, Gerwulf Eichinger, Shelia von Tecklenstein, der Sohn des Leviathan und ich, flagrum daemonis – im Firun 1019 BF die Orakelsprüche von Altaia.

Doch bereits wenige Atemzüge, nachdem die Stimmen des Orakels verstummt waren, zerfielen die Statuen wieder in ihre Bruchstücke und ein Beben ging durch die Erde, das uns von den Beinen warf. Spalten rissen in der Erde auf und drohten uns zu verschlingen und nur knapp konnten wir uns durch den See auf die andere Seite des Ufers retten, bevor die Insel im See und mit ihr das zerstörte Orakel von Altaia in einem bodenlosen Schlund versanken. Drei Leuchtende Jadesplitter jedoch stiegen hoch in den Himmel und nahmen ihren angestammten Platz in den jeweiligen Gestirnen ein, aus denen sie der Legende nach einst entstanden sein sollen.

Es hatte sich uns sofort offenbart, warum Borbarad so versessen darauf gewesen war, Altaia und das Orakel zu vernichten, doch er war gescheitert und wir hatten gehört, was wir hören mussten. Sehr schnell hatten wir die Orakelsprüche gedeutet. Sie wiesen eindeutig nach Andalkan, einer kleineren Insel in direkter Nähe zu Maraskan – dort wohl, wolle Borbarad seine neue Festung errichten, sein neues Heer

versammeln. Mittels eines Nuntiovolo sandten wir einen – von mir mittels Zauberzeichen geschützten – Brief direkt zu Salpikon Savertin und machten uns bald auf den Rückweg nach Charypso.

Zurück an Bord unseres Schiffes brachen wir unmittelbar nach AL'Mancha auf, um uns auf die Suche nach dem ehemaligen, jetzt aber verstoßenen, Hofmagier Gaius Galotta zu machen. An seiner Statt trafen wir aber auf einen Dämonen aus dem Gefolge Amazeroths, der uns nach einer misslungenen Scharade offen angriff. Als wir ihn niedergeworfen hatten, verriet er, dass der wahre Galotta bereits an Borbarads Seite sei, dann wurde er zurück in die siebente Sphäre geschleudert. Und wieder hatte ein Magier der weißen Gilde sich der Sache des Dämonenmeisters angeschlossen.

Wir fuhren zurück nach Mirham. Dort erwartete uns ein überraschender Anblick: Dutzende von Zelten waren rund um die Akademie aufgeschlagen – Savertin hatte unsere Nachricht offenbar erhalten und bereits alle Schatten und andere Verbündeten mobilisiert, um Borbarad sobald als möglich entgegenzutreten. Er beglückwünschte uns zu unserem Erfolg auf Altaia und lud uns ein, später mit ihm genauere Schlachtpläne zu entwerfen. Mir war es jedoch möglich, ihn kurz unter vier Augen zu sprechen. Er nahm mein Angebot an und versprach, mich in die schwarze Gilde aufzunehmen.

Bei Hesinde, wie mächtig mochte Borbarad tatsächlich sein, gegen den wir nun zu Felde zogen? Seine Diener hatten jede mir bekannte Institution unterwandert, sie hatten Dämonen in die Körper unschuldiger Kinder gezwungen, eine riesige vierteilige Chimäre aus Monstern und Dämonen erschaffen,

eine ganze Stadt in Schutt und Asche gelegt und jetzt hatte sich der vermutlich größte Beherrschungsmagier unserer Zeit, Gaius Galotta, auch noch dem Dämonenmeister, dem maßlosen Zerstörer, angeschlossen. Und Borbarads Pläne schienen mehr und mehr zu seiner Zufriedenheit zu verlaufen, seine neue Festung musste kurz vor der Fertigstellung stehen und bereits in wenigen Monaten sollte seine Armee eine Neuordnung der Welt erzwingen. Und gegen diesen Feind – der uns offensichtlich in jeder Hinsicht überlegen schien – wollten wir nun, zusammen mit einer Handvoll anderer Magier, im offenen Kampf entgegentreten. Wie konnten wir nur so vermessen sein, auf einen Sieg gegen das geordnete Chaos zu hoffen? Und was hielt mich überhaupt dazu an, mein Leben fast sicher auf eine solch aussichtslose Art wegzuworfen? Was betraff mich dieser Krieg mehr, als es jeden anderen Aventurier tat? Auch wenn mich das Orakel von Altaia unter all meinen Gefährten persönlich angesprochen hatte – und ich war sicherlich nicht so vermessen, dahinter nicht doch die Stimmen der Götter zu hören – war ich doch kein Gezeichneter und sah keine Gründe, warum ich es jemals sein sollte.

Er hielt Wort und am nächsten Abend wurde ich hinter verschlossenen Türen in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen. Ab sofort trug ich den Namen Egardim Nastrawal, im Gegenzug überließ ich Savertin die Thesen der von mir rekonstruierten Zauberzeichen. Wir verbrachten einige ruhige Tage in Mirham, kleideten uns neu ein und bereiteten uns auf den Hammerschlag vor, den wir Borbarad beizubringen gedachten. Savertin weihte uns in seine genauen Schlachtpläne ein und wir durften sogar einen Blick durch sein

schwarzes Auge werfen. Es offenbarte uns die Insel Andalkan, eine Handvoll Magier und etwa drei Dutzend Söldlinge – keine Herausforderung für uns. Savertin versicherte uns, dass das Auge nicht getäuscht werden könnte und wir somit keinesfalls in eine Falle rennen würden.

Bereits wenige Tage später reisten wir mithilfe der Dotanischen Sphären und gemeinsam mit Savertin und einigen weiteren Schatten und Gerätschaften nach Thallusa. Dort übernahmen wir mithilfe gefälschter KGIA-Dokumente die Kontrolle über das dritte Geschwader der Mittelreichflotte. Nachdem die restlichen Schatten mit dem Schiff des Mirhamer Königs eingetroffen waren, stachen wir sofort in See. Neben rund 40 Schatten, standen uns 150 kaiserlich-garethische Seesoldaten auf drei kampferprobten Schlachtschiffen zur Seite und sogar eine der Sphären hatten wir mit an Bord genommen.

Nur einige Tage später konnten wir Andalkan am Horizont ausmachen. Wir blieben mit den wichtigsten Schatten, dem Flaggschiff des Geschwaders und der Opalglanz auf Abstand, während die beiden anderen Schiffe Kurs auf die Insel nahmen, um die erste Sturmwelle zu bilden. Und in diesem Moment traf der geschwungene Hammer den Amboss. Irgendjemand – womöglich Borbarad oder Galotta selbst – hatte von Zhurlan TPelrar – einem der Schatten – Besitz ergriffen und uns unterwandert, denn plötzlich stach er Calman von Silas heimtückisch nieder, sprach einen Duplicatus und warf sich gegen uns in den Kampf. Als wir ihn niedergeworfen hatten, wurde uns das ganze Ausmaß dieser Heimtücke offenbar:

Aus den Dschungeln der Insel stürmten plötzlich hunderte Bewaffneter auf die landenden Magier und Soldaten zu, hinter

kleineren Inseln tauchten mehrere Kriegsschiffe auf, um Kurs auf uns zu nehmen, ein gigantischer, auf dem Wasser laufender Baum stakste auf unser Schiff zu und vom Himmel stießen Dämonen aller Arten gegen uns herab. Und noch bevor sie richtig begonnen hatte, war mir klar, dass diese Schlacht, die Borbarads Pläne hätte zunichte machen sollen, verloren war: Unsere Truppen an Land wurden dahingeschlachtet, die Opalglanz stand binnen kürzester Zeit in Flammen und wir drängten so schnell wir konnten auf das Ufer zu, um zumindest der Gefahr des Ertrinkens zu entgehen.

Savertin stand am Bug unseres Schiffes und schleuderte Zauber gegen jeden Dämon, der uns zu nahe kommen wollte, Alrich, Arrulskhan – wie sich der Sohn des Leviathan inzwischen nannte – und Shelia hackten enternde Seesöldner und Krakonier in Stücke. Mir selbst gelang es während unseres verzweifelten Kampfes einen Vatacheor – einen achtgehörnten Spinnendämon – sowie einen Irrhalk zurück in die siebente Sphäre zu schicken. Doch kurz nachdem unser Schiff auf den Strand Andalkans aufgelaufen war, erkannte sogar Savertin, dass die Schlacht geschlagen und verloren war. Seine echsiche Dienerin verwandelte sich in eine flugfähige Echse und trug ihn davon. Wir selbst retteten uns im letzten Augenblick, bevor wir von den gewaltigen Kiefern des Baumschiffes zermalmt wurden, in die Dotanische Sphäre und entkamen in den Limbus, wo uns nur noch weitere Dämonen – offenbar auf ihren Einsatz wartend – begegneten. Mit dem letzten Rest meiner Kraft, rettete ich uns in das endlose wabernde Grau. Wir betraten Dere wieder in der puninischen Akademie – offenbar war die Kugel von alleine nach Hause geflogen. Leider ging sie mit diesem letzten Sphärenwechsel zu Bruch.

Nachdem wir die Umstände erklärt hatten, blieb uns nur noch eins: Wir brauchten einen neuen Plan und neue Verbündete, denn Borbarads Lakaien hatten einen unvergleichlichen Sieg erlangt und nahezu jeden unserer Verbündeten abgeschlachtet.

## Golden Blüten auf blauem Grund

Wir verabredeten, uns Anfang INGerimm wieder in Punin zu treffen, und trennten dann unsere Wege für die nächsten Monate. Nachdem ich noch etwa einen Monat in Punin verbracht hatte, brach ich gemeinsam mit Shelia nach Kunchom auf. Dort konnte ich aus einigen alten Schriftstücken das bisher offenbar unverstandene Wissen um eine weitere Arkanoglyphe rekonstruieren. Anschließend schiffte ich mich nach Mirham ein. Savertin selbst stand leider nicht für ein Gespräch zur Verfügung, also ließ ich ihm einen Brief überbringen, in dem ich ihm mitteilte, dass auch wir der Todesfalle bei Andalkan entkommen waren und wo wir in nächster Zeit vermutlich zu erreichen seien. Ich hinterließ außerdem meine Niederschriften über die Arkanoglyphen für ihn und nutzte die neuen Bildungsmöglichkeiten, die sich mir nun boten.

Über Kuslik (dort ließ ich mich in die fast verlorene Kunst der Arkanil-Zeichen einweihen, um sie auf Parallelen zu den Arkanoglyphen hin zu untersuchen) reiste ich zurück nach Punin. Unterwegs erhielt ich einen Brief vom Schwert der Schwerter, Alya von Schattengrund persönlich, der mich (oder besser: den verstorbenen Galardan Seimwart) nach Perricum einlud. In Punin erfuhr ich, dass auch meine Gefährten eine solche Aufforderung erhalten hatten und Alrich sogar bereits dorthin abgereist war. Wir anderen brachen sofort auf.

Am 17. INGerimm (dem im Brief erwähnten Termin) begaben wir uns – nun wieder in Gesellschaft unseres Ritters – zur Festung. Dort wurden wir zwar freundlich aufgenommen, doch das Schwert der Schwerter war erst vor kurzem überraschend nach Gareth aufgebrochen. Einer ihrer Vertreter schlug uns

vor, anstatt untätig herumzusitzen, lieber ein Treffen mit dem Admiralitätsstab der kaiserlichen Flotte zu arrangieren.

Am nächsten Morgen machten wir uns also auf den Weg zum Kriegshafen Perricums. Durch die Autorität Alrichs und die Erwähnung des Schwerts der Schwerter erlangten wir Eintritt in das schwer gesicherte Militärviertel. Gerwulf, Shelia und Ich warteten außerhalb der Mauern, was sich als glücklicher Zufall erwies, denn eine Adeptin der örtlichen Schule der Austreibung suchte uns auf und überreichte uns eine Nachricht, dass die Spektabilität uns in Sachen Borbarad sprechen wolle.

Nachdem Alrich und Arrulskhan wieder zu uns gestoßen und berichtet hatten, dass die kaiserlichen Admiräle nichts unternehmen, sondern viel mehr den Verlust ihrer Schiffe vertuschen wollten, begaben wir uns auf den Rückweg zur Burg. Auf dem Weg dorthin wurden wir plötzlich beinahe von einer Kutsche niedergemacht. Arrulskhan nahm sofort die Verfolgung auf und sollte erst in unseren Quartieren wieder zu uns stoßen. Wir verbliebenen vier indes, hörten einen lauten Schrei. Wir folgten ihm und entdeckten einen in seinem eigenen Laden niedergestreckten Alchimisten. Seine Gesellin erzählte uns von seiner letzten Kundin: einer schwarzhaarigen Elfe. Der Giftschränk des Mannes war aufgebrochen und geplündert worden. Ohne, dass wir uns einen genauen Reim darauf machen konnten, kehrten wir zu unseren Zimmern zurück. Arrulskhan berichtete davon, dass ein von der Kutsche heruntergesprungener Zant ihn daran gehindert hätte, selbige einzuholen.

Wie es in der Nachricht der Spektabilität stand, machten wir uns am nächsten Morgen zur örtlichen Magierakademie auf.

Olorand von Gareth-Rothenfels hatte bereits von den großen Taten meiner Gefährten gehört und bat uns daher nun, ihm bei der Suche nach einer kürzlich verschwundenen Magierin seiner Akademie behilflich zu sein, die zu allem Überluss wohl auch noch einige Gerätschaften und Dokumente, die möglicherweise mit Borbarad oder Galotta im Zusammenhang stehen könnten, entwendet haben soll. Nachdem wir ihre Arbeitsräume durchsucht und nichts gefunden hatten, machten wir uns auf den Weg zu ihrem Haus in der Stadt, als es auf der Brücke vor den Toren der Akademie zu einer schicksalhaften Begegnung kam.

Eine junge Halbhelfe in der Tracht einer Noionitin folgte uns und sprach uns überraschend an, indem sie meinte, uns endlich gefunden zu haben. Dann entblößte sie ohne zu zögern ihre Brust und das Bild einer Katze fauchte uns von dort entgegen. Obgleich ich nicht sofort erkannte, was genau das zu bedeuten hatte, schienen meine Gefährten wie von Rondras Blitz getroffen. Erst nachdem wir uns einige Zeit mit ihr unterhalten hatten, offenbarte sich mir, dass es sich bei dieser außergewöhnlichen Tätowierung um das zweite der sieben Zeichen handeln musste, dass vor ihr schon von einer Hexe und dem großen Schwertmeister Tunajaar getragen worden war. Sie stellte sich selbst als Fenia Rabenkind vom Salamanderstein vor, ausgebildet im Kreis der Einkehr in den Salamandersteinen, sowie an der gildenmagischen Akademie Donnerbachs um – wie sie selbst sagte – Geist und Körper zu heilen zu verstehen. Wir verständigten uns darauf, sie von nun an in unserer Nähe zu haben, damit die bekannten Zeichen zusammen seien, als unser Gespräch von einer Angehörigen der Grauen Stäbe – Yarvala – unterbrochen wurde, die uns

bat, sie zum örtlichen Ordenshaus zu begleiten. Worum es ging, verriet sie uns nicht.

Was uns dort erwartete überraschte nicht nur uns, sondern auch Yarvala: Admetos von Phenos, der Kammerher der hiesigen Niederlassung stand mit seinem Stab bewaffnet mitten auf der Treppe, zum Gebäude und verwehrte drei Magiern – offensichtlich Pfeilen des Lichts – darunter auch Nostrianus Eisenkober, den ich jedoch in diesem Moment nicht erkannte, den Zutritt. Sie waren in einen hitzigen Streit geraten, doch ohne zu zögern, stellten Gerwulf und ich uns an die Seite Phenos, was die Weißmagier nur noch mehr in Rage brachte. Erst das Eintreffen der Garde – zufälligerweise genau des Hauptmannes, den wir schon in der Alchimistenstube angetroffen hatten – konnte eine Eskalation verhindern und gemeinsam mit dem Kammerherrn der Grauen Stäbe und den drei Pfeilen des Lichts wurden wir auf die Wache gebracht, um die Lage zu klären. Offenbar hatte Eisenkober versucht, ohne die nötigen Papiere vom Gildenrat in die Privatgemächer Tharlesins von Borbra einzudringen. Mit meinem Wissen konnte ich den Offizier von der Notwendigkeit dieser Papiere überzeugen, sodass er die Pfeile des Lichts abwies. Zusammen mit Phenos und Yarvala konnten wir unbehelligt zum Quartier der Grauen Stäbe zurückkehren.

Dort angekommen offenbarte sich uns erneut ein überraschendes Bild: Yarvala lag leblos unter einem der Fenster des Ordenshauses, ein junger Mann stürzte aus dem Haus und brach beinahe zusammen, als er die Tote sah. Ich schickte ihn sofort zur Wache, während Shelia nach oben rannte und Gerwulf die Leiche in Augenschein nahm. Offenbar war borbaradianische Magie gegen sie gewirkt worden und

sie hielt eine ausgerissene Buchseite in der Hand. Oben in ihrem Arbeitszimmer konnten wir ein großes Durcheinander und den Umhang ihres Mörders ausmachen unter dem wir die Fetzen eines Briefes fanden.

Als der Wachoffizier eintraf, schien er wenig erfreut, uns so schnell wiederzusehen. Seine Männer kümmerten sich um die tote Yarvala, während wir den zerstückelten Brief wieder zusammensetzten, der wohl ebenfalls von Tharlisin von Borbra verfasst worden war. Gemeinsam mit einem Brief von ihm, den Atmetos von Phenos uns überreichte – und der auch der eigentliche Grund war, warum er uns hatte sprechen wollen – konnten wir rekonstruieren, dass von Borbra sich insgeheim mit einigen Rittern der Golgariten auf einer Expedition in die Gor befand, um ein altes Artefakt des Dämonenmeisters aus seiner einstigen Festung zu bergen – aber auch, dass er unter dem direkten Einfluss des Bethaniers stand. Uns blieb vorerst nichts weiter übrig, als diesen Informationen Glauben zu schenken.

Nachdem wir uns verabschiedet hatten, machten wir uns noch zum Privathaus der verschwundenen Magierin auf, die wir im Auftrag der örtlichen Spektabilität finden sollten. Shelia knackte das Schloss und wir durchsuchten die wenigen Räumlichkeiten. Da wir jedoch nichts finden konnten, zogen wir uns in unsere Quartiere auf der Burg des Schwerts der Schwerter zurück, während Fenia zur Schule der Austreibung zurückkehrte. Bevor wir jedoch in den wohlverdienten Tiefschlaf fallen konnten, wurden wir unsanft von einem Boten geweckt, der uns eilends zu eben dieser Schule geleitete.

Dort wartete auch bereits Olorand von Gareth-Rothenfels mit einer weiteren Magierin auf uns. In einem Heptagramm

zwischen ihnen lag, zuckend und sich windend, eine weitere Frau – genau jene, die wir in seinem Aufruf hatten suchen sollen, wie die Spektabilität uns mitteilte. Ihr Bruder hatte sie – nachdem er sie einige Tage versteckt gehalten hatte – gerade zur Akademie gebracht, weil er fürchtete, sie sei besessen. Tatsächlich hatte er damit recht, bevor ich jedoch handeln konnte, sprach sie plötzlich Gerwulf direkt an. Denn Sinn ihrer Worte konnten wir nicht sofort erfassen, doch dazu später. Olorand und mir war es ein leichtes den Morca, der in ihr hauste, auszutreiben, während wir die immer noch völlig verstörte Frau in Fenias Obhut gaben – sie stammelte etwas von Kaiser Reto. Natürlich kamen wir schnell darauf, dass sie vermutlich von dem gleichnamigen Hotel hier in Perricum sprach.

Am nächsten Tag – die Nacht verbrachten wir grübelnd und planend in der Akademie – trennten sich unsere Wege kurzzeitig: Shelia begab sich unter falschem Namen in das Hotel, um weitere Nachforschungen anzustellen, die in der Tat auch Früchte trugen, immerhin konnte sie herausbekommen, dass sie die Diener Borbarads, die in den letzten Tagen die Einbrüche und Morde in der Stadt begangen hatten, sich gerade auf dem Weg zum Avepass befanden – vermutlich, um sich mit Galotta, dem Reichsverräter, persönlich zu treffen. Wir anderen befassten uns derweil mit Gerwulf, die Ereignisse vergangener Nacht hatten uns doch nachdenklich gestimmt, was seine Loyalität uns gegenüber anging. Tatsächlich konnten wir mithilfe Fenias eine Menge Zweifel ausräumen und Gerwulf erklärte sich freiwillig zu jeder Untersuchungsmethode bereit, die anzuwenden wir planten. Wir würden ihn nie wieder mit anderen Augen sehen, doch es

ließen sich ein Großteil seiner teils sehr erschreckenden und unerklärlichen Taten auf das Wesen seines Rubinauges – bei dem es sich seines Wissens nach um einen bereits vor langer Zeit verstorbenen Magiermoguls handelt – zurückführen.

Als wir endlich wieder auf der Burg zusammensaßen und unsere neuen Erkenntnisse mit Shelia teilten, kam erneut ein Bote zu uns, um uns mitzuteilen, dass Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, nun endlich bereit war, uns zu empfangen. Wir berichteten ihr von den vergangenen Abenteuern meiner Gefährten, sowie unseren Erkenntnissen, was die Pläne Borbrarads anging. Plötzlich brach sie unerwartet zusammen, erdrückt von einer Vision: dem Fall Mendenas. Nur Augenblicke später ließ sie einen großen Gottesdienst vorbereiten, nahm Alrich beiseite und sandte uns zum Warten zurück auf unsere Zimmer. Wie wir erst später erfuhren, weihte sie unseren Baron in die geheimen Mysterien der Kirche der Göttin ein und erhob ihn persönlich in den Rang eines Knappen der Göttin.

Beim anschließenden großen Gottesdienst – zu dem auch wir wieder zugelassen waren – entfesselte sie eine der ältesten und mächtigsten Liturgien, die ihrer Kirche und ihrem Amt inne waren und versetzte die gesamte Dienerschaft der Göttin offen in den Kriegszustand gegen Borbarad und obwohl ich damals noch nicht an das direkte Wirken der Götter auf Dere glaubte, so muss ich doch gestehen, dass ich einen Hauch des Zornes gespürt habe, der Rondra zueigen ist. Hinterher nahm uns ihr Stellvertreter zur Seite, um uns in die genauen Pläne der Kirche einzuweihen und uns einen persönlichen Auftrag – der vielleicht den Ausschlag in diesem ganzen Krieg geben würde – zu erteilen. Wir sollten noch am gleichen

Tag aufbrechen, um die schwarze Kutsche, die verschiedene magische Utensilien zu Galotta bringen sollte, wie uns seit geraumer Zeit klar war, zu verfolgen und den Reichsverräter zu stoppen, der offenbar dabei war zum zweiten Mal in seinem Leben eine Ogerarmee auf die Beine zu stellen. Mit den besten Pferden aus den Stallungen der Kirche brachen wir auf.

Die Reise verlief bis zum Avepass ohne größere Zwischenfälle und den Aussagen der Herbergsbesitzer nach, konnten wir viel Zeit gutmachen. Vier Tage später, inmitten der schroffen Felsen der Trollzacken, kam es jedoch zu einer Begegnung, die niemand von uns so schnell vergessen würde: Herofan – der mächtige Greif vom Avepass – brach plötzlich aus den Wolken vor uns, verfolgt von zwei dämonischen Irrhalcken. Ohne ersichtliche Mühen zerris er sie in der Luft zu Fetzen – es blieben nur zwei mächtige Rauchwolken von den explodierenden Kadavern zurück. Dann jedoch stürzte er sich ohne jede Warnung plötzlich auf uns – so schien es zumindest jenen unter uns, die dem Kampf in der Luft zu gefesselt beobachten hatten. Hinter uns waren zwei weitere Irrhalcke aufgetaucht, denen wir uns nun, mit Herofan an unserer Seite, entgegenwarfen.

Wie genau es nun zu diesem gewaltigen Desaster kommen konnte, ist mir bis heute nicht klar. Mit Sicherheit weiß ich nur, dass ich bei meinem Versuch, die beiden infernalischen Wesen zu verbannen, den größten aller Fehler beging und vergass meinen Schutzkreis um mich herum auszubreiten. Zwar gewannen wir die Schlacht dennoch – Arrulskhan wurde hier seinem Ruf als gnadenloser Schlächter wieder einmal gerecht – aber ohne diesen Patzer meinerseits, wären Gerwulf und Shelia nicht so schwer verletzt worden, dass sie beide

dem Tode näher waren, als dem Leben – und wohl für immer gezeichnet von Narben und Brandwunden. Der Greif indessen hatte uns – bevor er verschwunden war – eine Feder seines Kleides zurückgelassen, die wir nach Beilunk zur Markgräfin bringen sollten. Fenia konnte beide mit ihren Heilkräften am Leben halten, doch von nun an konnten wir nur sehr langsam weiterreisen. Nichtsdestotrotz hatten wir den Vorsprung der Schwarzen Kutsche auf einen Tag verkleinert, als wir Beilunk erreichten.

Lange hielten wir uns hier nicht auf. Wir informierten die Markgräfin über unseren Auftrag, sowie unsere Vermutungen hinsichtlich Borbarads Invasionen und erhielten im Gegenzug die Bestätigung, dass die schwarze Kutsche einen Tag zuvor aus der Stadt geflohen war, nachdem ihre Insassen von Pfeilen des Lichts entdeckt, allerdings im Kampf unterschätzt worden waren. Außerdem drangen Gerüchte vom Fall Ilsurs an unser Ohr. Sollte Borbarad diesem Weg folgen, wäre Vallusa als nächstes an der Reihe. Uns wurde darüberhinaus berichtet, dass die beiden Gesuchten nach einem Führer in den Ogerbusch Ausschau gehalten hatten, aber erfolglos geblieben waren. Unser nächstes Ziel stand damit fest.

Nur einige Tage später erreichten wir Shamaham, eine kleine Siedlung am Rande des Ogerbusches, in der sich auch – wie wir bald erfuhren – Azaril Scharlachkraut und ihre Begleitung einquartiert hatten. Glücklicherweise waren sie gerade auf einem Exkurs in den Wald, als wir dort eintrafen. Das Durchsuchen ihres Zimmers brachte keinerlei nennenswerte Erkenntnisse, außer dass wir anhand einiger Sterntafeln rekonstruieren konnten, dass das vermutete Ritual wahrscheinlich nach dem 6. RAHja stattfinden solle – also in zwei Tagen. Wir

schlugen unser Lager außerhalb des Ortes auf, damit Azaril uns nicht erkannte.

Unser Streifzug durch den Ogerbusch blieb ergebnislos, daher sahen wir uns ersteinmal im Dorf um – insbesondere weil wir auf die angeblichen Geistererscheinungen gespannt waren. Tatsächlich konnten wir nachts zwei silbirge scheinende Gestalten, offenbar verstorbene Rondrianer, ausmachen, die sich über ein mysteriöses Ogerartefakt unterhielten. Obwohl wir uns im Dorf genauer umhörten, um was es sich bei diesem Artefakt handelte, kamen wir nur an spärliche Informationen. Scheinbar war es eine große Keule eines einst mächtigen Ogers, die Galotta vermutlich als Kanalsator für sein Beherrschungsritual dienen sollte. Allerdings konnten wir nicht herausfinden, wo diese Keule zu finden war. Bevor wir uns jedoch weiter mit der Sache beschäftigen konnten, stürzte ein Ereignis die kommenden Tage ins Chaos: Eine schwer verletzte Amazone kam ins Dorf geritten. Löwenstein, eine nördlich gelegene Festung der Amazonen war dem Feind in die Hände gefallen und nun war der Heerwurm Borbarads auf direktem Wege unterwegs nach Shamahan und eine Spähereinheit war bereits nur eine Tagesreise entfernt.

Da ein Kampf um das Dorf aussichtslos schien, formierten wir die Bauern eilends zu einem Flüchtlingstross und führten sie in den Ogerbusch, in dem es angeblich einige Höhlen geben sollte, in denen man sich verstecken könne. Unterwegs entdeckten wir abseits des Weges die schwarze Kutsche, der wir schon in Perricum begegnet waren. Wir beschlagnahmten sie.

Am zweiten Tag unseres Weges durch den Ogerbusch lauerten uns einige Oger auf. Wir machten uns zwar sofort zum Kampf

bereit, doch überraschenderweise schienen die Menschenfresser andere Intentionen zu haben, als uns alle zu fressen. Offenbar hatten sie Bekanntschaft mit der Grausamkeit Azarils gemacht und wollten uns nun davon überzeugen, sie zu jagen. Nach einer kurzen Unterhaltung beschlossen wir gemeinsam mit dem Häuptling der Oger und zehn seiner Krieger zurück nach Shamaham zu reisen, um von dort unsere Jagd nach Azaril zu organisieren – zum Einen vermuteten wir sie, ebenso wie wahrscheinlich Galotta dort, zum Anderen platzte eine der Dorfbewohnerinnen direkt vor den Ogern damit heraus, dass sie die von den Rondrianern erbeutete Keule (immerhin das vermutlich mächtigste Ogerartefakt Deres), in ihrem Lagerschuppen versteckt hatte, nachdem der Tempel der Göttin geplündert worden war.

Als wir dann vom Rande des Waldes aus das Dorf beobachteten, bestätigte sich unser Verdacht: Ein Banner leichter Kavalleristen hatte das Dorf eingenommen und mit Barrikaden befestigt. Auf dem Dorfplatz tummelten sich neben den Söldnern auch Azaril, Galotta und eine uns unbekannte Zauberin. Obwohl wir genaue Schlachtpläne gemacht hatten, um möglichst schnell in den Besitz der Keule zu kommen und Azaril auszuschalten, mussten wir plötzlich sehr schnell handeln, da die Söldner beim Durchsuchen des Dorfes auf das Artefakt gestoßen waren und es auf schnellstem Wege zu Galotta brachten.

Das folgende Gefecht war schnell entschieden. Obwohl wir deutlich in Unterzahl waren, konnte ich durch einige ausgewählte Zauber rasch den Sieg für uns erringen. Es gelang mir sogar, Galottas Beherrschungszauber, den er gegen die uns begleitenden Oger gewirkt hatte zu bannen. Die Söldner

flohen Hals über Kopf aus dem Dorf, als sie sahen, wie wir wie ein Speer durch ihre Reihen brachen. Galotta selbst ließ sich von einem beschworenen Irrhalk davontragen und auch Azaril und ein offenkundiger Paktierer, der ebenfalls zu Galottas Gefolge gehörte, entkamen unserem rechtschaffenen Zorn. Wir konnten allerdings die Keule sichern und ein paar Gefangene befreien, bevor sie einen grauenvollen Opfertod starben. Außerdem streckte Alrich die unbekannte Nekromantin – denn als solche tat sie sich während des Kampfes hervor – nieder. Unter den Gefangenen befand sich auch eine Amazone, die offenbar in wichtigem Auftrag auf dem Weg nach Kurkum, der geheimen Königsburg der Amazonen, war.

Durch die Rückeroberung der Keule besänftigt, begleiteten uns die Menschenfresser zurück zum Flüchtlingstross und ließen uns unbehelligt weiterziehen. Die befreite Amazone bat uns allerdings, sie nach Kurkum zu begleiten – vermutlich fürchtete sie, erneut dem Feind in die Hände zu fallen – und da unsere Aufgabe, die Menschen des Dorfes zu beschützen bereits abgeschlossen war (immerhin waren sie sicher im Wald und von den Ogern drohte keine Gefahr mehr), folgten wir ihrer Bitte und ließen uns in die Berge und in das geheime Tal führen, in dem die Residenzfestung der Amazonenkönigin verborgen liegen sollte.

Tatsächlich erreichten wir einen Tag später ein weitläufiges Tal – man konnte vielmehr von einer Hochebene sprechen, denn es erstreckte sich sicherlich vierzig Meilen in jede Richtung – durchquerten einige kleinere Dörfer und erreichten schließlich die trutzige Wasserburg in der Mitte des Tals. Nachdem wir kurz von den Torwächterinnen aufgehalten worden waren – und das lag nicht zuletzt an der äußerlichen Erscheinung

Arrulskhans – ließ man uns zu einer der Offizierinnen der Burg vor. Wir schilderten die heraufziehende Gefahr und eilends wurde eine Beratung unter Augen der Königin veranlasst. Obgleich die Amazonen äußerst konservativ, einfallslos und ignorant auftraten, konnten wir die Königin doch davon überzeugen, auf einen Frontalangriff zu verzichten und die Verteidigung der Burg vorzubereiten. Trotz meiner vehementen Gegenrede, es sei nicht Aufgabe der Gezeichneten, einzelne Schlachten in diesem Krieg zu schlagen - und dass noch an einem Ort, der keine Möglichkeit zum Rückzug bot, blieben meine Gefährten (und damit auch ich) vor Ort und bereiteten alles für die Belagerung vor.

Die nächsten Tage verbrachten Alrich, Arrulkhan und Shelia auf einer heimlichen Kundschaftermission, um Truppenstärke und Schlachtpläne des Feindes in Erfahrung zu bringen, während ich mich um die Evakuierung der Dörfer im Tal kümmerte. Die Amazonen begannen, Vorräte anzulegen, Waffen zu schmieden und die Wälder um die Burg herum zu roden. In der Nähe eines der Dörfer entdeckte ich ein erstickendes junges Mädchen, welchem ich jedoch mit simpler Antimagie das Leben retten konnte – es war verzaubert worden. Ursache dieses Zaubers war ihrer Aussage nach ein alter Mann mit Narrenkappe, der sich an den Gänsen des Dorfes vergangen hatte. Da ich in der Zaubermatrix auch einen Hauch von dämonischer Präsenz entdecken konnte, erschloss sich mir schnell, dass es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um einen Paktierer Lolgramoths handelte, der wohl im Auftrage des Feindes versuchen würde, Zwietracht und Unglück unter den Dörflern und auf der Burg zu säen. Ich berichtete der Tempelvorsteherin der Burg später davon und wir hielten die

Augen weiterhin offen.

Als unsere drei Kundschafter endlich zurückkehrten, berichteten sie von mehreren erschreckenden Dingen: Zum Einen bestand das Heer des Feindes aus mehr Söldnern, als wir erwartet hatten, zum zweiten wurden sie von mindestens einem mächtigen Belshirash-Paktierer begleitet und zuletzt außerdem von einem regelrechter Heer untoter Kreaturen unterstützt, die jedoch offensichtlich nur Nachts agieren konnten. Angesichts dieser Übermacht, entsandten die Amazonen einen Zwerg aus den Dörfern des Tals, um nach Lorgolosh zu eilen, und Hilfe durch die dort ansässigen Angroshim zu erbitten. Wir indessen bereiteten uns auf eine auszehrende und blutige Belagerung vor. Alle Brücken des Tals rissen wir ein, alle Dörfer und Vorräte, die wir nicht mehr auf der Burg unterbringen konnten, brannten wir nieder. Der Boronanger wurde von Shelia und einer alten Boronitin versiegelt, um die Toten vor den anrückenden Nekromanten zu schützen und selbst die Insignien des naheliegenden Tempels entfernten wir, oder schlugen sie aus den Wänden, um sie nicht den Paktierern und Dämonologen in die Hände fallen zu lassen.

Die folgenden Tage waren von gespannter Erwartung gefüllt. In weiteren Kriegsratsitzungen wurde Alrich in den Stand eines Offiziers der Festung erhoben und wir dazu angehalten, Freiwillige unter den Bauern zu einer einfachen Miliz auszubilden. Ein Göttinendienst, gehalten von der Tempelvorsteherin der Burg, entfachte unter den Amazonen den Kampfeswillen und schien den einfachen Leuten zumindest ein klein wenig Hoffnung einzufloßen, dennoch blieb die Stimmung sehr gedrückt und es kam regelemäßig zu kleineren Auseinandersetzungen untern den Flüchtlingen im Burghof.

Das feindliche Heer marschierte geordnet und diszipliniert in das Tal um Kurkum ein und schlug vier verschiedene Heerlager auf, von denen sich das größte unmittelbar vor den Toren der Festung befand. Uns blieb nichts, als die überwältigende Übermacht des Feindes zu betrachten und die viel zu dünn besetzten Wachsichten einzuteilen.

Was nur hatte uns geritten, hier in diesem abgelegenen Tal mit all den unschuldigen Menschen Zuflucht vor dem Feind zu suchen? Ich bin überzeugt davon, dass der Feind lediglich hinter uns her war und eigentlich kein sonderliches Interesse an dieser einsamen Festung hatte. Falls dies stimmt, haben wir hunderte von Unbeteiligten in größte Gefahr gebracht. Und niemals werde ich mir selbst vergeben, dass Leib und Seele dieser einfachen Leute solchen Schaden nahm, nur weil wir die Intention des Feindes missdeutet, oder unseren eigenen Wert falsch eingeschätzt haben. Alrichs Glaube daran, dass wir im direkten Auftrag der Götter hierher gelangt waren, war unerschütterlich, dennoch gelang es ihm nicht, meine Zweifel auszuräumen. Sicher, inzwischen denke sogar ich, dass sich die Götter als eine höhere Macht in unsere Geschicke einmischten – auch wenn ich das nur ungerne zugebe, warf diese Erkenntnis später doch meine vorigen Erfahrungen über den Haufen – dennoch sah ich keinen Grund, der uns letztendlich hierhin, nach Kurkum, verschlagen haben könnte. Wenn ich zurückblicke suche ich den Fehltritt, den wir gemacht haben, kann jedoch keinen erkennen. Uns fehlte das Wissen um den Feind und seine Schwäche, uns fehlte das Wissen darum, wie und wo wir die verbliebenden Zeichen finden konnten und uns fehlte die Zeit ebendieses Wissen zu erlangen. So stellt sich die Frage, ob es unser Fehltritt war, dem Ruf des Schwertes

der Schwerter Folge zu leisten und ihr den Vorzug vor den Prophezeiungen zu geben

Die folgenden Tage zogen schleichend dahin und ich werde hier nur die größeren Ereignisse und Zusammenhänge erläutern. Den ersten eigentlichen Angriff des Feindes konnten wir ohne größere Schwierigkeiten zurückschlagen. Die wenigen Söldner, die über ihre Sturmleitern die Mauern erreichten, wurden von Alrich, Shelia und Arrulskhan gnadenlos niedergemacht, ohne eine ernsthafte Gegenwehr zu liefern. Ich selbst konzentrierte mich auf den anrückenden Dämon – einen gehörnten Deiner Lolgramoths, der entsandt worden war, das Burgtor einreißen – und konnte ihn zurück in die Niederhöhlen schicken, allerdings gelang es ihm, dem Tor einige schwere Treffer zuzufügen, sodass ich es nachträglich mit einer Arkanoglyphe stabilisieren musste. Nach dieser Niederlage ließen unsere Feinde die Waffen ruhen und beschränkten sich darauf, uns mit kriegsunwürdigen Methoden zu bekämpfen. Ein Nagrachpaktierer in ihren Reihen (wir vermuteten, dass es sich dabei um einen der drei großen Heerführer Borbarads handelte) begann damit, die gesamte Festung und ihre Umgebung in ein Unheiligtum seines Meisters zu verwandeln, was letztendlich dazu führte, dass es zunehmend kälter wurde, bis uns sogar das Wasser im Brunnen gefror. Das konnte ich zum Glück mit einer weiteren Glyphe rückgängig machen, sodass wir zumindest nicht verdursten mussten.

Des Weiteren kam es nach dem ersten übereilten Übergriff des Feindes zu mehreren Anschlägen im Inneren der Burg. Einmal stand plötzlich das Burgtor in Flammen – Gerwulf konnte es glücklicherweise jedoch löschen. Offenbar hatte einer der Bauern aus den Dörfern unter einem Beherrschungszauber

das Feuer gelegt. Er wurde in den Kerker gesperrt. Zumindest konnten wir den Amazonen keine mangelnde Tatkraft oder eine außerordentliche Zimperlichkeit vorwerfen. Ein anderes mal entdeckten wir die Leiche eines Knechtes, die von Eiskristallen übersät in einer Ecke des Burghofes lag. Er war offensichtlich erstochen worden und nach einer kurzen Analyse konnten wir es als einen dämonologischen Ritualmord mit impliziertem Blutopfer identifizieren, auch wenn wir noch nicht sagen konnten, wer der feindliche Spion in unseren Reihen war.

Sogar zwei Individuen der feindlichen Führungsreihe offenbarten sich uns: Xeraan, der verdammungswürdige Dämonologe, den wir bereits in Tobrien getroffen und dessen Kind-Zant-Kreationen wir bekämpft hatten, erschien als magisches Abbild auf dem Turmkranz eines der Tortürme und belegte einen der Bauern mit einem Zauber, sodass er Alrich als Zant erschien und erschlagen wurde. Shelias Mühen, Xeraan mit einem Wurfstern zu Fall zu bringen scheiterte, als das Geschoss durch die Illusion hindurchschoss. Der andere war ein äußerst sonderbarer alter Mann, der sich selbst als Torxes von Freigeist, dem Herold des wiedergekehrten Dämonenmeisters vorstellte. Offensichtlich handelte es sich ursprünglich einmal um einen Schelm, doch da er nun offensichtlich nicht nur über seinen Meister, sondern auch ganz persönlich direkten Kontakt zur siebenten Sphäre hatte, bezeichne ich ihn mangels eines anderen Begriffs als Dunkelschelm. Offensichtlich handelte es sich bei diesem merkwürdigen Mann um ebenjenen, der einige Wochen zuvor die Gänse ermordet und die spielenden Kinder angegriffen hatte. Nun erschien er vor den Toren der Burg, hechelte eine

größenwahnsinnige Liste von Titel für seinen Herrn herunter und wandte sich wieder zum Gehen. Einem gut gezielten Bolzen Arrulskhans entkam er, als sein Mantel sich auflöste und ihn verschwinden ließ.

Zu Erwähnen bleibt noch unsere Jagd nach einem feindlichen Spion in unseren Reihen. Auch wenn wir nicht alle Ereignisse auf der Burg aufdecken konnten, war es uns vergönnt, einen Komplott zwischen Alena, einer angeblichen Bettlerin und Ayla, der Tempelvorsteherin Kurkums zu enttarnen. Bei Alena handelte es sich in Wirklichkeit um die Verstoßene Amazone Ulissa – Aylas Mutter. Beide hatten geplant, Yppolita zu stürzen, um selbst an die Macht zu kommen. Scheinbar hatten sie weder mit dem Feind paktiert, noch bisher eine Straftat begangen (ausser, dass Ayla die Verbannte hätte melden müssen), dennoch wurden sie unvermittelt wegen Hochverrat vor Gericht gestellt. Während des Prozesses stellte sich allerdings heraus, dass Ulissa keine Machtübernahme, sondern eine Entschuldigung an ihrer Königin geplant hatte. Als Yppolita sie jedoch aufhob, ihr vergab und sie in die Arme schloss, schoss wie aus dem Nichts ein gefrorener Pfeil auf sie zu und durchbohrte die Büßerin Die ausbrechende Panik unter den Bauern machte es unmöglich, den Schützen auszumachen, doch ohnehin erschallte der Ruf von den Mauern, dass der Feind anrücke.

Tatsächlich marschierte der Feind unter einem Hagel von Feurgeschossen auf die Mauern zu. Wir konnten unsere Stellung auf den Mauern zwar halten und sogar den Angriff eines Rammbockes überstehen, aber neben einigen Amazonen starben vor allen Dingen viele Bauern – entweder in den Flammen oder durch den Pfeilhagel der feindlichen Schützen. Nur eine

Stunde ließ uns der Feind, um unsere Wunden zu versorgen, bis er zum nächsten Angriff anrückte – diesmal mit beiden Belagerungstürmen. Nun begannen wir zurückzuweichen, da wir der Masse an Söldnern, die über die Planken der Türme auf die Mauern stiegen, kaum standhielten, da kam uns überraschend eine Abteilung zwergischer Krieger zu Hilfe, fiel den borbaradianischen Truppen in die Flanke und brachte so ihren Angriff zum Halten. Bevor sie jedoch das Tor erreicht und sich so in Sicherheit gebracht hatten, war etwa die Hälfte der Männer niedergemacht worden. Und erneut zog sich der Feind zurück.

Wir schafften die Leichen der Söldner in die Belagerungstürme und brannten sie nieder, um sie unschädlich zu machen. Als es endgültig dunkel geworden war, brach neuerlich der Sturm auf die Festung los. Diesmal schlurften auch die Horden der Untoten los, schienen jedoch eher ziellos und keine echte Gefahr zu sein. Über eine der Leitern stürmte der Nagrach-Paktierer der Heerführer Borbarads auf die Mauer und stellte sich Arrulskhan zum Kampf. Sofort verschwanden beide Kontrahenten jedoch in einem Schneesturm, sodass sie nicht mehr zu sehen waren. Ohnehin hatte ich meinerseits ein eigenes Ziel entdeckt: Xeraans Legionär, die Vollendung seiner skrupel- und gottlosen Forschung: Ein Dämon in dem Körper eines Kindes – in perfekter Symbiose. Dank meiner Schutzzaber und meiner todesmutigen Gefährten, konnte ich das Monster gefahrlos zurück in die siebente Sphäre schicken. Leider verging dabei auch der Körper des Kindes.

Doch als wir uns gerade erneut den stürmenden Söldnern zuwenden wollten, brach ein greller Blitz durch den schwarzen Himmel, schlug an der Stelle in den Wall ein, an der sich

Arrulskhan mit seinem Feind maß und riss eine klaffende Bresche in den Wall, durch den sofort die Untoten in den Burghof stürmten. Ob nun Rondra, oder gar der Namenlose – denn der 30. RAHja war vor wenigen Stunden zuende gegangen – den Blitz gesandt hatte und welchen Zweck er erfüllte, blieb uns noch verborgen, als wir die Treppen hinunter zum Rondratempel stürzten, der unsere letzte Verteidigungsstellung sein sollte – der Hof war verloren. Der Söldner, die uns in den Tempel verfolgten, konnten wir uns erwehren, als wir einige weitere Gestalten den Hof betreten sahen: Die Heerführerin der Söldner, sowie Alvenish, der Nekromant, dem die Untoten unterstanden. Ohne, dass wir etwas unternehmen konnten, wagte er es, Nirraven, den gefallenen Raben zu beschwören, doch konnte er der chaotischen Macht dieses Dämons nicht widerstehen und so fuhr das Monster in seinen Körper ein, anstatt sich der sterblichen Hülle der gefallenen Rittmeisterin Detlana zu bemächtigen. Yppolita stürzte aus der schützenden Sicherheit des Tempels und warf sich dem Leib Alvenishs entgegen, um den Dämon wieder aus dieser Welt zu treiben, doch sie konnte seine Verteidigung nicht durchbrechen. Unterdessen bemerkten wir, wie Shelia auf einmal verschwunden war.

Doch nur kurze Zeit später, kehrte sie zurück – auf dem Rücken eines monströsen Kaiserdrachens. Sie schwang sich von seinem Rücken und brachte sich erneut im Tempel in Sicherheit. Der Drache sprach einige Worte zur Königin, schwang sich dann wieder in die Luft und spie unerwartet Feuer auf den Festungshof, die Mauern und die Umgebung nieder und verwandelte das gesamte Schlachtfeld in ein flammendes Inferno. Mit letzter Kraft stieß Yppolita ihre

Klinge durch den Brustkorb ihres Gegners und ergab sich dann ihrem Feuertod. Die gesamte Söldnerschar verbrannte bei lebendigem Leib, die Untoten gingen in Flammen auf, ganz Kurkum brannte nieder und sogar die massiven Steine schmolzen unter dem Drachenfeuer. Nur der Tempel – und mit ihm die letzten Amazonen, Bauern und wir selbst – entkamen der Verwüstung

## Die letzte Schlacht des Wolfes

Nach unserer ehrenvollen Rückkehr nach Beilunk berichteten wir der Markgräfin von den Geschehnissen und dem Fall Kurkums und gönnten uns einige wohlverdiente Tage der Ruhe. Doch bevor wir uns wieder unserer eigentlichen Queste – der Suche nach den verbleibenden drei Zeichen – zuwenden konnten beging Gerwulf einen furchtbaren Verrat an mir und gab Saldor Foslarin, dem Leiter der örtlichen Magierakademie und Gildenleiter der weißen Gilde, meine wahre Identität preis. Mir blieb nicht viel Zeit, um mir Freiheit und Leben zu retten, also schleuste Shelia mich noch in der selben Nacht aus der abriegelten Stadt.

Ich schlug den Weg nach Punin ein, wo ich einige Zeit an der Akademie verbrachten. Da ich keine Nachricht von meinen Gefährten erhielt, machte ich mich anschließend auf den Weg nach Kunchom, um mich mit neuen Anti-Dämonen-Artefakten auszustatten. Dort war mir ein persönliches Gespräch mit Dschelef ibn Jassafer, Rakorium Muntagonus und Khadil Okharim vergönnt, die mir von ihren neuesten Erkenntnissen in der Forschung um das Ritual Bastrabuns Bann berichteten und mich für den Kampf gegen die infernalische Bedrohung mit einem mächtigen Artefakt ausrüsteten. Ursprünglich sollte mich meine Reise anschließend nach Mirham führen, um mich dort mit Salpikon Savertin zu beraten, doch die neuesten Berichte aus dem Norden ließen klar werden, dass meine Fähigkeiten in Tobrien nun doch dringend gebraucht wurden – was in Anbetracht der Tatsache, dass nur einige Weißmagier und ein verräterischer Bauerntrottel (so meine damalige Meinung von Gerwulf) die Vertretung der magischen Zunft im Kriegsgebiet darstellten, nicht verwunderlich war.

Zusätzlich traf ich am Hafen der Stadt auch noch auf Adaque, eine der Magierinnen aus Mirham, die gerade im Auftrage Savertins nach Norden unterwegs war. Sie berichtete mir von Savertin und den aktuellen Aktivitäten der Schatten. Zusammen schifften wir uns nach Beilunk ein.

Wir verließen die Stadt unmittelbar nach unserer Ankunft und begaben uns auf die Spur des Heeres, dem sich meine Gefährten angeschlossen hatten. In Ysilia holten wir sie ein und schlossen uns sofort der Gegenoffensive gegen die bei Es-lamsbrück verbliebenen Truppen an, welche wir ohne Verluste vernichteten. Auf unserem Rückweg nach Ysilia stellten wir uns noch dem falschen Herzog Angrimm und seinen Truppen und schlugen sie vernichtend – währenddessen konnten wir sogar Wolfszahn und Wolfsfang (die heiligen Klingen des ersten Herzogs von Tobrien) und die goldenen Hauer (die Insignien des tobrischen Herzogs) bergen und an Bernfried, den wahren Erben des tobrischen Herzogenthrones, übergeben.

Entgegen meinem Vorschlag, in Kunchom nach Hinweisen auf die verbliebenen Zeichen zu suchen, folgten wir Bernfried zurück nach Ysilia, um mit seiner Hilfe Kontakt zu den Druiden Tobriens aufzunehmen. Tatsächlich arrangierte er für uns ein Treffen mit Firnbart, einem alten Diener Sumus, der seinerseits sehr von der Idee begeistert war, sich mit uns zu verbünden und unser Wissen auszutauschen. Er brachte uns über den Yslisee auf die legendäre Druideninsel Sumus Kate. Dort trafen wir auf einige weitere Druiden des Herzogtums. Sie berichteten uns von der sich verbeitenden Verderbnis des Landes und der unreinen Elemente, die wohl aus Borbarads Schändungen der heiligen Druidensteinkreise resultierte, und sandten uns aus, mächtige Zaubersteine aus noch unberührten

Steinkreisen zu bergen. Wir begaben uns erneut nach Viereichen, um von dort in den Nebelwald abzubiegen. In dem Dorf jedoch trafen wir auf mehrere Söldner des Dämonenmeisters, welche wir jedoch ohne nennenswerte Anstrengung in Borons Hallen beförderten. Zudem begegneten wir zwei hochkompetenten Magiern aus dem Konzil der Elemente, welches sich vor einigen Jahren erst den Gilden offenbart hatte. Thure und Aria waren – wie wir – auf der Suche nach Borbarads Beweggründen, Tobrien zu überfallen und beschlossen spontan, uns einige Tage zu begleiten. Wir konnten uns mit ihnen austauschen und mir blieb die Möglichkeit, mich in die Elementtheorie einzuarbeiten.

Im Nebelwald entdeckten wir schnell den besagten Steinkreis und konnten den gesuchten Kreisstein (offenbar scheinen Druiden nicht sehr einfallsreich zu sein, wenn es um die Namensgebung geht) – groß wie ein Wagenrad – ausgraben. Dank eines durch Aria beschworenen Humusdschinnnes erfuhren wir von einem weiteren heiligen Steinkreis, der sich ganz in der Nähe befand und konnten auch dessen Kreisstein bergen. Zwar war es ein herber Verlust, dass die beiden Elementaristen uns kurz darauf wieder verließen, doch die Druiden auf Sumus Kate waren hochofren über die beiden Steine, die wir Borbarads Griff entwunden hatten und sandten uns sofort erneut aus, um einen weiteren – diesmal sehr viel bedrohlicheren Stein zu retten. Mithilfe der Bewohner eines kleinen Dorfes auf der Westseite der Tobimora überquerten wir den reißenden Strom und landeten hinter den feindlichen Linien. Auf unserem Weg zum besagten Heiligtum konnten wir eine kleinere Abteilung Söldner entdecken, die offenbar ebenfalls auf der Suche nach dem Steinkreis war und von einem Karakil be-

gleitet wurde. Wir erreichten das Ziel zuerst und nachdem wir den ortsansässigen Sumuspriester von unserer Redlichkeit überzeugt hatten, bereiteten wir uns gemeinsam darauf vor, den Feind zurückzuschlagen, was uns dank der Zauberkraft des Druiden und einer gigantischen Menge von Blutmagie auch ohne Schwierigkeiten gelang. Allerdings konnten wir den Mann nicht davon überzeugen, uns zurückzubegleiten, sondern ließen ihn als Bollwerk gegen Borbarads Horden zurück – er würde uns eine Menge Zeit erkaufen.

Auf unserem Rückweg evakuierten wir das Fischerdorf, von dem aus wir übergesetzt hatten, und statteten die überraschend disziplinierten Männer und Frauen mit den Waffen unserer gefallenen Feinde aus und ihren Anführer – offenbar einer der wenigen Veteranen der Schlacht der tausend Oger – mit einem Empfehlungsschreiben für den Herzog. Erneut wurden wir von den Druiden dankbar auf Sumus Kate empfangen und übergaben ihnen den Kreisstein.

Ohne Verschnaufpause mussten wir jedoch direkt erneut aufbrechen – dieses Mal mit der Hilfe einiger Luftdschinne – um einen weiteren Kreisstein zu retten. Als wir jedoch den vermeintlichen Steinkreis erreichten (die Überreste einiger uralter, versteinertes Bäume), mussten wir entdecken, dass uns jemand zuvorgekommen war. Wir nahmen sofort die Verfolgung der Räuber auf und stellten den verantwortlichen Söldnertrupp in einem kleinen, abgelegenen Weiler. In einer simplen aber effektiven Nachtaktionen warfen wir sie nieder und zwangen sie zur Flucht. Mit dem Kreisstein in unserem Gepäck kehrten wir nach Sumus Kate zurück, nur um anschließend unmittelbar auf unsere nächste Bergungsmission entsandt zu werden. Selbige verlief jedoch leider nicht so glatt, wie die vorigen.

Als wir den Steinkreis erreichten, war er bereits von einer großen Anzahl Söldner umgeben und einige hochrangige Borbaradianer (möglicherweise sogar der Dämonenmeister selbst) führten ein undefinierbares Ritual durch. Mittels einiger Luftschinne, die uns die Druiden zur Verfügung gestellt hatten, kehrten wir ohne zu Zögern zu den Sumupriestern zurück, um sie über den Ernst der Lage zu informieren. Sie begannen sofort damit, ein Gegenritual zu intonieren – welches wohl Borbarads Bemühungen zunichte machen sollte – allerdings die Aufmerksamkeit einiger Karakilreiter auf uns zog, die es von den Druiden fernzuhalten galt.

Die folgende Stunde ist mir als Schlacht von Sumus Kate in Erinnerung geblieben. Neben einigen Dutzend Söldnern und vier Azzitai (von denen alleine ich zwei zurück in die Niederhöllen schickte) sahen wir uns einem von Borbarads Heerführern – einer Trollzackerin mit dem Schwerte Agrimoths in den Händen – sowie dem Herrn der Stürme selbst gegenüber. Letzterer griff zwar nur durch verderbte Luftzauber in den Kampf ein, konnte jedoch nach dem Tod der Trollzackerin das verfluchte Schwert davontragen, bevor wir es bergen konnten. Wir schlugen die Feinde letztendlich in die Flucht – keiner der Sterblichen erreichte je wieder das andere Ufer des Yslisees – doch es kostete viele Druiden das Leben. Als wir sie schließlich wieder verließen, entrückten die Sumupriester die Insel von dieser Welt und entzogen sie so dem Zugriff des Feindes.

Zurück in Ysilia hatte bereits der frühe Winter Einzug gehalten in Tobrien und ich nutzte die kommenden Monate, eine weitere Studienreise nach Kunchom zu machen. Der Weg nach Süden war lang und beschwerlich – und für einen alten Mann, wie ich inzwischen einer war – sicherlich zu gefährlich,

aber dennoch erreichte ich Kunchom nach etwa einem Monat fast unbeschadet. Während meiner Zeit dort konnte ich mich ausführlich mit den Herren Okharim, Muntagonus und Jasafer austauschen und einige neue Erkenntnisse über die Fasafer Orakelsprüche gewinnen, bevor ich mich vor Ende des Winters wieder in Ysilia einfand, um den Heeren erneut zur Seite zu stehen.

Inzwischen war auch endlich das mittelreichische Heer unter Führung des Reichsbewahrers Brynn eingetroffen und man bereitete sich darauf vor, dem Feind endlich eine Niederlage zuzufügen. Als wir kurz nach meiner Rückkehr Berichte davon erhielten, dass sich zwei gegnerische Regimente auf der anderen Seite der Tobimora nach Norden durchschlugen, wurde Ysilia schlagartig geräumt, um den Feind zu stellen. Wie wir leidvoll erfahren mussten, handelte es sich bei den beiden Regimenten lediglich um ein gigantisches Trugbild Amazeroths, der sich in Gestalt seiner Paktierer auf die Seite Borbarads geschlagen hatte. Während Brynn in einem Eilmarsch nach Ysilia zurückkehrte, wurde die Stadt im Sturm erobert und fast die gesamte Bevölkerung wurde getötet.

Wir zogen uns nach Norden zurück, als meine Gefährten und mich Einladungen zum allaventurischen Konvent von Magie und Kirche erreichten. Wir brachen ohne zu zögern nach Punin auf und ließen das vom Krieg verheerte Tobrien endlich hinter uns.

## Rohals Versprechen

Wir erreichten Punin nach einer etwa einen Mond währenden Reise (die nur eine prägende Erinnerung hinterließ: Ein kleiner Erzdschinn überbrachte mir eine persönliche Einladung in die Hallen des Konzils der Elemente zur Sonnenwende). Sofort bezogen wir in unserer Villa Quartier und lösten die inzwischen maßgefertigte Kutsche aus, die ich mehr als ein halbes Jahr zuvor in Auftrag gegeben hatte. Neben einigen unbedeutenden Vorbereitungen gab ich außerdem eine erste, richtige Version dieses Buches in den Druck, um einzelne Exemplare während des Konvents weitergeben zu können.

Am Abend des 16. Ingerimms fand endlich die inoffizielle Eröffnung des allaventurischen Konventes statt. Wir alle sollten uns in den Vorgärten der Akademie zu Speise und Trank einfinden, bevor am nächsten Morgen die ersten Arbeitskreise gebildet werden würden. Allerdings mussten wir uns gründlich von einigen Pfeilen des Lichtes durchsuchen lassen, bevor wir das Gelände betreten durften. Was bei den Meisten von uns ohne größere Schwierigkeiten vonstatten ging, artete in Gerwulfs Fall wiedereinander aus. Angeblich sei kurz vor ihm bereits jemand eingelassen worden, der sich als Erster Gezeichneter ausgegeben hatte. Gerwulfs unangemessene Reaktion darauf und seine mangelnde Überzeugungskraft führten schließlich dazu, dass er – von Kopf bis Fuß in Eisen gehüllt – abgeführt wurde und (wie wir allerdings erst später erfuhren) erst nach etwa einer halben Stunde des profanen wie magischen Verhörs freikam.

Daraufhin schloss er sich uns unmittelbar wieder an, selbstverständlich ohne daran zu denken, dass wir immer noch auf der Suche nach seinem Doppelgänger waren. Als wir ihn nach

einigen kurzen Manövern schließlich zu Boden zwangen und ihm seine Unterlegenheit deutlich machten, konnten wir ihn endlich davon überzeugen, seine Identität zu beweisen – obgleich er wie schon so oft überzogene Tobsuchtsanfälle bekam und sich beleidigt von uns entfernte. Obwohl ich schon seit langem an seiner mentalen Stabilität zweifelte, machte mir dieses Verhalten noch deutlicher klar, dass es in Zukunft meine und Fenias Pflicht sei, ihn zu umsorgen und wenn notwendig unter unsere direkte Kontrolle zu bringen.

In den folgenden Stunden geschah wenig Bemerkenswertes. Prishja von Garlischgrötz, Convokata Prima der großen grauen Gilde des Geistes, Spektabilität der Akademie der hohen Magie zu Punin, und Gastgeberin des Konventes, stellte uns verschiedenen Persönlichkeiten vor – unter denen sich dreisterweise sogar bekennende Borbarad-Sympathisanten, Dämonologen und Nekromanten fanden. Nennenswert sei hier, dass es mir vergönnt war, Xenos von den Flammen, den sicherlich unter Gildenmagiern bekanntesten Geoden dieses Jahrhunderts (und wenn man den Geschichten Glauben schenken mag, sogar der vergangenen acht Jahrhunderte), in einem persönlichen Gespräch kennen zu lernen. Neben ihm fanden sich auch Vertreter vieler anderer magischer Traditionen ein, so begrüßten wir einen Schamanen der Moha, einen der Nivesen und sogar einen der berüchtigten Schochzuli. Auch wurde gemunkelt, es seien einige Elfen anwesend, doch konnte ich leider keine entdecken.

Die folgenden Tage sind schnell zusammengefasst: Neben vielen Debatten und Vorträgen – die häufig nur am Rande mit der anhaltenden Krise in Berührung kamen und daher für mich und dich, Unwissender, keine sonderliche Relevanz hat-

ten – kam es zu einigen Morden in der Stadt, die – wie sich später herausstellte (auch wenn nur durch dubiose Quellen, die es Shelia zutrug) – offenbar von Azaril Scharlachkraut in die Wege geleitet worden waren. Offenbar war es einem vermeintlichen Iribaar-Paktierer gelungen, die Pfeile des Lichtes zu täuschen und sich in Gestalt Gerwulfs auf den Konvent zu schleichen und einige der Morde zu begehen. Die Versuche der Weißmagier, den Mördern auf die Spur zu kommen blieb fruchtlos. Erst spät erkannten wir, hinter was die Mörder her waren. Jeder Ermordete hatte ein Stück eines gewaltigen Onyx besessen, den einige Analytiker als Stein des Weisen titulierte – offenbar ein von Rohal persönlich geschaffenes Artefakt, mit dem er gerufen werden könnte. Scheinbar wussten dies auch unsere Feinde, denn sie sammelten – ebenso wie wir – alle Splitter ein, derer sie mittels Gewalt habhaft werden konnten. In einigen geschlossenen Sitzungen wurden die vier bereits entdeckten Zeichen magisch und karmal analysiert. Allerdings förderten die Untersuchungen nichts Brauchbares oder auch nur Neues zu Tage. Wir konnten allerdings ausschließen, dass es sich bei der Wesenheit, die sich offenbar in Gerwulfs Rubin-auge befand, um einen Dämon handelte.

Während unserer Untersuchungen in den Mordfällen – denen ich mich nur deshalb anschloss, weil ich es nicht riskieren konnte, die vier Gezeichneten ohne meinen Schutz agieren zu lassen – gab es noch einige weitere Ereignisse: So konnten wir die Kirche des Nandus nach langer Diskussion endlich von der Notwendigkeit eines Anathema gegen den Dämonenmeister überzeugen, welches unter Anderem von der Magisterin der Magister persönlich gesprochen wurde. Des Weiteren wurde ich nach der Veröffentlichung meiner Erkenntnisse über die

Arkanoglyphen – und ich darf durchaus behaupten, dass ich damit der Neubegründer eines bald wachsenden Spezialgebietes der Magie bin – verdientermaßen in den Rang eines Magister honoris causa erhoben und zusätzlich für mein Bestreben und meine Erfolge im Kampf gegen das Chaos – wie ich Khadil Okharim bereits Monate zuvor angetragen hatte – mit dem Pentagramm in Arcanium ausgezeichnet.

Bereits an dem Tage nach unserer Ankunft in Punin hatte mich wieder die Rastlosigkeit befallen und ich zweifelte mit jedem Augenblick, der verstrich, mehr und mehr daran, dass es richtig gewesen war, den Konvent zu besuchen. Bisher hatten wir weder neue Erkenntnisse bezüglich des Dämonenmeisters oder der verbleibenden drei Zeichen erringen können, noch hatten sich die Magier- und Geweihtenschaft (oder auch nur eine andere der vertretenen zauberkräftigen Traditionen) auf den Kampf gegen Borbarad vorbereitet. Sicherlich war es von Bedeutung, dass wir allen Anwesenden von den Schrecken berichteten, die wir während unserer langen Reise hatten erblicken müssen, jedoch stellte sich mir die Frage, ob dies wirklich unsere – meine – Zeit wert gewesen war. Denn Zeit ist es, was mir am meisten fehlte in jenen Tagen – und noch fehlt. Seit meiner beschwerlichen Reise von Ysilia nach Kunchom und zurück, die ich – im Nachhinein betrachtet – besser nicht alleine hätte antreten sollen fühlte ich mich schwächer und spürte, stärker denn je, wie mir meine Lebenszeit unter den Fingern verrann. Wenn ich mich morgens über die Waschschüssel beugte, sah ich einen alten, ausgezehrten Mann vor mir und ich musste mich fragen, wieviel Zeit mir wohl noch verbleiben würde. Obwohl ich gesund war, wirkte ich kränklich: Meine Haut war fahl und wies bereits tiefe Furchen auf, meine Augen – so klar und uner-

schütterlich sie auch blicken mochten – zeigten ein ungesundes Gelb und mein Bein bereitete mir wieder stärkere Schmerzen. Mein Entschluss stand inzwischen fest: Sollte ich diese schrecklichen Zeiten, die die Welt und unsere Sicht darauf für immer veränderten, entgegen aller Wahrscheinlichkeiten lebendig überstehen, würde ich mich zur Ruhe setzen. Offenbar war ich nie dazu bestimmt, über lange Jahrzehnte den Kampf gegen das Chaos anzuführen, sondern als junger Greis aus dieser Welt zu scheiden und durch meine hinterlassenen Erkenntnisse (die du, Unwissender, derzeit in Händen hältst) die nächste Generation der Dämonenjäger zu prägen und so mein Schicksal auch nach meinem Tode noch zu erfüllen. Nutze weise, was du hier ließt, Unwissender. Ich habe alles dafür geopfert.

Als bemerkenswert ist sicherlich der 21. INGerimm zu nennen. Bei einer Besprechung der Gildenräte – bei der wir anwesend sein durften – wurde entschieden, den Stein des Weisen am Mittag des nächsten Tages zusammensetzen und dass hierzu das Können des ersten und vierten Gezeichneten vonnöten sei. Im Anschluss an diese Entscheidung, eröffnete Rohezal uns noch, dass er uns gegen Abend gerne in der kleinen Bibliothek sprechen wolle. Zuvor erhielten wir jedoch Nachrichten von der Hauptfrau der Pfeile des Lichtes. Nach deren gesteigerten Bemühungen (und der der Grauen Stäbe), dem Dieb und Mörder endlich auf die Schliche zu kommen, spielte uns offenbar das Schicksal in die Hände: Bei dem Versuch, einen weiteren Onyx zu entwenden und dessen Besitzer zu ermorden, wollte der Paktierer in eines der Gemächer in der Akademie eindringen und löste dabei unerwartet eine magische Türfalle aus, die ihn die Hälfte seines Gesichtes kostete. Auf diese Weise entstellt, konnte seine Unterkunft außerhalb der Mauern der

Akademie leicht ausfindig gemacht werden. Wir waren als erste vor Ort und durchsuchten das Zimmer. Zwar konnten wir die verschollenen Onyx-Steine nicht entdecken, dafür jedoch einen Brief, der deutlich machte, dass Rohezal ermordet werden sollte, bevor er mit uns sprechen könnte.

Ohne weitere Zeit zu verlieren, eilten wir schnellstmöglich in die kleine Bibliothek der Akademie – nur um mitansehen zu müssen, wie Rohals Schatten niedergestreckt dalag und sich der Angreifer mit einem Dolch in der Hand über ihn beugte. Bevor er jedoch seine Tat vollenden konnte, floh er einen geheimen Gang hinter einem der Regale eintlang. Wir verfolgten ihn und konnten ihn nach einigen dunklen Tunneln und Kammern – die offenbar einstmals zur Akademie gehört hatten, aber schon lange nicht mehr benutzt worden waren – und nachdem wir zwei Hesthotim vernichtet hatten, endlich stellen. Er zog es vor, seinen Schatten für sich kämpfen zu lassen, während er – wie einst Abu-Terfas – zu einer gallerartigen Masse verkam (offenbar eine der Auswirkungen, wenn man sich zu lange dem Einfluss der Erzdämonen aussetzt) und durch einen Spalt in der Wand zu flüchten versuchte. Wir fing ihn ein, konnten in einem Schreibtisch die verschollenen Fragmente des Steins der Weisen bergen und brachten beides zurück in die Akademie. Rohezal war in der zwischenzeit versorgt worden und wieder auf den Beinen und teilte uns mit, weshalb er uns zu sprechen wünschte.

Wie sich herausstellte, glaubte er zu wissen, wie und wo sich Rohal manifestieren würde, wenn er ersteinmal gerufen wäre und er bat uns, ihn daher zum gläsernen Turm irgendwo in den höchsten Gipfeln des Amboss-Gebirges zu begleiten, was wir ihm auch zusagten. Seine Argumentation war stich-

haltig, dennoch zweifelte ich damals daran, dass sich eine Persönlichkeit wie Rohal berechenbar verhalten würde, oder von uns überhaupt verstanden werden könnte.

Ein überwältigender Traum suchte mich in dieser Nacht heim. In absoluter Dunkelheit sprach eine Schlange zu mir, um mir Erkenntnis zu schenken. Hesinde selbst besuchte mich in meinem Geist und wies mir den Weg des Erkennens – und dies, Unwissender, ist eine essentiell wichtige Kleinigkeit, denn die Allwissende zeigt nur die Wege zum Wissen auf, die du selbst beschreiten musst, während der vielgestaltige Blender, Amazeroth oder Iribaar genannt, dir das Wissen selbst schenkt. Sie ließ mich Fragmente einer Spruchthese erblicken, die offenbar einer veränderten Version des Pentagramma Sphärenbanns entsprachen. Obgleich es einige Zeit brauchte, diese Bruchstücke richtig zusammenzusetzen und mein Verständnis dieser neuerlichen These zu stärken, hatte Hesinde mir doch ein unglaubliches Geschenk gemacht. Vielleicht hatte ich die Götter doch falsch eingeschätzt – immerhin hieß es, wir seien die Auserwählten der Götter, eine Feststellung, der ich mich schon bald darauf anschließen würde.

Am nächsten Tag konnten Gerwulf, Shelia (in ihrer Funktion als erster und vierter Gezeichneter) und einige weitere Artefakt- und Analysemagier in einem aufwändigen Ritual alle Teile des Steins des Weisen zusammensetzen und damit ein uraltes Artefakt reaktivieren: Ein schwarzes Auge. Nach Abschluss des Rituals kam es zu großen Tumulten und viele Magier strömten aus der Akademie, um auf eigene Faust nach dem Erscheinungsort des Weisen zu suchen. Wir folgten Rohezal in den Stadtpark Punins, wo Faldegorn, ein junger Kaiserdrache – ein langjähriger und treuer Freund Rohezals – von Himmel

herabstieß, um uns zum gläsernen Turm zu tragen. Arrulskhan und ich fanden keinen Platz auf seinem Rücken, so mussten wir mit Luftdschinnen, die uns von Rashduler Elementaristen zur Verfügung gestellt wurden, folgen. Die Strecke bis in den Amboss brachten wir so in wenigen Stunden hinter uns.

Den – tatsächlich unsichtbaren Turm – zu betrachten, blieb uns nicht viel Zeit, denn nur kurz nach unserer Ankunft ging ein heftiger Wind über die Almwiese, auf der wir standen und aus den Nichts trat der größte Magus aller Zeiten auf uns zu: Rohal der Weise höchstselbst ließ sich dazu herab, zu uns zu sprechen. Er konnte uns einige drängende Fragen beantworten und gab uns einen Hinweis für die Zukunft: Wir sollten Borbarads Zeit finden und sie beschützen. Anschließend trat er auf mich zu, zog seine weiße Haube vom Kopf und überreichte sie mir als fünftes der sieben Zeichen – die stählerne Stirn des Rohal in meinen Händen! Dies, Unwissender, sollte dir ausreichender Beweis für meine Kompetenzen und meine Legitimation als Verfasser der unten folgenden Lektionen dienen – ausgezeichnet von Rohal, dem Weisen selbst.

Rohal sprach, er würde gehen müssen, damit Borbarad ihm dereinst nachfolgen könne. Nur Augenblicke später, riss das Weltengefüge auf, Borbarad trat auf Rohal zu und ließ ihn in einem megalomagischen Duell urmächtigster Kräfte – wie es Dere wohl niemals wieder erleben wird – vergehen. Die ihm nachfolgenden Dämonenhorden sandte er gegen uns, um mir die Kappe des Weisen zu entreißen und nur mit Faldegorns Hilfe, konnten wir den Angriffen standhalten. Borbarad zog sich daraufhin unerwartet zurück. Faldegorn jedoch wurde bei dem Kampf schwer verletzt und so saßen wir einige Tage fest, bevor er uns nach Punin zurückbringen konnte. Arrulskhan

nutzte die Zeit, um seine ehemaligen Verwandten zu besuchen und auch Alrich kehrte für einige Tage in seine alte Heimat zurück. Gerwulf, Shelia, Fenya, Rohezal und ich quartierten uns im gläsernen Turm – einem magisch hochpotenten Ort – ein. Ich begann sofort mit einer Analyse der mystischen Kopfbedeckung, die Rohal mir anvertraut hatte und konnte mir ein recht genaues Bild ihrer Fähigkeiten machen: Neben enormen Mengen gebundener astraler Kraft erkannte ich Affinitäten zu den magischen Bereichen der Antimagie, Eigenschaftsmagie und Hellsichtsmagie, sowie die – offensichtlich gildenmagischen – Formeln der Zauber Ignorantia Ungesehen, Hellsicht stören, Psychostabilis und Gardianum Zauberschild. Ich war mir zwar sicher, noch nicht alle Geheimnisse entdeckt zu haben, allerdings konnte ich bereits mit Gerwulfs Hilfe in einem Experiment herausfinden, dass die Haube ihren Träger auf astraler Ebene scheinbar völlig unsichtbar macht. Dies sollte mir künftig dabei helfen, meinen dämonischen Häschern zu entgehen.

Was in den ersten Momenten geschah, in denen ich die Haube auf dem Kopf trug, lässt sich nicht in Worten beschreiben. Es war, als würde mein intellektueller Horizont vom einen auf den anderen Moment gewaltig erweitert werden. Mein Geist wurde gestärkt und ich erreichte ein solches Maß der Erkenntnis, wie ich es mir zuvor nicht erträumt hätte. Mir war ein Blick auf Rohals Genialität zuteil geworden. Zuviel, als das ich es auch nur zur Hälfte wirklich begreifen könnte, doch ein Erlebnis, das mich für die Zukunft stark prägte – ich war die Verkörperung dessen, was von Rohal dem Weisen in dieser Sphäre zurückgeblieben war. Um dieser Ehre gerecht zu werden, erweiterte ich meinen Namen um den Zusatz *heres adamantini frontis Rohali sophis*.

## Lichtvögel und Blutbullen

Zurück in Punin genossen wir noch einige Tage der Ruhe, bis auch Alrich und Arrulskhan – der sich nun wieder Ingvar nennen ließ – wieder zu uns stießen. Gemeinsam befolgten wir Rohals Rat und machten uns auf die Suche nach Borbarads Zeit. Beginnen wollten wir in Grangor, denn dort hatte Satinav das letzte Mal in die Geschehnisse eingegriffen. Von Punin reisten wir nach Kuslik und bestiegen dort ein Schiff, das uns in die Kanalstadt bringen sollte. Die Untersuchungen in Grangor führten uns zur örtlichen Magierakademie und zu den verschiedenen Tempeln der Stadt.

Im Rahjatempel wurden wir endlich fündig. Die dortigen Chroniken berichteten von einem schrecklichen Geschehnis in der Stadt in das die Vorsteherin des Tempels und auch ihre Stellvertreterin involviert gewesen waren. Wie wir später herausfanden, als wir der damaligen stellvertretenden Vorsteherin des Tempels nach Belhanka nachreisten und mit ihr sprachen, hatte erstere sich selbst dem dreizehnten Gott verschrieben und einen eigenen Namenlosen-Kult in der Stadt gegründet, woraufhin die Zwölfgötter entschieden, die Stadt in einer gewaltigen Flutwelle zu zerstören. Dies deckte sich mit Zeugenaussagen, die von Träumen sprachen, in denen die Stadt von einer großen Flut vernichtet wurde und alle Einwohner zu Tode kamen. Doch Rahja hatte Mitleid mit den Unschuldigen und beschwor Satinav, die Zerstörung der Stadt ungeschehen zu machen, damit ihre Diener den Kult zerschlagen konnten, ohne das ganz Grangor dem Untergang geweiht war. Satinav willigte ein, verlangte aber, dass Rahja eine ihrer Geweihten benenne, damit diese Satinavs Kind austrage. Für uns war es sofort offensichtlich, dass dieses Kind (welches der Erzählung

zufolge im Konzil der elementaren Gewalten in Sicherheit gebracht worden war, um es Borbarads Griff zu entziehen), genau die Zeit Borbarads war, die wir suchen und beschützen sollten, wie Rohal es uns aufgetragen hatte.

Ohne langes Warten kehrten wir nach Punin zurück und bereiteten uns auf unsere Reise in den Raschulswall vor, um einerseits der Einladung zur Sommersonnenwende zu folgen und andererseits der uns von Rohal auferlegten Pflicht zu folgen und Borbarads Untergang einen Schritt näher zu kommen.

Am nächsten Tag brachen wir auf, um der Einladung ins Konzil der Elemente zu folgen. Noch am Abend erreichen wir die letzte größere Siedlung vor unserem Aufstieg in den Raschtullswall. Der Wirt der Herberge, in der wir übernachteten, berichtete uns von einigen Wanderern, die offenbar zwei Tage zuvor bereits den Weg genommen hatten, den wir am nächsten Tag einzuschlagen gedacht hatten. Seiner Aussage nach handelte es sich dabei um jeweils einen zwergischen und menschlichen Kämpfer, eine schwarzberobte Magierin und eine Frau mit einer Spinnentätowierung. Dieser Beschreibung konnten wir allerdings keinen unserer Feinde zuordnen. Außerdem sprach er noch davon, dass Morena, die Tochter der Hexe Lutzelin, die meine Gefährten einst in Weiden getroffen hatten, noch einen Tag früher hier vorbeigekommen sei. Offenbar wussten weit mehr Leute außer uns selbst von der Existenz des Kindes Satinavs – Borbarads Zeit.

Den folgenden Tag verbrachten wir in unserer Kutsche auf schlecht ausgebauten Wegen. Gegen Mittag lauerten uns einige Straßenräuber auf, die sich als Landwehr ausgaben und Wegzoll verlangten, ich konnte sie jedoch davon überzeugen, sich uns nicht entgegenstellen zu wollen. Dafür wurden wir

während unserer Nachtruhe überrascht: Vier belebte Skelette attackierten uns mitten in der Nacht. Da ich keine genaue Analyse durchführen konnte, blieb vorerst noch ungeklärt, ob es sich um den Skelettarius oder um von Dämonen erhobene Untote handelte (aufgrund ihrer geringen Kampfkraft vermute ich jedoch einen Skelettarius dahinter) und aus welchem Grund sie uns angriffen. Die Reisegruppe, von der uns am Tag zuvor berichtet worden war, schlossen wir fälschlicherweise aus, da sie eigentlich zwei Tage Vorsprung haben sollten.

Bereits am Morgen ließen wir unsere Kutsche von einem angeheuerten Fahrer zum Schlund fahren (dort sollten wir uns zum Schwertfest einfinden, um auf Einladung des Schwertes der Schwerter der Zwölfgöttertjoste beizuwohnen), während wir uns nun zu Fuß durch die immer wilder werdende Landschaft schlugen. Eine klapprige und morsche Hängebrücke überquerten wir noch trockenen Fußes, dafür setzte anschließend ein penetranter Regen ein, vor dem wir uns nicht in Sicherheit bringen konnten. Ein wunderbarer Auftakt meines zweiten Aufstiegs in den Raschtullswall. Ich betete – und diese Erkenntnis überraschte mich im ersten Moment selbst ein wenig – dass ich nicht auch noch mein zweites Bein verlieren würde. Tatsächlich versuchte man mich bereits an diesem Tage zu einer gefährlichen Kletterpartie zu bewegen, als uns einige große Felsbrocken den engen Pfad versperrten. Gerwulf konnte sie mit einem Brenne toter Stoff zusammenschmelzen und uns so den Weg erleichtern.

Wir schlugen unser Lager mitten in der Wildnis auf, wurden bei unserer Nachtruhe jedoch durch einen Angriff gestört. Ein Bolzen durchschlug eines unserer Wasserfässer und vergiftete es mit einer sonderbaren Substanz, die wir auch später nicht

genauer identifizieren konnten. In seinem blinden Übermut und seiner größtenwahnsinnigen Selbstüberschätzung kostete Ingvar von der Substanz und verfiel nur Augenblicke später in einen tobsüchtigen Blutrausch, der mich ohne Alrichs Schwertkünste das Leben gekostet hätte. Fest stand nun, dass auch der Angriff durch die Untoten Nachts zuvor kein Zufall war – jemand versuchte unser Vorankommen zu verhindern.

Am Abend des nächsten Tages erreichten wir ein uns unbekanntes Boron-Kloster, das direkt in eine Felswand hineingebaut worden war. Bevor wir um ein Lager für die Nacht baten, spähte Shelia den Weg vor uns in Vogelgestalt aus und berichtete von einer sechsköpfigen Gruppe Wanderer mit mehreren Stunden Vorsprung. Ihrer Erzählung nach handelte es sich dabei wohl unter Anderem um die Reisenden, die uns zuvor vom Wirt unseres letzten Gasthauses beschrieben worden waren. Mit einem Lastenaufzug erreichten wir den Eingang des Klosters und ließen uns einen Ruheraum zuteilen. Der Abend verlief erwartungsvoll still und geruhsam, dafür hielt die folgende Nacht eine erschreckende Überraschung bereit: Die Wanderer, die Sheila beobachtet hatte, hatten offenbar kehrt gemacht, das Kloster infiltriert und waren nun daran, alle Geweihten und Novizen derer sie habhaft werden konnten abzuschlachten.

Wir erwachten früh genug und stellten uns ihnen in den engen Gängen des Bergklosters. Bei unseren Widersachern handelte es sich ganz offensichtlich zu Teilen um alte Bekannte meiner Gefährten. Darunter war ein mit Blakharaz paktierender Zwergenkämpfer, der – wie ich anschließend erfuhr – von einem ehemaligen zwergischen Gefährten meiner Begleiter bereits einmal in den Tod gestoßen worden war, ein

mit Belhalar paktierender Mensch, der meine Gefährten auf Maraskan wohl an den Feind verraten hatte, ein unbekannter Caryptoroth-Paktierender sowie eine unbekannte Norbardin, die mit Belshirash im Bunde stand. Des Weiteren begegneten wir einer Hexe mit den finsternen Kräften Asfaloths, die scheinbar bei der Öffnung der dunklen Pforten auf Maraskan anwesend war sowie einem beherrschten Erzdschinn. Zu guter Letzt konnte ich noch eine Nekromantin stellen, die offenbar einen tiefen Kreis der Verdammnis erreicht haben musste, denn wir hatten sie bei der Befreiung Shamahans bereits einmal getötet. Ich warf sie nieder und schleuderte sie in den felsigen Abgrund, doch sie schien dem entgültigen Tod nocheinmal entkommen zu können, denn ihren Leichnam entdeckten wir nie.

Neben dem Vorsteher des Klosters überlebten nur zwei Mädchen – Novizinnen im Kloster – das grauenhafte Massaker. Seit den Schrecken in Tobrien hatte ich keine solche Brutalität mehr gesehen: Die Körper der Gläubigen waren in Stücke gerissen und in ihren Schlafgemächern verteilt worden, die beiden Opfer des Dschinns waren von seiner Kraft regelrecht pulverisiert worden. Den nächsten Tag über begruben wir die Reste der Toten und schickten die drei Überlebenden zurück nach Punin. Unseren Aufbruch verzögerten wir jedoch auf den darauffolgenden Morgen, um unsere Wunden zu versorgen.

Den folgenden Tag schlugen wir uns bei zunehmender Kälte höher und höher in den Raschtullswall. Nachdem wir einen steilen Abhang erklommen hatten, stolperten wir unmittelbar in ein erbittertes Gefecht zwischen einigen Amazonen und Ferkinakriegern, welches jedoch schnell zu Gunsten der

kriegerischen Frauen entschieden war. Nachdem die Sieger abgezogen waren, entdeckten wir noch einen versteinerten Troll, der sich kurz nach unserer Ankunft plötzlich erhob und uns mitteilte, dass auch er nach Drakonia unterwegs sei – allerdings wolle er sich erst in seiner Höhle ausruhen. Wir zogen also ohne ihn weiter und rasteten abends am Rande eines unberechenbaren Geröllfeldes.

Nach der Überquerung des Trümmerfeldes – dieses Mal kostete es mich keines meiner Gliedmaßen – erreichten wir den Fuß einer Treppe, deren Ende wir in der Höhe zwischen den Felsen nicht erkennen konnten: Die vielgerühmten 6000 Stufen nach Drakonia. Erst am Morgen des übernächsten Tages erreichten wir das Ende der Treppe und betraten ein von hohen Gipfeln gesäumtes Tal, in dem die reine Macht aller sechs Elemente wirklich spürbar war. Ein unbegreifliches Erlebnis, ohne Zweifel. Doch es hier in allen Einzelheiten zu beschreiben verfehlt den Zweck, den ich zu erreichen suche. Das Konzil selbst erhob sich als gigantische Festung (allein die Außenmauern ragten einhundert Schritt hinauf) und erst eine persönliche Vorstellung bei sechs Elementar-Dschinnen verschaffte uns Einlass in die Hallen der Elementaren Kraft.

Pyriander DiAriarchos begrüßte uns persönlich und teilte jedem einen Adepten zu, um uns durch die verwirrenden Hallen und Gänge zu führen. Ich nutzte die frühe Tageszeit, um mich direkt in einigen Gewölben umzusehen – und fand sogar einen Hinweis darauf, dass die sieben Zeichen bereits einmal in den prähistorischen Zeiten der Achazreiche zusammengefunden hatten (auch wenn die Darstellung an dieser Stelle ein wenig von den uns bekannten abwich). Zum Abendmahl versammelten wir uns im großen Speisesaal und hatten die Ehre,

auch mit Sumudau Gerberowa, Reto Sandström, Rowena von Shamaham, Emmeran von den Nordmarken und Torhalla Wengenholmer zu sprechen. Sogar unseren Freund Thure vom Stein, den wir einst in den widrigen Wirren des Tobrien-Feldzuges zu schätzen gelernt hatten, trafen wir hier wieder. Zudem waren noch einige hohe Würdenträger von außerhalb des Gebirges anwesend: Der Sohn des erzzwergischen Bergkönigs, Schwertkönig Raidri Konchobair und Der Rote Pfeil.

Die Tage flogen schnell dahin und ich gab mich dem unglaublichen Wissen der ansässigen Magier und Druiden hin, das sehr umfassend war und es mit Leichtigkeit mit den Erkenntnissen der anderen Magierakademien aufnehmen konnte. Meine Gefährten sah ich in jener Zeit meist nur zu den abendlichen Mahlzeiten, denn Alrich, Ingvar und Shelia verbrachten ihre Stunden mit dem Schwertkönig und Gerwulfs Tätigkeiten entzogen sich meinem Blick völlig. Ich unterstützte Erz- und Luftelementaristen in ihren meditativen Arbeiten für die kommende Jahreswende, der auch wir beiwohnen würden. Am ersten PRAios des Jahres 1022 nach Bosporans Fall zogen alle Mitglieder der Akademie und alle anwesenden Gäste tiefer ins Gebirge. Wir marschierten zwei Stunden, bis wir den Rashtull Kamscharoth erreichten – Rachstulls Narbe – ein gewaltiger feuriger Schlot mitten in den Bergen. Um den Abgrund herum fanden sich Heiligtümer aller sechs Elemente, an denen wir uns geordnet aufstellten. Nach einigen rituellen Gesängen geschah etwas, das sich kaum mit Worten beschreiben lässt: Ein gewaltiger feurig leuchtender Vogel von enormen Ausmaßen stieß vom Himmel herab und stürzte in den Schacht – Los hatte sein Auge geschlossen und der Allvo-

gel machte sich bereit, wiedergeboren zu werden. Am Grunde des gigantischen Loches erschien Augenblicke später ein Ei, aus dem heraus ein neuer Allvogel schlüpfte, über den Rand des Kraters aufstieg und tat, was er seit ewigen Zeiten nicht getan hatte: Er sprach zu uns. Diese Worte jedoch sind nur für die wenigsten Sterblichen bestimmt gewesen, sodass ich sie an dieser Stelle nicht wiederholen werden, fest steht jedoch, dass das elfte Zeitalter zu Ende und das zwölfte im Begriff war, anzubrechen – das Zeitalter der Menschen

Zurück in den Räumlichkeiten der Akademie tauschten wir uns mit einigen hochrangigen Konzilsmagiern und Gästen aus, jedoch ohne, dass die Unwissenden die Botschaft des Weltenschöpfers hätten deuten können. Wir beratschlagten auch, welchen Weg unsere Reise alsbald nehmen sollte, doch ein paar Tage später machte uns das Schicksal einen Strich durch die Rechnung, als ein Bote aus Tobrien eintraf, der von den kaiserlichen Truppen des Reichsbehüters Brinn berichtete, die vom Feind vollständig eingeschlossen worden seien. Entgegen meiner Vorahnungen und Widersprüche bestiegen wir ein paar Luftdschinne des Konzils und ließen uns von ihnen direkt in das Heerlager unserer Verbündeten bringen.

Reichsmarschall Leomar vom Berg empfing uns und teilte uns ein Halbbanner Eliteschützen zu, die uns über das Schlachtfeld eskortieren sollten. Er plante, unsere besonderen Fähigkeiten für spezielle Eingriffe in das Kampfgeschehen einzusetzen. Da du, Unwissender, dich in den Wegen der Zauberei üben und deinen beschränkten Geist nicht vorrangig mit Kriegstaktik überladen sollst, werde ich hier nicht weiter darauf eingehen. Wir führten also einige empfindliche Streiche gegen die feindlichen Truppen und konnten das Kriegsglück so entschei-

dend verlagern, dass unsere Truppen trotz Unterzahl und schlechter Versorgung nicht überrannt wurden.

Unser letzter Einsatz führte uns zu einem kleinen Hügel etwas abseits der eigentlichen Schlacht, auf den sich ein Beschwörer der borbaradianischen Truppen mitsamt einigen Elitebannern zurückgezogen hatte, um ein finsternes Ritual durchzuführen. Erst als wir dort eintrafen und uns unseren Weg durch die Reihen der Feinde bahnten, erkannten wir, dass es sich bei dem Zauberer um Xeraan handelte, der dabei war dutzende seiner Legionäre aus der Domäne Belhalhars auf das Schlachtfeld zu rufen. Obwohl uns seine Leibwächter und Schutzzauber einige Zeit aufhielten, konnte ich ihn schlussendlich niederwerfen und damit seine Beschwörung vereiteln. Doch durch die Pforte, die Xeraans dunkle Zauberei geöffnet hatte, und vom Tod und Blut auf dem Schlachtfeld angelockt, betrat etwas anderes die dritte Sphäre.

Der Dämon erschien südlich des Schlachtfeldes und stürmte mit großen Schritten seiner Hufbewehrten Beine auf den Feldherrenhügel der kaiserlichen Truppen zu. Er maß fünf Schritt in der Höhe, trug sechs gekrümmte Hörner auf seinem Ochsen Schädel und führte zwei gigantische Äxte und zwei messerscharfe Jagdklingen zugleich. Er erschlug Kaiserliche und Borbaradianer zu gleichen Teilen und stampfte ihre entstellten Leichen in den Staub. Niemand, der seinen Kriegsschrei hörte, konnte anders, als sich ihm im Kampf zu stellen und von ihm zermalmt zu werden. Als wir ihn im ersten Morgenlicht über das Schlachtwelt waten sahen, stürmten auch wir zurück zum Feldherrenhügel. Karmoth – so nannte der Dämon sich selbst – der Zerstörer, das blutsaufende Rind, der oberste Diener des jenseitigen Mordbrenners Belhalhar, nahm Kurs auf das Ban-

ner der Rondra und fegte jeden Verteidiger hinweg. Selbst das Schwert der Schwerter Alya von Schattengrund und der Bär Herzog Waldemar von Weiden fielen vor ihm in den Staub.

Auch wir wären gescheitert, hätte nicht Rondra selbst gehandelt und Besitz von Alrichs leblosem Körper ergriffen, als dieser von Karmoths Klinge tödlich getroffen zu Boden ging. Von göttlicher Kraft erfüllt und mit einem goldenen Schein umgeben, trieb Alrich dem niederhöllischen Bullen sein Schwert in den Schädel und beendete seine Existenz in dieser Sphäre. Dir Unwissender soll dies eine Lehre sein: In den tiefsten Winkeln der siebten Sphäre mögen Kreaturen lauern, die selbst mir überlegen sind. Es gibt Kämpfe, die nicht von Sterblichen geführt werden können und sollten. Lerne, diese zu erkennen, Unwissender.

Nach dem Niedergang des Dämons sammelten sich unsere Truppen, während der Feind Hals über Kopf floh. Alrich und Alya von Schattengrund wurden in ein Lazarett gebracht und von der Schwelle des Todes gerettet, doch für den tapferen Waldemar von Weiden kam jede Hilfe zu spät. Am nächsten Tag verkündete Leomar vom Berg den Sieg über Borbarads Scherben und trug die Namen der Gefallenen vor. Wir wurden von Brinn persönlich mit dem Greifenstern in Gold ausgezeichnet. und vom Schwert der Schwerter eingeladen, gemeinsam mit ihr zum Schlund zu reisen, um den der Zwölgöttertjoste beizuwohnen.

## Rohezals Opfer

Gemeinsam mit Alya von Schattengrund und den Dragenpforter Schützen – den Plänklern, die uns bereits auf dem Schlachtfeld gedient hatten – begaben wir uns einige Tage später nach Vallusa und bestiegen dort die wartende Seeadler von Beilunk, die uns an der tobrischen Küste entlang über Beilunk nach Perricum bringen sollte. Von dort wollten wir dann gemeinsam zum Schlund reisen.

Unterwegs mussten wir einen Zwischenhalt in Ilsur machen, um auf Befehl des Schwertes der Schwerter (auch, wenn ich mir von ihr nicht befehlen ließ, konnte ich doch meine Gefährten und besonders den immer noch stark geschwächten Alrich alleine ziehen lassen) den Geweihten Rondrasil Löwenbrand aus der belagerten Stadt herauszuholen. Zwar hatten wir erst kurz zuvor eine gewaltige Schlacht geschlagen, doch erneut mussten wir uns auf die Reihen der Feinde werfen. Ilsur war ein einziges Trümmerfeld und abgesehen von der starken Festung, war die ganze Stadt von borbaradianischen Truppen erobert worden. Wir mussten uns also durch zerstörte Häuserschluchten und mehrere feindliche Wachposten und Patrouillen kämpfen, bevor wir Löwenbrand in der Festung erreichen und ihn zum Mitkommen bewegen konnten. Den letzten tapferen Verteidigern einen solchen Kämpfer zu nehmen, war eine völlig falsche Tat, doch blieb es hier nicht an mir, über den Einsatz des Geweihten zu entscheiden. Zurück auf dem Schiff kehrten wir der umkämpften Stadt entgültig den Rücken, ohne kaiserlichen Soldaten irgendeine Form der Unterstützung angedeihen lassen zu können.

Doch kurz bevor wir Beilunk erreichten, sollte unsere Reise erneut unterbrochen werden. Ich erhielt eine gedankliche

Nachricht des Kaiserdrachens Faldegorn, die mir deutlich machte, dass er mitsamt seines Freundes Rohezal auf einer kleinen Insel kurz vor Beilunk gestrandet und in ernster Gefahr war. Das Schwert der Schwerter weihte uns daraufhin in den Sonderauftrag Rohezals ein, der das Aufspüren und Bergen eines der sieben verschollenen Kelche beinhaltet. Wir ließen uns also ohne zu zögern auf der Insel Ilderasch absetzen, während die Seeadler und auf ihr Alya von Schattengrund, Rondrasil Lwenbrand und die Dragenpforter Schützen weiter nach Beilunk und Perricum fuhr.

Zwei Tage verbrachten wir auf der Oberfläche der Insel, während der wir nach Faldegorn suchten und auf mehrere borbaradtreue Piraten und Krakonier trafen. Erst mit Hilfe eines Humusdschinnnes konnten wir den goldenen Drachen entdecken, der vom untoten Drachen Razzazor tödlich verwundet in einer kleinen Bucht lag. Mit letzter Kraft bat er uns, Rohezal und den Kelch, den er bereits bei sich trug, zu finden und in Sicherheit zu bringen. Im letzten Atemzug trug er uns auf, seinen Karfunkel aus seinem Kopf herauszuschneiden und ihn nach Kunchom in die Drachenei-Akademie zu bringen. Nachdem er gestorben war, machten Gerwulf und ich uns an das blutige Werk und bargen den Seelenstein des Drachen.

Ein weiteres Mal war uns der Dschinn, den ich gerufen hatte, von Nutzen: Er berichtete davon, dass er von seinen Verwandten gehört habe, Rohezal habe sich in die felsige Festung im Zentrum der Insel begeben, über der jedoch die Däomonkrone prangte.

Uns blieb also nichts anderes übrig, als in die zur Festung umgebaute Felsnadel einzudringen und den Erzmagier zu suchen. Durch ein zerborstenes Quarzfenster konnten wir die

inneren Räume betreten und uns nach unten, tief unter die Erde vorarbeiten. Wir fanden zwar Kampfspuren (die einheimischen Zwerge hatten sich also offenbar vehement gegen die borbaradianischen Invasoren gewehrt), allerdings weder Bewohner noch Feinde. Dann jedoch fanden wir, wonach wir gesucht hatten: Rohezal. Der Erzmagier hatte sich selbst versteinert, um dem Feind nicht in die Hände zu fallen, und den Kelch mit letzter Kraft in einem magisch geschützten Versteck verborgen. Wir konnten die von ihm gestellten Hürden jedoch überwinden und uns des Kelches bemächtigen, als wir von den Feinden entdeckt wurden.

Zu Dutzenden stürmten durch die engen, unterirdischen Gänge auf uns zu und zwangen uns zum Rückzug in tiefere Ebenen. Hier lieferte mir der Fortifex herausragende Dienste, dennoch waren wir nicht schnell genug, um endgültig zu entkommen. Auf unserer Flucht trafen wir auf einige verbliebende zwerghische Verteidiger, die sich hinter einer improvisierten Barrikade verbargen. Es war schwierig sie davon zu überzeugen, dass wir nicht auf Seiten des Feindes standen (was durch Ingvars Äußerlichkeit nicht gerade erleichtert wurde), bis uns die Feinde dann endlich einholten. Ein übergroßer und eindeutig mit Belhalhar paktierender Mann – Blutsöldner genannt – sprang über die Barrikade, erschlug einige Zwerge, wurde jedoch gemeinsam von Alrich und Ingvar zurückgetrieben. Als er sich zurückzog, um sich des Fortifex anzunehmen, der seine Gefolgsleute davon abhielt, in den Kampf einzugreifen, nutzten wir die Gunst der Stunde und flohen gemeinsam mit den Zwergen einige Tunnel entlang, bis wir eine unterirdische Schienenanlage mit einigen Draisinen erreichten, die den Zwergen zufolge durch einen unterseeischen Tunnel bis in die Beilunker

Zwerge führen sollte. Uns blieb keine andere Wahl, als uns dieser Maschinen zu bedienen, um den folgenden Gegnern zu entkommen und den Kelch in Sicherheit zu bringen.

Das allerdings erwies sich als schwieriger als erwartet. Zwar konnten wir den Großteil unserer Verfolger abhängen, doch dank seines unheiligen Paktes, stürmte uns der Blutsöldner zu Fuß hinterher, schlachtete die letzten Zwerge in der zweiten Draisine ab und holte auch uns schließlich ein. Alrich und Ingvar stellten sich ihm und warfen ihm nach einem harten Kampf schlußendlich nieder, allerdings waren wir jetzt schwer geschwächt.

Zum Glück schienen uns die Piraten und anderen Borbaradianer nicht zu folgen und so erreichten wir nach einiger Zeit unbehelligt einen Ausgang aus dem unterirdischen Gang. Wir entstiegen einem Geheimgang an der Seeseite der Beiluker Berge und schlugen uns in die Wildnis, um potentiellen Feinden zu entgehen. Wie verabredet, rief Alrich die Seeadler und wir wurden an der tobrischen Küste abgeholt und setzten nach Perricum über, den Kelch des Eises im Gepäck und Rohezal und seinen treuen Faldegorn in Erinnerung.

## Licht und Dunkel

Von Perricum aus begaben wir uns sofort zum Schlund, wo bereits das rondrianische Heerlager im Aufbau begriffen war. Wir wurden außerhalb des befestigten Bereichs im Trosslager einquartiert, wo bereits unsere Schlachtkutsche auf uns wartete – umgeben von den Zelten der verbliebenen Dragenpforter Schützen, die uns bereits auf den Vallusanischen Weiden treu zur Seite gestanden hatten.

An unserem ersten Abend erhielten wir eine Audienz bei Alya von Schattengrund. Sie nahm den geborgenen Kelch entgegen und bat uns, eine neue Mission zu beginnen, um einen weiteren Kelch zu bergen. Wir erhielten ein Schriftstück – ein Teil des Tagebuches einer Hesinde-Geweihten – in dem von einem solchen Kelch die Rede war und dessen Spur nach Gareth in die Archive der Praios-Geweihtenschaft führte. Noch am gleichen Abend brachen wir nach Gareth auf, nicht ohne falsche Spuren zu streuen, indem wir verlauten ließen, unser Weg führe uns nach Punin.

Sämtliche Ereignisse aufzuschreiben, die in Gareth von Stat-ten gingen, würde meine verfügbare Zeit weit überschreiten, allerdings werde ich unsere Ergebnisse hier festhalten: Balphemor von Punin, der nach der ersten Dämonenschlacht zum Hüter des Kelches des Humus erkoren wurde und den alle Welt für tot gehalten hatte, war nie gestorben. Mittels einer gleichsam effizienten wie grauenerregenden Kombination aus den Zaubersprüchen Gefäß der Jahre und Seelenwanderung – einem druidischen Zauber, der zwei Seelen die Körper tauschen lässt – hatte er sich unsterblich gemacht, während er immer wieder seine Gestalt änderte. Er beherrschte außerdem verschiedene seltene und exotische Zaubersprüche. Seit mehreren

hundert Jahren hatte er alle, die Hinweise auf den Kelch gefunden hatten, getötet und ihre Beweise vernichtet – so auch eine Rondra-Geweihte, die mit uns hatte sprechen wollen. Wie wir herausfanden befand sich der gesuchte Kelch wohl noch immer im Grab des Hluthar, irgendwo in der Dämonenbrache. Nachdem wir eine etwas genauere Positionsangabe bekommen hatten, indem wir mit Ar-Gareth, einer uralten Blutulme im Garten der neuen Residenz, gesprochen hatten, machten wir uns in die Dämonenbrache auf – ein Gebiet, das vermutlich noch gefährlicher ist, als es selbst Tobrien in diesen Tagen war. Ausgerüstet mit den nötigsten Vorräten und einem kleinen Handkarren schlugen wir uns kurz vor Silkwiesen in die lebens- und ordnungsfeindliche Wildnis der Dämonenbrache. Obgleich ich bereits die Schrecken des tobrischen Krieges überlebt, den blutigen Kampf um die Amazonenfeste Kurkum überstanden und mehr als einmal einen ungeschützten Blick in die siebente Sphäre geworfen hatte, stellte mich dieses Unheiligtum vor unerwartete Herausforderungen und tödliche Gefahren. Zu Beginn unserer Reise zeigten die Pflanzen um uns herum ein unnatürliches Wachstum und eine eigentlich unmögliche Beweglichkeit und Intelligenz, als sie uns immer wieder die Wege versperrte und Rückwege überwucherte. So wurden wir also zuerst tiefer in die Wälder gelenkt, ohne dass wir uns dagegen hätten wehren können, wenn wir es gewollt hätten.

In den Sümpfen erwarteten uns im Wasser verschwindende Irrwege, kräftige aus dem Wasser greifende Hände und Klauen, sowie geisterhafte Erscheinungen, die uns nach dem Leben trachteten, sodass wir uns bald entschlossen diese Abschnitte lieber durch die Wälder zu umgehen, auch wenn uns das einige Zeit kostete. Einem der Sümpfe entstieg sogar ein

viergehörnter Eugalp – ein Dämon der möglicherweise in Diensten Belzhorashs steht – den ich jedoch verbannen konnte, bevor er uns mit der gefürchteten Dämonenfäule zu infizieren vermochte.

Weitere Dämonen trafen wir sobald nicht an, dafür aber von dämonisch-säureartigem Harz erfüllten Luftwurzeln, aggressiven Schlingbäumen, die hölzerne Doppelgänger meiner Gefährten erschufen und sie auf uns hetzte. Daimoniden in mutierten Kinderkörpern stürzten sich mit Klauen und Zähnen auf uns und selbst auf scheinbar idyllischen von Praios' Schein erfüllten Lichtungen wurden wir von regelrechten Schwärmen eisiger Schmetterlinge beinahe niedergemacht. Die Wurzeln ganzer Baumreihen bildeten Fallgruben mit denen sie uns verschlingen wollten und an deren Ende uns blutrünstige Höhlenspinnen erwarteten, derer wir uns jedoch mit Leichtigkeit entledigen konnten.

Bemerkenswert waren auch die Geistererscheinungen verschiedener Soldaten, die vermutlich während der ersten Dämonenschlacht gefallen waren und seither hier verweilen mussten. Je näher wir unserem vermeintlichen Zielt – Hluthars Grab auf dem ehemaligen Feldherrenhügel Fran-Horas' – kamen, desto stärker war die Bindung dieser Geister an die dritte Sphäre, sodass sie nach einer Weile sogar in der Lage waren, meinen Gefährten körperliche und seelische Schäden zuzufügen.

Nur mittels gewagter Kletterpartien in die Baumwipfel und Gerwulfs magischem Orientierungssinn fanden wir unseren Weg zum Herz der Brache dem entweihten Grab des heiligen Hluthar. Am Fuße einer gewaltigen schwarzen Eiche eines vermutlich eintausendfünfhundert Jahre alten Arkhobal ent-

deckten wir den verräterischen Balphemor von Punin, den gefallenen Wächter des Kelches, eskortiert von sieben Hestothim. Der Kelch selbst befand sich, halb verwachsen mit der Dämoneneiche, etwas oberhalb des gesprengten Grabdeckels. Ohne lange abzuwarten, wandte sich Balphemor uns zu und hetzte seine dämonischen Leibwächter auf uns, während er selbst einige mir unbekannte Zaubersprüche wirkte. Alrich, Shelia und Ingvar warfen sich ihnen direkt entgegen und arbeiteten sich unter schweren Hieben Fuß um Fuß auf Balphemor zu. Ich selbst wappnete mich mit einige antimagischen Sprüchen gegen Balphemor (welche mir wohl mein Leben retteten) und umging die Kämpfenden, um der Brache den Kelch zu entreißen. Die Kräfte des Baumes waren jedoch zu stark, als dass ich den Kelch mit eigener Kraft hätte entfernen können hinzu kamen ziellos umherschlagenden Wurzeln des Arkhobal, die hätten sie mich getroffen wohl meinen gebrechlichen Leib zerschmettert hätten. An dieser Stelle darf ich wohl auch den Kräften der stählernen Stirn danken, denn gezielten Angriffen des Arkhobal und der Hesthotim hätte ich mich nicht erwehren können.

Ich wandte mich also Balphemor zu, der mich jedoch nicht bemerkte, da er mit Alrichs Angriffen beschäftigt war. Auch seine Hesthotim konnten mich dank meiner Unsichtbarkeit nicht aufhalten und so schlug ich ihm mit einem harten Treffer die Beine weg und hätte ihn wohl auch erschlagen, wäre er nicht im sich plötzlich verflüssigenden Boden verschwunden offenbar eine spontane Gunst seines Paktherren Agrimoths. Der Unterstützung ihres Beschwärs beraubt, gingen die letzten Hestothim schnell unter, doch nun wurde der Arkhobal unserer wirklich Gewahr. Lebendige Wurzeln brachen aus dem

Boden hervor, griffen uns an und versuchten, meine Gefährten zu zerquetschen. Der dämonisch pervertierte Boden bildete Hände und Klauen, Zähne und Mäuler aus, um uns anzugreifen und nur unter großem Krafteinsatz konnte ich sie abwehren, während wir uns geschlossen auf den eingeschlossenen Kelch zubewegten. Erst nach einigen kräftigen Hieben Alrichs und Ingvars konnten wir das Relikt bergen, wurden jedoch unsererseits von dem harzigen Blut des Dämons besudelt ein Umstand der uns noch einiges Kopfzerbrechen bereiten sollte.

Auch nach diesem kleinen Erfolg ließ uns die schwarze Eiche nicht einfach entkommen, sondern stellte uns tödliche Dornenranken in den Weg, welche ich in der Eile nicht bezwingen konnte. Wir mussten also auf Umwegen vor dem übermächtigen Dämon flüchten. Erschöpft und zu Teilen schwer verwundet schleppten wir uns einen Tag später aus der Brache heraus und ins unbefleckte Aventurien zurück. Allerdings blieb uns keine Zeit zur Erholung. Wir kehrten auf kürzestem Wege zurück ins rondrianische Feldlager, um Alya von Schattengrund zu berichten und unseren Fund in sichere Verwahrung zu übergeben. Per Brief informierten wir allerdings den Rondratempel zu Gareth von den Geschehnissen.

## Namenlose Helden

Anstelle einer erholsamen Nacht und einiger ruhiger Tage während des Schwertfestes, erwartete uns jedoch ein frühes Erwachen am nächsten Morgen. Beunruhigende Berichte hatten das Schwert der Schwerter uns rufen lassen. Eine als Seeadler verwandelte Magierin war von einer Patrouille aufgegriffen worden. Sie hatte zu einer geheimen Gruppierung aus Hesinde-Geweihten, Magiern und profanen Soldaten gehört, die damit beauftragt worden waren, die beiden bereits zuvor entdeckten Kelche aus Punin ins Feldlager am Schlund zu bringen. Unterwegs war es zu einem halbherzigen Angriff der Borbaradianer gekommen und daraufhin hatte sich die Gruppe getrennt. Der größere Teil war als Ablenkung auf der Reichsstraße geblieben und der kleinere versuchte sich mit den beiden Reliquien im Gepäck über die Vorgebirgsstraßen des Raschtulsswall bewegen. Allerdings hatten die Borbaradianer wohl Gefangene gemacht und daher war es zu befürchten, dass die geheimen Pläne aufgefliegen waren. Die einsame Magierin war vorausgeflogen, um Alya von Schattengrund zu warnen und Hilfe zu erbitten. Da diese keine Geweihten mehr entbehren konnte allerdings stellte sich mir hier die Frage, welche Aufgabe wohl wichtiger sein konnte, als der Schutz zweier der sieben Kelche blieb uns nichts weiteres übrig, als die Dragenpforter Schützen zu formieren und auf schnellstem Wege den Bedrängten entgegenzueilen.

Nur mit dem Nötigsten ausgestattet preschten wir noch in der Morgendämmerung davon und die ersten steilen Vorgebirgsstraßen entlang. Unseren mächtigen, schwarzen Zweispänner über die holprigen, engen und abschüssigen Straßen zu lenken und gleichzeitig die Orientierung nicht zu

verlieren, war keine leichte Aufgabe, aber dennoch erreichten wir am späten Morgen des nächsten Tages die Überreste der Eskorte: Auf der anderen Seite einer tiefen, aber nicht sonderlich breiten Schlucht flohen sie galoppierend vor den sie verfolgenden Ferkina-Reitern, Armbrustschützen, einem guten Dutzend berittener Paktierern und einem auf einem Karakil reitenden Magier.

Bevor wir sie passieren konnten, setzte der Magier die einzige Brücke mit einem Brandgeschoss in Flammen. Ich brachte die Kutsche am Abhang zum Stehen und ermöglichte es Alrich und Ingvar mit einem Fortifex, die Klamm zu überqueren, um den Bedrängten zu Hilfe zu eilen. Die wenigen Arbalettieris und die Handvoll Draconiter formierte sich neu, als sie der gefährlichen Schlucht gewahr wurden, und versuchten die wenigen Magier und Geweihten vor den Feinden abzuschirmen. Wir ließen die Dragenpforter Schützen absteigen und ihre Waffen laden.

Das folgende Gefecht gehörte sicherlich zu den härtesten, die wir bis dahin erlebt hatten. Die Strapazen während der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden waren sicherlich größer, aber kein anderes Scharmützel wurde so verbissen geführt, wie dieses, bei dem es um nicht weniger ging als die Vollständigkeit der legendären Klinge Siebenstreich. Zuerst krachte eine Formation aus vier Agrimothpaktierern (eine interessante Kombination, da es jeweils einen Paktierer für jedes der vier durch Agrimoth vertretenen Unelemente gab) in die Draconiter und erschlugen sie bis auf einen. Dieser wehrte sich verbissen und gab keine Handbreit Boden frei. Kurz bevor die wilden Ferkina ähnliche Verluste unter den Arbalettieris anrichten konnten, wurden sie von Gerwulfs Feuerball getroffen, der die Hälfte

von ihnen sofort samt Tieren niederstreckte und den Rest in die Flucht schlug.

Alrich und Ingvar stürmten dem letzten Draconiter zu Hilfe, wurden jedoch von den übrigen Paktierern abgefangen. Sie bildeten eine bunte Konstellation verschiedenster menschlicher Vlker und Paktherren: Maraskaner, Moha, Mittelreicher. Drei oder vier stellten sich Ingvar in den Weg (meine alten und erschöpften Augen machten es mir schwer, ihre genaue Anzahl zu erkennen) und auch ein zweiter Erz-Agrimothpaktierer wählte ihn zum Gegner und brachten ihn in schwere Bedrängnis. Alrich sah sich einem Luft-Agrimothpaktierer ausgesetzt, der ihn mit schweren Hieben, die meinen Freund einige Schritt weit durch die Luft schleuderten, ausgesetzt. Ein in Flammen stehender Reiter sowie ein Humus-Paktierer näherten sich Gerwulf und mir und unseren weidener Soldaten.

Gerwulf verhexte das Pferd des brennenden Mannes, sodass es gemeinsam mit ihm in die Schlucht stürzte, statt darüber hinweg zu springen, das zweite Pferd ließ ich vor einen Fortifex rennen, woraufhin Gerwulf dem Reiter mit schweren Schlägen zusetzte, bis er das Weite suchte und von den Dragenpfortern erschossen wurde. Der fliegende Magier griff zuerst mit einem Corpofesso gegen die dicht gedrängten Geweihten und Zauberer in den Kampf ein, welchen ich jedoch schnell bannen konnte. Einen gegen die Arbalettierie gesprochenen Ignisphaero konnte ich mit einem spontan gewirkten Gardianum zur Gänze abwehren. Anschließend gelang es mir noch den Karakil zu exorzieren, leider entkam sein Reiter wie ich vermute durch einen Transversalis, denn er war von jetzt auf gleich verschwunden. Dann jedoch eröffneten die feindlichen Armbrustschützen das Feuer und rissen viele meiner Kollegae und einige der Gewei-

hten mit ihren Geschossen in den Tod. Erst vor ihrer zweiten Salve konnte ich sie mittels eines Corpofesso aufhalten.

Auch Alrich und Ingvar schlugen sich tapfer. Zwar waren sie durch die Überzahl stark in die Defensive gedrängt, doch sie behaupteten sich trotz schwerer Verwundungen und konnten sogar dem letzten Draconiter noch zu Hilfe eilen und alle Paktierer erschlagen, bevor sie ob der drohenden Niederlage zu fliehen vermochten.

Nach unserem knappen und teuer erkauften Sieg versorgten wir unsere Verwundeten. Ingvars Brust war geradezu zerfetzt ein solcher Treffer hätte vermutlich jeden anderen (egal ob Mensch oder Zwerg) sofort das Leben gekostet, doch bis zum Ende des Kampfes zeigte er keinerlei Schwäche und Gerwulf konnte ihn nur durch Magie vor dem nahenden Tode retten. Für die meisten anderen kam jede Hilfe zu spät, doch konnten wir den Anführer der Magier versorgen und uns der geretteten Kelche versichern. Die gefangenen Armbrustschützen wurden als Reichsverräter hingerichtet eine Aufgabe, die ich an Alrichs Stelle selbst übernommen hätte, anstatt sie den Dragenpfortern zu überlassen. Die Verwundeten verbrachten wir in unsere Kutsche, für die Toten und Leicht- oder Unverletzten fingen wir einige der jetzt reiterlosen Pferde ein und machten uns auf den Rückweg. Vollends geschafft ohne während des Kampfes auch nur meinen Kutschbock verlassen zu haben, meiner magischen Kraft rückhaltlos erschöpft und am Rande einer Ohnmacht lenkte ich die Verwundeten ruhig und sicher zurück zum Schlund.

Zurück im Heerlager brachten wir die zwei Kelche in Sicherheit. Die Verletzten sollten gepflegt und die Toten in den kommenden Tagen ehrenhalber neben den Toten der Zwlfgt-

tertjoste aufgebahrt werden. Unter anderen Umständen wäre ein jeder von uns sofort in den tiefsten Schlaf gefallen, doch seit einigen Tagen machte Alrich, Shelia und mir Kopfschmerzen und ein brennen in den Gliedern zu schaffen. Wir ließen den Perrainegeweihten zu uns kommen, der die Symptome jedoch keiner bekannten Krankheit zuordnen konnte und sie auf Magie zurückführte. Nach einer kurzen Analyse der Umstände durch Gerwulf hatten wir dann grausame Gewissheit.

Als wir auf Balphemor von Punin getroffen waren, hatte ich meinen Geist nur auf das laufende Gefecht konzentriert und mich nicht im Detail mit den Gefahren eines Arkhobal auseinandergesetzt, wie es der Verstand vorschreibt. Das Harz dieses Unbaumen, mit dem wir bespritzt worden waren, war nicht nur besonders ekelregend, es verwandelte auch jeden, der davon berührt wurde binnen zweier Wochen in einen Guruk-Phaor. Uns blieben also im besten Falle noch etwa zehn Tage, um etwas dagegen zu unternehmen. An Schlaf blieb somit gar nicht zu denken. Da bekanntermaßen nur die Alveranie als Gegenmittel dienen konnte, versammelte Alrich sofort alle Freiwilligen, um eine große Suchaktion zu starten. Ich selbst erstand einen letzten Zauberspruch vom uralten Alchimisten und nutzte die darin gebundene Macht, um mit allerletzter Kraft einen Humusdschinn zu beschwören, der mir helfen sollte die Alveranie zu finden. Eine Blüte konnte er mir versprechen, von zwei weiteren wüsste er nicht. Allerdings eröffnete er mir außerdem, er könne mir ansehen, dass mir keine zwei Wochen sondern höchstens ein Tag bleiben würde, bevor es zum Unausweichlichen käme ein Umstand der wohl offenbar mit meinem, ohnehin durch Dämonenwirken verursachten, fortgeschrittenen Alter zusammenhing. Nun blieb mir

nichts weiter als abzuwarten um selbst auf die Suche zu gehen, fehlte mir die Kraft. Ich verfasste also im Alter von gerade einmal dreißig Gtterläufen ein Testament, das vermutlich einen Tag später in Kraft treten würde.

Die Suchmannschaften kehrten unverrichteter Dinge zurück, berichteten jedoch von einem holz- und blumenfrmigen Dämon, der ihnen die einzige Alveranie, die sie hatten finden knnen, vor der Nase weggeschnappt hatte. Ich ließ ihnen ihren Irrtum je mehr Abstand sie zu Magie und magischen Wesen (und sei es nur ein Dschinn) hielten, desto geringer würde die Wahrscheinlichkeit sein, dass sie jemals auf einen echten Dämon treffen würden. Vielleicht meine letzte gute Tat. Eine Weile später lockte mich der Dschinn nach draußen und schien herzlich erheitert darüber zu sein, dass die Menschen ihn für einen Dämon gehalten hatten, als er ihnen die Alveranie vor der Nase weggeschnappt hatte. Zu meiner Überraschung überreichte er mir gleich drei frisch gepflückte Alveranien-Blüten. Ich versprach ihm, diese unabwägbare Schuld jederzeit nach seinen Wünschen zu begleichen. Als ich mit den Pflanzen in die Kutsche eintrat, konnte nicht einmal Alrich seine Gefühle im Zaum halten und umarmte mich, dass meine alten Knochen zu bersten drohten. Die Geweihte der Perraine versorgte uns und bannte damit die Gefahr. Dennoch hinterließ diese Geschichte tiefe Narben auf unseren Seelen und machte uns – Alrich und Shelia mehr als mir selbst – die Sterblichkeit bewusst, und wie gering unsere Chancen standen, einen Sieg über Borbarad zu erleben – geschweige denn, zu überleben.

## Templer vom falschen Blut

Doch erneut blieb uns keine Zeit, uns von unseren Strapazen zu erholen oder einigen, bisher aufgeschobenen, Vorhaben nachzugehen. Kaum dass der Morgen graute, wurden wir schon wieder geweckt und ins Heerlager geführt. Alya von Schattengrund eröffnete uns, dass wir nicht nur die sieben Kelche finden mussten – von denen die letzten drei wohl inzwischen aufgefunden und auf dem Weg zu uns waren – sondern, dass wir auch noch die heiligen Worte brauchten, die den Menschen einst von Hesinde selbst genannt worden waren und ohne die Siebenstreich niemals würde rekonstruiert werden können. Die Worte waren seit der Zerstörung der Götterklinge immer wörtlich von einer Dienerin Hesindes zur nächsten weitergegeben worden, damit sie nicht in die falschen Hände fallen konnten.

Die Dienerin der Schlange, die zu unserer Zeit diese mächtigen Worte in ihrem Geist verbarg, war zwar in Elburum aufgebrochen, um zum Schlund zu gelangen, doch sie hatte nie den Hafen Zorgans erreicht, von dem aus sie ins Mittelreich hatte reisen wollen. Stattdessen empfing einer der Hesinde-Geweihten, die wir nur Tage zuvor im Raschtullswall gerettet hatten, eine mentale Botschaft der Verschollenen, in dem sie nach Hilfe rief. Nach der Aussage des Geweihten befand sie sich zu der Zeit in einem Arangenhin nahe eines Perraine-Schreines. Uns blieb also keine andere Wahl, als unsere wohlverdiente Ruhe zu verschieben und in Aranien auf die Suche nach der verloren gegangenen Geweihten zu gehen. Eine Galeere brachte uns den Darpat hinunter bis nach Pericum, wo wir erneut die Seeadler von Beilunk bestiegen, um Kurs auf Zorgan zu nehmen. Dort einzulaufen gestaltete sich

Dank der anhaltenden Spannung zwischen dem Kaiserreich und dem losgesagten Aranien schwierig, doch schlussendlich konnten wir in der Stadt anlegen – allerdings mit der Auflage, binnen vier Tagen zurück zu sein, sonst müsste das Schiff ohne uns ablegen.

Wir verließen Zorgan in Richtung Osten, um auf der Straße nach Elburum nach der Vermissten zu suchen. Neben endlosen Getreidefeldern entdeckten wir bereits wenige Stunden nach unserem Aufbruch eine Hügelkuppe, die über und über mit Arangenbäumen bewachsen war. Wir schlugen uns durch das Dickicht und entdeckten in der Mitte des Hains tatsächlich einen Schrein der Herrin der Fruchtbarkeit. Bei unserer Spurensuche in der Umgebung stießen wir auf eindeutige Hinweise. Blut- und Kampfspuren wiesen auf das Schlimmste hin. Der Fetzen eines Wappenrockes der Templer von Jergan – eines Orden der Rondra, der in Maraskan gegründet worden war und von dem man seither nicht mehr viel gehört hatte – weckte unseren Verräterinstinkt, der uns auch dieses Mal nicht täuschen sollte. Schleifspuren führten zur Straße, der wir vorerst weiter nach Elburum folgten. Eine Streife der aranischen Armee informierte uns allerdings darüber, dass es hier in Aranien eine Gruppe Templer geben sollte, die derzeit von einer örtlichen Baronin aufgenommen worden waren. Das Herrenhaus der Adligen lag nicht weit von dem Arangenhain entfernt, in dem die Hesinde-Geweihte verschwunden war, doch an Zufälle glaubten wir schon seit Monaten nicht mehr. Wie wir zunächst von einigen Ferkina-Söldnern, sowie der Torwache der Baronin erfuhren, hatte es in den letzten Wochen mehrere Zwischenfälle gegeben: Einige der Ferkinas hatten sich über die Jungfrauen des nahen Dorfes hermachen

wollen, waren aber von einem der Templer daran gehindert worden. Selbigen hatten sie später entführt und im Arangenhain zu Tode geschleift - vermutlich handelte es sich dabei um die Schleifspuren, die wir entdeckt hatten. Der Gerechtigkeit ist anschließend Genüge getan worden und die drei Mörder wurden am Wegesrand gehängt. Diese Geschichte bestätigte auch der Anführer der kleinen Gruppe Templer, die wir im ehemaligen Traviatempel der Anlage fanden. Bereits hier fiel uns aber ihr sonderbares Verhalten auf.

Nach eigener Aussage waren sie bereits seit zwei Monaten bei der Baronin zu Gast – angeblich, um ihre Verwundungen zu kurieren. Doch keine mir bekannte Wunde, die einen von Rondras Segen überzeugten Krieger, außer Gefecht setzen konnte, benötigte solch lange Zeiten, um zu heilen. Zwar schob ihr Anführer vor, einen der Ihren aufgrund der Geschehnisse in Maraskan seelisch versorgen zu müssen, doch blieben er bei der Beschreibung der Symptome äußerst vage und wollte uns unter keinen Umständen Zugang zum Geschädigten oder auch nur dessen Kameraden gewähren. Zudem weigerte er sich vehement, uns zum Schlund und damit zurück in den Schoß der Kirche zu begleiten.

Erst auf Alrichs ausdrücklichen Befehl als Geweihter der Rondra und Gesandter des Schwertes der Schwerter ließ er uns in die hinteren Räumlichkeiten des ehemaligen Tempels eintreten, sandte aber einen seiner Männer aus, um die Baronin über uns zu unterrichten. Wie es ihre Natur war, stahl Shelia sich derweil hinter einem Vorhang in die unteren Bereiche des Gebäudes, um den Ungereimtheiten auf eigene Faust zu folgen. Der Mann, der uns gezeigt wurde, spielte uns tatsächlich einige Irrsinnigkeiten vor, doch hielt die Maskerade

nicht lange. Als Shelia wieder zu uns stoßen wollte, wurde sie vom Anführer der Betrüger angefangen und mit einem borbaradianischen Zauberspruch außer Gefecht gesetzt. Zwei der falschen Tempel stürzten sich auf Alrich und mich, Ingvar warf sich mit solcher Raserei auf den Zaubernden, sodass er ihn über das gesamte Tempelinnere verteilte. Nach einem kurzen, aber unvermindert heftigen Kampf, lagen die drei Borbaradianer tot am Boden und Shelia führte uns – nachdem der Zauber, der sie zu Boden gesandt hatte abgeklungen war – durch den Vorhang und in den Keller des Tempels. Hinter einer schweren, versperren Tür, die Shelia mit einer kurzen Berührung ihres magischen Panzerhandschuhs öffnete, erwartete uns ein überraschender Anblick, der andere als uns wohl schwer erschüttert hätte:

Eine Frau in der Tracht einer Dienerin der Schlange und mit einem riesigen Loch im Schädel wankte mit fahigen Schritten auf uns zu – ganz offensichtlich war die Gesuchte inzwischen verstorben und von den niederträchtigen Feinden mit Unleben erfüllt worden. Hinter ihr stand – an eine Steinsäule gebunden eine junge Boron-Geweihte, die uns gar nicht wahrzunehmen schien, aber beständig Liturgien und Gebete murmelte, die sie vermutlich vor der Untoten schützen sollten.

Mit einigen geschickten Griffen rang Ingvar die wandelnde Tote nieder und fesselte sie am Boden. Wir entschieden sie mitzunehmen, in der Befürchtung, dass sie weiterhin unsere einzige Möglichkeit darstellte, an die heiligen Worte zu gelangen. Alrich schnitt die Boroni frei und bettete die Entrückte auf den Steinboden. Shelia hingegen konnte ihre Neugier wieder einmal nicht zügeln und wandte sich sofort der verschlossenen Truhe in der Ecke des Raumes zu, ohne dass

wir Zeit gehabt hätten, sie davon abzuhalten. Kaum hatte sie sie geöffnet, schnappte die Falle auch schon zu, und ein weißes Pulver stob in den Raum. Zwar atmeten auch Alrich und ich etwas davon ein, doch geistesgegenwärtig (auch wenn es verwunderlich sein mag, diesen Begriff in einem Atemzug mit dem Namen unseres Barons zu nennen) hielten wir schnell die Luft an. Shelia und Ingvar hatten weniger Glück und brachen in Lidschlägen ohnmächtig zusammen. Gleichzeitig erschien der – eigentlich bereits erschlagene – Anführer der Templer hinter uns im Gang. Auch er hätte an seinen Verletzungen eigentlich längst erliegen müssen, doch hier waren magische Kräfte am Werk, die auch ihn mit neuem falschen Leben erfüllt hatten.

Alrich stellte sich ihm entgegen, während ich mich notgedrungen daran machte, mein Altes Kreuz und meine müden Glieder zu bemühen, um Shelia, Ingvar und die Boroni aus dem giftigen Dunst herauszuschleifen. Bevor Alrich den Untoten erreicht hatte, pochte der viermal mit seiner Waffe gegen die Wand und neben mir erhoben sich weitere Tote aus ihren Särgen. Hier verdankte ich es nur meiner Kristallkugel, dass weder ich noch meine ohnmächtigen Gefährten in Stücke gerissen wurden, während Alrich mit dem vermeintlichen Paktierer stritt und auch schlußendlich niederwarf.

Wir brauchten eine ganze Weile um die Bewusstlosen wieder in unsere Welt zurückzuholen. Gemeinsam warfen wir uns die Untote und die entrückte Boroni über die Schulter und flüchteten aus dem Keller. Zurück an der Oberfläche erwartete uns bereits die zahlenmäßig weit überlegene Garde der Baronin – offenbar wurde sie von dem entflohenen falschen Templer alarmiert. Doch hier zeigten Alrichs Ausstrahlung

und seine Autorität Wirkung: keiner der Soldaten wagte es, eine unter dem direkten Schutz Rondras stehende Gruppe Schwerbewaffneter anzugreifen und so konnten wir uns unbehelligt auf den Rückweg nach Zorgan machen – in der Hoffnung, die heiligen Worte Hesindes im Geiste der Boroni gerettet zu haben.

In Zorgan überbrachten wir dem Hesindetempel die traurige Nachricht vom Ableben der Geweihten, betteten sie in eine mittels Magie versiegelte Kiste und bestiegen erneut die Seeadler. Mit vollen Segeln eilten wir zurück zum rondrianischen Feldlager.

## Verlorene Erinnerungen

Zurück im Lager berichteten wir dem Schwert der Schwerter von unseren Erlebnissen und dem Verrat der Templer. Auch gaben wir die Boron-Geweihte, die wir aus ihren Klauen gerettet hatten an die Heilkunden des Feldlagers weiter, um sie zu versorgen und herauszufinden, ob sich ihr die heiligen Worte zur Wiedererschaffung Siebenstreiches in den Geist gebrannt hatten. An unserer persönlichen Lagerstätte im Trosslager erwartete uns neben den Dragenpforter Schützen auch zwei überraschende Gesichter: Fenia Rabenkind, die wir zuletzt beim Abflug aus Drakonia gesehen hatten, hatte ihren Weg zu uns zurück gefunden. Sie berichtete, dass sie die vallusanischen Weiden nicht hatte erreichen können, da zu viele Karakile und andere Flugfähige Dämonen den Himmel kontrollierten und sie in Stücke gerissen hätten. Sie hatte sich also verborgen und sich über lange Zeit langsam aus dem besetzten Tobrien herausgeschlichen, bis sie wieder auf sicherem Boden stand – so in diesen Tagen irgendein Ort in Aventurien sicher war...

Auch Raidri Konchobair, der Schwertkönig hatte sich inzwischen im Lager eingefunden. Während ich mich bald schlafen legte – denn unsere letzte Mission war doch erschöpfender, als gut für meine alten Glieder war – verbrachten meine Gefährten noch die halbe Nacht am Lagerfeuer und unterhielten sich mit ihm.

So war ich als einziger wirklich ausgeruht, als wir am nächsten Morgen wieder zum Schwert der Schwerter gerufen wurden. Sie berichtete uns davon, dass Erzmagus Rakorium Muntagonus endlich eingetroffen sei, sich jedoch standhaft weigere, den von ihm verwahrten Kelch herauszugeben. Somit

wurden wir damit beauftragt, ihm den Kelch zu entlocken – offenbar vermutete Ayla von Schattengrund, dass er uns seit unserer gemeinsamen Bestrebungen, Bastrabuns Bann zu rekonstruieren, Vertrauen zu uns gefasst hätte. Allerdings stellte sich diese Unternehmung als äußerst schwierig heraus. Es bedurfte einiger Stunden Überredungskunst, um Rakorium überhaupt dazu zu bringen, über den Kelch zu sprechen. Er offenbarte uns, dass er zwar nun (da er unseren Charakter geprüft habe) bereit sei, uns den Kelch auszuhändigen, doch als Vorsichtsmaßnahme habe er sich die Erinnerung an das Versteck des Kelches ausbrennen lassen. Hier muss ich anmerken, dass uns diese Entscheidung zwar Steine in den Weg legte, ich dem Erzmagus dennoch meinen Respekt dafür zollen muss, einen solch riskanten und rigurosen Weg zu gehen, um die Sicherheit des ihm anvertrauten Artefakts zu gewährleisten und sicherzustellen, dass es unter keinen Umständen in die Hände des Feindes fallen kann.

Mittels eines magischen Bundes mit Fenia und Gerwulf, war ich in der Lage einen äußerst mächtigen Bannspruch zu wirken, der die gelöschten Erinnerungen Rakoriums rekonstruierte. Kaum war das abgeschlossen – ich hatte ob der mentalen Anstrengungen Mühe, überhaupt wieder auf die Füße zu kommen – marschierte der Erzmagus auch schon los und führte uns ohne weitere Umschweife zum Versteck des Kelches. Diesen hatte er in einer mit Metall und Koschbasalt ausgelegten Truhe am Fuße des Raschtullswalles vergraben – ein einfaches und nichtsdestoweniger effizientes Versteck.

Wir kehrten mit unserer Beute ins Feldlager zurück und übergaben den Kelch an Granus.

## Ratten im Löwenpelz

Bevor wir jedoch zur Ruhe kommen und das Ende der Zwölfgöttertjoste abwarten konnten, kam es zu einem weiteren Zwischenfall. Da ich mich jedoch noch immer über die Inkompetenz und Starrhalsigkeit der Rondrianer während dieser Zeit aufrege, werde ich nur knapp beschreiben, was geschehen ist: Es begann damit, dass der Alchimist und Quacksalber, der im Trosslager sein Zelt aufgeschlagen und mich während der letzten Tage mit Zaubertänken versorgt hatte, schlagartig verschwunden war und uns niemand sagen konnte, wohin oder warum. Sicher konnten wir nur herausfinden, dass er in unregelmäßigen Abständen vom Schwert der Schwerter in das Feldlager gerufen worden ist. Wir konfrontierten Granus mit unseren Erkenntnissen, doch weigerte er sich standhaft, uns Auskunft zu geben.

Wir mussten also auf eigene Faust weitersuchen und konnten erst durch einen Zufall Fortschritte erzielen. Nachdem Rondrasil Löwenbrand in einem blutigen Duell die Zwölfgöttertjoste für sich gewann und seine glücklose Kontrahentin in das Zelt der Gefallenen gebracht wurde, fiel uns auf, dass dort eine Leiche zuviel aufgebahrt wurde. Sechszwanzig Geweihte kamen bei dem Kampf um den Titel als Heerführer der Rondrakirche ums Leben, doch siebenundzwanzig Tote lagen im Zelt. Wir konnten die überzählige Leiche als den Alchimisten identifizieren. Als wir mit diesen Erkenntnissen zum Schwert der Schwerter kamen, übertrug sie uns zwar die Aufgabe, diesen Mord – denn als solcher waren die Umstände eindeutig zu erkennen – zu untersuchen (und gestattete uns sogar, in diesem Rahmen innerhalb des Feldlagers Magie anzuwenden), dennoch brach sie nicht ihr

eigenes Schweigene, genausowenig das ihrer rechten Hand Granus.

Unsere Recherchen brachen verschiedene gewirkte Zaubersprüche zum Vorschein: Teleportation, magische Verschleierung, sowie ein Schlafzauber, um die Wache am Zelt der Gefallenen außer Gefecht zu setzen. Selbige erinnerte sich zwar an ihre plötzlich eintretende Müdigkeit, jedoch an nichts weiteres.

Auch durchsuchten wir das Zelt des Verstorbenen. Granus hatte mit zwei Männern aus der persönlichen Garde des Schwertes der Schwerter schon einige Unordnung veranstaltet und scheinbar einige Dinge entwendet – so sagten es jedenfalls die Bewohner der umliegenden Zelte. Wir selbst entdeckten keinerlei Ungewöhnliche Gegenstände oder Papiere, nur eine schwere, beschlagene Truhe erweckte unsere Aufmerksamkeit. Shelia konnte schnell feststellen, dass sie einen doppelten Boden besitzt und Gerwulf konnte eine magische Sicherung ausmachen, die dieses Geheimfach schützte. Dennoch konnte er sich nicht im Zaum halten und öffnete das Fach. Sofort mutierten die Scharniere der Truhe zu zwei ausgewachsenen Erdschinnen, die uns ohne zu zögern attackierten. Einer von Beiden zerschmetterte Gerwulfs Brustkorb mit seinem ersten Schlag. Nach dem Kampf konnten wir zwar die Wunde versorgen und Gerwulf vor dem ruhmlosen Tod retten, der ihn erwartete, dennoch war er uns von nun an keine große Hilfe mehr – zudem hatte er sich am nächsten Tag auch noch das Wundfieber eingefangen...

Im Inneren der Truhe konnten wir groe Mengen reinen Goldes und Arcaniums sicherstellen. Der Wert der Metalle überstieg die finanziellen Möglichkeiten des Alchimisten bei Weitem,

doch leider halfen sie uns nicht bei der Lösung des Rätsels seines gewalttätigen Ablebens.

Als letzter Anhaltspunkt blieben uns die magischen Fußspuren, die Gerwulf am Eingang des Zeltcs entdeckt hatte. Wir folgten ihnen zu einer abgelegenen Stelle südwestlich des Feldlagers, wo wir Blut- und Schleifspuren ausmachten. Am nahegelegenen Tor erkundigten wir uns nach allen, die in der vergangenen Nacht eingelassen worden waren – denn tagsüber hätten die Turmwachen den Mordplatz einsehen können – Auffällig war darunter eine Gruppe junger Geweihter, die angeblich ausgeschickt worden war, um die Ladung eines liegengeliebenen Karrens in Sicherheit zu bringen.

Mit diesen neuen Erkenntnissen eilten wir zu Granus ins Blutzelt, doch bevor wir ihm alles erklärt hatten und gemeinsam das weitere Vorgehen besprechen konnten, schlug der Feind zu: Schlagartig legte sich eine vollkommene Stille über uns. Intuitiv sprang Granus auf und zerschlug mit seinem Zweihänder eine der Seitenwände des Zeltcs. Dahinter erblickten wir einen kleinen Altar mit den magischen Kelchen darauf. Zwei Rondrianer lagen erschlagen daneben, fünf weitere standen mit gezogenen Klingen um den Altar herum. Als der Silentium, mit dem wir belegt worden waren, endete, konnten wir hören wie einer von ihnen davon sprach, dass „es nicht die echten sein“. Er sprach offenbar von den Kelchen. Einer von ihnen war zu Boden gefallen und hatte eine Delle davongetragen – ein Makel, der bei den echten heiligen Kelchen niemals zu finden gewesen wäre. Sofort warfen wir uns mit aller Kraft gegen die falschen Rondrianer, doch der, der die Kelche als Fälschungen erkannt hatte, rettete sich

mit einem Transversalis. Die anderen hielten uns nicht lange Stand und waren schnell besiegt.

Dennoch hatte der Feind nun die List aufgedeckt, mit der das Schwert der Schwerter die Kelche zu schützen gedacht hatte. Ayla von Schattengrund erschien bald darauf mit ihrer Leibwache. Nachdem die Umstände geklärt worden waren, weihte sie uns in ihre geheimen Pläne ein: Jeder einzelne Kelch, den wir oder andere ins Feldlager gebracht hatten, wurden vom verstorbenen Alchimisten kopiert – dafür hatte er die Vorräte an Gold und Arcanium in seiner Truhe. Diese Fälschungen wurden im Altar neben dem Blutzelt aufgebahrt und bewacht, als seien es die echten. Die Originale wurden in Kisten verpackt und heimlich von den Dragenpforter Schützen in einen Tempel im Schlund gebracht, um dort im Ingerimmheiligtum verwahrt zu werden. Dort sollte später auch die Klinge Siebenstreich neu geschmiedet werden. Ayla hielt es für das Beste, dass außer ihr und dem Alchimisten nur Granus von diesem Plan wusste. Auch wenn sie zwar richtig gehandelt hatte, den Plan vor so vielen Leuten wie möglich geheim zu halten, war es dennoch ein gewaltiger Fehler, uns nicht einzuweihen. Wir hätten viel Zeit sparen und womöglich sogar alle fünf Eindringlinge bezwingen können, wenn nicht die rondrianische Arroganz und das mangelnde Urteilsvermögen der Geweihten gewesen wären.

## Schmelztiegel

Nun hatte der Feind „unsere“ Pläne durchschaut und es blieb an uns, die sechs bisher aufgefundenen Kelche zu schützen. Wir wurden beauftragt, sobald wie möglich mit den Dragenpforter Schützen zum Schlund zu reisen und den Tempel gegen potentielle Angreifer zu verteidigen. Die rondrianische Gemeinschaft würde nachkommen, sobald Rondrasil Löwenbrand seine letzte Prüfung vor Rondra bestanden hätte und damit als Heerführer der Kirche bestätigt worden wäre und das Schwert der Schwerter den letzten der sieben Kelche in Verwahrung genommen hätte. Ohne Umschweife stellten wir unsere Ausrüstung zusammen und marschierten unter der Führung von Hauptmann Wolf – seines Zeichens Kommandant der Dragenpforter – ins Gebirge. Fenia begleitete uns auf dieser Reise nicht, sie sah es vielmehr als ihre Aufgabe, sich um das geistige Wohl der Boron-Geweihten zu sorgen, die nach dem Glauben aller, das Gefäß der heiligen Worte zur Wiedererweckung Siebenstreichts war.

Wir folgten nicht dem Pilgerpfad zum Schlund, sondern schlugen uns in die Wildnis. Anfangs führte unser Weg nur leicht bergan, doch schon bald mussten wir die ersten Geröllhänge überwinden, was sich mit meinem zerschmetterten Bein und dem langsam in Fieberwahn verfallenden Gerwulf bereits eine Herausforderung darstellte. Als wir dann den äußeren Rand des Ringwalles (die Wand des vulkanischen Kraters) erreichten, begannen die wahren Probleme: Alrich und Shelia mussten mich mit einem Seil bei meinen Kletterversuchen unterstützen – immerhin ging es fast zwanzig Schritt senkrecht nach oben – Und die Dragenpforter machten sich daran, Gerwulf mitsamt des restlichen Gepäcks heraufzuziehen. Kaum waren wir

oben angekommen, begann der anstrengende und gefährliche Abstieg in den Vulkankessel.

Zu unserem Schrecken, entdeckten wir zu diesem Zeitpunkt unseren ersten Feind: Ein dunkler Schatten von enormer Größe und drachenähnlicher Ausformung schob sich vor dem Madamal entlang und verschmolz anschließend wieder mit dem dunklen Nachthimmel. Rhazzazor, der schwarze Drache, der wiedergeborene Zyxis. Zwar konnten wir uns nicht sicher sein, ob er uns in dem zerklüfteten Kraterinneren entdeckt hatte, doch zumindest ich selbst war davon überzeugt und mahnte die anderen zur Eile. Hätte er uns direkt vor Ort attackiert, hätten wir keine Möglichkeit gehabt, ihn abzuwehren. Doch der untote Drache hielt sich auf Abstand und schien abzuwarten.

So erhielten wir die Gelegenheit, uns unbehelligt durch den Kratergrund zu schlagen. Neben schweren, schwefligen Dämpfen machten uns plötzlich ausbrechende Geysire und der einbrechende und von Magma unterhöhlte Boden das Leben schwer, doch schlussendlich erreichten wir schwer erschöpft und mit einigen Verletzten den Eingang zum Tempel. Der Hochgeweihte der Anlage empfing uns und wies uns unsere Quartiere zu, wo wir zunächst Gerwulf pflegten und dann selbst vor Erschöpfung in den Schlaf fielen.

Den folgenden Tag machten wir uns daran den in den Berg gebauten Tempel und das Heiligtum darin zu erkunden und für den erwarteten Ansturm der borbaradianischen Truppen zu befestigen. Zwar ließ sich der Haupteingang des Komplexes durch zwei schwere Stahltore verschließen und war somit – zumindest für profane Angriffe – gesichert, denn in dieser Region gab es sicherlich keinerlei Möglichkeit, Belagerungsgerät

zu transportieren oder zu bauen, doch ein von einer Kuppel überdachter Platz an dessen Ende drei Altäre des Angrosh standen bot einen weiteren Eingang – einen, der sich nicht verschließen ließ. Das Heiligtum selbst bestand aus einer gewaltigen natürlichen Höhle, deren Boden von brodelnder und feuerspeiender Magma angefüllt war – wahrlich ein Ort gewaltiger elementarer Potenz. Die sechs Kelche, die die Dragenpforter zuvor in mehreren geheimen Missionen hierhergebracht hatten, waren auf einer Säule in der Mitte des Raumes, die sich nur über in der Decke befestigte Stahlstege erreichen ließ, aufgereiht worden. Wir schafften sie tiefer in die Höhlen und lagerten Vorräte und Waffen in ihrer Nähe, um uns im schlimmsten Fall dorthin zurückziehen zu können. Immerhin erwarteten wir, einer deutlichen Übermacht gegenüber zu stehen, sollte der Feind anrücken.

Mit einigen Ketten, die wir aus den Beständen der Werkstätten des Tempels entnahmen, stellten wir Stolperfallen auf den schwankenden Metallbrücken, um ein Vorstoßen eindringender Feinde zu verlangsamen. Außerdem zimmerten wir uns aus Schilden der Waffenkammer – offenbar waren hier früher einmal ganze Kontingente zwergischer Streiter stationiert gewesen, um die Drachen von diesem Ort fernzuhalten – und Tischen und Bänken aus dem großen Speisesaal Barrikaden, die wir zwischen den Säulen der mächtigen Bronzekuppel platzierten. Hier würde der Angriff vermutlich am heftigsten Toben, also postierte sich auch Hauptmann Wulf mit einigen seiner Leute an dieser Stelle (ein paar der Soldaten hatte er auf vorgelagerte Spähposten entsandt).

Dann machten wir eine außergewöhnliche Entdeckung: Einer der vier zwergischen Geweihten (außer ihnen bewohnte

niemand diesen Tempel) offenbarte uns, dass wir von unten in die Bronzekuppel hineinsteigen und sie von innen öffnen konnten. In ihr befand sich ein gewaltiges Geschütz, das wohl früher verwendet worden war, um Drachen vom Himmel zu schießen – ein einziges Geschoss besaß eine Länge von zweieinhalb Schritt und wog mindestens hundert Stein. Wir würden noch gute Verwendung für diese überlegene Waffe haben und Ingvar machte sich auch sofort mit ihr vertraut. Dennoch war uns nicht ganz wohl zumute. Zusammen mit den Dragenpfortern brachten wir keine zwei Dutzend Kämpfer zusammen, die Festung, die wir zu verteidigen hatten, war ausgelegt Feinde von der zehnfachen Größe eines Menschen abzuwehren und Gerwulfs Wundfieber fesselte ihn die meiste Zeit ans Bett. Auch die Geweihten würden uns keine große Hilfe sein – sie besaßen keinerlei Kampferfahrung, sondern waren Archivare, Handwerker und Haushälter. Ein einziger entschlossener Sturmangriff auf unsere Barrikaden hätte uns sofort zum Rückzug gezwungen und sicherlich einen großen Teil der Dragenpforter das Leben gekostet. Glücklicherweise blieb uns nicht lange Zeit, mit unserer schlechten Situation zu hadern, denn bereits in der kommenden Nacht wurden wir von Meldern des Hauptmannes geweckt und nach draußen gerufen – die Spähposten hatten anrückende Truppen gemeldet. Und tatsächlich marschierte aus der Dunkelheit eine schwer bewaffnete Einheit heran. In Rufweite unserer Barrikaden formierten sie einen Schildwall, während ihr Anführer nach vorne trat und sie als „Die Hunde des Krieges“ vorstellte – offenkundig ein Banner Söldner, von denen wir noch nie gehört hatten und von denen man auch nie wieder hören würde. Er schleifte zwei gefesselte Frauen (woher er sie geraubt hatte,

war uns schleierhaft, denn sie gehörten nicht zu den Dragenpfortern) nach vorne und befahl uns, zu kapitulieren und die Kelche herauszugeben. Als wir uns weigerten tötete er die erste der beiden sofort und versprach, die zweite vor unseren Augen zu foltern, bis wir aufgaben. Natürlich konnten wir uns auch von ihren herzzerreißenden Schreien nicht erweichen lassen, und doch zehrte dieses makabere Schauspiel schwer an unseren Nerven.

Doch damit begann erst eine der längsten Nächte, die ich je erlebt habe: Unter dem Sperrfeuer mehrerer schwerer Armbrüste schickten sie eine Sturmabteilung voraus. Hier muss ich kurz erwähnen, dass die Bolzen ausreichende Wucht besaßen um einen der Dragenpforter sofort von den Beinen zu holen und lebensgefährlich zu verletzen, doch selbst ein direkter, mehrere Finger tief eindringender Treffer in Ingvars Brust schien ihn kaum zu behindern, sodass er trotz der schweren und unbehandelten Verletzung während des gesamten Gefechts keinen einzigen Schmerzenslaut von sich gab.

Alrich und Ingvar erschlugen den größten Teil der Angreifenden sofort an den Barrikaden, doch ein paar von ihnen überwand die Hindernisse und verwickelten auch die Dragenpforter und mich in Nahkämpfe. Besonders nennenswert war diese Scharmützel kaum, doch einem von ihnen gelang es, an uns vorbei ins Innere des Tempels zu stürmen, jedoch mit Alrich dicht auf seinen Fersen – später erfuhr ich, dass mein Gefährte den Eindringling auf einer der stählernen Brücken gestellt und in das Flammeninferno unter ihm gestoßen hatte. Ich selbst sah mich zu diesem Zeitpunkt einer anderen Herausforderung gegenüber. Die drei Dragenpforter (darunter der Bannerjunge), die am Haupttor postiert worden waren, wur-

den von mehreren Söldnern angegriffen, konnten sich jedoch aufgrund eines gegnerischen Fortifexes nicht zurückziehen. Mit einem Corpofesso – denn wir wissen, dass der Fortifex keinerlei arkane Strömungen stören kann, obgleich er eine erzene Komponente enthält – aus dem Torraum heraus verschaffte ich ihnen ein wenig Luft und konnte sogar verhindern, dass unser Feind das Dragenpforter Banner entwenden konnte. Anschließend sperrten wir die beiden Tore und postierten uns wieder bei den Altären. Der Feind zog sich daraufhin vorerst zurück und gestattete uns eine Ruhepause, um neue Pläne zu schmieden, Kraft zu schöpfen und die ersten Verletzten zu versorgen.

Die Ruhe sollte jedoch nicht lange währen. Nachdem sie uns nicht mit reiner Brutalität in die Knie hatten zwingen können, versuchten sie es mit Magie. Ein Eis-Geode (wohl einer, der den Geweihten schon früher bekannt gewesen war) hatte sich dem Feind angeschlossen und versuchte nun, uns mit einer elementaren Transmutation, die alles um ihn herum langsam gefrieren ließ (inklusive jener Söldner, die ihn mit ihren Schilden vor unserem Beschuss gedeckt hatten, bevor sie zu Statuen gefroren), aus unserer Stellung zu treiben. Doch Ingvar konnte glücklicherweise einen gezielten Schuss mit der monströsen Balliste landen und ihn an den Felsen nageln, wodurch er sein Leben und sein Zauber seine Kraft verlor.

Kurz darauf – der Feind schien sich neue Listen gegen uns auszudenken – hörte ich eine Stimme in meinem Kopf. Ein Mann behauptete, sich vor unserem Haupttor versteckt zu haben und sich uns ergeben zu wollen. Angeblich habe er nur aus Zwang untern den Borbaradianern gekämpft. Mit aller gebotenen Vorsicht konnten wir ihn tatsächlich

alleine vor dem Tor kauern und entdecken. Es handelte sich um eben jenen Zauberer, dem es im Blutzelt des Schwertes der Schwerter gerade noch gelungen war, sich unserem Zugriff zu entziehen, als wir dort die falschen Rondrianer stellten. Er schwor uns (unter heiligem Eid) nur unter Androhung von Folter und Tod für die Borbaradianer gearbeitet zu haben, seit er beim Fall Ysilius gefangen genommen worden war. Zwar trauten wir ihm alle nicht wirklich, doch schien es uns eigentlich unmöglich, dass er vor den Augen eines Gotte hätte lügen können, sodass wir ihn unter der Bedingung, dass ich ihn um seine verbliebene Astralkraft erleichtern und wir ihn fesseln würden, einließen. Im Gegenzug berichtete er uns von der Truppenstärke des Feindes und ihren beiden Anführern: Einem Belhalhar-Paktierer, den wir bereits bei der Ermordung der beiden Mädchen gesehen hatten, und einem scheinbar recht mächtigen Zauberer. Dieser ritt angeblich auf einem Karakil in die Schlacht und hatte nun sogar Rhazzazor persönlich einen Pakt vorgeschlagen, um uns zu vernichten – keine sehr angenehme Vorstellung.

Mittels eines magischen Raubes verschaffte ich mir Zugriff auf die astralen Reserven unseres frischen Gefangenen und nutzte diese zusätzliche Kraft um mich für eine Weile ins Heiligtum zurückzuziehen und einen Dschinn zu rufen, um uns zu unterstützen. Allerdings schien die elementare Intensität dieses Ortes einen nicht unerheblichen Anteil an meiner Herbeirufung zu haben, denn das Feuerwesen, das auf meinen Ruf hin erschien, schien weniger ein einfacher Dschinn, sondern vielmehr ein Meister des Feuers gewesen zu sein. Entsprechend arrogant verhielt er sich mir gegenüber auch, als ich von ihm Hilfe gegen die anrückenden Feinde

einforderte (er drohte mir sogar damit, mich an Ort und Stelle zu verbrennen, sollten ihm meine Worte nicht gefallen – da du, Unwissender jedoch diese Zeilen liest, wirst du erkennen, dass ich ausreichend klug und einfühlsam war, die richtigen Worte und Bitten zu wählen), doch letztendlich gelang es mir, ihn an meinen Zauberstab zu binden. Im Gegenzug verlangte er zwar, dass alle Toten dieser Schlacht den Flammen des Heiligtums überantwortet werden, doch dies schien mir ein geringer Preis zu sein. Erst später sollte sich herausstellen, dass wir der Hilfe des Feuergeistes gar nicht bedurften, um die Feinde zurückzuschlagen.

Kaum dass ich zu meinen Gefährten zurückgekehrt war, betrat der tote Wurm das Schlachtfeld. Begleitet von einer Armee von Untoten (nicht nur den kurz zuvor Gefallenen, sondern all jenen die seit jeher an diesem Ort ihr Leben ausgehaucht hatten) schritt der mächtige Rhazzazor auf das Schlachtfeld. Die Toten in unserer Nähe – inklusive des gefallenen Bannerjungen – erhoben sich auf sein Kommando hin und griffen uns an. Zwar konnte ich sie mit meiner Kristallkugel zurücktreiben, doch schon griff der schwarze Drache selbst in den Kampf ein und schleuderte uns einen blau lodernden Feuerball entgegen, der unsere Barrikaden in Brand setzte und einige Dragenpforter teils schwer verletzte. Rhazzazor schien zu spüren (oder zu sehen?), dass selbst seine Untoten den von mir geschaffenen Schutz nicht würden überwinden können und begab sich daher sofort zum Haupttor, um es einzurammen. Ingvar nahm die Kriegsmaschine wieder in Betrieb und verpasste dem toten Drachen einen schweren Treffer doch der schritt weiter auf das Tor zu. Gerwulf erkaufte uns etwas Zeit, indem er das Gestein oberhalb des

Tores zusammenschmolz und das Tor somit weiter verstärkte. Früher oder später wäre Rhazzazor jedoch auch durch diese Barriere gebrochen, wir sahen also zu, Zeit zu gewinnen, bis Ingvar nachgeladen hatte.

Da mir keine andere Möglichkeit blieb warf ich Rhazzazor wüste Beschimpfungen und Schmähungen an den Totenschädel und tatsächlich wandte er sich mir zu und schleuderte mir einen weiteren Feuerball entgegen, welchen ich jedoch mit einem Gardianum abwehrte. Sein zweiter Zauber zielte gegen meinen überlegenen Geist ab, doch Dank meiner jahrelangen mentalen Übungen konnte ich auch diesen leicht abschütteln. Als er sich daraufhin wieder dem Tor widmete, um seinen toten Heerscharen Einlass zu verschaffen, schleuderte Shelia einen ihrer berüchtigten Wurfsterne nach ihm und schien ihn sogar damit zu verletzen, doch nur einen kurzen Zauber später stürmte sie in blinder, falscher Panik davon und musste erst von Alrich wieder eingefangen werden. Doch die Zeit reichte, um Ingvar mit einer zweiten Lanze treffen zu lassen. Und auch wenn dies wohl kaum genug war, Rhazzazor zu töten, drückte er sich doch vom Boden ab und entfloh in den dunklen Nachthimmel. Seine nekromantische Magie floh mit ihm und seine Untoten fielen in sich zusammen.

Diesmal jedoch ließ uns der Feind keine Verschnaufpause. Gemeinsam mit allen Kriegern, die er noch aufbieten konnte stürmte der Belhalhar-Paktierer auf unsere Linien zu. Die Bolzen unserer verbliebenen Dragenpforter fällten zwar einige der Angreifenden, doch an ihm schien jedes Geschoss abzuprallen wie an einer Felswand. Zwar schien es ihm im ersten Augenblick unmöglich, den heiligen Boden, auf dem wir uns befanden, zu betreten, doch nachdem er seinem Pak-

therren drei seiner Finger geopfert hatte, ging sein Vormarsch unvermindert weiter. Gerwulf nutzte die dichte Formation der Söldner, um einen Ignisphaero zu wirken, doch die Feuerkugel wurde von einem hastig gewirkten Gardianum abgefangen, den der über dem Schlachtfeld kreisende Magier gesprochen hatte. Damit war mein Ziel klar: Den Reit-Karakil aus diese Sphäre zu schleudern und seinem Herren die Vernichtung zu bringen.

Dazu begab ich mich unter das geöffnete Bronzedach um einen guten Blick auf den Himmel zu haben, während Alrich, Shelia und Ingvar sich unter mir gegen die Söldner warfen. Der Dämon stellte keine Herausforderung dar und Augenblicke später verschlang ihn mein Pentagramma, um ihn wieder in seine Heimatsphäre zu bannen, doch der Magier konnte sich mit einem gewagten Sprung retten und stürmte mit seinem zum Flammenschwert verwandelten Zauberstab auf mich los – eine denkbar schlechte entscheidung, denn selbst wenn er mich überhaupt getroffen hätte, wäre sein Schwert an meinem Gardianum abgeprallt wie ein gewöhnliches Schwert an einem stählernen Schild. So brach ich ihm mit einem glücklichen Schlag einige Rippen und konnte ihm anschließend die Kehle durchschneiden.

Als ich die Leiter wieder heruntergeklettert war, erblickte ich meine drei Gefährten umgeben von einem Dutzend Leichen erschlagener Söldner, während Alrich dem Belhalhar-Paktierer den Todesstoß gab. Und damit war die Schlacht geschlagen. Shelia stahl sich noch einmal in Richtung des feindlichen Lagers, konnte jedoch nur noch das zurückgelassene Banner erbeuten und uns berichten, dass die letzten Söldner vor uns geflohen waren. Als ich jedoch dafür sorgen wollte, unseren

Pakt mit dem Feuergeist zu erfüllen, kamen mir Alrich und Shelia in die Quere. Anstatt die Leichen der erschlagenen Drachenpforter sofort den Flammen zu überantworten, wie es Teil der Abmachung war, weigerten sich die beiden und bestanden darauf, unseren Toten nach den Regeln der örtlichen Geweihten zu bestatten – welche letztendlich auch im heiligen Feuer enden sollte und ihre Aufregung daher keinesfalls rechtfertigte. Das erzürnte den Dschinn offenkundig und er ließ uns nur gewähren, wenn wir uns dazu verpflichteten ihm sechs mal sechs tote Feinde kommender Schlachten zu überlassen – ein Preis, den wir zwar zu zahlen bereit waren, doch dank der Unverschämtheit meiner Gefährten dieser Wesenheit gegenüber war sie nicht gewillt, sich fortan weiter an meinen Stab binden zu lassen und mir zu Diensten zu sein. Wir versorgten anschließend die Verletzten und bestatteten unsere Toten, bis wir von Rondrian Wolf vom Schlund – den Gerwulf für seine Dienste zwischenzeitlich zum Edlen erhoben hatte – zurück auf unseren Kommandoposten gerufen wurden und dort erblicken durften, wie Raidri Konchibair, der Schwertkönig aus den Nebeln des Schlundes heraustrat, das vom Blut der Feinde befleckte Schwert in der einen und eine Kiste mit dem letzten Kelch in der anderen Hand. Schon am Abend des gleichen Tages trafen auch Alya von Schattengrund und ihr Rondrianer-Heer am Tempel ein. Wir wechselten nur einige kurze Worte mit dem Schwert der Schwerter, bevor der Hochgeweihte des Tempels uns sowie Hauptmann Wolf mit sich nahm, um die – jetzt vollständigen sieben – heiligen Kelche nach draußen zu bringen.

Mir fiel es zu, Astarion, den Kelch der Magie, ins Freie zu tragen und ihn unter den Anrufungen höchster geistlicher

Würdenträger von Praios-, Rondra-, Boron-, Hesinde- und Ingerimmkirche in einem der Magmateiche vor dem Tempel zu platzieren (und wann immer ich an diesen Augenblick zurückdenke, habe ich doch immer das Gefühl dass Hesinde in diesem Moment ihre Hand auf meiner Schulter hatte). Alya von Schattengrund, als Stellvertreterin Rondras auf Dere, sprach die letzten Worte und augenblicklich begann die Erde unter uns und um uns herum zu beben und zu brodeln und nur Lidschläge später schob sich eine steinerne Hand aus dem Boden heraus und hielt die mächtigste Waffe der zwölgöttlichen Lande fest umklammert: Siebenstreich, die Klinge der Götter, geziert von Löwen und Lebenswagen, Feuerzungen und Praiosaugen und umspielt von Hesindes Glanz.

Das Schwert der Schwerter zog die Klinge aus dem Fels und führte die gesamte Prozession zum gewaltigen aus kaltem, schwarzen Basalt gehauenen Rondra-Altar inmitten des Schlundes. Dort opferte sie in ritualisierter Brutalität die mitgebrachten Tiere und rief Rondra an, den Recken auszuwählen, dem es zufallen solle, dies Schwert gegen Borbarad zu führen. Und als Ucuri als Schweifstern über den Himmel zog und die Waffe sich wie von eigener Kraft auf seinem Podest um sich selbst drehte und schließlich auf ihn deutete, war allen Anwesenden bewusst, dass die Götter den Schwertkönig selbst als siebten Gezeichneten gewählt hatten. Konchobair nahm das Schwert aus Alyas Händen entgegen und sie verkündete den nun anstehenden Marsch der Ronrianer gen Norden und gen Borbarad, unter ihrem neu erwählten Heerführer Rondrasil Löwenbrand und mit Raidri Konchobair, dem Träger Siebenstreichs an ihrer Seite.



## Graume, Grolme, Graulgatschor

Unser Weg führte uns nun vorerst zurück nach Menzheim, um von dort aus unser weiteres Vorgehen zu planen. Allerdings trennten wir uns zunächst, um unsere jeweiligen Vorbereitungen auf die große, herannahende Entscheidungsschlacht zu treffen. Während Alrich und Ingvar auf direktem Wege in die Baronie zogen, begaben Shelia, Gerwulf und ich uns bei Gareth nach Punin. Gerwulf begab sich von dort aus nach Kunchom (ihm wurde es gestattet, hierzu die dunkle Pforte zu nutzen), Shelia deckte sich vor Ort mir allen nötigen Alchemika ein und ich nutzte die umfangreiche Bibliothek für meine magischen Studien.

Shelia und ich begaben uns anschließend gemeinsam auf den Weg nach Menzheim – Gerwulf steiß erst vor Ort wieder zu uns. Unterwegs kamen uns immer mehr Gerüchte von Hochstapeln zu Ohren, die sich als einer der Gezeichneten ausgaben, um von unserem Ruf zu profitieren. Eine Sache, die zwar unserem guten Namen schaden konnte, allerdings hatten wir bedeutsamere Pflichten, als uns mit Betrügern abzugeben, daher ließen wir diese Gerüchte links liegen.

In Menzheim angekommen, suchten einige von uns etwas Erholung nach unseren letzten Strapazen, ich für meinen Teil gab mich jedoch der praktischen Erforschung des geheimnisvollen Arkanils hin. Und auch wenn ich mich aus Sicherheitsgründen in den weit abgelegenen Magierturm (den auch Dschelef ibn Jassafer bereits für seine Untersuchungen nutzte) zurückzog, waren meiner Versuche sehr fruchtbar und gelangen vollends. Zudem gelang es mir, mehrere Dschinne zu beschwören und an mich zu binden, um später in heiklen Situationen auf ihre Dienste zurückgreifen zu können.

Eines Abends endete unsere zwischenzeitliche Ruhe jedoch abrupt. Ein Luftdschinn, der von den Spektabilitäten Drakonias entsandt worden war, stürmte durch den Kamin von Alrichs Herrenhaus und überbrachte uns die Nachricht, dass wir erneut in Drakonia erwartet würden. Natürlich verloren wir keine Zeit und ließen uns vom besagten Dschinn, sowie einigen seiner Gefährten am nächsten Morgen kurzerhand nach Drakonia einfliegen – eine zwar nicht gemütliche, aber dennoch unendlich viel angenehmere Reise als unser erster Aufstieg in den Raschtulswall.

Vor Ort wurden wir von den Spektabilitäten über ihr Wissen um das sechste Zeichen aufgeklärt. Wir stimmten darin überein, dass es sich – wenn man alten Sagen und Legenden trauen konnte – um ein aus dem Götteräon stammendes Relikt handeln musste. Von Ingerimm geschmiedet, um Phex zu stürzen, wurde es von den Göttern in ewigen Schlaf gelegt und unter einem Berg begraben, als Götter und Titanen Frieden schlossen und das zwölgöttliche Pantheon, so wie wir es heute kennen, bildeten. Tatsächlich gab es in der Nähe der Hallen Drakonias einen Berg namens Amul Dschadra, der aller Wahrscheinlichkeit nach zumindest einen Hinweis würde liefern können.

Kurz entschlossen machten wir uns auf den Weg, doch vor Ort wurden wir nur von wilden Alpträumen, dominiert von einem riesigen, geisterhaften Wolf, heimgesucht und mussten – ohne einen Eingang in den Berg gefunden zu haben – unverrichteter Dinge wieder abziehen. Da uns der direkte Weg zum sechsten Zeichen somit von einem Geisterwolf – möglicherweise dem Zeichen selbst – versperrt war, blieb uns (in Übereinstimmung mit den Akademieobersten) nur der Weg in die Trollzacken.

Aus den alten Legenden konnten wir herauslesen, dass uns nur die Trolle mit der schier endlos langen Tradition ihres Volkes würden weiterhelfen können. Und unser einziger Anhaltspunkt war Strutz, ein Troll, der nach dem Ogerzug zum Baron des Mittelreiches erhoben worden war und seine Residenz am östlichen Ende der Trollzacken bewohnte.

Mittels einiger Luftdschinne wurden wir sofort auf die Reise geschickt, mussten jedoch vor der aranischen Stadt Baburin noch einen Zwischenhalt einlegen. Dort nämlich waren ein tulamidisches, ein mittelreichisches, ein aranisches und eine baburinisches Heer aufmarschiert und kurz davor, sich gegenseitig anzugreifen. Gegen meinen Einwand, solch weltliche Angelegenheiten niederen als uns zu überlassen, bestand Alrich darauf, sich als Vermittler zwischen den Parteien anzubieten. Letzendenes gelang es uns tatsächlich, Blutvergießen zu vermeiden und die tulamidischen Reiterhorden (die im Auftrag des Kalifen von Mherwed als Verstärkung der Reichsarmee entsandt worden waren) bis nach Perricum zu eskortieren. Das jedoch kostete uns viele Tage wertvoller Zeit – ein Umstand, den meine Gefährten noch immer nicht so recht begreifen wollten.

In Perricum angekommen, empfing uns Amando Laconda da Vanya, dem wir ausführlich von unseren derzeitigen Bestrebungen, das letzte noch fehlende Zeichen aufzutun, berichteten. Daraufhin stattete er uns zudem noch mit einem Auftrag im Namen des Reichsbehüters aus: Sollte es uns gelingen, die Trolle ausfindig zu machen – und zu diesem Zweck ließ er uns immerhin eine Wegbeschreibung zur Behausung des besagten Trollbarons zukommen – sollten wir all unser diplomatisches Geschick aufbringen, um sie davon

zu überzeugen, auf der Seite des Mittelreiches in den Kampf gegen Borbarad einzugreifen, wie sie es auch zuvor schon in der Schlacht der tausend Oger getan hatten.

Mit dieser zusätzlichen Verantwortung auf unseren Schultern, machten wir uns an den Aufstieg in die die Trollzacken. Dort wehrten wir den berfall einiger dort ansässiger Barbaren ab und schlugen uns in die Baronie Trollnase durch. Dort bedurfte es einiger Überredungskunst, um den riesenhaften Strutzz davon zu überzeugen, dass wir die wahren Gezeichneten seien und ihm das versprechen abzurufen, uns zur anstehenden Versammlung aller Trolle mitzunehmen. Noch in der Nacht vor unserem Aufbruch in die Gefilde der Trolle, wehrten wir den von einem Attentter Borbarads geplanten Mordversuch an Strutzz ab – hätten wir noch einen Tag mehr mit den Querelen der Aranier verschwendet, wären wir zu spät gekommen.

Über geheime Pfade, die zu Teilen aus endlosen Warterein und scheinbar unsinnigen Spielen bestanden, führte uns Strutzz ins Herz der Trollzacken und in die gewaltige Festung Graulgatschtor, die jede menschliche Stadt in den Schatten stellte – und sich dennoch erst auf ein Hornsignal des Trolles hin aus den Nebeln schälte, in dem sie nur Augenblicke zuvor noch vollständig verborgen gewesen war. Viel mehr jedoch, schockierte uns der Leichnahm eines anderen Trolles, den wir nur knapp vor den Toren der Festung entdeckten. Sein Schädel war von mehreren schweren Steinen zerschmettert worden und sein linkes Bein war bis zum Knie scheinbar im festen Gestein der Berge versunken – offensichtlich borbaradianische Hexerei. Unser Feind war uns wieder einmal zuvor gekommen. Zunächst mussten wir (Alrich ausgenommen) uns jedoch im In-

neren der Festung einer gestrengen Untersuchung durch einige Trollschamanen unterziehen, die uns in ihrer abschließenden Beurteilung jedoch einstimmig als Gezeichnete erkannten. Daraufhin wurde es uns gestattet, uns frei in Graulgatschor zu bewegen. Auch sagte man uns, die Versammlung der Trolle würde anhand unseres Verhalten und unserer Antworten in den kommenden Befragungen abwägen, ob sie die Menschen im Kampf gegen den Dämonenmeister unterstützen würden. Am kommenden Tag (uns wurde ein Schlafplatz auf den Wehrgängen der Festung zugewiesen, um nicht unter die Füße der Trolle zu geraten) wurden wir vor die Häuptlinge der Trollstämme gerufen – auch wenn noch nicht alle von ihnen anwesend waren (so fehlte zum Beispiel der Trollschamae Krallawatsch, den wir bereits im Raschtulswall kennengelernt hatten). Unter der Beobachtung von rund zweihundert aufmerksamen Trollen mussten wir mehrere überraschend tiefgreifende Fragen beantworten. Da wir bei den anschließenden Beratungen nicht mehr zugelassen waren, kann ich nicht sagen, wie viel Eindruck unsere Antworten gemacht hatten, doch wage ich zu behaupten, dass wir die gewünschten Antworten gegeben hatten. Noch am Abend wurde der ermordete Troll, den wir tags zuvor entdeckt hatten, zu Grabe getragen – eine einfache Zeremonie, an der wir ebenfalls teilnahmen, um bei den Trollen weiteren Eindruck zu schinden.

Tags darauf wurden wir von einem Aufruhr am Tor der Festung angelockt. Dort war Torxes von Freigeist, Schwarzschild und Borbarads Herold, erschienen und hielt den versammelten Trollen nun eine ausschweifende und hocharrogante Rede davon, welcher Gewinn es für sie wäre, sich Borbarad anzuschließen und damit endlich ihre Ansprüche als mächtigste

Rasse Aventuriens durchzusetzen. Auf unser Erscheinen hin, grinste er nur, zeigte sich zufrieden damit, dass „Borbarads unwissende Diener“ bereits hier seien und verschwand Rad schlagend. Ein Umstand der andere beunruhigt hätte, uns jedoch neue Munition im Kampf gegen die Starrhalsigkeit der Trolle lieferte, denn zuvor waren sie fest davon überzeugt gewesen, dass sie in ihrer Festung unauffindbar seien und daher nicht einmal Borbarad zu fürchten hätten – ein Umstand, den Torxes nun widerlegt hatte.

Anschließend mussten wir erneut einige Fragen vor der Trolversammlung beantworten, diesmal jedoch konnten wir nach unseren Antworten sicher sein, dass wir den Geist mehrerer Trolle berührt und sie auf unsere Seite gezogen hatten, denn es ging zustimmendes Gemurmel durch die Reihen der Trolle. Der nächste Tag brachte uns eine unangenehme Überraschung: Kradulatsch, der Ziehsohn Krallawatschs suchte uns auf und berichtete davon, dass sein Vater eigentlich schon vor Tagen in Graulgatschtor eintreffen sollte. Er sei angeblich auf dem Weg zu einer besonderen Höhle gewesen sein, in der die großen Schamanen der Trolle die Zukunft erblicken und die Vergangenheit studieren können, sie jedoch nie zurückgekehrt. Natürlich erklärten wir uns sofort bereit, den erhwürdigen Trollschamanen zu suchen und machten uns sofort auf den Weg. Kradulatsch konnte uns zwar nicht sagen, wo diese Höhle zu finden sei, doch zumindest die Richtung konnte er uns nennen.

Glücklicherweise kamen wir nicht zu spät: In einer Schlucht etwa zehn Meilen von Graulgatschtor entfernt trafen wir auf Krallawatsch. Sein linker Fuß war fest mit dem steinernen Boden verschmolzen – wie schon bei dem toten Troll zuvor

– ein erschlagener Tatzelwurm lag neben ihm, vier weitere hatten ihn umzingelt, bereit ihn anzugreifen. Der Troll hielt sie mit seiner mächtigen Knochenkeule auf Abstand, während wir ihnen in die Flanke fielen und sie in wenigen Augenblicken niedermachten. Da aber Tatzelwürmer niemals in Gruppen jagen, wusste ich sofort, dass wir es mit einem Beherrschungszauber zu tun hatten. Laut Krallawatsch war es ein anderer Troll, der ihn verzaubert hatte, doch hatte er ihn nicht erkennen können.

Nachdem wir ihn aus dem Stein befreit hatten – hierzu musste ein Erzdschinn herhalten – führte er uns zu unserem Erstaunen nicht nach Graulgatschor zurück, sondern brachte uns nach Raschbrommknatsch – die besagte Schamanenhöhle. Dort fanden wir – neben endlosen Wandmalereien, die in erster Linie verschiedene Inkarnationen der sieben Zeichen darstellten – auch ein Beispiel der berühmten trollischen Bilderschrift: Hunderte Felsbrocken bestimmter Form und Größe und in bestimmten Mustern angeordnet enthielten nach Aussage Krallawatschs alles Wissen der Welt, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Leider blieb uns nicht viel Zeit, diese Geheimnisse aufzudecken: Wir durchschritten eine nur von vierten Zeichen zu öffnende trollische Geheimtür (tatsächlich handelte es sich nur um eine steinerne Wand die sich auf die Berührung der firnglänzenden Finger hin auflöbte) und entdeckten einen scheinbar endlos tiefen Schacht, der von acht in der Luft schwebenden, marmornen Bruchsteinen gesäumt wurde.

Krallawatsch unterrichtete uns über dessen Bedeutung. Nur hier könnte mit der Kraft aller anderen sechs Zeichen das geflügelte Geschoss erweckt werden, doch dazu bedürfe es der

zehn Graume (eben die besagten Marmorsteine, die geschaffen worden waren, Graufang in seinem götterbefohlenen Schlaf zu binden). Krallawatsch besaß das neunte Fragment, doch eines fehlte uns noch. Ursprünglich hatte der Schaffer dieser Höhlen (ebenfalls ein Troll) von den Göttern alle zehn Teile zur Verwahrung erhalten, doch war er getötet worden und die Steine seitdem verschollen. Uns blieb vorerst also nichts weiter übrig, als die Höhle zu verlassen und erneut zu versiegeln und nach Graulgatschor zurückzukehren. Doch Krallawatsch hatte bereits einen Plan.

Zurück in der Festung zog sich Krallawatsch zunächst zur Beratung mit den anderen Trollfürsten zurück, um sie über die neuesten Geschehnisse aufzuklären und sie von unserer Sache zu überzeugen – den ihm war, im Gegensatz zu den meisten anderen Trollen, sehr wohl bewusst, dass die Menschen das kommende Zeitalter beherrschen sollten und Borbarad diesem Ratschluss Los im Weg stand. Wir nutzten die Zeit, um uns in der Nacht auszuruhen, doch sollte uns nicht viel Schlaf gegönnt werden. Mitten in der Nacht wurde ich vom Warnruf Ingvars geweckt, doch es war bereits zu spät: Zwei gewaltige Felsbrocken schlugen in unserem Lager ein und bedeckten uns mit einem brutalen Hagel aus scharfkantigen Splittern, die mich sofort außer Gefecht setzten. Zwar kamen wir alle mit dem Leben davon, dennoch verlegten wir unser Nachtlager in die Geborgenheit des Torhauses.

Morgens wurden wir erneut vor die Versammlung gerufen. Aus den Rinderherden der Trolle waren einige Tiere verschwunden und wir sollten uns nun auf die Suche nach den Viehdieben machen und mit ihnen abrechnen. Die Suche gestaltete sich nicht sonderlich schwierig und wir konnten eine Gruppe

heruntergekommener Goblins aufspüren, die sich über die bereits verwesenden Überreste eines toten Bullen hermachten. Da sie keinerlei Gefahr für uns darstellten, entschieden wir, zunächst mit ihnen zu sprechen. Das allerdings gestaltete sich ziemlich schwierig, denn sie konnten kaum ein Wort in einer zivilisierten Sprache. Doch Phex stand Shelia bei und so konnte sie zwischen uns übersetzen.

Die Goblins berichteten von einigen Grolmen, denen sie bisher als Sklaven gedient hatten und vor denen sie jetzt geflohen waren. Da sie ausgehungert waren, hatten sie sich über die Herde der Trolle hergemacht. Uns war bewusst, dass die Prüfung der Trolle einen wesentlich tiefsinnigeren Grund hatte, als nur einige Diebe abzustrafen, und daher halfen wir den Rotpelzen, das Fleisch für ihre Reise haltbar zu machen und schickten sie ihres Weges. Von den Grolmen fanden wir keinerlei Spuren, daher kehrten wir unmittelbar nach Graulgatschtor zurück. Tatsächlich war die Trollversammlung von unserem Handeln beeindruckt, denn wir hatten gezeigt, dass wir Menschen in der Lage waren, schwächere Völker unter unseren Schutz zu nehmen und damit bewiesen, dass wir wirklich bereit waren, das nächste Zeitalter zu beherrschen.

Am gleichen Abend führte Krallawatsch uns zu den Hügelgräbern seines Volkes. Der musste jeder von uns einige Blutstropfen opfern, dann versank der Schamane in Trance und rief den Geist des längst verstorbenen Trolles, der einst die zehn Graume gehütet hatte. Dieser sprach in schwer verständlichen Rätseln zu uns, konnte uns jedoch berichten, dass es in grauer Vorzeit einem Zwergen gelungen war, einen Graum zu entwenden und in seinen Stollen westlich von Graulgatschtor zu bringen.

Mit den Luftdschinnen, die uns die Spektabilitäten Drakonias zur Verfügung gestellt hatten, folgten wir seinen Beschreibungen und erreichten ein von mehreren heißen Quellen gespeistes Tal. Nach einer kurzen Suche entdeckten wir den Eingang zu einem weitläufigen Höhlenkomplex zwergischer Machart. Doch die Zwerge waren bereits seit langem verschwunden und eine Gruppe Grolme bewohnte die einstige Mine jetzt und ließ ihre Sklaven – auch wenn sie steif und fest behaupteten, jeder einzelne sei aus freien Stücken einen Vertrag mit ihnen eingegangen – unter widrigsten Bedingungen nach Edelmetallen schürfen. Tatsächlich gelang es ihnen, sogar uns hinterhältig zu überrumpeln und mit magischen Spielereien und Illusionshokuspokus für einen Augenblick zu verwirren und einzukerkern, doch mit einem geschickten Transversalis konnte ich Ingvar und mich befreien und ihm gelang es, den König der Trolle in seine Gewalt zu bringen.

Daraufhin wurde er recht vernünftig und wir konnten mit ihm verhandeln. Zwar behauptete er, nichts von einem Graum zu wissen, dennoch konnten wir ihm das Versprechen abringen, den gesamten Komplex nach dem Graum durchsuchen zu dürfen, selbigen mit uns zu nehmen und auch alle „freiwilligen Arbeitskräfte“ zu befreien, wenn wir ihm dafür im Gegenzug zusicherten, ihm kein einziges seiner hässlichen Haare zu krümmen.

Es dauerte eine ganze Weile, dann konnten wir jedoch hinter einem verschütteten Gang ein vergessenes Heiligtum des Angrosch auftun. Auf einem Altar lag dort der Graum aufgebahrt, dessenwegen wir hier waren. Leider nur wurde der Altar von einem breiten Lavasee umschlossen und es blieb mir nichts anderes übrig, als erneut zu versuchen, einen

Feuerdschinn zu Hilfe zu rufen. Wie es scheint, ist Feuer jedoch ein äußerst launisches Element, denn wie schon im Schlund erschien nicht ein einfacher Dschinn, sondern ein Wesen, welches ich mindestens als Feuermeister bezeichnen würde. Es weigerte sich sogar – wie es normalerweise üblich wäre – in meiner Muttersprache mit mir zu kommunizieren, sodass es erneut Shelia zuviel zwischen uns zu übersetzen. Offenbar betrachtete sich dieser Flammengeist als von Angrosch persönlich eingesetzter Wächter dieses Ortes und würde es uns daher nur dann erlauben, den Graum mit uns zu nehmen, wenn wir zuvor vor den Göttern einen Eid schwören würden, Graufang (die Personifizierung des sechsten Zeichens) seiner Bestimmung zuzuführen. Da dies offensichtlich die Vernichtung des Sphärenschänders meinte, schworen wir alle, obwohl ich doch anmerken muss, dass mich die Anmaßung dieses Wesens, mit der Autorität eines Gottes zu sprechen, beinahe zur Weißglut getrieben hätte – denn immerhin hatte ich es gezwungen, vor uns zu erscheinen, doch anstatt sich einen Dienst abpressen zu lassen, forderte es nun meinerseits einen Eid!

Dennoch teilte es mit einer einfachen Bewegung seines Armes die Lavaströme vor uns und so konnte Ingvar eilig hindurchschreiten und den Graum vom Altar nehmen. Auf unserem Rückweg nach draußen kam uns noch einmal der Gromlkönig in die Quere, der versuchte uns mit neuerlichen Lügen, Betrügereien und Vertragsangeboten davon abzuhalten, die Höhle zu verlassen und die Sklaven mitzunehmen, doch wir ließen nicht mit uns reden, sondern forderten die Schuld ein. Tatsächlich versammelten sich die Sklaven schließlich am Ausgang der Höhle, allerdings schienen einige – insbesondere die

Goblins unter ihnen – sich nur schwer zu tun, die Minen hinter sich zu lassen und die neu gewonnene Freiheit anzunehmen. Zumindest aber konnten wir die menschlichen Gefangenen davon überzeugen, in ihre Heimat zurückzukehren und sich fortan von den Grolmen fernzuhalten. Nach vollbrachter Tat – und ich kann bis heute nicht sicher sagen, ob sie es tatsächlich lebendig in ihre Heimatorte geschafft haben – trugen uns die Luftdschinne zurück nach Graulgatschor.

Dort hatte Krallawatsch direkt die nächste schlechte Nachricht für uns: Kradulatsch, sein Ziehsohn war entführt worden. An und für sich war das nichts, was uns etwas anging, doch Kradulatsch war auf dem Weg nach Graschbrommknatsch gewesen und Krallawatsch hatte ihm zu diesen Zweck seinen Graum überlassen – ein so offenkundiger Fehler, dass ich ihm an Ort und Stelle beinahe an die Gurgel gegangen wäre (zumindest im metaphorischen Sinne, denn für einen solchen Angriff hätte meine Körpergröße kaum ausgereicht). So blieb uns nichts anderes übrig, als uns gemeinsam mit Krallawatsch auf die Suche zu machen.

Diese Suche stellte keinerlei Anforderungen an uns, denn Krallawatsch musste lediglich seine Knochen befragen, um den Weg zu seinem Ziehsohn zu finden, doch ihn zu retten, blieb an uns hängen. Unser Weg führte uns nämlich zu einem dunklen, wolkenverhangenen Berg, den Krallawatsch nur Schattenklotz nannte und den angeblich niemals ein Troll betreten durfte, weil sich einstmals eine trollische Inkarnation Borbarads diesen Berg als Festung erwählt hatte. Also mussten wir die Spitze des Berges ohne ihn besteigen.

Und tatsächlich: Kaum hatten wir einen Ringwall durchquert und damit das Plateau auf der Bergspitze erreicht, stürzten

sich mehrere trollzackische Barbaren mit archaischen Waffen auf uns. Sie stellten kaum eine Herausforderung für Alrich und Ingvar dar, doch wurden sie von einigen Riesenalken – gewaltigen Raubvögeln – unterstützt, die uns unentwegt mit Steinbrocken bombardierten (ebenso wie sie es bereits zwei Nächte zuvor getan hatten). Mit einem Fortifex konnte ich uns jedoch erfolgreich davor in Sicherheit bringen. Nachdem vier der Trollzacker tot am Boden lagen und die Riesenalken sich zurückgezogen hatten, ging plötzlich ein schweres Beben durch den Boden und vor uns entstiegen zwei Gestalten dem Inneren des Berges: Knopphold, der Häuptling eines Trollstammes, bewaffnet mit einer gewaltigen Knochenkeule und ein Wesen, das zur Hälfte Erzdschinn, zur Hälfte Dämon zu sein schien – ein Wesen, wie ich es nur aus den Legenden über die zweite Dämonenschlacht kannte. Noch bevor wir uns dieser neuen Gefahr entgegenstellen konnten, fingen die Felsen unter uns Feuer und zwangen uns dazu, zunächst unsere Position zu wechseln.

Ingvar machte die letzten Trollzacker nieder und Shelia stellte sich todesmutig alleine den beiden neuen Feinden – ein Fehler, den sie beinahe mit dem Leben bezahlte – bis Alrich ihr zu Hilfe eilen konnte. Da mir mein Pentagramma gegen diesen dämonischen Elementar nicht weiterhelfen würde, blieb mir nichts anderes übrig, als auf einen Luftelementar zurückzugreifen und ihn so mit der reinen Macht des ihm entgegengesetzten Elementes zu bekämpfen. Dieser Angriff reichte bereits beinahe aus, um das Unwesen in Stücke zu reißen, sodass es anschließend nur einiger weiterer Hiebe meiner Gefährten bedurfte, um es zu fällen.

Auch Knopphold ging nach einigen Treffern Alrichs zu Boden,

doch wie bereits Balphemor von Punin, versank er schlagartig im Boden, um seinem endgültigen Schicksal zu entgehen. Tatsächlich musste ich feststellen, dass sich diese Gegner als wesentlich schwächer herausstellten als erwartet. Immerhin war es doch anzunehmen, dass Borbarad – wenn er schon seinen Herold zu den Trollen entsandt hatte – auch zumindest einen besonders mächtigen Diener entsenden würde, um unser Vorhaben zu vereiteln, dennoch verließ er sich lediglich auf einen einzelnen Troll, der sich ein wenig in Beschwörungs- und Beherrschungsmagie auskannte, uns jedoch in keiner Weise ebenbürtig war.

Nach dem Kampf fanden wir Kradulatsch an eine Stele gefesselt und konnten ihn befreien. Den Graum trug er noch immer bei sich, offenbar war Knoppholt nicht dahinter her gewesen. Gemeinsam mit ihm und Krallawatsch ließen wir den Schattenklotz hinter uns und machten uns geschlossen auf den Weg zur Höhle Raschbrommknatsch. Dort setzten wir die letzten beiden Graume ein und erweckten Graufang, das geflügelte Geschoss, das sechste Zeichen. Die Graume begannen sich zu drehen und schlugen einer nach dem anderen mit unglaublicher Wucht in Alrichs Körper ein, wo sie schwere Wunden schlugen. Dann dröhnte aus den Tiefen des Berges ein ohrenbetäubendes Knurren empor und wir wussten: Die sieben Zeichen waren schlußendlich vereint!

## Der Rausch der Ewigkeit

Was, Unwissender, sollte ein Mann tun, der das vermeintliche Ende seines Lebens vor Augen hat (dank der Vorhersage Dschelef ibn Jassafer gar datiert)? Ein normaler Mann würde wohl nach Hause rennen, seine Frau küssen, die Kinder umarmen und sich im Keller verstecken, in der Hoffnung, dass der Sturm einfach über ihn hinwegziehen und ihn verschonen würde; in der Hoffnung, sein bedeutungsloses Leben noch ein paar Jahre fortführen zu können. Doch dem eigenen Schicksal kann niemand entrinnen. Mein Schicksal war der Dämonenmeister. So wie ich es zu jener Zeit sah, war es mein Schicksal ihn zu bezwingen, seine dämonischen Legionen vom Antlitz Deres zu tilgen und dabei wahrscheinlich mein Leben zu lassen. Ein trauriger und deprimierender Gedanke, dem ich niemals gestatten durfte mein Handeln zu bestimmen.

Da mir jenseits meiner Gefährten nichts blieb, was einer Familie gleichkommen konnte – eine Tatsache, die viel mehr Vor- als Nachteil war – zog es mich zurück nach Punin. Gerwulf wollte mich begleiten (immerhin wollte er sich dort von seiner Familie verabschieden), während Alrich – der nach den Verletzungen durch die Graume noch stärker entstellt war, als ohnehin schon – Shelia und Ingvar ihren Blick auf Menzheim richteten.

Zurück in Graulgatschthor trennten wir uns also erneut, nur um uns – keinen Monat später an der Trollpforte wieder zu finden. Die Luftdschinne, die uns in Drakonia mitgegeben worden waren, machten auch diese beiden Reise recht angenehm. Meit Aufenthalt in Punin ist kaum von Belang. Ich studierte einige Zaubersprüche, um in der kommenden Schlacht wirklich auf alles gefasst zu sein. Außerdem setzte

ich meinen letzten Willen auf und beauftragte die Diener des Schweigsamen damit, ihn durchzusetzen, sollte ich in der kommenden Auseinandersetzung zu Tode kommen - ein Gedanke, der mich in jener Zeit mehr und mehr beschäftigte: Zu sagen, ich hätte Angst vor dem Tod, wäre nicht korrekt gewesen. Es war nicht die Sorge um mein eigenes Überleben, das mich Umtrieb. Aber sollte ich fallen, bliebe niemand um meine Aufgabe fortzuführen. Mein einstiger Lehrmeister war inzwischen ein alter Mann und wohl kaum noch in der Lage, einen neuen Schüler auszubilden. Und ich für meinen Teil war in den letzten Jahren viel zu viel auf Schlachtfeldern unterwegs gewesen, als dass ich einen Nachfolger für meine Aufgabe hätte finden, geschweige denn unterrichten können. Und ehe ich es mich versah, kauerte ich mich vor der Statue der Herrin Hesinde im Puniner Schlangentempel zusammen und betete inbrünstiger als wohl jemals zuvor in meinem kurzen Leben – ich gebe allerdings zu, dass das nicht viel heißen mag.

Ich bat die Zwölftgötter (allen voran selbstverständlich Hesinde) um Beistand in der kommenden Schlacht und um die Gnade, noch lange genug auf Dere wandeln zu dürfen, um wenigstens meine Aufgabe an einen würdigen Nachkommen vererben zu dürfen. Zwar gewährte mir Hesinde in einer Vision einen Blick in ihre grenzenlose Weisheit, indem sie mir zeigte, wir einige tapfere Recken – offensichtlich wir Gezeichneten – gegen einen gewaltigen Drachen, oder wenigstens einen Dämonen in Drachengestalt würden kämpfen müssen. Eine Vision, die wenig Zweifel daran ließ, dass es an ein Wunder grenzen würde, sollte ich den Kampf lebendig überstehen dürfen. Doch ob ein solches Wunder auch wirklich geschehen

würde, diese Frage ließen die Götter leider offen...

Vor unserem Aufbruch zur Trollpforte eröffnete mir Gerwulf noch eine Neuigkeit, die mich kaum überrascht und dennoch schwer erzürnt hat: Seine Frau Adaque habe sich dazu entschlossen, uns zur Trollpforte zu begleiten und in der Schlacht gegen Borbarads Heere mitzukämpfen. Nicht nur, dass sie offenbar bereit war, ihr Kind für die Zeit zurückzulassen, sie war sogar bereit zu riskieren, dass das Kind gänzlich ohne Eltern aufwächst, sollte neben Gerwulf auch sie getötet werden. Am schwerwiegendsten war für mich jedoch die Sorge um Gerwulfs Konzentration. Sollte Adaque wirklich an seiner Seite streiten, würde er sich wohl kaum auf unsere Mission konzentrieren, geschweige denn dem Tod ins Auge blicken können. Und sollte Adaque erst etwas zustoßen würde er uns sicherlich sofort im Stich lassen, um ihr zu Hilfe zu eilen – und so möglicherweise unseren Sieg gefährden. Leider waren beide stur genug, meinen weisen Ratschlag zu ignorieren – und doch: wieder einmal beweist sich, dass eine Familie mehr Anker als Stütze ist...

Pünktlich am 18. INGerimm erreichten wir alle – selbst Fenia fand sich zur rechten Zeit ein – das Heerlager der kaiserlichen Truppen in der Trollpforte. Obgleich es nicht ganz korrekt wäre nur von den kaiserlichen Truppen zu sprechen, denn in diesen Tagen hatten sich Banner und Heerscharen aus fast allen zivilisierten Ländern Deres zusammengefunden, um dem Dämonenmeister die Herrschaft über die dritte Sphäre streitig zu machen. Im Zentrum des Lagers hatte man bereits eigens ein kleines Fort für uns errichtet und die Dragenpforter Schützen – was nun noch von ihnen übrig war – als Garnison abgestellt.

Es dauerte keine Stunde, bis sich im gesamten Heerlager herumgesprochen hatte, dass die Gezeichneten endlich eingetroffen waren – ein zwar angemessener aber auch beeinträchtigender Umstand, denn so brauchte es nicht lange, bis man uns in Scharen die Türen unserer kleinen Festung einrannte, um eine kurze Audienz bei uns zu erhalten. Die meisten dieser Begegnungen lassen sich getrost als Banalitäten abtun, doch einige wenige sind erwähnenswert: Thorn Eisinger, der garethher Meisterschmied, bei dem sich auch Alrich, Shelia und Ingvar zuvor schon in neue Rüstungen hatten kleiden lassen, machte mir ein besonderes Geschenk seiner Handwerkskunst. Einen einzigartigen Eisenmantel aus der Legierung besonderer magischer Metalle, den ich tragen konnte, ohne dass er die arkanen Stömunen behinderte und gleichsam von solcher Härte, dass ich mich – hätte ich es gewollt – geradewegs in das Getümmel eines Nahkampfes hätte stürzen können.

Kurz nach unserer Ankunft trafen auch die Truppen der Baronie Roterz ein, angeführt von Alrichs Vater und Bruder. Zwar fürchtete ich, dass diese Nähe zur eigenen Familie auch für Alrich ein Hemmnis seiner unerschütterlichen Hingabe an unser großes Ziel sein würde, doch tatsächlich legte er eine emotionale Distanziertheit an den Tag, die meine Sorgen zerstreuten. Alrich war – vermutlich als einziger meiner Gefährten – so wie ich wirklich bereit, sein Leben für unseren Sieg über Borbarad hinzugeben. Es würde in den wenigen kommenden Tagen also nur an uns beiden liegen, die Gezeichneten beisammen zu halten, bis wir uns dem unausweichlichen Kampf mit Borbarad persönlich würden stellen können.

Am Morgen des 20. INGerimms schickten wir uns gerade an, die Gegend – und insbesondere die feindlichen Linien – zu

erkunden, als mir Hesinde endlich ein Zeichen sandte, dass all die Worte und Predigten, die ich in den vergangenen Jahren stets gehalten hatte, nicht ungehört (und insbesondere nicht unverstanden) verklungen waren: Gut ein Dutzend Magier aus allen drei Gilden sprachen vor und stellten ihre Fähigkeiten und ihr Leben mit einem Kniefall (endlich die Ehrerbietung, die meiner Person und meiner Expertise angemessen waren) in meine Dienste.

Unser Erkundungsritt führte uns direkt auf die ehemalige Ogermauer zu – einst besetzt, das Reich vor dem durch den Reichsverräter Galotta heraufbeschworenen Ogerzug zu wahren, nun ein Wall des Todes. Dämonische Perversionen wohin man nur sah. Noch zuckende Leichen von Kundschaftern und Soldaten hingen an Ketten und Galgen zur Schau und man hatte beinahe das Gefühl, dass die Mauer selbst zu einer dämonischen Wesenheit verkommen war (ein Umstand, den ich durch eine anschließende Analyse nur bestätigen konnte). Trotz aller Entschlossenheit der Dertreuen Truppen, die zum Sturm auf diese Festung bereit waren, würde uns profanes Kriegshandwerk hier nicht viel weiterbringen. Alleine die Zahl der Karakil-Reiter, die wir am Himmel entdecken konnten, ging in die Dutzende.

In einem kleinen Gasthaus nahe unserer eigenen von kaiserlichen Sappeuren befestigten Frontlinie trafen wir unerwartet auf den Reichsgrößgeheimrat Dexter Nemrod. Er berichtete uns überraschend ausgiebig von seinen Bemühungen, Informationen und Erkenntnisse über das umliegende Gelände und die Stärke des Feindes, zu sammeln. Dabei verwieß er insbesondere auf den Baron von Devensberg (der Baronie in der wir uns zu dieser Zeit befanden), der die Umgebung

besser kenne als jeder Andere. Bedauerlicherweise sei er verschwunden oder zum Feind übergelaufen. Auch habe Nemrod Berichte von einem Massaker an Flüchtlingszügen im Tal der schreienden Steine, doch bisher habe er keine Nachrichten von den dort stationierten kaisertreuen Einheiten erhalten. Und so legte er uns nahe, dass wir uns selbst ein Bild von der Lage vor Ort machen sollten – ein Vorschlag, den ich selbstverständlich rundheraus ablehnte, denn was war schon ein einzelnes Tal weit abseits unserer eigentlichen Schlachtlinien wert, dass die Gezeichneten höchstselbst dort die Untersuchungen leiten sollten? Es wäre weiser und weit-sichtiger, uns im Lager aufzuhalten, Vorbereitungen zu treffen und durch gelegentliche Besuche an den Befestigungslinien die Moral der Truppen hochzuhalten. Doch wie immer blieb mir keine Wahl als mich dem blinden Eifer und dem fehlplatzierten Enthusiasmus meiner Gefährten anzuschließen, denn selbstredend konnte weder Ingvar der Aussicht auf ein anständiges Blutvergießen widerstehen, noch konnte Alrich tatenlos bleiben, wenn es darum ging, den Tod Unschuldiger zu rächen – zweifelsohne ein nobles, aber in Anbetracht unserer bevorstehenden Aufgabe unbedeutendes Ziel.

Gemeinsam zogen wir in die südlichen Ausläufer der schwarzen Sichel, um uns auf die Suche nach dem Tal der schreienden Steine zu begeben. Wir passierten die natürlich gewachsenen Ränder der Ogermauer und schlugen uns durch Hügel und Wälder. Wir kamen zügig voran und so erreichten wir das besagte Tal noch am gleichen Tag – gerade rechtzeitig, wie sich herausstellen sollte: In der Mitte des Tals befanden sich die verfallenen Überreste einer einstigen Grenzfeste. Ein Banner dapartischer Landwehr war offenbar dabei gewesen,

die Ruinen mit Palisaden und Gräben zu befestigen, doch nun befanden sich die Männer ob der anstürmenden Söldner unter dem Banner der Dämonenkrone in heller Aufregung. Alrich übernahm augenblicklich das Kommando über die Milizen (die allerdings waren nur dürftig gerüstet und ohne eine einzige Fernkampf-Waffe ausgestattet) und begann sie zur Verteidigung der Festung zu formieren. Einige der Barrikaden und Holzpalisaden waren bereits fertiggestellt und sollten ins im anstehenden Kampf einige Deckung bieten. Shelia und ich selbst begaben uns in den einzigen noch intakten Turm der Festung, um einen guten Überblick über das Schlachtfeld zu erlangen.

Bei den Feinden handelte es sich um ein Banner leichter Infanterie, die unserer Landwehr haushoch überlegen gewesen wären. Sie teilten sich in fünf Gruppen auf, von denen vier frontal auf unsere Reihen zustürmten. Der letzte Haufen hatte offenbar vor, unsere Flanke zu umgehen, doch nachdem ich ihren Vormarsch mit mehreren Zaubern verlangsamt hatte, strztte sich Alrich mit einigen Dapartern auf die Söldner und machte sie in wenigen Augenblicken nieder.

Mit einem gezielten Schuss fällte Shelia einen der Unteroffiziere, der seinen Gruppen gerade den Sturmangriff auf unsere Milizionäre befehlen wollte und erkaufte uns so etwas zusätzliche Zeit. Der Kampf ging anschließend in ein ungeordnetes und brutales Getümmel über, in dem einige Dapartier ihr Leben ließen und viele mehr das Hasenpanier ergriffen, doch durch unseren ungestümen Einsatz – selbst ich musste mich in den Nahkampferwerfen, um unsere Truppen beisammen zu halten – konnten wir letztendlich den Sieg davontragen.

Die Dämonenkrone landete im Staub und die überlebenden

Söldlinge flohen Hals über Kopf. Kaum war der Kampf vorbei, erblickten wir am Horizont neuerliche Truppen Borbarads. Eine Lanze schwerer Kavallerie hatte sich dort formiert, doch obschon sie unsere ohnehin geschwächten Milizen ohne große Schwierigkeiten hätten niedermachen können, wendeten sie ihre Rösser und zogen sich zurück. Es bleibt nur zu vermuten, dass Borbarad in seiner Arroganz befohlen hatte, dass keiner seiner Soldaten sich mit uns zu messen habe.

In jedem Fall war es uns gelungen, die Reste der Grenzburg in kaiserlicher Hand zu halten und viel mehr noch: Unter den Borbaradianern, die wir gefangen nehmen konnten, befand sich gar der Baron zu Devensberg! Offenkundig war er tatsächlich zum Feind übergelaufen – auch, wenn er um seine Haut zu retten, nun behauptete, er habe dies nicht aus freiem Willen getan. Nun jedoch war er erneut in unserer Hand und wir würden ihn geradewegs zu Dexter Nemrod zurückschleifen.

Zurück im Lager erfuhren wir von Dexter Nemrod, dass der Feind bereits an verschiedenen Stellen versuchte, unseren Stellungen mit dämonischen Doppelgängern – auch, wenn ich keine Möglichkeit zu einer ausführlichen Analyse hatte, fallen mir hier doch die Quitslinga ein – und vereinzelt wohl sogar Erfolge zu verbuchen hatte.

Am nächsten Abend wurden wir zu einer privaten Audienz in das persönliche Zelt des Reichsbehüters Brin von Gareth gerufen, der uns – ohne jede höfische Etikette – deutlich sein Vertrauen aussprach, indem er uns versprach, uns nach dem Ende dieses Krieges als enge Berater an den Kaiserhof zu holen. Zweifelsohne ein außergewöhnliches Angebot und eine gewaltige Ehre (der die meisten meiner Gefährten sicherlich

auch in Gedanken bereits folgten), doch ich behielt es mir lieber vor, dazu zu schweigen – denn wie du wissen solltest, Unwissender, dürfen wir uns in unserem endlosen Kampf gegen das Chaos niemals einer weltlichen Macht unterwerfen und auch in den politischen Streitigkeiten Aventuriens keinen Anteil nehmen. Darüberhinaus unterrichtete er uns davon, endlich dem Drängen seines Stabes und des Adels nachzugeben, Kaiser Hal für tot und sich selbst zum Kaiser erklären zu lassen. Er bat uns, bei der Zeremonie am nächsten Tag in erster Reihe anwesend zu sein. Natürlich blieb uns nichts anderes übrig, als zuzusagen.

Am nächsten Vormittag stand das gesamte Kaiserliche Heer, sowie nahezu sämtliche Verbündeten angetreten, um Brin beim Ritual zum Schmiedetag – dem traditionellen Teilen des Steines mit dem kaiserlichen Schwert – beizuwohnen. Bevor der Reichsbehüter und angehende Kaiser das Schwert jedoch auf den Fels niedersausen lassen konnte, machte Borbarad seinen Zug: Mit einem lauten Knall und einem abscheulichen Gelächter trat der Reichsverräter Galotta aus dem Limbus in die wirkliche Welt (ein eindeutiges Zeichen dafür, dass es unter seinen Leibmagiern Verräter gab, denn selbstverständlich wäre es ihre Aufgabe gewesen, den Platz vor Eindringlingen aus anderen Sphären zu sichern) und verhöhnte Brin von Gareth. Bevor wir oder die anderen Anwesenden eingreifen konnten, folgten Galotta vier Zantime nach (nicht die üblichen Exemplare, sondern jene Art, die Borbarad selbst bereits am gläsernen Turm gegen uns gehetzt hatte), die sich sofort auf den Ahnungslosen stürzten. Brin versuchte sich nach Leibeskräften zu wehren, während wir noch auf den Platz stürmten. Ich legte all mein Können in

einen Gardianum, der den Reichsbehüter vor den Pranken der Dämonen schützen sollte, doch sie durchdrangen den Schutzzauber wie ein Messer durch heiße Butter geht (lasse dir das eine Lehre sein, Unwissender: So mächtig und fähig wir auch sein mögen, das Chaos kennt immer Wege, uns zu übertreffen, denn es agiert jenseits der Naturgesetze und jenseits der Grenzen eines menschlichen Verstandes).

Ein Dämon zerrte so lange an Brins Schwertarm, bis er ihn losbekam und mitsamt der kaiserlichen Klinge in den Limbus entkam, ein zweiter schlitzte die Brust des Toten auf und riss das Herz heraus. Die beiden anderen hatten offenbar die Aufgabe erhalten, die Raulskrone und das kaiserliche Siegel zu verschleppen, doch endlich durfte ich meinen ersten Sieg über Borbarads. Endlich gelang es mir, seine Macht wenigstens einmal zu brechen und mein Wissen und Können triumphieren zu lassen (und nur für diese Augenblicke leben, kämpfen und sterben wir, Unwissender). Mit fester Stimme und gestähltem Geist, gelang es mir, die drei verbleibenden Höllentiger in ihre Heimatsphäre zu verbannen und wenigstens Krone und Siegel zu retten (leider hielt der letzte Zantim noch immer das Herz umklammert, sodass es wohl oder übel ebenfalls in den Niederhöllen gelandet ist).

Galotta selbst nahm nicht viel mehr wahr als seinen wahnsinnigen Rachedurst gegenüber dem Kaiserhaus, doch als Ingvar ihm einen schweren Treffer zufügte, flüchtete auch er sich feige in den Limbus, dennoch war der Schaden bereits angerichtet. Die Anwesenden Würden- und Amtsträger entschieden nach einer kurzen Beratung, dass Brins Frau Emer ni Benain ihm sofort als oberste Heerführerin (und damit bis zur Volljährigkeit ihrer gemeinsamen Tochter Rohaja auch als Re-

ichsregentin) nachfolgen sollte. Obgleich sie von dem Verlust sichtlich mitgenommen war, hielt sie noch vor Ort eine Rede an die versammelten Truppen und versuchte insbesondere auch jene horasichen Edlen, die sich nur Brin persönlich verpflichtet hatten, von sich zu überzeugen.

Das gesamte Lager verfiel anschließend in eine erwartete Lethargie, doch noch blieben uns wenigstens zwei Tage bis zur letzten Schlacht. Das wusste Borbarad jedoch ebenso und daher entsandte er seinen Herold Torxes von Freigeist, um die Moral unserer Soldaten zu untergraben, indem er ihnen angebliche Geistererscheinungen von längst verstorbenen Heerführern und Helden unserer Seite vor Augen führte. Wie immer wich er einer Konfrontation jedoch sofort aus und flüchtete überstürzt, sobald er uns erblickte.

Am nächsten Tag – dem 22. INGerimm 1021 BF – traf unser Kriegsrat zusammen. Neben vielen kleinen Details, die weder für dich, Unwissender, noch für mich von Bedeutung sind, erhielten wir einen Einblick in die grundlegenden Schlachtpläne des Reichsmarschalls Leomar vom Berg und anderer hochrangiger Militärs.

Da ich mich in die militärischen Planungen nicht weiter einmischen wollte – sicherlich hätte ich noch einige Punkte ergänzen und Fehleinschätzungen korrigieren können, doch ich beschloss, mich auf meine eigene Bestimmung zu konzentrieren und die weltlichen Entscheidungen den weltlichen Herrschern zu überlassen.

Daher wies ich in versammelter Runde noch einmal ausdrücklich darauf hin, dass die weltliche Schlacht – wenn auch mit göttlicher und magischer Unterstützung geführt – im Vergleich mit unserer Pflicht, den Dämonenmeister zu stürzen,

nur eine Nebensächlichlichkeit sein kann. Es war offensichtlich, dass Borbarads Ziele weitaus höher lagen, als nur im Sieg einer Schlacht um Land und weltliche Macht. Möglicherweise würde er die Schlacht, das Blutergießen und die gewaltigen Ausbrüche roher Astralkraft, zu denen es zweifelsohne kommen würde, sogar nur als Katalysator für seinen weitaus größeren Plan verwenden – ganz so wie Karmoth der Schlächter nicht Teil der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gewesen, sondern erst von ihr angelockt worden war.

Und eines stand für mich unzweifelhaft fest: Borbarad hatte einen Plan. Einen groen Plan, der vermutlich das Verständnis meiner Gefährten und der ganzen Welt überstieg – und selbst ich war noch nicht zur Gänze hinter seine Gedankengänge gestiegen, obgleich ich zu jener Zeit noch immer an meiner Theorie zu Borbarads Wunsch der Gottwerdung festhielt – dessen Erfolg jedoch nicht garantiert war. Ich hatte Gewissheit (eine solch tiefgreifende Form der Gewissheit, dass sie viel zu sehr dem rohalschen Weitblick entsprang, als dass ich sie hier in Worte fassen könnte) darüber, dass selbst der Dämonenmeister wusste, wie seine Erfolgchance standen: Seine Pläne könnten erfolgreich sein, doch sie mussten es nicht. Und diese Erkenntnis bedeutete eine Neuerung in diesem Krieg, in dem wir bisher stets nur beobachten konnten, wie Borbarads und seine Heere einen Erfolg nach dem anderen verbuchten: Die Pläne des Alveraniars des verbotenen Wissens konnten scheitern – es lag an uns (den sieben Gezeichneten und der Menschheit als Ganzes), sie zu durchkreuzen und uns das Vorrecht auf die Herrschaft über das kommende Zeitalter zu sichern!

Die nächste Morgendämmerung begrtten ich in dem Wis-

sen, dass es mit aller Wahrscheinlichkeit mein letzter sein würde. Gemeinsam rüsteten wir uns, scharten unsere Truppen und Gefolgsleute um uns und formierten uns auf dem Feldherrenhügel mit einem atemberaubenden Blick über die Aufstellung der menschlichen Heere und das künftige Schlachtfeld bis zum Wall des Todes. Nachdem sowohl Leomar vom Berg als Reichserzmarschall, als auch Emer ni Bennain als Reichsregentin und oberste Heerführerin der kaiserlichen Truppen ihre Ansprache gehalten hatten, fiel es uns Gezeichneten zu, ebenfalls einige Worte an die Soldaten zu richten, was eine Paradedisziplin für Alrich darstellte – er tat sein Bestes, die Kämpfer zu motivieren und anzuspornen. Als anschließend der Sturmangriff auf die ehemalige Ogermauer begann – ausgerüstet mit Sturmleitern und dem Mut der Entschlossenheit, rannten die Milizen und Landwehren des Reiches ihrem sicheren Untergang entgegen, unterstützt von den wenigen Elitegarde-Regimentern, die für die ehrenvolle aber hoffnungslose erste Angriffswelle ausgewählt worden waren. Selbstverständlich schlossen wir uns diesem Frontalangriff nicht an, sondern hielten uns auf dem Feldherrenhügel zurück, um einen Überblick zu behalten, Borbarads Erscheinen abzuwarten und nur in der ärgsten Notlage in die Geschicke des Schlachtens einzugreifen.

Tatsächlich ließ ein solcher Augenblick nicht lange auf sich warten. Erst wenige Stunden nach Beginn der Schlacht – die zweifelsohne als dritte Dämonenschlacht in die Geschichte eingehen würde – wurde uns und dem Reichsmarschall gemeldet, dass man nördlich des Schlachtfeldes, am westlichen Rand der schwarzen Sichel die Udhenberger Legion gesichtet hätte, die zwar angeblich vom Dämonenmeister gekauft

worden war, nun aber wünschte, Verhandlung mit unserer Seite aufzunehmen. Auch wenn die Gezeichneten nicht meine erste Wahl für diese Aufgabe gewesen wären, musste ich doch zugeben, dass niemand anders so viel Autorität besaß wie wir, folglich entschlossen wir uns, die Verhandlungen zu übernehmen und wurden zu diesem Zwecke von Leomar vom Berg mit einem – meiner Ansicht nach völlig überflüssigen – Dokument der Legitimation ausgestattet. Da wir dort erwartungsgemäß auf Orks treffen würden, ließen wir Alrich zurück und auch Ingvar begleitete uns nicht, denn seine diplomatischen Fähigkeiten lagen selbstverständlich hinter denen von Shelia und mir zurück.

Der Ritt dauerte nur eine Stunde bis wir das provisorische Lager der Udhenberger Legion erreichten. Der Kommandant der Söldnereinheit (in deren Reihen sich neben Menschen tatsächlich auch Elfen und Orks befanden) erwartete unser Ankommen bereits und ließ nach kurzen Verhandlungen auch schnell durchblicken, dass er es mit seinem Gewissen nicht wirklich vereinbaren konnte, auf der Seite des Sphärenschänders zu streiten. Da es sich aber sehr negativ auf die Moral seiner Truppen auswirken würde – und damit vermutlich sehr bald zu seiner Absetzung führen würde – konnte er den bestehenden Kontrakt mit dem Dämonenmeister nicht einfach brechen, sondern musste einen neuen Vertrag mit dem Mittelreich eingehen, um seine Männer und Frauen besänftigen zu können, und ihnen Sold und Beuteanteile garantieren zu können. Wir einigen uns schnell auf eine annehmbare Summe – nach meiner Ansicht hätten wir jede Summe unterzeichnen können, denn so oder so würde nach dem Ausgang dieser Schlacht eine neue Weltordnung entste-

hen – doch zusätzlich verlangte er von uns, sicherzustellen, dass sich keine Abgesandten Borbarads mehr in seinen Reihen fänden.

Eine unserer leichtesten Übungen: Gerwulf schwang sich auf seinen fliegenden Teppich, erhob sich in die Lüfte und warf einen Blick auf das astrale Gefüge der Umgebung. Mit einigen einfachen Zeichen bedeutete er uns zwei dämonisch pervertierte Anomalien in Form eines Paktierers und eines in einem Menschen gebundenen Zants, die wir ohne viel Federlesen von dieser Welt ins Jenseits beförderten: Shelia streckte den Paktierer hinterrücks nieder und der Zant fiel meinem Pentagramma zum Opfer.

Nach unserem mühelosen diplomatischen Erfolg begann die Legion sofort damit, ihr Lager abzurechen und wir kehrten mit der guten Neuigkeit zum Feldherrenhügel zurück, um dort zu erfahren, dass sich Ingvar wieder einmal nicht in seiner Kampfeswut hatte zügeln können: Zunächst hatte er auf eigene Faust einen Entlastungsangriff auf der linken Flanke geführt – und dabei zum Schrecken des Reichserzmarschalls ein ganzes Banner erfahrener Armbrustschützen in ernste Gefahr gebracht – und sich anschließend gar alleine einem Azzitai gestellt und ihn mit einem einzigen Hieb seiner Angroschgeweihten Axt zurück in die Niederhöllen gesandt.

Mir blieb allerdings nur wenig Zeit, um mich auszuruhen und neue Kraft zu schöpfen, denn inzwischen war es den ersten Einheiten trotz heftigster Gegenwehr des Feindes (profaner wie dämonisch-magischer Natur) gelungen, ihre Sturmmauern an den Wall zu bringen und die Mauer zu erstürmen. Allerdings lie die Antwort nicht lange auf sich warten und die borbaradianischen Zauberer, die auf ihre

Gelegenheit des Konters gewartet hatten, warfen mehrere mächtige Pandämonien auf die Stellen des Walls, die von unseren Truppen betreten worden waren. Die dämonischen Zauber zeigten Wirkung und schnell wandte sich die unzuverlässige Landwehr zur Flucht.

Ich sah meinen Moment gekommen, umgab mich mit meinen Gefolgsleuten und stürzte mich in den tosenden Hexenkessel. Meine Gefährten gaben mir mit ihren Truppen Deckung bis ich den Wall erreicht hatte – was sich durchaus schwierig gestaltete, denn sobald wir uns auf dem Schlachtfeld blicken ließen, zogen wir nahezu sämtliche feindliche Aufmerksamkeit zu. Dennoch gelangten wir ohne Verluste oder ernste Verletzungen bis an den Fuß der Mauer und sofort machte ich mich daran, wenigstens das nächstliegende Pandämonium antimagisch zu bearbeiten, um dem dort kämpfenden (und tapfererweise nicht einmal an die Flucht denkenden) Eliteregiment die Möglichkeit zu geben, sich in einer der Bastionen der Ogermauer zu verschanzen, so in Deckung zu gehen und einen Brückenkopf für unsere weiteren Angriffe zu errichten.

Trotz dieses Erfolges – selbstverständlich unterlief mir nicht der geringste Fehler – ließ Leomar zum Rückzug blasen, um den in Unordnung geratenen Angriff neu zu koordinieren (mehrere Tausend Milizionäre wandten sich bereits zur Flucht und mussten von Helden und Kommandanten ersteinmal neu in Formation gebracht werden). Die Soldaten in der Bastion hielten ihre Stellung allerdings und schafften uns so einen immensen Vorteil für die nächste Sturmwelle. Nachdem wir uns dessen versichert hatten, zogen auch wir uns zum Feldherrenhügel zurück, um einen neuen Überblick über die Gesamtsituation zu erlangen.

An den meisten Abschnitten der Mauer war unser Angriff nicht von Erfolg gekrönt und natürlich hatten wir wesentlich größere Verluste zu verkraften, als der Feind, doch noch hatten wir unsere Besten Truppen und unsere größten Helden nicht in die Schlacht geworfen. Eine Schwadron der uns bereits bekannten Widharc-al-Reiter (jeder einzelne Paktierer mit einem der Unelemente) preschte aus dem Tor der Ogermauer hervor, als wir uns zurückzogen und viel über die wehrlose Landwehr her. Nur durch meinen beherzten Einsatz und einen rasanten, letzten Flug mit dem Luftdschinn aus Drakonia konnte ich Alya von Schattengrund und ihre Rondrianer rechtzeitig vor dieser Gefahr warnen und vermutlich hunderte Leben retten, indem sich die Geweihten den Frevlern entgegenwarfen und sie zurücktrieben.

Dann traf unerwartete Verstärkung ein: In einem Eilritt waren drei Schwadronen al'anfanischer Söldner geführt von einem Schwadron Rabengardisten von der Küste zu uns gestoßen die trotz kultureller, religiöser und persönlicher Differenzen (die Kommandanta drohte uns offen mit dem Tod, wenn sie nicht im Auftrage Borons unterwegs sei) eine wertvolle Verstärkung gegen die zweifelsohne aufkommenden Untotenheere Rhazzazors darstellen würden. Nur wenig später traf weiterer Entsatz ein – diesmal jedoch nicht unerwartet. Von den Trollzacken stiegen etwa fünfzig Trolle unter der Führung von Strutz und Krallawatsch in die Tiefebene herab und versammelten sich mitten auf dem von Blut getränkten Schlachtfeld zum Kriegsrat. Wir berieten uns kurz mit ihnen und beschlossen dann, sie zum Bau von Sturmrampen und zur Manövrierung unserer Kriegsmaschinen einzusetzen – Aufgaben, für die sie dank ihrer immensen Stärke besser qualifiziert waren, als

jeder andere Verbündete, den wir aufweisen konnten.

Inzwischen hatte der Reichserzmarschall seine Truppen neu geordnet und selbst große Teile der Landwehr wieder kampfbereit gemacht. Es wurde entschieden, in dieser zweiten Welle die rondraheiligen Posaunen von Perricum einzusetzen und Alrich fiel die Ehre zu, diese mächtige Artefakt der Göttin zu führen. Wir anderen schlossen uns gemeinschaftlich dem Hauptangriff der Trolle an, der in der Nähe der von uns bereits besetzten Bastion geführt werden sollte. Hinter den massigen Leibern der Trolle war es ein leichtes, den feindlichen Beschuss zu überstehen und direkt bis an die Mauer vorzurücken. Während die Trolle in Windeseile damit begannen, aus den zuvor geschlagenen Baumstämmen eine Rampe aufzuschichten und unsere Truppen die Besatzung auf der Mauer mit einem massiven Sperrfeuer eindeckten, nutzte ich einen Transversalis, um Ingvar augenblicklich auf den Wall zu bringen – ein riskantes Unterfangen, denn im nahen Limbus wimmelte es nur so von Dämonen, die auf ihren Einsatz warteten und den kurzen Augenblick, den wir dort verweilten, beinahe genutzt hätten, uns in Stücke zu reißen, wäre meine Meisterschaft des Gardianum nicht bereits so weit gediehen gewesen – und mich selbst sofort wieder in den Schutz unserer Truppen zurückzuziehen.

Zwar hatte ich kaum eine Möglichkeit, zu erkennen, was genau Ingvar mit den Schützen auf der Mauer anstellte, aber der Beschuss endete abrupt und das Schmatzen seiner Waffen, seine Schreie wilder Raserei und die spitzen und zahlreichen Schmerz- und Angstschreie seiner Feinde lieferten uns dennoch ein gutes Bild. Die Elitegardisten, die zuvor nur ihre Position verteidigt hatten, stürmten nun ebenfalls

aus der Bastion, um die Feinde unerwartet an der Flanke zu packen und noch bevor die Rampe vollständig errichtet worden war, erklimm auch Shelia als mahnendes Vorbild außergewöhnlichen Mutes die Balken und stürzte sich in das Gefecht, das uns den ersten Abschnitt des Todeswalles sichern sollte.

Ein ganzes Stück nördlich von uns erzitterte der Wall urplötzlich als die speerförmige Formation der gesammelten Rondrakirche auf ihn zu donnerte und die Posaune erschallen ließ – und nur Augenblicke später lag ein beeindruckend breiter Abschnitt des beinahe unüberwindlichen Walles in Schutt und Asche. Die Geweihten schwärmten sofort aus, drangen ins Innere der Mauer ein oder sicherten den Durchbruch gegen Konterangriffe aus dem feindlichen Heerlager und ich verlor Alrich aus den Augen. Gleichwohl erkannte ich aber, dass aus dem Limbus heraus nun Dutzende Braguu auf unsere Truppen gehetzt wurden, um die Moral unserer Soldaten zu untergraben und sie zur Flucht zu zwingen. Besonders intensiv war ihr Angriff einige hundert Schritt von uns entfernt, wo sie direkt mit einem halben Dutzend der Dämonen versuchten, die in Unterzahl geratene Lutisana von Perricum und ihre Leibgarde vor dem Ansturm unserer Mannen zu retten, doch es bedurfte nur eines Unitatio mit meinen Leibmagiern und einer aus dem Handgelenk gewirkten Bannformel meinerseits um die Dämonen durch mein Pentagramm zurück in die Niederhöllen zu schicken. Leider hatte ich nicht genügend Zeit zu beobachten, was mit Lutisana weiterhin geschah, doch später durfte ich erfahren, dass ihr dennoch die Flucht gelungen war.

Nachdem der von den Trollen in Gang gebrachte Sturm auf

unseren Mauerabschnitt erfolgreich verlaufen war und wir ein breites Stück des Walles unter Kontrolle hatten, hieß es nun auch für mich, die Rampe zu erklimmen und den Vorstoß auf das Torhaus im Süden zu unterstützen. Eine weitere schwer verteidigte Bastion stellte sich uns noch in den Weg, die auf profanem Wege sicherlich eine gewaltige Verzögerung und hohe Verluste bedeutet hätte, doch Gerwulf fackelte nicht lange, sondern schleuderte einen Feuerball direkt durch die offene Tür und ließ die Festung und alle ihre Besatzer in Flammen aufgehen, sodass sie keine Gefahr mehr für unseren Vorstoß bedeuteten.

Inzwischen hatten die feindlichen Heerführer offenbar erkannt, dass sie im Begriff waren, ihr mächtiges Bollwerk an die Streiter für die Ordnung zu verlieren und verlagerten ihren Artilleriebeschuss gezielt auf den Wall. Erst nachdem die Trolle unsere eigenen Kriegsmaschinen direkt hinter der Ogermauer in Stellung gebracht hatten, konnten wir das Feuer erwidern und so unseren Sieg über den Wall des Todes endgültig machen.

Nach ermüdenden Stunden des Kampfes zog sich der Feind endgültig von der Befestigung zurück, ließ uns den Wall sichern und erlaubte uns endlich einen Moment der Ruhe. Die Erde beiderseitig der Mauer war knöcheltief in Blut getränkt, Tausende Tote bedeckten die Wehrgänge und Brände hatten den Bastionen hohen Tribut abgerungen. Die Bresche im Wall war gesichert worden und auch das Tor war nun in unserer Hand. Zum ersten Mal verzog sich der finstere Nebel jenseits der Ogermauer und erlaubte uns einen Blick auf das barbaradianische Heerlager und die dort versammelten Truppen. Tausende Söldner, Paktierer und Pervertierte waren

aufgereiht worden, uns in einem alles entscheidenden Blutbad zurückzuschlagen. Wir erblickten Rhazzazor auf einem der Hügel – bisher noch ohne seine untoten Heere, doch noch schien auch die Praiosscheibe – Xeraan auf einem zweiten Hügel, umgeben von seinen Legionen von Yag-Monnith. Im Zentrum des Heeres erhob sich der Feldherrenhügel auf dem wir den Reichsverräter Galotta und das Kommandozelt Helme Haffax erkennen konnten und jenseits der wogenden Masse uns feindlich gesinnter Kämpfer, Beschwörer, Dämonen und Zauberer ein imposanter Beschwörerhügel: Hunderte Ritualdiener bereiteten etwas vor, dessen Ausmaße keinen anderen Schluss zuließen, als dass es nicht mehr lange dauern würde, bis Borbarad in Erscheinung treten würde...

Eiligst traf Dschelef ibn Jassafer auf der Mauer ein und bereitet mit seinen Kollegae die Durchführung des Rituals zur Aktivierung von Bastrabuns Bann vor, um den Wall auch für erneute Dämonenangriffe wehrbar zu machen. Gleichzeitig vereinten die anwesenden Geweihten aller Götter ihre Kraft, um ihn zu segnen und so auch Untote Heer abwehren zu können – doch es kam kein Sturmangriff, wie er zu erwarten gewesen wäre. Zunächst führte lediglich einige Karakil-Reiter mit Sordsul-Äpfeln und Brandgeschossen kleine Plänkelangriffe auf unsere Reihen, doch sie richteten keinen nennenswerten Schaden an, dann jedoch führte der Feind seine mächtigsten Waffen ins Feld.

Von Süden wand sich eine gigantisches, sicherlich über hundert Schritt langes Schlangenkonstrukt heran, dessen Inneres offenbar bis zum Bersten mit kampfbereiten Orks angefüllt war, um die Mauer im Sturm neu zurückzuerobern. Ein mechanisches Konstrukt von den Ausmaßen eines kleinen

Hauses rollte langsam auf die Bresche im Wall zu – gespickt mit hunderten metallener Stacheln und Klingen, die jede Schlachtlinie in einem Lidschlag in einen einzigen blutigen Brei verwandeln würde – auf dessen Dach sich noch ein halbes Banner bestens ausgerüsteter Schützen befand und auf seinen Einsatz wartete. Doch am beeindruckendsten war das, was von Norden her auf die Ogermauer zu wankte: Eine gewaltige auf zwei Beinen laufende Festung bewegte sich von dort her auf uns zu, die den Wall ohne Mühe in Trümmer verwandeln würde, sobald sie nur einmal nahe genug hergekommen war. Hunderte Schützen bemannten die Wälle und gewaltige Katapulte reckten sich vom Dach des Bergfriedes her auf. Dass es sich dabei um ein dämonisch beseeltes Konstrukt handeln musste, war sofort ersichtlich – und damit auch mein Auftrag. Denn dieses Geschöpf würde sich weder von Waffengewalt noch durch Glauben allein besiegen lassen.

Shelia tarnte sich selbst, Ingvar und mich in einem phexischen Nebel und dann brachte uns einer meiner Luftdschinne direkt auf die Zinnen der Festung. Dank der göttlichen Unterstützung Phexens kamen wir unbemerkt und ohne beschossen zu werden an den dort stationierten Mauern vorbei. Auf dem Dach des Bergfriedes stiegen wir durch eine massive, dämonisch beseelte Falltür in das Herz der Festung hinab. Acht Agrimoth-Paktierer begingen dort verschiedene Rituale, um das monströse Konstrukt am Laufen zu halten. Sie stellten für meine beiden kampf- und schlachterfahrenen Gefährten allerdings kein Hindernis dar, sondern lagen wenige Augenblicke später tot oder sterbend am Boden der dämonischen Maschine. Ich bereitete mich auf die größte Dämonenverbannung meiner Karriere vor und nach einer

ungemein anstrengenden und nur mit meinem immensen Weitblick überhaupt möglichen Geistesleistung – die denen Rohals ebenbürtig gewesen wäre und mich wieder einmal als sein Erbe bestätigten – zerrte ich am astralen Gefüge des Dämons, der diese Festung beseelt hatte und begann, ihn Stück für Stück zurück in die Niederhöllen zu reißen. Shelia war bereits wieder auf das Dach geklettert, hatte die Katapulte ihrer mit verschiedensten destruktiven Zaubersprüchen belegten Munition beraubt und trat mit ihrem drakonischen Luftdschinn den Rückzug an. Ingvar und ich blieben bis zum letzten Augenblick, um sicherzugehen, dass meine Zauberformel erfolgreich war, dann schaffte ich uns beide mit einem Transversalis zurück auf die Ogermauer von wo aus wir beobachten konnten, wie das größte Ass im Ärmel von Helme Haffax in sich zusammenstürzte und nach einer gewaltigen Implosion nichts als einen großen Krater zurückließ – ein schwerer Schlag für den einstigen Meisterstrategen.

Unterdessen hatte Alrich sich in einem Sturmangriff todesmutig gegen die gepanzerte Schildkröte geworfen, war in ihre Innenräume vorgedrungen, hatte eine Paktiererin erschlagen, das Gefährt sabotiert und so unbrauchbar gemacht. Wie sich herausstellte, war es eine Erfindung des großen Mechanicus Leonardo – dessen Verrat an der Menschheit mir schon lange vorher bewusst gewesen und nun nur nocheinmal bestätigt worden war. Zeitgleich hatte Shelia die verhexten Katapultgeschosse gegen die steinerne Riesenschlange eingesetzt und gewaltige Löcher in den gepanzerten Leib gesprengt, sodass wir direkt einen Angriff ins Innere der Konstruktion führen konnten. Wir mussten lediglich ein gutes Dutzend orkischer Krieger erschlagen, bis die sonderbare

Schlange sich von selbst vom Schlachtfeld zurückzog und die restlichen Orks mit sich riss – eine sonderbare Waffe, die beim ersten Anzeichen feindlicher Gegenwehr den Rückzug antritt. So oder so, hatten wir den Versuch der Borbaradianer, die Ogermauer zurück zu erobern zwar unter Anstrengung aber ohne ernste Schwierigkeiten abgewehrt. Da es keinen unmittelbaren Folgeangriff zu erwarten gab, zogen wir uns für einige Stunden der Erholung in unser Zelt zurück. Leider sollten es keine Stunden werden. Kaum dass wir in einen unruhigen Schlaf gefallen waren, weckte uns eine Vorahnung wieder auf: Am Himmel war tiefschwarze Wolken aufgezogen, grellrote Blitze zuckten über den Himmel und kündigten die Ankunft des Sphärenschänders an. Aus einem Riss in den Sphären brach Borbarad auf seinem von sieben Dämonen aus sieben Domaänen gezogenen schwarzen Streitwagen durch den Himmel und ließ sich auf dem Beschwörerhügel nieder. Unsere Zeit war gekommen, unser Schicksal würde sich nun erfüllen.

Ein letztes Mal besprachen wir Gezeichnete uns mit dem Kind Satinavs und schmiedeten ein letztes Mal Pläne. Das gesammelte Heer der Menschheit würde alles daran setzen, uns wohlbehalten zum Beschwörerhügel und damit in die Reichweite des Dämonenmeisters bringen. Unsere Aufgabe würde das sein, was immer danach kommen würde. Ich hatte zwar bereits einige Blicke auf das werfen können, was uns dort erwarten würde, doch meine Erkenntnisse über die Zukunft in Worte zu fassen, dafür reicht unsere primitive Sprache nicht aus. Nur soviel: Als wir endlich aufbrachen, die letzte Schlacht zu schlagen und den Dämonenmeister ein für alle Mal niederzuwerfen, würde es nur noch Stunden dauern, bis

der Rausch der Ewigkeit über die Trollpfote wehen und Borbarads Schicksal besiegeln würde. In der Gemeinschaft der Gezeichneten lag alle Stärke der menschlichen Rasse vereint, die hier und heute ihre Herrschaft über das kommende Zeitalter erstreiten würde.

## Schlusswort

Wenn du, Unwissender, dies liest, so ist mein Leib gegen Borbarad gefallen und meine Seele bereits in Alverans Hallen aufgestiegen oder wurde in der Seelenmühle zermahlen und kehrt in Form eines äußerst mächtigen Dämons zurück in diese Sphäre. Doch wenn du dies liest, so bedeutet das auch, dass unsere Welt, für die wir Menschen so tapfer gefochten haben, noch immer existiert und Borbarad der Sphärenschänder diese Sphäre nicht schänden konnte. Ich habe ein großes Opfer gebracht, um dir, Unwissender, und der Menschheit als ganzes eine intakte Welt zu hinterlassen, die nur darauf wartet, dass die Menschheit andere große Geister hervorbringt, die sie neu formen und für ein weiteres Zeitalter vor dem Ansturm des Chaos bewahren können.

Wenn du, Unwissender, dies liest, so ist es mir nicht mehr vergönnt, meinen Kampf gegen die siebente Sphäre fortzusetzen und einen würdigen Nachfolger für meine Aufgabe auszuwählen. Doch habe ich den Samen für ein neues Gemeinschaftsgefühl unter den Gildenmagiern gepflanzt. Auch wenn es noch in einiger Ferne liegen mag und noch nur wenige meinem Weitblick und meinen prophetischen Visionen folgten, so wird es früher oder später geschehen, dass die Magierschaft weit genug gereift ist, selbstständig Verantwortung für die arkanen Mächte und die Sicherheit der Sphäre zu übernehmen, die Kluften zwischen den Gilden zu überbrücken und zu einer eng verbundenen Gemeinschaft zusammenzuwachsen, die Hand in Hand mit den Kirchen der hohen Herrinnen und Herren Alverans die Geschicke unserer Welt zu lenken im Stande ist. Denn obgleich es Rohal der Weise, die menschliche Inkarnation des Alveraniars

des verborgenen Wissens, war, der unsere Gemeinschaft in drei Gilden spaltete, um zu verhindern, dass sie sich selbst zerstörte, so liegt es nun an uns selbst, zu entscheiden, wann diese Trennung ihren Zweck entgültig erfüllt habe und wieder geeint werden solle, was geeint gehört.

Wenn du, Unwissender, dies liest, so ist meine Reise zu ihrem traurigen wie heroischen Ende gekommen. Ich habe mein Schicksal erfüllt und mein Leben im Dienste der Sphäre hingegeben. Nun liegt es an dir, Unwissender, nachdem ich dich an meiner Weisheit und Erfahrung habe teilhaben lassen, mein Erbe forzuführen, in meine Fußstapfen zu treten und Aventurien zu bereisen, um Dämonen, Paktierer und Beschwörer zu jagen, wo immer du sie findest. Diese Aufgabe wird dir alles abverlangen: Du wirst keine Familie haben, kein hohes Alter erreichen, keine Rast kennen, nichts Schnes sehen, keinen Frieden finden, niemals siegen und sehr wahrscheinlich einen schmerzhaften und demütigenden Tod sterben. Doch Schicksal ist Schicksal, daran lässt sich nichts ändern. Und vergiss nie: Wandelst du auf meinen Pfaden, werde ich über dich wachen, junger Hüter...

## **II. Teil: Die Lektionen**

# I. Lektion: Straße und Staub

## – Der Magus auf Reisen

Die meisten meiner Kollegas bleiben über kurz oder lang an einer der vielen Akademien hängen und treiben ihre Studien – die sich dann häufig sehr theoretisch halten – in dunklen Kellergewölben und im Schutze mannshoher Berge verstaubter Folianten voran. Diese Form der Forschung erscheint mir jedoch – bei einem Großteil der Magier Aventuriens – als echte Verschwendung von Potential und nützt oft nur wenig, daher stehe ich, mit leider nur wenigen anderen, für die Förderung der Feldforschung ein. Viele Beweggründe treiben mich zu dieser Einstellung und sie hier alle zu erläutern würde über die Absichten, die ich mit diesem Werk verfolge, weit hinausschießen, deshalb überlasse ich es einem jeden selbst seine Gründe zu finden und beschränke mich auf die Lektion, die ich erteilen möchte – zumal sich viele meiner Ansichten aus dem Studium meines Tagebuches erschließen. Im Folgenden werde ich keine verbindlichen Regeln aufstellen, immerhin soll jeder seinen eigenen Lebensstil pflegen, dennoch sollte man sich meine Ratschläge zu Herzen nehmen – ich weiß wovon ich schreibe. Ich habe gleichermaßen Hitze und Kälte, Zivilisation und Wildnis, Nord und Süd, Ost und West bereist.

Zuersteinmal möchte ich feststellen, dass sämtliche Regelungen aus dem Codex Albyricus bezüglich hier angesprochener Themen absolut unverletzlich sind und nach bester Möglichkeit eingehalten werden müssen. Gleichwohl ist dieses Werk im Fall der Fälle gänzlich zu ignorieren und für den Augenblick durch der Situation angepasstere Denkweisen und Prinzipien zu ersetzen. Bekanntermaßen ist nach dem Codex eine

praktisch gehaltene Reiserobe erlaubt. Hierzu empfehle ich übrigens eine wenig wertvolle zu verwenden, vorzüglich aus dünnem Leinen, damit sie wenig hinderlich sei und nicht die Aufmerksamkeit krimineller Individuen zu erregen. Nur zu den kalten Jahreszeiten ist eine wollene Überrobe zu tragen, möglichst ebenso schlicht, denn diese Schlichtheit ist es, die den Magus vor räuberischen Übergriffen schützt, vor denen kein noch so hoher Zauberkundiger gefeit ist. Dazu trage man einen großen Hut auf dem Haupte, um sich vor Wind und Wetter, Sonne und Staub zu schützen. Da gerade die letzten beiden mit zunehmender Südreise immer mehr zunehmen, ist südlich der Linie Perricum-Punin-Kuslik immer so viel Haut wie irgend möglich zu bedecken (um der Gefahr eines schmerzhaften Praisbrandes zu entgehen) und jederzeit ein Mundtuch zum Schutze gegen Sand und Staub bereitzuhalten. Doch nicht nur der brennende Blick des Götterfürsten, sondern auch die Temperatur kann ein gewaltiger Feind des Reisenden sein. Gerade in Aranien – einer Gegend, die ich lange auf den verschiedensten Straßen und Unstraßen bereiße – nimmt die tägliche Hitze morgens stetig zu, um zum Mittag ihren absoluten Höhepunkt zu erreichen und jegliche Weiterreise, jegliche Arbeit im Freien und auch so manche im Inneren unmöglich zu machen. Während dieser Zeit sollte man sich im Schatten verbergen und keine Anstrengungen – egal ob geistiger oder körperlicher Natur – unternehmen. Darüberhinaus ist es – allerdings nicht nur auf die südlichen Gefilde beschränkt – immer notwendig einen großen Vorrat an Wasser und Nahrung mit sich zu führen, insbesondere Ersteres kann schnell zur Rarität werden. Es verwundert also nicht, wenn ich hier auf ein weiteres essentielles Element der Reise eingehe: Das Tier. Jed-

er, der plant, sich eine längere Zeit auf oder gar abseits der Wege zu bewegen, sollte im eigenen Interesse ein Pferd oder zumindest ein Maultier mitführen. Im Bestmöglichen Falle steht natürlich ein Gefährt, ein Karren oder gar eine Kutsche zur Verfügung, die das Reisen bequemer, schneller und sicherer macht. Zum Gepäck ist folgendes zu sagen: Je weniger, desto besser. Trotzdem lässt es sich natürlich nicht vermeiden, dass mehrere schwere, magietheoretische Werke, oder – wie in meinem Falle, da ich heimatlos war – das gesamte Hab und Gut eines Menschenlebens mitgeführt werden muss. Auch hier kann ich nur wieder auf den Wert eines Pack- oder sogar Reittieres hindeuten und jedem den Kauf zumindest eines einfachen Karrens ans Herz legen. Sicher gibt es immer wieder Situationen, in denen ein Karren absolut unnütz ist, so lässt er sich nur schwer verschiffen, ist in sandigem oder sumpfigen Gelände schlichtweg nicht zu gebrauchen oder stellt ein gewisses Problem beim Durchqueren von Wäldern oder Überschreiten von Bergen dar, dennoch ist er in nahezu jeder anderen Situation von enormen Wert und Myonen Geheimnisse liegen ohnehin in anderen, leichter befahrbaren Teilen Aventuriens versteckt. Nachdem ich nun Bekleidung und Ausrüstung eines Reisenden Magiers ausreichend erläutert habe, wende ich mich seinem Verhalten zu. Die Welt außerhalb der Mauern einer Akademie oder einer eigenen Studierstube ist eine gänzlich andere als innerhalb und auch nur geringfügig in Büchern oder aus Erzählungen zu erklären, ein jeder muss sie selbst erfahren, aber macht nicht das auch den Reiz eines Lebens auf den Straßen Aventuriens aus? Als Absolvent einer der drei Gilden zugehörigen Akademie verfügt man über einen weit höheren Bildungsstandart als die einfache Bevölkerung und – so

ungerne ich das auch sage – sogar als ein großer Teil des Adels – selbst unter Ausschluss unserer Fertigkeiten in der Manipulation des Astralgefüges. Auf dieses Wissen kann man zu Recht stolz sein, doch sollte man nicht erwarten außerhalb einer anderen Akademie Menschen gleichen Bildungsniveaus anzutreffen. Auch sollte man sich den meisten Leuten gegenüber einer recht einfachen Sprache bedienen und niemals Fachwörter gebrauchen, um sie nicht zu sehr zu befremden. Unabhängig von dem, was uns per Gesetz erlaubt und was verboten ist (was ich hier wohl kaum auszuführen brauche, schließlich ist es bereits im Codex Albyricus verfasst und sollte Grundlagenwissen eines jeden Magiers sein), deute ich dringlichst darauf hin, in der Öffentlichkeit gar keine Magie zu verwenden, sollte dies möglich sein. Einfache Leute, insbesondere Bauern und andere Menschen, die in kleineren Dörfern abseits der großen zivilisierten Städten leben, sind schnell von Angst und Aberglaube erfüllt und das sollte ihnen doch erspart bleiben, immerhin haben sie schon mit, für die meisten meiner Kollegas unbedeutenden, Problemen, wie etwa der nächsten Ernte oder der Steuern für das nächste Jahr heruzuplagen.

## II. Lektion: Kampf und Konflikt – Der Magier im Krieg

Die Zeiten, die ich in Tobrien im Krieg gegen die Invasion der Verdammten verbrachte, hat mich dazu gebracht, meine Ideen über die Rolle des Magiers im Kriege zu überdenken – und dies sowohl in taktischer als auch moralischer Hinsicht. Im Folgenden werde ich also darlegen, welche Zwecke ein Magier als Teil eines Heeres zu erfüllen hat und welche besondere Verantwortung ihm damit übertragen ist.

Zuallererst sei zu nennen, dass der Magier für die Soldaten in seinem Rücken die Stellung eines Vorbildes hat – und das mehr als die profanen Vorgesetzten. Er ist ein Spezialist und dem Heer an Wissen und mentaler Stärke weit voraus. Entsprechend dieser Rolle hat er sich im Felde zu verhalten. Auch (oder gerade) im Eifer des Gefechts, darf er weder gegen Gildenrecht, noch gegen weltliche oder göttliche Gesetze verstoßen. Er hat sich von den einfachen Soldaten zu distanzieren und eine gewisse Aura der Erhabenheit zu pflegen, die die Truppen von seiner mentalen Kompetenz überzeugen muss. Sich dem einfachen Volk anzubiedern entspricht nicht dem Stande eines wahren Magus und führt zu Verweichlichung und Niederlage. Darüberhinaus muss der Magus in Kriegszeiten auch außerhalb der Schlacht seine gesamte Aufmerksamkeit darauf lenken, dämonische Aktivitäten zu enttarnen und feindliches Zauberwirken zu unterbinden.

Auf dem Schlachtfeld ist es für einen Magier äußerst wichtig, sich nicht auf den erstbesten Feind zu stürzen und ihn mit seiner Magie in die Knie zu zwingen, sondern abzuwarten und erst im richtigen Moment den richtigen Zauber zu wirken. Warum

sollte ein Pentagramma genutzt werden, um einen Zant in die Niederhöllen zu schicken, während ein folgender Shruuf sich an den Soldaten gütlich tun kann? Geduld führt zum Sieg, denn wenn die Kräfte des Magiers mit einem Mal erschöpft sind, besitzt er nur noch einen geringen taktischen Wert. In keinem Fall jedoch sollte sich der Magus ein Beispiel an fanatischen Götterdienern nehmen, die sich todesmutig in den Kampf werfen und ihren eigenen Untergang besiegeln. Sein Leben achtlos hinzugeben, nur um vielleicht ein Dutzend Leben zu retten ist – und hier finde ich schlichtweg kein besseres Wort – dumm. Obgleich wir solche Märtyrer durchaus gebrauchen können, um den Kampfgeist der Truppen anzufachen. Des Weiteren hat der Magus stets seine Stellung zu halten, so lange dies nicht taktischen und strategischen Grundlagen widerspricht. Er darf keine Feigheit im Angesicht des Feindes zeigen – denn wenn der Zauberer schon vor einfachen Soldaten flüchtet, was sollte die gemeinen Kämpfer dann davon abhalten, spätestens beim Erscheinen eines Dämons das Heil in der Flucht zu suchen (zumal sie – humanistisch gesprochen – gut daran täten, einen Kampf, den sie nicht gewinnen können und der sie ihre Seele kosten kann, zu meiden),

Im Feld sind sicherlich Sprüche wie der Axxeleratus und der Armatrutz zu empfehlen. Im Kampf gegen Dämonen steht natürlich der Pentagramma an erster Stelle. Zusätzlich sollten jedoch auch die Zauber Flim Flam, Fortifex und Gardianum zur Verfügung stehen. Ein gerufener Dschinn (insbesondere ein Luftdschinn) kann äußerst vielseitig eingesetzt werden, doch dies muss bereits vor der Schlacht vorbereitet werden. Zusätzlich sollte einfachen Magiern außerdem der Spruch Unitiatio zur Verfügung stehen, um spezielle Gefahren

gezielt mit der gebündelten Kraft mehrere Zauberwirker zu begegnen. Wie auch auf dem Allaventurischen Konvent der Magie 1020 BF vorgestellt wurde, halte ich eine Konstellation von jeweils drei zusammenarbeitenden Magiern für äußerst sinnvoll und effektiv, doch bisher gibt leider es keine verwertbaren Erfahrungen diesbezüglich.

Nun gilt es, die genauen Ziele des Magiers zu betrachten. Es steht dem Magus nicht an, seine Überlegenheit gegen einfache Soldaten, Krieger oder Helden des Feindes zur Schau zu stellen, denn diese können auch von seinen profanen Verbündeten bekämpft werden. Oberste Pflicht des Magiers ist es, feindliche Dämonen und Zauberwirker zur Strecke zu bringen, die zu bezwingen nicht in den Kräften seiner Verbündeten liegt. Hier möchte ich noch einmal deutlich machen, dass simple Schadensmagie keine nennenswerte Relevanz im Repertoire eines Zauberwirkers haben darf, wichtiger ist es, sich selbst vor schadhafenden Einflüssen zu schützen. Ein Corpofesso Gliederschmerz liefert gute Dienste, doch auch der Gegner weiß sich, vor solcherlei Magie zu schützen. Als unabwendbar wird sich jedoch der Invercano Spiegeltrick herausstellen, der gegnerische Magiewirker mit ihren eigenen Waffen schlägt und mir schon viele übermütige und selbstüberschätzte Zauberer aus dem Weg geschafft hat, ohne dass ich große Anstrengungen auf mich nehmen musste und so meine Kräfte für die wartenden Dämonen aufsparen konnte.

### **III. Lektion: Bund und Bruderschaft – Erkenntnisse über die Gilden**

Ich war lange Zeit ein brennender Anhänger der weißen Gilde und erklärter Feind aller Schwarzmagier. Auch wenn es mich selbst erschütterte musste ich meine Einstellung aufgrund einiger Erkenntnisse überholen (doch gerade dies, die eigenen Prinzipien und Denkweise zu hinterfragen und gegebenenfalls zu widerrufen, trennt die großen von den kleinen und die klugen von den dummen Männern.): Nachdem ich einige Zeit an der Akademie der variablen Form zu Mirham gewesen bin und sogar mit einigen Schwarzmagiern – genauer gesagt der Organisation der Schatten, einem borbaradfeindlichen Bund mit seiner Spektabilität Salpikon Savertin an oberster Spitze – zusammengearbeitet habe, ist mir ein schrecklicher Geistesblitz gekommen. Trotz meiner Bemühungen (und auch der früheren meiner Gefährten), den Bund des weißen Pentagramms vor der drohenden Gefahr Borbarads zu warnen, ist man untätig geblieben und hat sogar sämtliche Andeutungen auf die Rückkehr des Dämonenmeisters als haltlose Spekulationen abgetan. Nicht nur, dass dem Feind damit nicht geschadet wird, es kommt ihm sogar sehr zugute, denn die Zeit spielte gegen uns, solange wir nichts unternahmen.

Im Gegensatz dazu waren weder die große graue Gilde des Geistes, noch die Bruderschaft der Wissenden derart verschlossen, wie ich es von meinen gildeninternen Kollegae niemals erwartet hätte. Aber weitergehend, hat der Gildenvorsteher der Bruderschaft einen geheimen Bund gegründet, um gezielt gegen Borbarad und seine Schwergen vorzugehen: Die Schatten. Tatsächlich auch muss ich nicht nur dieses En-

gagemont loben und die Tatenlosigkeit meiner eigenen Gilde verdammen, des Weiteren, musste ich erkennen, dass es sich zumindest bei einem Teil der Schwarzmagier nicht um skrupellose und einfach gestrickte Zauberwirker handelt, die nach nichts weiter als größerer Macht streben. Einige unter ihnen sind mir durchaus beinahe ebenbürtig, die meisten passable Magier und einige sogar die pure Menschlichkeit. Des Weiteren muss ich zugeben, dass – auch wenn es durchaus noch Exemplare gibt, die meinem einstigen Bild des Scharzmagiers voll entsprechen (so zum Beispiel der Leiter der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Thomeg Atherion, der es überdies wagte, seine Zauberkraft mit der meinen zu messen – und dabei kläglich versagte) – dass ich mich unter ihnen wohlfühlte, teils sogar wohler, als bei manchen meiner früheren, Kollegae, die – wie ich inzwischen sehe – leider sehr engstirnig und stümperhaft waren.

In vielerlei Hinsicht hat mich mein Aufenthalt in Mirham und unter den Schatten dahingehend umgekrepelt und ich denke – auch wenn das absolut den Lehren meines Meisters und meiner Gildenangehörigen entgegensteht – dass es eine gute und wichtige Erfahrung für meine Zukunft war. Tatsächlich habe ich meinen Wunsch, Mitglied der Pfeile des Lichts zu werden bereits aufgegeben, da auch die besten, vorzeigbaren Erfolge sicherlich keinen unter den Weißmagiern umstimmen könnten, über die viel zu strengen und veralteten Richtlinien hinwegzusehen, tatsächlich wurde ich sogar ungerechtfertigt von einem Gildengericht in absentiam verurteilt, aller Unterstützung und Titel beraubt und werde bereits von den Pfeilen des Lichts gejagt. Daher habe ich meine einstige Vergangenheit – mein Leben – hinter mich gelassen und wurde von seiner Spek-

tabilität Salpikon Savertin persönlich und unter neuem Namen als Magus in die schwarze Gilde aufgenommen – und je mehr ich darüber nachdenke, desto klarer wird mir, dass sich meine Prinzipien und meine Vorgehensweisen sehr viel mehr mit denen in der schwarzen Gilde vorherrschenden decken, als mit selbigen der weißen. Fraglich bleibt nur, ob mein Meister diese Wesenszüge bereits zur Zeit meiner Ausbildung in mir sah und ob er nicht sogar diesen Weg für mich vorgesehen hatte. Ich für meinen Teil jedenfalls bereue meinen Identitätswechsel keinen Augenblick, auch wenn das bedeutet, dass ich mich einnige Zeit lang vorsehen musste, um nicht von den Pfeilen des Lichts aufgespürt zu werden und so meine Gefährten in Gefahr zu bringen – obgleich ich vermute, dass ich gerade dann nicht auf verlorenem Posten gestanden hätte, sondern mir der Loyalität der anderen hätte sicher sein können.

Nach meinen neuesten Erkenntnissen, die mir Rohals weiterer Blick verschaffte, muss ich jedoch sogar noch einen Schritt weiter gehen: Das Geplänkel der unterschiedlichen Ausprägungen der gildenmagischen Tradition und die Beanspruchung des wahren rohalschen Erbes durch jede einzelne Strömung, gar die Spaltung der Magierschaft selbst ist grundlegend falsch und läuft dem Denken des Weisen entgegen. Wahre Stärke würde den Zauberern Aventuriens durch Einigkeit entstehen, anstatt dass sich weiße und schwarze bekämpfen und die grauen sich aus diesen Angelegenheit heraushalten. Daher, Unwissender, rate ich dir: Streife die Fesseln deiner Gilde ab, reiße die Mauern, die deinen Geist beschränken nieder und bemühe dich, die wahre Erkenntnis der Inkarnation des Alveraniars des verborgenen Wissens zu erlangen – jenseits von Gildengrenzen.

## **IV. Lektion: Magie und Moralität**

### **– Die Bedingungen an einen Magus**

Nicht jeder, der von Geburt an mit der magischen Kraft begabt ist, ist der Verantwortung, die mit diesem Privileg einhergeht, auch gewachsen. Diese Denkweise mag aus der Feder eines Magisters ironisch wirken, doch tatsächlich teile ich an dieser Stelle das praiotische Ideal der kontrollierten Magierschaft – obgleich ich sicherlich andere Methoden und Maßstäbe festsetzen möchte. Freiheit ist ein bedeutendes Gut, wie es uns auch von Rohal gelehrt wurde und dennoch müssen Restriktionen und Kontrollen Teil unserer Existenz sein – wie uns Borbarads Fehltritte (und die seiner Gefolgsleute) offenbarten. Zuerst sei allgemein genannt, dass die Gabe der Magie genutzt werden kann, um Dämonen zu beschwören, oder sich anderweitig gegen die Schöpfung und das Leben zu versündigen – es sollte schwer fallen, nicht zu erkennen, dass ich hier auf bekannte Akademien wie die Halle der Geister oder die Pentagrammakademie abziele. Im gleichen Atemzug muss hier selbstverständlich der Name Thomeg Atherion fallen, ein unbeherrschter, unkontrollierter Mann ohne jede Selbstdisziplin und ohne festgesteckte Grenzen, derer es viele weitere gibt, die ich – Hesinde sei Dank – niemals kennenlernen musste. Wie sich leicht erkennen lässt, ist eine Kontrolle der Magierschaft unabdinglich, um Moralvorstellung und Ethik unter ihr zu festigen.

Diese Kontrolle darf jedoch keinesfalls durch eine Institution außerhalb ihrer eigenen Reihen erfolgen, wie es beispielsweise von der Geweihtenschaft des Götterfürsten gefordert wird. Stattdessen muss diese Kontrolle aus den innersten Reihen der

Zauberer kommen. Tatsächlich erscheint es mir als praktikabelste Lösung, wenn es in der Pflicht eines jeden lehrenden Magus liegt, jeden einzelnen Eleven vor Beginn seiner Ausbildung auf Mark und Bein zu prüfen, seine moralische Festigkeit anhand eines detaillierten Kataloges auf die Probe zu stellen und im Laufe der Jahre, die der Schüler unter seinen Fittichen verbringt, zu festigen und gegen alle äußeren Einflüsse immun zu machen. Da es (fälschlicherweise) kaum in meiner Macht liegt, eine solche radikale Neuerung in allen Ebenen der aventurischen Magierschaft durchzusetzen, bleibt mir nichts anderes, als an dieser Stelle zu Vernunft und Einsicht aufzurufen und als unabdingbar erkennen zu lassen, was bereits vor Jahrhunderten hätte etabliert werden müssen. Aus falscher Freiheit ohne geistige Größe und mit mangelnder Moral folgt unausweichliches Unglück. Wer würde denn einem Kleinkind, das noch keine Grenzen kennen, verstehen und respektieren gelernt hat, ein Schwert in die Hand drücken und es auf die Welt loslassen? Und was ist ein junger Adept anderes, als ein Kind, denn erwachsen im Sinne der Magie ist ein Mensch wohl frühestens im Herbst seines Lebens.

Es bleibt zu erklären, wie mit jenen Magiebegabten umgegangen werden soll, die entweder von vorneherein als untauglich begutachtet werden, oder die später ihr Recht auf Magie verwirken. Und hier sollte tatsächlich eine gnadenlose Radikalität an den Tag gelegt werden: Wer nicht ohne jede Bedenken Herrschaft über die Astralität besitzt, darf diese nicht mehr ausüben können: Sie muss ihm ausgebrannt werden! Einem Kind, das zu wild mit dem Schwert seines Vaters herumfuchelt, nimmt man die Waffe weg. Und ein angehender Zauberer, der sich der Verantwortung nicht als würdig erweist,

die ihm mit einer solchen magischen Macht obliegen würde,  
muss dieser Macht ein für alle Mal beraubt werden.

## V. Lektion: Material und Macht

### – Der Nutzen von Ritualgegenständen

Bekanntermaßen stehen meinen Kollegae und mir vor allen Dingen verschiedene Ritualgegenstände zur Verfügung: Der Stab, die Kugel, die Schale und das Bannschwert. Selbstverständlich gibt es noch sehr viel mehr Gegenstände, die eine gewisse magische Funktionalität beinhalten und im allgemeinen Sprachgebrauch auch häufig als Ritualgegenstände bezeichnet werden, dennoch handelt es sich bei den meisten dieser Gegenstände um minderwertige Artefakte, die sich kaum mit der Macht – geschweige denn dem praktischen Nutzen – dieser vier oben beschriebenen Dinge messen können. Ich werde mich an dieser Stelle etwas ausführlicher mit den echten Ritualgegenstände befassen:

#### Der Zauberstab

Der Zauberstab ist ein etwa arm- bis mannlanges Stab aus Holz – es gibt Berichte über Stäbe aus anderen Materialien, doch diese möchte ich lieber ins Reich der Legenden verdammen – der mit verschiedenen standardisierten Ritualen belegt werden kann. Jeder Magier sollte das eröffnende Ritual beherrschen, um die Aura des Stabes auf weitere Zauberwirkung einzustimmen und ihn an die eigene magische Präsenz zu binden: Die Bindung des Stabes, wie das Buch *Die Magie des Stabes* es tituliert – ich selbst lernte es als Sensibilisierung des Stabes kennen und in Donnerbach wird dieser Zauber als Harmonisierung gelehrt. Des Weiteren ist es üblich, dass ein jeder Adeptus Minor noch vor seinem Abschluss einen solcherart verzauberten Stab erschafft, daher werde ich mich jetzt nur mit den weit-

erführenden Verzauberungen beschäftigen.

Zu den bekanntesten Ritualen – ich werde sie analog zu *Die Magie des Stabes* als Stabzauber bezeichnen, auch wenn dieser Begriff, weder die Komplexität noch die Macht vermuten lässt, die hinter diesem Wirken steht – gehören sicherlich das Seil des Adepten und das doppelte Maß (ebenfalls werde ich hier – der Einheitlichkeit wegen – nur die Namen aus dem Buch verwenden). Lange möchte ich mich damit nicht aufhalten, daher nur kurz gesagt: Letzteres ist eine reine Spielerei – eine Spielerei, die man sich nicht leisten kann, wenn mehr bewirken möchte als nur ein Staunen bei den Zuschauern und ein paar zusätzliche Münzen in der Tasche. Das Seil wiederum stellt zwar einen gewissen Nutzen dar, allerdings ist es überflüssig, da jeder Reisende in der Lage sein sollte, ein echtes Seil mit sich zu führen.

Der Hammer des Magus hingegen ist ein sehr viel besser nutzbarer Stabzauber. Er ermöglicht es einen einzigen Schlag mit ungeheurer Kraft zu führen, der in der Lage ist, Türen zu zerschmettern, Wände einzureißen und Andere von den Beinen zu holen, allerdings ist er im Kampf nicht sonderlich brauchbar, weil man – auch trotz der immensen Kraft – nicht in der Lage ist Mensch oder Tier zu verletzen. Ich habe mich nicht lange mit diesem Stabzauber befasst und konnte somit nicht herausfinden, woraus genau dieser Makel entsteht und ob er sich beheben lässt, allerdings scheint es, als habe sein Erfinder ihn als einfaches Werkzeug denn als Waffe konzipiert. Darüber welchen Wert dieser Stabzauber im Kampf gegen überderische Wesenheiten haben könnte, hat er offensichtlich nicht lange nachgedacht – ein immenser Fehler, allerdings einer, den auszuräumen nicht ich vorgesehen bin.

Als nächstes betrachte ich die ewige Flamme und das Flammenschwert. Die ewige Flamme sehe ich selbst daher als vollkommen überflüssig an, da jeder gebildete Magus in der Lage sein sollte, einen einfachen Flim Flam Funkel zu sprechen. Auch die Benutzung von Feuerstein und Zunder gehört zum Handwerkszeug, wenn man sich in die Welt außerhalb der eigenen Akademie stürzt. Da nun das Flammenschwert lediglich eine erweiterte Form der ewigen Flamme ist, brauche ich wohl kaum zu erwähnen, dass es ebenso wenig hilfreich ist.

Damit aber nicht der Eindruck entsteht, ich verfluche den Stab – das nämlich tue ich keinesfalls, ist er doch mein wichtigstes Werkzeug – untersuche ich nun den Kraft- und den Merkmalsfokus. Bei beiden handelt es sich um äußerst hilfreiche Stabzauber. Während der Kraftfokus in der Lage ist, wirkende astrale Ströme zu bündeln und zu intensivieren und somit die aufzubringende Anstrengung ein klein wenig vermindert, verstärkt der Merkmalsfokus die Wirkung bestimmter Zaubersprüche seines Gebietes. Zusätzlich zu den offensichtlichen Vorteilen wirken beide Stabzauber ab ihrer Bindung an den Stab passiv und permanent. Zu jeder Zeit, die der Zaubernde seinen Stab in der Hand hält – oder genauer: solange er ihn berührt (allerdings dürfte hier die Hand am häufigsten genannt werden) – nutzt er die Wirkung dieser mächtigen Magie.

Erwähnenstwert ist des Weiteren der Modifikationsfokus. Dabei handelt es sich um ein besonders spezielles Ritual, nach dessen Anwendung der Zauberstab in der Lage ist, die Zauber seines Besitzers über das normale Maß hinaus zu verändern und so beispielsweise länger wirkende Sprüche mit größerer Reichweite und gleichzeitig modifizierter Zaubertechnik ermöglicht.

Zuletzt bleibt noch der mächtigste Stabzauber von allen zu beschreiben: Der Zauberspeicher. Er besitzt die Fähigkeit, verschiedene Zauber, die der Magier gezielt auf den Stap spricht, zu speichern und bei Bedarf durch kurze Konzentration freizusetzen. Offensichtlich ist – obgleich dieser Stabzauber heute sehr selten geworden ist – er der Grund, weshalb der Zauberstab Zauberstab genannt und von Unwissenden mit Ehrfurcht behandelt wird.

Für mich stellte sich der Stab mehrfach als unersetzbarer Schatz heraus, weshalb mich eine gewisse Niedergeschlagenheit heimsucht, wenn ich daran denke, dass der Zauberstab – Standessymbol des Magiers und Quelle einer enormen Macht – von Vielen nur noch als Wanderstab missbraucht wird.

## **Die Kristallkugel**

In den Augen vieler Unwissender wird die Kristallkugel nicht mit Gildenmagiern sondern mit Scharlatanen und Wahrsagerinnen in Verbindung gebracht. Ich will nicht leugnen, dass auch diese minderen Zauberwirker vielleicht in der Lage sein mögen, die Kugel zu manipulieren und ihr verschiedene Wirkweisen zu entlocken – immerhin muss man an dieser Stelle zugeben, dass auch wir das Verständnis um die Kristallkugel von den Echsenmenschen gelernt und noch nicht alle Schwierigkeiten gemeistert haben. Nichtsdestotrotz ist auch die Kristallkugel ein wertvolles Objekt für jeden, der sich mit der reinen Astralenergie beschäftigen möchte, egal ob es sich um Analysen oder Artefakterschaffungen dreht. Es handelt sich um eine etwa faustgroße, möglichst perfekt gerundete Kugel aus Kristall oder verschiedenen Edelsteinen (sehr seltene, natürlich gewachsene Bergkristallkugeln erzielen die

besten Wirkungen). Vorerst werde ich hier nur auf die von mir verwandten Rituale (Kugelzauber) hindeuten:

Zu Beginn steht auch hier eine Bindung an den Zauberwirker: Die Bindung der Kugel. Sie unterscheidet sich – abgesehen vom Zielobjekt – nicht sonderlich stark von der Bindung des Stabes. Wie allerdings diese Parallele zwischen den beiden – doch sehr unterschiedlichen – Ritualgegenständen zustande kommt, ist rätselhaft, schließlich ist nicht bekannt, dass die Echsen auch den Zauberstab erfunden hätten.

Zu den entscheidenden und wichtigen Kugelzaubern gehört an erster Stelle der Schutz gegen Untote. Mit diesem Kugelzauber kann der Besitzer eine schützende Kugel erschaffen – die allerdings weder sichtbar noch aus profanem Material bestehend ist – die es jeder Art von untotem Unleben unmöglich macht, sie zu betreten. Dieser undurchdringliche Schutz – hilft er auch nicht gegen lebendige Gegner, oder Dämonen – ist mit keiner anderen bekannten Zauberwirkung zu erschaffen und daher absolut unersetzbar für jeden, der gegen die infernalischen Entitäten zu Felde zieht, denn auch die finstere Nekromantie ist nur ein Aspekt der verdammungswürdigen Dämonologie.

An zweiter Stelle sollte hier wohl die Kugel des Hellsheers benannt werden. Eine derart verzauberte Kristallkugel ist in der Lage ihrem Besitzer durch bloßes Hindurchschauen verschiedene Aspekte der Realität darzubieten: Sie entwirrt die magischen Fäden während einer arkanen Analyse und kann sogar einige magische Illusionszauber auflösen. Angeblich soll sie auch hilfreich sein, wenn man sich mit der Vorrassagung der Zukunft befasst, doch das tue ich als einfachen Volksglauben ab, zu sehr passt diese Geschichte doch auf das Bild einer reisenden Wahrsagerin, von denen wir mit Sicherheit wis-

sen, dass sie zu großen Teilen lumpige Schwindler sind.

## **Die Schale**

Hierzu muss ich nicht viel mehr sagen, als dass die Kunst der Alchimie – denn eine solche ist sie in jedem Falle – nichts für jemanden ist, der sich auf Reisen oder auf der Dämonenjagd befindet. Sie erfordert zuviel Zeit und Ruhe und lenkt nur von wichtigeren und im direkten Moment hilfreicheren Dingen ab. Die Alchimisten sollten diejenigen sein, die in ihren dunklen Gewölben verbleiben, um alle Zeit der Welt darauf verwenden zu können, die Helden, die sich draußen dem Chaos stellen, mit ihren Gebräuen unterstützen zu können. Daher ist auch die Schale nur überflüssiger Balast für den reisenden Magus, auch wenn ich ihre Fähigkeiten und ihr Potential als hoch und etwas unterschätzt bewerte.

## **Das Bannschwert**

Das Bannschwert führe ich hier nur vollständigshalber auf, denn es handelt sich um grundlegendes Handwerkszeug für jeden, der sich der Dämonenbannung verschrieben hat. Ich möchte an dieser Stelle lediglich noch einmal auf den ungeheuren Nutzen und die große Wichtigkeit, diesen Ritualgegenstand mit sich zu führen, hindeuten und auf Lektion Zwei verweisen.

## **VI. Lektion: Gestik und Gedanken**

### **– Die Zaubersprüche**

Fasst man die Normlehrpläne aller gildenmagischen Akademien aller drei Gilden zusammen, gibt es einer groben Schätzung zufolge etwa ein gutes Hundert verschiedener gelehrter Zaubersprüche, die sich natürlich in ihrem Bekanntheitsgrad gewaltig unterscheiden. Fasst man diese Zahl nun auch noch mit den bekannten Zauberwirkungen anderer Zauberwirker (wie etwa der Elfen, Hexen oder Druiden) zusammen, so erhält man sicherlich weit über dreihundert verschiedener, mittels magischen Wirkens erzielbarer Wirkungen. Da nun das Verständnis solcher Zauber allerdings nur den wenigsten Gildenmagiern gegeben ist (und ich persönlich Erkenntnisse über fremde Zaubertemperaturen als zweitrangig betrachte) lasse ich diese hier ersteinmal außen vor. Aus diesen also hundert Sprüchen beherrscht selbstverständlich niemand alle, jeder spezialisiert sich auf ein bestimmtes Gebiet, sowie ganz spezielle Wirkungen – was ich an dieser Stelle (wenn auch nur in einem Nebensatz) jedem Einzelnen empfehlen möchte, denn die eigenen Fähigkeiten aufzuspalten mindert die resultierende Effektivität doch immens. Da auch ich mich selbstverständlich nicht mit allen Sprüchen beschäftigt und von dem meisten kaum mehr als die offensichtlichen Wirkungen kenne, kann ich hier keine Ratschläge geben, welche Sprüche sich zu erlernen lohnen und welche keinesfalls. Stattdessen werde ich eine Liste derer Sprüche anfügen, die ich selbst beherrsche. Natürlich habe ich mir nicht alle diese Zauber selbst ausgesucht, sondern viele von meinem Meister übernommen, bevor ich selbst genügend Erfahrung

besaß, eine Auswahl zu treffen, aber bisher bin ich äußerst zufrieden mit dieser Auswahl, daher rate ich lediglich, sich an diese Aufstellung zu halten, um meinen Erfolgen überhaupt gleichkommen zu können. In alphabetischer Reihenfolge sind dies:

Analys Arcanstruktur, Armatrutz Amazerothbann, Attribute, Axxeleratus Blitzgeschwind, Beherrschung brechen, Blitz dich find, Corpofesso Gliederschmerz, Dschinnenruf, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Flim Flam Funkel, Fortifex arkane Wand, Fulminictus Donnerkeil, Gardianum Zauberschild, Invercano Spiegeltrick, Magischer Raub, Memorans Gedächtniskraft, Odem Arcanum, Pentagramma Sphärenbann, Pentagramma Höllenbann, Psychostabilis.

Wie sicherlich auffällt – obwohl kaum jemand die Wirkung all dieser Formeln kennen wird – verwende ich – entgegen der landläufigen Meinung – kaum wahre Zerstörungsmagie, wie es in den meisten Schulen, in denen sogenannte Kampfmagier herangezüchtet werden, gelehrt wird (insbesondere ist dies einer der Gründe, weshalb Gerwulf niemals an meine Fähigkeiten herankommen konnte, denn seine Engstirnigkeit und die mangelnde Weltoffenheit seiner heimatlichen Akademie haben uneinreißbare Mauern um seinen Verstand gebildet). Meiner Erfahrung nach ist es von sehr viel größerem Vorteil, sich selbst vor widrigen äußeren Einflüssen und dem daraus resultierenden Tode zu schützen, als selbst den Tod zu bringen – zumal ein Gefangener meistens sehr viel brauchbarer ist, als ein Toter und eine solche Denkweise von großer Weitsicht und Weisheit zeugt.

## VII. Lektion: Situation und Solution

### – Wann verwende ich was?

Ich habe bisher aufgelistet, über welche Fähigkeiten ein Magier verfügen sollte, wenn er sich für ein Leben auf Reisen, ein Studium unter freiem Himmel und einen Tod fern seiner Heimat, ja vermutlich sogar fern der dritten Sphäre entscheidet. Ich habe sämtliche bekannte Arkanoglyphen behandelt und festgelegt auf welche Ritualgegenstände man zugreifen können sollte. Als nächstes werde ich mich also damit befassen, zu welcher Gelegenheit welche Fähigkeiten im Speziellen gefordert werden. Hier jede mögliche auftretende Situation darzustellen ist schlicht unmöglich, da es derer endlos viele gibt und bereits die kleinste Veränderung einer Situation die Lösung selber grundlegend umwerfen kann. Daher betrachte ich jetzt nur einige ausgewählte und vermutlich etwas ungewöhnlichere Momente und gebe einige gesonderte Ratschläge dazu. Grundsätzlich gilt für die folgende Lektion, dass wann immer ich die Anwendung einer Arkanoglyphe empfehlen sollte, dies natürlich bedeutet, dass selbige bereits vorher angebracht und verzaubert werden muss, Zeit bleibt dafür sonst keine.

Zuerst möchte ich die Sphäre der Unantastbarkeit erläutern. Dabei handelt es sich um die Kombination mehrerer verschiedener magischer Wirkungen, die in ihrer Gesamtheit den Magier vor möglichst allen äußeren Einflüssen beschützen soll. Begonnen wird die Sphäre mit einem einfachen Psychostabilis, allerdings mit leicht veränderter Wirkung, da dieser Zauber ursprünglich nicht auf den Zaubernden selbst angewandt wird. Darauf folgt ein Gardianum Zauberschild. Verstärkt durch

einen Invercano Spiegeltrick wirken dieses beiden Sprüche wie eine regelrechte Mauer gegen feindliche Zauberwirker. Weshalb der Aufbau der Sphäre an dieser Stelle auch abgebrochen werden kann, wenn bereits feststeht, dass man es lediglich mit solcherlei Gegnern zu tun bekommen wird. Für den Fall jedoch, dass es sich nicht um solcherlei spezialisierte Feinde handelt, sollten zur Sicherheit ein Axxeleratus und ein Armatrutz nachgelegt werden. Da diese beiden Zauber im Kern ihrer Thesis offenbar einige Ähnlichkeiten besitzen die in negativer Wechselwirkung zueinander stehen, ist darauf zu achten, dass einer der beiden bereits zuvor mittels des Zauberspeichers in den Zauberstab gebunden wurde. Durch diesen zusätzlichen magischen Schutz können auch profane Waffen nur wenig Schaden anrichten. Natürlich sollte man sich dennoch nicht leichtfertig in ein handfestes Gemenge stürzen. Zusätzlich kann vorbereitend auf den Kampf ein Attributo gewirkt werden, um eventuelle körperliche Mängel auszugleichen. Erweitert und abgeschlossen werden kann die Sphäre der Unantastbarkeit durch den Kugelzauber Schutz vor Untoten, sowie einen Schutzkreis gegen Dämonen – obgleich solcher natürlich als erster fertigzustellen ist (wie es auch Lektion Zwei zu entnehmen ist), sollte er vonnöten sein, schließlich sind die Dämonen – das personifizierte Chaos – die schlimmsten Feinde von allen. Es gibt noch einige weiterführende Zaubersprüche, die diese Sphäre verbessern können, allerdings unterscheiden sich ihre Thesen gewaltig von denen der anderen Zauber und werden daher selten in Kombination mit ihnen gelehrt und setzen ein grundlegend anderes Verständnis von Magie voraus. Diese Sphäre der Unantastbarkeit stellt den absolut besten Schutz dar, den man sich vorstellen kann, allerd-

ings ist sie entsprechend kompliziert zu wirken, erfordert einige Zeit im Voraus und stellt hohe Anforderungen an die Geistigen Kräfte des Magiers. Aufgrund dieser Einschränkungen sollte die gesamte Sphäre auch nur im äußersten Notfall verwendet werden, allerdings gilt eine unumstößliche Regel: lieber zuviele Schutzzauber als zu wenige. Was immer man bereits vorher vorbereiten kann, sollte man auch vorbereiten, um nicht am Ende doch in Borons Hallen – oder noch schlimmer: die siebente Sphäre – einzugehen. Auch wenn ich die Sphäre selbst sehr selten verwendete (so zum Beispiel gegen Abu Terfas in den Katakomben unter Borbra – obgleich ich dort weder einen Bannkreis noch den Kugelzauber zur Verfügung hatte), ist sie dennoch das wirksamste Mittel, dass uns zur Verfügung steht. Jeder sollte die Sphäre der Unantastbarkeit zumindest in der Theorie beherrschen, wenn auch hoffentlich niemals einsetzen müssen.

In Lektion Sieben benenne ich einige rein antimagische Zaubersprüche, namentlich sind dies Amazerothbann, Beherrschung brechen, Eigenschaft wiederherstellen und Einfluss bannen. Neben diesen vier gibt es sicherlich eine ganze Reihe anderer rein antimagischer Zauber, die alle immer gegen ein bestimmtes Gebiet der Zauberei gerichtet sind (ich werde dies im folgenden Merkmal nennen, denn jeder Zauber ist in bestimmte Merkmale – eine Art Kategorie – einzuteilen). Zu jedem Merkmal gibt es einen gezielten Antimagiespruch. Auch für diese Art Antimagie, die ich oben nicht mit Namen erwähne gilt das im Folgenden gesagte, da ich mich allerdings nicht spezialisiert damit beschäftigt habe, kann ich keine gesonderten Beispiele nennen. Diese Form der Antimagiezauberei ist in der Lage die Wirkung aller gesprochenen Zauber

ihres Merkmals zu negieren, dazu jedoch muss erst der zu brechende Zauber identifiziert werden. Da sich viele Zauber in ihrer Wirkung ähneln kommt es hier häufiger zu Fehlinterpretation, daher will ich nun so gut es geht definieren woran entsprechende Zauber zu erkennen sind:

Amazerothbann: Diese Variante der Antimagie ist nur eine der zwölf Formen in den der Dämonenbann auftreten kann – eine für jede erzdämonische Domäne. Einen Zauber hinter dem amazerothsches Wirken steht zu identifizieren ist ungleich schwieriger, als bei allen anderen, denn Einen ist Amazeroth Schirmherr der pervertierten Magie, versteht es also vorzüglich die astralen Ströme zu manipulieren, zum Anderen ist einer seiner vielen Namen auch der des vielgestaltigen Blenders. Seine Linke Hand ist Trug, seine Rechte List. Wie kompliziert es ist, einen solchen Zauber zu enttarnen, werden wohl nur die wenigsten erfahren, allerdings ist der Amazerothbann auch gegen andere dämonische Zaubersprüche verwendbar. Ich habe hier einige Erfahrungen gemacht und den Spruch beispielsweise erfolgreich gegen Daimonide eingesetzt. Beherrschung brechen: Beherrschungszauber – also solche, die das Merkmal der Herrschaft beinhalten – sind meistens daran zu erkennen, dass die betroffene Person (denn meistens werden solcherlei Zauber auf intelligente Wesen – wobei ich hier zu den intelligenten Wesen nicht nur die Menschen, sondern auch Zwerge, Elfen, Orks und andere zähle – seltener auch auf Tiere gewirkt) sich in ihrem Verhalten stark verändert und sogar ihren grundlegenden Prinzipien entgegenhandeln kann. Ich habe diese Antimagie unter Anderem gegen Galottas Versuche, Ogerkrieger unter seinen Befehl zu zwingen, eingesetzt und auch einen durch einen orkischen Schamanen kontrol-

lierten Kriegsoger konnte ich so befreien. Außerdem weiß ich von einem Zauber mit dem Druiden angeblich ganze Heerscharen von Tieren unter ihren Willen zwingen können und selbstverständlich ist jedem gebildeten Magus die verbotene Wirkung des Imperavi Handlungszwang bekannt. Beide Zauber lassen sich aller Wahrscheinlichkeit nach mit dem Beherrschung brechen stoppen.

Eigenschaft wiederherstellen: Es gibt viele verschiedene Zaubersprüche, die körperliche oder geistige Fähigkeiten des Zieles – hier ausschließlich intelligente Lebewesen – verbessern oder sogar reduzieren. Prominente Beispiele solcherlei Zauber – solcherlei mit dem Merkmal der Eigenschaften – sind unter anderem der Corpofesso Gliederschmerz, der Attributo, aber auch der Axxeleratus oder der Armatrutz genauso wie der Corpfrigo. Auch einen Hexenfluch, der meine Zunge lähmte und mir das Sprechen nahezu unmöglich machte, konnte ich so außer Kraft setzen.

Einfluss bannen: Das Merkmal Einfluss ist dem der Herrschaft recht ähnlich, doch sind die Manipulationen am Geist des Opfers meist subtiler und sind von außen häufig nicht so deutlich oder so schnell zu erkennen, wie bei einem Herrschaftszauber. Als einfache Faustregel gilt, dass alle auf den Geist des Zieles Einfluss nehmende Zauber, die nicht dem Merkmal der Herrschaft folgen, das Merkmal des Einflusses beinhalten. So wurde Alrich einmal Opfer des borbaradianischen Zaubers Eigene Ängste Quälen dich, der wohl die größten Ängste des Zieles anspricht und es nahezu handlungsunfähig macht. Mit diesem Bannzauber konnte ich ihn jedoch von den Auswirkungen befreien. Bekannte Beispiele sind außerdem der Bannbaladin oder der Psychostabilis.

Zuletzt möchte ich das Augenmerk nocheinmal gezielt auf den äußerst nützlichen Zauber Fortifex wenden: Obwohl er nicht allzuweit verbreitet ist (ich selbst erlernte ihn erst in Al'Anfa) sollte er doch zum Handwerkszeug eines jeden Magiers gehören, da er einer der vielseitigsten ist, von denen ich je gehört habe. Zum Einen kann er als einfacher Schutzschild gegen feindliche Schützen verwendet werden – wozu er in Al'Anfa auch in erster Linie gelehrt wird. Zweitens eignet er sich hervorragend dazu, enge Durchgänge zu verschließen, oder zu verengen, oder sogar kleinere Löcher oder Schächte zu verschließen. Des Weiteren kann er als unsichtbare Barriere gegen heranstürmende Feinde genutzt werden, die sich beim Aufprall die Schädel einschlagen, oder vom Pferd gerissen werden. Außerdem kann er als improvisierte Brücke über schmale Schächte oder Wasseläufe dienen. Sicherlich mag es noch sehr viel mehr Anwendungsmöglichkeiten geben, doch diese sollen ersteinmal einen Eindruck davon bereiten, über welches ausgezeichnete Potential die Formel des Fortifex arkane Wand verfügt.

## **VIII. Lektion: Domänen und Dämonen**

### **– Die bekannten Dämonen**

Auch wenn Dämonen dem reinsten Chaos entspringen, ist es uns dennoch möglich, sie zu kategorisieren und nach bestimmten Eigenschaften und Fähigkeiten zusammenzufassen. Hier werde ich eine möglichst vollständige Liste aller Dämonen aufzeigen, mit denen ich auf meinen Reisen direkt oder indirekt begegnet bin, und auf ihre Äußerlichkeiten, Fähigkeiten und weitere herausstechende Merkmale eingehen:

#### **Achorhobai**

Dieser viergehörnte Diener Agrimoths tritt als gigantischer weißer Wurm auf und besitzt besondere Fähigkeiten zum Abbau und zur Verhüttung von Edelmetallen. Angriffe mit seinen Tentakeln, Hörnern und Zähnen sind sicherlich tödlich und vermutlich auch in der Lage, sich durch jedwede Rüstung zu ätzen, allerdings scheint er primär für den Bergbau beschworen zu werden.

#### **Arkhubal**

Die schwarze Eiche, ein merhgehörnter Diener Agrimoths. Ein Dämon, der vermutlich nur manifestiert in unserer Sphäre existieren kann, dann aber eine außergewöhnliche Macht besitzt. Wie ich vermute wird er mit jedem Augenblick seines Daseins in der dritten Sphäre stärker und stärker, pervertiert die gesamte Umgebung um ihn herum (insbesondere Pflanzen, Tiere und andere Lebewesen) und bisweilen sogar das ganze magische Gefüge. Seine dämonischen Wurzeln reichen mehrere

Meilen weit, wenn er sich festgesetzt hat und wahrscheinlich ist er nach einer gewissen Zeit nicht mehr durch einen einfachen PENTAGRAMMA zu verbannen, sondern erfordert dafür Unmengen astraler Kraft, groe Ansammlungen vereint arbeitender Antimagier oder Geweihtentum. Das einzige Exemplar, dass ich je mit eigenen Augen gesehen habe, beherrschte das Herz der Garether Dämonenbrache (oder bildete selbige vermutlich) und wurde wohl mithilfe der Schändung des heiligen Kelches des Humus durch Balphemor von Punin beschworen. Er verteidigt sich mit seinen beweglichen und aus dem Boden brechenden Wurzeln, die einen ausgewachsenen Mann bei lebendigem Leibe zerquetschen können. Auerdem kann er auf einige Zauber dämonischer und unelementarer Art zurückgreifen. Zudem geht eine besondere Gefahr von seinem Harz aus. Wer damit in Kontakt kommt, läuft Gefahr, sich innerhalb kürzester Zeit in einen seelenlosen Daimoniden zu verwandeln. Ein Schicksal, dem nur mit der Blüte der Alveranie begegnet werden kann – weder durch Magie noch durch Götterwirken!

Dir, Unwissender, kann ich nur raten, die Flucht zu ergreifen, solltest du jemals einem Arkhobal gegenüberstehen, er ist dir weit überlegen.

## **Azzitai**

Die dreiehörnten Azzitayim entstammen der Domäne Agrimoths und zeigen sich in unserer Sphäre als übergroßer, in Flammen stehende Molche oder Salamander. Dank ihrer Fähigkeiten, Feuer und Flamme zu kontrollieren sind sie wohl besonders für den Kampf gegen profane Gegner oder für Belagerungen geeignet, möglicherweise aber auch als Feldersatz

für Hochöfen und Essen.

## **Braggu**

Der Braggu erscheint als dämonische, von dunklen Nebeln und Dämpfen umgebene Fratze. Als niederer Dämon gehört er dem Gefolge Targunitohts an und scheint keine direkten Kampffähigkeiten zu besitzen. Allerdings spielt er mittels seiner Magie offenbar mit der Furcht seiner Ziele und auch seine Ausdünstungen scheinen schädlich.

## **Eugalp**

Der viergehörnte Eugalp scheint besondere Affinitäten zur Domäne Belzhorashs zu besitzen, es ist allerdings fraglich, ob er nicht sogar unabhängig agiert. Er tritt als pustelübersäter Leichnahm auf und bietet eine ganz besondere Gefahr: Mit einer einzigen Berührung überträgt er die fürchterliche Dämonenfäule, die ohne mächtige Magie oder karmales Eingreifen in jedem Fall tödlich endet. Es ist davon auszugehen, dass er auch andere Krankheiten übertragen kann.

## **Gotongi**

Die Gotongui sind niedere Diener Amazeroths. Ihre einprägsame Gestalt besteht nur aus einem einzigen großen Auge, das mit zwei Flügeln bewährt ist. Meist sind sie jedoch unsichtbar (oder höchstens einmal als Schatten aus dem Augenwinkel zu erkennen). Sie dienen Beschwörern als Spione und heimliche Beobachter.

## **Heshthot**

Heshthotim erscheinen uns als Sinnbild des Dämonentums: Kapuzenverhüllte, schwebende Gestalten, deren schleimig-schorfige Hände grausige Schwerter und Peitschen in den Kampf führen. Es handelt sich dabei um niedere Diener Blakharaz', die nur für kämpferische Zwecke oder als Wachdämonen geeignet sind.

## **Irrhalk**

Irrhallken ähneln den praiostreuen Greifen in ihrer Optik, sind jedoch dunkler und von einem inneren Feuer erfüllt. Es handelt sich dabei um viergehörnte Diener Blakharaz. Ihr primärer Einsatzzweck ist wohl der Luftkampf – sie setzen ihre gewaltigen Klauen und Schnäbel gleichermaßen ein, wie ihre niederhöllische Glut – möglicherweise auch als Reittiere. Werden Irrhalken zerstört, dann explodieren sie in einem mächtigen Feuerball, der ihren Gegner meißt zu Tode bringt.

## **Karakil**

Karakilim sind geflügelte Schlangen, die von Dämonen und Beschwörern gerne als Reittiere genutzt werden, um sich von Schlachten abzuheben oder große Entfernungen zu überbrücken. Außerdem sind sie in der Lage, ihren Reiter vor Fernkampfwaffen und sogar magischen Angriffen jeder Art zu schützen, indem er kurzzeitig in den Limbus verschwindet. Es sind eingehörnte Diener Lolgramoths.

## **Karmanath**

Die Karmanathi sind niedere Diener Belshirashs, die nur in größeren Meuten auftreten. Zwar können sie recht gut kämpfen, allerdings ziehen sie es vor, ihre Opfer zu Tode zu hetzen. Ihre besonderen Stärken sind ihre unheilige Geschwindigkeit, mit der sie selbst die schnellsten Pferde Aventuriens zu schlagen vermögen, und ihr intuitives Taktikverständnis bei der Jagd nach Beute.

## **Karmoth**

Karmoth, der Blutbulle, ist mit Sicherheit ein einzigartiger Dämon aus dem Gefolge Belhalhars. Er ist sechsgehört und erscheint als gigantischer, aufrecht gehender Stier, der mit zweien seiner vier Arme monströse Streitäxte, mit den anderen beiden Jagdmesser schwingt und sich damit durch ganze Armeen schlägt. Er ist von einem inneren Bluttausch erfüllt und konnte – das einzige Mal, dass er in unserer Sphäre erschien – erst durch das direkte Eingreifen Rondras vernichtet werden. Es ist zwar zu vermuten, dass er gegen Exorzismen nicht immun ist, allerdings ist er in der Lage, jeden Gegner nur mit seinem Willen zum Nahkampf zu zwingen, was langfristige Rituale und Zauber unmöglich macht.

## **Ma'Hay'Tam**

Aus den Ma'Hay'Tamim entstanden die gefürchteten Dämonenarchen. Es handelt sich um baumähnliche, auf Wasser und Land wandelnde Gebilde, die von herausragender Stärke und Zähigkeit sind. Mit ausreichender Größe scheinen sie sich so sehr in der dritten Sphäre manifestieren, dass

sie gegen Exorzismen immun werden. Es handelt sich bei ihnen um viergehörnte Dämonen Agrimoths (mit Aspekten Caryptoroths).

## **Nirraven**

Nirraven ist ein neugehörnter Dämon aus Targunitoths Gefolge. Er ist ein Paradebeispiel für Dämonen aus dieser Domäne: Er ist fähig, Unmengen von Untoten zu erschaffen und zu kontrollieren und wird wohl auch nur für diese Zwecke gerufen. Eine eigene Gestalt scheint er nicht zu besitzen, aber er ergreift gerne Besitz von bereitgestellten Opfern.

## **Qutslinga**

Die viergehörnten Qutslinga entstammen der Dienerschaft Amazeroths. Ihre besondere Fähigkeit ist es, ihre Gestalt beliebig zu verändern. Damit sind sie in der Lage, bestimmte Personen zu ersetzen, mit den Ängsten ihrer Feinde zu spielen oder kämpferisch kompetente Figuren anzunehmen. Sie verfügen über komplexe Illusionsmagie und sind selbst besonders resistent gegen Zauberei. Sie zu erkennen, ist äußerst schwierig und ihre Hinterhältigkeit einzigartig, weshalb sie sicherlich zu den gefährlichsten Dämonen überhaupt zählen.

## **Shruuf**

Shruufya werden nur zu einem Zweck gerufen: Um zu kämpfen. Zu diesem Zweck sind sie mit starken Tentakeln und einem messerscharfen Schnabel ausgestattet, während ihr restlicher Körper keine ausgeprägte Form besitzt. Sie sind viergehört und Diener Belhalhars. Ein einziger Schruuf ist sicherlich

bereits in der Lage ein gesamtes Banner normaler Soldaten aufzureiben – wenn sie nicht ohnehin vor seinem Antlitz fliehen.

## **Vatacheor**

Der Vatacheor ist ein achtgehörnter Diener Caryptoroths. Er ähnelt einer gewaltigen Spinne mit Menschenkopf. Mit seinen dünnen Beinen kann er über Wasser gehen und alles, was er berührt in Brand setzen – deshalb wird er häufig zur Jagd auf Schiffe eingesetzt. Seine kämpferischen Fähigkeiten sind vielleicht nicht so stark ausgeprägt, wie bei anderen Dämonen, allerdings dominiert er jeden Kampf durch seine Größe, sowie die Tatsache, dass seine Beine scheinbar unabhängig voneinander auf ihre Ziele losgehen.

## **Yo’Nahoh**

Ein gewaltiger Kraken mit vermutlich zehn Hörnern. Er gehört zu Caryptoroths Dienerschaft. Über seine Fähigkeiten ist nichts bekannt, vermutlich wird er jedoch Jagd auf Schiffe machen und das Element Wasser beherrschen. Möglicherweise sind ihm Flutwellen und Seestürme zuzuschreiben.

## **Zant**

Zantime sehen parodierten Löwen oder Tigern ähnlich und besitzen enorme Kampffertigkeiten. Sie sind äußerst schnell und aggressiv, besitzen rasiermesserscharfe Klauen und Zähne und verspritzen gefährliche Säure. Dennoch handelt es sich nur um niedere Diener Belhalhars.

## **VIII. Lektion: Phantasie und Phantasmagorie**

### **– Erscheinungsformen von Dämonen**

Gemeinhin werden Dämonen als große Gestalten in dunklen Kutten dargestellt – in der einen Hand ein rostiges Schwert, in der anderen eine gezahnte Peitsche – mit glühend roten Augen unter der dunklen Kapuze, ohne Füße, sodass sie zu schweben scheinen, dafür mit schleimig-schorfiger Haut überzogenen Krallenhänden. Dieses Bild ist falsch! Aus meiner Erfahrung heraus gibt es zwar tatsächlich eine Dämonenart die sich dieserart in der dritten Sphäre manifestiert (ich spreche hier von den Hestothim), aber keinesfalls könnte man sagen, dass in dieser Welt alle Dämonen derart aussehen, oder überhaupt auf die gleiche Weise erscheinen. Genauergesagt erscheinen viele niederhöllische Kreaturen nicht in einer abstrusen, pervertierten oder chaotischen Gestalt, sondern sie tarnen sich als Tiere, Pflanzen, Menschen, manche sind nicht von sichtbarer oder greifbarer Gestalt, andere sind von ihrer Existenzform eher Geistern zuzuordnen und wieder andere entstehen nur in unseren Träumen. Das dämonische Auftreten kann nicht verallgemeinert werden, es hängt stark von der Art des Dämons, dem Grund weshalb er in unserer Sphäre gelandet ist und seinem Herrn ab. Manche Beschwörer benutzen Dämonen als Soldaten, manche als Spione und oft auch nur als einfache Arbeitskräfte (nur Wehe dem, der die Kontrolle über seinen infernalischen Diener verliert).

Dämonen treten also auf ganz verschiedene Art und Weisen auf Dere auf und es bedarf eines wachen Auges, starken Geistes und sehr viel Erfahrung, um sie alle als das zu entlarven, was

sie wirklich sind. Darüberhinaus musste ich aber noch feststellen, dass es ganz verschiedene Möglichkeiten gibt, welche Form der Existenz ein Dämon in unseren Gefilden haben kann. Zum einen haben wir da natürlich die einfach beschworenen Dämonen: Gemeinhin werden sie von einem verblendeten Magier gerufen, ihnen wird ein Dienst abgezwungen und dann verschwinden sie wieder. Manch mächtigeren Invokateuren gelingt es sogar einen Dämon dauerhaft an unsere Welt zu binden, aber von der Theorie handelt es sich um die gleiche Daseinsform.

Darüberhinaus gibt es die sogenannten Daimoniden, eine Chimäre aus Dämon und Lebewesen. Unter anderem handelte es sich bei der übergroßen Spinne in der Höhle nahe Warunk um einen Daimoniden (eben einen aus Spinne und Dämon). Obleich dabei viele Eigenschaften beider Parteien verloren gehen, scheint diese Form der Chimärologie doch irgendwie ihren Nutzen zu haben, immerhin ist sie weit verbreitet. Außerdem muss man hier natürlich beachten, dass die dämonisch-magische Energie, die in einer solche Verbindung eingefangen ist, enorm potenziert wurde, denn sie entstammt nicht nur der eingebunden dämonischen Wesenheit, sondern zugleich auch der Bindung an sich, denn diese ist nichts weiter als eine Anrufung Asfaloths des Herrn der Chimären.

Zuletzt bleibt noch die grausamste aller Erscheinungsformen zu behandeln: Als wir im Nebelwald von Xeraan und seinen Dienern angegriffen worden waren, hatte er zwei Kinder in seinen Reihen, denen er irgendwie (und an dieser Stelle enttäuscht es mich nicht sonderlich, nicht zu wissen, wie genau er das bewerkstelligt hat) Dämonen in den jungen unschuldigen Körper eingepflanzt hat. Die Kinder waren bei vollem Bewusstsein,

als wir auf sie trafen und bettelten uns sogar an, sie zu töten, während sie – durch den Willen des Dämons in ihrem Innern geleitet – mit Händen und Klauen nach uns schlugen. Nachdem die Dämonen ausgetrieben waren, gingen die Körper der Kleinen in Flammen auf, was mir eine weitere Analyse leider unmöglich machte. Spätere Exemplare waren weitaus ausgereifter, eine Symbiose von Krieger und Dämon, die das Wesen zu einem sehr mächtigen Kämpfer machte, sich aber dennoch bekämpfen ließ.

Ziel dieser Ausführungen ist es, dich, Unwissender, mit der harten Wahrheit zu konfrontieren: Es gibt keinen Weg, keine Möglichkeit genau zu beschreiben, wie dir ein Dämon erscheinen wird. Instinkt und Erfahrung – und möglicherweise die Götter – werden dir den Weg weisen. Ebenso mag Helllichtsmagie ein nützliches Werkzeug sein, doch vergiss nie, dass sich Dämonen und Dämonologen gleichermaßen darauf verstehen, ihre Identitäten auf astrale Weise zu verschleiern.

## **IX. Lektion: Pentagramm und Perfektion**

### **– Die Austreibung von Dämonen**

Die Austreibung oder Verbannung eines Dämonen (oder auch eines Geistes oder Elementares) bedarf einiger Übung und stellt ein gewaltiges Risiko dar – wenn auch kein so gewaltiges wie die Beschwörung einer solchen Wesenheit.

Analog zum hier verwendeten Spruch (dem Pentagramma Sphärenbann), dessen erfolgreiches Wirken ein ausreichend großes Abbild eines Pentagrammes voraussetzt, habe ich im folgenden fünf Regeln aufgestellt, die zu beachten sind, wenn man den Versuch wagt, eine niederhöllische Kratur zurück in seine Sphäre zu zwingen. Diese fünf Regeln sind namentlich: die Regel der Vorbereitung, die Regel der Erscheinung, die Regel der Hilfe, die Regel der Wesenheit und zuletzt die Regel der Kraft. Man Sorge sich um die Einhaltung dieser Regeln in der richtigen Reihenfolge, denn ein Fehler ist bei einem solchen Unterfangen nicht wiedergutzumachen, kostet er doch Leib, Leben und manches Mal die Seele. Im Einzelnen besagen die Regeln:

#### **Regel Eins: Die Regel der Vorbereitung**

Wiewohl es selbstverständlich ist, einen Zauber nur mit größtmöglicher Vorbereitung zu sprechen, ist es an dieser Stelle unabdingbar besonders große Vorbereitungen zu treffen. Wer versucht aus dem Handgelenk heraus ein Sphärenwesen zu bannen, der ist von vorneherein dem Untergang geweiht – obgleich es sicherlich hilfreich wäre, eine Weihe empfangen zu haben. Man muss alle erforderlichen Dinge bereits bei sich tragen, kommt es zum eigentlich Zauber, man muss alle zuvor erforder-

liche Magie bereits gewirkt haben, man muss Ort und Zeit selbst gewählt haben, man muss den Zauberspruch in all seiner Komplexität gemeistert haben und – am allerwichtigsten – man muss seine Seele bereits BORon anempfohlen haben. Des Weiteren, so habe ich in der Vergangenheit gelernt, ist es von Klugheit, das Pentagramm, welches zur Vollendung des Spruches benötigt wird, bereits in irgendeiner Form mit sich zu führen. Ich selbst griff die meiste Zeit auf selbstgewebte Tücher zurück, auf denen ein entsprechendes Muster zu sehen war.

## **Regel Zwei: Die Regel der Erscheinung**

Unabhängig von den Grenzen, die uns der Codex Albyricus auferlegt, müssen bei der Verbannung noch einige weitere Punkte beachtet werden. Zum einen ist eine Verbannung immer nur dann erfolgreich, wenn der Bannende barfüßig ist und einen festen Stand hat. Das es daher ein sinnloses Unterfangen ist, einen Dämon auf hoher See und bei Sturm zu bannen, versteht sich von selbst. Das Gewand muss die schwarze Bannrobe sein. Entgegen der Meinung einiger Kollegen ist der Schnitt der Robe unwichtig und auch ihr Zustand ist selten relevant, solange zumindest mehr Stoff als Loch vorhanden ist – eine nicht ganz triviale Notwendigkeit. Weitere Verzierungen an der Robe oder ein besonders elegantes Gewand sind überflüssig, nur ziehen sie vielleicht eine unnötige Aufmerksamkeit auf ihren Träger. Sind nun Stand und Gewandung angemessen, bleibt als letztes noch das Bannschwert zu erwähnen: Ein solches ist nämlich essentiell, um einen Dämon zurück in die siebente Sphäre zu schicken. Unwichtig ist es jedoch, von welcher Form dieser Ritualgegenstand ist.

## **Regel Drei: Die Regel der Hilfe**

Es ist selbstverständlich, dass ein ganzer Magierzirkel, der vereinter Macht gegen ein Wesen der siebenten Sphäre vorgeht, sehr viel erfolgreicher sein wird, als nur ein einzelner Zauberer, allerdings ist das nicht, was diese Regel besagt. Wer sich auf ein solches Unterfangen einlässt, sollte Sorge tragen, dass er sich aller Hilfe bemächtigt, der er sich bemächtigen kann, begonnen bei der Qualität der Ausrüstung, über eine genaue Analyse aller wirkenden Faktoren bis hin zum Bereitstellen eines Schutzkreises, um sich selbst zu schützen. Aber nicht nur ein Schutzkreis ist wichtig, darüberhinaus muss man sich auch vor profanen Gefahren schützen und – denn darin sind viele Dämonen Meister – vor Magie.

## **Regel Vier: Die Regel der Weisheit**

Ein wichtiger und unbedingt zu betrachtender Aspekt einer Verbannung ist das zu verbannende Wesen selbst. Interessanterweise ist auch hier wieder die Analoie des Pentagrammes zu finden, denn es gibt fünf Fragen, die man sich stellen muss, wenn man ein solches Wesen – wenn es denn eines ist – analysieren will: Zu welcher Gruppe der Dämonen gehört dieses Exemplar (Bekanntermaßen sind die Diener des Dämonensultans in die vier Kategorien Dämonide, Niedere Dämonen, gehörnte Dämonen und Erzdämonen zu unterteilen)? In die Domäne welchen Erzdämones ist er einzuordnen, oder handelt es sich um einen der unabhängigen Dämonen? Welche Art vertritt er? Wie lautet sein Wahrer Name? Über welche Fähigkeiten verfügt er? Nur wer diese Fragen ausreichend und korrekt beantworten kann, sollte sich dem

Dämon dahinter stellen.

### **Regel Fünf: Die Regel der Kraft**

Zu allerletzt bleibt es am Verbanner, die Zauberformel zu sprechen und seinem Geist eine Höchstleistung abzufordern, denn Dämonen sind mächtige Wesen, viel schwieriger zu kontrollieren als Elementare oder Geisterwesen. Genaugenommen besagt diese, die fünfte Regel, nur eines: Man befolge die vier vorangegangenen Regeln und vertraue darauf, keinen Fehler gemacht zu haben. Wer dies nämlich getan hat, dem können im Allgemeinen nicht einmal die Götter mehr helfen.

## **X. Lektion: Falten und Fäulnis**

### **– Die Gefahren dämonischer Präsenzen**

Dämonische Entitäten sind Gift für unsere Sphäre – und das nicht nur, weil sie morden, verzaubern und beflüstern. Allein ihre Anwesenheit, die reine Essenz des Chaotischen also, verdirbt unsere Welt mit der Zeit. Dies kann in plötzlichen Schüben geschehen (insbesondere, wenn besonders mächtige Dämonen direkten Kontakt mit derischen Materie haben, oder wenn Paktierer von ihren Herren mit besonderen Malen gezeichnet werden), oder aber schleichend und für lange Zeit unbemerkt fortschreiten. Eine sicherlich recht bekannte Auswirkung sind bizarr mutierte Tiergeburten (beispielsweise zweiköpfige Kälber oder dreibeinige Hunde). Tatsächlich ist oft keine direkte Verbindung zu dämonischen Wirken zu ziehen und auch nicht jede solche Absonderlichkeit hat ihren Ursprung darin, allerdings steht es außerhalb unserer Macht, jedwede siebtsphärischen Erscheinungen zu untersuchen, oder überhaupt zu bemerken.

Es steht also jedem Magus, der sich mit der Bekämpfung solcherlei Wesenheiten beschäftigt an, besondere Vorsicht walten zu lassen und ein Auge für ungewöhnliche Veränderungen seiner Umwelt und seines eigenen Körpers zu besitzen. Ich selbst musste bereits früh und mit Schrecken erkennen, dass mich der Umgang mit Dämonen und ihrer verderbenden Ausstrahlung, einen großen Teil meiner Lebenszeit kosten würde. Mein Preis dafür, diese Sphäre vor den gieriggeifernden Mäulern der Dämonen zu schützen, ist es, vorzeitig zu altern und schneller gebrechlich zu werden. Solchen Auswirkungen zu entkommen entspricht einer unmöglichen

Aufgabe und niemand sollte in diesem Gewerbe davon ausgehen, sonderlich lange unbeschadet zu bleiben – einer der Gründe, nur jene in dieses Handwerk einzuweihen, die sich diesem mentalen Druck entgegenzustellen vermögen, ohne zusammenzubrechen.

Diese schleichende Fäulnis, die sich bei den kulturschaffenden Völkern (gleichsam bei Invokatoren und Exorzisten) häufig in profanen und dämonischen Krankheiten, Mutation in Gesicht oder an den Extremitäten, Verwirrung des Geistes, Verlust einzelner Körperpartien - vornehmlich Augen, Ohren oder Finger – oder Perversion oder Entzug des Sykarian offenbart, wird auch dich befallen, Unwissender. Und ihren Auswirkungen zu entgehen ist kaum möglich, wenn dir nicht die Götter selbst zur Seite stehen, obgleich es doch machbar ist, sich den Auswirkungen entgegenzustellen und sie nach bestem Können zu kompensieren, denn solange dein Geist wach und deine mentale Stärke ungebrochen ist, kannst du körperliche Beeinträchtigungen bezwingen (andernfalls suche einen Tempel der Perraine oder ein Kloster der heiligen Noinoa auf und verbringe dort deinen recht betrüblichen Lebensabend). Mich selbst kostete ein dämonischer Hinterhalt einst die Beweglichkeit meines rechten Beines. Körperlich zu bewältigende Aufgaben, lange Märsche oder schnelles Rennen, schienen mir im ersten Augenblick also wie unüberwindliche Hindernisse, doch mein eiserner Wille und mein Einfallsreichtum glichen diese Makel aus: Der Axxeleratur gestattete es mir, immer noch kurzzeitige Höchstgeschwindigkeiten zu erlaufen, beschworene Luftdschinne ersetzten Kletterpartien oder schwierige Wege, ein Karren oder eine Kutsche lange Fußmärsche.

Mein ständiger Umgang mit Dämonen entzog mir Lebenskraft und verdamnte mich dazu, ein gesamtes Menschenleben in kürzerer Zeit zu leben – und lasse dir gesagt sein, Unwissender, dass auch wenn ich mir im Spiegel bereits wie der wandelnde Tod selbst erscheine und sich meine Glieder steif fühlen, wie die eines Greises, ich doch noch keine vierzig Sommer auf dieser Welt verbracht habe – doch dem konnte ich gelassen entgegen sehen, solange ich mich nur nicht dem Müßiggang und den Freuden, die andere statt meiner haben sollten, hingab, sondern mein Leben mit doppelter Mühe und Geschwindigkeit lebte und so doch alles fertigbrachte, was ein anderer Mensch in einem ganzen Leben schafft.

## **XI. Lektion: Tod und Trübnis**

### **hspace\*10mm– Die Pandämonien**

Wenn du, Unwissender, dich mit der Thematik der Antimagie und Antidäomonologie beschäftigst – und nichts anderes tust du, wenn du dir hier meine gesammelten Erkenntnissen aneignest – dann wirst du nicht umhin kommen, dich auch mit den dämonischen Unheiligtümern Aventuriens auseinanderzusetzen. Bedeutende Beispiele sind die nagrachsche Eiswüste um das ehemalige Kurkum herum, der Charyptoroth-Tempel auf Maraskan, in dem drei Pforten des Grauens geöffnet worden waren und natürlich die nach der ersten Dämonenschlacht entstandene Dämonenbrache vor Gareth.

Solcherlei Unheiligtümer – auch Pandämonien genannt – entstehen in erster Linie durch den exzessiven Einsatz von Dämonenbeschwörungen und -anrufungen, aber auch durch schwere Frevel wider die Zwölfgöttlichkeit, tiefgreifende sphärologische Rituale oder gezielt auf Wunsch von hochrangigen Paktierern und solchen, die es werden wollen. Möglicherweise sind auch einzelne Dämonensorten von sich aus in der Lage, Pandämonien zu erschaffen, doch diese Annahme ist noch ungeprüft.

Bevor ich zu ein paar praktischen Betrachtungen der Unheiligtümer komme, will ich dir, Unwissender, zuvor den alles entscheidenden Ratschlag zukommen lassen: Wenn es sich irgendwie vermeiden lässt, dann hüte dich davor, das Unheilig-tum eines Erzdämonen zu betreten. Es gibt Dinge, mit denen sich selbst die großen Zauberer unserer Zeit nicht messen können und auch ich will nicht verhüllen, dass ich auf mein-

er Expedition in die Dämonenbrache ohne die Hilfe meiner Gefährten wohl mehr als ein Mal zu Tode gekommen wäre – und vergiss nicht, dass ich dir bereits damals weit voraus war, Unwissender. Neben den direkten Gefahren, denen man sich aussetzt, wenn man die Grenzen eines Pandämoniums überschreitet, bietet sich uns das große Problem, dass wir mit unserer Magie kaum eine Handhabe gegen diese niederhöllische Verseuchung besitzen. Zwar besitzen die einzelnen Varianten des Dämonenbannes das Potential dämonisch pervertierte Gebiete zu reinigen, allerdings fehlt diesem Zauberspruch einerseits eine ausreichende Ausdehnung und andererseits eine genügende Durchschlagskraft gegen ein etabliertes und manifestiertes Pandämonium. Hier leistet das Wirken der Götterdiener wohl weitaus bessere Diener und doch gilt es zu bedenken, dass es auch ihnen in anderthalb Jahrtausenden nicht gelungen ist, die Dämonenbrache effizient zu bekämpfen. Innerhalb der Grenzen eines Pandämoniums sind die zwölfgöttlichen Gesetze auf den Kopf gestellt oder schlimmstenfalls völlig ausgesetzt: Bäume und Pflanzen werden lebendig und aggressiv, Tiere verlieren jeden Verstand, pervertieren und eignen sich dämonische Eigenschaften an. Dämonen können sich scheinbar frei manifestieren und machen Jagd auf alle Eindringlinge, derer sie habhaft werden. Höherrangige unter ihnen richten sich regelrechte Refugien ein und mehren dort ihre Macht. Elementare Reinheiten werden in ihr Gegenteil verkehrt, Licht und Dunkelheit tauschen die Plätze, Magie wird unkontrollierbar und willkürlich. Der Aufenthalt in einem Unheiligtum zehrt an Körper und Geist, entzieht den Sterblichen Lebenskraft und schwächt die mentalen Fähigkeiten. Nahrungsmittel und Wasser verderben

schneller als gewöhnlich, Wunden eitern schneller und verfaulen auf unnatürliche Art und Weise, Krankheiten und Gifte lauern hinter jedem Baumstamm.

Wie genau sich die dämonische Perversion innerhalb eines Unheiligtums ausprägt, ist stark von den örtlichen Gegebenheiten und dem Wesen des zugehörigen Erzdämonen abhängig. Als Beispiel mag hier die Dämonenbrache dienen – ein Unheiligtum Agrimoths, des Schänders der Elemente – in der sich insbesondere jede Art von Humusausprägungen und humusaffinen Wesenheiten (primär Bäume und Pflanzen) veränderten und uns nach dem Leben trachteten. Bäume bildeten aggressive Doppelgänger meiner Gefährten aus, Luftwurzeln versuchten, uns zu umschlingen und mit ätzendem Harz zu bespritzen, Wurzeln bildeten Stolperstellen und Fallgruben.

Um sich vor solcherlei perfiden und hinterhältigen Angriffen durch die Umgebung zu schützen gibt es nur die eigene Wachsamkeit. Dennoch gibt es einige Vorbereitungen, die vor einem Marsch durch ein Pandämonium getroffen werden sollten: Ausreichende Nahrungsmittel und Wasservorräte sind essentiell. Nichts, was innerhalb eines Unheiligtumes gefunden wird, ist zum Verzehr geeignet sondern im Zweifelsfall tödlich. Es ist nicht empfehlenswert, Last- und Reittiere mit sich zu führen, auch wenn dies meiner ersten Lektion widersprechen mag. Solche Geschöpfe sind nicht dafür geschaffen, sich in solche Gegenden zu begeben. Sie werden unruhig sein und bei der ersten unnatürlichen Begebenheit die Flucht ergreifen – mitsamt Reiter und Gepäck. Neben einfachen Lagerstätten (Hängematten oder Zelte) – gib dich jedoch nicht der falschen Annahme hin, du würdest viel geruh-

samen Schlaf finden, Unwissender. Die meisten Nächte wirst du mit einem Kribbeln im Nacken am Lagerfeuer wachen müssen, um nicht im Schlaf überrascht zu werden – sollten einfache Werkzeuge wie Schaufeln und Handbeile zur Verfügung stehen, um der Flut verdorbener Pflanzen und Elemente Herr zu werden. Lebensnotwendig sind außerdem ein großer Vorrat an Heil- und Zaubertänken.

Ein letzter Absatz gilt dem Wirken von Zaubern und den generellen Veränderungen des astralen Gefüges innerhalb der Pandämonien. Neben der hohen Dichte, arkaner Ströme fällt besonders die herausragende Chaotik der Magie in solchen Gefilden auf. Selbst kompetenten Zauberkörnern unterlaufen hier schneller katastrophale Fehler und generell wirkt die astrale Kraft hier verschmutzt. Zwar scheint sie immer noch in gleichem Maße nutzbar zu sein, dennoch sollte man Vorsicht walten lassen, um nicht unversehens in der verderbten Unordnung der magischen Fäden aufzugehen.

## **XII. Lektion: Verrat und Verdammnis**

### **– Die Paktiererschaft der Erzdämonen**

So unterschiedlich die Wesenheiten der zwölf Erzdämonen, so unterschiedlich das Aussehen und Auftreten der Sterblichen, die es wagen, einen Pakt mit diesen hohen und doch niederen Entitäten einzugehen. Sie als Paktierer zu entlarven gestaltet sich bisweilen schon schwierig, noch schwieriger ist es jedoch, sie zu bekämpfen. Im Folgenden will ich auf äußerliche und charakterliche Eigenheiten verschiedener Paktierer eingehen und Mittel und Wege zur Verfügung stellen, sie zu bezwingen. Über die Motivation solcher Personen, einen Pakt einzugehen und ihn zu nutzen läßt sich leider keine Aussage machen, da zu viele verschiedene Individuen von der Verderbtheit eines Paktes angelockt zu werden scheinen.

Allen Paktierern ist gemein, dass sie bei Schließung ihres Paktes mit einem Erzdämon als ihrem Paktherren ein besonderes und dem Erzdämon gefälliges Mal erhalten – gegebenenfalls mag dies auch für solche Individuen gelten, denen es gelang einen Pakt mit hochrangigen freien Dämonen zu schließen, doch solche zu erforschen war mir bislang nicht vergönnt. Dieses Mal mag zu Beginn des Paktverhältnisses noch sehr klein und leicht übersehbar sein, wird sich aber mit der steigenden Intensität des Paktes vergrößern, bis es zu einem regelrechten Stigma geworden ist und die Seele des Verdammten in die Niederhöllen fährt. Anhand eines solchen Males ist es häufig recht einfach, einen Paktierer zu erkennen und sogar einer Domäne zuzuordnen, dennoch wird auch der Betroffene einigen Aufwand darauf verwenden, sein Mal vor der Welt zu verbergen und so seiner gerechten Strafe zu entgehen und seinen Frevel zu ver-

schleiern.

Diese Male sind aufgrund ihrer aus dem Chaos entspringenden Herren unmöglich einheitlich zu Beschreiben. Beispiele mögen körperliche Manifestationen von Unelementen im Falle Agrimoths, durch brennende Kohlen ersetzte Augen im Falle Blakharaz oder mit dem Körper verwachsene Waffen im Falle Belhalhars sein. Balphemor von Punin, dem verräterischen Wächter des Humuskelches, konnte man seinen Agrimoth-Pakt anhand der zu Holz verwandelten Augen erkennen.

Ein zusätzliches Indiz bilden geweihte Orte und Gegenstände. Paktierern ist es nicht oder nur unter enormen Schmerzen und Entbehrungen möglich, geweihte Orte, wie zum Beispiel Tempel zu betreten, oder heilige Objekte zu Berühren. Entsprechende Zurückhaltung oder auffälliges Verhalten kann eine Andeutung für einen Dämonenpakt sein.

Zu guter Letzt sind die übernatürlichen Fähigkeiten, die der Paktierer durch seinen Pakt erlangt ein entscheidender Anhaltspunkt. Deutlich übermenschliche Stärke oder Widerstandsfähigkeit, magische Fertigkeiten, die jenseits der theoretisch möglichen Grenzen liegen oder spontane Veränderung an Geist, Körper oder Umwelt sind deutliche Merkmale für einen Pakt. Dennoch gilt auch hier Vorsicht, denn ebenso können solche Fähigkeiten nur Teil einer anderen magischen Tradition sein – in diesem Falle vornehmlich der elfischen oder drach'schen.

Zu guter Letzt ist noch anzumerken, dass gerade die Paktierer des Amazeroth wahrscheinlich von der ganzen Welt unbeobachtet ihre Fäden ziehen und Chaos in die dritte Sphäre bringen.

Einen enttarnten Dämonenpaktierer zu bezwingen ist die

zweite Aufgabe im Kampf gegen das Chaos. Dabei bieten sich zwei Gefahren: Einerseits besitzt der Paktierer vermutlich bereits einige herausragende Fertigkeiten, da es ihm gelungen ist, die Aufmerksamkeit eines Erzdämones auf sich zu ziehen – entweder handelt es sich bei ihm also um einen fähigen Beschwörer oder aber um einen mächtigen Intriganten oder großen Krieger. Andererseits besitzt er nun die Unterstützung eines außergewöhnlich mächtigen Wesens, welches ihn mit überderischen Fähigkeiten und Attributen ausstattet und durchaus ein gewisses Interesse daran hat, dass er am Leben bleibt, um weiter die chaotischen Befehle seines Herren auszuführen.

Neben einer überdurchschnittlichen Widerstandskraft gegen Zauberverwirren besitzen sie häufig eine gewisse Immunität gegen profane Waffen und bieten selbst gegen magische Waffen wie beispielsweise den Zauberstab eine gewisse Zähigkeit auf. Zudem lassen sie sich selten durch schwere Verwundungen einschränken oder können sogar über die Grenzen des Todes hinaus weiterstreiten. Manche unter ihnen (besonders solche, die ihre Seele Belhalhar versprochen haben) führen dämonisch verseuchte und besonders brutale Waffen ins Feld, die schreckliche, eiternde Wunden reißen können, wenn sie einen Mann nicht ohnehin mit einem Hieb in zwei Hälften teilen.

Dennoch bieten hier verschiedene Zaubersprüche gute Möglichkeiten, um eine solche Auseinandersetzung zu gewinnen. Der Corpofesso leistet gute Dienste, wenn dem Ziel keine Schutzmagie zur Verfügung steht. Auch einfache Schadensmagie mag ihren Dienst tun, doch halte ich diese für rückständig und zu kraftraubend.

Dennoch gilt gegen Paktierer, dass Geweihte mit der Kraft

ihres Gottes hier oft bessere Möglichkeiten haben, als Magier, doch auch hier solltest du, Unwissender, dir keine Illusionen machen: Auch ein Ritter der Göttin kann verzaubert oder von einem übermenschlichen Gegner erschlagen werden. Allerdings haben Paktierer – auch, wenn sie sicherlich mächtiger sind, als viele niedere und einige gehörnte Dämonen – dennoch ihren Ursprung in der dritten Sphäre und sind – solange ihr Verstand sich nicht bereits verflüchtigt hat, was angesichts der Entscheidung zu einem Dämonenpakt durchaus wahrscheinlich zu nennen ist – somit berechenbar. Nie dürfen wir vergessen, dass unsere größten Waffen im Kampf gegen das Chaos Verstand und Glaube sind.

### **XIII. Lektion: Freunde und Familie**

#### **– Die emotionalen Einflüsse**

Jeder von uns hat Verwandte und sicherlich die meisten von uns haben Freunde und grundsätzlich ist dagegen selbstverständlich nichts einzuwenden, dennoch möchte ich mir die Zeit nehmen, solcherlei Bande ein wenig genauer zu betrachten und ihre Auswirkungen auf die Studien und das Wirken eines reisenden Magiers beschreiben.

Eine Familie – sowohl die, der man entstammt (also Vater, Mutter, Geschwister), als auch die, die man selbst gründet (also Mann, Weib, Kinder) – bieten einen mentalen wie auch derischen Rückhalt, so findet man Trost bei den Eltern, Freude bei den Kindern, Lust bei Manne oder Weib und Zusammenhalt bei den Geschwistern, aber man findet ebenso immer ein Dach über dem Kopf, einen gedeckten Tisch und einen gefüllten Humpen. Diese – lediglich aus Bindungen des Blutes – herrührenden Vorteile sind keinesfalls einfach zu verschmähen und niemals würde ich mir wünschen, dass einer meiner Kolegas mit seiner Familie bricht, oder sich vehement verwehrt, den Traviabund einzugehen und Kinder zu zeugen. Worauf ich jedoch deutlich hinweisen möchte, ist dass solcherlei Bindungen, je enger sie sind, die Ungebundenheit und somit die Studienmöglichkeiten immer weiter einschränken, so wird zum Beispiel der Familienvater sich auf keinerlei gefährliche Experimente mehr einlassen, der große Bruder wird seinen jüngeren nicht alleine zu Hause belassen und durch Dere ziehen, ein Familienmensch würde sesshaft, behäbig und vorsichtig. Aus diesem Grunde empfehle ich den Kontakt zu Eltern, Geschwistern und anderen Verwandten soweit als möglich

zu reduzieren, um sich voll und ganz auf die Studien konzentrieren zu können. Des Weiteren ist es ratsam, erst dann eine eigene Familien zu gründen, wenn sämtliche Forschungen abgeschlossen, alle Werke geschrieben und auch der letzte Rest Reiselust versiegt oder von körperlichen Beschwerden in den Schatten gestellt wurde (und ich bin der beste Beweis dafür, dass ein zerschmettertes Bein noch lange kein Grund ist, das Reisen aufzugeben).

Ein abschreckendes Beispiel mag hier mein Begleiter Gerwulf sein. Während unserer Beteiligung am Krieg um Tobrien, ehe-lichter er in dem kurz vor der Vernichtung stehenden Ysilia die Mirhamerin Aduque Turselin, eine sehr fähige und sympathische, jedoch wenig moralische Magierin, die wir während unserer Zusammenarbeit mit der Organisation der Schatten kennenlernten. Dass der Andergaster seine Chance nutzen wollte, bevor uns alle der Tod ereilt, oder dass er nach ein wenig Normalität in all dem Chaos um uns herum suchte, kann ich ihm kaum verübeln, auch wenn es für einen schwachen Geist spricht, dennoch hätte er einen Schritt weiter denken sollen. Denn Gerwulf zeugte ein Kind und fesselte damit eine fähige Verbündete unserer Sache an Heim und Herd. Vielmehr noch, forderte unsere Pflicht lange Reisen von uns, sodass er nicht nur die Geburt seines Kindes verpasste - über lange Zeit wusste er nicht einmal, ob er einen Sohn oder eine Tochter bekommen hatte - sondern die gesamten ersten Monate. Wie unglücklich ein solches Kind hätte aufwachsen können wird schnell ersichtlich...

Mit Freunden wiederum verhält es sich ein wenig anders: Da man an Freunde nur durch Erlebnisse und Erfahrungen gebunden ist und keinerlei verwandtschaftliche Verpflichtun-

gen bestehen, lohnt es sich immer viele Freunde zu haben. Allerdings sollte man gut beachten, in welchen Kreisen man seine Freunde wählt und vor allen Dingen, dass sie sich am besten untereinander nicht kennen, um unnötige Komplikationen zu vermeiden. Natürlich ist auch zu bedenken, dass auch der Freund keinerlei Verpflichtungen hat und man sich somit nicht immer auf seine Hilfe verlassen kann – insbesondere wenn dadurch seine ureigenen Prinzipien verletzt würden. Ob ein Freund aber entsprechend vertrauenswürdig ist oder nicht, liegt letztendlich im Auge des Einzelnen und entsprechend liegt es ebenfalls bei dir selbst, Unwissender, auf wen du dich verlassen möchtest.

## **XIV. Lektion: Stahl und Stolz**

### **– Eine Beschreibung meiner Gefährten**

Wie meinen obigen Aufzeichnungen zu entnehmen ist, reiste ich auf diesen Abenteuern nicht alleine. Im Folgenden werde ich meine Mitreisenden genauer in Augenschein nehmen und beschreiben, um meinen Schriften leichter verständlich zu machen und ihre Echtheit zu bezeugen, denn nichts, was ich hier niedergeschrieben habe ist unwahr! Ich werde mich an dieser Stelle nicht mit Kleinigkeiten, wie dem Äußereren, sondern mich auf die Wesenszüge und Motivation beschränken. In alphabetischer Reihenfolge behandle ich also nun

#### **Alrich von Roterz**

Alrich war von Stolz und einem krankhaften Ehrgefühl nahezu zerfressen. Mit unerschütterlicher Hingabe verteidigte er die Zwölfgötter, das Mittelreich, seine eigene Ehre und Prinzipien – zumindest solange, wie ihm das nicht als allzugroßer Umweg erschien. Immer wieder überraschte er mich damit, wie liberal er plötzlich werden konnte (so zum Beispiel als wir mit Tharlesin von Borbra, dem ehemaligen Paktierer sprachen). Wann immer seine Vorstellung von Tugenden und Ehre nicht mehr griff, handelte er nach dem Vorsatz, der Zweck heilige die Mittel. Obgleich ich ihm seine Scheinheiligkeit, die er selbst vielleicht gar nicht so wahrnahm und die er mit Sicherheit niemals nach außen hin zugab, mehrfach offenlegte und mich somit in eine gewisse Gefahr begab – immerhin war er, auch wenn er mein Gefährte war, ein Baron und Priester und dafür berüchtigt, dass er Tatsachen schnell als Beleidigung, oder als Angriff auf seine persönliche Ehre fehlinterpretierte – änderte

er sich nicht.

Sonderlich viel schien er von der Zauberei nicht zu halten, kein Wunder, da er tatsächlich im Kosch in direkter Nähe der Zwerge aufgewachsen war, und regelmäßig warf er mir mangelndes Ehrgefühl vor, doch das konnte ich ihm in seinem blinden Fanatismus meist verzeihen, der doch zumindest in die richtige Richtung abzielte. Vermutlich hatte – neben seinem Gesicht – auch sein Geist einige Narben zurückbehalten, seit er aus dem Orkensturm zurückgekehrt war, so jedenfalls ließe sich erklären, warum er war, wie er eben war. Leider hing er immer noch dem alternden und aussterbenden Rittertum an und ist offensichtlich von einem besonders konservativen Vertreter dieser Art erzogen worden, denn er war, als ich ihn traf, schrecklich ungebildet (ein Umstand, den ich in unserer gemeinsamen Zeit doch zu ändern wusste). Das jedoch rückte schnell in den Hintergrund, wenn man ihn ersteinmal im Kampf sah. Dort nämlich war er ein wahrer Meister mit dem Schwert und entschied schon so manches Gefecht zu unseren Gunsten. Glücklicherweise war er nicht allen neuen Dingen grundsätzlich verschlossen, sondern ließ sich tatsächlich aufzeigen, dass Dere im Wandel war und Altes manchmal überholt werden musste, obwohl er diese Erkenntnis vermutlich niemals auf seine eigenen Prinzipien angewandt hat. Letztendlich war er jedoch ein treuer und wertvoller Gefährte und wir alle waren froh, ihn an unserer Seite zu haben. Spätestens nach seiner Ernennung zum Schwert und Schild der Gezeichneten durch die Kirchen und seiner epischen Heldentat im Zweikampf mit Karmoth auf den vallusanischen Weiden, e mir bewusst, dass wir ohne ihn an vielen Stellen gescheitert wären.

## **Fenia Rabenkind**

Fenia war eine überaus tolerante und schweigsame Halbhelfe, die sich zumeist im Hintergrund hielt. Sie zeichnete sich durch außerordentliche Friedfertigkeit und eine starke Unterordnung aus. Außerdem schien sie zwar sehr freigeistig zu sein (das kann ich auf ihre gildenexterne, elfennahe Magierausbildung zurückführen), hielt dennoch mit ihrer Meinung hinter dem Berg – offenbar eine Angewohnheit aus ihrer geistlichen Weiterbildung untern den Noioniten. Daher kann ich auch nicht sonderlich viel über sie schreiben, fest steht jedoch, dass sie sich sehr kompetent auf die Heilkunst von Körper und Geist (das sowohl magisch als auch profan) verstand und des weiteren scheinbar einige elfische Zaubersprüche beherrschte, was zwar ein sehr interessanter Zweig der Magie ist, dem ich jedoch zu großen Teilen den praktischen Nutzen abspreche, wenn man über die zivilisierten Errungenschaften der Menschheit verfügt. Fenia trug das zweite Zeichen – scheinbar endgültig, nachdem die erste Trägerin, die Hexe Soranya Salmoranes, die Gruppe verraten und im Stich gelassen hatte und nachdem der zweite Träger, der berühmte Schwertmeister Aljajin Tunajaar von den Hira-Ufern, im Kampf gegen Yo’Nahoh, den Neunkraken, gefallen war.

## **Gerwulf Eichinger**

Gerwulf war – und diesen Standpunkt vertrete ich mit aller Ernsthaftigkeit – ein Bauer. Sicherlich keiner dieser Bauern, die tagein tagaus säen, ernten und Tiere hüten, aber dennoch war ihm seine Andergastsche – hinterwäldlerische – Abstammung deutlich anzumerken. Allerdings sollte hier kein

falsches Bild meines Kollega aufkommen: Er war durchaus sehr gebildet, meinem Können fast ebenbürtig, wenn auch auf einem völlig anderen Gebiet, schließlich wird in Andergast immer noch eine längst veraltete Form von Magiern herangezüchtet. Er verfügte über enorme geistige Fähigkeiten und beschäftigte sich mit einem praktisch anwendbaren Teil der Magietheorie: den Kraftlinien. Ich war froh, ihn dabeizuhaben, alleine schon, weil ich mich dann mit jemandem über andere Themen unterhalten konnte als Krieg und Bier. Allerdings betrachtete ich ihn mit großem Misstrauen. Häufiger schien er seine Fähigkeiten zu überschätzen – eine der größten Schwächen, denen ein Zauberer unterliegen kann und die leider auch sehr weit verbreitet. Obwohl es ihm nicht an Veranlagung fehlte, mangelt es ihm hin und wieder an fachlicher Kompetenz. In Situationen, die nur mit rohen Mitteln zu lösen waren, muss ich jedoch zugeben, dass er ein nützlicher Verbündeter war. Zwei große Fehler muss ich ihm dennoch vorwerfen: Zum Einen verfügte er über einen ansehnlichen Vorrat magietheoretischer Werke, ohne sie indes zu nutzen oder studiert zu haben, zum Anderen – und das wirkte sich viel gravierender auf unser Verhältnis aus – fehlte es ihm an Vorsicht und er war häufig bereit, Dinge auszuprobieren, die ein viel zu hohes Risiko beinhalteten (so war es uns nur durch eine List möglich, ihn davon abzuhalten, sich des alten Zauberstabes Borbarads zu bemächtigen und ihn zu benutzen). Gerwulf war der Träger des ersten Zeiches, des almadinen Auges. Außerdem hatte er Borbarads Testament gelesen (wie auch ich) und seine Seele dem Dämonenmeister versprochen (wie ich es sicherlich nicht tat) – glücklicherweise vertraute er sich mir jedoch nach der Schlacht von Andalkan an und ich kon-

nte ihn von seinen inneren Dämonen befreien. Obwohl ihm das wieder einen Teil meines Vertrauens eingebracht hatte, war er in der Lage, selbiges wieder zu zerschmettern, als er mich bei Saldor Foslarin persönlich anschwärzte und meine eigentlich vergessene Vergangenheit verriet. Ich führte keinen Rachefeldzug gegen ihn – dazu hatte ich weder die Zeit, noch hatte es hinreichende Priorität – dennoch, musste ich ihn von da an wieder schärfer im Auge behalten. Immerhin schwang lange Zeit die Drohung des Orakels von Altaia mit, dass einer der Gezeichneten ein Verräter sei.

## **Ingvar/Arrulskhan**

Ingvar war ein Zwerg, ein Ambosszwerg genauergesagt, und allein das sagt bereits viel über seine Persönlichkeit aus. Als erstes sei hier einmal seine starke Abneigung (auch wenn diese sich glücklicherweise nicht in purem Hass niederschlägt wie bei anderen seiner Art) gegen Magie jedweder Art, insbesondere aber den Magiewirkern – Fingerfuchtlern, wie er uns nannte – zu nennen. Bei Fremden würde ich diese Eigenschaft stets loben, denn ein Unwissender der der Magie mit Skepsis oder gar Abscheu – nicht jedoch Angst! – entgegensteht kann schwerer von bösen Mächten verdorben werden, als andere, dennoch war ich seine ewigen Kommentare bald leid, zumal er auch nach einer langen gemeinsamen Zeit noch keinen Funken Erkenntnis erkennen ließ, inzwischen hätte er doch erkannt haben sollen, wie nützlich Zauberei in den richtigen Händen sein kann – allerdings, konnte ich ihn lehren, gewisse Chancen in der Magi zu sehen, sodass er sich immer wieder zu seinem eigenen Vorteil von mir verzaubern ließ. Des Weiteren war Ingvar hinter jedem Schatz, jedem Edelstein, jeder

funkelnden Münze her, was ich ebenfalls auf seine Abstammung zurückführe, schließlich hat sein Volk seit Ewigkeiten nach Bodenschätzen gegraben, machmal meine ich jedoch, er konnte solcherart Ding regelrecht riechen. Er war hart im Nehmen, körperlich wie verbal, und im Austeilen ohnehin, wenngleich ich auch sagen muss, dass er manchmal etwas streitsüchtiger war, als mir lieb sein konnte. Aber trotz unserer Differenzen lernte ich ihn sehr schätzen und ich glaube, dass das auf stiller Gegenseitigkeit beruhte. Er war der Träger des dritten Zeichens, hatte eine Zeit lang seine zwergische Vergangenheit hinter sich gelassen und verkörperte eine rein echsische Existenz: Arrulskhan, der Sohn des großen Leviathan. Womöglich war das auch der Grund dafür, dass er regelmäßig in einen furchtbaren Bluttausch verfiel und sich mit bloßen Händen über die geschlagenen Feinde hermacht, um ihr Blut zu trinken und ihre Herzen zu fressen. Selbstredend war mir nicht entgangen, wie nah ihn das an die dämonischen Domänen heranbrachte, daher ließ ich außerordentliche Vorsicht walten. Während seinem späteren Besuch bei seinen alten Verwandten im Amboß, wurde er jedoch wieder in die zwergische Gemeinschaft aufgenommen – auch wenn das für fremde Zwerge aufgrund seiner Erscheinung wohl kaum zu glauben war.

## **Shelia von Tecklenstein**

Shelia war eine kluge und gerissene Frau, wenn auch etwas überheblich. Sie war gründlich auf verschiedenen Wissensgebieten geschult worden und verstand es gleichzeitig sich mit ihren Klingen zur Wehr zu setzen. Besonders auffällig war aber – nachdem ich sie etwas besser kennengelernt hatte – dass sie einen fast angeborenen Drang hatte, unauffällig

und geheimnisvoll zu bleiben. Sicherlich hatte das mit ihrer früheren Tätigkeit als Diplomatin (ich sage hier bewusst früheren, denn den Erzählungen zufolge, war sie – wie auch die anderen – bereits vor meiner Einmischung seit mehreren Jahren nur noch auf der Jagd nach Borbarad), wie auch insbesondere mit der Tatsache, dass sie – wie wir endlich erfahren durften – Dienerin Phexens war. Unter all meinen Gefährten war Shelia mir stets die liebste, da ich mich voll und ganz auf sie verlassen konnte, ohne jemals enttäuscht oder hintergangen zu werden. Obwohl ihr jedweder moralischer Grundsatz (oder vielleicht gerade deshalb) fehlte, war sie mein stabilster und verlässlichster Begleiter. Sie war nicht von Fanatismus und Stolz getrieben, wurde nicht von düsteren Einflüsterungen umgarnt und mutierte auch nicht zu einer geistlosen Mordmaschine. Dennoch war sie eine sehr gefährliche Frau – vor der ich mich glücklicherweise jedoch nicht zu Fürchten brauche.

## **XV. Lektion: Katze und Kröte**

### **– Von den sieben Zeichen**

Wie ich in Lektion fünf bereits erwähne, besaßen einige meiner Gefährten eine starke äußerliche Veränderung: Gerwulf trug anstelle eines Auges einen Rubin im Schädel, Fenja besaß eine außerordentlich ansprechende und kunstfertige Tätowierung auf der Brust, Ingvar wuchsen Schuppen am gesamten Körper und Shelia entledigte sich niemals ihres magischen und mit edlen Steinen besetzten Panzerhandschuhs. Und auch ich selbst trug stets die Haube, die mir Rohal am gläsernen Turm überreicht hatte. Diese fünf Außergewöhnlichkeiten gehören zu den sieben Zeichen, über deren Entstehung, Meister, sowie Sinn und Zweck wir nie viel herausfinden konnten (auch wenn das Orakel von Altaia sie offenbar direkt mit dem Krieg gegen Borbarad in Verbindung brachte). Hier werde ich erstmalig die Eigenarten der mir bekannten Zeichen erläutern:

#### **Das almadine Auge**

Genaue Besonderheiten dieses Zeichens, sowie den Einfluss, den es auf seinen Träger hat, festzuhalten, fällt mir schwer, da ich Gerwulf nicht kannte, bevor er der Träger wurde. Fest steht, dass er ein überaus misstrauischer, eigenbrödlerischer und – es ist mir unangenehm, dass so formulieren zu müssen – verschlagener Mensch war. Tatsächlich war ihm nur schwerlich zu trauen – und auch die Tatsache, dass das Orakel von Altaia von einem Verräter unter den Gezeichneten sprach, minderte das nicht. Allerdings ist ihm zugute zu halten, dass er sich freiwillig zu einer eingehenden Untersuchung seines Geistes bereit erklärte und es gab durchaus Anzeichen dafür, dass ihm

selbst zwar zu trauen war, das Zeichen – und somit wohl der Wille eines längst verstorbenen Magiermoguls, der Borbarad zu Lebzeiten bekämpft haben soll – aber immer mehr Macht über den Anergaster erlangte. Diese Tatsache würde auch die häufigen Aussetzer Gerwulf's erklären, von denen ich zwar die meisten nicht selbst miterlebt habe, die mir jedoch von meinen anderen Begleitern berichtet wurden. Desweiteren hatte er sich einen großen Teil meines Vertrauens erworben, als er mir eröffnete, dass er wohl unbeabsichtigt einen Pakt mit Borbarad eingegangen war, den ich jedoch ohne nennenswerte Schwierigkeiten brechen konnte. Sein Verrat an mir hat das natürlich wieder relativiert.

Fest steht, dass das almadine Auge eine starke Affinität zur Hellsichtsmagie besaß und sogar – scheinbar selbstständig – solche Zauber wirken konnte. Inwieweit dies mit der darin gefangenen Wesenheit – dem verstorbenen Magiermogul – zusammen hing, konnte ich nicht endgültig klären, da sich der Geist des Toten nur mit Gerwulf in Verbindung setzte – und das auch nur, um ihm seinen Willen aufzuzwingen (leider erfolgreich).

## **Das wandelnde Bildnis**

Wie mir meine Gefährten berichteten, wurde dieses Zeichen bereits von einer Soranya Salmoranes – einer Hexe, die die Gruppe bei ihren Abenteuern in Weiden begleitet und danach im Stich gelassen hatte – und dann von Aljajin Tunajaar, dem weithin berühmten Schwertmeister aus Maraskan getragen, der sich bei einer Schlacht um ein Unheilgum der Caryptoroth auf Maraskan opferte und zu Tode kam. Dabei ging auch das Zeichen in den nachtschwarzen Fluten verloren. Es

stammte offenbar von einer bereits verstorbenen Hexe aus dem Blautann in Weiden, die es mittels eines magischen Gebräus und einer besonderen Nadel auf die Brust Soranyas tätowiert hatte. Wie es dann auf einen anderen Menschen übergegangen sein soll, ist mir ein Rätsel. Außerdem scheint es bereits früher in der Geschichte der elfischen Kultur bekannt zu sein und auch ursprünglich aus Elfenhand zu stammen. Nach Berichten meiner Begleiter schien dieses Zeichen einen starken Wunsch nach Frieden und Harmonie in seinem Träger hervorzurufen (woraus sich die Frage ergibt, warum es sich gerade einen großen Meister des Nahkampfes als Träger auserkoren hat). Bei Soranya scheint es sogar einmal soweit gegangen zu sein, dass sie von einem Moment auf den anderen ein unbezwingbaren Drang entwickelte, alle Waffen in ihrer Umgebung – offenbar gesondert die ihrer Freunde – so schnell als möglich zu zerstören.

Als sich uns Fenja Rabenkind in Perricum als Trägerin des zweiten Zeichen offenbarte, wurde offensichtlich, dass es einen starken eigenen Willen besaß, in der Nähe der anderen – bisher entdeckten – Zeichen zu verbleiben. Fenias Charakter schien allerdings der erste zu sein, der zu den Eigenarten des Zeichens passte – und inzwischen muss ich mich fragen, ob die beiden vorigen Träger gar nichts weiter als Boten des Zeichens gewesen sein sollten, da wir doch die Streiter der Götter waren.

## **Das Tier mit dem Krötensinn**

Die Auswirkungen dieses Zeichens waren ziemlich offensichtlich. Es verwandelte Ingvar, der sich, nachdem er die Wirkungen dieses Zeichens auf sich selbst erkannt hatte, in Arulskhan umbenannte, langsam aber stetig in eine Echse. Seine

gesamte Haut hatte sich in ein Schuppengeflecht gewandelt, seine Augen waren zu Schlitzeln verkommen, sein Auftreten wurde immer eisiger und er entwickelte eine starke Affinität zu den Praiosstrahlen. Arrulskhan hatte sich selbst zu einigen Achaz in den Echsensümpfen begeben, um mehr über seine neue Rasse zu erfahren und schien dort wie ein lebender Gott behandelt worden zu sein. Da die Parallelen zu den Göttern des zwölfgöttlichen Pantheons allerdings eher schwach ausgeprägt sind (es bestünden höchstens einige Ähnlichkeiten zu Kor, dem Sohn Rondras) stellt sich mir die Frage, ob vielleicht nicht nur die Zwölfgötter in diese Krise involviert waren. Immerhin haben sich auch schon Hexen, Druiden, Achaz, vereinzelt Elfen und archaische Schamanen auf unsere Seite geschlagen.

## **Bastrabuns Hand**

Auch die Fähigkeiten – oder Wesenszüge (denn ich muss zugeben, dass ich nicht sicher sagen kann, ob die Zeichen als Gegenstände, Magie oder gar Wesenheiten kategorisiert werden können) – dieses Zeichens sind mir noch etwas rätselhaft. Es handelt sich um einen unterarmlangen linken Panzerhandschuh, der über und über mit Türkisen besetzt war. Diese Türkise schienen instinktiv zu wissen, wann ihrem Träger eine Gefahr drohte und begannen dann zu leuchten, fast vergleichbar mit einem tierischen Instinkt. Des Weiteren konnte Shelia bereits mehrere Male durch bloßes Berühren einer Tür das zugehörige Schloss aufschnappen lassen. Wenn ich davon ausgehe, dass auch dieses Zeichen sich eine Trägerin gesucht hat, die in ihren Charakterzügen eine Ähnlichkeit zu denen des Artefakts aufwies, wäre es allerdings nicht verwunderlich, wenn vielleicht noch mehr Mächte in ihm schlummerten, die

nie ans Tageslicht gedrungen sind. Es scheint allerdings eine intensive Parallelität zu Phex zu bestehen, soviel ist sicher. Da das Zeichen starken Anteil an der Rekonstruktion des Orakels von Altaia und auch des Steins des Weisen hatte, besteht ebenfalls eine Verbindung zu Ingerimm – umso mehr, wenn man bedenkt, dass der Panzerhandschuh einst von Zwergen geschaffen worden sein soll.

## **Die stählerne Stirn**

Hierbei handelte es sich um Rohals weiße und mit Arcanium verzierte Haube, die er mir nach seiner Erscheinung am gläsernen Turm vermachte – und die er, meiner Einschätzung nach, auch selbst geschaffen hat. Sie verstärkte meine ohnehin enormen geistigen Fähigkeiten und zeigte eine deutliche Affinität zu antimagischen Zaubersprüchen. Solange ich sie trug schien ich außerdem auf astraler Ebene völlig unsichtbar zu sein, meine magische Aura wurde verschleiert und machte es unmöglich, mich auf dieser Ebene aufzuspüren. Möglicherweise ist es auch diese astrale Unsichtbarkeit, die über Jahrhunderte verhindert hat, dass Rohal abgespürt werden konnte.

Bei unserem Kampf gegen Karmoth eröffnete mir das Zeichen eine weitere Besonderheit. Nachdem mein eigener Gardianum unter den Hieben der beiden gewaltigen Äxte des sechsgehörnten zusammenbrach und ich bereits mein Ende kommen sa, schien dem Stirnreif dieses Zeichens ein neuerlicher Gardianum zu entspringen, den ich keinesfalls selbst gewirkt hatte – ein besonders mächtiger Zauber, wie ich bemerken muss – der mir aber das Leben rettete. Da ich bei meinen Analysen auch Elemente des Psychostabilis in diesem Artefakt entdecken konnte, glaube ich, eine weitere Fähigkeit

des Zeichens nicht erkannt zu haben.

## **Das geflügelte Geschoss**

Als die Giganten gegen die Götter stritten, schuf Ingerimm eine Waffe, deren einziger Zweck es war, den Listenreichen zu vernichten. Nachdem der Frieden geschlossen und das zwölfgöttliche Pantheon geschaffen war, schloss man diese Waffe tief unter dem Berg Amul Dschadra ein. Verschiedenen Überlieferungen nach handelte es sich bei der Waffe um einen der Himmelsölfе, gebunden an die dritte Sphäre und mit einem unbändigen Hass auf alles phexische gesegnet. Erst mit Hilfe der Trolle konnten wir dieses schlafende Monster wecken und Alrich einen Teil dieser Wesenheit in seinem Leib aufnehmen. Äußerlich war von einem Wolf nichts zu sehen, doch die Essenz des Zeichens war in zwölf Schlüsselsteinen gebunden, die unter der Haut des Ritter wucherten und ihn gräßlich entstellten. Ich hatte leider keine Gelegenheit, eine ausführliche Analyse der Fähigkeiten des sechsten Zeichens durchzuführen, doch wie es schien, bewirkte es wesentlich weniger Einfluss auf seinen Träger als alle vorigen Zeichen und schien lediglich auf seinen Einsatz gegen Borbarad (der als Sohn des Nandus seinerseits ein Abkömmling Phexens war) zu warten.

## **Siebenstreich**

Die mächtige Klinge Siebenstreich, die einst Geron dem einhändigen überreicht worden war, auf magischen Wege zu untersuchen, wäre selbst in meinen Augen einem Sakrileg gle-

ichgekommen, daher kann ich hier nur auf die Legenden alter Zeiten verweisen, die von den Fähigkeiten dieser einzigartigen Waffe berichten. Zweifellos jedoch, handelte es sich bei Siebenstreich um das siebente Zeichen mit dessen Wiedererschaffung im Schlund wir endlich die Waffe gefunden hatten, die Borbarads unheiligem Leben ein Ende bereiten würde.

## **Kategorisierung der Zeichen**

Bei meinem Versuch, diese Zeichen nach bestimmten Merkmalen zu kategorisieren ergaben sich mehrere Ansätze:

Da wir die Streiter der Götter waren, liegt es natürlich nahe, die Zeichen den Zwölgöttern zuzuordnen. Bastrabuns Hand hatte hier offensichtlich starke Affinitäten zu Phex (eventuell auch zu Ingerimm), während das wandelnde Bildnis deutliche Zusammenhänge zu Tsa und eventuell Travia besaß. Das Rubinauge zeigte zwar geringfügige Ansätze von Hesinde (doch dieses würde ich eher dem fünften zuordnen), doch der Wahnsinn, der sich offenbar dahinter verbarg, deutet sehr viel stärker auf Dämonen hin, als auf Götter. Insbesondere das dritte Zeichen jedoch schien keinerlei Parallelen zu den Zwölgöttern zu besitzen, außer dem körperlichen Wandel, der natürlich Tsa zuzuordnen wäre.

Als zweiter Gedanke blieb mir, die Zeichen den verschiedenen Pantheons oder magischen Traditionen zuzuordnen, mittels denen insbesondere auch die Herkunft der Zeichen übereinstimmt. So steht das zweite Zeichen offensichtlich für die Elfische und möglicherweise die Satuarische Zauberei, das dritte eindeutig für die der Echsenmenschen. Da sowohl das erste als auch das vierte Zeichen von einem Prägildenmagier zwölgöttlichen Glaubens geprägt worden waren (ein Magier-

mogul und Bastrabun), scheint es sinnvoll, das vierte eher mit seiner zwergischer Herkunft zu verbinden. Problematisch zeigt sich in diesem Zusammenhang, dass das fünfte Zeichen eindeutig gildenmagischen Ursprungs ist. Da aber nicht mehr hinreichend viele (ausreichend kompetente) magische Traditionen übrig bleiben, ist eine Zuordnung nach Pantheons vermutlich sinnvoller.

Eine Zuordnung der Zeichen zu den (sieben) Elementen erwies sich als nicht sinnvoll.

Zuletzt bleibt die Vermutung, die sieben Zeichen verschiedenen Völkern aus verschiedenen Zeitaltern Deres zuzuordnen. Das rubinene Auge entspräche dem jungen Volk der Menschen, das wandelnde Bild dem alten Volk der Elfen. Die Hand Bastrabuns bliebe für die Zwerge (denn von denen soll sie ursprünglich erschaffen worden sein). Das dritte Zeichen stammt aus den Händen der Achaz, während das siebente (Siebenstreich) den Göttern vorbehalten bliebe. Bisher spricht gegen diese Theorie, dass sich das erste und das fünfte Zeichen offenbar das Volk der Menschen teilen müssten.

Während des Allaventurischen Konventes wurde ich auf eine weitere mögliche Kategorisierung hingewiesen: Die sieben (beziehungsweise acht) Sternzeichen des Südens: Der Kelch, die zwei Ringe, die Harfe oder Schriftrolle, das Einhorn, Satinav und seine Töchter, das Rubinauge, der Dolch oder Pfeil. Insbesondere unter dem Gesichtspunkt, dass die sieben Zeichen offenbar zusammenfinden sollen, um das Kind Satinavs (den Untergang Borbarads) zu schützen, scheint diese Zuordnung sehr sinnvoll. Allerdings war sie nicht hilfreich, als es um die Auffindung der letzten beiden Zeichen ging.

Es scheint zwar möglich zu sein, die Zeichen nicht als Artefak-

te, sondern als eigenständige Wesenheiten zu betrachten (was auch ihren offensichtlichen eigenen Willen erklären würde – welcher jedoch auch für besessene Artefakte möglich wäre), allerdings werde ich mich nicht danach orientieren, sondern sie als Meisterwerke der Artefakterschaffung betrachten.

## **XVI. Lektion: Kreide und Kraft**

### **– Die Macht der Arkanoglyphen**

Arkanoglyphen sind – und hier muss ich etwas weiter ausholen, denn das Wissen um sie ist nahezu vollständig verloren und erst durch meine Feldforschung in den Ruinen und Gräbern Araniens wiederentdeckt worden – eine Form von Zauberzeichen. Der Begriff Zauberzeichen umfasst alle zauberkräftige Symbolik Deres, ist jedoch im einzelnen sehr verschieden ausgeprägt und daher in verschiedene Arten unterteilt worden. Heutzutage am bekanntesten sind sicherlich die verschiedenen Bann- und Schutzkreise und die Runen, wie sie bei den thorswalschen Magiern weit verbreitet sind. Ich will mich jedoch mit einer anderen Art der Zauberzeichen befassen: den Arkanoglyphen.

Während meiner Ausbildung bei Meister Sephirel Ratimon lernte ich Bann- und Schutzkreise kennen, verstehen und anwenden und sie haben mir immer gute Dienste geleistet, wenn ich nun aber zurückblicke, ist der größte Vorteil, den sie mir erbracht haben, der, dass ich durch sie einige Vorkenntnisse im Bereich der Zauberzeichen hatte und es mir somit um einiges leichter fiel, die Arkanoglyphen, die ich zum ersten Mal in einem alten Magiergrab in der aranischen Wüste fand, als solche zu erkennen, sie zu kopieren und zu entschlüsseln. Sie wirken in gewisser Weise ähnlich – was auch erklärt, warum sie gemeinsam mit den Bann- und Schutzkreisen unter dem Begriff Zauberzeichen zusammengefasst werden können – haben jedoch auch einige Eigenheiten und bedürfen zusätzlicher Übung. Hier sind ersteinmal diejenigen Glyphen, die ich fand, als ich in Aranien auf der Suche nach den Komponenten von

Bastrabuns Bann war:

## **Das Leuchtende Zeichen**

Dieses Zeichen fand ich in der eigentlichen Grabkammer des Magiers, dessen letzte Ruhestätte wir durchsuchten. Es befand sich mehrfach an den Wänden und schien wie aus eigener Kraft zu leuchten und erhellte den gesamten Raum, ohne dass Fenster, ein Oberlicht oder andere Lichtquellen vorhanden waren. Nach eingehender Untersuchungen fand ich einige Ähnlichkeiten mit dem bekannten Zauber Flim Flam Funkel. Zur Deutung der Glyphe selbst, also dem sichtbaren Teil dieses Zauberzeichens, ist zu sagen, dass sie aus zwei verschiedenen, einzeln vollkommen wirkungslosen Zeichen (ich werde Zeichen dieser Art im Folgenden als Protoglyphen bezeichnen) besteht. Die doppelt auftretende Protoglyphe steht vermutlich für *Ursprung*, die einzelne in der Mitte allem Anschein nach für *Phantasmagorie*, was sich auch beides gut mit der offensichtlichen Wirkung der Glyphe vereinbaren lässt. Diese Arkanoglyphe ist eine recht simple und dennoch äußerst nützliche Vertreterin ihrer Art. In der Form, in der ich es fand und untersuchte, war sie noch mit einem weiteren Symbol versehen, das ihre Wirkungsdauer enorm verlängerte. Dieses Zeichen werde ich weiter unten näher erläutern.

## **Das singende Zeichen**

Ich stieß auf diese Arkanoglyphe, als wir in der Pentagrammakademie zu Rashdul auf der Jagd nach dem Dieb des Glahtorrana waren. Dieses Zeichen befand sich an vielen Zugangstüren zu den Arbeitszimmern. Es handelt sich – wie sich

nach eingehender Analyse feststellen ließ – um eine Art Schutzzauber, eine magische Sicherung vor Einbrechern. Sollte jemand unberechtigt die Tür zum Zimmer öffnen, würde ein sehr lautes Geräusch entstehen. Welcher Natur genau dieses Geräusch ist, lässt sich durch einige kleine Zusätze bestimmen. Vermutlich wäre ein einzelner langer Ton, aber auch ein Kreischen oder vielleicht sogar ein ganzer gesprochener Satz möglich.

## **Das Siegel der Seelenruhe**

Diese Glyphe fanden wir in den Katakomben unterhalb von Borbra. Sie wirkt solcherart, dass jeder, der den verzauberten Raum – denn obwohl keine Ortssigille vonnöten ist, bezieht sich das Zeichen immer auf den Raum, in dem es sich befindet (hier ist zu vermuten – obwohl ich natürlich keine Gelegenheit hatte, es näher zu untersuchen – dass das Zeichen auch nur innerhalb geschlossener Räume wirkt, es also beispielsweise nicht an Stadtmauern angebracht werden kann, um eine ganze Stadt einzuschläfern – zumindest nicht ohne gravierende Modifikationen, die aber wiederum fast als eigenes Zeichen angesehen werden könnten) – betritt, sofort schläfrig wird und in einen natürlichen, geruhsamen Schlaf fällt. Das hier das Element der Bannung – wohlgemerkt nicht Element im Sinne der sechsfaltigen Elementtheorie – ist noch recht leicht verständlich, schließlich schlägt der Schlaf die Betroffenen in seinen Bann, etwas komplizierter steht es mit der Protoglyphe der Wahrnehmung. Dass man während des Schlafes über eine deutlich reduzierte Wahrnehmung verfügt, ist selbstverständlich, aber müsste dann nicht die invertierte Glyphe von Wahrnehmung zu finden sein? Da sie dies offen-

sichtlich nicht ist, lässt sich nur spekulieren, dass der Aspekt der Wahrnehmung mit dieser Tatsache zusammenhängt. Ich befürchte, um den wirklichen Grund herauszufinden, müsste man die Erschaffer befragen.

## **Das hermetische Siegel**

Zum ersten Mal traf ich auf dieses Zeichen, als es auf eine kleine hölzerne Schatulle eingraviert war, die sich im Arbeitszimmer des Chimärenmeisters Abu Terfas befand. Darin lag ein makellos erhaltenes und vollkommen ausgeblutetes Menschenherz, das vermutlich schon längst hätte verwest sein müssen. Offensichtlich hatte diese Arkanoglyphe damit zu tun. Schnell stellte ich fest, dass sie eine stark konservierende Wirkung besitzt. Egal welches Gefäß man mit dieser Glyphe versieht, jedweder Inhalt wird – solange die Magie des Zeichens intakt ist – unverderblich, wenn das Gefäß nicht geöffnet wird. Vermutlich bezieht sich die Wirkung nicht unbedingt nur auf richtige Gefäße, sondern auf alle geschlossenen Behältnisse, so zum Beispiel Zimmer, Höhlen, möglicherweise sogar ganze Gebäude. Dass diese Wirkung von unschätzbarem Wert für die Alchimie ist, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Eventuell wurde es früher sogar zur Aufbahrung von Leichen verwandt.

## **Die Glyphe der elementaren Attraktion**

Diese Arkanoglyphe fanden wir in den drei falschen Eingängen des Magiergrabes. Die Luft dort war besonders stickig und hätten wir uns längere Zeit in diesen Tunneln aufgehalten, wären wir mit Sicherheit erstickt. Grob umschrieben bewirkt dieses Zeichen, dass es charakteristische Eigenschaften des

bezeichneten Elementes verstärkt. In diesem Falle ist im am unteren Rand der Arkanoglyphe das Symbol für das Element Luft enthalten. Da dieses allerdings verkehrt herum auftritt, ist zu vermuten, dass es sich um die pervertierte Form des Elementes handelt. Dies ist auch gut mit der von mir vorgefundenen Wirkung zu vereinbaren, dass nämlich Lebensfeindlichkeit durchaus ein Charakteristika pervertierter Luft ist. Zusätzlich finden sich im oberen Teil noch die Protoglyphen für Verstärkung und Ziel, die offensichtlich notwendig sind, um die Magie auch tatsächlich auf das bezeichnete Element wirken zu lassen und die entsprechende Wirkung heraufzubeschwören. Die verbleibenden, ineinander verschlungenen Symbole sind offensichtlich Schriftzeichen des Zhayad, die zusammen eine Ortssigille bilden, die bezeichnet, wo die Wirkung auftritt, beziehungsweise an welcher Stelle im Wirkungsbereich das Zeichen angebracht wurde – an dieser Stelle steht die Ortssigille "Mauer". Zur Bildung von Namens und Ortssigillen, werde ich später mehr sagen. Alles in Allem ist diese Arkanoglyphe äußerst vielseitig einsetzbar, obgleich auch deutlich komplizierter in Verständnis und Anwendung als zum Beispiel das Leuchtende Zeichen.

## **Die Zähne des Feuers**

Dieses Zeichen fand ich auf einer massiven Steintür, die sich, da sie weder über Schluss noch Hebel verfügte, als enormes Hindernis erwies. Mithilfe eines Smaragdes, der sozusagen als Schlüssel fungierte, wurde diese Glyphe aktiviert und verschlang die gesamte Tür vollständig. Die nebenstehende Abbildung entbehrt vorerst dieses Zusatzes, dass die Arkanoglyphe mit einem bestimmten Auslöser versehen wurde, da ich mich

diesem Punkt später widmen werde. Diese reduzierte Arkanoglyphe besteht – erneut neben einer Ortssigille, hier: SSteintürim oberen Teil aus den Protoglyphen Ziel und Bannung, offensichtlich, um eine Verbindung zum zu vernichtenden Material zu bilden und den eigentlich Vorgang durzuführen. Im unteren Teil der Komposition findet sich die Protoglyphe für Weg, die selbstverständlich für die Bereitung eines neuen Fortschreitens steht. Die enorme Macht, die von dieser Arkanoglyphe ausgeht, schlägt sich auch in ihrer außerordentlich schwierigen Herstellung nieder. Es bedarf einiger Erfahrung, sie korrekt anzubringen und die Magie in die richtigen Bahnen zu lenken. Darüberhinaus ist es sicherlich keinerlei Magie, die für das Feld nutzbar ist, da es viel Zeit erfordert, diese Arkanoglyphe anzubringen, dennoch besitzt sie einiges Potential.

## **Das Zeichen der Zauberschmiede**

Diese zauberkräftige Gravur konnte ich aus einigen alten Schriften in den Bibliotheken der Drachenei-Akademie zu Kunchom rekonstruieren. Sie ist offensichtlich in der Lage, eine beliebige Waffe (obwohl vermutlich für Schwerter und Säbel konzipiert) so zu verzaubern, dass sie gegen eine bestimmte überderische Wesenheit (gezielt gemeint sind hier Geister und Dämonen) besonders verletzend wirkt. Zu diesem Zweck wird zu den notwendigen Protoglyphen Macht, Bannung und Verstärkung der wahre Name der betreffenden Wesenheit eingearbeitet. Da sich Dämonen insbesondere in verschiedene Domänen unterteilen lassen, wirken die wahren Namen der entsprechenden erzdämonischen Wesenheiten nach dem oben genannten Prinzip für alle Arten von Dämonen der zugehörigen Domäne. Da es Theorien darüber gibt, dass

auch andere Wesen (etwa Drachen, Elfen, Feen oder sogar Gildenmagier) wahre Namen besitzen, stellt sich die Frage, ob es möglich ist, entsprechende Schadenswirkungen auch gegen diese Wesenheiten – oder einfach Menschen – hervorzurufen. Die Kombination der verschiedenen Protoglyphen erschließt sich recht einfach: Da die normale Gefährlichkeit einer Waffe gesteigert werden soll, ist selbstverständlich die Glyphe für Verstärkung vonnöten, während sich Macht und Bannung direkt aus der Verknüpfung mit wahren Namen erschließen. Da es zwei gegensätzliche Theorien darüber gibt, wie wahre Namen korrekt dargestellt werden können (Ich vertrete unverkennbar den Zhayad-Standpunkt, dessen Richtigkeit sich allein daraus ergibt, dass es auf Dere kein bekanntes Volk gibt, dass diese Sprache als eigenes Kommunikationsmittel entwickelt hat und daher von außerhalb der dritten Sphäre stammen muss), gebe ich hier kein Beispiel, denn scheinbar gelingt es sogar ohne die Verwendung der Zhayad-Zeichen, wahre Namen darzustellen – auch wenn mir das bisher nur aus Beschwörer-Kreisen bekannt ist. Ich brauche an dieser Stelle kaum zu erwähnen, dass diese Arkanoglyphe von unschätzbarem Wert für jeden ist, der es im Nahkampf mit Dämonen zu tun bekommt.

## **Die Glyphe des verfluchten Goldes**

Diese Arkanoglyphe zierte einige Wandteppiche in einer mit Gold und Edelsteinen angefüllten Kammer im Palast des Chimärenmeisters. Zunächst erschloss sich mir ihre Wirkung nicht gänzlich, ich konnte lediglich feststellen, dass es sich um eine Art Schutzmechanismus handeln musste. Als Ingvar dann allerdings einen Stein aus dem Schatz entfernte und unmittel-

bar danach von einer plötzlichen Schwäche übermannt wurde, die erst abklang, als er den Stein zurückbrachte, erkannte ich die Wirkung des Zeichens. Es raubt jedem, der dumm genug ist, etwas aus dem betreffenden Schatz zu entwenden, die Lebenskraft und zwar so lange, bis der gestohlene Gegensand zurückgebracht wurde. Wie genau das Zeichen hier zwischen rauben und rechtmäßig entnehmen unterscheidet und welcher genauen Definition des Wortes zurückgebracht es folgt, ist schwer zu ergründen, also gilt es besondere Vorsicht walten zu lassen, wenn man mit dieser Glyphe in Kontakt kommt. Zum Schutz vor Dieben ist dieses Zeichen allerdings sehr zuverlässig, jedoch ist es auch entsprechend kompliziert zu verwirklichen.

### **Satinav's Siegel**

Diese besondere Glyphe hat alleine keinerlei Wirkung. Ihre einzige Fähigkeit ist es, die Wirkungsdauer anderer Arkanoglyphen enorm zu verlängern. Es muss zusätzlich zu allen sonst noch nötigen Protoglyphen und Sigillen eingefügt werden. Neben einiger zusätzlicher Arbeit beim Erstellen des Zeichens, verkompliziert sie auch die zu wirkende Magie ein wenig, so dass ich empfehle, diesen Zusatz zunächst zu vernachlässigen und erstmal nur unmodifizierte Arkanoglyphen zu verwenden.

### **Schutzsiegel**

Auch diese Glyphe ist lediglich als Zusatz zu anderen Arkanoglyphen zu betrachten. Entgegen Satinav's Siegel verändert es jedoch nicht die Wirkung des erweiterten Zauberzeichens,

sondern schützt es gegen Fremdeinwirkungen. Anhand einer integrierten Elementarglyphe (also tatsächlich der Wahl eines der sechs Elemente) wird die genaue Wirkung gegen Angreifer der zu schützenden Arkanoglyphe festgelegt. Bisher habe ich diese Glyphe glücklicherweise noch nicht in Aktion betrachtet, aber ich stufe seine Wirkung durchaus als vernichtend ein.

## Sigillen

Es gibt verschiedene Arten von Sigillen, die unterschiedliche Dinge bezeichnen, zu den wichtigsten gehören die Namenssigillen und die Ortssigillen (die ich wohl beide nicht näher erläutern muss). Sie entstehen aus der eigentlichen Bezeichnung, beziehungsweise dem eigentlichen Namen des Ortes oder der Person auf Zhayad (ich vermute zwar, dass gleiche Wirkungen auch mit Ur-Tulamidischen Namen und Bezeichnungen möglich ist, habe mich jedoch nie weiter damit beschäftigt). Handelt es sich um einen Namen, werden alle Vokale, sowie alle doppelten Konsonanten entfernt. Die übrigen Schriftzeichen werden – der arkanen Esthetik gerecht – angeordnet und ergeben dann die Namenssigille. Ortssigillen entstehen ähnlich, jedoch werden hier nur doppelt auftretende Vokale und Konsonanten entfernt – einfache Vokale bleiben also bestehen. Als ein Beispiel mag hier die Bezeichnung meiner persönlichen Berufung dienen: *flagrum daemonis*. Da es sich offensichtlich um einen Namen handelt, also eine Namenssigille entstehen soll, entfernen wir entsprechende Schriftzeichen und behalten *flgrm dns* über. Geschrieben in Zhayad ergibt dies die Namenssigille.

## **XVII. Lektion: Arkanil und Arkanoglyphen – Die Rohalsschrift**

Nachdem ich mich intensiv mit den Arkanoglyphen oder Zaubersymbolen auseinandergesetzt und durch eine detaillierte Abhandlung in Mirham meine Maguswürde erhalten hatte (und später auch die Magisterehre in Punin), habe ich begonnen mich in den fast vergessenen Fertigkeiten der alten Rohalsschrift (oder auch Arkanil genannt) zu üben. Glücklicherweise erscheint mir in diesem Zusammenhang, dass ich bereits zuvor aus der weißen Gilde ausgeschieden war – wenn auch zunächst nicht freiwillig – denn in ihren Reihen ist die Anwendung dieser Form der Magie mit Blick auf die Gefahren der kritischen Essenz strengstens verboten. Eine Einstellung, die für ungebildete, unerfahrene und unkontrollierte und -disziplinierte Magier, durchaus ihre Berechtigung hat, doch in meinem Fall nicht angemessen wäre.

Wie ich feststellte, bietet die Rohalsschrift ein enormes Potential – weit über das der Arkanoglyphen hinaus, auch wenn das Erzwingen vollständig neuer Wirkungen mittels des Arkanils wohl kaum in den Fähigkeiten der meisten Gildenmagier liegen mag und sicherlich Jahrzehnte eingehenden Studiums erfordert. Ich werde mich vorerst auf die Nutzung der Glyphen zur Unterstützung grundlegender gildenmagischer Magie beschränken, doch bereits dort bietet sich ein gewaltiges Feld, auf dem dieses seltene Wissen genutzt werden kann.

Zuvorderst ist es jedoch von essentieller Wichtigkeit zu erwähnen, dass diese magischen Zeichen nicht nur sehr aufwändig und schwierig anzufertigen sind, sondern, dass das

Bündeln solch hochpotenter magischer Energien naturgemäß furchtbar gefährlich ist und damit bereits ein einzelner Zauberwirker ohne die Nutzung von Kraftlinien die kritische Essenz erreichen oder sogar überschreiten kann. Zuallererst sind also möglichen Schutzmaßnahmen gegen die unterschiedlichen Auswüchse zu treffen, die die kritische Essenz annehmen kann: magische Rückkopplungen, das Erscheinen von Sphärenwesen bis hin zu hochrangigen Dämonen, körperliche Beeinträchtigungen und unerwartete Sphärenreisen. Außerdem ist es entscheidend, dass keine weiteren Personen anwesend sind, um sie bei einem fatalen Fehlschlag (der auch dem besten aller Magier aus Unglück passieren kann) nicht zu gefährden oder zu vernichten.

Des Weiteren sei hier vor überflügelndem Hochmut gewarnt, der schnell die Grenzen der astralen Kräfte des Zaubers überschreiten kann. Wer sich bei einer solch gefährlichen Form der Magie übernimmt und Wirkungen zu erzielen gedenkt, die jenseits seiner Fertigkeiten liegen, wird wohl schnell als verkohlte Leiche auf dem kalten Boden oder als trauriges Opfer in der siebten Sphäre landen – und wie ich vermute wird für die meisten Magier, die sich mit dieser Zauberei einlassen sollten, ein Gebet an Phex sehr viel nutzbringender sein, als eines an Hesinde...

## **XVIII. Lektion: Blut und Bäume**

### **– Von den Priestern Sumus**

Es ist selbstverständlich – und auch gerechtfertigt – die gildenmagische Zaubertradition als die höchste und reinste aller arkanen Gemeinschaften zu betrachten. Dennoch sollte uns (und vor allen Dingen dir, Unwissender) nicht der Blick fehlen, auch andere durchaus kompetente und zuweilen urtümlichere Formen der Magie zu erkennen und zu schätzen. So erging es mir zunächst in Tobrien, als wir abseits der großen Heere unseren eigenen Krieg wider dem Meister der Dämonen und seinen finsternen Ritualen führten. Wir reisten einige Zeit im Auftrag der größten Druidenversammlung des ganzen Landes und so hatte ich Gelegenheit mich etwas näher mit den Grundlagen ihrer Magie und ihrer ganzen Lebensart zu beschäftigen. Tatsächlich schienen die legendären Geschichten zu stimmen, die von mächtigen, magiegeladenen Steinkreisen, wild wuchernden Wäldern und Naturgeistern erzählten, die allesamt im Einklang mit den Druiden lebten. Den Sumupriestern – wie sie bisweilen auch genannt werden – lagen ihre Steinkreise (von denen es mehr zu geben schien, als ich mir vorher ausmalen konnte) in der Tat sehr am Herzen und es schien sie sehr tief zu treffen, dass Borbarad diese (ihnen heilige) Stätten für seine perversen Rituale ausnutzte. Die Magie eines solchen Kreises tiefer zu ergründen blieb mir keine Zeit, doch sie schien stark mit einem sogenannten Kreisstein, der jeweils mittig zwischen den eigentlichen Stelen vergraben lag, zusammenzuhängen und durch eine Entfernung desselben gebrochen werden konnte. Hätte ich nicht etwas zur gleichen Zeit zwei Magier aus dem Konzil der Elemente zu Drakonia getroffen, wäre ich davon

überzeugt gewesen, Druiden seien die unbestrittenen Herrscher der elementaren Gewalten. Ich konnte einen – vergleichsweise jungen Druiden – dabei beobachten, wie er aus einem einzigen Feuer mehr als eine Handvoll kleiner Elementargeister herauslöste und sie mit verheerender Wirkung gegen unsere Feinde aussandte, während er selbst einen leibhaftigen Karakil in einem Wirbelsturm gefangenhielt. Es bleibt zwar zu vermuten, dass nur die Tatsache, dass er an seinem eigenen Steinkreis kämpfte, dafür sorgte, seine Zauber zu derartiger Kraft anschwellen zu lassen, doch auch seine Blutopfer – keinesfalls intelligenter Lebewesen jedoch – mögen dafür ausschlaggebend gewesen sein. Zu honorieren bleibt die unerschütterliche Hingabe und der ungebrochene Mut – wie man sie meist nichteinmal bei Soldaten findet – mit dem die Druiden ihre Heiligtümer selbst gegen eine erschütternde und unüberwindliche Übermacht verteidigten.

Als wir im Konzil der elementaren Gewalten zu Drakonia zu Gast waren und auf den Anbeginn des neuen Jahres warteten, nutzte ich die Zeit, mich mit den dort lebenden und lehrenden Druiden auszutauschen und konnte feststellen, dass ihre Kenntnisse über die grundlegenden astralen Kräfte dieser Welt zwar sehr naiv und zu sehr der Natur verhaftet, dafür aber unseren eigenen Erkenntnissen um Generationen voraus waren. Ich schließe mit dem Rat, Unwissender, dass du die Druiden stets als Verbündete im Kampf gegen das Dämonentum betrachten und ihr Wissen achten und nutzen solltest. Des Weiteren beschwöre ich dich, Unwissender, deinen Geist nicht durch das vorherrschende Denken einzuschränken, sondern fremde Zaubertraditionen unvoreingenommen zu betrachten und untersuchen, um auf verborgene Fähigkeiten zu treffen und sie

dir, zum Zwecke der Verteidigung dieser Spähre gegen eindringende Feinde, anzueignen.

## **Die letzte Lektion: Gaben und Gebote**

### **– Ein Nachwort**

Inhalt: Abschließende Worte; Der Aufruf, Egardims Pfad nicht zu folgen, um nicht Leib und Leben zu verlieren; Fall doch folgen, der Aufruf, ihn aufzusuchen und bei ihm in die Lehre zu gehen und seine Brde und sein Erbe anzunehmen.

Bist du hier angekommen, hast du Ausdauer bewiesen, Unwissender. Doch mit Ausdauer alleine können wir unseren Krieg nicht bestreiten. Ein letztes Mal beschwöre ich dich, Unwissender, daher, von diesem Pfad abzulassen, denn die Begabungen, derer es Bedarf, auch nur die erste Schlacht in diesem Krieg zu überstehen, sind so rar unter den Sterblichen, dass sie kaum in einem unter tausend unserer Zunft zu finden sind.

Zuvorderst seien außerordentlicher Mut und unerschöpfliche Geduld genannt. Ein jeder täte gut daran vor unseren Feinden zu fliehen, sobald er sie erblickt, doch uns obliegt es, sich ihnen zu stellen und bis zum Ende – jedwedem Ende – nicht zu wanken. Ebenso obliegt es uns, stets wachsam zu sein, niemals zu ermüden und bis in alle Ewigkeit auf der Lauer zu liegen – denn es liegt jenseits unserer Macht, den Krieg in die Heimat unserer Feinde zu tragen. Wer beim Ablick eines dämonischen Wesens die Flucht ergreift – und ich werde mich hüten, jemanden dafür zu verurteilen – sich auf seinen zweifelhaften Erfolgen ausruht oder mangelnde Geduldigkeit aufzeigt, der ist für unser Handwerk nicht geeignet.

Fürderhin seien Intelligenz und Gelehrsamkeit genannt. Schlachten unseres Krieges werden im Geist ausgetragen und nur ein wacher Geist kann hier siegreich sein, denn nur durch

kluge und rationale Entscheidungen können wir dem Chaos überlegen sein. Und so wie der starke Arm eines Kriegers ein Schwert benötigt, um von Nutzen zu sein, so benötigt ein großer Verstand Lehrstunden, Übungen und Bücher und nur durch ein fleißiges Studium der arkanen Künste können wir die Stärke erreichen, die wir für unseren Krieg benötigen – selbst wenn ein Sieg in diesem Konflikt zwischen Ordnung und Chaos unerreichbar ist.

Des Weiteren sind Gehorsam und Opferbereitschaft unabdinglich, um es in unserem Handwerk weit zu bringen. Obgleich wir uns niemals einer weltlichen oder göttlichen Autorität unterwerfen können (abgesehen von den Göttern selbst), denn unser Handeln, unser Leben stellen wir in den Dienst der Sphäre und der göttlichen Ordnung, nicht den eines Fürsten oder Priesters, und obgleich wir uns in einigen Belangen nicht einmal der Autorität der Gilden unterwerfen dürfen (denn nur durch eine innere Einigkeiten, die die Spaltung der Gilden überbrückt, sind wir in der Lage, unserem Feind zu widerstehen), müssen wir einer eigenen Ordnung folgen, die nur durch uneingeschränkten Gehorsam untereinander aufrechterhalten werden kann. Ordnung ist die Mauer an der sich die Wellen des Chaos brechen, doch mangelnder Gehorsam ist mit tiefen Rissen gleichzusetzen, die das ganze Bauwerk schwächen. Doch auch die stärkste Mauer muss von tapferen Mannen besetzt werden, die bereit sind, sich für die Verteidigung ihres Postens zu opfern. Und unser Krieg mag viele Opfer fordern: von den offensichtlichen wie dem Verlust von Gliedern über einen schmerzhaften und grausamen Tod bis hin zum unabwendbaren Wahnsinn. Und gar der Verlust der eigenen Seele an die kalten Feuer der Niederhöllen ist

kaum zu umgehen. Lasse ab von diesem Krieg, Unwissender, wenn du nicht bereits bist, alles, was dir lieb und teuer ist zu opfern.

Mut, Geduld, Intelligenz, Gelehrsamkeit, Gehorsam, Opferbereitschaft – besitzt du, Unwissender, auch nur eine dieser Eigenschaften nicht, so rate ich dir zu vergessen, was du hier gelesen hast. Niemals wirst du dich unserem Kampfe anschließen können, niemals Teil derer werden, die alles aufgeben, um die Bewohner Deres vor dem Ansturm der Dämonen zu beschützen.

Solltest du glauben, dass du all diese Gaben in überragendem Maße besitzt, Unwissender, so leidest du an maßloser Selbstüberschätzung. Dennoch sei es dir gestattet, dich auf die Suche nach den Meinen zu machen und es wird sich zeigen, ob es dir bestimmt ist, Leib und Leben im Kampf gegen die siebente Sphäre aufs Spiel setzen zu dürfen, ob es dir bestimmt ist, an dem von mir verbreiteten Wissen, der von mir verbreiteten Weisheit teilzuhaben, von meinen Anhängern zu lernen und eines fernen Tages meine schwere Bürde – meine Pflicht – zu übernehmen, nachdem ich schon lange Golgaris Schwingen habe rauschen hören...

## Promotii

Eine Ehrung all jener tapferen Streiter, die an unserer Seite und zu unserem Wohl gefochten haben, die Welt vor dem Alveraniar des verbotenen Wissens zu wahren:

- *Adaque Turlésin*, Magierin der linken Hand, Mitglied der Schatten;  
für ihre Treue und Unterstützung im offenen wie verborgenen Kampf gegen Borbarad
- *Alya von Schattengrund*, Schwert der Schwerter  
für ihre unerschütterliche Tatkraft und ihre löwinnengleiche Stärke im Kampf gegen Borbarad und seine Heere
- *Bernfried von Ehrenstein*, Herzog zu Tobrien  
für sein tapferes Engagement bei der hoffnungslosen Verteidigung Tobriens gegen die Invasion der Verdammten
- *Cuanu ui Bennain*, König von Albernia  
für seine vorbildliche Kommandoführung und Motivation der unzuverlässigen Landwehren in der Schlacht an der Trollpforte
- *Dschelef ibn Jassafer*, Erzmagier der großen grauen Gilde des Geistes  
für seine einzigartigen Forschungen zu Bastrabuns Bann und langjährige Unterstützung unseres Kampfes gegen Borbarad

- *Emer ni Bennain*, Reichsregentin und oberste Heerführerin an der Trollpforte für ihre Besonnenheit im Augenblicke größter Trauer und schwindender Hoffnung
- *Krallawatsch*, Trollschamane aus dem Raschtulswall für seine wegweisenden Worte und seine Unterstützung in der Schlacht an der Trollpforte
- *Leomar vom Berg*, Reichserzmarschall für sein strategisches Können und seine militärische Weitsicht auf den Vallusanischen Weiden und in der Schlacht an der Trollpforte
- *Pyriander di Ariachos*, Spektabilität und Großmeister des Feuers zu Drakonia für seine lange Unterstützung in der Suche nach dem geflügelten Geschoss
- *Prishya von Garlischgertz*, Convocata Prima der großen grauen Gilde des Geistes für ihre lange Unterstützung und klugen Ratschläge im Kampf gegen Borbarad, insbesondere ihr Bemühen, die tiefen Risse zwischen den drei Gilden zu schließen
- *Rakorium Muntagonus*, Erzmagier der großen grauen Gilde des Geistes für seine einzigartigen Forschungen zu Bastrabuns Bann und seine Unterstützung bei der Suche nach den sieben Kelchen

- *Saldor Foslarin*, Convocatus Primus des Bundes des weißen Pentagrammes  
für seine Unterstützung im Kampf gegen Borbarad, gesondert in der Schlacht an der Trollpfote – trotz persönlicher Differenzen
- *Salpikon Savertin*, Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden  
für seine langjährige Unterstützung im Kampf gegen Borbarad, insbesondere für die Gründung und Unterhaltung der Schatten
- *Strutzz*, Baron zu Trollnase  
für seine Vermittlung zwischen Menschen und Trollen
- *Tarliesin von Borbra*, Ordensmeister der grauen Stäbe  
für seine Unterstützung gegen Abu Terfas, seine langjährige Unterstützung im Kampf gegen Borbarad und seine selbstlose Expedition in die Gor zur Auffindung des Desiderats

## In Memoriam

In Erinnerung an alle, die im Kampf gegen das Chaos und den Dämonenmeister Leib und Leben verloren:

- *Aljajin Tunajaar*, Maraskanischer Schwertmeister; gefallen im Kampf gegen Yo’Nahoh
- *Brin von Gareth*, Kaiser des Mittelreiches; vom Reichsverräter Galotta ermordet
- *Delian von Wiedbrück*, Agent des KGIA; auf geheimer Mission von Borbarad ermordet
- *Dietrad von Ehrenstein*, Gemahl der Walpurga von Weiden; gefallen in der Schlacht bei Eslamsbrück
- *Faldegorn*, goldener Kaiserdrache; gefallen im Kampf gegen Razzazor
- *Fyrnbart der Alte*, Hochdruide Tobriens; gefallen bei der Entrückung der Insel Sumus Kate mit-samt der druidischen Steinkreise
- *Grimfold Helmfas Gilborn von Schwarzborn*, Ritter aus dem Gefolge Herzog Waldemars von Weiden; gefallen bei dem Versuch, Walpurga von Weiden vor den borbaradianischen Truppen zu retten
- *Rohezal vom Amboss*, Erzmagier der rechten Hand; Selbstversteinerung auf der Flucht vor borbaradianischen Truppen, um den heiligen Kelch des Eises zu schützen

- *Waldemar von Weiden*, der Bär, Herzog zu Weiden;  
gefallen im Zweikampf mit Karmoth
- *Yppolita von Kurkum*, Königin der Amazonen;  
gefallen im Kampf gegen den von Nirraven besessenen  
Sulman al'Venish