

Grenzenlose Macht

Prolog

Im Jahre 849 BF erschien Urishar, der dem Praios zugeordneten Alveranier der Ordnung, dem streng praiosgläubigen Pilger Heribald und verlieh ihm den Namen Arras de Mott. Aufgrund der von Urishar offenbarten Visionen gründete der fromme Pilger später den Orden des Heiligen Hüters und liess im Finsterkamm nahe der Passstrasse zwischen Greifenfurt und Yrramis das erste und bedeutendste Kloster des Ordens erbauen.

Gestrengt nach der Glaubenslehre des Ordens "Zuviel Wissen korumpiert den menschlichen Geist, wenn er noch nicht reif dafür ist" sammelte der Orden in den folgenden Jahrzehnten zahlreiche Schriften und Artefakte und verbarg diese in den Tiefen des Klosters vor dem Zugriff der Menschen auf Dere.

Der fromme Pilger Heribald wurde nach seinem Tod auf seinen Wunsch auf dem von ihm erbauten Kloster begraben, welches in ewiger Erinnerung an die lobenswerten Taten von Arras de Mott seitdem den Namen des Heiligen trägt.

Zwei Jahrhunderte später wurde das Kloster während den Wirren des Orkensturms von den Schwarzpelzen erobert und dabei grösstenteils zerstört. Die meisten Mönche wurden ermordet, lediglich dem Hohen Hüter Nicola de Mott gelang es mit einigen Getreuen, sich dem Zugriff der Orks zu entziehen. Unter ihnen befand sich auch der gestrenge Hüter Bormund.

Oberst von Blautann und vom Berg konnte das Kloster drei Jahre später schliesslich nach kurzer und blutiger Belagerung zurückerobern, die orkischen Verteidiger wurden dabei grösstenteils niedergemacht. Das Kloster jedoch war durch die orkische Besatzung und die Belagerungsmaschinen der mittelreichischen Truppen zu einer unbewohnbaren Ruine verkommen.

Im Jahre 1016 BF entschied sich der Heliocan Fariel Praiotin XII. nach langem Drängen des Hohen Hüters schliesslich, den Wiederaufbau der Klosteranlage im Herzen des Finsterkamms zu fördern. Daraufhin zog der Hohe Hüter Nicola de Mott zusammen mit den wenigen verbliebenen Hüttern, einigen weiteren praiosgläubigen Mönchen sowie einem zwergischen Bautrupps unter dem Kommando von Fandrim Sohn des Andrasch wieder in den Finsterkamm, um dort den Aufbau des heiligen Klosters in Angriff zu nehmen.

In den folgenden Monaten gingen die Arbeiten auf dem Kloster schnell voran und die Mönche zeigten sich frohen Mutes, den Wiederaufbau des Klosters noch im Rondramond des Jahres 1017 BF vollenden zu können.

Seit den Namenlosen Tagen im Jahre 1016 BF häuften sich allerdings seltsame Vorkommnisse und Unfälle auf dem Klostergelände, so dass sich der Hohe Hüter schliesslich genötigt sah, profanes Söldlingsvolk zum Schutze der Bauarbeiten auf Arras de Mott anzuheuern.

Kapitel I - Vom Greifenfurt bis nach Arras de Mott

27. Praios 1017 BF

Im Praiosmond des Jahres 1017 BF kommen in Greifenfurt einige Reisende an, die in den folgenden Tagen während den gewaltigen Ereignissen auf Arras de Mott noch eine sehr wichtige Rolle spielen sollen. Es handelt sich dabei um Azaru, einen Elementarmagier des geheimnisvollen und bisher nahezu unbekanntem Konzils der elementaren Gewalten zu Drakonien, den Ritter und Golgariten Hämhardt von Eberstamm-Mersingen zusammen mit seinem Knappen Meched, den tulamidischen Magier Karim von der alterwürdigen Al'at'chami-Akademie zu Fasar und den Novadi Nazir ben Shafir ay Birscha aus dem Herzen der Khôm. Jeden der Männer führten dabei persönliche Gründe in die Greifenmark. Azaru sucht auf Geheiss seines Grossmeisters Reto Sandström den Ursprung elementarer Verwerfungen im Finsterkamm-Gebirge. Der Golgarit indes brachte die Gebeine eines verstorbenen Kriegers zurück in seine Heimat Greifenfurt, um die Gebeine dort auf ewig zur Ruhe zu betten. Der Schwarzmagier Karim hingegen ist auf der Spur des seit Jahrhunderten verstorbenen Geoden Oischyn vom Wasser, welcher einst im Finsterkamm besondere, der Madas Gabe besonders affine Orte für mächtige Rituale genutzt haben soll. Den Novadi Nazir schliesslich trieben düstere Visionen des Abu Khômchra aus dem Wal-el-Khômra zu den "finsternen Bergen" im Norden Aventuriens.

28. Praios 1017 BF

Am nächsten Tag kommt ein Versorgungszug der Mönche des Klosters Arras de Mott in Greifenfurt an. Angeführt wird der kleine Trupp von Proviantmeister Hüter Emmeran, die Zwergenzwillinge Kuvim und Ballasch Söhne des Andrasch sind für die Sicherheit der Reisegesellschaft verantwortlich. Die heilige Choräle singenden Mönche führen einige Packesel mit sich, über eines der Tiere trägt zudem eine in Leinen gehüllte Leiche auf seinem Rücken. Wenig später kann der Novadi Nazir herausfinden, dass es sich bei der Leiche um Bruder Ansgar handelt, welcher erst vor wenigen Tagen bei einem Orküberfall auf dem Saljethweg getötet wurde.

Während die Mönche durch die Stadt bis zum Praiosberg im Zentrum der Stadt ziehen, nagelt einer der Mönche immer wieder Aushänge an die Türen und Wände der Stadt. Dort steht geschrieben, dass der Hohe Hüter Nicola de Mott zum Schutz der Bauarbeiten auf dem Klostergelände kampferprobte Mietlinge anzuheuern gedenkt.

Hämhardt von Eberstamm-Mersingen überlegt nur kurz, und als ihm die Gerüchte über des Nächtens auf dem Klostergelände umgehende, untote Orks zu Ohren kommen, bietet er den Mönchen seine Dienste sowie jene seines Knappen Mechmeds an. Karim und Nazir schliessen sich dem Zug der Mönche ebenfalls an, den beide Südländer erscheint es sicherer, nicht alleine sondern in einer grossen Reisegruppe ins Herz des Finsterkamms zu reisen.

29. Praios 1017 BF

Einen Tag später bricht der Zug der Mönche wieder aus Greifenfurt auf und folgt dem Lauf der Breite entlang gen Firun. Hämhardt und sein Knappe Mechmed sowie die Südländer Karim und Nazir begleiten den Zug. Bei Greifenberg verlässt die Gruppe den Flusslauf und folgt fortan dem Saljethweg bis zu den höchsten Gipfeln des Finsterkamms.

In Greifenberg schliesst sich zudem der Elementarist Azaru dem Versorgungstrupp an, da er zuvor leidvoll erfahren musste, dass eine einzelne Person in den Ork-verseuchten Gebieten der Greifenmark nur sehr wenig Aussicht auf eine unbeschadete Reise hat.

Kapitel II - Arras de Mott

6. Rondra 1017 BF

Am 6. Rondra des Jahres 1017 BF erreicht der Zug der Mönche schliesslich das Ziel der Reise: Das trutzige Kloster Arras de Mott, welches sich auf einer steilen Felsnadel östlich des Mönchstals erhebt. Noch immer zeugen zahlreiche Breschen in den Mauern sowie die russgeschwärzten Mauern des Bergfrieds von der orkischen Besatzung und der späteren Befreiung durch die kaiserlichen Truppen von Oberst von Blautann. Überall auf dem Klostergelände sind Bauarbeiten auszumachen, die meisten Arbeiten scheinen sich dabei auf die eingestürzte Kuppelhalle des gewaltigen Praios-Tempels zu konzentrieren. Später können die Neuankömmlinge erfahren, dass der zwergische Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch hier eine gewaltige Kuppel aus Mondstein und Mondsilber entstehen lassen will. Die fertiggestellte Kuppel soll dann das Licht des Herren Praios in vielfältiger Weise spiegeln und brechen, so dass der andächtige Besucher das Gefühl haben wird, leibhaftig im Vorhof Alverans zu stehen. Ein wahrlich ehrgeiziges Projekt!

Die Neuankömmlinge werden direkt bei ihrer Ankunft von Bruder Torbur und der jungen Novizin Serkia über die zahlreichen Pflichten und Beschränkungen auf dem Klostergelände informiert. Anschliessend werden ihnen karge Kammern im Obergeschoss der verfallenen Brauerei als Schlafplätze zugeteilt. Die nächsten Stunden verbringen die Männer damit, sich das Kloster sowie das am Fuss der Felsnadel gelegene Mönchstal genauer anzuschauen. Im Tal stehen auch die Behausungen des zwergischen Bautrupps unter Jandrim Sohn des Andrasch sowie die Zelte der Handwerker aus der Greifenmark.

Nach dem Abendmahl im Refektorium des Klosters werden die Neuankömmlinge in den Bergfried geladen, um sich dort persönlich dem Hohen Hüter Nicola de Mott vorzustellen. In den kalten Gemäuern des Turms sind neben dem Hohen Hüter auch der miärrische Baumeister Jandrim, der gestrenge Scripturnmeister Hüter Bormund sowie der Bibliothekar Hüter Quanon anwesend.

Nachdem Hämhardt sich selbst und seine erst kürzlich kennengelernten Begleiter vorgestellt hat, weist der Hohe Hüter Nicola de Mott die Neuankömmlinge nochmals auf ihre Pflichten sowie den streng geregelten Tagesablauf des Klosters hin. Anschliessend berichtet er ihnen von den seltsamen Vorkommnissen und Unfällen, die sich seit den Namenlosen Tagen des Jahres 1016 BF auf dem Klostergelände ereignet haben. Zuerst wurde der Hohe Hüter selbst während seiner Rückreise aus der Stadt des Lichts von schändlichen Orks überfallen und konnte sich nur durch ein göttliches Wunder des Herren Praios retten. Nur einen Tag später wurde der Altar in der Kapelle des Klosters mit Blut besudelt und musste neu eingeseignet werden. In den folgenden Tagen kam es dann immer wieder zu Unfällen auf der Baustelle rund um die Kuppel des Praios-Tempels.

Der Hohe Hüter erteilt den vier Männern daher gegen bare Münze den Auftrag, die seltsamen Vorkommnisse auf Arras de Mott aufzuklären und die Bauarbeiten auf dem Klostergelände zu schützen. Der überaus konservativ eingestellte Hüter Bormund kann dabei sein Unbehagen gegenüber den Neuankömmlingen nur schwerlich verbergen.

7. Rondra 1017 BF

Bereits am Morgen des nächsten Tags kommt es trotz des nächtlichen Wachdiensts der vier neu angeheuertem Söldnern zum ersten Zwischenfall: Proviantmeister Hüter Emmeran berichtet den vier Männern, dass die Hühner im klösterlichen Geflügelstall tot aufgefunden worden sind. Nach näheren Untersuchungen stellt sich heraus, dass jemand Rattengift unter das Futter der Tiere gemischt haben muss. Anschliessende Befragungen des für den Giftschrank verantwortlichen Bruder Ucurius sowie der Novizen Efferdin, Serkia und Larissa führen jedoch zu keinen weiteren Erkenntnissen.

Vor dem Mittagmahl kommt es dann bereits zu einem weiteren Zwischenfall: Der Greifenfurter Handwerker Raul beginnt plötzlich wie von Sinnen in der Tempelhalle des Praios herumzurennen und legt sich schliesslich wirre Sätze von sich gebend auf den Boden des Tempels. Azaru ist dabei zufällig anwesend und kann einige Wortfetzen des wie von Sinnen brabbelnden Handwerkers aufschreiben: 'Gefrässiges rotes Monclauge', 'Wibel des Regenbogens' und 'Wagen der Schwärze am Himmel des Wahns'. Der verwirrte Handwerker wird ins Mönchstal gebracht, eine magische Untersuchung des Mannes ergibt keine Erklärung für seinen plötzlichen Anfall. Zu diesem Zeitpunkt ahnt noch keiner der Anwesenden, dass die wirren Aussagen des Handwerkers die düstere Zukunft des Klosters sehr genau beschreiben!

Gegen Nachmittag wird auf dem Saljethweg in einiger Entfernung vom Kloster ein reiterloses Pferd gesichtet. Azaru gelingt es, das hennenlose Tier zu beruhigen und in den Klosterhof zu führen. Als die Novizin Larissa das Pferd daraufhin als Eigentum des Donnerbacher Magiers Emmerich von Falkenstein erkennt beschließen Hämnhardt von Eberstamm-Mersinge, Mechemed und Karim, sich auf die Suche nach dem verschollenen Magus zu begeben. Einige Stunden später kehren die drei Männer allerdings unverrichteter Dinge zurück. Lediglich ein Steinloch, welches an einem nach Osten abgehenden Gebirgspfad einige Weststunden vom Kloster entfernt gefunden wurde, lässt auf einen möglichen Überfall durch Rotpelze schließen. Weitere Spuren konnten dort allerdings nicht gefunden werden.

8. Ronda 1a17 BF

Bereits in der Nacht auf den 8. Ronda kommt es zu einem erneuten Zwischenfall: Im Lager der Handwerker bricht plötzlich ein Feuer aus, welches nur durch den grossen Einsatz der dort wohnenden Handwerker und der tatkräftigen Unterstützung der angeheuerteten Söldner unter Kontrolle gebracht werden kann.

Neben den niedergebrannten Hütten können Reste von Reisighaufen sowie die Spuren zweier Schwarzpelze gefunden werden. Natürlich schliessen die Vier hier sogleich auf Brandstiftung durch die Schwarzpelze. Die Spuren der Orks verlieren sich allerdings schon wenige Schritte entfernt im steinigen Untergrund des Mönchstals, so dass dieser Verdacht nicht weiterverfolgt werden kann.

Im Morgengrauen wird auf dem Klostergelände sodann eine grausame Entdeckung gemacht: Stempendeuter Hüter Wismond wird tot im Badehaus des Klosters aufgefunden. Die geöffneten Pulsadern des Mönchs und der mit Blut vollgelaufene Badezuber deuten auf Selbstmord hin. Nähere Untersuchungen lassen allerdings einen Mord wahrscheinlicher wirken. Am Hinterkopf des toten Mönchs kann eine Platzwunde entdeckt werden, zudem sind bereits in der Schlafkammer des Hüters Blutspuren zu finden. Die vier Söldner vermuten zu recht, dass der Hüter in seiner Kammer niedergeschlagen, ins Badehaus getragen und anschliessend durch das Aufschneiden der Pulsadern zu Tode gebracht wurde.

Zusätzlich entdeckt der Golgarit Hämnhardt einen kleinen Zettel in der totenstarrten Hand des Leichnams. Mit der Hilfe von Hüter Quanion kann dieser Zettel schnell als Positionsangabe eines Buches in der klösterlichen Bibliothek erkannt werden.

Unter der Aufsicht von Hüter Quanion begeben sich Hämnhardt und Karim daher wenig später in die Bibliothek des Klosters, um dort der Spur auf dem Zettel des toten Mönchs nachzugehen. Dabei finden die beiden schliesslich das Buch mit dem Titel "Sagen und Mythen des Finsterkamms". Beim Durchblättern des Buches fällt Hämnhardt eine handschriftlich verfasste Stempdeutung vor die Füsse. Zwar kann Karim herausfinden, dass sich diese Stempdeutung auf eine nur wenige Tage alte Stempkarte beziehen muss, doch den ausschweifenden Interpretationen des Verfassers kann der Talamide nicht folgen.

Karim und Hämnhardt schauen sich natürlich auch jene Seiten im Buch an, in welchen der Zettel als eine Art Lesezeichen gesteckt hat. Die Buchseiten handeln von der "Sage vom Wandertal", in welcher sich einige versteckte Hinweise auf ein mystisches Tal der Elemente befinden. Die Andeutungen und Hinweise werden die beiden Männer aber erst Tage später verstehen, wenn sie selbst den goldenen Berg im Morgengrauen erblicken dürfen und anschliessend das wundersame Tal der Elemente betreten werden. Doch Karim vermutet bereits jetzt, dass es sich bei dem Wandertal um jenen Ort handeln könnte, an welchem der Angroscho Oischyn vom Wasser einst sein Ritual wider den Elementarschänder sprach. Jener Ort, welcher überaus affm für Madas Gaben sein soll und welcher den eigentlichen Grund für Karims Reise von Fasar bis in den Finsterkamm darstellt.

Während Hämnhardt dann ungewollt Hüter Quanion mit seiner erfolglosen Untersuchung des Observatoriums beschäftigt, kann Karim in der klösterlichen Bibliothek noch weitere interessante Bücher durchblättern. Er findet dabei ein von Hüter Rochus verfasste Traktat über den Namen "Arras de Mott". Dabei wird klar, dass der durch den Alveranier Urishar auserwählte Name des Heiligen sicherlich nicht zufällig gewählt wurde. Die wahre Bedeutung des Namens ist bisher aber nicht eindeutig geklärt. Die möglichen Bedeutungen des Namens reichen über "Geheimnis des Verstorbenen", "Geheimnis des Hüters" bis hin zu "Hüter der Erdscholle" - alles Namensinterpretationen, die Karim zum jetzigen Zeitpunkt nicht genauer nachvollziehen kann, die sich aber nur wenige Tage später als allesamt zutreffend herausstellen werden.

In einem Buch mit dem Titel "Hinterlassenschaften des Hüters" findet Karim zudem Hinweise, dass sowohl der Standort des Klosters wie auch das Grab des Heiligen Arras de Mott damals nicht zufällig gewählt wurden. Des Weiteren wird in diesem Buch ein von Arras de Mott erschaffenes Szepter beschrieben, dass mit den Worten "Nimm den Pförtner, der den Gerechten den Weg weist, wenn die Tochter der Schlange wieder im Frevel erstrahlet!" an seine Nachfahren überreicht werden sollte. Auch diese Information kann Karim zum jetzigen Zeitpunkt nicht nutzen. Späteres Nachfragen bei den Mönchen des Klosters offenbart, dass das Szepter des Hohen Hüters erst während der Besatzung durch die Orks verloren gegangen ist.

Vor dem Mittagmahl kann am nördlichen Horizont eine dunkle Wolke ausgemacht werden, die sich schon bald als grosser Vogelschwarm herausstellt. Während einige Mönche und Handwerker noch über dieses möglicherweise göttliche Zeichen diskutieren, bewegt sich der Schwarm der Stumpkrähen rasend schnell auf Arras de Mott zu. Einige Vögel stürzen dann wie von Sinnen auf die Handwerker auf den Baugerüsten, während weitere Vögel die Männer und Frauen im Klosterhof mit unnatürlicher Aggressivität angreifen. Der Handwerker Olfrid stürzt dabei durch die Angriffe der wütenden Vögel vom Baugerüst hinab in den Tod, und nur das beherzte Eingreifen von Azaru und Nazir verhindert, dass die rasenden Vögel noch weitere Opfer unter den Handwerkern auf dem Baugerüst finden.

Nach wenigen Minuten liegen alle Vögel erschlagen im Klosterhof und nicht wenige der anwesenden Handwerker murmeln von "einem Zeichen wider des Klosters", während die Mönche allerorten zu beschwichtigen versuchen. Karim kann indes feststellen, dass zumindest eine der Krähen unter magischer Beherrschung stand.

Um die aufkeimende Unzufriedenheit unter den Handwerkern bereits im Keim zu ersticken schickt der Baumeister Jangrim den zwergischen Goldschmied Kagrim in die Vorratskammer des Klosters, um dort zur Besserung der Moral ein Fass Freibier zu besorgen. Eine folgenschwere Anweisung, die dem Zwergenschmied einige Stunden später den Tod bringen wird.

Einige Stunden später bittet ein reisender Heiler, der sich als Orbrandt von Havena vorstellt, vor dem Klostertor um Einlass. Er bietet seine Heilkünste gegen ein warmes Mahl an und besichtigt nach seinem Einlass zusammen mit Bruder Torbur das Klostergelände und die Bauarbeiten an der Tempelkuppel.

Dabei kommt es zu einem Streit zwischen einem menschlichen und einem zwergischen Handwerker. Während der Mann über die kaum kniehohle Mauer springt tobt der Zwerg vor Wut, da das Überschreiten einer noch unfertigen, bereits hüfthohen Mauer bekanntlich grosses Unglück heraufbeschwört. Nur durch das autoritäre Eingreifen des Golgariten kann die drohende Prügelei abgewendet werden.

Der reisende Heiler indes verlässt das Kloster bereits nach nicht einmal einer Stunde Aufenthalt wieder, denn laut eigener Aussage ist er durch die Vorkommnisse auf dem Klostergelände zutiefst beunruhigt. Später wird klar, dass es sich hierbei um niemanden anderen als den Druiden Archon Megalon handelte. Einige Stunden später tritt bei einigen der verletzten Handwerkern der Blutige Rotz auf. Das Werk Megalons?

Am Abend wird dann der verstorbene Hüter Wismund feierlich auf dem klösterlichen Boronsanger bestattet, während der zu Tode gekommene Handwerker Olfrid im Lager der Handwerker seine letzte Ehre empfängt. Hämhardit von Eberstamm-Mersingen leitet dabei den Götterdienst zu Ehren des toten Greifenführers.

Während der folgenden Nachtwache macht Hämhardit dann eine pikante Entdeckung: Er ertappt den dicken Bruder Torbur bei einem Stelldehlein mit der hübschen Handwerkerin Andra. Der Golgarit hat aber ein Einsehen und erklärt dem beleibten Bruder seine Verschwiegenheit.

9. Rembra 1017 BF

Wenige Minuten vor dem Beginn des morgentlichen Frühstücks im Refektorium stürmt der zwergische Handwerker Thoram mit den Worten "Es ist ein Mord geschehen!" durch die Tore des Klosters. Kurz darauf macht sich eine neugierige und zutiefst beunruhigte Menschenmenge ins Lager der Handwerker auf, unter ihnen auch die vier Söldner.

Unten im Lager hat sich bereits eine weitere Menschenmenge vor dem Zelt des Handwerkers Kagrim versammelt, denn der Angroscho wurde bereits am frühen Morgen tot in seinem Zelt aufgefunden. Eine genauere Untersuchung der Leiche durch die vier Söldlinge zeigt deutlich, dass der Angroscho erwürgt wurde. In seiner totenstarrten rechten Hand findet Azaru einige graue Barthaare sowie einen Zettel mit einer seltsamen Zeichnung. Die vier Männer vermuten natürlich, dass die gefundenen Barthaare dem Mörder zuzuordnen sind. Doch da sich unter den anwesenden Mönchen und Zwergen unzählige Männer mit bereits ergrauten Bärten befinden, kann diese Vermutung nicht weiter verfolgt werden.

Weitere Nachforschungen der vier Männer geben einen genaueren Einblick in die letzten Stunden des toten Zwergs: Am Vortag wurde Kagrim direkt nach dem Angriff der Stammkrähen von Baumeister Jadrin ausgeschickt, um im klösterlichen Keller ein Fass Bier zu holen. Der Küchenwart Bruder Praibur kann berichten, dass der Zwerg dort nach einigen Minuten wieder aus den Kellergewölben auftauchte und ein Stück Pergament erbeten hatte. Anschliessend verschwand der Angroscho erneut in den Kellergewölben und kam erst eine Viertelstunde später mit einem Bierfass wieder aus dem Keller des Klosters.

Als sich die vier Söldner daraufhin im Kellergewölbe umsehen, können sie auf einem alten Steinquader jene Zeichnung entdecken, welche auch auf dem Zettel des toten Zwergs zu sehen ist. Es liegt nahe, dass es diese Entdeckung war, die dem Zwerg zum Verhängnis wurde.

Auf dem Zettel können Azaru und Karim die Symbole für die verschiedenen Phasen des Madamals sowie weitere Symbole für die Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz und Humus erkennen - das Symbol für das Element Eis ist allerdings nicht vorhanden. Von allen abgebildeten Symbolen weisen Pfeile in die Mitte der Zeichnung, dort befindet sich das Symbol der göttlichen Mada. Die vier Männer vermuten, dass diese Zeichnung und die gefundene Stempedeutung von Hüter Wismund etwas miteinander zu tun haben könnten und auf ein beim nächsten vollen Madamal stattfindendes Ereignis hindeuten zu scheinen. Doch es bleibt zu diesem Zeitpunkt unklar, um was genau es sich dabei handeln könnte.

Azaru, Hämhardit, Karim und Nazir beschliessen daher, dem Hohen Hüter Nicola de Mott ihre Entdeckungen und Vermutungen mitzuteilen. Bei der folgenden Besprechung im Bergfried des Klosters sind neben dem Hohen Hüter selbst auch die beiden Hüter Bormund und Quanon anwesend. Die vier Männer kommen sowohl auf die Stempedeutung des toten Hüters Wismund wie auch auf die Zeichnung im Kellergewölbe des Klosters zu sprechen. Auch die Vermutung, dass die Tempelkuppel aus Mondsilber und Mondstein auch als Bauwerk mit grosser Affinität zur Magie verstanden werden kann, sprechen Azaru und Karim offen aus. Während der Hohe Hüter Nicola de Mott und Hüter Quanon den Erklärungen der Männer grösstenteils schweigsam folgen, ergeht sich Hüter Bormund immer mehr in Schuldzuweisungen des verbotenen Wissens und der schändlichen Ketzerei. Neue Erkenntnisse oder sinnvolle Massnahmen entstehen aus der Besprechung allerdings nicht.

Später fällt den vier Söldlingen noch das von Botanicus Hüter Regardion angesprochene, aussergewöhnlich schnelle Pflanzenwachstum im Klostergarten auf. Ist es ein natürliches Phänomen oder können hier die ersten Anzeichen einer machtvollen Veränderung mit dem Kloster Arras de Mott im Zentrum erkannt werden?

Während der Nachtwache der Söldner ziehen dann plötzlich dunkle Wolken auf und verdecken das Licht des Madamals. Im Schutz der entstandenen Dunkelheit schleicht sich ein Trupp Schwarzpelze unter dem Kommando von Oloch Ochtai in das Kloster. Erst Nazir kann die Eindringlinge auf dem Innenhof des Klosters entdecken und sieht sich kurz darauf in einen tödlichen Kampf gegen drei Schwarzpelze verwickelt. Wenig später eilen dem Novadi aber der Golgarit Hämhardit und sein Knappe Mechmed zu Hilfe, und gemeinsam gelingt es den drei Männern, die orkischen Angreifer zu töten.

Durch den Tumult und die Rufe Nazirs aufmerksam geworden entdeckt Azaru drei weitere orkische Angreifer, die sich am Baugerüst der Tempelkuppel zu schaffen machen. Mit einer gewaltigen Explosion aus elementarem Wasser setzt Azaru dem Treiben aber ein schnelles Ende. Dabei kann er auch den Anführer Oloch Ochtai gefangen nehmen.

Nachdem der erste Angriff der Orks auf Arras de Mott abgewehrt wurde, wird das Klostergelände nach weiteren Eindringlingen durchsucht. Dabei macht Hämhardt einen traurigen Fund: Der Novize Efferdin liegt mit aufgeschlitzter Kehle in der Kapelle des Klosters. Zusätzlich wurde in der kleinen Kapelle die Wand hinter dem Altar mit roter Farbe beschmiert. Ein Farbtopf und Farbflecken an den Fingern des toten Novizen lassen allerdings den Novizen Efferdin und nicht die Orks als Übeltäter vermuten. Eine spätere Untersuchung durch Karim legt die Befürchtung nahe, dass der Novize Efferdin unter einem Behenschnungszauber stand.

Azaru, Hämhardt und Karim durchsuchen und verhören auch den orkischen Anführer Oloch Ochtai. Dabei findet Hämhardt in den Taschen des Orks eine Karte des Gebiets rund um Arras de Mott. Der Ork berichtet in gebrochenem Garethi, dass er und seine Kämpfer vor etwa zwei Wochen einen alten Mann überfallen wollten, der sich allerdings als mächtiger Schamane mit dem Namen Archon Megalon herausstellte und ihn bis zum Umfallen Tanzen lies. Etwa zu dieser Zeit keimte auch der Wunsch im Kopf des Orken auf, den schändlichen Wiederaufbau des Klosters um jeden Preis verhindern zu müssen. Eine magische Untersuchung von Karim zeigt, dass auch der Ork unter einem Behenschnungszauber steht. Bevor allerdings weitere Befragungen gemacht werden können, platzt dem sichtlich verärgerten Baumeister Jandrim der Kragen und der Kopf des Orks zerplatzt unter dem wuchtigen Hieb mit dem Vorschlaghammer des Angroschos in einer Wolke aus Blut, Hirn und Knochen.

Nach all diesen seltsamen und beunruhigenden Ereignissen vermuten die vier Männer zu Recht, dass der Mann namens Archon Megalon den Wiederaufbau des Klosters verhindern will. Die Beweggründe dieses offensichtlich magisch begabten Mannes liegen dabei aber weiterhin im Dunkeln und werden sich erst viel später im Tal der Elemente offenbaren.

10. Randa 1017 BF

Nach dem mittelmächtlichen Angriff der Orks auf das Kloster versuchen Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir, den Spuren der Orks bis zu ihrem vermuteten Lagerplatz im Finsterkamm zu folgen. Nach einigen Stunden anstrengender Suche verlieren sie die Spur auf dem steinigem Untergrund allerdings entgültig und kehren am späten Nachmittag unverrichteter Dinge ins Kloster zurück.

Auf Arras de Mott wartet indes bereits die nächste Überraschung auf die vier Männer. Als sie auf dem Klostergelände eintreffen, werden sie ohne Umschweife von Hüter Dornmund zu einer Besprechung in den Bergfried des Klosters zitiert. Dort werden sie von dem fanatischen Hüter mit schweren Vorwürfen konfrontiert: Drei Pilger wurden auf dem Weg nach Arras de Mott von einem Mann in dunklem Kapuzenumhang aufgefordert, den Wachleuten auf dem Kloster dreizehn Dukaten als Lohn zu überreichen. In den folgenden Minuten sehen sich die vier Männer bohrenden Fragen und mit Genuss vorgebrachten Vorwürfen des gestrengen Hüter Dornmunds ausgesetzt, welche sie nur mit grosser Mühe nach und nach entkräften können. Der Hohe Hüter Nicola de Mott verfolgt die Verhandlung grösstenteils schweigend, am Ende bestätigt er sogar die Unschuld der vier Söldner. Hüter Dornmund wendet sich daraufhin zornig ab und mit hochrotem Kopf ab.

Die anschliessende Befragung der drei frommen Pilger lässt vermuten, dass es sich bei jenem Mann, der die dreizehn Dukaten als Lohn überreichte, um niemanden Geringeren als Archon Megalon handelte. Ein weiterer Versuch also, durch Unruhe auf dem Klostergelände die Bauarbeiten zu behindern.

Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir nutzen sodann die Gunst der Stunde und betreten zusammen mit den frommen Pilgern die Krypta des Klosters, welche vor dem Sarkophag des Hochheiligen Arras de Mott ein Gebet sprechen wollen. Der aus Marmor gefertigte Sarkophag ist über und über mit alveranischen Szenen geschmückt, am Kopfende befindet sich das steinerne Haupt eines Greifen mit kläglich geöffnetem Schnabel. Die Inschrift auf dem Sarkophag gibt den vier Männern allerdings Rätsel auf: *"Hier ruht Arras de Mott. Sein Name sei des Rechtschaffenen Erbauung, des Unwissenden Ermahnung und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig, wenn dereinst das Licht der Finsternis weicht."* Die Bedeutung dieses geheimnisvollen Verses wird sich den Männern erst während der gigantischen Ereignisse während des vollen Madamals erschliessen.

Am Nachmittag entdeckt Nazir dicke, schwarze Rauchschwaden am nordöstlichen Horizont. Azaru, Hämhardt und die drei Südländer beschliessen daraufhin auszubreiten und dem Ursprung der Rauchwolke nachzugehen. Nach einiger Zeit kommen sie erneut zu jenem Bergspfad, auf welchem bereits zuvor Spuren von Goblins entdeckt wurden. Der Knappe Mechmed wird als Wachposten bei den Pferden zurückgelassen, während die übrigen vier Männer dem Bergspfad in Richtung der Rauchwolke nach Nordosten folgen. Wenig später können sie auf einem Felsenplateau über sich einige Rotpelze ausmachen und nehmen die Verfolgung der Goblins auf. Schnell stellt sich die Situation aber als Falle der tückischen Goblins heraus: Hinter einer Biegung des Bergspfads stürmt den Söldnern plötzlich eine wild gewordene Herde Steinböcke mit drohend gesenkten Hörnern entgegen! Nur mit viel Glück können sich die vier Männer in eine nahe gelegene Felsspalte retten. Die Felsspalte stellt sich als relativ grosse Höhle heraus und als die Männer sich tiefer in den Berg begeben, werden sie von einem wirren alten Mann angegriffen. Der verrückte Greis kann nur mit viel Mühe beruhigt werden. Schon bald stellt sich dabei heraus, dass es sich hier um den unglücklichen Hüter Rochus handelt, der bereits seit der Besetzung des Klosters durch die Schwarzpelze in dieser Höhle haust und sich seither von Asen und Insekten ernährt. Die lange Zeit in Einsamkeit und Dunkelheit hat den alten Mönch offensichtlich um den Verstand gebracht.

Neben dem Strohlager des alten Mannes entdecken die Vier einige Bücher. Nach kurzer Durchsicht nimmt der Golgarit die gefährlichsten Werke - die *"Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen"* sowie *"Borbarads Testament"* - vorsichtshalber an sich. Daneben finden die vier Männer dort auch noch ein reich verziertes Szepter. Ist dies etwa das Szepter des Hochheiligen Arras de Mott, welches seit dem Orkensturm

verschollen ist? Das obere Ende des Szepters trägt eine aus bläulichem Mondstein gefertigte Halbkugel, auf welcher mit filligranen Einlegearbeiten das Praiosrund und das Maclamal abgebildet sind. Darunter befindet sich ein liegender Mann, von welchem eine zickzackförmige Linie bis hinunter zum Knauf des Szepters führt. Drachenähnliche Wesen befinden sich auf dieser treppenähnlichen Linie. In dem aus Bernstein gefertigten Knauf sind die sechs Symbole der Elemente eingraviert.

Hämhardt nimmt das Szepter an sich, dabei nicht ahnend, dass die Verzierungen auf dem Szepter genau jenen Ort im Kloster beschreiben, an welchem nur wenige Tage später das finstere Ritual der Borbaradianer stattfinden wird. Der Mondstein des Szepters steht dabei für die Kuppel des Praios-Tempels, während der liegende Mann den Leichnam des Hochheiligen Arras de Mott symbolisiert. Die treppenähnliche Linie wiederum stellt die Treppe unter dem Sarkophag des Hüters dar, während der Knauf des Szepters für jenes unheilige Artefakt in den Katakomben unterhalb des Klosters steht, welches im Zentrum des ganzen Rituals stehen wird.

Nach einiger Zeit folgen die vier Männer dann der Spur der Rotpelze weiter in Richtung Osten, verlieren die Spur aber schon bald auf dem steinigen Untergrund des Pfades. Daher begeben sie sich wieder auf den Rückweg nach Arras de Mott, das sie etwa eine Stunde nach dem Abendmahl endlich wieder erreichen können. Dort übergeben die Söldner den verwirrten Hüter Rocchus in die Obhut von Medicus Bruder Ucurius.

Anschließend begeben sich Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir einer Eingebung folgend hinunter zum Sarkophag des Hochheiligen Hüters Arras de Mott. Dort kann Hämhardt feststellen, dass das in der Höhle gefundene Szepter wie ein Schlüssel in das Greifenmaul passt und dabei einrastet. An der Wand über dem Kopfende des Sarkophags erscheint daraufhin in glühenden Lettern eine Inschrift: *„Des Pförtners Ruf solange verhallt, bis heiliges Blut im Schrein wallt.“*

Schon bald kreisen die Überlegungen der vier Männer um das eingetrocknete Blut des Hochheiligen in der Reliquienkammer der Krypta. Hämhardt fasst den schon als Häresie zu bezeichnenden Beschluss, sein Blut als heilig anzusehen. Mit einem schnellen Schnitt schneidet er sich daher in die Hand und lässt sein eigenes Blut auf das getrocknete Blut des Hochheiligen träufeln. Nichts geschieht. Auch mit Wasser gelingt es den Männern nicht, das eingetrocknete Blut des Hochheiligen Arras de Mott zu verflüssigen.

Bevor die vier Männer allerdings noch auf weitere frevlerische Einfälle kommen können, erscheint der gestrenge Hüter Bommund in der Krypta und scheucht den Heiden Nazir wutentbrannt aus der Krypta. Dabei kann er nicht mehr an sich halten und wirft den übrigen drei Männern an den Kopf, dass der Erwählte schon bald kommen wird und all dem ketzerischen Treiben auf dem Kloster Arras de Mott endlich ein Ende setzen wird! Spricht der gestrenge Hüter gar von der Heiligen Inquisition? Sichtlich beunruhigt begeben sich Azaru, Hämhardt und Karim wieder nach oben zu ihrem Gefährten Nazir.

Während der späteren Nachtwache zieht dichter Nebel über das Klostergelände. In den Nebelschwaden können Nazir und Karim einige Vogelfrauen ausmachen, die ihnen düstere Prophezeihungen an den Kopf werfen – Worte, die sich schon wenige Tage später als die reine Wahrheit erweisen sollen.

Als Hämhardt nach seiner Nachtwache in Azarus Kammer tritt um diesen aufzuwecken, findet er auf dem Boden einen Zettel, der offensichtlich unter der Tür hindurchgeschoben wurde. Auf dem Papierfetzen steht mit hastiger Handschrift geschrieben: *„Ich muss Euch und Eure Kameraden dringen sprechen. Wartet morgen nach der ersten Andacht hinter den Stallungen auf mich. Ich habe etwas Entsetzliches herausgefunden. Ein Hüter.“* Nach einer kurzen Besprechung erwarten die vier Männer mit grosser Unruhe den Anbruch des nächsten Tages.

11. *Ronda 1a17 BF*

Bereits während der Morgenandacht kommt es zu weiteren Unstimmigkeiten, denn Hüter Quanon bleibt der morgentlichen Andacht fern. Dies führt im Verlauf des Gottesdienstes zu starken Unmutsbekundungen unter den anwesenden Mönchen. Als man nach dem Ende der Morgenandacht nach dem Hüter suchen lässt, kann der traurige Grund für die Abwesenheit des Hüters gefunden werden: Hüter Quanon wird mit aufgeschmittener Kehle tot in seiner Kammer aufgefunden! Da die vier Söldner während der ganzen Nacht Doppelwachen auf dem Klosterhof aufgestellt hatten liegt sogleich die Vermutung nahe, dass der Täter unter den Bewohnern des Dormitoriums von Arras de Mott zu suchen ist. Während der folgenden Diskussion verliert Hüter Bommund erneut die Beherrschung und ereifert sich wutentbrannt, dass er die Heilige Inquisition bereits vor Tagen unterrichtet hat und diese – Praios sei's gedankt! – Hilfe in Form des Erwählten Ucurian Fago und seinen Bannstrahlen zugesichert hat! Spätestens am morgigen Tag erwartet er daher die Ankunft der Bannstrahler. Der Hohe Hüter Nicola de Mott ist ob dieser Eigenmächtigkeit des Scripstenmeisters merklich verstimmt und weist diesen mit nur mühsam unterdrücktem Zorn in der Stimme zurecht.

Hämhardt beschliesst nach der Offenlegung von Hüter Bommunds Taten die ketzerischen Bücher vorerst in der Höhle ausserhalb des Klosters zu verstecken und reitet gemeinsam mit Nazir den Saljethweg in Richtung Lowangen entlang. Dabei treffen sie schon bald auf drei reisende Händler, die sich auf dem Weg nach Arras de Mott befinden. Dort erhoffen sie sich Hilfe bei der Suche nach ihrem des Nachts verschwundenen Reisegefährten, dem Elfen Ancoron Katzenzorn. Hämhardt und Nazir überlegen nicht lange und sichern den Händlern ihre Unterstützung zu. Während Nazir sich mit den Männern auf den Rückweg nach Arras de Mott macht, begibt sich Hämhardt zuvor noch zur Höhle von Hüter Rocchus, um die brisanten Bücher dort zu verstecken.

Wenig später kommen Nazir und Hämhardt zusammen mit den drei reisenden Händlern wieder auf dem Klostergelände an. Hämhardt sucht sogleich das Gespräch mit dem Hohen Hüter Nicola de Mott und Hüter Bommund und übergibt den beiden Hütern das seit dem Orkinsturm verschollene Szepter des Arras de Mott. Hüter Bommund nimmt das Szepter hocherfreut entgegen, während die Begeisterung des Hohen Hüters deutlich schwächer auszufallen scheint.

Der Golgarit berichtet anschliessend von dem steinernen Greifenmaul auf dem Sarkophag des Hochheiligen Arras de Mott und der Inschrift, welche nach dem Einsatz des Szepters in den Schnabel des Greifen an der Wand hinter dem Sarg erschienen ist. Nachdem sich die Mönche in

der Krypta des Heiligen selbst überzeugt haben und den Spruch an der Wand eine Weile betrachtet haben weist Hüter Bormund schliesslich darauf hin, dass das Blut des heiligen Anras de Mott durch das göttliche Wirken des Herren Praios sich jeweils zum vollen Madamal verflüssigt. Es scheint klar, dass das Szepter also bisher nur zur falschen Zeit eingesetzt wurde. Gemeinsam mit Hämnhardt beschliessen die beiden Hüter, während des nächsten Vollmonds den Zusammenhang zwischen Szepter und Sarkophag nochmals zu untersuchen. Das Szepter wird anschliessend von Hüter Bormund auf den kleinen Altar in der Klosterkapelle gelegt.

Später stösst Hämnhardt wieder zu seinen Gefährten und gemeinsam diskutieren die Vier, was als Nächstes zu tun ist. Vor allem Karim und Nazir weisen immer wieder auf ihre Vorbehalte gegenüber den schon bald eintreffenden Bannstrahlern hin. Daher beschliessen die vier Männer schliesslich, die Ankunft der Bannstrahler durch die Suche nach dem vermissten Acoron Katzenzorn zu umgehen.

Noch am gleichen Tag brechen Azaru, Karim, Nazir und Hämnhardt zusammen mit dem Knappen Mechmed auf und reiten den Saljethweg entlang in Richtung Firun. Nach einigen Wegstunden kommen sie erneut an dem kleinen, nach Osten führenden Gebirgspfad an - jener Pfad, an welchem auch der Elf Ancoron Katzenzorn zuletzt gesehen wurde. Die vier Männer lassen den Knappen Mechmed erneut als Wachposten bei den Pferden zurück und folgen dem Gebirgspfad zu Fuss. Schon bald stossen sie auf die Reste des Lagerfeuers der Händler. Nazir entdeckt dort weitere Goblinspuren und wenig später auch eine schön gearbeitete Mammutonflöte, die wahrscheinlich dem vermissten Elfen zuzuordnen ist. Die Männer folgen den Spuren auf dem Gebirgspfad weiter gen Osten und übermachten schliesslich auf einem Felsvorsprung in der Nähe des unwegsamen Gebirgspfads.

12. Roncha 1a17 BF

Während der letzten Nachtwache wird der Tulamide Karim Zeuge eines gewaltigen Naturschauspiels: Im Licht der aufgehenden Praiosscheibe erstrahlt einer der im Nordosten gelegenen Berggipfel plötzlich in glänzendem Gold. Das beeindruckende Schauspiel dauert nur wenige Minuten, doch Karim ist sich sicher, dass es sich hierbei um jenen Berg handeln muss, welcher in der Sage vom Wundertal beschrieben ist. In jenem wundersamen Tal nahe des goldenen Berges vermutet Karim wiederum jenen Ort, welcher in den alten Schriftstücken der Al'Chami als "überaus affm für Madas Gaben" beschrieben wurde. Aufgeregt weckt er die Tulamide seine Gefährten und geht dann ohne weitere Zeit zu verlieren den Gebirgspfad entlang in Richtung des goldenen Berges. Seine gerade erst aufgewachten Gefährten können den tulamidischen Magier nur mit Mühe einholen.

Etwa eine Wegstunde später treffen die vier Männer auf einen auf einem Felsplateau stehenden Rotpelz, der die Neuankömmlinge bisher nicht entdeckt zu haben scheint. Nach kurzer Beratung gehen die Vier auf den Goblin zu und rufen diesem einen Willkommensgruss zu. Wenig später sehen sich die Männer insgesamt drei Rotpelzen gegenüber, von denen der Wortführer Morka sogar einige Worte Garethi beherrscht. Morka erklärt den Helden, dass sein Stamm bereits seit vielen Monaten einem mächtigen Schamanen dient. Einige Fragen später hat sich der Goblin bereits so stark in Widersprüche verstrickt, dass die vier Männer bereits ahnen können, dass es sich bei jenem Schamanen um niemand Anderen als den bereits bekannten Archon Megalon handeln muss. Hämnhardt überzeugt den Anführer der Rotpelze schliesslich, dass sie dem Schamanen der Goblins wichtige Zutaten für ein grosses Ritual überreichen müssen. Die Goblins führen die vier Männer daraufhin weiter den Gebirgspfad entlang bis sie schliesslich einen grossen Höhleneingang erreichen, welcher gut versteckt zwischen zwei mächtigen Felsbrocken verborgen ist. Die Vier lassen die Rotpelze am Eingang zurück und betreten die dunkle Höhle.

Kapitel III - Das Tal der Elemente

Die Höhle stellt sich als gigantischer Felsenom heraus, dessen Boden über und über mit den Knochen der verschiedensten Kreaturen bedeckt ist. In der Mitte des gewaltigen Höhlendoms stossen die vier Männer auf einen riesigen Spinnenkadaver. Es scheint klar, dass dieses gewaltige Spinnenwesen für die zahlreichen Knochen auf dem Höhlenboden verantwortlich sein muss, doch - so fragen sich die Vier - wer oder was ist für den Tod dieser Riesenspinne verantwortlich?

Mit grosser Vorsicht wird die Höhle weiter erkundet und schliesslich stossen Azaru, Hämnhardt, Karim und Nazir am anderen Ende des Höhlendoms auf ein steinernes Portal. Der steinerne, sicherlich über drei Schritt hohe Portalbogen ist rundherum mit arkanen Gylphen aus Zwergengold verziert, welche auffallend oft die elementaren Symbole für Erz, Humus, Feuer, Wasser und Luft beinhalten. Auch hier fehlt das Symbol für das Element Eis. Statt einer Tür befindet sich jedoch lediglich blanker Fels zwischen dem steinernen Portalbogen. Karim tastet neugierig über die arkanen Gylphen und ist schon bald überzeugt, hier den Eingang zu jenem Ort vor sich zu haben, welchen er seit dem Studium der Schriften über Madas Haare in der heimatischen Al'Chami zu finden hofft. Aufgeregt erzählt er seinen Begleitern von seinen Studien, die dem Tulamiden dabei nur teilweise folgen können.

Doch egal was sich hinter dem steinernen Portal auch verbergen mag, ein Durchgang ist nicht zu erkennen. Erst als Azaru vor lauter Verzweiflung mit dem Kopf gegen den blanken Fels schlagen will, weicht dieser auf magische Weise zur Seite und lässt den Elementaristen eintreten. Hinter dem Elementarist magier wächst der Stein allerdings sofort wieder zusammen. Als Karim und Nazir das Portal auf die gleiche Weise durchqueren wollen, resultiert dies lediglich in starken Kopfschmerzen. Schon bald wird klar, dass sich das Portal nur für Azaru zu öffnen scheint, möglicherweise durch dessen grosser Nähe zu den elementaren Kräften verursacht.

Nachdem die übrigen drei Männer mit der Hilfe Azarus schliesslich durch das Portal gelangt sind stehen die Vier schon nach wenigen Schritten vor einer weiteren, wesentlich kleineren Höhle, welche durch rötlich schimmendes Licht erhellt wird. In der Mitte der Höhle steht ein feurig glimmender Obelisk, auf welchem das elementare Symbol für Feuer zu erkennen ist. Als Karim die Kammer ungeduldig betritt, schiebt er sich um den Obelisk eine gewaltige Feuerwand in die Höhe, welche sich in alle Himmelsrichtungen rasend schnell ausbreitet und auf die Aussenwände der Höhle zubewegt. Als Karim einen beherzten Schritt zurück macht verpufft die Wand aus Feuer genauso schnell wie es

aufgetaucht ist. Als anschliessend Azaru den Raum betritt geschieht jedoch nichts. Dem Elementarmagier gelingt es sodann, mit Hilfe einer herbeigerufenen Wand aus Wasser den Feuerring solange aufzuhalten, bis seine Gefährten das andere Ende der Feuerkammer erreicht haben. Bereits nach wenigen Schritten stehen die vier Männer allerdings vor dem Zugang zu einer weiteren Kammer. Diese Höhle schimmert in einem metallenen Glanz und der ebenfalls metallisch schimmernde Obelisk mit dem elementaren Symbol für Erz lässt keinen Zweifel aufkommen, welchem Element die Höhle zugeordnet ist. Ein riesiges und archaisch wirkendes Schwert, welches geradezu an dem Obeliken in der Mitte des Raums zu kleben scheint, zeugt von den bereits stattgefundenen Versuchen anderer Wesenheiten, diese Kammer zu durchqueren. Als Azaru die Kammer betritt, passiert erneut nichts. Als Karim jedoch einen Schritt in die Erzkammer wagt bemerkt er sogleich, wie die metallenen Münzen seiner Geldkatze in Richtung des Obeliken gezogen werden. Einer Eingebung folgend nimmt Azaru den Tulamiden an der Hand und sofort endet der magnetische Einfluss des Obeliken auf das Metall am Körper des Fasarer Magiers. Hand in Hand können die vier Gefährten schliesslich die Kammer des Erzes durchqueren, und auch die darauf folgende Kammer des Wassers kann auf die gleiche Weise gefahrlos durchquert werden.

Nach wenigen Schritten erreichen die vier Männer dann eine weitere Kammer. Auch dort befindet sich ein Obelisk in der Mitte der Höhle, in den Stein ist das Symbol für das Element Humus eingearbeitet. Azaru wird von einem beklemmenden Gefühl übermannt und auf den zweiten Blick lassen sich einige unheilvolle Details erkennen: Der Obelisk ist wie durch einen gigantischen Axthieb gespalten und überall liegen versteinerte Pflanzenreste auf dem Boden der Humuskammer. Nicht ein winziger Skrupel des Elements Humus ist in der unheimlichen Höhle auszumachen. Noch können die Männer nur ahnen, welche Katastrophe sich hier einst ereignet haben mag, ist diese Kammer doch nur der Vorbote jenes Schreckens, welcher im eigentlichen Tal der Elemente auf die Eindringlinge wartet.

Eilig durchqueren die Vier die tote Humuskammer und gelangen nach einigen Schritten zur Kammer des Windes, die mit Hilfe von Azaru unbeschadet durchquert werden kann.

Nach einigen Dutzend weiteren Schritten durch einen schmalen Felsengang erreichen die vier Männer schliesslich das Ende des Höhlensystems und finden sich auf einem Felsplateau wieder, welches ihnen einen gewaltigen Ausblick auf das unter ihnen liegende Tal der Elemente bietet. Das riesige Tal durchmisst sicherlich über vier Meilen und wird durch vier in den Himmel aufragende Berggipfel abgegrenzt. Der Gipfel des im Süden gelegenen Berges ist mit einer dicken Schneeschicht überzogen und eine eisige Schneelawine zieht sich von dort wie ein erstarrter Fluss bis hinab ins Tal. Der östliche Berg ist dagegen ein glühender Vulkanschlot, aus welchem sich zahlreiche feurig-rote Magmaströme ins Tal hinab ergiessen. Der Gipfel des nördlichen Berges wird von einem titanischen Katarakt dominiert, dessen tosende Wassermassen hinab ins Tal der Elemente stürzen und dort einen tiefblauen See von beträchtlicher Grösse speisen. Das Rauschen der Wassermassen ist bis zum im Südosten gelegenen Felsplateau vernehmbar. Der Berggipfel im Westen wird dagegen von tosenden Winden umbraut, deren Pfeifen und Heulen ebenfalls bis zum Felsplateau herangezogen wird. Im Südosten, genau unter dem Ausgang des Höhlensystems, liegen unzählige Steine und Fündlinge scheinbar wahllos verstreut herum. Eine steinerne Treppe führt von dem Plateau aus bis hinab ins Tal. Das viele Schritt weiter unten gelegene Tal gibt dabei das grösste Rätsel auf: Fast der gesamte Talboden ist von einem riesigen, urwüchsigen Wald bedeckt, der vor Leben regelrecht pulsieren müsste – wenn er denn nicht komplett aus Stein bestehen würde! Dabei fällt besonders die mehrere hundert Schritt hohe Blutulme im Nordwesten des Tals ins Auge, die ähnllich den Berggipfeln bis zum Himmel zu reichen scheint.

Azaru spürt es als Erstes, doch nach und nach können es auch seine Begleiter immer deutlicher fühlen: In diesem Tal wurde das Element Humus so vollständig entfernt, dass selbst der Magie unkundige Männer wie der Golgarit Hämhardts körperlich spüren, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt. Hier muss einst ein gigantischer Frevel gegen die elementare Ordnung stattgefunden haben, und noch heute können Reste der dämonischen Aura im Tal als beklemmendes Gefühl wahrgenommen werden.

Die vier Männer zögern nur kurz, doch dann machen sie sich auf den Weg hinab ins Tal. Aus nächster Nähe sieht der lebensecht wirkende, doch komplett versteinerte Wald noch unheimlicher aus. Vor allem das unsägliche Grauen, welches auf ewig in die Gesichter der zahlreichen versteinerten Tiere des Waldes gebannt wurde, lässt die Männer vorsichtig und langsam vorangehen.

Nach einigen Wegminuten erreichen die Männer eine kleine Lichtung, auf welcher sie einen riesigen, ebenfalls versteinerten Drachen entdecken können. Um den Hals trägt der Drache ein versteinertes Halsband mit den elementaren Symbolen für Humus, Feuer, Wasser, Luft und Erz. Das sechste Element Eis fehlt jedoch. Als die Vier den Drachen neugierig aus der Nähe betrachten fällt ihnen mit Entsetzen auf, dass sich die geschlitzten Pupillen des mächtigen Wesens noch immer bewegen und die Neuankömmlinge hasserfüllt anstarren! Karim tastet sich mit magischer Hilfe in die Gefühlswelt des versteinerten Kaiserdrachens vor, doch bereits beim ersten zaghaften Vorantasten wird er von einer Welle aus lodendem Hass überrollt. Mit schmerzverzerrtem Gesicht gelingt es dem Tulamiden gerade noch, die magische Verbindung zu kappen und seinen Geist vor den übermächtigen Gefühlen des Drachens zu schützen.

Hämhardts versucht indes, sich mit dem versteinerten Drachen zu verständigen. Seine Idee, die Augenbewegungen des Drachen für "Ja" und "Nein" zu nutzen funktioniert, und schon bald findet sich der Golgarit in einem Frage-Antwort-Spiel mit dem mächtigen Drachwesen wieder. Dabei kann er herausfinden, dass der Drache bereits seit Jahrtausenden als Sklave der Angroscho einsame Wacht über dieses Tal hält. Vor wenigen Jahrhunderten jedoch kam der Elementarschänder in das Tal und versteinerte durch seinen Frevel jeden Skrupel Humus im Tal der Elemente. Während Hämhardts weitere Fragen zu diesem Ereignis stellt kann er den seit Jahrtausenden angestauten und niemals gestillten Hass des Drachen fast körperlich spüren. Die anschliessende Beschreibung von Archan Megalon führt zu der Erkenntnis, dass Megalon ebenfalls in dieses Tal kam und sich mit dem Drachen verständigt hat. Der Hass in den Augen des Drachens wird stärker als Hämhardt in Erfahrung bringen kann, dass Megalon versprochen hat, dem Drachen zu helfen. Seit dieser Begegnung ist Archan Megalon allerdings kein einziges Mal mehr vor dem Blickfeld des versteinerten Drachens aufgetaucht.

Währenddessen kann Karim seine Neugier nicht mehr beherrschen und er bittet den Drachen um Erlaubnis, einen magischen Blick in seine Gedanken werfen zu dürfen. Karim beginnt und von einem Augenblick auf den nächsten strömen die Gedankenbilder des Jahrtausende alten Drachens ungefiltert in den Geist des Tulamiden. Er kann erkennen, dass der Drache einst einem noch viel grösseren Drachen diente – Rakorium Montagonus würde hier den verräterischen Alten Drachen Pyralacor vermuten! –, ehe er von den magisch begabten Zwergen des Tals völlig überrascht und gefangen genommen wurde. Jahrtausende der eintönigen Wacht über das Tal folgten, ehe der Elementarschänder mit

dämonischer Kraft die Versteinerung des Waldes verursachte. Karim kann gerade noch Archon Megalon als letztes Gedankenbild in seinem Kopf erscheinen sehen, als er nur Augenblicke später mit schmerzverzerrtem Gesicht und halb bewusstlos zusammenbricht. Als sich die Männer wieder auf den Weg machen fasst Azaru den Entschluss, die Augen des Drachen mit versteinerten Blättern zu verdecken. Der Hass des Drachens weitet sich daraufhin wie eine körperlose Präsenz über die gesamte Lichtung aus und die vier Männer beeilen sich, das versteinerte Drachenwesen hinter sich zu lassen.

Einige Wegminuten später erreichen die Männer ein versteinertes Dorf. Die verfallenen Ruinen lassen vermuten, dass das Dorf bereits lange vor der elementaren Katastrophe verlassen wurde, lediglich zwei der Häuser sind noch intakt. In einem der beiden Häuser können die vier Männer tatsächlich den vermissten Elfen Ancoron Katzenzorn finden. Neben dem gefesselten und geknebelten Elfen liegt ein weiterer Gefangener, welcher sich als Magister Emmerich von Falkenstein herausstellt – jener Magier, dessen reiterloses Pferd vor wenigen Tagen vor den Toren Arras de Motts aufgegriffen wurde. Natürlich werden die beiden Gefangenen sogleich aus ihrer misslichen Lage befreit. Dankbar berichten die beiden sichtlich erschöpften Männer ihren Befreier von den Umständen ihrer Gefangennahme. Beide wurden von dem Druiden Archon Megalon gefangengenommen und als "astrale Reserve" missbraucht. Während den wenigen und kurzen Gesprächen mit dem Druiden konnten Magister Falkenstein und der Elf Ancoron in Erfahrung bringen, dass Archon Megalon in diesem wunderschönen Tal irgendetwas suche, was er selbst einmal als "Vermächtnis des Eschin vom Quell" bezeichnete. Bei der Nennung dieses Namens vermutet Karim – zu recht? –, dass es sich bei Eschin vom Quell und den in den Schriftstücken der Al'Atchami genannten Oischin vom Wasser um ein und dieselbe Person handeln könnte. Die beiden befreiten Männer berichten weiterhin, dass sich Archon Megalon wiederholt darüber ausgelassen hat, dass der Aufbau des Klosters Arras de Mott seine Suche nach dem Vermächtnis des Geoden erschweren würde. Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir vermuten daraufhin, dass die seltsamen Vorfälle auf dem Klostergelände allesamt als Sabotageversuche des Druidens zu werten sind.

Allerdings wissen weder Ancoron noch Magister von Falkenstein, wo genau sich Archon Megalon aufhält. Die vier Männer diskutieren kurz über ihre weiteres Vorgehen und beschließen dann, den versteinerten Wald noch weiter zu erkunden. Sie lassen die sichtlich geschwächten befreiten Gefangenen zurück und brechen in Richtung des grossen, im Norden gelegenen Sees auf. Azaru ist von der elementaren Reinheit des Wassers dort zutiefst beeindruckt und lässt es sich nicht nehmen, einige Minuten in dem klaren und erfrischendem Wasser zu baden. Anschliessend setzen die vier Männer die Erkundung des Waldes fort.

Nachdem die vier Männer einige Wegminuten in westlicher Richtung hinter sich gebracht haben, gelangen sie auf eine weitere Lichtung inmitten des versteinerten Waldes. Auf der Waldlichtung können sie drei konzentrische, aus Dutzenden Menhiren geformte Steinkreise erkennen. Im Zentrum der drei Steinkreise befindet sich eine fünf Schritt hohe, schwarze Basaltsäule, die von fünf weiteren, über sieben Schritt in die Höhe ragenden Steinsäulen umgeben ist. Vorsichtig nähern sich die Männer den Steinkreisen und untersuchen die einzelnen Steine eingehend. Dabei können sie erkennen, dass jede der fünf Steinsäulen im Zentrum der Steinkreise für eines der fünf geodischen Elemente steht und mit unzähligen Symbolen des jeweiligen Elements verziert sind: Wasser, Feuer, Luft, Wind und Humus. Während die vier übrigen Säulen von der elementaren Kraft ihres jeweiligen Elementes fast körperlich spürbar durchdrungen sind, ist die Säule des Humus stumpf, spröde und weist als einzige der fünf Steinsäulen starke Verwitterungsspuren auf. Der Basaltstein im Zentrum der fünf Steinsäulen ist offensichtlich jüngeren Datums und trägt die Inschrift: *'Auf fünf Hüter, die behütet sind, erkenn' fünf Zeichen, die bezeichnend sind. Doch nur im Bund vermag's gegeben, steinern Bilder zu bewegen. Nimm die Schlüssel, die verschlossen sind, erbrich die Siegel, die versiegelt sind, und wenn dann Stufen in die Tiefe führen, kann das Erbe die Weihe bald vollführen.'*

Nazir entdeckt tatsächlich kurze Zeit später, dass jede der fünf Säulen genau ein Symbol ihres jeweiligen Elementes trägt, welches nicht eingemeisselt sondern separat eingesetzt wurde. Das Drücken der leicht herausstehenden Symbole bewirkt allerdings nichts.

Bevor die Steinsäulen jedoch weiter untersucht werden können betritt der Druiden Archon Megalon die Lichtung – jener Mann, den die Vier bereits einige Tage zuvor unter dem Namen Orbrandt von Havena auf dem Klostergelände von Arras de Mott kennengelernt haben. Der Druiden berichtet mit ruhiger Stimme und in sachlichem Tonfall, dass die Symbole in den Steinsäulen nur dann herausgelöst werden können, wenn dies fünf magisch begabte Personen zugleich in Angriff nehmen würden. Bei dieser Gelegenheit offenbart Megalon auch die magische Begabung Nazirs, die seinen Begleitern bisher nicht bewusst war. Archon Megalon unterbreitet den Männern sodann ein Angebot: Er wird mit den Männern zusammen das durch die fünf Steinsäulen gebildete Portal öffnen und zudem seine beiden Gefangenen freilassen, wenn ihm dafür im Gegenzug das Vermächtnis von Eschin vom Quell zusteht. Was mit dem Tal passiert, nachdem er das Vermächtnis erhalten hat, scheint den Druiden dabei nicht weiter zu interessieren. Letztendlich bleibt den vier Männer keine Wahl und sie gehen trotz der Einseitigkeit dieses Vorschlags – immerhin sind auch ohne den Druiden bereits fünf magisch begabte Männer vorhanden – auf das Angebot des Druidens ein. Zusammen mit Magister von Falkenstein machen sich Azaru, Karim und Nazir mit dem Druiden Megalon bereit, den Zugang im Zentrum des Steinkreises zu öffnen. Der Elementarist postiert sich dabei sogleich vor der elementaren Säule des Wassers. Karim wählt das Feuer, Nazir die Luft. Der Druiden wählt das Element Erz, so dass für den erschöpften Magister von Falkenstein lediglich das geschöpfte Element Humus bleibt. Die fünf Männer versuchen zeitgleich, die Symbole der Elemente aus den Steinsäulen herauszulösen und tatsächlich gelingt dies auch ohne Probleme. Anstelle der Inschrift auf der Basaltsäule werden auf der Oberfläche nun fünf Vertiefungen sichtbar, die wie ein Schloss zu den aus den Steinsäulen herausgelösten elementaren Schlüsseln scheinen. Die Männer zögern nicht lange und setzen die elementaren Schlüssel in die Basaltsäule ein. Ein singender, wunderschöner Ton erklingt über dem Tal und die Basaltsäule versinkt zitternd im Boden. An der Stelle der Säule wird nun eine Treppe sichtbar, die tief hinab in die Dunkelheit führt.

Azaru und Megalon überwinden ihr Staunen als erstes und beginnen, die Treppenstufen nebeneinander herunterzugehen. Schon bald kommen sie am Boden eines gigantischen Höhlendoms an, dessen Decke und Wände von glitzernden Edelmetalladern durchzogen sind. Die Decke der Höhle wird zum grössten Teil von den Ästen eines gewaltigen, mit fettigen grauen Schlieren durchzogenen Baumes gebildet, dessen Wurzeln in der Mitte der Höhle ein grosses Becken formen. Darin befindet sich ein kristallklarer See, in dessen Zentrum wiederum eine mannshohe Flamme flackert, die die gesamte Höhle in einen rötlichen Schein taucht. Über der Spitze der Flamme schwebt ein silberner Reif, der das Aussehen einer sich selbst in den Schwanz beisenden Schlange hat.

Wieder reagieren Azaru und Archon Megalon zuerst. Beide laufen nebeneinander in Richtung des elementaren Sees in der Mitte der Höhle zu. Währenddessen kommt es immer wieder zu grollenden, erdbebenartigen Erschütterungen, welche den Höhlenboden erzittern lassen. Die Männer können sich nur mühsam auf den Beinen halten und aus neu entstandenen Rissen an der Höhlendecke rieselt feiner Gesteinstaub nach unten. Fast scheint es so, als ob sich an der Oberfläche weit über der Höhle steinerne Giganten stampfend und grollend bekämpfen – ein Gefühl, welches der tatsächlichen Wahrheit erschreckend nahe kommt.

Schliesslich erreichen Azaru und Archon Megalon den See in der Mitte der Höhle. Wie aus dem Nichts erscheint die ehrfurchtgebietende Gestalt eines elementaren Meisters der Luft, der mit säuselnder und doch zugleich kraftvoller Stimme spricht: *Die Prophezeiung beginnt sich zu erfüllen. Wir sind gekommen, um den Pakt einzulösen, der einst mit Eschir vom Quell geschlossen wurde. Die Zeit ist nahe, dass Finsternes, das im Finstern reift, hervorbrechen wird. Es trete vor, wer sich berufen fühlt, das Erbe des Eschir vom Quell anzunehmen und sich den Elementen zu offenbaren. Doch seid gewarnt: Es ist das Tier, das seine Entscheidung treffen wird. Eine Entscheidung, dem dem Erwählten so manche Erkenntnis bringen wird!*

Kaum hat die elementare Gestalt die Worte gesprochen, da erzittert die Höhle erneut. Kopfgrösse Steine fallen von der Decke und die Flamme in der Mitte des Sees zuckt merklich zusammen. Wie aus weiter Ferne sind schrille Schreie und dumpfes Grollen zu vernehmen – fast so, wie wenn diese aus einer fremden Sphäre stammen würden! Dann wird es wieder ruhig, und nur die zahlreichen Risse an der Steindecke erinnern an das gerade erst stattgefundene Beben. Der elementare Meister der Luft ist verschwunden.

Vor dem elementaren See stehend lässt Azaru dem Druiden den Vortritt. Dieser setzt einen Fuss in das klare Wasser des Sees und sofort entsteht eine sprudelnde Wasserfontäne, die den Druiden gleich einer elementaren Kutsche aus reinem Wasser in die Mitte des Sees befördert und erst vor der lodenden Flamme Halt macht. Megalon greift ohne zu Zögern nach dem silbernen Schlagreif, zuckt dabei aber augenblicklich mit schmerzerfülltem Gesicht zurück – offensichtlich wurde der finstere Druiden für nicht würdig befunden, das Erbe des Eschir vom Quell anzutreten! Daher wagt Azaru einen Schritt in die Wasser des elementaren Sees und auch für ihn erscheint eine sprudelnde Wasserfontäne, die ihn geschwind zu der Flamme in der Mitte des Sees trägt. Zaghafte greift er nach dem silbernen Reif, welcher daraufhin augenblicklich zu feiner Asche zerfällt und über der rötlich schimmernden Flamme aufsteigt. Dort bildet sich aus der Asche die Gestalt einer Schlange, die dem Elementarmagier entgegenzischt: *„Zu Asche bin ich geworden und aus Asche werde ich auferstehen. Empfange nun die Weihe!“* – mit diesen Worten zuckt die Rauchgestalt nach vorne und versenkt ihre Zähne im Hals des Magiers. Dieser geht schmerzerfüllt in die Knie, doch nur Augenblicke später ist der brennende Schmerz verschwunden und der silberne Schlangenreif windet sich um den Hals von Azaru.

Als Azaru und Archon Megalon die Mitte des elementaren Sees wieder verlassen geht erneut ein starkes Beben durch die Höhle. Zahlreiche Risse bilden sich im Boden der Höhle und übermannsgrosse Felsbrocken krachen von der Decke herunter. Kein Zweifel, die Höhle stürzt ein! Während Azaru und seine Begleiter die Treppen hinauf zum Ausgang der Höhle hasten zaubert sich der Druiden Megalon ohne auch nur noch einen Gedanken an die getroffene Abmachung verschwendend in Sicherheit.

Wieder an der Oberfläche angekommen stehen die vier Männer einem unheimlichen Szenario gegenüber. Schwefelgestank liegt in der Luft und dort, wo vormals die riesige Blutulme in den Himmel ragte, sind dicke schwarze Rauchschwaden zu sehen. Mit einem unguuten Gefühl in der Magengegend gehen die Männer auf die Rauchschwaden am Himmel zu.

Auf der Lichtung der Blutulme angekommen bietet sich ihnen ein Bild des Grauens. Von der riesigen Blutulme ist lediglich noch ein noch immer glühender Stumpf übrig geblieben. Überall auf der Lichtung sind hölzerne, nicht versteinerte Pflanzenreste, kleine und grosse Steinbrocken sowie stinkende, schwarze Schleimklumpen auszumachen. Noch während die vier Männer versuchen, das Grauen zu begreifen, schrecket ein leises Wimmern die Männer auf.

Am Rand der Lichtung finden sie die sterbende Dryade Anastara, die von einem Erzelementar sanft in den steinernen, grobschlichtigen Armen gehalten wird. Das wunderschöne Wesen berichtet den vier Männern mit zitternder, kaum vernehmbarer Stimme von den letzten Stunden ihrer geliebten Blutulme Seelenstamm. Wie alle Wesen im Wald so waren auch Anastara und ihre Blutulme Seelenstamm vor vielen Jahrhunderten Opfer der dämonischen Pervertierung des Elements Humus geworden. Vor wenigen Stunden jedoch keimte ungeahnte Hoffnung im Herzen der Dryade auf: Ein mächtiger Zauber wurde über dem Tal der Elemente gewoben und das Element Humus wurde langsam aus seiner steinernen Starre befreit! Dann jedoch kam der Elementarschänder, und in seinem Gefolge befanden sich unsagbar grausame Dämonen. Trotz des Widerstands der irdischen und irdenen Elemente gegen die anstürmenden Horden des Dämonenmeisters riss dieser den Stamm ihrer geliebten Blutulme heraus und zog auf einem schwarzroten Wagen, gezogen von drei Dämonenschlangen, von dannen. Die vier Männer können trotz der jämmerlich weinenden Dryade nur ahnen, welche Schrecknisse bis vor Kurzem in diesem Tal gewütet haben müssen.

Die vier Männer beschliessen, im Tal der Elemente zu übermachten und am nächsten Tag auf dem schnellsten Weg zurück nach Arras de Mott zu reisen, denn zu Recht vermuten sie das Kloster als nächstes Ziel des Dämonenmeisters.

Die vor Trauer über Nacht verstorbene Dryade wird am nächsten Morgen zu Füssen des Stumpfs ihres geliebten Seelenstamms begraben, anschliessend machen sich die Männer zusammen mit den sichtlich erschöpften Emmerich von Falkenstein und Ancoron Katzenzorn auf den Weg zurück zum Kloster. Auf dem Salzethweg müssen sie feststellen, dass ihre Pferde verschwunden sind und auch von Mechmed fehlt jede Spur. Den fehlenden Pferden, einem Hinterhalt der Orken und einem schweren Sturm geschuldet kommen die Männer erst kurz vor Mitternacht am Ziel ihrer Reise an. Während der aufkommenden Nacht kommen die Männer nicht umhin zu bemerken, dass das Madamal bereits in voller Pracht am Himmel über ihnen steht. Ist die Zeit im Tal der Elemente etwa anders als in der übrigen Welt verlaufen?

Die Männer stehen schliesslich im fahlen Licht des vollen Madamals einige Dutzend Schritte nördlich des Klosters und können von dort aus das beginnende, unheilvolle Schauspiel beobachten, welches das Kloster Arras de Mott für immer verändern wird. Die vollendete Kuppel des Praiestempels schimmert im Licht des Madamals, auf der Klostermauer kann eine Wache in Weiss erkannt werden – die Bahnstrahler weilen also noch immer auf dem Kloster. Plötzlich erscheint eine Gestalt auf dem Bergfried des Klosters und richtet dort einen tiefroten Gegenstand aus. Unvermittelt geht von dem roten Gegenstand ein blutroter Lichtstrahl aus, der sich verzweigt und am Nachthimmel über dem Kloster ein

kompliziertes Muster formt. Weitere blutrote Strahlen folgen, während der Wächter auf der Mauer regungslos verharnt. Zeitgleich kommt eine stämmische Brise auf und ein dröhnender Ton, der von Minute zu Minute lauter wird, erhebt sich über dem Kloster.

Die Männer verlieren keine Zeit und laufen auf eine Bresche in der nördlichen Klostermauer zu. Die immer noch erschöpften Magier Anoron, Katzenzorn und Emmerich von Falkenstein werden ausserhalb des Klosters zurückgelassen. Dabei wird das Sternbild 'Gehörn', welches die blutroten Strahlen vom Bergfried aus berühren, immer dunkler und schwächer, während das Licht des Madamals immer mehr an Intensität zunimmt. Das Dröhnen wird indes immer lauter bis es sich schliesslich zu einem unersicheren Grollen entwickelt hat, welches das ganze Tal ausfüllt. Dann schnappt das Grollen in ein nervenzerfetzendes Kreischen um und ein schmerzhafter Druck legt sich auf die Ohren der Männer.

Als die vier Männer unter dem kreischenden, singenden Ton endlich den Innenhof von Arras de Mott erreichen, ertönt über ihnen ein gewaltiges Donnern. Weitere Donnerschläge folgen und dort, wo eben noch das Sternbild 'Gehörn' zu erkennen war, spalten nun mehrere blauweisse Blitze den Nachthimmel. Dort bleiben sie - wider aller Gesetze der Natur - sechs wegweisenden Fingern gleich am Himmel stehen. Im gleichen Moment ertönt von der Spitze des Bergfrieds eine düstere Litanei in einer fremden und unheilvoll klingenden Sprache. Die blutroten Lichtstrahlen zucken suchend über den Nachthimmel. Einen Wimpernschlag später haben sie ihr Ziel gefunden und verschmelzen kreischend mit den blauweissen Blitzen am Nachthimmel. Eine dunkle Stimme auf dem Bergfried brüllt: 'Es geschehe!'

Azaru, Karim und Nazir gehen in die Knie, als ein Gefühl unbeschreiblicher Macht - riesige Mengen roher Astralkraft! - ihre schwachen Körper durchströmt. Der Schlangengreif zieht sich fester um Azarus Hals zusammen und dieser versucht erfolglos, das Erbe des Geoden zu entfernen. Nach einigen Sekunden lässt das Würgen nach und der Elementarmagier erfährt seine Erkenntnis: Unter dem Tempel des Götterfürsten kreuzen sich mehrere, vor astraler Macht pulsierende Stränge in einem dunklen, dämonisch verseuchten Gegenstand unbeschreiblicher Macht. Dort, wo noch bis vor Kurzem die blauweissen Blitze den Nachthimmel teilten, strömt nun die pure Kraft Madas - angetrieben durch das düstere Ritual auf dem Bergfried - in die mondsilberne Kuppel des Tempels und wird durch diese in machtvollen Strömen nach unten fokussiert, genau ins Zentrum des dämonischen Gegenstands. Endlich versteht Azaru das ganze Ausmass der Geschehnisse. Dort unten ist der Ursprung aller elementaren Dissonanzen, die sich bis ins Tal der Elemente erstrecken! Dort unten geschieht nun etwas Machtvolles, unglaublich Falsches: Ein reines Element wird dort vernichtet und in roh pulsierende Astralkraft umgewandelt!

Die vier Männer fassen allen Mut zusammen und stürmen in den Tempel des Götterfürsten, um das düstere Ritual dort auf dem Klostergelände um jeden Preis zu verhindern!

Kapitel IV - Vom Rhodenstein bis nach Arras de Mott

11. Rondra 1017 BF

Während Azaru, Hämnhardt von Eberstamm-Mersingen, Nazir ben Shafir ay Birscha und Karim in den Bergen des Finsterkamms das mysteriöse Tal der Elemente erkunden und schliesslich nach ihrer Rückkehr aus dem Tal der Elemente am Nachthimmel über Arras de Mott das unheimliche Schauspiel aus roten und blauen Blitzen miterleben müssen, sitzen die vier Orkenschwammveteranen Mythomius von Festum, Roban Loken, Ungrimm Eisenfaust und Wulf Steinhauer in einem Gasthaus am Fusse des Rhodensteins beisammen. Die vier Männer haben sich seit einigen Monaten zu ersten Mal wieder getroffen und haben natürlich einiges an Neuigkeiten zu berichten. Roban berichtet vor allem von seinen beachtlichen Fortschritten in seiner heimatischen Schmiede und überreicht Wulf mit sichtlichem Stolz sein Meisterstück, einen wunderbar gearbeiteten Reitersäbel aus Schwarzstahl. Ungrimm und Wulf berichten im Verlauf des Abends von den aufregenden Ereignissen auf dem Rhodenstein, die am Ende Ayla von Schattengrund zum neuen Schwert der Schwerter der Rondra-Kirche erhoben haben. Doch der wahre Grund, wieso sich die vier alten Kampfgefährten hier auf dem Rhodenstein eingefunden haben sind die beunruhigenden Forschungen des Festumer Magiers. Später am Abend erläutert Mythomius seinen Gefährten seine Erkenntnisse über Kraftlinien im Allgemeinen und über das den Nachtschattenschwamm und den Blautann durchziehende Hexenband im Speziellen. Weiterhin berichtet er seinen alten Freunden von den immer stärker werdenden Erschütterungen, die das Hexenband seit Tagen immer wieder erzittern lassen und die unzweifelhaft auf SEIN Wirken irgendwo im Westen zurückzuführen sind. Der nächste Schritt erscheint also klar: Man muss dem Hexenband solange in Richtung Westen folgen, bis man auf die Ursache der immer stärkeren, durch IHN verursachten Erschütterungen stösst! Die vier Männer beschliessen, bereits am nächsten Tag in Richtung der Weidener Grenzstadt Nordhag aufzubrechen.

In den folgenden Tagen führt der dem Hexenband folgende Weg die vier Helden immer tiefer in den Finsterkamm hinein. Dabei kommen sie immer wieder vom Pfad ab oder müssen natürliche Hindernisse umgehen, denn auch wenn das Hexenband am Himmel über ihnen weitestgehend gerade verläuft, so gilt dies nicht für den imaginären Pfad am Boden, dem die Vier dank dem Rubinauge von Mythomius zu folgen vermögen.

14. Rondra 1017 BF

Am Mittag des 14. Rondras kommen die Helden auf der trutzigen Burg Hohenstein an und können dort ihren Proviant auffrischen, ehe sie ihre Reise weiter in Richtung Westen führt.

18. Rondra 1017 BF

Am Abend des 18. Rondras erreichen die Helden einen grösseren Gebirgspfad, den Wulf als Saljethweg wiedererkennt - jener Pfad, auf welchem er einst von Greifenfurt aus über Arras de Mott bis nach Lowangen gereist ist. Als die Männer im fahlen Licht des vollen Madamals

ihr Nachtlager ausrichten, zucken plötzlich rote Lichtstrahlen über den nördlichen Nachthimmel und tauchen die Nacht in ein rötlich schimmerndes Licht. Mythomius bricht zusammen, die rote Sicht übermannt einmal mehr seine Gedanken. ER ist dort im Norden und ER ist kurz davor, SEIN Ziel zu erreichen! Die Helden verlieren keine Zeit und brechen auf dem Saljethweg eiligst in Richtung Norden auf.

Einige Minuten später drängt sich den Helden ein dröhnender Ton auf, der von Minute zu Minute lauter zu werden scheint. Nach gut fünfzehn Wegminuten erreichen die Vier eine trutzige Klosteranlage, die weit im Norden direkt am Saljethweg in die Höhe ragt. Wulf erkennt die Anlage als das Kloster Arras de Mott wieder. Im fahlen Licht des vollen Mondes können die Helden erkennen, dass die blutroten Lichtstrahlen von der Spitze des Bergfrieds auszugehen scheinen. Das immer lauter gewordene Dröhnen springt in diesem Moment in ein nervenzerfetzendes Kreischen um. Wenige Augenblicke später liegt ein unangenehm hoher, singender Ton über dem Gelände, dann erzittert durch einen gewaltigen Donnerschlag der Boden unter den Füßen der Helden. Weitere Donnerschläge folgen und spalten den Nachthimmel über dem Kloster regelrecht auf. Nur wenige Augenblicke später verschmelzen die vom Bergfried ausgehenden roten Lichtstrahlen mit den blauweißen Blitzen unter infernalischem Kreischen am Himmel. Westlich des Klostergeländes können die Helden nun einige Hütten in einem Tal unterhalb des Klosters erkennen, in denen zahlreiche Fackeln den Nachthimmel erhellen - sicherlich schauen auch die Bewohner des Tals beunruhigt auf die unheimlichen Ereignisse auf dem Klostergelände über ihnen.

Mythomius bricht erneut zusammen, sein Rubinauge erstrahlt dabei in hellem Rot. Mit pochenden Kopfschmerzen beginnt er zu verstehen, was genau hier vor sich geht. Er sieht das Hexenband, welches sich genau unter dem Haupttempel des Klosters mit anderen, ebenso starken Kraftlinien kreuzt. In dem machtvollen Nodix der Kraftlinien befindet sich SEIN Werk - ein mächtiges Artefakt, welches ER einst selbst erschaffen hat! Aus dem Zentrum jener Himmelswunde, an welchem die blauweißen Blitze mit den blutroten Lichtstrahlen verschmolzen sind, strömt nun die Kraft Madas in SEIN Werk. Irgendetwas geschieht dort, irgendetwas grauenvoll Falsches! Ein unheiliger Frevel wider die Elemente!

Die übrigen drei Männer helfen dem Festumer Magier wieder auf die Beine und gemeinsam stürmen sie nach Norden, um SEIN Werk dort auf dem Klostergelände zu verhindern.

Kapitel V - Das düstere Ritual auf Arras de Mott

Als Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir in den Innenhof des Klosters stürmen überschlagen sich die Ereignisse. Kurz nachdem die Gestalt auf dem Bergfried des Klosters verstummt ist, bildet sich mit infernalischem Kreischen ein in allen Farben des Regenbogens strahlender Wirbelsturm genau über der mondsilbernen Tempelkuppel aus! Der gewaltige Wirbel tost einige Augenblicke ziellos genau über dem Tempel des Praios umher, ehe er sich auf die Bresche im Sternenhimmel, welche durch das Verschmelzen der blauweißen Blitze und blutroten Lichtstrahlen entstanden ist, ausrichtet. Die Luft wird von einem beständigen Heulen und Knistern erfüllt, welches alle Haare am Körper zitternd in Richtung des Wirbelsturms ausrichtet. Die Welt versinkt in einem Chaos aus roher Macht, brüllenden Orkanböen und grellen Lichtblitzen!

Am nordöstlichen Horizont ist zudem ein weiteres, unheimliches Phänomen auszumachen: Einer der Berggipfel dort beginnt sich zu erheben während violette Blitze ein zuckendes Gitternetz um den Gipfel ausbilden. Wenige Augenblicke später ist das Schauspiel zu Ende und im schwächer werdenden violetten Licht scheint es fast so, als ob der Berggipfel nun von einer Eisschicht überzogen ist.

Mythomius, Roban, Ungrimm und Wulf sind hingegen noch einige Wegminuten vom Kloster entfernt, als der gewaltige Wirbelsturm über dem Kloster ausbricht. Wieder geht Mythomius in die Knie, wieder strömt beissender Schmerz wie glühende Lava von seinem roten Auge ausgehend durch seinen Kopf. Er erkennt, wie SEIN Werk dort unten die Macht der pulsierenden Kraftlinien bündelt und mit der Kraft Madas verschmelzen lässt. Er versteht auch, wie durch SEIN Werk elementare Dissonanzen entstehen, die letztendlich zu der Umwandlung eines reinen Elements in rohe Astralkraft führen! SEIN Werk leitet die ungebundene Kraft durch die mondsilberne Tempelkuppel genau auf jene Stelle am Nachthimmel zu, an welcher durch das Verschmelzen der blauweißen Blitze und der blutroten Lichtstrahlen eine Bresche in den Sternenhimmel - in die dritte Sphäre? - geschlagen wurde. Mythomius ist sich sicher, dass ER dahinter wartet. ER ist in der Nähe und ER wartet nur darauf, sich den nicht enden wollenden Strom aus purer Astralkraft einzuverleiben. ER empfindet unbändigen Hass, doch ER spürt auch freudige Erwartung!

Mythomius kommt wieder auf die Beine und treibt seine Gefährten zur Eile an. Gemeinsam stürmen sie auf das Kloster zu. Dabei können sie mit Schrecken entdecken, wie sich mehrere hundert Orkneichen, durch Brandwunden schrecklich entsetzt, auf das kleine Dorf im Tal am Fusse des Klosters zubewegen. Die Helden sehen in dem düsteren Ritual über dem Kloster Arras de Mott jedoch das schlimmere Übel und eilen unbeirrt weiter auf die Klosteranlage zu, die Menschen dort unten ihrem Schicksal überlassend.

Azaru, Hämhardt, Karim und Nazir treffen währenddessen im Innenhof des Klosters auf mehrere skelettierte Hüter, die sich durch die auf dem Klostergelände wirkenden Kräfte aus ihren Gräbern erhoben haben. Während sich die Skelette langsam auf die vier Männer zubewegen kann Karim mit Entsetzen feststellen, dass auch der Bannstrahler auf der Mauer nicht mehr unter den Lebenden weilt - und trotzdem in voller Kampfmontur und mit erhobenem Schwert in Richtung der vier Männer schlurft.

Der Golarit Hämhardt ruft die Macht des Totengottes zur Hilfe und bereits wenige Augenblicke später liegt die Hälfte der Untoten bewegungslos um den Golariten herum. Mit vereinten Kräften gelingt es den vier Männern dann, die verbliebenen Skelette und den untoten Bannstrahler in Stücke zu hacken.

Die vier Männer verlieren keine weitere Zeit und stürmen gemeinsam in die Tempelhalle des Praiostempels. Die Haupthalle ist vom ohrenbetäubenden Tosen und Drausen des mächtigen Wirbelsturms erfüllt, doch ein Ursprung des Wirbels ist nicht zu erkennen. Vielmehr scheint es so, als ob der astrale Wirbelsturm aus dem Boden der Tempelhalle zu entstehen scheint.

Die Männer überlegen nicht lange und begeben sich schnellen Schrittes zum Eingang der Krypta. Zuvor entdeckt Hämhardt auf dem Hauptaltar des Tempels das Szepter des Hüters und nimmt dieses einer Eingebung folgend an sich. Dann zögert er nicht lange und schlägt die verschlossene Gittertür mit einem wuchtigen Hieb seines Rabenschwabels ein. Die Vier eilen die wenigen Stufen zur Krypta hinunter und können mit Entsetzen feststellen, dass die dort vor langer Zeit bestatteten Hüter durch die tobenden Astralkräfte über dem Klostergelände sich ebenfalls als untote Skelette erhoben haben. Den vier Männern gelingt es allerdings, den langsam auf sie zuschweifenden Skeletten auszuweichen. Mit einem weiteren wuchtigen Hieb räumt Hämhardt auch die zweite Gittertür zur Seite und die Männer hasten weiter nach unten bis zum Sarkophag des Hochheiligen Arras de Mott. Dort angekommen steckt der Golgarit das mondsilberne Szepter in das klagend geöffnete Maul des Greifen. Augenblicklich schiebt sich der Deckel des Sarkophags zur Seite und gibt den Blick auf die Gebeine des Hochheiligen Arras de Mott frei, welcher auf einigen Holzbrettern im Inneren des Sargs aufgebahrt liegt. Der Lärm ist hier ohrenbetäubend und einzelne Blutstropfen treten den Männern aus den schmerzenden Ohren. Dann können sie erkennen, dass unter dem aufgebahrten Leichnam des Hochheiligen Treppenstufen hinab in die Finsternis führen, genau dorthin, wo sie den Ursprung des gewaltigen Astralsturms vermuten. Die Männer heben den Leichnam des Heiligen vorsichtig an und tragen ihn zur Seite, dann stürmen sie mit erhobenen Waffen die Treppen hinab in die Tiefe, dem kreischenden und grollendem Lärm des Sturms entgegen.

Die Treppenstufen führen die vier Männer in eine unterirdische Halle mit ähnlichen Ausmassen wie die Tempelhalle über ihnen, und dort bietet sich ihnen ein Anblick des Schreckens: Im Zentrum der Halle schwebt eine unheimlich vibrierende, schwarze Kugel, welche von unzähligen, knisternd zuckenden Blitzen umgeben ist. Einer der Blitze entlädt sich grollend in die schwarze Kugel, einen Augenblick später tut es ihm ein weiterer Blitz donnernd gleich. Aus der Kugel indes quillt unter tosendem Grollen und Drausen ein in allen Farben des Regenbogens schillernder Nebel, der um sich selbst rotierend aufsteigt und knapp unterhalb der Hallendecke jenen gigantischen Wirbelsturm ausbildet, der sich bis zur Himmelswunde über der Tempelkuppel weit über den vier Männern erstreckt.

Die schwarze Kugel ist von fünf in den Boden eingelassenen Pentagrammen umgeben aus welchen genau in diesem Moment öliger Rauch aufsteigt. In dem Rauch manifestieren sich fünf Wesenheiten in schwarzen Kutten und mit rotglühenden Augen, die Schwert und Peitsche in ihren gelben Klauenhänden halten: Heshtotim!

Nazir und Hämhardt zögern nicht lange und werfen sich den schrecklichen Dämonenwesen mit blankem Stahl und der Hilfe Borons entgegen. Während Karim seine Gefährten mit Kampfmagie aus der zweiten Reihe unterstützt spürt Azaru ein seltsames Kribbeln um den Hals. Dann hört er eine hasserfüllte Stimme in seinem Kopf flüstern: "Wir müsstessen esse zzzerssstören, Meissster!" - anschliessend spürt der Elementarist einen starken Drang, das schwarze unheilvolle Ding im Zentrum der Halle anzustarren. Azaru überlegt nur kurz, dann gibt er diesem Gefühl nach.

Unterdessen erreichen Mythomius, Roban, Ungrimm und Wulf endlich aus südlicher Richtung das Kloster. Dort kommen ihnen schlurpfend einige skelettierte Hüter und ein untoter Bannstrahler entgegen, doch die unheiligen Kreaturen haben der geballten Kampfkraft der Helden nichts entgegenzusetzen.

Da die Helden sich nicht sicher sind, ob der Ursprung des Rituals auf dem Bergfried oder unter dem Tempel zu finden ist, teilen sie sich auf: Während Wulf und Roban zum Eingang des klösterlichen Bergfrieds eilen begeben sich Mythomius und Ungrimm schnellen Schrittes zum Praiostempel des Klosters.

Wenige Sekunden später erreichen Roban und Wulf den Bergfried des Klosters. Entschlossen treten sie die Tür ein und stürmen mit gezogenen Waffen in das Erdgeschoss des Turms. Dort finden sie einige Mönche und Bannstrahler vor, die bewusstlos um einen schweren Eichentisch herum liegen. Wulf kann unter den regungslosen Bannstrahlern zu seiner grossen Überraschung auch den Erwählten Ucurian Jago erkennen. Die beiden Gefährten halten sich aber nicht weiter mit den Bewusstlosen auf, sondern eilen die Treppenstufen hinauf in das erste Stockwerk des Bergfrieds. Die verschlossene Tür dort oben hält den phexischen Fähigkeiten Wulfs nur Augenblicke stand, bereits wenige Sekunden später dringen Roban und Wulf in die oberen Stockwerke des Bergfrieds vor. Über die Dachluke im dritten Stockwerk erreichen sie schliesslich die Plattform des Bergfrieds. Im Schein des stürmischen Nachthimmels erkennen Roban und Wulf zwei Zwerge und den Hohen Hüter Nicola de Mott, die mit konzentrierten Gesichtern um die goldene Sonnenuhr sitzen. Die drei Gestalten versuchen offensichtlich - die Hände um einige blutrote Kristalle an den Rändern der Sonnenuhr gelegt - mit Hilfe der aus den blutroten Kristallen austretenden Lichtstrahlen den astralen Wirbel auf die Bresche im Nachthimmel zu leiten. Roban zögert nicht lange und stürzt sich mit Mjolnir auf den Hohen Hüter, während Wulf sich einen der beiden Zwerge vornimmt.

Als Roban seinen Hammer wuchtig auf das Kreuz des Hüters niederfahren lässt enthüllt dieser seine wahre Gestalt: Schwarze Klauen brechen aus den Armen der Menschengestalt hervor und ein Raubtiergebiss mit messerscharfen Zähnen formt sich mit einem schmatzenden Geräusch aus dem einst menschlich wirkenden Gesicht. Die schreckliche Wunde am Rücken der dämonischen Kreatur wächst bereits wieder zusammen, während zeitgleich ein stachelbewehrter Schwanz aus der klaffenden Rückenwunde emporwächst. Der Nostrier, bereits durch zahlreiche Kämpfe gegen dämonisches Gezücht abgehärtet, zögert keinen Augenblick und setzt dem Dämon mit wuchtigen Hieben weiter zu. Immer wieder muss er dabei aber den scharfen Klauen, spitzen Zähnen und dem stachelbewehrten Schwanz der schwarzen Kreatur ausweichen.

Wulf hat indes wesentlich weniger Probleme mit seinem Gegner. Zwar schwingt der Angroscho einen mächtigen Vorschlaghammer, doch das Ritual scheint den Zwergen sichtlich geschwächt zu haben. Als der Zwerg versucht, den Adergaster mit einem barbarianischen Zauberspruch zu verzaubern, weicht dieser geschickt aus und streckt den Zwergen endgültig nieder. Dann wendet sich Wulf dem verbliebenen Zwergen zu, welcher sich bisher nur auf das düstere Ritual konzentriert hatte. Mit einem Morgenstern in den Händen wappnet er sich nun gegen den heranstürmenden Adergaster.

Zeitgleich erreichen Mythomius und Ungrimm die riesige Tempelhalle, in deren Zentrum der astrale Wirbelsturm brüllend tobt. Da Mythomius die Ursache allen Übels bereits weit unter der Oberfläche ausgemacht hat, suchen die beiden Helden schnellstmöglichst einen Weg nach unten. Wenige Augenblicke später stürmen sie durch die eingeschlagene Gittertür hinab in die Krypta des Klosters. Dort stellen sich ihnen fast ein Dutzend skelettierte Hüter entgegen, die Ungrimm aber mit wenigen, wuchtig geführten Hieben aus dem Weg räumt. Anschließend gelangen sie durch den hinteren Bereich zu einer weiteren Treppe, die sie schliesslich zur Grabkammer des Hochheiligen Arras de Mott führt. Das tosende Brausen des Wirbelsturms ist hier unerträglich und ein schmerzhafter Druck legt sich auf die Ohren der Beiden. Schnell entdecken sie den offenen Sarkophag und die weiter in die Tiefe führenden Treppenstufen und stürmen diese mit erhobenen Waffen hinab.

Unten angekommen bietet sich ihnen ein chaotisches Bild: Im Zentrum der Halle schwebt eine unheimlich vibrierende, schwarze Kugel, die ohne Zweifel den Ursprung allen Übels darstellt. Ein Golgarit und drei Südländer versuchen gerade, das unheilvolle Artefakt zu zerstören, werden dabei aber von fünf Heshotim zurückgedrängt. Ungrimm grinst und stürzt sich mit einem Fauchzen in die Heshotim. Bereits wenige Augenblicke später zerplatzt eine der dämonischen Kuttengestalten unter dem flammenden Astblatt von Tänzer.

Mythomius wird unterdessen einmal mehr von unbändigen Hass auf IHM übermannt. Im Blick seines rötlichen Gesichtsfelds erstrahlt die schwarze Kugel vor purer Dämonenmacht und der Magier schleudert einen mächtigen Fulminatus auf das Artefakt. Dadurch wird sein Hass jedoch nur weiter entfacht, bis der Hass sich schliesslich in einem gleissenden, roten Blitz auf SEIN Werk entlädt. Während der Festumer Magier bewusstlos zu Boden geht ertönt ein schrilles Kreischen und einzelne Risse bilden sich knackend auf der Oberfläche der Kugel. In einer gewaltigen Druckwelle implodiert das unheilvolle Artefakt unter grollendem Donner und reist alle umstehenden Kämpfer von den Beinen. Nur einen Wimperschlag später verliert der astrale Wirbelsturm seinen Fokus und beginnt unter infernalischem Kreischen und Dröhnen langsam zu verblassen. Dann lässt ein weiterer Donnerschlag - diesmal von draussen - das Kloster erzittern. Nun bilden sich auch an der Decke, in den Wänden und am Boden der Halle zahlreiche Risse und den anwesenden Männern wird schlagartig klar: Die Halle beginnt einzustürzen! Ungrimm wirft sich den bewusstlosen Novadi Nazir über die Schulter, während der Golgarit Hämhardts den bewusstlosen Magier Mythomius schultert. Dann stürmen sie zusammen mit Azaru und Karim nach oben.

Zur gleichen Zeit wird der Kampf auf der Plattform des Bergfrieds mit unverminderter Härte und Verbissenheit weitergeführt. Wulf drängt den Zwergen mit einigen Finzen an den Rand der Plattform, während es Roban endgültig gelingt, das dämonische Wesen, welches einstmals die Maske des Hohen Hüters Nicola de Mott trug, zurück in die Niederhöhlen zu schicken.

Plötzlich zucken unzählige rote Blitze knisternd und donnern am östlichen Nachthimmel auf. Nur wenige Sekunden später bilden sich dort dunkelrote Gewitterwolken, die nur einen Augenblick danach mit einem gewaltigen Donnerschlag wieder auseinanderbrechen. Dahinter erstrahlt die gleissende Helligkeit des Nichts! Hinter der grellen Himmelswunde bricht mit rasender Geschwindigkeit etwas Schwarzes hervor. Blutrotes Licht erstrahlt um dieses Gebilde. Kaltes Grauen packt die beiden Helden auf der Spitze des Bergfrieds! Sekunden später bricht das schwarze Ungetüm aus der gleissenden Himmelswunde! Ein titanischer Donnerschlag lässt die Erde erbeben und die gewaltige Druckwelle erschüttert das Kloster bis in seine Grundfesten. Der zwergische Gegner von Wulf kann sich nicht halten und wird von der Druckwelle in die Tiefe geschleudert, während Wulf und Roban sich selbst nur mit grosser Mühe an den Zinnen des Bergfrieds festhalten können.

In der Himmelswunde über ihren Köpfen können Wulf und Roban IHM erkennen: ER steht majestätisch auf einem schwarzen Wagen, welcher von drei geflügelten Schlangen gezogen wird. Ein blutroter Schweif zieht hinter dem gewaltigen Himmelswagen her. SEINE herrliche Gestalt ist ganz in rot und schwarz gewandet, in der Hand hält ER einen in dunklem Rot glühenden Zauberstab. ER schenkt dem ganzen Geschehen unter IHM keine Beachtung, denn ER sonnt sich in dem astralen Wirbelsturm über der Tempelkuppel. ER sonnt sich in Macht, grenzenloser Macht.

Roban und Wulf erwachen aus ihrer Schreckstarre und verlieren keine weitere Zeit. Mit wuchtigen Hieben zerschlagen sie die blutroten Kristalle und ein singendes Kreischen ertönt über dem Kloster.

Während die Tempelkuppel einzustürzen beginnt und der astrale Wirbelsturm von unten her langsam zu verblassen scheint, verliert der Astralsturm durch die Zerstörung der roten Kristalle zeitgleich auch seine Fokussierung. Mit schrillen und nervenzerfetzenden Geräuschen zerreist der Wirbelsturm schliesslich und verliert sich am dunkelroten Nachthimmel über dem Klostergelände. Eine der geflügelten Schlangen zerplatzt mit einem hässlichen Geräusch und der schwarze Streitwagen bekommt Schräglage. Dann herrscht Stille über dem Kloster Arras de Mott.

Die astrale Macht verliert sich in alle Himmelsrichtungen, SEIN Streitwagen kippt langsam. ER muss ihn mit einer Handbewegung wieder unter Kontrolle bringen.

ER blickt nach unten und sieht, wie sich zahlreiches Gewumm aus den Trümmern des eingestürzten Transpropiatoriums retten konnte. ER sieht auch, wie weiteres Gewumm das von IHM befohlene Ritual auf der Spitze des Klostersturms gestört hat. Hass strömt in SEINE Gedanken. Bremender Hass! ER richtet seinen Streitwagen gegen das Gewumm dort unten. ER wird es bestrafen!

Wulf und Roban erkennen mit schreckensgeweiteten Augen, wie ER seinen schwarzen Streitwagen wendet und genau auf die Spitze des Bergfrieds zurast! Die beiden Männer zögern keinen weiteren Augenblick und versuchen sich in den Innenhof des Klosters zu retten.

Azaru, Hämhardts, Karim und Ungrimm stehen währenddessen im Innenhof des Klosters und starren fassungslos auf die machtvolle Gestalt in der Himmelswunde über ihnen. Mit Entsetzen begreifen auch sie, dass der schwarze Streitwagen sich gegen das Kloster wendet und mit atemberaubender Geschwindigkeit auf sie zukommt!

Augenblicke später spürt der Elementarist Azaru erneut ein Würgen um seinen Hals, während eine Stimme in seinem Kopf zischelt: *„Dort kommt er, der Zzzerssstörer desss Talsss der Elemente, um noch mehr zzzu zzzerssstören! Wasss wüßsscht du zzzu tun, Meißster?“* – Azaru bricht nach Atem ringend auf die Knie und fleht dabei die Elemente um Hilfe an.

Mit donnerndem Getöse rast der tiefschwarze Streitwagen auf Arras de Mott zu und hinterlässt eine glühende, blutende Spur am Nachthimmel hinter sich. Die verbliebenen beiden Schlangendämonen kreischen niederhöllisch. ER richtet seinen Blick auf das Kloster, den rotglühenden Stab fest in der rechten Hand haltend. Hass. Grenzenloser Hass!

Dunkelrote Blitze entladen sich zitternd aus dem rotglühenden Stab und ein unheilvolles Knistern beginnt sich über dem Kloster aufzubauen. Plötzlich vermehren alle Anwesenden drei leise und doch zugleich sehr laute Stimmen: *„Habt keine Angst, Sterbliche!“*

Um den Bergfried des Klosters herum manifestieren sich nunmehr drei elementare Gestalten: Elementare Meister des Wassers, des Erzes und der Luft! Von einem Augenblick auf den nächsten wird das Kloster von einer Kuppel aus Wasser und Stein umgeben, während tosende Winde sich gegen den anstürmenden Dämonenmeister wenden.

Ein grauenvolles Kreischen ertönt, als die schlangenkörperigen Dämonen auf die elementaren Kräfte der drei Meister treffen. Wind verweht, Wasser verdampft, Stein schmilzt – doch auch die Schlangendämonen zerplatzen unter dem Ansturm der elementaren Gewalten und fallen in stinkenden Klumpen vom Himmel.

SEIN Streitwagen verliert seinen Kurs, rammt schwankend den Bergfried und rast dann ungebremst über das Klostergelände hinweg. Einige Augenblicke später verschwindet der schwarze Streitwagen mit einer blutroten Rauchfahne und einem schwächer werdenden, blutroten Schweif am westlichen Horizont in der Dunkelheit der Nacht.

ER ist verschwunden, die elementaren Meister sind vergangen, der astrale Sturm ist verweht, der Lärm ist verklungen. Es herrscht Stille.

Doch dann durchbricht ein leises Donnern die plötzliche Stille über Arras de Mott. Das Donnernrollen wird von Augenblick zu Augenblick lauter und der Boden unter den Füßen der Männer beginnt erneut zu erzittern. Erneut brechen einige Steine aus den übrig gebliebenen Gebäuden und Mauern des Klosters.

Das Donnernrollen steigert sich zu einem unbeschreiblich lauten Rauschen und im fahlen Schein des vollen Mondes können die Überlebenden erkennen, wie sich nördlich des Mönchstals ein gewaltiger Wasserstrom tosend zwischen den Felsgipfeln seinen Weg in das Tal bahnt. Wenige Augenblicke später ist das gesamte Tal mit den erbarmungslosen Fluten bedeckt. Wenige Minuten später treiben unzählige Leichen auf der Wasseroberfläche. Diese elementare Katastrophe kann niemand überlebt haben.

Stellen die gewaltigen Wassermassen etwa jenen verschwundenen Berggipfel dar, der während dem düsteren Ritual auf Arras de Mott erst von violetten Blitzen umhüllt wurde, dann mit einer Art Eisschicht überzogen wurde und schliesslich immer kleiner wurde? Welch ein gewaltiger Frevel wider die Elemente!

Epilog

19. Randra 1a17 BF

Die acht tapferen Streiter können unter den Überlebenden des Klosters auch die Hüter Bormund und Regardion finden. Auch der Erwählte Ucurian Jago kann lebend aus den Trümmern des Bergfrieds geborgen werden.

Borbarads finsterner Plan ist gescheitert, doch zu welchem Preis. Das Kloster Arras de Mott ist nur noch eine Ruine, Dutzende Menschen fanden in der vergangenen Nacht einen qualvollen Tod.

Der Erwählte Ucurian Jago gibt gegenüber den Helden zähneknirschend zu, dass sie mit ihren Befürchtungen bezüglich Borbarad Recht hatten. Kurz bevor sein Geist in die Bewusstlosigkeit glitt konnte er im Bergfried noch einen Wortwechsel zwischen dem Hohen Hüter Nicola de Mott und den Zwergen Fandrim und Kuwim mithören, welcher eindeutig *„von einem Ritual zu Ehren des Meister Borbarads“* handelte. Auch die Aussage von Hüter Bormund passt in dieses Bild.

Ucurian Jago bittet die Helden daher, ihn nach Greifenfurt zu begleiten und dort vor dem Helioclan Fariel Praiotin XII. vorzusprechen. Die angeheuertem Söldner des Klosters weist er nach Rücksprache mit Hüter Bormund an, ihn ebenfalls nach Greifenfurt zu begleiten. Dort haben sie sich bis auf Weiteres aufzuhalten und für anfallende Fragen der Inquisition jederzeit zur Verfügung zu stehen.

Einige Stunden später hält Hüter Bormund zu Ehren der Toten einen letzten Gottesdienst, dann verlassen die wenigen Überlebenden die Trümmerlandschaft des ehemaligen Klosters Arras de Mott. Selbst wenn sich die Praios-Kirche entscheiden würde den Aufbau des Klosters erneut in Angriff zu nehmen würden Jahre ins Land ziehen, ehe aus den rauchenden Ruinen wieder ein trutziges Kloster entstehen wird.

Das Kloster Arras de Mott existiert nicht mehr.