

# Pforte des Grauens - Teil II

## 5. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Irgendwo im Dschungel, Maraskan*

Nach der interessanten Begegnung mit den Echsen am Vortag werden die Helden schon früh durch den laut polternden Zwergen Ungrimm geweckt. Dieser ist zuvor beim Wassertassen fast auf das Fangblatt einer großen *Disdychonda* getreten und kommt nun fluchend und polternd in die Holzbaracke zurück. Preiset die Schönheit, Bruderschwester!

Nach dem kargen Frühstück ziehen die Helden zusammen mit den Rebellen von Rurijdas Schwert unter Führung von Dormhold weiter gen Osten. Gegen Mittag trifft die Gruppe unverhofft auf einen Trupp der Rebellen der Parder vom Amran Kulaji. Die Helden legen unauffällig die Hand auf ihre Waffen und auch Dormhold selbst scheint sich für kurze Zeit nicht sicher zu sein, ob die 'Parder' nun Freund oder Feind sind. Dann jedoch entspannt sich die Situation und die Helden finden sich plötzlich unter der Führung der Parder vom Amran Kulaji wieder, während sich Dormhold und die 'Schwerter' von den Helden verabschieden. Rurs Wege sind niemals einfach zu verstehen, Bruderschwester! Bei den 'Pardern' befindet sich auch ein gewisser Keideran von Charasum, bis vor wenigen Monden noch Spektabilität der Schule des Wandelbaren zu Tuzak. Dies werden die Helden jedoch erst einige Tage später erfahren. Keideran ist sich indes sicher, dass ihn Rurs wundersame Rätsel alles andere als zufällig zu diesem Zeitpunkt an diesen Ort geführt haben und so übernimmt er fortan die Führung dieser wunderlichen Fremdjis.

In der Folge führt Keideran die Helden weiter in Richtung Osten. Unter den wachsamen Augen von Keideran und den 'Pardern' Refojin und Frumhold werden alle Gefahren des maraskanischen Dschungels gekonnt umgangen – ein großer Harnischträger, dessen Leibspeise die gefährlichen Maraskanfedern sind ebenso wie eine Boronsotter, eine der zahlreichen hochgiftigen Reptilien Maraskans – und schließlich nächtigt die Gruppe im Astwerk eines Dschungelgiganten. Nur Rur ist wohl bekannt, wie es sogar dem Angroscho Ungrimm in Endurium-Vollplatte gelingen konnte, den Mammutbaum zu erklimmen.

## 6. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Irgendwo im Dschungel, Maraskan*

Am nächsten Morgen setzen die Helden die Reise fort. Zuvor fertigt Keideran Ungrimm jedoch Schuhe aus großen, stabilen Blättern in der Hoffnung, die Geräusche des schwer gerüsteten Angroscho zumindest etwas reduzieren zu können. Zwar mag sich ein Schlünger an einem Zwerg in Vollplatte durchaus die Zähne ausbeißen, doch gilt dies wohl sicher nicht für die Reisegefährten des Zwergs.

Schon wenige Wegstunden später entdeckt Refojin die ersten Anzeichen der feindlichen Rebellengruppe Diskus von Boran. Keideran beschließt, die Konfrontation mit den Rebellen vom 'Diskus' zu vermeiden und führt die Gruppe unter dem Schutz eines *Silentium-Cantus* weitläufig um das gefährliche Gebiet herum.

Gegen Mittag entdeckt Ungrimm ein kleines, wolfsähnliches Tier: Einen Wolf. Keideran erzählt von der Schutzwirkung der gekochten Innereien dieses Insektenfressers gegen allerlei Krabbelgetier und noch bevor der Maraskaner zu Ende gesprochen hat, erlegt Ungrimm den Wolf mit einem gezielten Bolzenschuss und einem

Folgehieb mit 'Tänzer' – es scheint, als ob der Angroscho mehr als genug von dem juckenden und schmerzenden Gekrabbel unter seiner Rüstung hat!

Wenig später essen die Helden die gekochten, widerlich bitter schmeckenden Innereien des Wulfs und setzen ihre Reise dann zwar streng riechend, aber wesentlich besser vor dem krabbelnden und fliegenden Kropfzeug Maraskans geschützt, fort.

Gegen Nachmittag erreichen die Helden schließlich den Fluss Roab. Trotz der ausgiebigen Regenfälle der letzten Monde führt der Fluss sehr wenig Wasser und der braune, schlammige Strom wird von einem breiten, steinigem Ufer gesäumt.

"Roab darb", murmelt Retojun und Frumhold nickt bestätigend. Keideran murmelt ebenfalls: "Roab darb, Borbarad!". Wulf, der die Worte des Maraskaners vernimmt, erzählt diesem in der Folge von dem Auftrag der Helden und der Befürchtung, dass Borbarad für die beunruhigenden Geschehnisse der letzten Monde auf Maraskan verantwortlich sein könnte.

Gegen Abend erlegt Ungrumm – nach Rücksprache mit Keideran bezüglich der Genießbarkeit und Giftigkeit seiner potentiellen Beute – mit einem kraftvollen Hieb einen großen Landhecht, welcher schon wenige Stunden später als schmackhaftes Abendessen der Helden dient. Erschöpft aber satt sitzen die Mitglieder der Reisegruppe um das kleine Lagerfeuer und schon bald kommt es zu regen Diskussionen über den Ausdruck "Roab darb", die heiligen Rollen der Beni Rurech sowie Borbarad (oder, wie ihn die Maraskaner nennen: Dharjunion). Wulf offenbart Keideran sein Hautbild und gibt sich als Zweiter Gezeichnete zu erkennen. Der maraskanische Magier betrachtet das beeindruckend lebensecht wirkende Hautbild staunend und Wulf berichtet von den prophetischen Schriften der 'Orakelsprüche von Fasar' und den 'Al'Anfanischen Prophezeiungen'. Der Andergaster führt dabei auch seine Vermutung aus, dass er und sein alter Kampfgefährte Mythornius zu den Gezeichneten zu zählen sind. Mythornius zieht sich allerdings etwas vom Lagerfeuer zurück und weigert sich, das Rubinauge zu präsentieren.

## 7. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Irgendwo im Dschungel, Maraskan*

Der nächste Reisetag ist genauso beschwerlich wie die vorherigen Tage und auch der allabendlich einsetzende Regen macht den Helden zu schaffen.

Spät am Abend trifft die Reisegruppe schließlich auf einige Rebellen der UJaykim. Sirdrarjun, der Anführer des Spähtrupps, erklärt sich nach zähen Verhandlungen schließlich bereit, die Helden am nächsten Tag ins Lager der UJaykim zu ihrem Anführer Capitano Bachajun zu führen. Ungrumm wird bei der Nennung dieses Namens stutzig und befürchtet (zu Recht, wie sich schon bald herausstellen wird), dass sich hinter dem Namen 'Capitano Bachajun' der gestrandete Haijäger Kapitän Bacha verbergen könnte.

Das Misstrauen der beiden Gruppen wird indes nicht völlig ausgeräumt und so beschließen die beiden Parteien, getrennte Nachtlager aufzuschlagen.

## 8. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Das Lager der UJaykim, irgendwo im Dschungel, Maraskan*

Am nächsten Morgen geben die Helden auf Drängen der UJaykim ihre Waffen ab. Ungrumm behält indes seine Axt 'Tänzer', nachdem Wulf Sirdrarjun glaubhaft versichert hat, dass die seltsame Axt des Zwergen nur vom dem Angroscho selbst ohne Schmerzen getragen werden kann. Keideran ist sich sicher, dass nur ihn nicht zufällig mit den Helden zusammengeführt hat und beschließt, zusammen mit den Helden zum Lager der

Uljaykum zu reisen. Die Welt ist voller Rätsel, Bruderschwester! Refojin und Frumhold verlassen hingegen die Gruppe und machen sich auf den Rückweg in das Gebiet der Parder vom Amran Kulaji. Wenige Minuten später brechen die Uljaykum schließlich zusammen mit den Helden in Richtung ihres Lagers auf.

Gegen späten Nachmittag erreicht die Reisegruppe dann eine mittelreichisch anmutende Ansammlung von Holzhöhlen, umgeben von einem hölzernen Palisadenwall: Das Lager der Uljaykum. Die Helden werden vor das Hauptgebäude des Forts geführt, aus welchem ihnen drei Männer entgegentreten und Ungrumms Befürchtung bewahrtet sich: Der Anführer der Uljaykum ist der den Helden bestens bekannte Kapitän Bacha – jener Kapitän, mit welchem die Helden damals zusammen mit Asteif Phileasson vor der Ostküste Maraskans auf Seeschlangenjagd gesegelt sind. Der Kampf gegen gleich zwei der gigantischen Kinder Hranngars kostete Bacha damals sein Schiff, den Haijäger 'Sturmvogel', sowie die Hälfte seiner Mannschaft. In der freien Stadt Boran trennten sich dann schließlich die Wege von Bacha und den Helden, doch schon damals gab Bacha den Helden die Schuld für den Verlust von Schiff und Mannschaft. Anschließend kam es wie es immer kommt: Die Giftinsel wirkte wie Rauschkraut und obwohl Bacha die Insel noch immer aus tiefstem Herzen hasst, kann er doch nicht mehr von ihr lassen. Und so wurde der Haijäger Kapitän Bacha zu Capitano Bachjajin, dem Anführer der Uljaykum.

Aufgrund der bewegten Vorgeschichte zwischen Bacha und den Helden beginnt das Gespräch recht frostig, doch schließlich berichtet Bacha vom erfolglosen Überfall seiner Uljaykum auf die Amran-Anji-Mine. Anfang Peraine erhielt sein ehemaliger Steuermann Tashtego einen entscheidenden Hinweis auf die Lage der Endurium-Mine, wahrscheinlich direkt aus dem Umfeld des Tuzaker Fürstenhofs. Bacha beschloss daher, es dem Haranydad gleichzutun und schickte Tashtego und den Großteil seiner Kämpfer aus, die Mine zu überfallen. Dies ist mittlerweile bereits über drei Monde her, doch von Tashtego und den Männern fehlt noch immer jede Spur.

Bacha schlägt den Helden daher einen Handel vor: Er führt sie bis zur Amran-Anji-Mine, wenn sie dafür Tashtego und seine Männer finden. Den Helden bleibt keine Wahl und so willigen sie in den Handel ein. Die Überzeugung des Kapitäns, dass Tashtego und seine Mitstreiter noch immer am Leben sind, teilen die Helden im Stillen allerdings nicht.

Schließlich bietet Bacha den Helden den Schweinestall als Nachtlager an – offensichtlich hat der ehemalige Haijäger trotz des Handels seinen Groll auf die Helden noch immer nicht vollständig überwunden.

## **9. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

### *Östliche Ausläufer der Maraskankette, Maraskan*

Die folgenden Tage schlagen sich die Helden unter der Führung von Bacha und einigen Rebellen der Uljaykum durch den Dschungel weiter in Richtung Osten. Das Ziel der Reise, die geheimnisvolle Amran-Anji-Mine, liegt laut Capitano Bachjajin etwa drei Tagesreisen östlich des Lagers der Uljaykum irgendwo am Westhang der Maraskankette.

Der Weg ist beschwerlich, doch durch die kundigen Führer können immerhin die gefährlichsten Tiere und Pflanzen des maraskanischen Dschungels umgangen werden (und davon gibt es Dank der Schönheit der Welt überreichlich!) und der aufgetragene Stinkmübel lässt die Insektenplage geringfügig erträglicher werden. Schon bald führt der Weg durch die ersten Ausläufer der Maraskankette, während im Osten die mächtigen, schneebedeckten Gipfel dieser urtümlichen Gebirgskette die Wolkendecke durchbrechen.

## 12. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Amran-Anji-Mine, Osthang der Maraskankette, Maraskan

Etwas eine halbe Tagesreise vor dem Erreichen der Endurium-Mine beschließt Bacha, die Helden von hier an nicht mehr weiter zu begleiten. Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als mit der leidlich genauen Wegbeschreibung Bachas unter der Führung von Keideran von Charasum das letzte Stück des Weges alleine zu gehen.

Am frühen Nachmittag erreichen die Helden schweratmend den Scheitelpunkt eines weiteren Hügelkamms und erblicken von dort aus endlich die Amran-Anji-Mine! Ein schmaler Pfad führt von der felsigen Hügelkuppe aus bis zu einem tief in den Felsen eingeschnittenen Gebirgsbach. Auf der anderen Seite der Klamm schirmt ein hölzerner Palisadenwall mit zwei Wachtürmen einen Talkessel vor den mannigfaltigen Gefahren des Dschungels ab. Dort befinden sich die Gebäude der Minenarbeiter, an der gegenüberliegenden Steilwand ist zudem das große Eingangstor zur Mine auszumachen.

Eine Hängebrücke führt am Ende des Pfades an einem Wachhäuschen vorbei zum Tor des Lagers. Im Schatten des Wachhäuschens ist ein mit einer Hellebarde bewaffneter Gardist zu erkennen, weitere Soldaten sind nicht zu sehen. Vereinzelt ertönt der majestätische Schrei eines Roten Marans am wolkenverhangenen Himmel weit über der Klamm, ansonsten ist es still, fast schon unheimlich still. Zu still? Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer ahnt, dass hier etwas nicht stimmt und beobachtet das Lager mit Hilfe seines Fernrohrs. Entsetzt muss er feststellen, dass der Gardist mitnichten an das Torhäuschen angelehnt vor sich hindöst, sondern wohl bereits seit vielen Wochen nicht mehr unter den Lebenden weilt: Die mumifizierte, ausgezehnte Leiche wurde auf die Hellebarde aufgespießt und scheinbar achtlos an die Wand gelehnt! Irgendwelche Lebenszeichen oder weitere Leichen sind nicht auszumachen und so beschließt Keideran, das Lager als unauffälliges Löwenäffchen zuerst alleine zu erkunden.

Bereits wenige Minuten später hat der flinke Keideran-Affe die andere Seite der Klamm erklettert und sucht nach einem sicheren Zugang in das Lager. Das Löwenäffchen schnuppert kurz an einer großen, metallenen Abwasserrinne, doch der Gestank nach Fäulnis, Ruß und Metall lässt ihn schnell wieder zurückweichen. Wenig später erklimmt das Äffchen den linken Wachturm und entdeckt dort drei weitere, ebenfalls mumifizierte Leichen. Vorsichtig späht er von der Balustrade des Wachturms in den Innenhof, entdeckt dort jedoch weiterhin keinerlei Anzeichen von Leben. Der rechte Wachturm bietet wenig später das gleiche grausame Bild: Drei mumifizierte, ausgezehnte Leichen.

Nachdem Keideran den übrigen Helden von seinen Beobachtungen berichtet hat, fassen die Helden den Entschluss, das Lager vorsichtig zu betreten. Der schwer gepanzerte Zwergenbaron geht dabei voraus. Das hölzerne Tor ist unverschlossen und so stehen die Helden wenig später im leblosen Innenhof des Minenlagers. Mythornius analysiert die Leichen auf den Wachtürmen und stellt trocken fest, dass die armen Seelen durch eine modifizierte Form des Cantus 'Last des Alters' zu Tode gekommen sind. Fast scheint es so, als ob der rubinrote Hass die Gefühle und Emotionen des Festumer Magiers immer mehr in den Hintergrund verdrängt, je länger dieser das Rubinauge trägt. Ein beunruhigender Gedanke.

Die Helden beginnen nun, die einzelnen Gebäude des Lagers näher in Augenschein zu nehmen. Roban Loken betritt das Gebäude zur Rechten des Eingangs und findet sich – wie es sich für den Nostrier gehört – in einer großen Schmiede wieder. Neben Schmelzöfen, Essen und Ambossen entdeckt der Schmied dort auch eine Destillationsanlage und ein alchemistisches Labor. Roban ist sich sicher, dass hier das Endurium verhüttet wurde, doch die genaue Vorgehensweise kann er – sehr zu seinem Leidwesen – nicht rekonstruieren. Auch der Zweck der Destillationsanlage und des Alchimielabors bleibt ihm verborgen. Endurium ist in der Schmiede indes nicht mehr zu finden. Fast scheint es so, als ob selbst die kleinsten Krümel des wertvollen Metalls mit einem Pinsel aufgesammelt worden sind.

Eünige Minuten später lassen die Helden die Schmiede hinter sich und betreten die ganz im Osten gelegene Kommandatur. Zerschlagene und umgestürzte Möbel, Blutflecken und eine abgeschlagene, verschrumpelte Hand

lassen auf einen heftigen Kampf schließen. In einer Arrestzelle entdecken die Helden zudem eine skelettierte Leiche, die einst wohl durch einen Armbrustbolzen zu Tode gekommen ist. In der Schreibstube findet Ungrumm das Dienstbuch des III. Banners der Drachengarde. Beim Überfliegen des Dienstbuchs erfahren die Helden, dass die diesjährige Ablösung, das IV. Banner der Drachengarde, auf Sonderbefehl des KGIA-Obristen Praiofin von Rallerau den Abtransport des Enduriums übernommen hat, während das III. Banner sowie einige Bergbauspezialisten (KGIA-Agenten?) entgegen der üblichen Vorgehensweise im Lager zurückbleiben mussten. Aufgrund der gefundenen Leichen haben die Helden bereits während dem Durchblättern des Diensttagebuchs ein mulmiges Gefühl bezüglich des Schicksals des III. Banners.

Nach der Durchsuchung der Kommandatur betreten die Helden sodann das große Gemeinschaftsgebäude. Süßlicher Verwesungsgeruch steigt ihnen dort in die Nase: Während am Rand des Speisesaals etwa 50 Rüstungen und Waffen von Drachengardisten sowie die Ausrüstung von etwa einem Dutzend Rebellen des 'Diskus von Boran' achtlos zusammengeworfen wurden, liegen in der Mitte des Saals zwei verwesende Leichen. Ungrumm untersucht die beiden Leichen sogleich und stellt angeekelt fest, dass diese auf widerlichste Art entstellt sind: Eine der Leichen besitzt rötliche Hufe anstelle von menschlichen Füßen, während die andere Tote statt Augäpfeln schwärzliche Eiskristalle in den Augenhöhlen trägt. Ungrumm macht mit dem dämonischen Geziicht kurzen Prozess und hackt mit 'Tänzer' die widernatürlichen Hufe zu Brei. Augenblicke später lässt er seinen magischen Felsspalter auch auf den Kopf der toten Frau niedersausen und der Kopf mit den Eiskristallen zerplatzt in einer Fontäne aus Knochen, Fleisch und Schleim. Dann übermannt jedoch die Neugier den grummigen Angroscho und er steckt einige Splitter der seltsamen Eiskristalle ein. Die Zeit wird zeigen, ob dies ein Fehler war.

Keideran findet indes in der Küche in einem großen Kessel die Reste des Gifts Kelmon; die Drachengardisten scheinen also vergiftet worden zu sein, doch wer ist für diese schändliche Tat verantwortlich?

Wenig später untersuchen die Helden die beiden Kasernengebäude zur Linken der Schmiede. Bereits einige Schritt vor der Kaserne steigt den Helden erneut süßlicher Verwesungsgeruch in die Nase. Als der Andergaster vorsichtig die Tür der nördlich gelegenen Kaserne öffnet, bietet sich ihm ein Bild des Grauens: Ein riesiger Leichenberg, von Myriaden von Fliegen umschwärmt, nimmt den Großteil des Schlafraums ein. Auf den verwesenden Körpern wuchern gelbrote Pilze, die Keideran gestesgegenwärtig als Eitrige Krötenschemel erkennt. Der Maraskaner zieht den würgenden Wulf eiligst vom Eingang zurück und schließt schnell die Tür: Die Schönheit der Welt ist überall zu finden und so ergab es sich, dass nur den schönen doch auch giftigen Marasken einen unstillbaren Hunger nach Eitrigen Krötenschemeln schenkte!

Vorsichtig betreten die Helden dann auch das zweite Kasernengebäude. Dort finden sie keine weiteren Leichen vor, entdecken unter den Etagenbetten aber zahlreiche eingetrocknete Blutflecken. Die Drachengardisten scheinen also mit Kelmon vergiftet und anschließend im Schlaf ermordet worden zu sein. Doch von wem? Sowohl von Tashtego und den UJaykum als auch von Oberst Praiofin von Rallerau fehlt weiterhin jede Spur, auch wenn die Helden sich nicht sicher sein können, dass die sterblichen Überreste dieser Männer sich nicht ebenfalls irgendwo in dem Leichenberg befinden.

Die Helden beschließen daher, in die Mine selbst vorzudringen. Roban ahnt bereits, welche Gefahren im Inneren der Mine lauern und übergibt dem maraskanischen Magier Keideran daher seinen erst kürzlich fertiggestellten Enduriummantel. Das mächtige Tor der Mine ist verschlossen, das Schloss stellt Wulf jedoch auf keine ernsthafte Probe. Keideran lässt ein magisches Licht entstehen – der Enduriummantel stört das Wirken von Magie also tatsächlich nicht! –, dann öffnen die Helden langsam und sehr vorsichtig das Tor. Knirschend geben die mächtigen Torflügel den Weg ins Innere der Mine frei und den Helden schlägt muffige, abgestandene und von säuerlichem Fäulnisgestank durchzogene Luft entgegen. Ein breiter Gang führt tiefer in den Berg hinein, in einigen Schritt Entfernung zweigt je ein schmaler Gang nach links und rechts ab. Das Gestein ist überall tief schwarz, laut Roban ein Hinweis auf vorhandenes Endurium im Gestein. Der Nostrier weiß bereits, dass selbst kleinste Mengen Endurium eine Waffe tief schwarz einfärben und vermutet, dass dies auch für das Enduriumerz gilt.

Vorsichtig folgen die Helden dem breiten Gang und schon wenig später können sie erkennen, dass der breite Gang einige Dutzend Schritt später in einen gewaltigen Höhlendom führt. Um unliebsame Überraschungen hinter

sich zu vermeiden, dringen die Helden allerdings zuerst in den schmaleren Gang zu ihrer Linken vor. Der mit einigen in den Innenhof des Lagers deutenden Schießscharten versehene Felsengang endet schließlich in einer kleinen Bastion. Dort entdecken die Helden die schrecklich zerfetzten Leichen dreier Gardisten sowie ein völlig zertrümmertes Torsionsgeschütz. Anhand einer größeren Schießscharte ist sich Ungrumm sicher, dass von der Bastion aus der gesamte Innenhof bis zum Tor abgedeckt werden kann. Da die Helden sich kein lebendes Wesen vorstellen können, welches solch eine absolut vollständige Zerstörung von Mensch und Geschütz zustande bringt, untersucht der Tuzaker Magier die Bastion mit magischen Hilfsmitteln. Keideran erkennt, dass die Geschützmannschaft unter der Wirkung eines Silentium-Cantus von einem Zant zerrissen wurde.

Die Helden folgen anschließend auch dem rechten Gang und wenige Schritte später bietet sich ihnen in einer weiteren Geschützbastion ein ähnlich schreckliches Bild wie in der Bastion gegenüber.

Schließlich folgen die Helden dem Hauptgang weiter in den Berg hinein und gelangen nach einigen Dutzend Schritt in einen gewaltigen Höhlendom. In der Mitte der Halle können die Helden eine riesige Holzkonstruktion erkennen, deren Herz ein mit zwei hölzernen Treträdern betriebener Aufzug darstellt. Als sich die Helden vorsichtig nähern sehen sie, dass der hölzerne Aufzug tief in den Berg hinab führt. Ungrumm lässt kurzentschlossen eine Fackel in den Abgrund fallen, doch das flackernde Licht der Fackel verschwindet nach einigen Sekunden, ohne dass der Angroscho das Geräusch eines Aufschlags vernehmen kann. Der Zwerg ist sich daher sicher, dass der Stollen mehrere hundert Schritt tief in das lichtlose Herz des Berges hinab führt.

Auf der Plattform entdecken Keideran und Mythornius indes einen mit Kreide und Blut eingezeichneten Bannkreis. Die beiden Magier sind überzeugt, dass der Bannkreis irgendetwas dort unten am Entkommen hindern soll, doch um was handelt es sich dabei? Da ertönt von unten plötzlich ein metallisches Klacken, gefolgt von einem schleifenden Geräusch. Säuerlich beißender Gestank steigt den Helden in die Nase, während sich ihre Nackenhaare aufstellen. Was bei allen Zwölfen befindet sich dort unten?

Nach einer kurzen Diskussion beschließen die Helden, die Endurium-Mine weiter zu erkunden, egal was dort unten auch lauern mag. Mythornius bedient mit Hilfe eines Motoricus-Cantus beide Treträder und lässt die übrigen Helden auf der Plattform langsam hinab in die Tiefe.

Schon nach etwa 15 Schritt erreicht die hölzerne Plattform die erste Stollenebene und die Helden können drei in den Felsen hineinführende Stollen ausmachen. Der Gestank nach saurer Fäulnis ist hier wesentlich stärker als oben und die Helden bemerken, wie einzelne Blutstropfen aus ihrer Nase tropfen. Auch das Atmen fällt immer schwerer und so treibt der Zwerg Ungrumm die Helden zur Eile an.

Die Helden betreten zuerst den östlichen Gang und müssen schon nach wenigen Schritten feststellen, dass der widerwärtige Verwesungsgeruch aus diesem Gang heraus zu kommen scheint. Mit sichtlichem Unbehagen betrachtet Ungrumm indes die steinernen Wände des Stollens: Der Angroscho ist sich sicher, dass sich hier irgendetwas sehr Großes regelrecht durch das Gestein gefressen haben muss! Einige Augenblicke später erreichen die Helden schwer nach Luft ringend den ehemaligen Aufenthaltsraum der Minensklaven. Dort bietet sich ihnen einmal mehr ein Bild des Grauens: Ein weiterer, bestialisch stinkender Leichenberg türmt sich vor den Helden auf und Keideran erkennt mit Entsetzen, dass hier eine blutige, niederhöllische Beschwörung abgehalten wurde. Würgend nähert er sich dem Leichenhaufen und analysiert die Szenerie auf magische Weise: Hier wurde eine mehrgehörnte Entität aus der Domäne des Agrumoth, dem erzdämonischen Verderber der Elemente Humus, Erz, Luft und Feuer, beschworen! Die schiere Anzahl der Blutopfer lässt dabei vermuten, dass es sich entweder um eine sehr mächtige Entität handeln muss oder aber dass die Beschwörung des niederhöllischen Wesens für einen sehr langen Zeitraum durchgeführt wurde. Schauernd tritt Keideran vom Leichenberg zurück.

Anschließend begeben sich die Helden zurück zur Plattform und dringen von dort aus in den nördlichen Gang vor. Die Luft ist stickig und säuerlich, jeder Atemzug brennt schmerzhaft in den Lungen. Auch hier ist das Gestein regelrecht zerfressen worden, zudem können Ungrumm und Roban immer wieder zähflüssige, dampfende Schleimspuren entdecken. Der Fund einer Faustgroßen Enduriumknolle lässt Roban jedoch all das Unbill für einige Augenblicke vergessen und mit freudig glänzenden Augen steckt er das wertvolle Metall in seinen Rucksack.

Einige Schritte weiter häufen sich jedoch die Schleimspuren und schließlich tropft sogar zähflüssiger Schleim von der Decke und frisst sich zischend und dampfend in den felsigen Boden des Stollens. Plötzlich entdeckt Ungrimm eine Bewegung im Randbereich des Lichtscheins. Eine Bewegung, die den ganzen Stollen vor den Helden einzunehmen scheint. Mit erhobenen Waffen drängen Roban und Ungrimm vorsichtig einige Schritte weiter vor und erkennen schließlich, was genau sich dort im Stollen vor ihnen befindet: Ein riesiger, den Stollen komplett ausfüllender weißer Wurm, dessen riesiges Maul mit seinen zahlreichen dolchartigen Zahnreihen drohend in Richtung der Helden zuckt! Armdicke Tentakeln schlängeln sich um das riesige Maul herum und ätzender Gestank frisst sich tief in die Lungen der Helden. Ungrimm reagiert sofort und feuert einen Armbrustbolzen direkt in das Maul der niederhollischen Kreatur, ehe er zusammen mit Roban schreiend auf den Dämonenwurm zustürmt. Wulf entscheidet sich nach einem kurzen Augenblick, seinen beiden Gefährten zu folgen, während Keideran sofort beginnt, einen Pentagramma-Cantus vorzubereiten. Der Kampf ist kurz und brutal. Ungrimm stürmt genau ins Maul der Bestie und kann den kraftvollen Biss des Wurms gerade noch mit seinem Felsspalter stoppen. Reißender Schmerz fährt dabei durch seine Arme und er muss feststellen, dass er einen weiteren, vielleicht noch kraftvolleren Biss des Ungeheims nicht wird aufhalten können. Augenblicke später krachen die Zahnreihen erneut über dem Angroscho zusammen, doch dieser kann gerade noch einen Schritt zurückspringen und so dem sicheren Tod entkommen (83 TP!). Wulf versucht indes, den dämonischen Wurm mit der Schattenklinge 'Noctarsil' zu verletzen, doch die warzenübersäte, blasige Schuppenhaut des Dämons fängt die Wucht der Angriffe fast komplett ab. Dann jedoch schlägt die Stunde des Nostriers: Mit gewaltiger Kraft schwingt er seinen Hammer 'Mjolnir' und lässt den stahlblauen Hammerkopf in den zahnbewehrten Rachen des Dämonenwurms krachen (144 TP!). Der Kopf des Wurms explodiert regelrecht in einer Wolke aus Zähnen, Schleim und Säure und bedeckt die Streiter mit ätzendem und brennendem Schleimfetzen. Der weiße Dämonenwurm Achorbai, vergebhörnter Diener Agrumoths, welcher einst vom Sternenträger Osun unter Aufgabe seines Lebens unter den Mauern Tie'Shannas vernichtet wurde, ist bezwungen worden! In den ätzenden Überresten des Wurms findet Roban zudem eine weitere Knolle Enduriumerz, die er trotz des sauren Schleims an sich nimmt.

Sichtlich erschöpft und mit blutigen Schleimhäuten machen sich die Helden daran, die restlichen Gänge der Mine zu erkunden. Das Atmen fällt ihnen allerdings immer schwerer und schon bald müssen sie feststellen, dass die Mine aus einem riesigen Gewirr aus Stollen und Ebenen besteht. Schließlich überzeugen die Helden auch Roban, die weitere Erkundung der Mine abzubrechen und begeben sich zurück an die Oberfläche. Dort atmen die Helden die feuchtwarme, schwüle Dschungelluft mit ihren unzähligen summenden und schwirrenden Insekten genüsslich ein – endlich wieder Luft, die nicht in den Lungen brennt, ein Wohlgenuss!

Nach den Strapazen der Mine ist an eine sofortige Weiterreise nicht zu denken und so richten die Helden in der südlichen Kaserne ihr Nachtlager ein. Noch lange halten die gerade stattgefundenen Ereignisse die Helden wach. Später am Abend berichtet Keideran auch vom Fund des Temporalthaumaturgiums zusammen mit Raidri Conchobair und Rakorium Muntagonus und muss überrascht feststellen, dass die Helden dieses Artefakt aus leidvoller Erfahrung bestens kennen. Roban trauert dem dadurch verpassten Treffen mit der Elfe Nahaniel Quellentanz noch heute nach.

Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer berichtet Keideran anschließend weitere Details ihrer Queste und so erfährt der Tuzaker Magier in der Folge von der Begegnung mit den Achaz aus Ssel'Althach, den elf Siegeln Akraabaals und der Suche der Helden nach dem Szepter der Echsen. Mythornius blickt bei den Ausführungen des Andergastfers nur stürnrunzelnd ins Leere.

### 13. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Osthang der Maraskankette, Maraskan

Am Morgen nach der Begegnung mit dem gewaltigen Achorbai sind sich die Helden noch immer unschlüssig, was nun als Nächstes zu tun ist. Zwar wurden zahlreiche Rebellenleichen in der Mine gefunden, doch von

Tashtego fehlt noch immer jede Spur. Auch Oberst Praiofin von Rallerau und die jährliche Endurium-Ausbeute der Mine haben die Helden nicht gefunden. Sie vermuten anhand der Einträge im Dienstbuch des III. Banners, dass das Endurium durch die Drachengardisten des IV. Banners unter dem Kommando von Praiofin von Rallerau abtransportiert wurde. Wenig später findet Keideran tatsächlich eine Schneise im dichten maraskanischen Dschungel, groß genug für Dutzende Männer, die grob nach Süden führt.

Da das Lager von Bachas UJaykim mehrere Tagesreisen in westlicher Richtung entfernt liegt, entscheiden sich die Helden gegen die Rückkehr zu den UJaykim und folgen stattdessen direkt der Spur der mutmaßlichen Endurium-Karawane in den dichten Dschungel gen Süden.

Die folgenden Reisetage führen die Helden sodann durch den unwirtlichen Dschungel Maraskans und es ist wohl nur dem Maraskaner Keideran zu verdanken, dass die Reisegruppe ohne Verluste an ihrem Ziel ankommt. Der Maraskaner findet sogar die Zeit, Kurs Weisheit mit seinen Reisegefährten zu teilen und so ist es vor allem Roban, der sich nach einigen Tagen im Dschungel fernab jeglicher Zivilisation immer besser zurechtfindet.

## 20. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

### *Am Ufer des Safo, Maraskan*

Etwa eine Woche nach dem Aufbruch von der Amran-Anji-Mine erreichen die Helden die Schlucht des Flusses Safo. Der reißende Fluss hat sich hier viele Dutzend Schritt tief in den felsigen Untergrund eingeschnitten und die enorme Breite der Schlucht – wohl an die zwei Dutzend Schritt – macht eine einfache Überquerung der Schlucht unmöglich. Die Hängebrücke, die wohl bis vor wenigen Monden noch über die Schlucht führte, wurde sabotiert und baumelt nun nutzlos an der steilen Felswand. Mit den magischen Fähigkeiten von Keideran, Mythornius sowie dem handwerklichen Geschick von Roban gelingt es den Helden jedoch schließlich, die Brücke wieder zu reparieren.

Wenig später überqueren die Helden vorsichtig und nacheinander die schwankende Brücke und vor allem der in Vollplatte gerüstete Zwerg schwitzt dabei Blut und Wasser. Als er den Blick nach unten wagt, entdeckt er weit unten in der Schlucht des Safo zwei Leichen: Leblose Zeugen dafür, dass ein Sturz von der schwankenden Hängebrücke nur zu Tsas Geschenk führen kann. Auf der anderen Seite der Schlucht verwandelt sich der Tuzaker Magier Keideran in einen Roten Maran und versucht so, die beiden Leichen unten in der Schlucht näher zu untersuchen. Er erkennt, dass es sich um zwei tote Drachengardisten handelt und dass der Safo an dieser Stelle von Blutfischen nur so wimmelt.

Der weitere Weg der Helden wird immer beschwerlicher und steiler. Zu beiden Seiten ragen nun immer wieder bizarre Felsformationen auf und des Öfteren führt der Weg durch reißende Gebirgsbäche und an schmalen Saumpfaden an steilen Berghängen entlang. Am wolkenverhangenen Horizont im Osten sind immer wieder die mächtigen Gipfel des Amdeggyntmassivs zu erkennen.

Gegen Nachmittag erreichen die Helden schließlich eine leidlich befestigte Passstraße, die Keideran als die Tuzak-Boran-Straße identifiziert. Weitere Spuren deuten daraufhin, dass die Endurium-Karawane der Passstraße in Richtung Boran gefolgt ist und so tun es die Helden den Gardisten gleich und folgen der Straße nach Osten weiter bergauf, nun zu beiden Seiten von hohen Felswänden und in den Himmel ragenden Gipfeln umgeben.

## 2.1. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

### *Das Oktogon am Amdeggyn-Pass, Maraskan*

Gegen Mittag des nächsten Tages erblicken die Helden weit vor sich die gewaltige Passfeste 'Oktogon', die sich an die steilen Felswände des Amdeggynmassivs schmiegt und majestätisch über die Passstraße wacht. Aufgrund der Steckbriefe aus Tuzak beschließen die Helden, Vorsicht walten zu lassen. Man beschließt, den Anergaster Wulf zuerst alleine voranzuschicken. Keideran verändert die Aura und die Ausstrahlung des Anergasters auf magische Weise – offensichtlich mit sehr großem Erfolg, denn sogar der sonst nur auf bärtige Zwergenfrauen stehende Ungrimm gibt Wulf einen Klaps auf den Hintern. Bevor die Situation noch seltsamer wird, verlässt Wulf die Gruppe und macht sich auf den Weg zur Passfeste.

Nachdem sich Wulf als KGIA-Agent zu erkennen gegeben hat, wird er ohne weitere Probleme in die Festung hineingelassen. Dort trifft er schon bald auf die Kommandantin der Feste, die Maraskanveteranin Turke Haubauer. Zu seiner Erleichterung erfährt Wulf, dass die letzten Nachrichten vom Fürstenhof bereits viele Monde zurückliegen – die Steckbriefe aus Tuzak sind hier also noch nicht angekommen.

Die Obristin Haubauer kann zudem berichten, dass die Endurium-Karawane unter Oberst Praiotin von Rallerau tatsächlich Ende des Mondes Peraune vorbeigekommen ist und eine Nacht hier verbracht hat. Turke Haubauer vermutet, dass der KGIA-Oberst geheime Order hatte, die Karawane nach Boran zu führen, weiß aber nichts genaueres. Etwa eine Woche später kehrte ein völlig ausgemergelter Drachengardist zurück zur Feste und brabbelte irgendetwas von "Verrat und Verschwörung". Haubauer liess den Deserteur selbstverständlich hinrichten und anschließend unehrenhaft aus der Armee entlassen.

Auf Nachfrage von Wulf erzählt die Obristin, dass im Winter des Jahres 24 Hal (1017 BF) der KGIA-Kommissar Delian von Wiedbrück ebenfalls auf der Durchreise in den Südosten Maraskans hier auf der Passfeste nächtigte. Etwa im Frühjahr des gleichen Jahres kam der KGIA-Kommissar dann auf der Rückreise nach Tuzak ein weiteres Mal am Oktogon vorbei. Die Obristin kann sich noch gut an die sechs Finger an jeder Hand erinnern, die der "arme Kerl durch einen alten Echsenfluch bekommen hatte". Als Wulf den sechsfingerigen Borotin Almachos erwähnt, hofft die abergläubische Obristin, dass sich "der Echsenfluch auf dieser vermaladeuten Giftinsel" nicht weiter ausbreitet.

Etwa eine Stunde später erreicht die Heldengruppe schließlich die Passhöhe der Tuzak-Boran-Straße. Der Weg ist glitschig und feucht und dichte Nebelschwaden verbergen die mächtigen Berggipfel des Amdeggynmassivs zum größten Teil vor den Augen der Helden. Auf der Passhöhe zeugt die übermannsgroße Siegesstandarte noch immer vom legendären Sieg des Schwertkönigs Raudri Conchobair über die berüchtigten Blutzwillinge. Erst durch den Sieg des Schwertkönigs, bei welchem er auch die legendären Enduriumschwerter 'Antworter' und 'Vergelter' erbeutete, konnte die kaiserliche Armee auf dem Amdeggyn-Pass weiter vorrücken. Keiderans Aussage, dass Raudri damals zuerst gar nicht kämpfen wollte und dass die Blutzwillinge vielleicht sogar absichtlich unterlagen, passt dabei nicht so recht in das Heldenepos der mittelreichischen Geschichtsschreiber.

## 2.2. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

### *Vimbatja, Maraskan*

Am nächsten Tag führt die Passstraße durch das Amdeggynmassiv immer weiter bergab, bis die Helden gegen Nachmittag schließlich die ersten Ausläufer des Vimbatjas erreichen. Vimbatja, der kaum erforschte und einzig wahre Dschungel, so nennt der Maraskaner die weite Dschungellandschaft im Südosten seiner Insel. Dachten die Helden zuvor, der Dschungel westlich der Maraskankette wäre urtümlich und schwer begehbar, wird sie der Vimbatja in den folgenden Reisetagen schon bald eines Besseren belehren.

Wenig später findet Keideran eine weitere Schneise im dichten Dschungel. Nach kurzer Diskussion kommt man überein, dass die Endurium-Karawane nicht etwa weiter nach Boran gereist ist, sondern ab hier mitten durch den Vombatja gen Südosten gereist ist. Keideran ist sich allerdings sicher, dass dort keine größere Siedlung, geschweige denn eine Hafenstadt, existiert. Was also genau ist das Ziel der Karawane? Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als der Schneise durch den Dschungel zu folgen.

Einige Stunden später vernehmen die Helden lautes und vielstimmiges Krähen und Krächzen am Himmel. Als sie sich weiter nähern können sie erkennen, dass zahlreiche Aasvögel über einer größeren Lichtung kreisen. Vorsichtig und mit mulmigen Gefühl nähern sich die Helden der Lichtung und schon bald ist klar, dass sie das IV. Drachenbanner – oder besser gesagt jene spärlichen Überreste, die die vielbeinigen Bewohner Maraskans von dem Banner noch übriggelassen haben – gefunden haben. Die Helden finden Dutzende von Leichen auf der Lichtung, darunter auch einige Kadaver von Pferden. Keideran findet in einem großen Kessel Giftreste auf der Basis des Shurinstrauchs, genau wie an der Amran-Anji-Mine wurde also auch dieses Banner der Drachengarde vergiftet! Ungrumm findet zwischen den Leichen schließlich das stark mitgenommene Dienstbuch des IV. Banners. Nachdem die Helden das Dienstbuch überflogen haben vermuten sie, dass für den Mord an den Soldaten des IV. Banners – wohl genau wie für den Mord an den Männern und Frauen des III. Banners auch – der KGIA-Obrist Praotun von Rallerau verantwortlich ist. Wulf, der den Oberst von seiner Zeit am Tuzaker Fürstenhof kennt, bezweifelt dass der Oberst ein Verräter ist und bringt auch hier eine mögliche magische Beeinflussung als Erklärung für das Verhalten des KGIA-Offiziers ins Spiel. Mythornius hingegen ist überzeugt, dass der verruchten KGIA alles zuzutrauen ist.

Sowohl von dem KGIA-Oberst als auch von dem Endurium fehlt allerdings jede Spur und so suchen die Helden die Umgebung genauer ab. Keideran entdeckt schließlich eine kleine, fast überwucherte Schneise im Dschungel, die weiter nach Südosten führt. Anhand der wenigen noch erkennbaren Spuren vermutet der Maraskaner, dass sich hier lediglich einige wenige Personen durch den Vombatja geschlagen haben.

Den Helden bleibt keine andere Wahl, als der Spur weiter in Richtung Südosten zu folgen. Die folgenden Reisetage sind beschwerlich und die Helden kommen nur langsam voran, auch weil Keideran die kaum erkennbare Spur durch den Dschungel immer wieder aus den Augen verliert und erst nach einigen Umwegen wiederfinden kann. Vor allem Roban gewöhnt sich aber immer mehr an den maraskanischen Dschungel und ist Keideran bei der Suche nach Trinkwasser, ungiftiger Nahrung und geeigneten Rastplätzen eine große Hilfe.

## **25. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

### *Friedhof der Seeschlangen, Maraskan*

Wenige Tage nach dem Verlassen der Passstraße am Amdeggynpass und dem anstrengenden Marsch durch das dichte Unterholz des Vombatjas weht den Helden eine salzige Brise ins Gesicht: Die Küste des Perlenmeers kann nicht mehr weit sein!

Knapp hundert Schritt später stehen die Helden dann fast von einem Augenblick auf den nächsten im Freien. Weit unter ihnen branden die Wellen des Perlenmeers an die felsige Steilklippe, während der Vombatja jeden Spann oberhalb der Klippe für sich eingenommen hat. Manche der Urwaldriesen ragen sogar bedrohlich mehrere Schritte über den steilen Felsen hinaus.

Im Süden erstreckt sich unterhalb der Klippen ein riesiger Mangrovensumpf. Die Bäume dort unten scheinen eher in die Breite als in die Länge zu wachsen und ragen, gestützt von mächtigen Bretterwurzeln, aus einem Dickicht aus schwarzfauligem Unterholz, morschen Baumstämmen und grellbunten Riesenblüten hervor. Dazwischen sind immer wieder mit Seerosen bedeckte Tiümpel und brackige Wasserarme zu erkennen. Die Luft über dem Mangrovensumpf ist erfüllt vom Summen von Myriaden von Fliegen.

Direkt unter der Klippe und nochmals etwa 100 Schritt weiter entfernt erheben sich gewaltige, von Schlingpflanzen überwucherte Knochen aus dem Sumpf: Mächtige Gerippe von Seeschlangen, jedes sicherlich über 40 Schritt lang.

Südlich des Sumpfs erstreckt sich eine Landzunge nach Osten, vom Festland zum Meer hin ansteigend und größtenteils frei von Bäumen, nur bewachsen mit mannshohem Gras. Am Ende dieser Landzunge befindet sich eine riesige, walte Stufenpyramide.

Weit draußen auf dem Perlenmeer ist ein Schiff auszumachen. Am Horizont sind zudem einige Inseln zu erkennen. Wulf beobachtet den schwarzen Viermaster sogleich mit dem Fernrohr und sieht, wie öliger, schwarzer Rauch vom Heck des Schiffes aufsteigt. Fast scheint es so, als ob das Schiff brennen würde, doch dafür ist der schwere Rauch zu gleichmäßig und zu beständig. Eine Beflagung ist nicht auszumachen. Piraten?

Da Keideran die Spur an der Klippe verloren hat beschließen die Helden, sich zuerst der altertümlichen Stufenpyramide zu nähern. Auf dem Weg an der Klippe entlang in Richtung Süden entdeckt der vorauslaufende Wulf jedoch plötzlich einen hölzernen Hochstand zwischen den Baumriesen des Dschungels und noch bevor er seine Gefährten warnen kann, fliegt ihm ein Armbrustbolzen entgegen und er kann gerade noch so ausweichen! Keideran reagiert blitzschnell und beschleunigt seine Mitstreiter mit einem gelungenen Axxeleratus-Cantus. Wulf stürmt sofort auf den Hochstand zu, um dem Schützen dort keinen weiteren Schuss zu ermöglichen. Plötzlich bricht rechts von ihm ein muskelbepackter Novadi mit einem riesigen Doppelkunchomer aus dem Unterholz und hackt animalisch brüllend nach dem Andergaster. Dieser kann beim Vorbeirennen gerade noch ausweichen und der gewaltige Hieb gräbt sich stattdessen direkt hinter ihm tief in die Erde. Während sich Ungrumm dem Novadi sogleich entgegenstellt, versucht Roban ebenfalls zum Hochstand zu gelangen. Mit einem kraftvollen Hieb trennt Ungrumm dem Novadi glatt das Bein durch, doch dieser bleibt davon unbeeindruckt auf seinem verbliebenem Bein stehen und brüllt den Angroscho mit blutunterlaufenen Augen hasserfüllt an. Gleichzeitig springt ein großer Mohakrieger mit einem Jagdspieß aus dem dichten Dschungel und sticht nach dem weiter hinten stehenden Keideran. Der Tuzaker Magier kann nicht mehr rechtzeitig reagieren und muss einen schweren Kopftreffer einstecken. Trotz extremer Kopfschmerzen gelingt es dem Magier, einen Ingnifaxus-Cantus auf den Moha zu werfen und sich so wertvolle Zeit zu verschaffen. Doch auch der Moha scheint gegen Schmerzen völlig immun zu sein und greift trotz seines schrecklich verbrannten Beins weiter an. Ungrumm eilt Keideran zu Hilfe und muss entsetzt feststellen, dass es sich bei dem blutrünstigen Moha um den gesuchten Tashtego handelt! Der Moha ignoriert jedoch alle Zurufe und Warnungen und schließlich bleibt den Helden nichts anderes übrig, als den ehemaligen Steuermann Bachas niederzustrecken. Auch der wahnsinnige und gefiernde Novadi wird von den Helden mit vereinten Kräften niedergemacht. Schweratmend orientieren sich die Helden nach diesem kurzen aber ungewöhnlich harten Kampf, können aber keine weiteren Gegner ausmachen. Ob dies der erste Einsatz des 'Wasser des Blutrauschs' der Beni al'Kitāb war, dessen Herstellung die Helden in Fasar geglaubt unterbunden zu haben?

Außerst vorsichtig dringen die Helden weiter gen Süden vor und finden dabei noch weitere Hochstände, auf denen auch gespannte Armbrüste bereitgestellt wurden. Zu einem weiteren hinterhältigen Angriff kommt es jedoch nicht.

Schließlich erreichen die Helden den Waldrand, welcher an die mit mannshohem Gras überwucherte Landzunge angrenzt. Der Geruch von Meer und Fisch, aber auch von Fäulnis, Schwefel und Schweiß steigt den Helden in die Nase. Ein ausgetretener Pfad führt über die Landzunge und einzelne zertrümmerte Steinquadern weisen noch immer darauf hin, dass dieser Weg wohl einst gepflastert war. Am Ende des Pfades ragt die aus dunkelgrünem Marmor erbaute Stufenpyramide Dutzende Schritt in die Höhe. Das gewaltige Bauwerk weist zahlreiche Spuren von Sabinars Hörnern auf, doch noch immer können einzelne Hieroglyphen erkannt werden. Steinerne Stufen, deren Schrittlänge offensichtlich für größere Wesen als Menschen gemacht wurden, führen zu einem düsteren Eingang auf einer der höher gelegenen Stufenebenen. Ungrumm schätzt das Alter der Pyramide auf mehrere tausend Jahre.

Eine direkte Bedrohung ist indes nicht auszumachen und so rücken die Helden langsam in Richtung der Steinspyramide vor. Einige Schritt vor der Stufenpyramide können die Helden leisen, monotonen Singsang vornehmen, der von irgendwo unterhalb der steinernen Pyramide zu stammen scheint. Vorsichtig umrunden die Helden das Steinbauwerk bis zum anderen Ende der Pyramide. Dort ragt der Fels weit über die Steilklippe ins Meer hinaus. Darunter befindet sich das Perlenmeer, doch während man normalerweise durch das grünblaue Wasser bis zum Grund hinabschauen kann, besitzt das Wasser hier eine deutlich dunklere, nachtblaue Farbe. Die Helden blicken angestrengt in die nachtblaue Tiefe, doch statt des Meeresgrunds scheint sich dort ein gähnendes, bodenloses Loch zu befinden. Wulf, der sich zu Beginn abseilen lassen wollte, um dem Singsang dort unten auf die Spur zu gehen, hat sogar das Gefühl, dass dort unten irgendetwas Großes lauert, dass alles Lebende in die Tiefe ziehen und ertränken will. Am Ende des Tages wird er sagen können, dass ihn sein Gefühl wie immer nicht getäuscht hat.

Die Helden beschließen daher, lieber über die steinernen Stufen in das Innere der Stufenpyramide vorzudringen. Der Aufstieg ist beschwerlich, vor allem der Angroscho hat mit der großen Schrittlänge der verwitterten Steinstufen zu kämpfen. Oben angekommen stehen die Helden vor einem offen stehenden Portal, von wo aus ein dunkler Gang tief in die Pyramide hinein führt. Keideran sorgt für eine magische Lichtquelle, dann betreten die Helden nacheinander den dunklen Gang. Im Licht des Flum Flams können die Helden je zwei hölzerne Türen auf der linken und der rechten Seite ausmachen, während der Gang selbst in einigen Dutzend Schritt Entfernung in einer größeren Halle zu münden scheint.

Roban, dessen Hand wohl durch den Schmiedegott selbst geführt wird, öffnet kurzerhand die Tür zu seiner Linken und blickt in einen großen Raum, der offensichtlich als Schmiede genutzt wurde. Der Geruch von Feuer, Metall und Asche steigt dem Nostrier heimelig in die Nase. Neben der Esse erblickt Roban drei faustgroße Barren reines Endurium, welche er natürlich sofort an sich nimmt. Interessiert betrachtet er einen halbfertigen Harnisch aus Schwarzstahl, der jedoch zahlreiche Risse aufweist. Wer auch immer hier versucht hat, aus Endurium eine Rüstung zu schmieden, muss noch viel lernen! Auf der Werkbank findet Roban einige hauptsächlich in Thorwalsch und Zhayad verfasste Unterlagen, bei welchen auch immer wieder der Name 'Thengar Ogrumsson' auftaucht. Wulf wird bei der Erwähnung dieses Namens natürlich sofort hellhörig: Ist damit etwa jener Thorwaler gemeint, der vor vielen Jahren seine Schwester Lunjane entführte und seitdem spurlos verschwunden ist? Beim Durchforsten der Unterlagen stößt Roban zudem auf eine beunruhigende Zeichnung dreier schwarzer Schwerter, eine jede Waffe einem anderen Erzdämonen gewidmet: Athai-Naq zu Ehren des Schänders der Elemente Agrumoth, Yamesh-Aquam zu Ehren der Herren der nachtblauen Tiefe Charpyroth und Hyr-Kanhay zu Ehren des eisigen Jägers Nagrach. Unwillkürlich muss Roban dabei an seine eigenen Schmiedearbeiten zu Ehren der Zwölfe denken - sollte etwa ein ruchloser Dämonendiener den gleichen Plan haben und zu Ehren der Erzdämonen zwölf die Schöpfung selbst verhöhnende Waffen schmieden? Angewidert zerknüllt Roban die Zeichnung, steckt sie aber ein.

Nach der Untersuchung der Schmiedewerkstatt begeben sich die Helden in den gegenüberliegenden Raum. Etwa ein Dutzend Strohmatten und vier Betten lassen keinen Zweifel an der Nutzung dieses Raums. In einer Ecke des Raums liegen einige achtlos dahingeworfene Uniformen und Waffen, die dem IV. Banner der Drachengarde zuzuordnen sind. Neben den Strohmatten stehen einige Kisten, an der Wand befinden sich zudem zwei große, stabile Metalltruhen. In einer der Kisten findet Ungrumm sogar das Offizierspatent von Oberst Praiofin von Rallerau sowie dessen KGIA-Siegelring. Zögerlich übergibt der Zwerg die gefundenen Sachen seinem Kampfgefährten Wulf und dieser ist sich immer unsicherer, welche Rolle Praiofin von Rallerau in dieser ganzen Sache spielt. Ist er tatsächlich ein Verräter oder steht er unter einem magischen Zwang? Nach der Durchsuchung der Kisten widmet sich Wulf den zwei großen Truhen. Eine der Truhen ist mit einem großen Vorhängeschloss gesichert, das Wulf jedoch in wenigen Augenblicken aufbekommt. In der Truhe findet er drei große Lederbeutel, in welchen sich, wie Keideran sogleich erkennt, zahlreiche Paraphernalia der Erzdämonen Agrumoth, Nagrach und Charpyroth befinden. Die zweite Truhe ist ebenfalls verschlossen und kurz bevor Wulf das schwere Schloss öffnen will entdeckt er den Auslöser für eine typische Giftdorn-Falle. Geschickt umgeht der Adergaster die Falle und kann wenige Augenblicke später auch diese Truhe öffnen. Im Inneren der Truhe findet er zahlreiche

Dokumente, Briefe und Sternkarten sowie ein Buch mit dem Titel 'Arcanum'. Keideran nimmt das schändliche Buch sogleich an sich, während Wulf die zahlreichen Dokumente überfliegt. Neben dem Ritual zur Beschwörung des Weißen Wurms Achorbau, welchen die Helden in den Tiefen der Amran-Anju-Mine mit Waffengewalt ausgetrieben haben, findet er auch seltsame Beschreibungen von Ma'Hay'Tamin: Bäume, die auf See wurzeln. Noch ahnen die Helden nicht, dass sie diesen niederhöllischen Baumkreaturen schon bald gegenüberstehen werden. Die Briefe sind indes von verschiedenen Borbaradianern verfasst und beziehen sich auf die Ereignisse in Greifenfurt, Punun, Fasar sowie im Horasreich und im Bergkönigreich Waldwacht. Ein Brief, von einem Borbaradianer mit Namen 'Gritzer' verfasst, fällt Wulf dabei besonders ins Auge: Sollte sich an der Akademie zu den Nebelwassern etwa ein Verräter befinden, der Kontakt bis zum Herzogenhof des Bären hat? Mythornius verneint diese Möglichkeit entschieden, doch Wulf nimmt sich vor, in Weiden so bald wie möglich mit Gwynna der Hex' über diese Angelegenheit zu sprechen. Ein weiteres Schriftstück lässt Wulf zudem einen Schauer über den Rücken jagen: Seine seit vielen Jahren verschollene Schwester Lunjane scheint sich bei den Borbaradianern um Thengar Otgrímsson zu befinden!

Ungrimm verliert bei der Durchsicht der zahlreichen Dokumente irgendwann die Geduld und tritt hinaus auf den dunklen Gang, um von dort aus in die beiden anderen Räume zu gelangen. Nach wenigen Schritten bleibt er jedoch verduzt stehen: Vor ihm steht ein lebhafter Achaz, mindestens genauso überrascht wie der Zwerg! Glücklicherweise beherrscht der sofort herbeigerufene Keideran das ehsische Rssahh zumindest in Grundzügen und versucht geistesgegenwärtig, sich und die Helden als Verstärkung auszugeben. Der Achaz winkt zwei weitere Achaz heran, doch in seiner unendlichen Weisheit verfügte Rur, dass die Achaz die Glatthäuter nicht auseinanderhalten können, und so fallen die drei Echsen schließlich auf die Nollügen des Maraskaners herein und lassen sich sogar nach draußen in den Dschungel schicken. Dabei scheinen die Echsen selbst kotzende Zwerge nicht verwunderlich zu finden (denn durch Rurs unendliche Weisheit geschieht es, dass Ungrimm genau in dieser Situation von seiner Neugier übermannt wird und die Tür zu seiner Rechten öffnet: Dort allerdings erwartet ihn eine bestialisch stinkende, fleischig-violette Blasen werfende Leiche und da er von Rur nicht mit einem starken Magen gesegnet wurde, übergibt er sich). Preiset die Schönheit der Welt, Bruderschwestern!

Fast schon verduzt, dass diese Situation so problemlos geklärt werden konnte, rücken die Helden nun bis zur großen Halle am Ende des Ganges vor. Der düstere Raum ist riesig, der Lichtschein von Keiderans magischem Licht schafft es gerade so, den Raum auszuleuchten. Seefang und Muscheln wuchern an den Wänden und gewaltige Risse ziehen sich durch die steinernen Wände, die Decke und den Boden. Ungrimm hat aufgrund der hier gewirkten, gewaltigen Kräfte unwillkürlich das Bild einer Riesenfaust im Kopf, die in den vergangenen Äonen immer wieder unerbittlich auf diesen Raum niedergeschmettert wird. Schon bald werden die Helden erkennen müssen, dass es wohl keine Faust, sondern ein gigantischer Tentakel war, der diese Zerstörungen verursacht hat. Im Zentrum des verfallenen Raums befindet sich ein großer, mit Seeschlangenschuppen und Gwen-Petryl-Steinen verzierter Quader aus tiefschwarzem Basalt, der vom Boden bis zur Decke reicht. Als die Helden vorsichtig um den Steinquader herumgehen, entdecken sie auf der Rückseite des gewaltigen Steins ein schmales Portal, welches dem Schnabel eines Kraken nachempfunden wurde. Der salzige Geruch von Seefang und Algen steigt den Helden in die Nase und sie blicken durch das Portal auf einen düsteren, nach unten führenden Gang.

Ungrimm fasst sich ein Herz und tritt als Erster durch das Krakenportal in den dunklen Gang. Kurz fühlt er, wie er in eine andere, nachtblaue Welt tritt, verwirft diesen Gedanken dann aber sofort wieder. Die anderen Helden folgen dem Angroscho und gelangen nach wenigen Schritten zu einer steil nach unten führenden Wendeltreppe. Vorsichtig steigen die Helden die glitschigen Stufen hinab und nach etwa zwei Dutzend Schritten endet die schmale Treppe in einem ebenso schmalen Gang, der durch einige wenige Gwen-Petryl-Steine in grünblaues Dämmerlicht getaucht wird. Der Gang führt leicht bergab, vom anderen Ende des Ganges kann wieder der leise, monotone Ritualsang vernommen werden. Äußerst vorsichtig folgen die Helden dem Gang und stehen einige Zeit später vor einer massiven Steintür. Der Ursprung des düsteren Ritualgesangs scheint sich hinter dieser Steintür zu befinden. Die Helden verharren einen Augenblick, dann öffnet der Anergaster das metallene Schloss der Steintür und drückt diese vorsichtig auf.

Bläuliches, bedrohlich und unnatürlich wirkendes Licht erwartet die Helden hinter der Tür. Vor ihnen liegt eine gigantische Felsenhöhle, die sicherlich über 50 Schritt durchmisst und deren gewölbte Felsendecke in großer Höhe lediglich zu erahnen ist. An der Höhlendecke und auch an den zerklüfteten Felswänden sind bis zur Unkenntlichkeit verwitterte Zeichnungen und Schriftzeichen ehsischen Ursprungs erkennen. Es ist ungewöhnlich kühl in der Höhle, feine Atemwolken erscheinen vor den Gesichtern der Helden.

Ein schmaler Sims führt von der steinernen Tür aus an der Felswand entlang und schließlich über eine in den Felsen gehauene Treppe nach unten in die Höhle. Der Höhlenboden scheint kniehoch mit Wasser bedeckt zu sein, welches an vielen Stellen eine unheilige, grünlichblaue Farbe besitzt.

Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle entdecken die Helden ein riesiges, mit sich windendem Tang und verwachsenen Korallen verhangenes Portal durch welches krankes, nachtblaues Licht in die gigantische Höhle wabert. Am anderen Ende des Portals wartet eine alles verschlingende, nachtblaue und verschwommene Dunkelheit auf alles Lebende. Zur Rechten befindet sich ein weiteres Portal, hinter welchem eine surreale Landschaft aus tosenden Flammen, brillenden Windhosen und fauligen Wäldern zu erkennen ist. Flackerndes, krankes Licht taucht von hier aus weite Teile der Höhle in rötliche Dämmerung. Die linke Seite der Höhlenwand wird zu großen Teilen von eisgrauen, wirbelnden Nebelschwaden verdeckt, hinter welchen immer wieder schemenhafte, weiße Gestalten umherhuschen. Die unnatürliche Kälte in der Höhle scheint von hier zu stammen.

In der Mitte der Höhle ragen sieben riesige Rippenbögen – möglicherweise die Knochen einer Seeschlange? –, in einem Kreis von etwa vier Schritt angeordnet, aus dem dunklen Unwasser. An jedem der Rippenbögen steht eine Gestalt in grauer Kutte im kniehohen Unwasser – ohne Zweifel sind es diese Gestalten, die für den unheilvoll auf- und abschwellenden rituellen Gesang verantwortlich sind!

Genau im Zentrum der knöchernen Rippenbögen liegt ein archaisch wirkendes Szepter, welches von Innen heraus in einem kranken, grünlichem Licht leuchtet. Direkt vor dem Szepter steht ein tief-schwarz geschuppter Achaz in einer mit Tang bewachsenen Robe.

Vor den drei bedrohlichen Portalen im Norden, Osten und Süden stehen jeweils drei weitere Kultisten in grauen Roben. Am Rande des mit Tang verhangenen und mit Korallen verwachsenen Portals auf der anderen Seite des Höhlendoms schälen sich nun drei groteske, mehrere Schritt lange Kreaturen, die wie eine widernatürliche Kreuzung aus Baum und Spinne anmuten, aus den grünblauen Nebelschwaden. Jedes dieser drei Wesen trägt ein nachtschwarzes Schwert auf seinem hölzernen Rücken und stakst unbeholfen wirkend durch das dunkle Wasser der Höhle.

Der listige Phex scheint den Helden wohlgesonnen zu sein, denn weder die Kultisten noch die grotesken Baumkreaturen bemerken die Anwesenheit der Helden. Wulf nutzt die Gunst des nächtlichen Jägers und beobachtet die sieben Kultisten, die sich um den schwarzgeschuppten Achaz herum gruppiert haben, genauer. Einer der Kultisten trägt einen dunkelblauen Umhang, sein Gesicht ist daher nicht zu erkennen. Neben dem verhüllten Mann steht eine Junge Frau, welcher blutige Tränen die Wangen hinunterlaufen – könnte das Wulfs Schwester sein? Neben ihr steht ein schwer gerüsteter Mann mit einem mächtigen Richtschwert in den Händen, den Wulf sofort als den KGIA-Oberst Praiofin von Rallerau erkennt: Also doch ein Verräter! Die Frau neben dem ruchlosen Obristen kommt Wulf hingegen nicht bekannt vor, doch ihre auffälligen Spinnentätowierungen im Gesicht wird der Andergaster sicherlich überall wiedererkennen können. Neben der 'Spinnenfrau' steht eine Magierin, die den Helden allerdings den Rücken zuwendet. Auch der grummig dreunblickende Zwerg daneben kommt Wulf nicht bekannt vor, doch bei dem hochgewachsenen, muskelbepackten Thorwaler neben dem Angroscho muss es sich sicherlich um Thengar Otgrimsson handeln. In Gedanken malt sich Wulf bereits aus, wie er 'Noctarsil' in der Brust des Hünen versenken wird. Die anderen Kultisten an den niederhollischen Pforten sind dem Andergaster allerdings unbekannt.

Nach den Beobachtungen von Wulf verständigen sich die Männer für einige Augenblicke leise, dann steht der Angriffsplan fest: Ungrimm wird den schwarz geschuppten Achaz, in welchem die Helden das Zentrum des düsteren Rituals vermuten, mit seiner Windenarmbrust ausschalten, während Keideran gleichzeitig einen Feuerball mitten in die Kultisten schleudern wird. Wulf schärft dem Maraskaner allerdings ein, den Feuerball eher in Richtung des Zwergen und des Thorwalers zu schicken, um Verletzungen der Frauen – eine jede könnte seine

Schwester sein! – zu vermeiden. Der Erste Gezeichnete Mythornius hingegen murmelt nur etwas von einem "eigenen Vorhaben", lässt seine Gefährten an seinen Plänen aber nicht teilhaben.

Dann beginnt es! Keideran verbessert die Reflexe und Geschwindigkeit seiner Mitstreiter mit Hilfe eines Axxeleratus-Cantus. Anschließend spannt Ungrumm seine Wundenarmbrust und feuert den Bolzen auf den schwarzgeschuppten Achaz, trifft diesen allerdings nur ins Bein. Fast gleichzeitig explodiert Keiderans magischer Feuerball zwischen dem Achaz, dem Zwergen und dem Thorwaler und reißt alle drei von den Beinen. Brillend waten Wulf, Roban, Ungrumm und Keideran durch das kniehohle Wasser auf die Kultisten zu. Dann bricht das Chaos aus!

Roban stürmt mit erhobenem Kriegshammer auf den schwarzgeschuppten Achaz zu, der gerade noch eine Wand aus schwarzem Wasser zwischen sich und den niedersausenden Hammerkopf 'Mjolnirs' bringen kann. Wulf stellt indes zeitgleich den verhassten Thorwaler Thengar Otgrumsson und schreit diesen hasserfüllt an, ehe er ihm mit 'Noctarsil' zusetzt. Noch während des Sturmangriffs ruft die Magierin eine der grotesken Baumspinnen herbei, die sich daraufhin langsam in Bewegung setzt. Bevor sie allerdings die anderen beiden Baumkreaturen kontrollieren kann, ist der Angroscho hinter ihr angekommen und versenkt 'Tänzer' mit einem trockenen Lachen in ihrem Rücken. Mit einem schrillen Todesschrei bricht die Beschwörerin leblos zusammen.

Mythornius hat sich währenddessen zum nachtblauen Portal auf der anderen Seite des Höhlendoms teleportiert und versucht dort, die verbliebenen zwei Ma'Hay-Tamim mit einem gewaltigen Feuerball zurück in die Niederhöhlen zu schicken; vergeblich, das Feuer scheint den hölzernen Kreaturen nichts anhaben zu können. Der verhüllte Kultist bemerkt allerdings die Aktion des Ersten Gezeichneten, rennt mit niederhöllischer Geschwindigkeit in Richtung des Magiers und steht bereits einen Wumperschlag später hinter ihm. Noch ehe Mythornius reagieren kann, rammt ihn der Kultist von hinten und stößt den Magier so in das mit Seetang und Muscheln überwucherte Portal. Die übrigen Helden hören zwar Mythornius' verzweifelte Schreie, können aber aufgrund der Entfernung und der zahlreichen Gegner vor ihnen nichts aussrichten.

Währenddessen wird Wulf von weiteren Gegnern eingekreist, kann aber durch eine elegante Rolle nach hinten entkommen. Er kommt direkt vor dem tief-schwarzen, grünlich schimmernden Szepter wieder auf die Füße und reißt es an sich. Sofort richten sich die bodenlosen, nachtblauen Augen des schwarzgeschuppten Achaz auf den Andergaster und die Echse zischt: "Yo 'Nahoh!". Fast zeitgleich aber wuchtet Roban 'Mjolnr' über dem Achaz in die Höhe und trifft den schwarzgeschuppten Ritualführer hart. Dieser kann sich mit letzter Kraft auf einer gewaltigen Wasserwelle auf einen Felsen im hinteren Teil des Höhlendoms in Sicherheit bringen.

Keideran erkennt indes, wie die drei Beschwörer im Norden zwei kalbsgroße, weiße Hetzhunde mit armlangen Auswüchsen an den Gelenken aus den weißen Nebelschwaden des frostigen Eisportals herbeirufen: Karmanthi, die Blutigen Hetzer des erbarmungslosen Nagrachs! Der Maraskaner reagiert sofort und bereitet sich auf einen weiteren magischen Feuerball vor.

Ungrumm stellt sich indes dem gegnerischen Zwergen und trifft diesen bereits mit dem ersten Hieb so hart, dass der Angroscho es mit der Angst zu tun bekommt und das Weite sucht. Zeitgleich trifft Roban Lokens Kriegshammer den verräterischen KGIA-Oberst mit solcher Wucht, dass dieser bereits trotz des schützenden Kettenhemds nach dem ersten Treffer mit zerschmettertem Oberkörper regungslos zu Boden geht.

Wulf steht währenddessen plötzlich der blutige Tränen weinenden Kultistin gegenüber. Schluchzend und verzweifelt blickt ihn die Frau aus blutunterlaufenden Augen an und ein brennender Schmerz fährt in den Kopf des Andergasters: Plötzlich besteht kein Zweifel mehr, dies muss seine lange verschollene Schwester Linjane sein! Inmitten des Kampfgetümmels nimmt er seine weinende Schwester in die Arme, die dies schluchzend geschehen lässt. Roban und Ungrumm haben indes alle Mühe, ihren abgelenkten Kampfgefährten zu schützen. Als der Thorwaler Wulf wieder von seiner Schwester trennen will, spaltet ihn der Zwerg mit 'Tänzer' glatt in zwei blutige Hälften. Während die beiden Körperhälften des Thorwalers schmatzend auseinanderklappen, schluchzt Linjane: "Aber ich liebe ihn!".

Mittlerweile ist es den Beschwörern vor dem eisigen Portal im Norden gelungen, drei weitere Karmanthi aus den eisigen Niederhöhlen ins Diesseits zu rufen. Keiderans Vorbereitung ist indes vollendet und er schleudert einen weiteren, riesigen Feuerball mitten in die Kultisten. Die gewaltige Explosion reißt die Beschwörer von den

Beinen und auch die weißen Hetzhunde werden im Flammeninferno umgeworfen. Wenig später rappeln sich die weißen Hetzhunde allerdings wieder auf, schütteln wie benommen den Kopf und stimmen dann ein vielstimmiges, schrilles Geheul an: Die Blutigen Hetzer Nagrachs haben ihr Opfer auserkoren!

Wulf bringt indes seine weinende Schwester aus dem Kampfgetümmel und weg von der blutigen Leiche ihres Entführers. Dabei kommt er in die Nähe Keiderans und muss mit Schrecken erkennen, dass der Magier mittlerweile von sieben geifernden Hetzhunden umringt wird.

Roban setzt währenddessen dem flüchtenden Zwergen nach und kann diesen im kniehohen Wasser schon bald einholen. Ein einziger Hieb 'Mjolnirs' lässt den Kopf des Angroscho wie eine Melone zerplatzen und der zuckende Körper fällt wie ein Sack in das grünblaue Wasser.

Zeitgleich sieht sich Ungrumm dem auf dem Wasser laufenden Baumwesen gegenüber und wehrt sich mit einigen wuchtigen Hieben gegen die zahlreichen tentakelähnlichen Äste. Zwar kann der Angroscho einige der Äste zerschlagen, doch das lebende Holz windet sich immer fester um seinen Oberkörper.

Inmitten des Chaos haben die Helden den schwarzgeschuppten Achaz aus den Augen verloren, der auf einem Felsen in der Nähe des nachtblauen Portals immer wieder zischend die Worte "Yo 'Nahoh!" intoniert. Würde jemand in diesem Moment in das gähnende, nachtblaue Loch vor der Ostküste Maraskans hinabschauen, er würde dem Wahnsinn anheim fallen. Ein Auge, größer noch als ein Scheunentor, blickt dort unten suchend nach oben. Yo 'Nahoh hat den Ruf gehört!

Mittlerweile eilt Wulf dem Maraskaner zu Hilfe, wird dabei aber von den weißen Höllenhunden niedergeworfen und unter den schnappenden, zahnbewehrten Mäulern und dolchlangen Krallen begraben. Linjane wimmert. Als sich weitere Hetzhunde schrill heulend dem auf dem Boden liegenden Wulf zuwenden, sieht Keideran keine andere Möglichkeit, als den Anergaster zu Stein erstarren zu lassen und ihn so vor den Zähnen und Klauen der niedertöllischen Kreaturen zu retten.

Roban fasst währenddessen den Entschluss, den schwarzgeschuppten Achaz zur Strecke zu bringen. Er ist sich sicher, dass mit dem Tod des düsteren Achaz alles – was auch immer hier eigentlich genau passiert – enden wird. Doch noch bevor er näher an die Echse herangekommen kann, stellen sich ihm die drei Kultisten des feurig-fauligen Portals aus dem Süden in den Weg.

Ungrumm ist es indes endlich gelungen, sich aus der hölzernen Umklammerung der grotesken Baumspinne zu befreien und hackt einen Ast nach dem anderen ab. Keideran sieht sich nun seinerseits den Angriffen der Karmanthi ausgesetzt und bringt sich mit einem gewagten Sprung auf den Rücken des Ma 'Hay 'Tams vor den Hetzhunden in Sicherheit. Dabei gelingt es ihm auch, das schwarze Schwert aus den hölzernen Klauen des Baumwesens zu entreißen und in Richtung des Zwergen zu treten.

Weiter entfernt entledigt sich Roban mit einem wuchtigen Befreiungsschlag gleich aller drei Gegner, wird aber plötzlich von jenem niedertöllisch schnellen Kultisten, der auch schon Mythornius in die Pforte Charyptoroths gestoßen hat, von hinten angegangen. Nur der vorzüglichen Zyklopenrüstung ist es wohl zu verdanken, dass Roban die drei blitzschnell geführten Dolchstöße überlebt.

Ungrumm erkennt mittlerweile die Gefahr aus dem eisigen Portal im Norden und streckt dort mit wuchtigen Hieben die drei verhüllten Beschwörer nieder. Die Kultisten werden schreiend in die niedertöllisch kalten Nebelschwaden gezogen und selbst der Angroscho muss seine ganze Kraft aufbringen, um nicht ebenfalls in Nagrachs klürend kaltes Reich gezogen zu werden. Zufall? Oder suchen die Splitter des schwarzen Eises ihren Herrn und Meister? Die Karmanthi erkennen sofort die Gefahr, die von dem Zwergen ausgeht, lassen von Wulf ab und stürzen sich mit schrillum Geheul auf den Angroscho. Wenige Augenblicke später findet sich Ungrumm in einem Pulk aus schnappenden und geifernden Hetzhunden wieder, kann jedoch bereits einen der Höllenhunde mit einem gewaltigen Axthieb in die Niedertöllen zurückschicken.

Aus dem feurigen Chaos des südlichen Portals manifestiert sich plötzlich eine achtgehörnte, sechsbeinige, fliegende Schlange mit graugeschupptem Widderkopf, die sich tosend und brüllend über dem Wasser erhebt: Arjunoor, Meister der Orkane, mächtiger Diener des Erzdämonen Agrumoth! Ensetzt halten die Kämpfer für einen Augenblick inne.

Dann jedoch regt sich unter den Helden etwas Titanisches. Die Erde erzittert und fauliges, schwarzes Wasser schwappt in großen Wellen durch Charyptoroths Pforte in die Höhle. Etwas wird kommen, etwas wird alles Lebende in die lichtlosen Tiefen ziehen und es dort auf ewig ersäufen. Panik steigt in den Helden auf und es bedarf nicht einmal der warnenden Rufe des vom Rücken der grotesken Baumspinne springenden Keiderans, um die Helden zum Ausgang rennen zu lassen, gefolgt von den schrill heulenden Hetzhunden. Während Wulf seine Schwester mit sich zieht und auch das Szepter bei sich trägt, gelingt es Ungrimm, die Hetzhunde abzuschütteln und das Schwarze Schwert an sich zu reißen. Auch die noch übrig gebliebenen Kultisten sehen die Gefahr kommen und rennen panisch in Richtung der steinernen Treppe, werden aber an der steinernen Tür von den Helden zurück geworfen.

Roban stürmt indes trotz des Chaos weiter auf den schwarzgeschuppten Achaz zu in der Überzeugung, mit dem Tod der Echse alles beenden zu können. Dann jedoch erhebt sich ein gewaltiger Tentakel, größer noch als jede Seeschlange, aus dem nachblauen Portal hinter dem schwarzgeschuppten Achaz. Fast sofort windet sich ein zweiter, dann ein dritter und vierter gigantischer Tentakel aus dem zusammenfallenden Portal. Mit einem röhrenden Grollen, welches den Boden erzittern lässt, zieht sich ein titanischer, klumpiger Körper aus der nachblauen Tiefe. Ein einzelnes, scheunentorgroßes Auge blickt hasserfüllt und suchend in die Höhle.

Selbst der achtgehörnte Arjunoor wendet sich zur Flucht und Roban erkennt mit schrecklicher Gewissheit, dass er zuviel riskiert hat. Verzweifelt versucht er, den Achaz auf dem Felsen aus vollem Lauf niederzustrecken, doch dieser wehrt den wuchtigen Hieb mit einer schwarzen Wasserwand ab. Noch mit dem Schwung seines Hammerschlags springt Roban wieder zurück in das kniehohes Wasser in Richtung Ausgang, doch es ist zu spät. Ein riesiger Schatten erscheint über ihm und ein turmgroßer Tentakel fällt mit Urgewalt auf ihn herab. In Augenblicken zieht sein Leben vor seinem geistigen Auge an ihm vorbei, dann ist der Tentakel über ihm. Ein gewaltiges Krachen ertönt, lässt den Boden erzittern und reißt Roban von den Füßen. Das ist das Ende. Das Ende? Roban findet sich im kniehohen Wasser liegend zwischen Steintrümmern wieder. Ingerimm hat den Felsen hinter ihm so zerschmettern lassen, dass der entstandene Hohlraum den Schmied vor dem alles zermalmenden Tentakel Yo'Nahohs geschützt hat, dessen ist sich Roban mit plötzlicher Sicherheit bewusst. Ohne sich umzublicken rennt der Nostrier so schnell wie noch nie in seinem Leben in Richtung des rettenden Ausgangs.

Die Helden rennen und rennen. Sie rennen wie noch nie in ihrem Leben zuvor. Sie rennen um ihr Leben. Sie rennen über die Landzunge bis zum Rand des Dschungels und hören hinter sich das Bersten und Krachen der einstürzenden Stufenpyramide. Sie rennen weiter durch den dichten Dschungel und hören hinter sich das gewaltige Krachen und Tosen, mit welchem Yo'Nahoh die komplette Landzunge in die nachtblaue Tiefe zieht. Die Helden rennen noch lange weiter, ehe sie völlig erschöpft und keuchend auf die Knie fallen.

Das Ritual der Borbaradianer wurde gestört, die Stufenpyramide wurde zerstört. Das Szepter Ssel'Althachs wurde erbeutet, ebenso das Schwarze Schwert Yamesh-Aquam. Doch zu welchem Preis? Mythornius wurde in das Reich der unbarmherzigen Ersäuerin gezogen und die Helden sind sich nicht einmal sicher, ob die Pforten des Grauens nun für immer geschlossen wurden. Roban spürt zudem den Hass Yo'Nahohs: Er sucht ihn, Er lauert, er wartet, er wird ihn in die nachtblaue Tiefe ziehen. Vielleicht nicht heute, vielleicht nicht in den nächsten Monden, aber Zeit bedeutet dem Sohn Charyptoroths nichts...

Mitten im urtümlichen Vumbatja haben die Helden nun erstmals die Möglichkeit, die Ereignisse dort unten nahe der nachtblauen Tiefe zu verarbeiten. Während Pug auf der Suche nach Mythornius weite Kreise über den Baumkronen der Urwaldriesen des Vumbatjas zieht, fassen die Helden zusammen, wer von den Borbaradianern entkommen ist. Die Spinnenfrau hat sich bereits zu Beginn des Kampfes zurückgezogen, sie wird also sicherlich entkommen sein. Der niederhöllisch schnelle Kultist, welchen die Helden als jenen "Tharsonius von Bethana", der damals in Ferdok den Königshammer Malmarok verfluchte, wieder erkannt haben, ist ebenfalls entkommen. Roban ist sich zudem sicher, dass auch der schwarzgeschuppte Achaz nicht durch die Urgewalt Yo'Nahohs ums

Leben gekommen ist. Mehr noch, er ist sich sicher, dass die Echse mit den bodenlosen, nachtblauen Augen sich triumphierend auf den titanischen Kraken zubewegt hat.

Ungrimm und Roban schauen sich auch das Schwarze Schwert Yamesh-Aquam genauer an und müssen schnell feststellen, dass das verfluchte Schwert der unbarmherzigen Ersäuerin eine unheilige, verletzende Aura verströmt. Daraufhin wickeln sie das Schwert in dicke Leinentücher ein und verstauen es sicher.

Wulf versucht indes, sich mit seiner Schwester zu verständigen. Noch immer weint die arme Seele blutige Tränen und noch immer bereiten die Blicke Lunjanas brennende, körperliche Schmerzen. Wulf erfährt, dass seine Schwester über Jahre hinweg tiefste Verzweiflung und Einsamkeit verspürte und sich schließlich wohl deshalb in ihren Entführer Thengar Otgrimsson verliebt hatte. Er spürt auch, dass sich etwas Dunkles in ihr eingenistet hat. Dies kann auch Keideran bestätigen. Während der magischen Untersuchung Lunjanas erzählt Wulf dem Maraskaner auch von seiner Mutter Rowena und ihren letzten Worten in Liscoms Tal. Schließlich kommen Keideran und Wulf überein, dass seiner Schwester nicht ohne weiteres zu helfen ist und daher beschließen sie notgedrungen, zum Schutz vor Lunjanas blutigen Blicken ihr die Augen zu verbinden.

Am Abend treten dann die drei Achaz aus Ssel'Althach aus dem dichten Dschungel des Vombatjas und kommen langsam auf die Helden zu. Wulf schreitet der Echse mit der hellgrünen Schuppenfarbe entgegen und überreicht dem Achaz das Szepter. Die drei Achaz untersuchen das Szepter ausgiebig und zischeln zufrieden. Dann allerdings gibt die hellgrün geschuppte Echse dem Andergaster das Szepter sehr zur Verwunderung der Helden wieder zurück. Zischelnd spricht der Achaz, während seine gespaltene Zunge immer wieder zwischen seinen wulstigen Lippen hervorschnellt:

*"Dasss Ssszzepterr wurrrde dem nachtblauen Dienerr desss Jhi'uchuch h'szintoi genommen. Derrr Sstf Nqisizz lenia'turak errwarttet euch in Ssel'Althach! Übertreget ihm dasss Ssszzepterr und gewährt ihm dasss N'Churr!"*

Natürlich werden die Helden bei der erneuten Verwendung des Wortes 'Nqisizz lenia'turak' hellhörig, jenem Begriff, der sich am ehesten noch mit 'das kühne Tier mit dem Krötensinn' übersetzen lässt. Also genau jene Formulierung, die auch im 3. Vers des 4. Spruchs der Al'Anfanischen Prophezeiungen im Zusammenhang mit dem Dritten Gezeichneten verwendet wird. Für die Helden ist daher schnell klar, dass sie den drei Achaz nach Ssel'Althach folgen werden, um dort dem Nqisizz lenia'turak das Szepter zu übergeben.

## **26. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

### *Über den Wipfeln des Vombatjas, Maraskan*

Am nächsten Tag brechen die Helden unter der Führung der drei Achaz in Richtung der uralten Echsenstadt Ssel'Althach auf, die sich laut Hilpert von Pusperuken am Osthang der Maraskankette irgendwo westlich der heiligen Stadt Boran befinden soll.

Schon bald merken die Helden, dass sie ungewöhnlich schnell und unbeschwert vorankommen. Mühelos laufen sie über dichtes Unterholz und gefährlichen Morast, Dornen und Stacheln verletzen sie kaum und wilde Tiere scheinen sie nicht als Gefahr oder Beute zu erkennen. Trotz Dauerlauf ermüden sie nicht und irgendwann laufen sie sogar über die höchsten Wipfel des Vombatjas. Würden sie für die zurückgelegte Strecke sonst Wochen brauchen, gelangen sie mit Hilfe der uralten, naturverbundenen Echsenmagie bereits zwei Tage später an den Osthang der Maraskankette.

Da die Helden während ihrer Reise über die Baumkronen des Dschungels nicht einmal großartig außer Atem kommen findet Wulf sogar Zeit, Keideran von seinen Überlegungen und Interpretationen der prophetischen Schriften aus Fasar und Al'Anfa zu berichten. Keideran zeigt sich sehr interessiert und erzählt Wulf im Gegenzug vom 272. Drajsch, welcher ihn nach Rurs Willen genau zur richtigen Zeit an den richtigen Ort

geführt hat, um so zusammen mit seinen neu gewonnenen Kampfgefährten schließlich die düsteren Rituale am Friedhof der Seeschlangen zu verhindern. Kurs Wege stecken wahrlich selbst bis ins kleinste Detail voller Schönheit, Bruderschwestern!

## 27. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Wächterstadt Ssel 'Althach, Maraskan

Am späten Abend des zweiten Reisetages führen die drei Achaz die Helden auf eine in diesiges, bläuliches Licht getauchte Lichtung. Dort erheben sich uralte Bauwerke ehsischen Ursprungs. Die steinernen Bauten sind riesig und verjüngen sich nach oben hin immer weiter. Filigrane Steinmetzarbeiten und Hieroglyphen bedecken die steinernen Außenmauern und zeugen davon, dass sie wohl noch immer bewohnt werden.

Einige Dutzend Schritt östlich der Ehsenstadt sind die Spuren des zerstörten Expeditionslagers des Saurologen Hilpert von Puspereiken zu erkennen und auch das sicherlich über sechs Schritt hohe Eingangsportale des zentral gelegenen Stufentempels weist noch immer Ruß- und Schmauchspuren auf. Die zersplitterten Steintore deuten auf gewaltige Zerstörungskräfte hin.

Der Wortführer der Achaz bedeutet den Helden am Rand des Dschungels zu warten, anschließend ziehen sich die Ehsen in den Dschungel zurück. Die Helden bleiben alleine zurück und lassen ihre Blicke staunend über die gewaltigen Ausmaße der Ehsenstadt Ssel 'Althach schweifen.

Einige Zeit später treten aus dem Eingangsportale des zentralen Ehsentempels zwei Achazkrieger hervor, beide in grauen, lebendig wirkenden Flechtenrüstungen gewandet. Dann ertönt ein dumpfes Stampfen und hinter den beiden Ehsenkriegern tritt ein Wesen aus dem Portale, welches es eigentlich gar nicht mehr geben dürfte: Ein gewaltiger Leviatan, wie die Achaz mit einer lebendig wirkenden Rüstung gerüstet und mit einer riesigen, archaischen Axt in seinen gewaltigen Klauen!

Die drei Ehsenwesen steigen gemessenen Schritts die Stufen der Pyramide herab und kommen auf die Helden zu. Wenige Schritt vor den Helden bleiben sie stehen und der deutlich von Kämpfen gezeichnete Leviatan – sicherlich der Ssil von Ssel 'Althach – hebt die Krallenhand. Die Krallen sind teilweise gesplittert, einige Schuppen sind abgerissen und darunter quillt noch immer zähflüssiges, kaltes Blut hervor. Dann legt der Ssil die schwere Axt nieder und beginnt zischelnd zu sprechen. Einer der beiden Achazkrieger übersetzt die Worte des Leviatans in erstaunlich akzentfreies Garethi:

*"Sso ssspricht N'Chriss 'Zhay, Wächterr Aktrabaalsss und Wächterr desss Tna 'Kum 'Charyb 'Yzz. Lange mussste err sssiechen, während dasss Band desss Tna 'Kum ssschwächerr und ssschwächerr wurrrde. Doch Jetzzzt issst esss zzzurückgekehrtt durrrh die Hände von... Glatthäuterrn. Grosse Ehrre wurrrd euch zzzuteil werrrden. Sso forrderrrt euch N'Chriss 'Zhay nun auf, ihm den heiligen Talissman aussszzzuhändiggen und ihm dasss N'Churr zzzu gewährrren."*

Währenddessen hebt N'Chriss 'Zhay die linke Klaue und ein durchscheinendes Abbild des Szepters erscheint vor ihm in der Luft. Wulf tritt gemessenen Schrittes vor und überreicht der riesigen Wütechse das Szepter. Diese nimmt es mit einem Zischeln entgegen und setzt erneut an zu sprechen. Wieder übersetzt der Achaz zu seiner Linken die Worte in die Sprache der Glatthäuter:

*"Sso ssspricht N'Chriss 'Zhay: Dem Rrrecht wurrrde Genügg getan. Nun muss N'Churr errfüllt werrrden, damit N'Chriss 'Zhay die ewige Wacht wederrr antrrreten kann und dasss Tna 'Kum dem Blick und Grrriff derrr Welt entzzzogen issst. Wählt einen Kämpferr fürrr dasss Dha 'Churrisch, damit desss Wächterrsss und eurrr Ehrre errrneuertt werrrden."*

Aufgrund der Träume und Visionen der vergangenen Tage und Wochen erkennt Ungrümm sofort, dass er Jener Kämpfer sein wird, sein muss, dass er genau dazu auserkoren wurde. Seine Bestimmung, hier und jetzt. Er schiebt Wulf bestimmt beiseite und tritt schwergepanzert vor den Leviatan. Mit festem Blick beugt er den Kopf nach hinten und schaut N'Chriss'Zhay in die geschützten Augen. Dieser hebt wie zum Gruß seine archaische Axt vor sich und nickt ernst. N'Churr. Es beginnt!

Ein Reißen fährt durch die Glieder des Angroscho und brennender, heißer Schmerz strömt durch seine Adern. Fleisch reißt, Knochen brechen und Ungrümm hat das Gefühl, als ob sich sein Magen umstülpt und sich sein Innerstes nach Außen kehrt. Schmerz vernebelt seine Sinne und Sterne tanzen vor seinen Augen.

Dann verblassen die Sterne und Ungrümm findet sich inmitten einer uralten Arena wieder. Der Himmel ist blutrot, blutgetränkt ist auch der rote Sand der Arena. Der riesige Leviatan steht Ungrümm genau gegenüber und reckt zum Kriegergruß einen altertümlichen, neungezackten Kampfspeer in die Höhe. Ungrümm blickt ihm auf Augenhöhe entgegen und bemerkt, dass auch er Schuppen trägt. Kaltes Blut fließt zäh durch seine Adern und er erkennt, dass auch er zum Nqisizz lena'turak wurde. Spielerisch dreht er den gewaltigen, neungezackten Kampfspeer in seinen großen, krallenbewehrten Händen.

N'Chriss'Zhay brüllt und Ungrümm erwidert das Brüllen. Der Kampf beginnt. N'Churr!

Die anderen Helden sehen indes nur, wie sowohl ihr Kampfgefährte als auch der Leviatan zuerst zusammensucken und dann bewegungslos und fast schon mit durchscheinend anmutenden Körpern verhärten. Die beiden Achaz positionieren sich in der Nähe von N'Chriss'Zhay, unternehmen aber nichts. Bereits nach kurzer Zeit beginnen Ungrümm und auch der große Leviatan zu bluten. Eine Wunde folgt auf die nächste. Das N'Churr fordert seinen Blutzoll!

In der blutroten Arena messen Ungrümm und N'Chriss'Zhay währenddessen ihre gewaltigen Kräfte. Beide Kämpfer teilen mächtige Schwanzschläge, wuchtige Hiebe mit dem Jagdspeer und gewaltige Sprungangriffe aus, beide Krieger bluten schon bald aus vielen Wunden. Der blutrote Sand der Arena nimmt das kalte Blut gierig auf. Dann setzt N'Chriss'Zhay zu einem besonders gewagten Sprungangriff an. Er springt über ein Dutzend Schritt in die Höhe, um dann mit einem gewaltigen Stoß des Kampfspeeres den Kampf mit einem einzigen tödlichen Hieb zu entscheiden. Ungrümm kann jedoch elegant ausweichen und gelangt in den Rücken des Ssiff. Mit aller Kraft rammt er den neungezackten Speer zwischen die Rückenschuppen tief in das Fleisch des mächtigen Leviatan. Dieser geht zischelnd auf die Knie und fällt dann langsam kopfüber in den Sand der Arena. Der Kampf ist zu Ende. Der Ehre wurde genüge getan! N'Churr!

Ein Zucken fährt durch die Körper des Zwergen und des Leviatans. Beide sacken schweratmend und aus vielen Wunden blutend zusammen. Die Achaz kümmern sich sofort um N'Chriss'Zhay, während Keideran die Wunden des Angroscho versorgt.

Es dauert lange, doch schließlich erhebt sich der Leviatan schwer atmend. Seine gewaltige Brust hebt und senkt sich unter seinen rasselnden Atemzügen, als er ansetzt zu sprechen. Wieder werden seine Worte von einem der beiden Achazkrieger übersetzt:

*"Dem Rrrecht wurrtde Genüge getan. Derr Ehrtrre wurrtde Genüge getan. Eurrtrem Kämpferr wurrtde N'Churr zzzuteil. Ssso issst derrr Wille desss N'qisizz lena'turak, dasss esss ihm gegen den Jhi'uchh h'szintoi nützzzen mag. Ihrtt sssseid frfrei zzzu gehen."*

Nach diesen Worten wendet sich der Leviatan ab und schreitet zusammen mit den beiden Achaz zurück zur Tempelpyramide. Ungrümm ruft N'Chriss'Zhay noch einmal hinterher, tritt auf ihn zu und bietet ihm den rondsianischen Kriegergruß an. Der Leviatan stutzt einen Augenblick, packt dann aber mit seinem gewaltigen Arm den schwer gepanzerten Arm des Zwergen. Beide nicken sich ernst zu, dann lösen sie den Griff wieder. Wenig später treten die Echsenwesen in die Dunkelheit der echsischen Stufenpyramide und die Helden stehen

wieder alleine vor der gewaltigen Stadt Ssel'Althach. Nach und nach verblassen die steinernen Gebäude und der Dschungel überwuchert nunmehr nur noch steinerne Ruinen. Das Siegel von Ssel'Althach wurde wiederhergestellt, das Szepter wurde dem Zugriff des Jhi'uchuch h'szintoi entzogen.

Lange noch stehen die Helden auf der Lichtung und überlegen, was nun zu tun ist. Das Schicksal der Endurium-Karawane wurde aufgeklärt, das gestohlene Szepter wurde zurückgebracht. Doch noch immer sitzt mindestens ein Verräter am Tuzaker Fürstenhof und so beschließen die Helden, in die Lilienhafte zu reisen und dort das Übel an der Wurzel zu packen. Erneut zeigt sich die Schönheit von Kurs Plänen, denn mit Keideran haben die Helden dafür einen ortskundigen Einheimischen an ihrer Seite. Preiset die Schönheit, Bruderschwester!

Keideran späht in Form eines Roten Marans aus, wo genau sich die Helden befinden. Weit im Osten erkennt er die Heilige Stadt Boran, während sich im Süden die Tuzak-Boran-Straße zwischen der Maraskankette und dem Amdegginmassiv hindurchschlängelt. Der Maraskaner entscheidet sich daher, durch den Vumbatja zurück zur Passstraße zu reisen und von dort aus weiter bis nach Tuzak zu gelangen.

### **2.9. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Das Oktogon am Amdeggin-Pass, Maraskan*

Einige Tage später treffen die Helden auf der Passstraße auf einen Maraskaner, der ihnen von einem neuen Steckbrief des Fürstenhofs berichten kann. Das Kopfgeld wurde auf mittlerweile 300 Dukaten erhöht und auch die Beschreibung Keiderans befindet sich nun auf dem Steckbrief.

Die Helden beschließen daher, dass Oktogon zu meiden und die Passstraße so schnell wie möglich hinter sich zu lassen.

### **3. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Tuzak die Lilienhafte, Maraskan*

In der Nacht zum 3. Rondra erreichen die Helden schließlich Tuzak, die Lilienhafte. Die Stadt liegt auf einem etwa 150 Schritt hohen Plateau, welches zum Perlenmeer hin senkrecht, zum Landesinneren aber sanft abfällt. Die Stadt wurde einst zu beiden Seiten der Roabschlucht erbaut, der hier mehrere hundert Schritt in die Tiefe fällt, ehe er schließlich im Perlenmeer mündet.

Die Stadtmauer ist durch gelb-blaue Reihen eines Lilienmusters aus verglasten Ziegeln geschmückt, während die oftmals bis zu 20 Schritt hohen Wohntürme dicht gedrängt beieinander stehen. Treppen, Brücken und hölzerne Stege dominieren das Stadtbild.

Keideran ist sich der drohenden Gefahr innerhalb der Stadtmauern der Lilienhaften durchaus bewusst und so beschließt er, seine Mitstreiter durch die Tuzaker Kanalisation in die Stadt zu führen. Er führt die Helden weitläufig um Tuzak herum und dann auf einen ausgetretenen und glitschigen Pfad entlang der Steilklippe entlang. Über diesen gefährlichen Weg in luftiger Höhe erreichen die Helden schließlich das große Abflussrohr des Hauptkanals der Lilienhaften. Widerlicher Gestank steigt den Helden in die Nase, doch immerhin besitzt der aus Backsteinen erbaute Hauptkanal zu beiden Seiten des Abwasserkanales leidlich begehbare, steinere Gehsteige. Nach einem langen und beschwerlichen Weg entlang der Ausscheidungen und des Abfalls der Lilienhaften gelangen die Helden schließlich innerhalb der Stadt an die Oberfläche. Keideran, der von den Einheimischen als 'Bruderschwester Maran' angesprochen wird, führt die Helden an die Hintertür von Fremholds Handelskontor. Dort werden sie nach kurzer Diskussion und einigen argwöhnischen Blicken, die vor allem dem Zwergen gelten, eingelassen. Einige Minuten später tritt ein Mann auf die Helden zu, welchen Keideran freudig begrüßt und als 'Bruderschwester Parder' bezeichnet. Wulf erkennt natürlich sofort, dass es sich bei diesem Mann um den

Meuchler Scheijuan von Tarschoggyn handelt, während Roban und Ungrumm ihn sichtlich verblüfft als 'Alrijin' aus Graufenfurt wiedererkennen. Keideran berichtet dem Meuchler von ihrem Vorhaben, doch die übrigen Helden haben aufgrund der zahlreichen, für Maraskaner typisch blumigen Umschreibungen Mühe, dem Gespräch zu folgen. Welcher Mann bei klarem Verstand würde, in Praios Namen, auch auf die Idee kommen, Delian von Wiedbrück als 'Goldenen Stier' zu bezeichnen?

Scheijuan berichtet den Helden seinerseits von den neuesten Ereignissen in der Stadt. Die alljährliche Diskusstafette, die traditionell von Tuzak bis nach Boran führt, wurde auf Befehl von Delian von Wiedbrück untersagt. Der Praios-Tempel der Stadt wurde geschlossen, der Hochgeweihte gar verhaftet und in den Kerker des Lilienpalasts gebracht. Zudem ist Scheijuan beunruhigt, da er von Rahjajida von As'Far, einer gemeinsamen Freundin von ihm und Keideran, schon seit einigen Wochen nichts mehr gehört hat. Immerhin ist sich der Meuchler aber sicher, dass sowohl Fürst Herdin wie auch sein Sicherheitsberater Delian von Wiedbrück noch immer in der Weißen Residenz aufhalten, bewacht von zahlreichen Soldaten der Drachen- und Liliengarde. Die Helden kommen überein, dass sie noch weitere Informationen brauchen, ehe sie etwas unternehmen können. Keideran zeichnet eine grobe Skizze der Stadt und zeigt den Helden auf der provisorischen Stadtkarte die wichtigsten Stadtviertel und Gebäude. Zusätzlich berichtet er von den Geschehnissen um die Tuzaker Magierakademie, den dort stattgefundenen zahlreichen Unfällen und Morden und schließlich von seiner Entscheidung als Spektabilität, die Schule des Wandelbaren aufzulösen.

Bereits in den frühen Morgenstunden ziehen die Helden, abgesehen von Ungrumm, einzeln in die Gassen Tuzaks aus. Schon bald merkt Keideran, dass der Kladji ungewöhnlich wortkarg ausfällt und das wohl der Tuzaker Untergrund durch die Aktionen des Fürstenhofs sehr stark ausgedünnt wurde. In den nächsten Stunden versucht er, alte Bekanntschaften zu erreichen und plaziert an allgemein bekannten Stellen die entsprechenden Leg'a'Legs. Von Rahjajida fehlt aber weiterhin jede Spur. Immer wieder muss er dabei patrouillierenden Drachengardisten ausweichen und sieht dabei auch zum ersten Mal die Leutnantin Jendesa von Tuzak, welcher vom Kladj außergewöhnliche Brutalität und Gnadenlosigkeit nachsagt wird. Immerhin kann er in Erfahrung bringen, dass im Tuzaker Fürstenpalast mehrere hundert Mann stationiert sind, hauptsächlich Gardisten der Drachen- und der Liliengarde. Im Tempel von Rur und Gor sucht er das Gespräch mit der Kundlichen. Milhibethjida sieht die Lilie ebenfalls an der Wurzel erkrankt und am Ende des Gesprächs ist sich Keideran sicher, dass auch der Tuzaker Zwillingstempel den Sturz des Fürsten und seines Sicherheitsberaters gutheißt. Die Opfer unter der Bevölkerung Tuzaks, die solch eine Aktion mit Sicherheit fordern wird, sind nichts im Vergleich zu der momentanen Brutalität, mit welcher vor allem die Drachengardisten unter Jendesa von Tuzak gegen die Stadtbevölkerung vorgehen.

Wulf besucht indes zusammen mit seiner Schwester das erst im Jahr 1017 BF fertiggestellte Haus des Raben im außerhalb der Stadtmauern gelegenen Stadtviertel Bornibor. Lunjane krümmt sich beim Betreten des al'anfanischen Gotteshauses schmerzerfüllt zusammen und die Bewahrerin der Nacht Donna Fiorella Salmoranes y Comio sieht eine "verdorbene Dunkelheit" in der Jungen Frau. Sie gibt dem Andergaster einige beruhigende Kräuter sowie ein wenig Boronwein für seine Schwester mit, kann ansonsten aber nichts für Lunjane tun.

In einem Hinterzimmer des Tempels gibt sich Wulf dann als KGIA-Agent und Abgesandter des Barons Dexter Nemrod zu erkennen. Die Bewahrerin der Nacht macht daraufhin einige fast eindeutige Andeutungen und sagt schließlich zu, dem Kaiserhof über den Boron-Geweihten der kaiserlichen Witwe Alara Paligan mit Hilfe göttlicher Verständigung eine Nachricht zukommen zu lassen. Wulf überlegt kurz und lässt dann folgende Nachricht überbringen:

*"An Nemrod von Kralle. Verrat Tuzak. Wiedbrück außer Kontrolle, habe keine Handlungsbefugnis. Steckbrieflich gesucht. Untergebracht. Praios-Tempel geschlossen. Dämonische Mächte. Brauche Bannstrahler."*

Mehr kann er hier nicht aussprechen und so macht sich der Andergaster zusammen mit seiner Schwester auf den Weg zurück zu Fremholds Handelskontor. Schon bald merkt er aber, dass er verfolgt wird. Trotz mehrerer

Umwege und Seitengassen gelingt es ihm allerdings nicht, den Verfolger abzuschütteln. Er ist sich daher sicher, dass hier ein Meister seines Fachs am Werk ist, vielleicht ein Agent der Hand Borons? Er lässt LunJane im Handelskontor zurück und verfolgt nun seinerseits seinen Beschaffer. Es gelingt ihm, dem Mann bis zum Haus des Rabens in Bornbor zu verfolgen. Nach einem weiteren Gespräch mit Donna Fiorella Salmoranes y Comio wird klar, dass sie mehr ist als "nur" die Bewahrerin der Nacht. Zwar ist sich Wulf einigermaßen sicher, dass von der Hand Borons keine Gefahr droht, doch beschließt er zur Sicherheit trotzdem, Keideran auf ein neues Versteck innerhalb Tuzaks anzusprechen.

Roban macht sich währenddessen auf den Weg zum Tempel des Ingerumm. Bereits aus einiger Entfernung bemerkt er allerdings, dass das Eingangstor des Tempels von zwei Drachengardisten bewacht wird. Er beschließt daher, den Tempel des Schmiedegottes nicht zu besuchen und sein Glück stattdessen beim Tempel der stürmischen Herrin Rondra zu versuchen.

Im Tempel der Rondra begegnet er dem einbeinigen Tempelvorsteher Silman von Rallersau, ein Veteran vieler Schlachten auf Maraskan und ehemaliges Mitglied der Tempel von Jergan. Im Gespräch entpuppt sich der Hochgeweihte als gerecht aber erbarmungslos und so ist sich Roban nicht sicher, ob er von dem Geweihten Hilfe erwarten kann. Immerhin erfährt er aber, dass die Drachengardisten seit einiger Zeit kaum mehr den Tempel hier in Un'Tuzak besuchen, wohl weil sie auf dem Gelände des Lilienpalasts mittlerweile einen eigenen Schrein der Rondra erbaut haben.

Später am Tag treffen sich die Helden in Fremholds Handelskontor wieder und berichten sich gegenseitig von ihren Beobachtungen und Erkundigungen. Keideran beschließt, das ehemalige Gebäude der Tuzaker Magierakademie, im Stadtviertel Harangan direkt an den Steilklippen zum Perlenmeer gelegen, als neues Versteck für die Männer zu nutzen. Wulf sucht indes den Tempel von Rur und Gror auf, muss aber feststellen, dass dieser mittlerweile ebenfalls unter starker Bewachung steht. Unverrichteter Dinge kehrt er daher wieder um.

Keideran verschafft sich währenddessen in Form eines Roten Marans eine Überblick über die Stadt und die durch die Straßen patroulierenden Drachengardisten. Schließlich landet er tollkühn vor den Mauern des Fürstenpalasts selbst, verwandelt sich in ein flinkes Löwenäffchen und versucht in der Folge, das Hauptgebäude des Fürstenpalasts zu erkunden. Schon bald muss der Keideran-Affe feststellen, dass der Palast von Drachen- und Liliengardisten nur so wimmelt und so zieht er sich schließlich wieder zurück. Bei der Rückverwandlung in einen Roten Maran entgleiten dem Tuzaker Magier aber die magischen Linien und Muster und er verliert sich in den niederen Instinkten des mächtigen Raubvogels. Mit einem majestätischen Schrei schwingt er sich kraftvoll in die Lüfte. Hunger und Neugier treiben ihn nun an und so lässt er die stinkende Menschenstadt hinter sich und kreist auf der Suche nach Nahrung schon bald über dem weitläufigen Vimbajja.

#### 4. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans *Tuzak die Lilienhafte, Maraskan*

Auch am nächsten Tag warten die Helden erfolglos auf die Rückkehr ihres neuen Kampfgefährten Keideran. Niemand will es aussprechen, doch alle glauben, dass sie nun nach Mythornius auch den maraskanischen Magier an den Feind verloren haben. Wurde er gefötet oder gefangen genommen? Ein Angriff auf den Tuzaker Fürstenpalast wäre indes ein Alveranskommando und so bleibt den Männern nichts anderes übrig, als abzuwarten.

Ungrumm nutzt die Zeit, um seine schon jetzt beeindruckende Körperkraft noch weiter zu steigern. Schon bald hört man in den Gassen Tuzaks den Klack von einem kleinen Mann reden, der in geschwärzter Vollplatte Dutzende Klimmzüge vollbringen kann. Die Wege Rurs sind unergründlich, Bruderschwester!

Roban hält es indes in der Enge ihres Verstecks nicht länger aus und so macht er sich auf den Weg zum Tuzaker Hafen. Über 100 Schritt stürzt dort der Roab in die Tiefe und bedeckt die Gebäude tief unter ihm mit einem beständigen Nebel aus Gischt. Über die steile Hafentreppe gelangt der Nostrier ins Fremdenviertel Gareth'ka und von dort aus den riesigen Basar im Herzen von Ka'Tuzak. Sehr zur Freude seines zwergischen Kampfgefährten erhebt er dort zwei kleine Fässer 'Offenbarung der Zwillinge', ehe er sich in 'Damholds Taverne' der feurigen Leidenschaft Rahjas hingibt. Wie gefährlich ein Ort auch sein mag, Ingerimm und Rahja sind immer an der Seite des Nostriers!

Wulf ist indes ebenfalls in den Gassen der Stadt unterwegs und wird schon bald von einem Einheimischen angerempelt. Der Anergaster hat bereits einige wenig freundliche Worte auf den Lippen, da steckt ihm der "Rüpel" ungesehen einen Zettel zu:

*"Der Greif ist unterwegs. Binnenhafen."*

Die Botschaft ist also am kaiserlichen Hof zu Gareth angekommen, Hilfe ist unterwegs! Preiset die Schönheit, Bruderschwester!

Der Keideran-Maran kreist währenddessen über dem wilden Vambatja südlich von Boran und genießt die Freiheit hoch oben über den Baumwipfeln der grünen Urwaldriesen. Ein kleines Löwenäffchen weit unten erweckt seine Aufmerksamkeit. Der große Vogel spürt, dass er hungrig ist, und stößt majestätisch hinab. Kurze Zeit später hat ein kleines Löwenäffchen Tsas Geschenk erhalten, während der Keideran-Maran zufrieden und satt sein Gefieder putzt.

Während den folgenden Tagen und Wochen passiert wenig. Keideran bleibt verschollen, während Wulf sich täglich zum einige Meilen östlich der Stadt gelegenen Binnenhafen aufmacht, um dort nach der Ankunft des 'Greifen' Ausschau zu halten.

### **19. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans**

*Tuzak die Lilienhafte, Maraskan*

Eines schönen Tages ergibt es sich, dass der Keideran-Maran einen besonders frechen Perldrachen entdeckt. Der Drache ignoriert die wütenden Schreie des mächtigen Raubvogels und so bleibt dem Keideran-Maran nichts anderes übrig, als den Perldrachen mit Klauen- und Schnabelhieben aus seinem Gebiet zu vertreiben. Doch Rurs Wege sind unergründlich und so ergibt es sich, dass der Perldrache den Kampf für sich entscheiden kann und der Keideran-Maran schwer gezeichnet in den Wipfeln des Vambatjas Zuflucht suchen muss. Der Keideran-Maran spürt zum ersten Mal seit langer Zeit neben Hunger, Gier und Erschöpfung eine weitere, ebenfalls sehr starke Empfindung: Schmerz. Plötzlich strömen weitere Empfindungen durch den Vogelkopf: Sehnsucht. Verantwortung. Glaube. Liebe. Selbstwahrnehmung. Wer bin ich? Ein Roter Maran? Ein Keideran-Maran? Keideran! Langsam kämpft sich der Geist des Maraskaners zurück und verdrängt die stark ausgeprägten Instinkte des Raubvogels. Einige Augenblicke später sitzt Keideran nackt auf einem Ast weit oben in den Baumkronen des Vambatjas. Wo bin ich? Wie lange war ich weg? Um diese drängenden Fragen zu beantworten, verwandelt sich Keideran seiner Angst trotzend zurück in einen Roten Maran und zieht seine Kreise weit über dem dampfenden Dschungel Maraskans. Im Norden erkennt er die Heilige Stadt Boran, im Osten das Perlenmeer. Keideran verwandelt sich zurück, heilt notdürftig seine aus dem Kampf mit dem Perldrachen stammenden Wunden und macht sich dann in Form eines Roten Marans auf, gen Tuzak zurückzufliegen.

Währenddessen sitzt der Anergaster Wulf wie jeden Tag vor der Hafenmeisterei des Binnenhafens und späht hinaus auf die Weiten des Perlenmeers. Da endlich kann er am Horizont die Silhouette eines großen Dreimasters ausmachen! Von den strahlend weißen Segeln blüht ein goldener Greif mit erhobenem Haupt stolz gen Maraskan. Es ist, wie Wulf später erfahren wird, die 'Seeadler von Beilunk', das Flaggschiff der Perlenmeerflotte!

Während sich die Bewohner des Binnenhafens aufmachen, ihren plötzlich angefallenen Beschäftigungen im tiefen Dschungel nachzugehen, beobachtet Wulf durch sein Fernrohr fasziniert die Ankunft der mächtigen Galeasse. An Deck blühen die goldenen Rüstungen unzähliger schwer gerüsteter Sonnenlegionäre und auch die strahlend weißen Wappenröcke einiger Bannstrahler sind zu erkennen. Am Bug des Schiffes stehen der Erhabene Ucurian Jago, gerüstet in einem goldenen Kettenhemd, und der in einer prunkvollen Geweihtenrobe gewandete Inquisitorius Amando Laconda da Vanya. Beide Männer blicken entschlossen gen Maraskan. Ein Hochgefühl breitet sich in der Brust des Anergasters aus.

Wenige Minuten später gehen Jago und da Vanya, begleitet von zahlreichen Sonnenlegionären, Bannstrahlern und KGIA-Agenten, von Bord. Wulf läuft ihnen im nunmehr ausgestorbenen Binnenhafen entgegen und begrüßt den Entsatz ernst und erfreut zugleich. Der Anergaster gibt den Neuanrücklingen einen kurzen Abriss über die aktuelle Situation in Tuzak und der Inquisitor da Vanya beschließt daraufhin, das Lager direkt hier im Binnenhafen aufzuschlagen. Wulf eilt indes zurück nach Tuzak, um den Gefährten die freudige Kunde zu überbringen und sie mit zum Binnenhafen zu nehmen.

Rurs Wege sind unergründlich und so kommt Keideran genau zeitgleich mit Wulf vor dem ehemaligen Gebäude der Tuzaker Magierakademie an. Die Männer sind erleichtert und hocherfreut, ihren neuen Kampfgefährten wohlbehalten wiederzusehen und als Wulf von der eingetroffenen Verstärkung berichtet, erreicht die Stimmung ihren Höhepunkt. Die Helden packen ihren spärlichen Besitz zusammen und machen sich auf den Weg zum Binnenhafen. Um möglichst kein Aufsehen zu erregen, reisen sie dabei jeweils alleine.

Da Vanya hat in der Hafenmeisterei mittlerweile das Kommandozentrum der Operation 'Greif' eingerichtet. Als die Helden dort eintreffen, beginnt sogleich die Lagebesprechung. Die Helden sind sogar über die Anwesenheit des Erhabenen Ucurian Jago erfreut, Keideran fühlt sich unter dem stechenden Blick des alten Kämpfers allerdings sichtlich unwohl. Ungrimm und Roban übergeben den Bannstrahlern das unheilige Schwert Yamesh-Aquam und sind erleichtert, als das düstere Schwert in einer Bleitruhe der Inquisition an Bord der 'Seeadler von Beilunk' gebracht wird.

Da Vanya eröffnet den Helden sodann, dass insgesamt 60 Sonnenlegionäre sowie jeweils zehn Ritter vom Bannstrahl-Orden und Agenten der KGIA mitgenommen wurden. Da den Truppen vor Ort in Tuzak nicht zu trauen ist – niemand weiß, wieviele Verräter sich darunter befinden mögen –, beschließt der Inquisitorius, bereits am nächsten Tag vor dem Tuzaker Fürstenpalast aufzumarschieren und die Herausgabe von Delian von Wiedbrück und Fürst Herdin von Tuzak zu fordern. Wird der Forderung der Praios-Kirche nicht Folge geleistet, so wird der Palast gestürmt und alle disloyalen Elemente werden festgesetzt. Da Vanya teilt die Streitkräfte dazu in vier Trupps ein: Trupp 'Ucuri' umfasst drei Bannstrahler und 20 Sonnenlegionäre und steht unter dem direkten Befehl von Amando Laconda da Vanya. Trupp 'Garafan I' umfasst vier Bannstrahler und 20 Sonnenlegionäre und wird unter den Befehl des Erhabenen Ucurian Jago gestellt. Trupp 'Garafan II' besteht aus drei Bannstrahlern und 20 Sonnenlegionären und soll von Baron Ungrimm Eisenfaust angeführt werden. Die KGIA-Agenten werden auf Geheiß des Barons persönlich unter das Kommando von 'Agent Krallen' gestellt. Roban Loken wird zum Anführer einer Lanze Sonnenlegionäre in Trupp 'Garafan II' erhoben.

## 20. Rondra im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

*Der fürstliche Lilienpalast, Hafenstadt Tuzak, Maraskan*

Während die ersten Strahlen des Praiosrunds über dem Golf von Tuzak das Wasser golden funkeln lassen, hält der Inquisitorius Amando Laconda da Vanya ein flammendes Gebet zu Ehren des Höchsten aller Zwölfe, dem Götterfürsten Praios höchstselbst. Anschließend werden die letzten Vorbereitungen getroffen, ehe die Streitmacht zwei Stunden vor der Praiosstunde gen Tuzak marschiert.

Die wachhabenden Drachengardisten am Roabtor sind ob der geballten Macht der Praios-Kirche wie erstarrt und lassen die Streitmacht passieren. Während die Helden zusammen mit den Praioten durch die Gassen der Stadt marschieren, ziehen sich die Maraskaner in ihre Häuser zurück und schließen Türen und Fenster. Vielen fällt ein, dass genau jetzt ein guter Zeitpunkt für die längst überfälligen Arbeiten in den Kellern der Häuser wäre. Es ist ruhig, unnatürlich ruhig.

Am Fuße des Palasthügels hält Ucurian Jago eine flammende Rede und auch der Zweite Gezeichnete spricht den versammelten Streitern für Reich und Zwölfe Mut zu. Weit hallt die wohltonende Stimme des Anergastens über die Stadt und so mancher Drachengardist fragt sich in diesem Augenblick, ob er wohl auf der richtigen Seite steht.

Anschließend geht es im Marschschritt den Schlangenweg hinauf. Die Wachposten an den beiden Torhäusern legen vor der geballten weltlichen Macht des Götterfürsten die Waffen nieder oder schließen sich der Streitmacht sogar an.

Schließlich erreicht die Streitmacht die Mauern des Fürstenpalasts und da Vanya lässt die Soldaten in Dreierreihen Aufstellung beziehen. Golden spiegelt sich das Licht des Götterfürsten auf den blankpolierten Waffen und Rüstungen der götterfürchtigen Legionäre. Da Vanya fordert mit lauter Stimme Fürst Herdin und Delian von Wiedbrück auf, sich zu ergeben. Alle warten gespannt, doch nichts passiert. Der Erhabene Ucurian Jago brüllt den wachhabenden Weibel am Palasttor daraufhin regelrecht nieder und so gibt dieser den Befehl, die Waffen zu strecken und das Tor zu öffnen.

Da der Aufmarsch der Streiter des Praios' bisher ohne Probleme vorangekommen ist, aber sich weder Fürst Herdin noch Delian von Wiedbrück bisher gezeigt haben, wittert der Inquisitorius Amando Laconda da Vanya eine Falle, vielleicht sogar einen Hinterhalt. Er beschließt, Wulf und die anderen Agenten der KGIA auf das Gelände des Fürstenpalasts voranzuschicken und zuerst die umliegenden Gebäude und Flächen um den Fürstenpalast zu sichern.

Die Agenten schwärmen aus und mit Hilfe des herrischen Jago kann auch der Hauptmann der Garnison überzeugt werden, die Waffen niederzulegen. Bereits nach wenigen Minuten ist der komplette Bereich innerhalb der Mauern gesichert. Noch immer sind die Streiter des Götterfürsten auf keinerlei Widerstand gestoßen.

Nur noch der Fürstenpalast selbst liegt nunmehr vor den Helden. Wulf winkt zwei seiner Agenten herbei und rückt mit diesen zusammen zu den beiden Eingangstoren des Haupttrakts vor. Zeitgleich öffnen die beiden Agenten die großen Flügeltüren, welche direkt in den Blauen Saal des Fürstenpalasts führen – und sofort bricht das Chaos aus! Einer der Agenten wird durch eine riesige Explosion nach hinten geschleudert und bleibt Dutzende Schritte weiter hinten mit verdrehten und verbrannten Gliedmaßen regungslos liegen. Der andere Agent wird indes von einem riesigen schwarzen Höllenhund angefallen, der mit einem trockenen Knacken den Kopf des KGIA-Mannes vom Körper abtrennt.

Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinbauer erhascht dabei einen Blick in das Innere des Fürstenpalasts und ein Schauer läuft ihm den Rücken herab: Unter dem Kommando von Jendesa von Tuzak schirmen Dutzende, schwer gerüstete Drachengardisten die in den Palast hineinführenden Gänge und Türen ab, während ein weiterer schwarzer Höllenhund mit heimtückisch grausamen Blick seine Runden zieht. Am Ende des Blauen Saals steht eine völlig regungslose und mit zwei schwarzen Schwertern bewaffnete, über drei Schritt hohe Gestalt und

wartet siegesgewiss auf jeden Gegner, welcher so tollkühn sein wird, gegen die Gestalt kämpfen zu wollen. An der Decke über dieser gewaltigen Streitmacht schwebt zudem ein riesiger Nebelklumpen, aus welchem unentwegt Klauen, Mäuler und Dämonenfratzen herauswachsen. Ein fliegendes Pandämonium?

Wulf brüllt den verbliebenen Agenten *"Rückzug!"* entgegen und rennt dann zusammen mit den KGIA-Männern zurück zu der Streitmacht vor den Toren des Palasts...