

Schatten im Zwielficht VI

Die Seeschlacht von Andalkan

17. Tsa 1019 BF

In der Fünften Sphäre schweift der Herr der Schlachten zufrieden über die Ostküste des maraskanischen Eilands Andalkan. Das kommende Blutwerk - welches die Chronisten der Sterblichen später als die 'Seeschlacht von Andalkan' beschreiben werden - hat die Aufmerksamkeit des blutigen Gottes erregt. Die Schlacht zwischen dem Bund der Schatten und den Truppen der Borbaradianer beginnt...

Das Lager der Borbaradianer befindet sich einige Dutzend Schritt landeinwärts, eine trutzige Küstenbastion ist vorgelagert. Insgesamt sind dort sicherlich über 150 Mann stationiert. Drei Thaluckten und zwei Zedrakken, die Besatzungen größtenteils aus maraskanischen Piraten bestehend, liegen in der Bucht vor Anker.

Die Flotte der Angreifer setzt sich hingegen aus sieben Schiffen zusammen. Drei der Schiffe, die Galeasse 'Golgaris Flügel' sowie die beiden Dromonen 'Rabenschabel' und 'Schwarzer Lotos', sind der Schwarzen Armada zugehörig, an Bord befinden sich zusätzlich drei Banner des Schwarzen Bund des Kors. An den Masten dreier weiterer Schiffe, der Schwone 'Amboss' sowie ihren beiden Begleitschiffen der 'Finsterkamm' und der 'Schwarze Sichel', flattern die Wimpel der Perlenmeerflotte im stetig wehenden Sural. Angeführt wird die Flotte von der Zedrakke 'Opalglanz', dem Flaggschiff des Mithamer Königshauses.

Während die 'Opalglanz' und die Perlenmeer-Flottille langsam an Fahrt verlieren senken sich die Riemen der Schwarzen Galeeren im Gleichtakt in das gischende Wasser der Bucht. Unbarmherzig steuern die fast turmhohen Kriegsschiffe auf die dort vor Anker liegenden, wesentlich kleineren Schiffe der Borbaradianer zu und rammen die Schiffe ohne auch nur an Fahrt zu verlieren auf den Grund des Meeresbodens. Anschließend besiegeln zwei Breitseiten der 'Golgaris Flügel' das Schicksal der Küstenbastion. Nur wenige Überlebende schaffen es an Land zu gelangen und ziehen sich dort in das befestigte Lager am Dschungelrand zurück.

Fast im Gleichtakt werfen die Schwarzen Schiffe den Anker aus und die Landungstruppen werden mit unzähligen Ruderbooten an den Strand gebracht. Die mittelreichischen Schiffe sowie die 'Opalglanz' halten sich dagegen weiterhin im Hintergrund. Weniger als eine halbe Stunde später formieren sich die angelandeten Truppen zu zwei großen Angriffstruppen. Das Blutbanner marschiert im Süden auf, neben der vernarrten Hauptfrau Dhamara Galantis steht auch der Vierte Gezeichnete Roban Loken von Hammerstein, den blau schimmernden Hammer Mjolnr und das Barbarenschwert Mor'tem Tok drohend erhoben. Zwei Dutzend schwer gerüstete Thaluser Löwen sowie ein weiteres Dutzend Söldner aus Mengbilla unter der Führung von Reto Tergelstirn und dem Kor-Geweiheten Giovanni ter Vincetta flankieren das Blutbanner. Zwischen den geordneten Reihen des Blutbanners drängeln sich auch die zwölf von den Schatten angeheuerten Wülfchsen blutgerig nach vorne. Der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust von Menzheim steht bereits einige Schritt vor den Söldnern, die Vorfreude auf die dräuende Schlacht zeichnet sich auf seinen Gesichtszügen ab. Die beiden anderen Banner des Schwarzen Bunds marschieren im Osten auf - das Mantkorbanner unter dem Kor-Geweiheten Bisfrabul Blutschluck und das Obsidianbanner unter dem Söldnerführer Esquiro Perdido Dorkstein. An der Seite des Söldnerführers Dorkstein befindet sich auch der Golgarit Härmhardt von Eberstamm-Mersingen, schwer gerüstet mit Schild und Rabenschabel. In einiger Entfernung stampfen die zwei Mithamer Lehmgolems sowie die beiden auf der Waldinsel Alloum dem selbsternannten Magiergrafen Samuel von Edas abgenommenen Steingolems heran und hinterlassen tiefe Abdrücke im nassen Sand. Klirrend schlagen sich die Söldner auf die gerüstete Brust, grölend tönen die Schlachtruhe über das Feld und mehr als ein blutrünstiges Gebet wird in dieser Stunde vom Herrn der Schlachten wohlwollend erhört.

Der Sturm auf das Lager beginnt.

Während die Fernkampfverbände die Palisaden und Wachtürme des Lagers mit Pfeilen und Bolzen eindecken und so die gegnerischen Bogenschützen auf den Wehrgängen größtenteils zurück in ihre Deckung zwingen stürmen die Truppen auf das Lager zu. Bereits wenige Minuten später erreicht das Blutbanner unter lediglich geringen Verlusten das Südtor des Lagers, der Vierte Gezeichnete Roban Loken, Giovanni ter Vincetta und Dhamara Galantis kämpfen dabei an vorderster Front. Linkerhand fahren die blutrünstigen Wülfchsen wie Sichel unter die borbaradianischen Verteidiger während rechterhand Ungrumm Eisenfaust mit der Unterstützung dreier Marus die Palisade fast mühelos einreißt. Der Kor-Geweihete Giovanni, vollkommen von der blutigen Aura seines Gottes durchdrungen, marschiert derweil alleine durch die Reihen der Feinde und zerstört schließlich einen der Stützpfiler des Wachturms. Knirschend bricht der Turm nach hinten um und begräbt zahlreiche Verteidiger unter sich. Immer mehr Angreifer drängen nun durch die entstandenen Breschen in das Lager ein und treiben die Verteidiger vor sich her. Die Marus wülfen fürchtlich, bisweilen scheinen die blutrünstigen Echsen sogar nicht einmal zwischen Freund und Feind unterscheiden zu können (oder zu wollen?).

Fast zeitgleich erreichen die beiden anderen Banner des Schwarzen Bunds, ebenfalls nur mit leichten Verlusten, die östliche Palisade des Lagers. Angeführt von Bisfrabul Blutschluck und Esquiro Perdido Dorkstein schlagen die Söldner eine Bresche in die Palisade, während andere bereits ihre Hellebarden wie Enterhaken genutzt haben und sich an der Palisade hochziehen. Wenige Minuten später drängen die Angreifer auch hier in das Lager der Borbaradianer ein und drängen die Verteidiger zurück. Der Kor-Geweihte Bisfrabul Blutschluck hält blutige Ernte unter den Gegnern und auch unter den Schlägen des Golgarten Härmhardt von Eberstamm-Mersingen findet mehr als einer der Verteidiger den Tod auf dem Schlachtfeld.

Unter den bellenden Befehlen der Söldnerführer rücken die Angreifer nun weiter in das Lager vor. Einige der Verteidiger stellen sich ihnen entgegen und werden niedergemacht, die meisten Verteidiger ziehen sich jedoch bis an den Rand des dichten Dschungels zurück. Währenddessen versucht sich ein einzelner versprengter Borbaradianer auf dem einzig verbliebenen Wachturm so unsichtbar wie nur irgendwie möglich zu machen.

Die Moral der Verteidiger ist nun endgültig gebrochen, viele der Männer lassen ihre Waffen fallen und ergeben sich flehend. Während Giovanni einen dieser waffenlosen Schwächlinge niedermacht besinnt sich Ungrimm Eisenfaust auf die Gebote der Lewin und gewährt einem der Borbaradianer Gnade. Als der größte und stärkste der Maru-Söldner sich auf den wehrlosen Mann stürzen will entbrennt sogar ein Kampf zwischen dem Dritten Gezeichneten und der Wütechse. Ungrimm von Menzheim entscheidet das Duell für sich und gewinnt so die Achtung der blutrünstigen Marus – eine Tat, die sicherlich einigen der Verteidigern das Leben gerettet hat.

Am Ende haben die Truppen der Schatten etwas mehr als ein Dutzend Gefangene gemacht, die restlichen Verteidiger haben bei der Eroberung ihr Leben verloren. Das Lager der Borbaradianer ist erobert!

Doch in der Siebten Sphäre regt sich der Jenseitige Mordbrenner. Sein Blick wendet sich gen Andalkan und die Sterblichen erzittern. Blutgierig schickt der Blutdürstige Zerfleischer seine Heerscharen gegen die Sterblichen. Das Schlachten beginnt...

Plötzlich erklingen wimmernde und klagende Kinderschreie aus dem Dschungel. Darunter mischen sich gutturale Kriegsrufe in einer unbekannt, archaischen Sprache und das Brüllen wilder Shere.

Dunkelhäutige Barbaren, gewaltige Äxte und wuchtige Kriegshämmer schwingend, bahnen sich ihren Weg auf das Lager zu. Ein riesiger Mantikor zwingt seinen massigen Körper zwischen zwei Dschungelriesen hindurch, das Holz der gewaltigen Stämme knirscht bedenklich. Hinter ihm stampfen aufrechtgehende Bären mit dem Haupt eines gehörnten Shers berstend und brechend durch das Unterholz des Dschungels.

Das wahrhaftige Grauen sind aber die deformierten Kindersoldaten mit tränenverschmierten Gesichtern, gerüstet mit zerschlagenen Gambesons und scharfen Schwertern, welche mit seltsam verrenkten Gliedern und ruckartigen Bewegungen auf die Truppen der Schatten zuhumpeln und dabei doch eine beängstigende Geschwindigkeit aufweisen. Aus der Brust einer dieser beklagenswerten Kreaturen bricht für einen kurzen Augenblick eine violett schimmernde Krabbenschere hervor.

Am Himmel über dem Lager erheben sich indes schwarze Verballhornungen von Greifen in die Lüfte, heiße Höllenglut funkelt unter dem krausen Gefieder der dämonischen Unwesen. Vier glühende Hörner zieren das Haupt der Irrhaken und ihr schrilles Krächzen lässt die Ohren schmerzen.

Dahinter gewinnen drei über fünf Schritt lange, schwarz geflügelte Dämonenschlangen schnell an Höhe. Jede der Karakulum trägt einen Reiter auf dem Rücken: Einen Mann mit schrecklichen Brandnarben im Gesicht, einen Zwerg mit einem widerlich deformierten und mit Metallplatten bestücktem Kopf und einen Magier.

In der Sieben Sphäre wendet nun auch der Herr des Verbotenen Wissens seinen düsteren, verheißungsvollen Blick gen Andalkan. Klirrend zerspringt ein Spiegel und die Sterblichen erkennen...

Auf der mehrere hundert Schritt entfernt vor Anker liegenden 'Opalganz' beobachtet derweil der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer die Geschehnisse am Strand. Der Sharuch Salpikon Savertin, die Achazhexe Tzuktzal, K'Mhar Adaque Turselin und sein Kampfgefährte Keideran von Charasim stehen an seiner Seite.

Dann tritt K'Mhar Zhurlan T'Pelrar auf das Deck der 'Opalganz'. Seine Gesichtszüge verschwimmen, sein Haupthaar schwindet und gibt den Blick frei auf eine scharlachrote, von verwachsenen Narben entstellte Glatze. Plötzlich blickt statt dem freundlichen Gesicht von Zhurlan T'Pelrar die hämisch grinsende Fratze von Gauss Cordovan Eslam Galotta, des einstigen Ersten Hofmagiers unter den Kaisern Reto und Hal und nach seinem Verrat an Reich und Göttern der meistgesuchte Reichsverräter Aventuriens, den Schatten entgegen und spricht:

"Es ist vollbracht! Savertin, Schatten, Malträger... ihr alle seid mir in die Falle getappt, ausnahmslos alle. Das Orakel von Altaia, nur eine meisterhafte Illusion! Nicht die Götter sprachen zu euch, Xeraan tat es! Der Bau der Schwarzen Feste auf Andalkan,

ebenso nur eine meisterliche Illusion! Ich habe euch beobachtet, die ganze Zeit, nichts blieb mir verborgen! Alles was ihr getan habt, alles nur um hier und jetzt die Falle zuzuschnappen zu lassen! Ihr alle werdet heute euren Tod finden, ausnahmslos!"

Noch bevor die anderen Schatten reagieren spricht Keideran bereits einen Paralyz-Cantus auf den verräterischen Zhurlan (oder Galotta?). Der Beni Dervez Nazir reagiert geistesgegenwärtig und verbündet dem paralysierten Verräter die Augen, so dass diesem kein weiterer Blick auf seine Gegner gewährt wird.

In der Siebten Sphäre fletscht der Jenseitige Mordbrenner die mit Widerhaken versetzten, dolchartigen Zähne. Sein Blick ruht weiterhin auf Andalkan und die Sterblichen hauchen vor Schmerzen schreiend ihr Leben aus. Er grunzt vor Zufriedenheit. Das Schlachten setzt sich fort...

Im ehemaligen Lager der Borbaradianer formieren sich die Truppen der Schatten, um dem Ansturm der widernatürlichen Kreaturen standzuhalten. Die Maru-Söldner sowie die Golems reihen sich an vorderster Front nebeneinander, ebenso Ungrimm Eisenfaust, Roban Loken von Hammerstein und die beiden Kor-Gewehten Bisfrabal Blutschluck und Giovanni ter Vincetta. Beide rufen die Gunst ihres blutigen Herren an und dieser gewährt sie ihnen gern.

Der Sturm auf die Truppen der Schatten beginnt.

Schriell kreischend steigen die Irthalcken und Karakulum über den in enger Formation stehenden Soldnern in die Höhe und lassen gleißendes Höllenfeuer und Säurekugeln auf die Gegner weit unten ihnen herabregnen. Mehr als einer der Männer wälzt sich gleich einer lebenden Fackel am Boden und auch Giovanni und Härnhardt werden schwer von den ätzenden Tonkugeln der Karakulum-Reiter getroffen.

Zeitgleich krachen die Bärbullen mit wütend gesenkten Häuptionen in die Reihen der Verteidiger und werden nur an manchen Stellen von den Marus und Golems aufgehalten. Der Dritte Gezeichnete Ungrimm Eisenfaust trifft einen der Bärbullen mit einem magisch verstärkten Feuerbolzen und die Chimäre geht brennend und vor Schmerzen brüllend zugrunde. Der Vierte Gezeichnete Roban Loken stellt sich einem weiteren anstürmendem Bärbullen in den Weg und zerschmettert ihn mit einigen wohlgezielten Hammerschlägen. Der Kor-Gewehte Giovanni wendet sich, seine schweren Verätzungen missachtend, zusammen mit seinem Kampfbruder Bisfrabal gegen den Mantukor. Die Schützen der Schatten konzentrieren sich derweil auf die menschlichen Reiter der Dämonenschlangen und es gelingt ihnen, einen der drei Reiter von seinem Reittier zu schießen. Schreiend fällt der Mann vom Himmel, ehe ihm der harte Aufprall den Schädel zerplatzen lässt.

Schlummer jedoch sind missgestalteten Kinder, welchen den Beschuss der Soldner einfach ignorieren und urchinnigen Dämonen gleich in die Reihen der Verteidiger springen. Immer wieder brechen Klauen und Stacheln, aus ihren eigenen Knochen geformt, aus den Körpern der jämmerlich heulenden Kinder und sogar einige der Marus werden unter den obszönen Kinderkreaturen begraben und regelrecht auseinandergerissen. Manchmal kann für wenige Augenblicke eine schemenhafte, violett glommende Fratze in den schmerzverzerrten Gesichtszügen der geschändeten Kinder ausgemacht werden. Gebrochene Beine setzen sich wieder zusammen, zerschmetterte Arme wachsen nach und eingeschlagene Schädel formen sich neu. Viele der hartgesottener Soldner des Schwarzen Bunds empfinden in diesem Augenblick zum ersten Mal seit langer Zeit wieder Grauen und echte Panik.

Der Ruf des N'Churr wird übermächtig. Mit einem animalischen Schnauben verwandelt sich der Dritte Gezeichnete Ungrimm Eisenfaust von Menzheim in einen lebhaftigen Leviatan und reißt einem Bärbullen beide Hörner aus dem Schädel. Ehrfürchtig gehen die Marus auf die Knie. Krr'Thon'Chh! Roban von Hammerstein fällt den letzten Bärbullen mit einem wuchtigen Schlag in die Brust. Knochen bersten. Giovanni schlägt dem Mantukor mit beiden Rabenschneibeln den Kopf ein. Der Schädel kracht.

Doch gegen die deformierten Kindersoldaten haben die Truppen der Schatten keine Chance. Dem Vierten Gezeichneten gelingt es sogar eine der schändlichen Kreaturen in zwei Teile zu zerschlagen, doch das Kind zieht jämmerlich weinend seinen zerquetschten, abgetrennten Unterleib wieder zu sich und Fleisch, Knochen und Sehnen wachsen unter Knacken und Bersten langsam wieder zusammen. Der Dritte Gezeichnete zermalmt mehrere der widernatürlichen Kreaturen, doch selbst von diesen tödlichen Wunden erholen sich die vor Schmerzen schrill kreischenden Kindersoldaten wieder.

Nachdem ein weiterer Säureregen die Rüstung des Golgariten Härnhardt komplett zerstört erkennt dieser die Aussichtslosigkeit der Lage und ruft zum Rückzug. Der Söldnerführer Esquiro Perdido Dorkstein tut es ihm gleich und auch die übrigen Truppen folgen nach und nach. Ungrimm Eisenfaust springt zwischen die mittlerweile am Dschungelrand angekommenen Barbaren und zusammen mit den nachfolgenden Marus sichert er so zumindest diese Flanke. Giovanni und Bisfrabal stehen Seite an Seite gegen die Kindersoldaten und wohl nur durch den blutigen Segen seines Gottes gelingt es Giovanni gar eines der dämonisch verseuchten Kinder endgültig vom Antlitz Deres zu tilgen.

Dann jedoch brechen weitere Dämonen aus dem dichten Unterholz des Dschungels. Mordlüsterne Zanüm springen rasend vor Blutdurst unter die Reihen der Verteidiger und halten blutige Ernte. Mehr als einer der Dämonen wird sogar unsichtbar und nur die blutig schäumenden Fleischklumpen seiner Opfer verraten den wütenden Katzendämonen noch. Violett schimmernde, masmatisch stinkende Nebelwolken treiben die letzten Verteidiger panisch vor sich her. Ungrumm Eisenfaust und die beiden Kor-Geweihten ziehen sich nun ebenfalls zurück, während die Marius in ihrem letzten blutigen Gemetzel ihren Gott Krr'Thon'Chh ein letztes Mal Ehre erweisen. Einer der unsichtbaren Zanüm verbeißt sich in Bisfrabul Blutschluck und reißt diesen fast auseinander, doch Giovanni kann seinen schwer verwundeten Waffenbruder gerade noch mitschleifen.

In einiger Entfernung vor dem Südtor des Lagers marschieren indes schwarzrot gewandete Söldner auf, ihre Wappenröcke zeigen eine schwarze, siebenstrahlige Dämonenkronen auf rotem Grund. Esquiro Perdido Dorkstein erkennt einen der Söldnerführer und will überlaufen, doch Härnhardt schlägt den Mann kompromisslos mit der flachen Seite seines Rabenschnabels bewusstlos und lässt ihn mitnehmen.

Nach und nach erreichen die letzten Überreste der Truppen der Schatten den Strand, dicht verfolgt von mordlüsterne Zanüm, wahnsinnigen Kunderdämonen und dem Höllenfeuer der über ihnen kreisenden Irthalten. Mit letzter Hoffnung blicken die Männer auf die Ruderboote und dann weiter auf die Schiffe in der Bucht... und ihr Blick wird starr...

Über dem blutigen Gemetzel erhebt sich ein weiterer Karakul. Auf dem geschuppten Rücken der Dämonenschlange sitzt Gaus Cordovan Eslam Galotta und beobachtet zufrieden das grausame Massaker unter sich.

In der Siebten Sphäre taucht Charyptoroth aus dem nachtblauen Pfuhl auf. Unbarmherzig schickt die Herzogin der Nachtblauen Tiefe ihre Dienerschar gegen die Sterblichen. Das Ersäufen beginnt...

Während auf dem Eiland Andalkan noch die ersten wütenden Bärullen aus dem Unterholz brechen beginnt das Wasser um die 'Opalglanz' herum zu schäumen. Überall tauchen matt glänzende, schuppige Körper aus den Tiefen des Meeres auf: Risso, Krakonier, Blaue Mahre und andere, niemals zuvor erblickte Tiefseekreaturen. Die Kreaturen der Tiefe beginnen fast augenblicklich an den Bordwänden des Schiffs hochzuklettern.

Einige Dutzend Schritt von der 'Opalglanz' entfernt brodeln das Wasser. Zähflüssige Gischtblasen treiben glucksend an die Oberfläche, platzen mit hässlichem Schmatzen auf und spucken grünlich schillernde Faulgase aus. Das gleiche unheilige Schauspiel spielt sich in der Nähe der 'Schwarzen Sichel' und der 'Finsterkamm' ab.

Das Wasser um die beiden Dromonen 'Rabenschnabel' und 'Schwarzer Lotos' fängt hingegen an zu kochen und Blasen zu werfen. Einzelne Riemen fangen sogar Feuer während ölig schimmernder Wasserdampf aufsteigt und beide Schiffe komplett einhüllt. Vier schiffsgroße, von innen heraus glühende Quallenwesen wühlen sich durch das Wasser bis an die Oberfläche.

Augenblicke später teilen sich auch die Wassermassen nahe der 'Opalglanz' und ein gewaltiges Etwas taucht auf. Rauschend fließt stinkendes Brackwasser in Strömen von dem titanischen Ungetüm ab während sich die unheilige Monstrosität immer höher aus dem schäumenden Wasser erhebt. Ein gewaltiger Baum mit knorrigen Beinen und vier riesigen Hörnern, von nachtblauen Adern durchzogen. Wenn die Bäume auf der See wurzeln...

Weitere dieser baumartigen Ungetüme sind direkt unter der 'Schwarzen Sichel' und der 'Finsterkamm' aufgefaucht. Holzplanken krachen berstend, die beiden Kriegsschiffe werden von den riesigen Kreaturen regelrecht aus dem Wasser gehoben.

Der gewaltige Vorderteil der Monstrosität in der Nähe der 'Opalglanz' senkt sich ab und klatscht auf die gischtende Wasseroberfläche. Nachtblaue Wasserfäden und schleimige, baumdicke Tentakeln ziehen Wrackteile und Leichen gleichermaßen in die riesige Maulgrotte. Ein tiefes, gleichmäßiges Brummen wie von einem gigantischen Signalhorn ertönt. Auf dem Rücken des Ungetüms sind turmartige Plattformen zu sehen, auf denen schwarzrot gewandete, völlig durchnässte Kämpfer Schwere Aale ausrichten. Am hinteren Ende des Ungetüms steigen zwei Magier auf eine Holzplattform – Vespertilio Organo und, wie der Vierte Gezeichnete Roban Loken später erkennen wird – der verräterische Rakolus. Aus dem schwarzen Holzgewirr des Meeresungetüms steigen zudem zahlreiche groteske Menschenchumären in die Höhe: Dort, wo eigentlich die Beine sein sollten wachsen menschliche Arme aus dem geschundenen Torso, die Arme wiederum wurden durch ledrige Schwüngen ersetzt; Lederschwüngen, die einst von Vespertilio erschaffenen zwölfgötterlästerlichen Mischwesen aus der Sargasso-See.

Am östlichen Horizont, weit draußen vor der eigentlichen Bucht, steigt indes schwarzer, öliger Rauch auf. Weit über ein Dutzend Schiffe tauchen dort am Horizont auf, die schwarze Dämonenkronen auf rotem Grund flattert vielfach im Wind. Angeführt wird die Armada von einem riesigen, tief-schwarzen Viermaster.

An Bord der 'Opalglanz' haben sich die Verteidiger an der Reling positioniert und erwehren sich der zahlreichen Angreifer. Große Krabbenkreaturen mit vier Armen, zwei davon in gewaltigen Krebscheren endend, gelangen an Bord, doch Wulf Steinhauer tötet die meisten dieser widernatürlichen Meereskreaturen und auch der Novadi Nazir hält sich wacker gegen diese Hummerier genannten Wesen.

Keideran treibt mit geschickten Schlägen seines Magierstabs mehrere Krakonier und Risso zurück ins Meer und auch die übrigen Verteidiger halten reiche Ernte unter den Meereskreaturen. Dann jedoch fegt die erste Salve der Schwere Aale über das Deck der Opalglanz und reißt Freund und Feind gleichermaßen in den Tod. Der Schatten Leronto Dagenfell treibt einen Krakonier mit einem Höllenpein-Cantus vor sich her nur um sich wenig später, wohl von Borbarads geheimer Macht in den sieben klassischen Formeln des Dämonenmeisters korrumpiert, gegen die eigenen Leute zu wenden. Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinbauer bemerkt dies jedoch sofort und bereits Augenblicke später haben zwei Krieger der Sternschatten den Magier erledigt. Schließlich gelingt es den Verteidigern an Bord der 'Opalglanz' jeden einzelnen Angreifer tot oder lebendig zurück ins Meer zu treiben.

An Bord der 'Amboss' übernimmt Karim mit einem kräftezehrenden Imperavi-Cantus einen der verbliebenen Hummerier und befiehlt diesem ihn zur Galeasse 'Golgari's Flügel' zu bringen – eine Aktion die schon wenig später für die Rettung so manches Helden verantwortlich sein wird. Keideran bemerkt indes wie der ihm bis dato noch unbekannte Rakolus auf der Dämonenarche eine Beschwörung vollenden will und es gelingt ihm, diese in letzter Sekunde zu verhindern. Im lichtlosen Grau der Zwischenwelt ziehen sich unzählige Nephazzim zurück in ihre Domäne.

Die 'Opalglanz' scheint verteidigt, doch um die übrigen Schiffe der Flotte der Schatten steht es schlecht.

Die 'Schwarze Sichel' hängt mittlerweile fast zur Hälfte in der Maulgrotte der riesigen Dämonenarche. Zwei knochenartige, an die Rippenbögen einer Seeschlange erinnernden Knochenzacken stecken tief im Leib der mittelreichischen Karavelle. Armdicke Tentakeln brechen Planken aus der Bordwand, knirschend bewegen sich die beiden klaffenden Holzkiefer aufeinander zu. Scheinbar wirkungslos verschwinden die Geschosse der Schwere Rotzen im dunklen Schlund des Ungeheuers. Ein Mast knickt unter der brutalen Kraft des Ungetüms ein und fällt krachend auf das Deck der Schwarzen Sichel. Matrosen springen schreiend über Bord, doch sie werden im faulig schäumenden Wasser fast sofort von unzähligen Scheren, Zähnen und Klauen zu blutigen Stücken zerfetzt.

Um die 'Finsterkamm' steht es sogar noch schlechter. Zwei der kolossalen Baumstämme, die der monströsen Dämonenarche wohl als Beine dienen, drücken die Karavelle erbarmungslos nach unten. Holz knirscht ächzend, die Masten brechen und begraben Männer unter sich. Dicke Tentakeln wachsen mit unheimlicher Schnelligkeit aus der korkigen Haut der Baumbeine und nähren sich gierig an den frischen Leichen. Unheiliges Wasser und hellrotes Blut wird durch nachtblaue Adern zurück in das Unwesen gepumpt. Auch hier springen viele Matrosen panisch von Bord, doch unzählige Meereskreaturen und das nachtblaue Wasser ziehen die armen Seelen für immer in das Reich der Unbarmherzigen Ersäuerin. Auf dem Rücken der Dämonenarche steht eine gewaltige schwarze Pyramide. Dort oben steht der schwarze Kapitän des Ungeheuers und beobachtet zufrieden das blutige Schauspiel weit unter sich.

Die Bordwand der großen mittelreichischen Schwone 'Amboss' wird indes von unzähligen schuppigen Leibern verdeckt. Krakonier, Risso, Blaue Mahre und weitere, teils widernatürlich scheinende Meereskreaturen klettern an Bord. Die mittelreichischen Seesoldaten und die Magier der Al'Achami halten auf dem Deck des Schiffes unter den anstürmenden Angreifern jedoch blutige Ernte.

In Küstennähe kämpfen währenddessen die Besatzungen der drei Schwarzen Galeeren verzweifelt um ihr Überleben. Die beiden Dromonen 'Rabenschnabel' und 'Schwarzer Lotos' sind weiterhin von ölig schimmerndem Wasserdampf umgeben. In den dicken Dunstschwaden tauchen immer wieder die Umrisse der riesigen, von innerem Feuer erfüllten Quallenwesen auf.

Für einen kurzen Augenblick sind die beiden Schatten Morcana von Brabak und Kurilian an Deck der 'Rabenschnabel' zu erkennen. Augenblicke später wird eines der beiden feurigen Quallenwesen mit hellen Lichtfäden zwischen die beiden Magier gezogen und vergeht dampfend in einem gleißend hellen Lichtball.

Die 'Golgari's Flügel' wird ebenfalls von unzähligen Meeresbewohnern geentert. Über der Galeasse drehen zudem die schwarzen Irthalken und die geschuppten Leiber der Karakulum ihre Kreise und lassen Feuer und Säure auf die Verteidiger regnen. Die heiße Höllenglut der lästerlichen Greifenkreaturen brennt unzählige Löcher in Segel und Planken und macht auch vor den panisch flüchtenden Matrosen nicht halt. Am Bug der Galeasse bilden einige Matrosen gerade eine geordnete Formation gegen einen ungewöhnlich großen Krakonier, doch ein explodierender Sordulsapfel löst die Formation augenblicklich in verätzte Fleischklumpen und jämmerlich schreiende Verwundete auf. Am Heck der Galeasse haben sich gut ein Dutzend Matrosen um die beiden Schatten Kalman von Silas und Rondradan Giovarez-Florios versammelt und erwehren sich dort dem Ansturm zahlreicher Fischmenschen. Die heiße Höllenglut der Irthalken wird von einem unsichtbaren Schild einige Schritt über den beiden Magiern abgeblockt, die hinter ihnen auf Deck befestigte Durthanische Sphäre II dient ihnen gleichsam als Schild in ihrem Rücken.

Mittlerweile ist der auf dem Rücken eines Hummeriers reitende, durch Verhehlungsmagie verborgene Karim an Bord der 'Golgari's Flügel' angekommen. In knappen Worten berichtet er Kalman von Silas von dem Massaker am Strand und drängt auf die Rettung der dort verbliebenen Truppen. Kalman von Silas nickt und gemeinsam mit dem Schatten Rondradan Giovarez-Florios steigen sie in die Durthanische Sphäre II. Im Inneren der Sphäre murmelt Kalman von Silas die uralten Zauberformeln und bereits wenige Augenblicke später verschwindet die Durthanische Sphäre II im farblos grauen Dunst der Zwischenwelt – nur um einen einzigen Wimpernschlag später hart im nassen Sand an der Küste Andalkeans aufzuschlagen.

Die wenigen verbliebenen Truppen der Schatten am Strand reagieren fast sofort. Der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust schiebt den protestierenden Giovanni sowie den schwer verletzten Bisfrabal Blutschluck in die Sphäre. Der Vierte Gezeichnete Roban Loken von Hammerstein, der Golgari Hämhardt von Eberstamm-Mersungen, der Soldnerführer Reto Tergelstirn aus Mengbilla und der Knappe

Gero aus Menzheim folgen. Während der Hauptmann der Thaluser Löwen Harak al'Ahmad und die Söldnerführer Dhamara Galanis und Esquiro Perdido Dorkstein (letzterer lautstark protestierend) mit den wenigen verbliebenen Truppen zurückbleiben gelingt es Ung Grimm Eisenfaust seine kalte Wut zu zähmen und die Kontrolle über seinen Körper zurückzuerlangen. Zähneknirschend steigt der Angroscho in die Sphäre und bereits wenige Augenblicke später taucht die Durthanische Sphäre II erneut in das farblose Wabern des Lumbus ein.

Währenddessen bereiten die Magier der Schatten unter der Spruchführung von Sharuch Salpikon Savertin die Entschwörung der gewaltigen Dämonenarche vor. Das obszöne Dämonenschiff hebt wie zur Antwort seine kolossalen Baumbeine. Gleich einem Wasserläufer bewegt sich die Monstrosität nun über das schäumende Wasser und nähert sich fast schon unheimlich schnell der Zedrakke 'Opalglanz'.

Kurz bevor die Dämonenarche die 'Opalglanz' erreicht bricht die Durthanische Sphäre II aus der Zwischenwelt zurück in die Dritte Sphäre und landet krachend auf dem Deck des Schiffes, zwei glücklose Krieger der Beni Dervez unter sich begrabend. Mit knappen Worten werden die Neuankömmlinge vom Verrat von Zhurlan T'Pelrar unterrichtet.

Dann ist die Stunde der Magier gekommen. Ein feiner Blutstrom rinnt aus der Nase von Adaque Turselin doch sie bleibt standhaft. Der Sharuch Salpikon Savertin reckt sein Bannschwert drohend gegen das dämonische Ungeheim und brüllt ihm die Bannformel inbrünstig entgegen. Nicht passiert. Dann kracht der tonnenschwere Leib der Dämonenarche gegen die Bordwand der Zedrakke. Panisch schreiend verlieren einige Matrosen das Gleichgewicht und gehen von Bord.

Die Gezeichneten zögern nur wenige Augenblicke. Als Roban Loken von Hammerstein auf dem Rücken des Baumschiffs dann auch noch den verräterischen Rakolus entdeckt kennen die Männer kein Halten mehr und entern gemeinsam mit dem Magier Keideran und zwei Kriegern der Sternschatten das Oberdeck der Dämonenarche. Fast zeitgleich springen Giovanni, Bisfrabul, Reto Tergelstürn, Härnhardt, Yherwan Machmud ben Edülef mit den vier Mungos und Nazir mit den restlichen Beni Dervez in die Maulgrofte des Baumdämons und stellen sich dort wagemutig gut zwei Dutzend Krakoniern entgegen.

Karim hat sich währenddessen soweit wie möglich aus dem Kampfgeschehen zurückgezogen und beobachtet besorgt das schreckliche Schauspiel um die 'Opalglanz' herum.

Die Flotte der Borbaradianer hat den Eingang der Bucht mittlerweile erreicht. Drohend liegen die Schiffe gerade außerhalb der Geschützreichweite. Die Schiffe der Borbaradianer greifen nicht in den Kampf ein, sie warten nur ab.

An Bord des riesigen schwarzen Viermasters verdichtet sich der ölige Rauch und kriecht dann wabernd die Bordwand hinab in das grünblaue Wasser des Perlenmeers. Im Zentrum des schwarzen Rauchs ist ein buckeliger Magier in schwarzem Beschwörungsgewand zu erkennen. Der ölige Dunst färbt das Wasser vor der fremdartigen Galeasse nachblau. Aus der lichtlosen Tiefe erhebt sich eine monströse Spinnenkreatur. Der aufgedunsene Körper wird von acht haarigen, gehörnten Beinen getragen. Dort, wo die Beine das Wasser berühren, züngeln nachblaue Flammen an den Spinnenbeinen entlang bis über die Wasseroberfläche. Der Schädel des dämonischen Unwesens erinnert an einen riesigen, grotesken Menschenkopf, gesäumt von einem Paar schleimig tiefenden Maulzangen. Die acht Augen verschlingen alles Licht. Der bucklige Magier deutet auf die 'Amboss' und der dunkle Blick des Achtgehörnten fixiert die mittelreichische Schwone. In den deformierten Zügen des Schädels formt sich ein heimtückisches Grinsen.

Die titanische Dämonenspinne setzt sich mit beachtlicher Geschwindigkeit in Bewegung, die acht gehörnten Beine hinterlassen eine bläulich brennende Spur auf der schäumenden Wasseroberfläche.

Die 'Schwarze Sichel' ist mittlerweile komplett in der Maulgrofte der riesigen Baum-Monstrosität verschwunden. Von der Besatzung fehlt jede Spur, Überlebende sind wohl kaum realistisch. Unterhalb der Vorderseite des Unwesens schäumt das Wasser noch immer. Grünliche, faulige Blasen brechen auf, vereinzelt färbt sich das Wasser auch noch blutrot. Die nachblauen Wesen in der Tiefe halten ein blutiges Festmahl. Auch von der 'Finsterkamm' fehlt jede Spur. Die riesige Baumspinne mit der schwarzen Pyramide auf dem Rücken ist halb untergetaucht, nur noch zwei der vier Beinpaare sind über der aufgepeitschten Wasseroberfläche zu sehen. Unweit der Monstrosität, etwa dort wo sich vermutlich die Maulgrofte befindet, schäumt das Wasser. Immer wieder treiben blutrote Blasen nach oben und platzen träge schmatzend auf. Für einen Augenblick glaubt ihr sogar einen verzweifelt zappelnden Menschen zu erkennen, doch matt schimmernde Tentakeln ziehen die arme Seele zurück in die nachblaue Tiefe.

Plötzlich ertönt eine gewaltige Explosion alle anderen Geräusche. Dort, wo sich eben noch die Dromone 'Schwarzer Lotos' befunden hat, lecken nun mehrere Dutzend Schritt hohe Flammen in die Höhe. Nur Augenblicke später ertönt ein weiterer gewaltiger Knall und die Dromone 'Rabenschnabel' vergeht in einer gleißenden Explosion aus rotgrünen Flammen. Niemand kann dieses Inferno überlebt haben. Die Segel der Galeasse 'Golaris Flügel' brennen an mehreren Stellen, einer der vier Masten ist umgeknickt. Das schwarze Schiff ist offensichtlich manövrierunfähig.

Währenddessen haben die Gezeichneten die Verteidiger auf dem "Oberdeck" der Dämonenarche ohne Probleme niedergemacht. Vespertilio lässt sich von zwei seiner Lederschwingen in die Lüfte tragen und entkommt so gerade noch rechtzeitig dem Zugriff der Gezeichneten. Rakolus erhebt sich auf einem geschuppten Karakul in die Lüfte und will es ihm gleichtun, doch Keideran gelingt es die Dämonenschlange zu bannen und der verräterische Halbelf stürzt, seines Reiters abrupt beraubt, in das schäumende Wasser der Bucht. Keideran und Ungrimm legen sodann Feuer auf dem Rücken der Dämonenarche, doch die züngelnden Flammen werden fast sofort wieder von nachtblauem Wasser ersäuft. Auch der Angriff auf die schrittdicken Baumbeine bleibt erfolglos. Kaum wahrnehmbar vernimmt Keideran von Charasum jedoch das Schlagen eines Herzens – möglicherweise die Schwachstelle der monströsen Kreatur? Während der Vierte Gezeichnete Roban Loken voller Zorn elementares Feuer zur Hilfe ruft drängen Wulf Steinhauer, Ungrimm Eisenfaust, Keideran von Charasum und die beiden Sternschatten daher über eine zuvor entdeckte hölzerne Luke in den Leib des Dämonenschiffs und hoffen, das dämonische Ungeheuer von Innen heraus bekämpfen zu können.

Im Inneren der Dämonenarche stellen sich den Gezeichneten riesige entartete Krakonier und gigantische, aufrecht gehende Krabben entgegen. Während Ungrimm Eisenfaust den gefährlichen Kreaturen die Stirn bietet und einem der über drei Schritt großen Krakonier mit einem gewaltigen Hieb seiner Axt 'Tänzer' den Rücken spaltet drängen Keideran und wenig später auch Wulf Steinhauer weiter in das Innere der Dämonenarche vor. Roban Loken, mittlerweile in Begleitung eines lodernden Feuerschirms, kommt wenig später ebenfalls dazu.

Tief im Bauch der Kreatur stoßen die Gezeichneten dann tatsächlich auf das pulsierende, nachtblaue Herz der Dämonenarche. Unheilige Wasserelementare, verwachsene Pilzkreaturen und widernatürliche Mischwesen, halb Mensch und halb Oktopode, stellen sich den Männern entgegen. Während Wulf Steinhauer und die beiden Sternschatten sich den unheiligen Wesen entgegenwerfen spricht Keideran einen Ingifaxius-Cantus. Fauchend brennt sich die Feuerlanze in das pulsierende Herz der Arche. Schrilles, niederhollisches Geschrei hallt durch den Leib der Kreatur, der borkige Boden erzittert. Sofort wenden sich alle Kreaturen gegen Keideran, doch Wulf Steinhauer kann ihn vor den Angriffen der Unwesen abschirmen. Mit einem gezielten Streich streckt er sogar einen der beiden Oktopodenmenschen nieder.

So schnell wie möglich spricht der maraskanische Magier einen weiteren Ingifaxius. Genau in dieser Sekunde kommt auch Roban Loken dazu und der Feuerschirm, durch die lodernde Wut des Vierten Gezeichneten geleitet, verschmilzt mit dem feurigen Geschoss Keiderans. Mit einem gewaltigen Zischen brennt sich das elementare Feuer in das Herz der Dämonenarche. Ein bedrohliches Grollen dröhnt durch den Leib der Kreatur, tiefe Risse brechen im Boden und in den Wänden auf. Das nachtblaue Herz vergeht zischend, die unheiligen Wasserelementare zerfließen zu brackigem Wasser. Während die Dämonenarche berstend und krachend im schäumenden Wasser vor Andalkan untergeht gelingt es den Männern gerade noch rechtzeitig den Leib der Kreatur zu verlassen und zurück an Bord der 'Opalganz' zu springen. Die Angreifer in der Maulgrotte schaffen es ebenfalls sich ohne größere Verluste von den Krakoniern zu lösen und zurück auf das Schiff zu kommen.

Der "Kiefer" der Dämonenarche sinkt langsam ab, das pure Gewicht lässt die Masten der 'Opalganz' brechen. Dann jedoch erschüttert ein brutaler Aufprall das Schiff. Während die Dämonenarche langsam versinkt schlüpfen ihre baumdicken Tentakeln fast schon hilflos über Bord. Planken krachen und auch die Reling bricht ab. Trotz dieser dämonischen Gewalt widersetzt sich die 'Opalganz' dem nachtblauen Sog der Unbarmherzigen Ersäuferei – ein mächtiger Objectofixo-Cantus der Schatten unter der Spruchführung von Salpikon Savertin hat die Rettung vor dem sicheren Untergang gebracht!

Am Heck des Schiffes zieht sich Karim wieder auf die Beine und mit einem flauen Gefühl in der Magengegend beobachtet er wie die beiden anderen übriggebliebenen Schiffe der Flotte vernichtet werden.

Die Galeasse 'Golaris Flügel' ist mittlerweile komplett von blauen Flammen umgeben und wird erbarmungslos in die Tiefe gezogen. Die wenigen Überlebenden springen panisch von Bord, nur um sofort von unzähligen Mäulern und Klauen zerfetzt zu werden. Triumphierend kreisen Irthalcken und Karakulim über der sinkenden Galeasse.

Um die Schwone 'Amboss' steht es nicht besser. Die achtgehörnte Dämonenspinne hat fast die komplette Steuerbordseite der riesigen Schwone unter ihrem feisten, chitungepanzerten Leib begraben, blaue Flammen lechzen an den Bordwänden empor. Die Segel brennen lichterloh, zwei der riesigen Feuerquallen verheeren den vorderen Bereich des Schiffes.

Aus dem schäumenden Inferno steigt der Erzmagus Thomeg Atherion auf seinem fliegenden Teppich in die Höhe. Haarscharf steuert er an den zustoßenden Spinnerbeinen und dem brennenden Geifer des Achtgehörnten vorbei. Mit triumphierendem Schrei stößt ein Karakul auf den Fasarer Erzmagus herab, doch Augenblicke später wird die geflügelte Schlange hasserfüllt kreischend in den fliegenden Teppich gesogen und vergeht. Gaius Cordovan Eslam Galotta, vor wenigen Augenblicken noch der Reiter des geschuppten Schlangendämons, stürzt hinab in die Bucht.

Die achtgehörnte Dämonenspinne wendet sich unterdessen von der sinkenden Schwone ab und fixiert mit ihren acht heimtückisch schimmernden Augen nun das letzte verbliebene Schiff, die mittlerweile manövrierunfähige 'Opalglanz'. Der groteske Menschenkopf formt ein dämonisches Grinsen, dann bewegt sich der Spinnendämon rasend schnell auf die Zedrakke zu.

Salpikon Savertin sammelt einmal mehr alle verbliebenen Schifften um sich und auch die fünf Tuzaker Magier beteiligen sich an dem gemeinsam gesprochenen Pentagramma-Cantus. Den übrigen Verteidigern ist sofort klar: Es gilt der riesigen Dämonenspinne bis zum Ende des Bannspruchs zu trotzen! Der Schatten Virondu verliert jedoch die Nerven und versucht mit einem Transversalis-Cantus zu entkommen – nur um wenige Augenblicke später als zeretzter Fleischlumpen wieder auf das Deck der 'Opalglanz' zu klatschen. Die Zwischenwelt um Andalkan ist zu dieser Zeit Heimstatt unzähliger Dämonen, doch auch wahrlich seltsame Helfer harren dort aus...

Am Himmel über Andalkan bricht farbloses Grau hervor. Ein gleißend roter Lichtstrahl bricht brennend aus der Himmelswunde und trifft zischend auf den Chitinschädel der Dämonenspinne. Ein Auge nach dem anderen vergeht zähe Blasen werfend unter der brennend heißen Hitze des roten Lichts.

Nur Augenblicke später kracht der massige Körper des geblendeten Vhatacheors gegen die Bordwand der 'Opalglanz'. Schreiend geht einer der Matrosen von Bord. Rasend vor Wut hacken die baumdicken Beine der Dämonenspinne auf das Deck des Schiffs, mehr als einer der Verteidiger wird dabei zermalmt. Roban Loken versucht sich der Wucht der Angriffe entgegenzustellen, wird dabei jedoch fast von Bord geschleudert. Ein schneller Reflex der mondsilbernen Hand lässt ihn gerade noch rechtzeitig nach der Reling greifen. Den Golgariten Härnhardt erwischt es hingegen hart. Eines der über Deck pflügenden Beine trifft ihn wuchtig gegen die Brust und schleudert ihn mehrere Schritt weit weg. Seine Rippen sind gebrochen und er sackt bewusstlos zusammen, doch das schnelle Eingreifen Keiderans bewahrt ihn vor dem sicheren Tod.

Der Dritte Gezeichnete erkennt dass die Verteidiger nicht bis zum Abschluss der Entschwörung durchhalten werden und fasst einen waghalsigen Plan: Mit einem gewaltigen Satz landet er direkt auf dem Kopf der Spinne und hackt mit 'Tänzer' auf den feisten Schädel ein. Wie von Sinnen sticht die Dämonenspinne mit ihren Beinen nach dem Ärgernis in ihrem Nacken, kann den Angroscho aber trotz mehrerer harter Treffer nicht von ihrem Kopf schleudern. Die Verteidiger an Bord der 'Opalglanz' können für einen Augenblick durchatmen.

Dann endlich hebt der Sharuch Salpikon Savertin sein Bannschwert und brüllt dem Achtgehörnten mit blutunterlaufenen Augen die mächtigen Worte der Bannformel entgegen. Der Vhatacheor stemmt sich mit einem röhrenden Kreischen gegen den Zug in die Zwischenwelt, doch das erneut aus der Himmelswunde herausbrechende Rote Licht zieht die Dämonenspinne endgültig in den Limbus zurück. Mit einem schrillen Pfeifton vergeht der Vhatacheor. Der Dritte Gezeichnete kann sich mit einem gewaltigen Sprung gerade noch an Deck der 'Opalglanz' retten und entgeht so dem sicheren Tod im wabernden Grau der Zwischenwelt.

Für einen Augenblick herrscht Ruhe an Bord der 'Opalglanz'. Dann erkennen die Verteidiger, dass sich die beiden anderen Dämonenarchen und die drei übrig gebliebenen Feuerquallen in Richtung der Zedrakke bewegen. Am Himmel über Andalkan ziehen die Irthalcken und Karakulum nun über der 'Opalglanz' ihre Kreise. Im Wasser um das Schiff herum tauchen weitere Krakonier und Hummerer auf, begierig darauf ihr mörderisches Werk endlich zuende zu bringen. Auf dem Deck des schwarzen Viermasters steigt erneut öliger Rauch auf, wie zur Antwort regt sich ein gewaltiger Leib regt unter der Wasseroberfläche.

Der Sharuch Salpikon Savertin blickt bedauernd, fast schon entschuldigend in Richtung der Gezeichneten. Dann gibt er auf. Die Achazhexe Taktzal verwandelt sich innerhalb weniger Augenblicke in eine große Flugechse. Der Convocatus primus der Schwarzen Gilde Salpikon Savertin steigt auf die geflügelte Echse und lässt das Eiland Andalkan hinter sich.

An Bord der 'Opalglanz' bricht Tumult aus. Jeder an Bord versucht nun einen Platz in einer der beiden Durthanischen Sphären zu erhaschen. Lediglich Rahjajida von As'Far und Alryscha von Mahanobab verwandeln sich stattdessen in Rote Marane und versuchen an den Irthalcken und Karakulum vorbei durch die Lüfte zu entkommen. Adaque Turselin, Karim, Giovani, Härnhardt, Nazir, Bisfrabul Blutschluck, Nemris, Mithiban, Chereck kar Rastullah ben Dervez und Yali kar Rastullah ben Dervez drängen sich in die Sphäre I, Kalman von Silas, Wulf Steinhauer, Roban Loken, Ungrimm Eisenfaust, Rondradan Giovarez-Florios, Tirato, Reto Tergelstirn, Yherwan Mahmud ben Edilef, Gero und Almosso Yarderwick quetschen sich in die Durthanische Sphäre II. Keideran von Charasum hingegen fasst einen heldenhaften Entschluss: Er nimmt die Gestalt eines vier Schritt großen Malmers an und klammert sich mit aller Kraft an die Metallspannen der Durthanischen Sphäre II. Auf seinem gepanzerten Rücken finden so jene Männer und Frauen Platz, die sonst zurückgeblieben wären.

Adaque Turselin spricht die uralten Zauberformeln und aktiviert die Sphäre I. Der Schatten Kalman von Silas tut es ihr in der anderen Sphäre gleich. Nur Augenblicke später treten die beiden Sphären in die graue Zwischenwelt zwischen den Sphären ein und lassen das Grauen Andalkans hinter sich.

Doch die mordlüsternen Zantim lassen auch im Limbus nicht von den Fliehenden ab. Vor allem unter den Männern und Frauen auf dem Rücken des Keideran-Malmers halten sie blutige Ernte. Dann jedoch gleißen rote Lichtstrahlen durch das wabernde Grau der Zwischenwelt und verbrennen die Zantim zu farblosen Schlieren.

Gerade als die wenigen Überlebenden der Schlacht von Andalkan daran zu glauben beginnen, das Grauen tatsächlich hinter sich gelassen zu haben, schlängeln sich fast durchsichtige, bläulich schimmernde Tentakeln in die Zwischenwelt zwischen den Sphären und zerran gnadenlos an den Gezeichneten. Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer, der Dritte Gezeichnete Ungrümm Eisenfaust von Menzheim und der Vierte Gezeichnete Roban Loken von Hammerstein, sie alle werden von den zuckenden Tentakeln aus dem Limbus gerissen. Auch der Keideran-Malmer wird von den flimmernden Tentakeln umgeben und erbarmungslos von der Durthanischen Sphäre II weggerissen. Die Männer und Frauen auf seinem Rücken treiben hilflos im grauen Wabern des Limbus davon.

Die Tentakel ziehen die vier Männer durch grünes Buschwerk. Äste brechen, Vögel schimpfen und Affen springen protestierend zur Seite. Rasend schnell nähern sich die Gezeichneten und Keideran dem Boden, einen steinernen Portal entgegen. Ein graubärtiger Mann ruft überrascht "Heureka!", dann umfängt die vier Männer Schwärze...

Anhang – Die Truppen der Schatten in der Übersicht

Die Flotte

Zedrakke 'Opalglanz' unter dem Befehl von Capitan Almosso Yarderwick (Flaggschiff)
Galeasse 'Golgans Flügel' unter dem Befehl von Capitana Tomara du Metuant
Dromone 'Rabenschhabel' unter dem Befehl von Capitan Valerio Stygos
Dromone 'Schwatter Lotos' unter dem Befehl von Capitan Xander Marazza
Schivone 'Amboss' unter dem Befehl von Konteradmiralin Khorena von Freyenfurth
Karavelle 'Finsterkamm' unter dem Befehl von Kapitän Wolfhart von Zweiflingen
Karracke 'Schwarze Siehel' unter dem Befehl von Kapitän Gormann Radost

Die Gezeichneten

Wulf Steinhauer, Zweiter Gezeichneter
Ungrümm Eisenfaust, Dritter Gezeichneter
Roban Loken, Vierter Gezeichneter
Keideran von Charasum, Magister extraordinarius i. s. m.
Gero, Knappe

Die Söldnerbanner

Mantikorbanner (Schwarzer Bund des Kor) unter Hauptmann Bisfrabul Blutschluck
Blutbanner (Schwarzer Bund des Kor) unter Hauptfrau Dhamara Galantis
Obsidianbanner (Schwarzer Bund des Kor) unter Hauptmann Esquiro Perdido Dorkstein
Ein Banner Thaluser Löwen unter Hauptmann Harak al 'Achmad
Ein Dutzend Söldner aus Mengbilla unter Reto Tergelstürn
Ein Dutzend Maru-Söldner

Die Schatten

Sharuch Salpikon Savertin
K'Mhar Adaque Turselin
K'Mhar Zhurtan T'Pelrar
K'Mhar Kalman von Silas
K'Mhar Kurilian
K'Mhar Baralbus G'Hliatan
Tziktzal
Durak Rondradan Giovanez-Florios
Durak Leronto Dagenfell
Durak Morcania von Brabak
Durak Sherianus von Darbonia
Durak Nemris
Durak Virondil
Durak Murbiban

Durak Karim ibn Bel Haschischum
Durak Nazir ben Shafir ay Birscha
Durak Giovanni ter Vincetta
Durak Hürnhardt von Eberstamm-Mersingen
Durak Turato
Ein Dutzend weitere Mitglieder der Schatten
Lehmgolem Istapher
Lehmgolem Ifapeth
Steingolem Niobara I
Steingolem Niobara II

Weitere Truppen

Erzmagus Thomeg Atherion
Rashid, Leibwächter des Erzmagus Atherion
Magistra Nazmeya saba Sherizeth (Al'Achami)
Magister Alef Djaschid (Al'Achami)
Magistra Relissa saba Sheila (Al'Achami)
Magistra Alsyscha von Mahanobab (Tuzak)
Magister Brundjian von Dinoda (Tuzak)
Magister Djurdjun von Feqabab (Tuzak)
Magister Forold von Senan (Tuzak)
Magistra Rahjajida von As'Far (Tuzak)
Ein Dutzend Adepten der Al'Achami
4 Sternschatten und 4 Mungos unter der Führung von Yherwan Machmud ben Edilef
9 Krieger der Beni Dervez unter der Führung von Chereck kar Rastullah ben Dervez