

# Pforte des Grauens

## 13. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans

Then, Königreich Almada

Über ein Jahr nach dem Ende des Schismas der Praios-Kirche auf den winterlichen Elenviner Auen und den darauf folgenden Erlebnissen im Sündenpfehl der Stadt Fasar treffen sich die Helden in dem von der Sonne verwöhnten Königreich Almada wieder.

Der Nostrier Roban Loken, welcher bereits im Mond Ingerimm von der Zyklopeninsel Paulos in seine Wahlheimat Then zurückgekehrt ist, empfängt seine alten Kampfgefährten in der Bodega 'Alonso' bei verschiedenen Tapas und fruchtigem Rotwein. Ein jeder der Helden ist froh, die alten Freude nach so langer Zeit wiederzusehen und so dauern die Gespräche bis spät in die Nacht an. Roban Loken berichtet natürlich von seinem monatelangen Aufenthalt in der Zyklopenschmiede tief im Inneren des Amran Nemoras und den prächtigen Arbeiten, die er dort angefertigt hat.

Der Menzheimer Baron Ungrumm Eisenfaust berichtet von seinen Reisen in die Bergfreiheiten Tosch Mur und Xorlosch sowie von den aktuellen Geschehnissen in seiner Baronie.

Der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum, der zusammen mit dem Magier Abdul el Mazar angereist ist, erzählt den übrigen Helden von seinen neuesten Forschungsergebnissen bezüglich Bastrabuns Bann und bittet sie, nach den Feierlichkeiten in Then und Punin mit ihm und Abdul weiter gen Khunchom zu reisen, um sich dort an der Drachenei-Akademie mit Spectabilität Khadil Okharim zu besprechen.

Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer berichtet indes von seinen Vermutungen bezüglich des mondsilbernen Schlüssels sowie von seinen wunderlichen Begegnungen mit den lästerhaften Harpyen, dem Elfen Athavar Friedenslied und einem waschechten Troll. Eine der Aussagen des Elfen Friedenslied - "Die Elfen träumen vom varra digg, doch es ist das Zeitalter der Menschen, nicht das der Elfen." - sorgt dabei für eine rege Diskussion zwischen den Helden, denn waren nicht auch auf den uralten Wandbildern im Depositum der Göttlichen Gnade Menschen, Elfen, Echsen und andere, unbekannte Kreaturen abgebildet, bei denen zum Teil ebenfalls ein rubinrotes Auge zu erkennen war?

Ein aufmerksamer Beobachter könnte zudem erkennen, dass dem Andergaster noch weitere Themen auf der Zunge zu liegen scheinen, doch scheint er diese aus Rücksicht auf die kommenden großen Tage von seinem Freund Roban Loken noch zurückzuhalten.

## 14. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans

Capitale Punin, Königreich Almada

Am nächsten Tag führt Roban Loken seine alten Kampfgefährten durch seine Waffenausstellung in der Galleria der Schönen Künste im Theaterviertel der Capitale Punin. Die Helden bewundern die auf Paulos geschmiedeten Waffen und Rüstungen aus Endurium und der nostrische Schmied präsentiert ihnen mit Stolz jene prächtigen Waffen, die er zu Ehren der Zwölfe angefertigt hat: Den Rondrakamm Leuenor zu Ehren Rondras, den Anderthalbhänder Luxantus zu Ehren des Götterfürsten, den Reitersäbel Noctarsul zu Ehren des listigen Fuchsgottes, den Trident Viljanar zu Ehren Efferds, den Rabenschnabel Fengaribor zu Ehren des Totengottes und schließlich sein Meisterstück, den mächtigen Kriegshammer Mjolnir zu Ehren Ingerumms.

Viele der Rüstungen und Waffen hat Roban Loken dabei speziell auf die Maße seiner alten Freunde angepasst und so ist es nicht verwunderlich, dass Wulf und Ungrumm glänzende Augen bekommen als sie erkennen,

welche der Meisterwerke schon bald von ihnen getragen werden sollen. Als Bezahlung für die an sich fast unbezahlbaren Einzelstücke verlangt der Nostrier dabei lediglich eine Puniner Golddublonne und einen Gefallen.

Die von Tag zu Tag steigenden Besucherzahlen der Puniner Waffenausstellung zeugen zudem von der rapide ansteigenden Bekanntheit von Roban Lokens Arbeiten – waren diese noch vor wenigen Monden nur vereinzelt über die Grenzen der Stadtmark Punin hinaus bekannt, hat sich dies mit der Waffenausstellung nun sicherlich drastisch geändert. Selbst der berühmte 'Schmied der hundert Helden' Thorn Eisinger besuchte die Ausstellung und auch Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam entsandte den Schmiedemeister Turax Sohn des Furrholm, welcher die Werke des Nostriers widerwillig als "für Menschen ganz gut" bezeichnet. Es wird sich zeigen, wie Roban Loken mit seiner neu erlangten Berühmtheit umgehen wird und ob dadurch auch Menschen mit unläuterer Absichten auf seine wertvollen Arbeiten aufmerksam werden.

Am Nachmittag machen sich Ungrum Eisenfaust und Wulf Steinhauer sogleich daran, bei einem örtlichen Antiquitätenhändler die gewünschten Puniner Golddublonen zu ersteigern. Schon wenig später nennen sie ein Schmuckkästchen mit Puniner Dublonen verschiedener Prägung sowie einem zyklöpäischem Goldrad ihr Eigen. Wulf Steinhauer lässt es sich zudem nicht nehmen, einige "Kleinigkeiten" – ein Schmuckstück und diverse alchemistische Utensilien – für Celissa zu kaufen und nach Gareth zu entsenden.

Am frühen Abend treffen sich die Helden dann im Ordenshaus der Ascandeariten wieder, um dort in gemüthlicher Atmosphäre den Tsatag von Roban Loken zu feiern. Neben seinen alten Kampfgefährten hat Roban Loken auch seine Familie, seinen Jugendfreund Salix Wertumol, Altmeister Galdani und den Gesellen Lanvolo Tugendhardt, seinen Ordensbruder Zonzo di Rastino sowie zahlreiche Bekanntschaften aus seiner Wahlheimat Then eingeladen. Auch die bekannte Puniner Ratsherrin Ganielle Dallenstein sowie der Haudegen Ludovigo Sforigan, Reichsvogt zu Ragath, zählen zu den geladenen Gästen.

Die Feier dauert bis spät in die Nacht an und Roban Loken ist sichtlich gerührt, als ihm Altmeister Galdani feierlich den Schlüssel zu seiner Schmiede in Then überreicht.

## 15. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans

*Capitale Punin, Königreich Almada*

Am Abend des folgenden Tages findet Roban Lokens langer und steiniger Weg zum Puniner Schmiedemeister mit dem langersehnten Festmahl der Zunftmeister endlich seinen wohlverdienten Abschluss.

Bereits am frühen Nachmittag begibt sich der Nostrier in das direkt am Ehlipark gelegene Hotel 'Yaquirien', dem besten Haus der Stadt, um dort die letzten Vorbereitungen für das abendliche Festmahl zu überprüfen. Wenige Stunden später ist es dann soweit: Die ersten Gäste treffen ein.

Roban Loken empfängt die Gäste natürlich persönlich an der Pforte, ehe sie dann von einigen Dienern in den prunkvollen Festsaal des Hauses geführt werden. Prächtige Wandteppiche mit typischen Szenen aus dem Leben eines Schmieds schmücken den Saal, einige Wandbilder gehen dabei sogar auf das Leben des Nostriers ein: Das kundige Auge entdeckt Darstellungen der wilden Küste Nostrias, Szenen aus der Graifenfurter 'Schlacht am Hühnerstall' sowie Abbildungen der gewaltigen Höhlen der Zyklopen tief im feurigen Herzen des Amran Nemoras.

Schließlich sind alle geladenen Gäste – abgesehen vom Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund, die aus dringenden kirchenpolitischen Gründen absagen musste – eingetroffen und Roban Loken nimmt zusammen mit dem Ratsmeister und Zunftmeister der Schmiede und Eisenplättler Abdul Assiref und seinem alten Lehrmeister Galdani am Kopfende der prächtig gedeckten Tafel Platz. In der Nähe des Kopfendes nehmen die

geladenen Gäste von Stand – neben den zahlreichen Zunftmeistern sind dies Baronin Siam di Lacara mit ihrer liebevollen Tochter Niobe, der zwergische Baron Ungrum Eisenfaust, Mythornius von Festum, seines Zeichens Spectabilität der Akademie zu den Nebelwassern, Magister Abdul el Mazar, Reichsvogt Ludovigo Sforigan, Schwertmeister Talfan Honoratio von Jurios, Madalena Galandi, die Tempelvorsteherin der Rahja-Kirche zu Punin, Reshalia di Djer Khalil, die geheimnisvolle Hochgeweihte der Radscha Uschtammar aus Fasar, Ratsherrin Ganielle Dallenstein sowie die Ascandearter Zonzo di Rastino, Bembo Vasanti da Brelak und Shafirio Rastafan.

Den übrigen Gästen wird ein Platz am Ende der Tafel zugewiesen. Dort sitzen Roban Lokens Familie, sein Jugendfreund Salix, der Anergaster Wulf Steinhauer, Pol Pogel, Jacquinto Vasquita und Lanvolo Tugendhardt aus Then sowie die Thorwalerin Eilif 'Donnerfaust' Sigrísdóttir, die mit ihrem breiten Kreuz, dem Sternackern und ihren mächtigen Oberarmen schon so manchen Recken vor Neid erblassen lies.

Der dicke Ratsmeister Abdul Assiref erhebt sich schwer atmend und spricht einige wohlgewählte Worte, ehe sich Roban Loken selbst an seine Gäste wendet und in einer ausgefeilten Rede von seinem Leben und seinem Weg zum Schmiedemeister Punins berichtet.

Anschließend beginnt das Festmahl und in den folgenden Stunden schmausen sich die Gäste durch die zahlreichen Gänge des edlen Menüs. Spät am Abend, nach dem Dessert und dem folgenden Digestif, lockert sich langsam auch die Sitzordnung und der Gastgeber findet Zeit, sich um einzelne Gäste zu kümmern. Dabei fällt sein Augenmerk mit Rahjas Wohlwollen auch auf Niobe di Lacara, die bildhübsche Tochter der Dubioser Baronin Siam di Lacara.

Doch auch die Gäste selbst nutzen das Festmahl zum Knüpfen neuer Kontakte: Während Ungrum Eisenfaust mit Feron Galandi, dem Zunftmeister der Tuchmacher und Wollkämmerer, erste zaghaftige Geschäftsbeziehungen für seine Umbra-Mine aufbaut, lernt Wulf Steinhauer im Gespräch mit der Hochgeweihten Reshalia di Djer Khalil die Lehren der feurigen Radscha Uschtammar näher kennen.

#### **16. Rahja im Jahre 1018 nach dem Fall Bosparans** *Capitale Punin, Königreich Almada*

Am späten Vormittag des nächsten Tages treffen sich die Helden in der 'Galleria der Schönen Künste'. Dort übergibt Roban Loken seinen alten Kampfgefährten die prächtigen Waffen und Rüstungen aus Schwarzstahl, die er für sie in den Schmiedefeuern von Paulos maßgerecht angefertigt hat.

Ungrum Eisenfaust verfasst zudem noch einige Briefe an seine Haushofmeisterin in Menzheim, um die ersten Warenproben an Feron Galandi in Punin und an den Gastwirt Damian in Gareth auf den Weg zu bringen.

Zur Mittagsstunde verlassen die Helden zusammen mit Abdul el Mazar hoch zu Roß die Stadt Punin und schlagen den Weg in Richtung Then ein, um von dort aus über den Blutpass weiter nach Mhanadistan zu reisen.

Es ist ein hochsommerlicher Tag in Almada und keine einzige Wolke verdeckt den strahlend blauen Himmel über den sattgrünen Weideflächen mit ihren sanften Hügeln und vereinzelt Gehöften und so beginnt die Reise der Helden durchaus angenehm. Doch als die Helden sich etwa auf der Höhe der kleinen Stadt Arbasum befinden, ertönt plötzlich ein gewaltiges Donnerrollen und aus heiterem Himmel schlägt ein gleißender Blitz in einen nahe gelegenen Hügel ein. Noch während die Helden versuchen, ihre scheuenden Pferde wieder zu beruhigen, ertönt erneut ein lautes Donnern. Anders diesmal, und es wird immer lauter: Eine Rinderstampede, die genau auf die Helden zu trampelt! Roban zieht Ungrum gerade noch rechtzeitig zu sich auf sein Pferd und so gelingt es allen Helden, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen.

Nur wenige Augenblicke später grasen die noch immer sichtlich erschöpften Rindvieher wieder träge und vor sich hin dösend neben der Reichsstraße und auch die nun nach und nach auftauchenden Bauerleute können sich den plötzlichen Donnerschlag und die Rinderstampede nicht erklären. Auf Nachfrage der Helden erzählen sie, dass jener Hügel, in welchen der Blitz eingeschlagen hat, als Stierhöhe bekannt sei und das dort des Nachts Geister umhergehen sollen.

Die Helden beschließen, den Ort des Blitzeinschlags genauer zu untersuchen und reiten die nahegelegene Stierhöhe hinauf, an deren Westhang sich eine weitläufige Latifunda malerisch in die umliegenden Weideflächen einfügt. Am höchsten Punkt des markanten Hügels angekommen finden die Helden verbrannte und zu Glas verbackene Erde, doch der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum kann keinerlei verdächtige Spuren bei der Einschlagstelle ausmachen. Die Helden brechen daher ihre Nachforschungen ab und reiten zur Reichsstraße II zurück, um von dort aus weiter nach Then zu reisen. Es bleibt unklar, ob der gewaltige Blitz aus heisterem Himmel einen natürlichen Ursprung hatte oder ob die Helden hier nur knapp einem Attentat entkommen sind – und wenn ja, von wem?

Gegen Abend erreichen die Helden das am Yaquir gelegene Städtchen Then. Roban Loken empfiehlt seinen Freunden Zimmer in der Bodega 'Alonso', während er selbst natürlich in seiner Schmiede nächtigt. Ungrumm lässt es sich zuvor aber nicht nehmen, die Schmiede von Roban in Augenschein zu nehmen. Wulf verbringt auf Empfehlung des Nostriers indes einige schöne Stunden im Bordell 'Rahjas Wille'.

#### **17. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans**

*Raschfulspass, Königreich Almada*

Nach einem reichhaltigen Frühstück brechen die Helden am nächsten Morgen recht früh auf, um das gute Wetter für die beschwerliche Überquerung des Raschfulswalls zu nutzen.

Einige Meilen nach der Überquerung des Yaquirs eröffnet der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer seinen Mitstreitern dann endlich, was ihm schon seit den Feierlichkeiten in Punin auf dem Herzen liegt: Es gilt, einen gefährlichen Auftrag der KGIA anzugehen!

In der Folge berichtet Wulf von seinem Gespräch mit Dexter Nemrod, welches einige Tage vor seiner Ankunft in der Capitale Almadadas in Gareth stattgefunden hat: Die Endurium-Karawane, die alljährlich von der Amran-Anji-Müne im Herzen der Maraskankette nach Tuzak aufbricht, um von dort aus das wertvolle Endurium auf das Festland zu verschiffen, kam in diesem Jahr niemals in der maraskanischen Fürstenstadt an! Natürlich dachte der Baron zuerst daran, dass die Karawane auf ihrem Weg durch den undurchdringlichen Dschungel Maraskans einmal mehr von maraskanischen Rebellen überfallen worden sei – trotz eines ganzen Banners Drachengardisten, welches zur Bedeckung der Karawane abgeordnet worden war –, doch die abgetrennten Köpfe der KGIA-Agenten und der Agenten der Hand Borons vor dem Tuzaker Boron-Tempel, die zur Untersuchung des Verbleibs der Endurium-Karawane nach Maraskan entsandt worden waren, lassen einen erneuten Überfall maraskanischer Rebellen sehr unwahrscheinlich erscheinen. Die Agenten – immerhin über zwei Dutzend Mann – wurden laut der Tuzaker Magierakademie alle mit einem dämonischen Zauberpeun getötet, welcher nicht das Werk einfacher Rebellen sein kann. Als dann vor wenigen Tagen auch noch ein Brief des Fürstenberaters Delian von Wiedbrück in Gareth ankam, dessen Inhalt eine deutliche Diskrepanz zu seinem persönlichen Bericht vor gut einem Jahr in Gareth aufzeigte, hielt es Nemrod für angebracht, einen seiner besten Agenten auf diesen Fall anzusetzen: Agent Kralle. Der Brief indes kam nur unter großen Schwierigkeiten in Gareth an, mindestens ein Beilinker Reiter verlor bei der Überstellung des Briefs sein Leben. Als Wulf die Beschreibung des Attentäters und seiner niedertölpeligen Geschwindigkeit hört, muss er sofort an den Borbaradianer Urdo von Gisholm denken. Ein weiterer Hinweis darauf, dass auf Maraskan etwas ganz und gar nicht stimmt, denn wieso sonst wurde die Überstellung des Briefes so verbittert versucht zu verhindern?

Wulf Steinhauer bittet seine alten Kampfgefährten daher, einmal mehr an seiner Seite zu streiten: Es gilt, den Verbleib der Endurium-Karawane auf Maraskan aufzuklären und dabei mögliche borbaradianische Umtriebe im Keim zu ersticken! Wenn dabei jener Urdo von Gisholm, welcher vor vielen Jahren seine Schwester Linjane entführte, vor die Klinge der Helden laufen wird, umso besser.

Die übrigen Helden vermuten ebenfalls borbaradianische Umtriebe hinter dem Verschwinden der Endurium-Karawane und sichern Wulf sogleich ihre tatkräftige Hilfe bei den Nachforschungen auf Maraskan zu. Der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum scheint sich dabei aber sichtlich unwohl zu fühlen, heißt dies doch zugleich auch, zumindest nach außen hin den Anschein einer Zusammenarbeit mit der verhassten KGIA zu wahren. Die Zeit wird zeigen, wie der Festumer Exilmaraskaner mit dieser Situation umzugehen lernt.

### 19. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans

*Erkenstein, Stadtstaat Erkenstein*

Am späten Nachmittag des dritten Reisetages auf dem Raschtulsweg kommen die Helden schließlich in der am Ufer des Erkin gelegenen Stadt Erkenstein an. Viele der Gebäude lassen den mittelreichischen Einfluss auf Erkenstein deutlich erkennen, doch auch die tulamidische Kultur spiegelt sich in der Stadt deutlich wieder – denn wo sonst wenn nicht in Mhanadistan würde man eine zu Ehren der Herrin Rahja nur mit durchscheinenden Schleiern bekleidete Säbelfänzerin erblicken können?

Bereits am nächsten Morgen reisen die Helden dann in Richtung Selicum weiter, um von dort aus am Ufer des Mhanadi bis nach Samra zu gelangen.

### 25. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans

*Samra, Fürstentum Aranen*

Fünf Tage dauert die Reise am Ufer des Mhanadi, ehe die Helden gegen Mittag des 25. Rahja endlich das kleine Dorf Samra am Zufluss des Gadang in den alterwürdigen Mhanadi erreichen.

Kurz vor der Ankunft in Samra entschließt sich der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum allerdings, mit magischer Hilfe vorrauszureisen, um die berühmt-berüchtigten Ruinen von Zhamorrah alleine zu besichtigen. Auf dem weitläufigen Ruinenfeld, wo sich einst die mächtigen Mauern Zhamorrah erhoben, findet der Magier immer wieder Reste von Chuchas-Glyphen sowie Darstellungen von einem Rubin. Als Mythornius mit einer magischen Untersuchung eines Mauerfragments beginnt, bricht er mit stechenden Kopfschmerzen zusammen. Kurz vor der Bewusstlosigkeit muss er in seinem schmerzenden Kopf miterleben, wie Sulman al'Nassori seine Stadt erobert und schleift. Hass auf IHU und Verzweiflung drohen ihn zu überwältigen, doch mit der roten Macht gelingt es ihm, in seine letzte Zuflucht am Ufer des Mhanadi zu entkommen.

Als Mythornius wieder zu sich kommt, erblickt er mit der langsam verschwundenen roten Sicht seines Rubinauges drei pulsierende Kraftlinien am Himmel über Zhamorrah. Die Vision indes hat sich deutlich in seine Erinnerung eingebrannt, fast so, als ob er den Untergang Zhamorrah damals selbst miterleben musste. Hass und Verzweiflung drohen den Festumer Magier erneut zu übermannen, ehe er sich aufrafft und sich zurück nach Samra begibt.

In dem kleinen und verschlafenen Nest Samra trifft Mythornius schließlich wieder auf seine Reisegefährten und berichtet ihnen von seinem Erlebnis im Ruinenfeld von Zhamorrah. Ungrumm beschließt, mit seinem Freund nochmals die Ruinen Zhamorrah aufzusuchen, doch diesmal geschieht nichts.

Wulf und Roban verbringen ihre Zeit indes in der örtlichen Schenke, ehe sie sich um einzigen Fundus des Dorfes um eine Übernachtungsmöglichkeit für die Reisegruppe kümmern.

## **26. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans**

*Borbra, Fürstentum Aranen*

In Samra entscheiden sich die Helden, den Mhanadi weiter hinab bis nach Khunchom zu reisen und nicht den direkteren, aber auch beschwerlicheren Weg über das aranische Anchopal, welcher am Fuße der Gor durch die Gorische Steppe führt, zu nehmen.

Bereits zur Mittagsstunde erreichen sie die Kleinstadt Borbra, die, wenn man den Legenden Glauben schenken mag, der Geburtsort von Borbarad ist.

Im örtlichen Tempel der Jungen Göttin, welcher direkt im Schatten der Heiligen Eichel der Tsa, treffen die Helden auf den fröhlichen, rothaarigen Bruder Zadukhar. In der lockeren Atmosphäre können sie bei zahlreichen Späßen und Scherzen die Strapazen der Reise für einige Zeit vergessen und Mythornius bekommt sogar einige Eicheln des heiligen Baumes überreicht, welcher einst aus dem Zauberstab des von der jungen Göttin aus einem Dämonenpakt gereiften Tarlisin von Borbra gewachsen sein soll.

Anschließend verbringt Roban noch einige schöne Augenblicke mit der 'Blume von Mhanadistan' und auch Ungrumm darf sich einmal mehr mit der stämmigen Wirtin des 'Borbraner Dorfkrugs' vergnügen.

Am frühen Nachmittag geht die Reise dann auf einem Flussschiff auf dem althehrwürdigen Mhanadi weiter. Gegen Abend erreicht der Flusskahn die kleine Siedlung Mhanessipur und ankert dort über Nacht.

## **28. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans**

*Kalifenstadt Mherwed, Kalifat*

Am Mittag des 28. Rahja erreicht das Flussschiff den Hafen Mherweds, der Hauptstadt des novadischen Kalifats. Während die Mannschaft des Flusskahns einige Waren umschlägt, ziehen sich die Helden während der Mittagsruhe in eines der vielen Teehäuser zurück. Wulf und Roban lassen es sich zudem nicht nehmen, den riesigen Basar der Stadt zu besuchen. Fremdländische Gerüche, exotische Waren und der Vieh- und Sklavenmarkt dominieren das Bild des überfüllten Basarplatzes, doch trotz all den neuen Eindrücken bleibt Wulf aufmerksam und kann so verhindern, dass ein Gassenjunge ihm die Geldkatze stibitzt. Er selbst ist bei dieser Sache hingegen wesentlich erfolgreicher unterwegs und schon bald wechseln einige Dukaten ihren Besitzer.

## **29. Rahja im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans**

*Althehrwürdiges Rashdul, Kalifat*

Am frühen Nachmittag des folgenden Tages erblicken die Helden bereits aus der Ferne Rashdul, eine der ältesten Städte des Mhanaditals. Die Stadt liegt inmitten schroffer Sandsteinfelsen direkt am Ufer des althehrwürdigen Mhanadi. Zahlreiche Mauern und Zwiebeltürme aus rotem Sandstein prägen die Stadt und über allem erhebt sich der Alabasterpalast in der Oberstadt und die auf einem gewaltigen Felssockel erbaute Pentagramm-Akademie. Fruchtbare Terrassenfelder, auf denen Reis, Oliven, Wein, Weizen und verschiedene Obstsorten angebaut werden, umgeben die Stadt.

Die Helden verbringen einige Stunden in der Stadt, ehe die Reise auf dem Flusskahn weitergeht.

## 2. Tag des Namenlosen im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans

*Khunchom, Großfürstentum Khunchom*

Am Morgen des 2. Namenlosen erreichen die Helden Khunchom, die Perle am Mhanadidelta. Mythornius und seine Reisegefährten machen sich sogleich in Richtung der Drachenei-Akademie auf und aufgrund der vorherigen schriftlichen Ankündigung durch Abdul el Mazar dauert es nicht lange, bis sie im Speisesaal der Akademie eine Audienz bei Spectabilität Khadil Okharum persönlich bekommen.

Nach dem Austausch einiger Höflichkeiten kommt Mythornius auf den eigentlichen Grund seines Besuchs in Khunchom zu sprechen: Seine Forschungen bezüglich Bastrabuns Bann. Er berichtet, dass es neben den allgemein bekannten Bannstelen noch weitere Komponenten, namentlich Mondsteinobelisken und Kanopen, geben muss und das es seiner Meinung nach möglich sein sollte, Bastrabuns Bann zu rekonstruieren, wenn man nur genügend Komponenten in Mhanadistan ausfindig machen kann. Khadil Okharum zeigt am Anfang eine gesunde Portion Skepsis, doch schon bald scheint er von den Ausführungen des Festumer Magiers überzeugt zu sein und merkt an, dass er Kenntnis von Obelisken mit einem eingelassenen Mondstein in Rashtul und Mherwed hat. Schließlich kommen Mythornius, Abdul el Mazar und Spectabilität Okharum überein, zuerst in den Archiven der Akademie einige weitere Nachforschungen anzugehen, ehe es an die Planung einer oder mehrerer Expeditionen nach Mhanadistan, Aranien und möglicherweise auch nach Selem geht. Mythornius berichtet sodann von der dringenden Mission, welche ihn nach Maraskan führen wird und so beschließen die drei Magier, sich nach der Rückkehr von Mythornius nochmals in der Drachenei-Akademie auszutauschen. Spectabilität Okharum verspricht, bis dahin auch die einzelnen Expeditionen vorzubereiten.

Anschließend kommt Wulf Steinhauer auf den mondsilbernen Schlüssel und das eingravierte Datum aus der Zeit des Diamantenen Sultanats zu sprechen. Khadil Okharum begutachtet den Schlüssel und das Datum und schließlich eröffnet er Wulf, dass dies eine jener seltenen Datumsangaben ist, die im Kalender des Diamantenen Sultanats mit weit in der Vergangenheit zurückliegenden Zeitpunkten übereinstimmen. Nach einigen weiteren Minuten kann der tulamidische Meistermagier zwei weitere Daten nennen: Ein Tag im Jahr 1750 vor dem Fall Bosparans, also die Zeit Bastrabuns, und ein Tag im Jahr 1327 vor dem Fall Bosparans, die Regierungszeit von Sulman al'Nassori und gleichzeitig das Jahr des Falls von Zhamorrahs! Okharum verspricht, die Daten noch genauer zu berechnen und dadurch vielleicht eine passende Sternenkarte aus der Zeit von Sulman al'Nassori in den Archiven der Akademie zu finden.

Später am Tag besucht der Erste Gezeichnete Mythornius von Festum das Maraskanviertel Dar-Marustani und besucht dort im Tempel von Rur und Gor einmal mehr die beiden Hochgeschwister Kardun und Garumin. Dabei erfährt er natürlich zuerst den neuesten Kladj: Von den zahlreichen maraskanischen Aufständen in den Hafenstädten des Mittelreichs über die Seeblockade und das Verbot der alljährlichen Dikusstafette durch Delian von Wiedbrück bis hin zur kurzzeitigen Eroberung Sinodas durch das legendäre Haranydad.

Zusätzlich stellen ihm die beiden Hochgeschwister das kleine Mädchen Toll-Madja vor, welches erst vor wenigen Monden von Tuzak aus nach Khunchom gelangt ist. Ihrer Meinung nach schlummert eine magische Begabung in Toll-Madja, die Mythornius nach einer kurzen Untersuchung bestätigen und als Illusionsmagie eingrenzen kann. Er verspricht Abdul el Mazar vorbeizuschicken, damit dieser sich um das weitere Schicksal der jungen Maraskanerin kümmert, während er selbst auf Maraskan unterwegs ist.

Ungrimm, Roban und Wulf besuchen derweil den Feuersturm-Tempel im Stadtviertel Al'Barrah, eine einzigartige Kultstätte, an welcher seit über 1000 Jahren die stürmische Ronda und der grummige Ingerimm gemeinschaftlich verehrt werden. Die Helden halten Andacht und spenden reichlich und so segnet der greise Meister der Esse Al'Chadid die Waffen von Roban und Ungrimm, während die Schwertschwester Al'Zulabith einen Waffensegen für Wulf spricht.

Anschließend suchen die drei Gefährten auch den Tempel der Neun Flüsse im Hafenviertel der Stadt auf, um dort um eine gute Überfahrt auf dem Maraskansund zu bitten. Roban Loken erkundigt sich zudem nach einem geeigneten Ort für die Spende seines dem Efferd gewidmeten Tridents Vilyamar. Der Geweihte verweist den Nostrier zuerst an den Haupttempel des Efferdkults in der albernischen Hauptstadt Havena, doch als er den Ausführungen des Nostriers über Vilyamar zuhört, bringt er kurzerhand auch seinen eigenen Tempel hier in Khunchom ins Spiel.

Sodann begeben sich Wulf und Roban in den Tempel der geschenkten Freude im Rahjagarten, um dort der schönen Göttin die Ehre zu erweisen. Die Hochgeweihte Raschanna dar Moralan überreicht den beiden Helden jeweils eine der berühmten Figürchen der Sandorra (fingerlange Figuren aus Rosenquarz). Die Ausführungen Robans über die Leidenschaften der Radscha Uschtammar stoßen bei der Geweihten hingegen auf wenig Gegenliebe.

Während des theologischen Disputs seines Freundes Roban verlässt Wulf Steinhauer den Tempel der schönen Göttin und begibt sich ins Hafenviertel Aumar-Zahbahr, um dort die von Nemrod zugesicherte Zedrakke 'Perlbeißer' zu suchen. Wenig später wird der Andergaster – nach einem kurzen Vorzeigen seines Siegelrings – von Kapitän Haumamud ibn Mhukkadin an Bord der 'Perlbeißer' geführt und kann die von der KGIA bereitgestellte Ausrüstung in Augenschein nehmen. Auf Geheiß des KGIA-Mannes lässt der tulamidische Kapitän seine Zedrakke für den Aufbruch am morgigen Tag bereit machen.

Am Abend treffen sich die Helden schließlich in einer Schenke in der Nähe des Fetherdin-Platzes wieder und tauschen sich nochmals über den morgigen Aufbruch nach Tuzak aus.

In der Nacht plagen den Angroscho ungewöhnliche Träume: Ein Zweikampf auf Leben und Tod in einer Arena, inmitten von hunderten Geschuppten. Kurz blitzen dabei auch die Schuppen am eigenen Körper auf, doch bereits am nächsten Morgen verdrängt Ungrümm diesen Alptraum schon wieder.

### **3. Tag des Namenlosen im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans**

*Khunchom, Großfürstentum Khunchom*

Am Morgen begibt sich Wulf Steinhauer zusammen mit Mythornius von Festum nochmals zu Khadil Okharum in die Drachenei-Akademie. Spectabilität Okharum empfängt die Beiden wenig später und kann Wulf tatsächlich eine Kopie einer passenden Sternkarte aus der Zeit des Sulman al'Nassori überreichen. Der Andergaster ist natürlich Feuer und Flamme und bespricht die Sternkarte mit dem tulamidischen Meistermagier, doch außer den Bedeutungen der Sternbilder Hund, Gehörn, Uthar und Held kann ihm Okharum bei diesem Rätsel vorerst auch nicht weiterhelfen. Er verspricht Wulf jedoch, sich gegen einen kleinen Obulus weiter mit der Sternkarte zu beschäftigen und ist guter Dinge, dass er nach der Rückkehr der Helden von Maraskan weitere Erkenntnisse präsentieren kann.

Zur Mittagsstunde packen die Helden ihre Sachen zusammen und treffen sich im Hafenviertel Aumar-Zahbahr. Nachdem die Ladung verstaubt wurde und das Verhalten bei einem möglichen Treffen auf maraskanische Freibeuter oder die Perlenmeerflotte des Mittelreichs besprochen wurde verlässt die 'Perlbeißer' den sicheren Hafen Khunchom und segelt bei klarem Himmel und günstigem Wind hinaus auf den saphirblauen Maraskansund!



#### 4. Tag des Namenlosen im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans Maraskansund

Am zweiten Tag ihrer Schiffsreise trifft die 'Perlbeißer' gegen Mittag auf die schwer bewaffnete kaiserliche Bireme 'Trollzacken'. Ein Fluchtversuch würde die 'Perlbeißer' nur noch verdächtiger machen und so schickt Kapitän Haimamud die Helden unter Deck und lässt die mittelreichischen Seesoldaten unter Hauptmann Radomir von Dornsbriittel an Bord. Unter Deck bekommen die Helden nur Bruchstücke des Gesprächs mit, doch schon bald scheint ein prall gefüllter Beutel den Besitzer zu wechseln und nur wenige Minuten später gibt Hauptmann Radomir von Dornsbriittel den Befehl, das Deck der 'Perlbeißer' zu verlassen und wieder Kurs aufzunehmen. Mit einem verschmitzten Grinsen kommt Kapitän Haimamud unter Deck und versichert den Helden, dass die Gefahr vorüber ist. Die 'Perlbeißer' nimmt in der drückenden Schwüle über dem Maraskansund wieder Kurs auf Tuzak auf.

Auch am Abend wird die drückende Hitze nicht besser, durch die immer schwächer werdende Brise verstärkt sich bei den Helden sogar das alles erdrückende Gefühl der Schwüle über dem Maraskansund. Im Osten können am Horizont bereits die weit entfernten Umriss der Maraskankette ausgemacht werden, während die letzten Strahlen des Praiosrunds die Szenerie in blutrotes Licht tauchen. Im Süden jedoch erhebt sich plötzlich eine niederhollisch schwarze Wand am Horizont. Weiße Blitze zucken dort und ein donnerndes Grollen kündigt die Mutter aller Stürme an. Dann schreit auch der Ausguck: "Kauca voraus!" – Wenige Augenblicke später ruff der grelle Pfiff der Bootsmannspfeife auch den letzten Matrosen auf seinen Posten.

Kapitän Haimamud lässt bis auf das Sturmsegel alle Segel einholen, die Ladung sichern und Halteseile über Deck spannen. Keinen Augenblick zu früh, denn die ersten Wellen treffen bereits auf die 'Perlbeißer' und kündigen die rohe Naturgewalt des nahenden Kauca an. Dann trifft der erste Brecher die 'Perlbeißer' und die Zedrakke wird zum Spielball von Wind und Wellen – der Tanz mit dem Kauca beginnt!

Schon bald kämpft ein jeder der Helden für sich alleine ums nackte Überleben, nur begleitet von dem Heulen des Kauca, dem Donnern der Brecher, dem gelegentlichen Splütern von Holz und den Schreien der übrigen Mannschaftsmitglieder. Eine der Rotzen wird aus ihrer Verankerung gerissen und Wulf kann sich gerade noch in Sicherheit bringen: Das schwere Torsionsgeschütz streift nur sein Bein, statt ihn zu zermalmen! Augenblicke später kracht der Hauptmast unter lautem Bersten und die umherfliegenden Holzsplitter sorgen für zahlreiche neue Verletzungen unter den Seeleuten. Nur mit großer Mühe gelingt es der Mannschaft, den Mast zu kappen, bevor er die Zedrakke zum Kentern bringt und so die gesamte Besatzung in das nasse Grab des Maraskansunds ziehen kann.

Dann plötzlich, von einem Augenblick auf den nächsten, ist es still, totenstill. Das Auge des Sturms! Kapitän Haimamud nutzt die kurze Verschnaufspause, um die schlimmsten Schäden an der 'Perlbeißer' notdürftig beheben zu lassen. Kaum einer der Matrosen ist ohne Verletzung davongekommen, einige Besatzungsmitglieder werden gar vermisst. Mythornius kann sogar einen Matrosen im Wasser einige hundert Schritt von der Zedrakke entfernt ausmachen. Ohne zu zögern verwandelt er sich in einen roten Maran und zieht den Matrosen Auman so schließlich wieder an Bord der Zedrakke.

Dann treffen die gigantischen Wellen des Tropensturms erneut auf die 'Perlbeißer', der Tanz mit dem Kauca geht in die zweite Runde!

Mitten in der Nacht ebbt das Heulen des Kauca langsam ab und auch der Wellengang, wenngleich noch immer stürmisch, beruhigt sich mehr und mehr. Die 'Perlbeißer' hat es tatsächlich geschafft dem Kauca zu trotzen! Doch der Preis war hoch: Die Zedrakke hat den Hauptmast sowie einen Großteil der Takelage verloren und auch viele der Vorräte sowie zwei Torsionsgeschütze sind über Bord gegangen. Die Helden und 21 Männer und

Frauen haben den Tropensturm überlebt, die übrigen acht Seeleute haben auf dem Grund des Maraskansunds einen nassen Tod gefunden.

Während die Matrosen nach und nach den Kampf gegen die Erschöpfung verlieren und sich in Borons Arme begeben, krabbelt der am Bein verletzte Wulf auf Ungrumm zu und sticht plötzlich mit seinem Dolch auf den Angroscho ein! Die hervorragend gearbeitete Plattenrüstung lenkt den Stich jedoch ab und wenige Augenblicke später gelingt es Ungrumm zusammen mit dem herbeieilenden Roban, den tobenden Andergaster zu überwältigen und zu fesseln. Mythornius erkennt schnell, dass Wulf unter einem Beherrschungszauber steht und entdeckt am Schulterstück von Wulfs Lamellar zwei goldenmagische Zaubersymbole: Der Lamellar wurde verzaubert, um Wulf zu beherrschen! Da sich Mythornius sicher ist, dass die Wirkung noch einen halben Tag andauern wird, versetzt er den Andergaster in einen magischen Schlaf. Roban tauscht indes das mit den Glyphen beschriebene Lederstück des Lamellars aus und Mythornius kann bestätigen, dass der Zauber damit von der Rüstung genommen wurde. Sodann untersucht er auch die Rüstungen und Waffen der übrigen Helden, entdeckt jedoch keine weiteren gebundenen Canti.

Eine Zeit später ertönt dann vom Bug her endlich der lang ersehnte Ruf: "Land in Sicht!"

Nur mit großer Mühe gelingt es Kapitän Haimamud, die kaum mehr manövrierbare 'Perlbeißer' zwischen den türkischen Riffen hindurch auf die Küste zuzusteuern. Dort wartet ein weißer Sandstrand auf die erschöpfte Besatzung, dahinter verdecken steinerne Klippen und dichter Dschungel den Blick ins Landesinnere – dies muss die Küste Maraskans sein!

Schließlich setzt die Zedratecke auf einer Sandbank auf und in der abendlichen Dämmerung bringt die Mannschaft die Schwerverletzten sowie die wenige übrig gebliebene Ladung durch das hüfthohe Wasser an Land. Kapitän Haimamud erklärt indes zerknirscht, dass die 'Perlbeißer' für die nächsten Wochen sicherlich nicht mehr in See stechen wird.

Viele der Männer und Frauen sind noch immer ausgelaugt und erschöpft, und so erklären sich Mythornius und Ungrumm am späten Abend bereit, die erste Wache zu übernehmen. Wenig später senkt sich die Gnade Borons über die erschöpften Seeleute und weder die allgegenwärtigen Strandameisen noch allabendliche Regen reißen die Männer und Frauen aus dem Schlaf. Mythornius beschließt, in der Nähe des provisorischen Lagers einen Unterstand zu suchen, während Ungrumm seine Runden etwas abseits um das Lager dreht.

## 5. Tag des Namenlosen im Jahr 1018 nach dem Fall Bosparans

*Sanzerak-Halbinsel, Fürstentum Maraskan*

Mitten in der Nacht tritt eine verwegene aussehende Maraskanerin aus den Schatten und tritt auf Ungrumm zu. Der Angroscho ist sich nicht sicher, wie er sich verhalten soll und ruft daher kurzerhand Kapitän Haimamud und Wulf herbei.

Die Maraskanerin stellt sich als Enjisab von den Wipfeltigern vor und zeigt sich an der Ladung sowie den seltsamen Passagieren der 'Perlbeißer' sehr interessiert. Kapitän Haimamud handelt Schutz und Wasser gegen einige Fässer "Palmöl" aus und entschärft damit die Situation. Aus den Helden wird Enjisab allerdings nicht schlau und so lädt sie die vier Gefährten in das Lager der Wipfeltiger ein – eine Einladung, die man angesichts der im Dunkeln lauenden Bogenschützen schlecht abschlagen kann.

Wenig später werden die Helden von Enjisab und einigen weiteren Freiheitskämpfern durch den nächtlichen Dschungel zum Lager der Wipfeltiger geführt. Hoch oben in den Baumwipfeln treffen sie in einer hölzernen Baumhütte auf Kolonel Orsijn, den Anführer der Wipfeltiger. Der Kolonel kann die Fremdlinge schwer einschätzen und so beginnt eine lange Verhandlung, bei welcher sich entscheiden soll, ob die Helden als wertvolle

Geiseln gefangen gehalten werden oder wieder ihre eigenen Wege gehen dürfen. Erst als sich der Zweite Gezeichnete Wulf Steinbauer als Freund des Hararydads zu Erkennen gibt und einige Testfragen richtig beantworten kann, entspannt sich die Situation. Kolonel Orsijn sichert den Helden daraufhin freies Geleit zu, beschreibt ihnen den Weg vom Lager der Wüpfeltiger bis zur Küstenstraße von Jergan nach Tuzak und bietet ihnen sogar an, sie am nächsten Morgen in das nahegelegene Dorf Borech zu führen.

### 1. Praios im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans Sanzerak-Halbinsel, Maraskan

Am nächsten Morgen verabschieden sich die Helden von Kolonel Orsijn und brechen unter der Führung von Enjisab in Richtung Borech auf.

Gegen frühen Mittag erreichen die Helden die kleine Siedlung Borech, die etwa fünf Meilen östlich der Küstenstraße von Jergan nach Tuzak liegen soll. Enjisab verabschiedet sich hier von den Helden und so betreten die vier Kampfgefährten das Dorf ohne Begleitung. Wenige Augenblicke später ist das komplette Dorf auf den Beinen und betrachtet die Fremdlinge neugierig und ängstlich zugleich. Die vergrämte Dschunkara Garasab ay Borech, die die Helden offensichtlich für Garethjas hält, lädt die Helden unterwürdig zum Essen ein. Sie beschreibt den Helden den weiteren Weg von Borech bis zur Küstenstraße, doch schon bald haben die Helden trotz aller Höflichkeit das Gefühl, dass man sie so schnell wie möglich wieder loswerden will. Ungrumm indes bemerkt die angespannte Situation nicht und nimmt freudig alle Geschenke der Dschunkara entgegen. Seinen Mitstreitern ist dies sichtlich unangenehm und so überreichen sie Garasab ay Borech für die Umstände einen ganzen Reichsdukaten. Wenig später verlassen die Helden mit neuen gebrotenen Mänteln und ebensolchen Hüten das Dorf Borech.

Am Abend stoßen die Helden auf einen hölzernen Ausguck, auf welchem ein heruntergekommener mittelreichischer Soldat schnarchend seinen Wachdienst verrichtet. Als Wulf sich einen Scherz erlauben will und den Soldaten von unten wegen seiner fehlenden Wachsamkeit anblafft, schrickt dieser aus dem Schlaf hoch, salutiert und steigt dann pflichtbewusst von dem Hochsitz, um die Neuankömmlinge in Augenschein zu nehmen. Ein Krachen der hölzernen Leiter gefolgt von einem Sturz des Soldaten, welcher in einem lauten Knacken endet, beenden dieses Unterfangen allerdings abrupt. Der Soldat liegt mit gebrochenem Genick zu Füßen der Helden, während einige schillernde Alder-Käfer aus dem morschen Holz der Leiter krabbeln. Das Geschenk von Schwester Tsa ist auf Maraskan allgegenwärtig!

Die Helden beschließen, dass der tote Soldat eine borongefällige Bestattung verdient und so nehmen sie die Leiche mit in die nahegelegene Bastion des Mittelreichs. Dort müssen sie allerdings mit Ernüchterung feststellen, wie heruntergekommen Fort Retogluck in Wirklichkeit ist: Die Palisaden sind morsch und verfault und auch das Tor hängt nutzlos und überwachsen in den rostigen Angeln. Außerhalb des Forts bemühen sich einige heruntergekommene Gestalten in rostigen Kettenhemden und zerzausten, teilweise bis zum Bauch reichenden Bärten, einen riesigen Mammutbaum zu fällen, während ein dürre Mann dazu krächzende Befehle schreit. An einem weiteren Baum baumelt ein rostiger Käfig, in welchem ein Gefangener sein trostloses Dasein fristet. Unter dem Baum sitzt ein blinder Soldat neben einigen hölzernen Gerätschaften und grüsst mit seinen fauligen Zähnen blöde in die Umgebung.

Als die Helden bemerkt werden, tritt ihnen der dürre Befehlshaber des Forts entgegen und stellt sich als Hauptmann Drastan von Erlenholm vor. Schnell wird klar, dass die Wehrheimer Disziplin hier bereits vor Jahren verloren gegangen ist. Hauptmann Erlenholm weist Ungrumm an, den toten Soldaten irgendwo in den Dschungel zu werfen, versucht aber ansonsten, die der Herrin Trava gefällige Gastfreundschaft so gut es geht zu wahren. Er lädt die Helden daher zum Abendessen ein und bietet ihnen auch eine Übernachtungsmöglichkeit in einer der Kasernen an. Die Helden nehmen die Einladung wider besseres Wissens an.

Im Speisesaal des Forts wird den Helden wenig später gebratener Affe – widerlich riechend und noch scheusslicher schmeckend – sowie selbstgebrannter Schnaps serviert. Während Mythornius Speis und Trank mit einem Zauberspruch genießbar macht, entschließen sich Ungrumm und die übrigen Helden, nach Besichtigung der Schnapsbrennerei das Gebräu lieber nicht anzurühren und auch der Affenbraten stößt bei ihnen auf wenig Gegenliebe.

Während des Abendmahls tritt Hauptmann Erlenholm nach draußen, um dem Gefangenen etwas zu Essen zu bringen. Wulf begleitet den Hauptmann und muss erkennen, dass der Gefangene schon seit Tagen wenn nicht gar Wochen tot ist – der Hauptmann scheint komplett den Verstand verloren zu haben!

Roban findet indes einen zerknüllten Steckbrief unter dem Stuhlbein. Der Steckbrief handelt von vier gefährlichen Gestalten, die auf Geheiß von Fürst Herdun tot oder lebendig zu fassen sind. Der obere Teil des Steckbriefs fehlt allerdings und so machen sich die Helden daran – mit wenig hilfreicher Unterstützung der mittelreichischen Soldaten – einen kompletten Steckbrief zu finden. Wulf findet schließlich ein weiteres Exemplar und ist froh, dass Hauptmann Erlenholm und seine Männer wohl schon seit Jahren mit dem Fürstenhof in Tuzak abgeschlossen haben: Auf dem Steckbrief erkennt er sein eigenes Gesicht und die Portraits seiner Kampfgefährten!

Die Helden stellen daher während der Übernachtung in Fort Retogluck zur Sicherheit eine Wache auf und lassen das frostlose Fort bereits früh am nächsten Morgen hinter sich. Die Erkenntnis, auf Geheiß des Fürstenhofs in Tuzak als Verbrecher und Mörder gesucht zu werden, wiegt dabei schwer. Was ist in Tuzak geschehen?

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

### *Alrurdan, Fürstentum Maraskan*

Zur Mittagsstunde des nächsten Tages erblicken die Helden Alrurdan, dass sich vor ihnen in der gleichnamigen, fruchtbaren Ebene von Alrurdan erstreckt. Die typische maraskanische Rundturmbauweise dominiert das Bild der Kleinstadt, im Zentrum Alrurdans überblickt der hoch aufragende Tempel von Rur und Gror die Stadt. Auf einem Hügel etwas abseits der Stadt thront eine mittelreichische Garnison.

Als die Helden Alrurdan betreten werden sie sogleich von zahlreichen Männern, Frauen und Kindern, gekleidet in die merkwürdigsten Farbkombinationen, umschwärmt. Mythornius führt die Gruppe zum Tempel von Rur und Gror und schon bald finden sich die Gefährten im philosophischen Disput mit den beiden älteren Hochgeschwistern Daruziber und Galideran wieder. Durch den allgegenwärtigen Kladj sind die beiden Geweihten bereits bestens über die Ankunft der Helden und ihr Vorhaben informiert. Die Hochgeschwister raten von der Reise in die Fürstenstadt Tuzak ab, erklären sich jedoch bereit, den Helden den Wanderpriester Marech als Führer zum Hararydad zur Verfügung zu stellen. Der verschrobene Wanderpriester erklärt den Helden, dass der morgige Tag für eine Reise zum Hararydad ideal wäre.

Mythornius beschließt daraufhin, die einheimische Schenke zu besuchen, während Ungrumm, Roban und Wulf die vielversprechend aussehende Taverne 'Baliho-Bär' ins Auge fassen.

Während Mythornius in der maraskanischen Taverne den neuesten Kladj aufschnappt – unter anderem Gerüchte über Delian von Wiedbrück und den Tuzaker Fürstenhof sowie über die unzähligen maraskanischen Rebellengruppen im Umfeld von Alrurdan –, treffen Ungrumm, Roban und Wulf im 'Baliho-Bären' auf den mittelreichischen Söldner Brun Altacker. Der Söldling lädt die Helden zu sich an seinen Tisch ein und schon bald entwickelt sich ein angenehmes Gespräch bei Kartoffelstampf und echtem Balihoer Bärenod. Wulf Steinbauer kann seinen Argwohn aber nicht ganz ablegen und als Brun Altacker sich verabschiedet und die Taverne verlässt, folgt ihm der Anergaster heimlich. Wulf erkennt schnell, dass der Söldner die mittelreichische Garnison abseits des Dorfs ansteuert. Er fordert Roban und Ungrumm daher hektisch zum schnellen Aufbruch auf und nachdem die drei Gefährten ihren Begleiter Mythornius aus der Schenke der Einheimischen abgeholt haben begeben sie sich schnellen Schrittes zum Tempel von Rur und Gror.

Der Wanderpriester Marech ist über einen raschen Aufbruch nicht begeistert, doch nachdem er mehrmals einen Blick in seine geheimnisvolle Schriftrolle geworfen hat erklärt er sich schließlich bereit, schon jetzt aus Alrurdan abzureisen. Da eine Reise nach Tuzak keine gangbare Alternative mehr darzustellen scheint, sind sich die Helden einig, dass sie ihr Weg von nun an über das Haranydad bis zur Amran-Anji-Mine führen wird.

Wenig später lassen die Helden und der Wanderprediger Marech Alrurdan hinter sich und folgen dem wohl nur für Marech sichtbaren Pfad in Richtung des Lagers des Haranydads. Immer wieder wirft der Wanderprediger dabei seinen Diskus in das dichte Untertolz des maraskanischen Dschungels, nur um ihn anschließend wieder aufzuheben und die Reise in Richtung seines Diskuswurfs fortzuführen. Selbst dem Exilmaraskaner Mythornius ist nicht klar, wie genau der wunderliche Marech den Weg durch den dichten Dschungel Maraskans eigentlich bestimmt.

Der Weg durch den dichten Dschungel Maraskans ist abseits der wenigen gangbaren Pfade noch beschwerlicher und schon bald schwitzen die Helden aus allen Poren, während sich die maraskanische Insektenwelt am Blut der Helden gütlich tut. Später kann sich die Reisegruppe gerade noch rechtzeitig vor einer mittelreichischen Patrouille verstecken und eine weitere Stunde später kommen die Helden an einem Kampfschauplatz vorbei, an welchem laut Marech die Rebellen vom Diskus von Boran (an den Pfeilen mit gelb-purpurnen Streifen zu erkennen) oder die Rebellen von Rurijadas Schwert (an den purpur-gelben Streifen zu erkennen) gegen die Rebellen der Dajunim gekämpft haben. Selbst Marech ist sich aber aufgrund der leicht zu verwechselnden Befiederung der Pfeile nicht ganz sicher. Preiset die Schönheit, Bruderschwestern!

Gegen Abend erreichen die Helden einen Dschungel Fluss, der tosend durch sein felsiges Flussbett rauscht. Da weder eine Furt noch eine Brücke auszumachen ist, führt Marech die Helden am Westufer des Flusses entlang weiter in Richtung Süden.

Etwas eine Stunde später erreicht die Reisegruppe dann eine abenteuerlich aussehende, hölzerne Brücke, die zu einem kleinen Dorf auf der anderen Seite des Flusses führt. Von dort erklingt fröhlicher Gesang und schräge, fremdländische Musik. Als sich die Helden der Brücke nähern werden sie sogleich von Ornijban wie alte Freunde begrüßt und eingeladen, bei der Geburtstagsfeier seines neugeborenen Sohnes teilzunehmen. Marech und Mythornius kennen diesen maraskanischen Brauch, während die drei Anderen etwas verduzt reagieren. Ornijban hat von den Wipfeltigern und den Hochgeschwistern Alrurdans natürlich bereits von den Helden erfahren und bei mit Flusskrebbs gefüllten Marasfladen, rotem Hasen und Grünem Tee mit Yagan-Nüssen plaudert er mit den Helden wie mit alten Bekannten. Er erkundigt sich nach ihrem Weg und bittet die Helden, seine Tante Urajasab in Khunhom sowie seinen Vetter Schejjan von Tarschoggyn in Tuzak zu grüßen. Nach dem Haranydad gefragt zwinkert er den Helden nur verschwörerisch zu und gibt an, dass das Dorf unter dem Schutz des mächtigen Harans persönlich stehe.

Wenig später werden die Helden zu einer weiteren Tradition bei maraskanischen Geburtstagsfesten eingeladen: Das Färben der Haare mit dem zähflüssigen Sekret von Regenbogenanbetern. Während Mythornius, Wulf und Roban dabei recht normal aussehende Haarfarben bekommen, färben sich Bart und Haare von Ungrumm gelb und rot.

Plötzlich marschieren allerdings ein Trupp Drachengardisten unter dem Kommando eines bulligen Offiziers in das Dorf und die bis eben ausgelassen feiernden Dorfbewohner verstummen schlagartig. Die mittelreichischen Soldaten durchsuchen eine Hütte nach der anderen, der klägliche Widerstand der Dorfbewohner wird mit einigen Fausthieben schnell und resolut unterbunden. Noch während die Helden überlegen, wie und ob sie reagieren sollen, zerran zwei Drachengardisten eine Frau mit ungewöhnlich dunkler Hautfarbe aus einer der Hütten, nehmen die Frau in ihre Mitte und rücken ab. Niedergeschlagen schauen Marech, Ornijban und die anderen Dörfner hinter den im Dämmerlicht verschwundenen Drachengardisten hinterher.

Die Helden überlegen lange, doch schließlich beschließen sie, den Drachengardisten zu folgen und die Rebellin Rahjalieb, die laut Ornjiban zum Haranydad gehört, zu befreien. Dabei unterschätzen sie allerdings die Unbillen des maraskanischen Dschungels und so stapfen sie schon wenig später bei strömendem Regen und dem kargen Licht einiger Sturmlaternen durch den dichten Dschungel und folgen so gut es geht der von den Soldaten geschlagenen Schneise. Roban Loken tritt dabei plötzlich ins Leere und stürzt schreiend in die von einer riesigen Trichterwurzel gegrabenen Falle. Nur mit großer Mühe kann er die nesselartigen Blätter der widerlichen Pflanze abstreifen und so aus eigener Kraft wieder aus der Todesfalle entkommen.

Wenig später bemerken die Helden, wie die Gardisten im letzten grünlichen Dämmerlicht des Tages ihr Nachlager aufschlagen. Um nicht gesehen zu werden, löschen die Helden ihre Sturmlaternen und schicken sich an, weiter in Richtung der Drachengardisten zu schleichen. Eine Rotte Maraskanische Stachelschweine, die ihr Abendmahl genau auf der Bresche vor den Helden abhält, macht ihnen allerdings einen Strich durch die Rechnung. Zeitgleich kann Wulf gerade noch einen Schritt beiseite treten, bevor ihn der ätzende Schleim eines Baumschleimers – laut Ungrimm sicherlich ein Katzenwesen! – über ihm trifft. Mythornius macht mit dem Tier kurzen Prozess und holt es mit einem leise gesprochenen Cantus aus den Baumwipfeln. Zur Sicherheit töten die Helden das bewusstlos am Boden liegende Tier.

Anschließend zündet Roban notgedrungen wieder eine Sturmlaterne an und die Helden versuchen, in der völligen Dunkelheit des maraskanischen Dschungels abseits der durch den dichten Wald geschlagenen Bresche bis zum Lager der Drachengardisten zu gelangen. Der Exilmaraskaner Mythornius hält von dieser einzigartigen Idee allerdings nichts und bleibt zurück.

Wenig später werden Ungrimm, Roban und Wulf von einem wachhabenden Drachengardisten entdeckt und so bleibt ihnen nichts anderes übrig, als an das Lagerfeuer der mittelreichischen Patrouille zu treten. Das Gespräch zwischen dem Weibel und den Helden verläuft denkbar schlecht und als dieser schließlich die aktuellen Steckbriefe aus Tuzak durchblättern lässt, eskaliert die Situation: Plötzlich sieht sich ein Jeder der drei Helden mehreren bewaffneten Drachengardisten entgegen, während die übrigen Soldaten aus ihren Lagerplätzen in den Baumwipfeln klettern, um ihren Kameraden unten auf dem Boden zur Hilfe zu eilen. Da sich die Helden wiederholt dem Befehl, die Waffen niederzulegen, widersetzen, entbrennt ein chaotischer Kampf, dessen Ausgang völlig ungewiss ist.

Mythornius nutzt indes die Gunst der Stunde und teleportiert sich mit magischer Hilfe zu der an einen Baum gefesselten Rahjalieb. Blitzschnell befreit er die Freischärlerin und teleportiert sich zusammen mit der sichtlich verdutzten Rebellin zurück in das Dorf von Ornjiban.

Indessen gelingt es Wulf, dem stämmigen Weibel das Bastardschwert aus der Hand zu prellen und auch Ungrimm schickt einem der Soldaten mit einem krachenden Hieb in den Rücken zu Boden. Mit der Macht des Hautbilds gelingt es Wulf sodann, sich mit lauter Stimme Gehör zu verschaffen. Die Soldaten lassen die Waffen senken und auch die Helden tun es ihnen gleich. Gerade scheint es so, als ob sich die Situation endgültig entspannt, als einer der Drachengardisten von hinten ruft: *"Die Gefangene wurde befreit!"* – sofort beginnt der Waffengang gegen die Drachengardisten aufs Neue!

*"Kri-ah-ga-gak!"* – plötzlich erklingen seltsam klingende Vogelschreie überall aus dem Dschungel und nachdem einige Pfeile und Kampfdiskusse warnend vor den Füßen der Helden und der Drachengardisten landen, senken beide Parteien erneut die Waffen. Mythornius, der sich mittlerweile wieder alleine in die Nähe des Lagers teleportiert hat, kann beobachten, wie einige verwegen aussehende Rebellen mit ungewöhnlich dunkler Hautfarbe an das Lagerfeuer der Drachengardisten treten – das Haranydad hat die Helden gefunden! Die Gardisten ergeben sich und werden auf Befehl der Anführerin Alwijuda gefesselt und mit verbundenen Augen abgeführt. Auf Anraten von Wulf geben Roban und Ungrimm ebenfalls die Waffen ab – wobei Ungrimm seinen Felsspalter 'Tänzer' nach dem kurzen Schmerzensschrei eines Rebellen selbst tragen darf – und werden ebenfalls gefesselt. Anschließend setzen sich die Rebellen mit ihren Gefangenen in Bewegung.

Mythornius sieht ein, dass er hier nicht helfen kann und kehrt einmal mehr zu Ornijuban und Rahjalieb zurück. Er berichtet von den Ereignissen und Rahjalieb erklärt sich bereit, ihren Retter ins Lager des Hararydads zu führen. Dort, so ist sie sich sicher, wird Alwijda auch die Gefangenen hinführen.

Es beginnt ein beschwerlicher Weg durch den nächtlichen Dschungel Maraskans, doch Rahjalieb führt Mythornius sicher bis ins Lager des Hararydads. Nachdem sie dem Festumer Magier die Augenbünde abgenommen hat schaut er zweifelnd auf eine kleine Ansammlung von Waldgärten sowie Hühner- und Schweineställen. Rahjalieb führt ihn ohne weiteren Kommentar in einen der Schweineställe und öffnet dort eine verdeckte Holzluke im Boden. Sie bedeutet Mythornius nach unten zu steigen und anschließend führt sie ihn durch ein Gewirr aus teilweise natürlich und teilweise in den Felsen getriebene Gänge und Höhlen, bis sie schließlich in einer großen Höhle ankommen, in denen der dicke Haran und einige weitere Rebellen des Hararydads zusammensitzen.

Rahjalieb stellt Mythornius als ihren Befreier vor und der Magier berichtet dem Haran sodann von den Ereignissen rund um das Dorf von Ornijuban. Der Haran erzählt im Gegenzug stolz von der kurzzeitigen Eroberung Sinodas, doch dann verkündet ein eintretender Kämpfer des Hararydads, dass Alwijdas Trupp mit den Gefangenen zurückgekehrt ist.

Der Haran begibt sich zusammen mit Mythornius an die Oberfläche. Als er Wulf wiedererkennt, lässt er die Fesseln der Helden lösen und lädt sie in das unterirdische Lager des Hararydads ein. In der Folge entsteht ein langes Gespräch, in welchem Wulf auch auf ihre Mission und das Verschwinden der Endurium-Karawane zu sprechen kommt. Der Haran weiß nichts von einem erneuten Überfall auf die Karawane und ist sich zudem sicher, dass auch keine der anderen Rebellengruppen einen erneuten Überfall versucht hat. Er erklärt sich aber bereit, die Helden in die Nähe der Mine zu führen. Der Weg führt dabei durch das Gebiet der Rebellen von Rurijadas Schwert – Verbündete des Hararydads – und weiter durch das Gebiet der Uljakim – die momentan mit dem Hararydad im Zwist liegen. Der Haran beschließt daher, dass Alwijda die Helden am nächsten Tag über das Lager eines ominösen Saurologen bis in das Gebiet der Rebellen von Rurijadas Schwert führen soll. Dort wird Alwijda die Helden an die verbündeten Rebellen weiterreichen und diese werden die Helden bis an die Grenze ihres Herrschaftsgebiets führen. Von dort aus müssen die Helden dann den restlichen Weg bis zur Amran-Anji-Mine alleine zurücklegen.

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

#### *Das Lager des Saurologen Hilpert von Puspereiken, Maraskan*

Am nächsten Tag brechen die Helden zusammen mit Alwijda und vier weiteren Kämpfern des Hararydads auf. Der Weg führt die kleine Reisegruppe durch den dichten Dschungel Maraskans und die schwüle Hitze sowie die unbarmherzige Insektenwelt Maraskans machen den Helden einmal mehr schwer zu schaffen.

Während des allabendlichen Regengusses kommen die Helden dann auf einer erst kürzlich durch Menschenhand geschaffene Lichtung an. Dort ragen altertümliche Ruinen – steinerne Relikte einer längst vergangenen Hochkultur – aus dem dichten Unterholz des Dschungels und an zahlreichen Stellen finden Ausgrabungen statt. Etwas abseits der Ruinen befindet sich ein kleines Zeltlager, über dem ein weißer Schwan auf rotem Grund – das Zeichen Festums!

Alwijda führt die Helden zu einem bärtigen Bornländer, welcher sich als Magister Hilpert von Puspereiken und Leiter dieser Expedition vorstellt. Die Helden erinnern sich, den jungen Puspereiken bereits vor vielen Jahren an der Seite des exzentrischen Erzmagiers Rakorum Muntagonus an der Küste des Perlenmeers getroffen zu haben, doch der Graf von Puspereiken erinnert sich nicht mehr an diese Begegnung. Trotzdem ist er erfreut, endlich einmal wieder Gesichter vom Festland zu erblicken und lädt die Helden zu einer kleinen Stärkung in sein Arbeitszelt ein. Dort berichtet er den Helden bereitwillig von seinen Ausgrabungen und den Problemen mit dem

Tuzaker Fürstenhof. Seine Ausgrabungen auf Maraskan begannen bereits im Winter 1016 BF. Gut ein Jahr später kam dann endlich der Durchbruch: Er entdeckte das ehsische Heiligtum Ssel'Althach am Osthang der Maraskankette und stand dort einige Monde später kurz vor der Entdeckung eines der elf Siegel der legendären Ehsenstadt Akraabaal. Dann allerdings machte ihm der Tuzaker Fürstenhof einen Strich durch die Rechnung: Delian von Wiedbrück schickte ihm einen Trupp Drachengardisten und einige KGIA-Männer unter dem Oberkommando des KGIA-Sonderbeauftragten Oberst Praiotin von Rallerau – seiner Meinung nach nur um ihn auszuspionieren. Der unfähige Obrist übernahm das Kommando über die Ausgrabungsstätte und so nahm das Unglück seinen Lauf. Zusammen mit einigen KGIA-Männern und einem seltsamen schwarzgeschuppten Achaz drang der Obrist in das Heiligtum von Ssel'Althach ein und erweckte dabei aus Unachtsamkeit einen alten Siegelwächter, der in der Folge das ganze Ausgrabungslager verwüstete und dabei sicherlich über ein Dutzend Drachengardisten und viele der Arbeiter tötete. Die Beschreibungen der wenigen Überlebenden lassen in dem Siegelwächter einen waschechten Leviatan vermuten, auch wenn Hilpert von Puspereiken im gleichen Atemzug betont, dass diese Wüitechsen bereits seit Jahrtausenden nicht mehr auf Dere wandeln und die übertriebenen Beschreibungen der Überlebenden daher sicherlich auch dem allgemeinen Chaos geschuldet sind. Er weiß nicht, was mit dem Siegel in Ssel'Althach geschehen ist, hofft aber, dass es dem Dilletanten Praiotin von Rallerau nicht gelungen ist, das Siegel an sich zu bringen. Eine Rückkehr nach Ssel'Althach hält er allerdings für Wahnsinn – oder, wie die Einheimischen sagen würden, für ein "Anbandeln mit Schwester Tsa". Nach diesem Desaster hat er sich zu der aktuellen Ausgrabungsstätte westlich der Maraskankette zurückgezogen und hofft seitdem, nicht mehr von Tuzak aus belästigt zu werden.

Auf gezieltes Nachfragen der Helden berichtet der bornländische Graf zudem, dass ihn der fürstliche Sicherheitsberater Delian von Wiedbrück tatsächlich auch persönlich im Dschungel Maraskans aufgesucht hat. Diese Begegnung fand allerdings noch im ersten Ausgrabungslager des Saurologen und damit vor der Entdeckung Ssel'Althachs statt. Die Helden können dabei auch heraushören, dass Delian von Wiedbrück von einem gewissen Borotin Almachios begleitet wurde. Hilpert von Puspereiken beschreibt den Brabaker Questadores als angenehmen und gebildeten Gesprächspartner und gibt schließlich sogar zu, dass er erst durch die Diskussionen mit Almachios die Lage Ssel'Althachs am Osthang der Maraskankette, einige Tagesreisen nordwestlich von Boran gelegen, genauer eingrenzen und schließlich auch bestimmen konnte.

Nach dem Gespräch mit Hilpert von Puspereiken gehen den Helden natürlich einige Gedanken durch den Kopf. Wieso hat Delian von Wiedbrück den Saurologen persönlich aufgesucht? Welche Rolle spielt dabei dieser Questadores Borotin Almachios? Was hat die KGIA in Ssel'Althach versehentlich aufgeweckt? Mit gemischten Gefühlen begeben sich die Helden schließlich zur Nachtruhe, liegen aber noch lange wach.

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

*Irgendwo im Dschungel, Maraskan*

Am nächsten Morgen lassen die Helden die Ausgrabungsstätte des bornischen Saurologen Hilpert von Puspereiken hinter sich und dringen mit Alwijida und den anderen Freischärtern des Haranydads tiefer in den undurchdringlichen Dschungel westlich der Maraskankette vor.

Zur Mittagsstunde treffen sie auf ein Dutzend bewaffnete Freischärler, die sich allerdings schnell als Rebellen von Rurjidas Schwert zu erkennen geben. Alwijida begrüßt den Anführer Dormhold freundschaftlich und stellt anschließend die Fremdjis an ihrer Seite vor. Sie bittet Dormhold, die Helden so nah wie möglich an die Amran-Anji-Mine zu bringen. Dormhold willigt ein und schon wenig später verabschieden sich Alwijida und die anderen Kämpfer des Haranydads von den Helden sowie den Rebellen von Rurjidas Schwert.

Dormhold stellt sich schon bald als ebenso erfahrener und kundiger Dschungelführer wie Alwijida heraus und so kommen die Helden – für die Verhältnisse des maraskanischen Dschungels – schnell und problemlos voran.



Während der abendlichen Dämmerung führt Dormhold die Gruppe schließlich zu einem längst verfallenen, ehemals mittelreichischen Fort. Die Palisaden sind verfault, doch im Inneren stehen noch immer drei einigermaßen intakte Holzkasernen. Dormhold will hier die Nacht verbringen, lässt die Hütten vorher jedoch nach tierischen Bewohnern untersuchen.

Dabei stoßen die Helden im Dämmerlicht einer der drei Holzbarracken unvermittelt auf drei Achaz! Alle drei Echsen tragen eine Art Rüstung aus getrockneten, grünbraunen Flechten und sind mit archaisch aussehenden Speeren bewaffnet. Während die Echse in der Mitte die Hand hebt und langsam vortritt, dreht der runzelig wirkende Achaz zur Rechten einen Kristall in seiner Hand. Mythornius erkennt die vermeintliche Gefahr rechtzeitig und versucht, dem Achaz den Kristall mit einem Motoricus-Cantus zu entreißen, doch es ist zu spät: Wie eiskalte Finger graben sich die geistigen Fühler der Echse in die Köpfe von Wulf, Ungrimm und Roban und scheinen dabei nach feindlichen Absichten der Gefährten zu tasten. Mythornius kann indes der magischen Untersuchung der Echse widerstehen. Die Rebellen, die hinter den Helden die hölzerne Kaserne betreten, ziehen die Waffen blank.

Daraufhin wirft der Achaz zur Linken den Rebellen einige Edelsteine vor die Füße und lenkt diese dadurch von allen weiteren Ereignissen ab. Die mittlere Echse beginnt zischelnd zu sprechen – und Wulf bemerkt plötzlich, wie er die Sprache des Achaz zu verstehen beginnt! Dieser merkt jedoch zeitgleich, dass keiner der anwesenden Glatthäute des Rssahs mächtig zu sein scheint und wechselt daher in ein zischelndes, aber ansonsten akzentfreies Garethi: "Szerf rrach sk 'trr! Wurr sssein ausssgesssandt von Akraabaal in Ssstunde derrt Not. Zzwei-Einsss Sssiegel sssstärkten Krrreiss Akraabaal – Jedesss grrrosse Macht. Jedesss Sssiegel gessschützt von Ssuff der Nqusizz lena 'turak.

Doch vorrt Monden Ssuff von Ssel 'Althach wurrrde besssiegt durrrch Zzzauberrei und Ssstahl. Ssel 'Althach issst gefallen und dasss Sssiegel – ein Szzzepterr – gessstohlen. Dienerr desss Jhi 'uchch h 'szintoi genommen und nun haben verrbotenesss Wissen von grrrosserr Macht! Sssie sssind im Bund mit einem H 'Charyb 'achaz. Werrt dasss Szzzepterr führt, ssscheut keine Macht auf derrt Welt mehrt!

Esss warren Warrmbluterr die gessstohlen Szzzepterr. Ssso ihrt Warrmbluterr helfen unsss, Szzzepterr wiedere zzzurück brringen nach Ssel 'Althach!"

Für viele der echsischen Wörter scheint es jedoch keine Entsprechung im Garethischen zu geben und zu benutzt der Achaz notgedrungen die Begriffe seiner Muttersprache. Das Zweite Zeichen gibt Wulf jedoch die Möglichkeit, auch diese Begriffe zu verstehen: "Ssuff" steht wohl für eine Art Wächter, während "Szerf rrach sk 'trr" lediglich eine freundschaftliche Begrüßungsformel darzustellen scheint. "Jhi 'uchch h 'szintoi" kann am besten mit "Sohn der Schlange" oder besser noch "Fluch der Schlange" übersetzt werden. Allerdings können sich die Helden auf keine der beiden Übersetzungen einen Reim machen. Bei der Bedeutung des Ausdrucks "Nqusizz lena 'turak" horten die Helden jedoch auf: "Das kühne Tier mit dem Krötensinn" – genau jene Formulierung, die auch im 3. Vers des 4. Spruchs der Al'Anfanischen Prophezeiungen benutzt wird!

Die Bezeichnung "Zwei-Eins Siegel" kann Mythornius indes aufgrund seiner Kenntnisse über das unterschiedliche Zahlensystem in der Echsen Sprache Rssahh aufklären: Es steht für "2-1" und meint damit eigentlich die Zahl 11. Elf Siegel, von denen auch Hilpert von Pusperuken sprach.

Schnell entsteht zwischen den Helden ein hitzig geführtes Zwiegespräch. Während Mythornius sich weigert, den Achaz zu helfen, vermuten die übrigen drei Helden, dass die Ereignisse in Ssel 'Althach irgendwie mit ihrer eigentlichen Mission zusammenhängen und willigen daher ein, den Echsen zu helfen.

Daraufhin überreicht die drei Achaz Roban Loken einen Tontopf und die mittlere Echse spricht zischelnd: "Wenn ihrt dasss Szzzepterr habt, zzzerrssschlagt den Topf. Sssie wirrd unsss dann finden!"

Mit diesen Worten wenden sich die Echsen ab und treten hinaus in den dunklen Dschungel. Kurze Zeit später hat sie bereits das dichte Unterholz des maraskanischen Dschungels verschluckt.

Die Helden diskutieren noch lange, doch schließlich bleibt ihnen nichts anderes übrig, als in der Kaserne ihr Nachlager aufzuschlagen und ein wenig Schlaf zu suchen. Nur die Zwölfe allein wissen wohl, was der morgige Tag bringen wird.