

Bastrabuns Bann – Teil III

10. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Das Magiergrab unter Borbra, Kalifat

Steinerne Stufen führen hinab in das uralte Magiergrab unter Borbra. Trockene und abgestandene Luft schlägt den Helden entgegen. In der dicken Staubschicht auf den Treppenstufen sind frische Fuß- und Schleifspuren zu erkennen, sicherlich die Spuren des Chimärologen Abu Terfas, der ruchlosen Chaoshexe Achaz saba Arataz und ihres unglücklichen Gefangenen Bruder Zadukhar. Ein weiteres Paar Fußspuren ordnen die Helden Tartusin von Borbra zu.

Am unteren Ende der Treppe gelangen die vier Männer in eine große Halle, deren von Satinars Hörnern gezeichneter Boden mit einer knöcheltiefen Schicht aus Staub, Knochenmehl und matt schillernden Chitinsplütern bedeckt ist. Zwei bis auf die blanken Knochen abgenagte Skelette zeugen von dem erst kürzlich stattgefundenen Angriff der Soldaten des Sultans Hasrabal ben Yakuban auf Borbra. Ein Zufall? Was hat sich der verrückte Sultan vom Angriff auf Borbra versprochen? Ein leises, bedrohliches Summen vibriert unangenehm in den Eingeweiden der Helden.

Der Dritte Gezeichnete Ungrimm Eisenfaust wischt mit einem ärgerlichen Brummeln einen Skorpion von seinem Bein und muss angewidert feststellen, dass das schillernde Spinnentier ihn mit drei Augen anstarrt. Keideran verteilt daraufhin Stinkmübel, um weitere unliebsame Begegnungen mit krabbelndem Getier zu verhindern.

Am anderen Ende der großen Halle führt eine Galerie tiefer in das Grab hinein. Zahlreiche Spuren – sowohl jene der unglücklichen Novadikrieger wie auch die mutmaßlichen Spuren von Abu Terfas, Achaz saba Arataz und ihrem Verfolger Tartusin von Borbra – führen dorthin und so nehmen die Helden die Verfolgung auf. Die Galerie führt zu beiden Seiten an mehreren längst verlassenem Räumen vorbei, ehe ein großflächiger Steinschlag den Gang unpassierbar macht. Die Gezeichneten folgen den Spuren in eine nach Osten führende Abzweigung.

In einem engen Durchgang bemerkt der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer eine Bewegung an der Decke und schaut alarmiert nach oben: Zwei riesige, schillernde Facettenaugen starren ihm entgegen und ein riesiges, mit unzähligen Beinen, Klauen und Fühlern bewehrtes Insekt (?) stürzt sich mit klackend aufeinander schlagenden Mandibeln auf die Helden! Die Gezeichneten machen mit dem insektoiden Monstrum allerdings kurzen Prozess und bereits wenige Augenblicke später sind von der vielbeinigen Monstrosität nur noch zuckende Überreste übrig. Einer Eingebung folgend spricht der Maraskaner Keideran den Cantus 'Bewegung stören' auf die sich windenden Körperteile und die zitternden Bewegungen enden abrupt. Eine Erkenntnis, welche sich schon bald als ausgesprochen nützlich erweisen wird.

Durch weitere, mit dem Staub von Jahrhunderten bedeckte Räume und Gänge gelangen die Helden schließlich wieder in die große Galerie und haben den durch den Einsturz unpassierbaren Teil so umgangen. Überall liegt knöcheltief und in matten Grautönen schillernder Staub und immer wieder stoßen die Männer dabei auch auf weitere bis auf die blanken Knochen abgenagte Menschenskelette. Über eine weitere große Säulenhalle erreichen die Helden das Heiligtum der Tsa und müssen mit Schrecken feststellen, dass das Refugium der jungen Göttin auf abscheulichste Art und Weise geschändet und entweiht wurde: Die Statue der Tsa liegt zerbrochen in Blut und stinkenden Eingeweiden und auch die regenbogenfarbenen Metallplatten in der Mitte des Raumes sind mit Gedärm und Blut besudelt. In einer Ecke liegt eine überaus lebensecht wirkende Statue einer tulamidischen Kriegerin, die überall am Körper seltsame Ausbeulungen zeigt; Eidechsen unter der Haut? Keideran analysiert

die Statue und muss mit einem flauen Gefühl in der Magengegend feststellen, dass dies eine mit dem Cantus 'Granit und Marmor' gefötete Frau aus Fleisch und Blut ist. Der Maraskaner hofft wider besseren Wissens, dass die abartigen Beulen unter der Haut erst nach der Verzauberung der Frau entstanden sind... Der Dritte Gezeichnete Ungrumm ist sich indes recht sicher, dass sich unter den metallenen Platten ein Schacht verbirgt. Keideran spricht einen 'Odem' und erkennt unterhalb der Metallplatten starke Magie mit den Merkmalen Kraft, Limbus und dem Wirken der Herzogin des Wummelnden Chaos. Ein Portal in den Limbus? Wulf entdeckt zwischen zwei der Platten einen kleinen Hebel und Ungrumm lässt es sich nicht nehmen, das Hebelchen selbst zu betätigen. Das filigrane Metallstück zerbricht fast unter der schieren Kraft des Angroscho, rastet dann aber doch ein und lässt die sechs Metallplatten wie eine aufblühende Blume nach außen aufklappen. Ein bodenloser Schacht liegt vor den Helden. Ungrumm wuchtet die steinerne Statue der unglücklichen Tulamudin in den Schacht und diese verschwindet nach wenigen Augenblicken in der Dunkelheit. Ein Aufprall ist jedoch nicht zu hören. Von Neugier getrieben springt der Maraskaner kurzentschlossen hinterher, doch der Angroscho reagiert geistesgegenwärtig und hievt den Magier mit einer Hand wieder an den Rand des bodenlosen Schachts. Wulf, Roban und der Zwerg überlegen nun, wie und ob sie in den Schacht hinabsteigen wollen. Schließlich kommt man überein, dass der angesellte Wulf zuerst hinabgelassen wird. Keideran nutzt allerdings die Gunst der Stunde, schnappt sich das an einem steinernen Podest festgebundene Seil und springt in den dunklen Schacht! Kalter Nebel umfängt den Maraskaner, ehe er sich plötzlich, noch immer am Seil baumelnd, in einer großen Säulenhalle wiederfindet. Vespülte Wandmalereien, sanft plätschernde Springbrunnen und sattgrüne Zimmerpflanzen schmücken die Ecken des holzgefädelten Saals. Eine mit einem roten Teppich ausgelegte Galerie führt aus der prächtigen Säulenhalle hinaus. Von dort erklingen die Stimmen zweier Männer, die sich in altfremdlichen Garethi unterhalten:

Stimme 1: *"Vor wenigen Wochen muss der Meister eine Entdeckung gemacht haben, die seine Verachtung für den Reichsbhüter noch verstärkt hat. Ich habe gehört dass er sagte er sei dem Groß-Kophtha Assarbad weit näher, als er es jemals gedacht hätte und schwor, sich an dem Reichsbhüter für seinen schweigenden Verrat zu rächen."*

Stimme 2: *"Glaubst du, der Meister ist der Sohn Rohals? Ich weiß nicht, denn der Al'Achami den Vorzug vor dem Garethi Hof zu geben hätte ich sicherlich ebenso getan."*

Weiter kann der Maraskaner dem Gespräch jedoch nicht folgen, denn Ungrumm zieht seinen Gefährten wieder nach oben. Wenige Augenblicke später blickt Keideran in die besorgten Gesichter seiner drei Mitstreiter und deutet aufgeregt nach unten. Als er erneut durch die kalten, körperlich fast greifbaren Dunstschwaden taucht sind die Stimmen dort unten allerdings verstummt. Der Maraskaner spricht daraufhin einen 'Silentium' und Roban, Wulf und Ungrumm landen in vollkommender Stille neben ihrem maraskanischen Gefährten.

10. Trania im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Die Globule des Tharsonius von Bethana, genannt Borbarad

In der allumfassenden Stille stehen die Helden im Zentrum der prunkvollen Eingangshalle. Bis zu den Knöcheln versunken sie in einem prächtigen samtrotten Teppich, doch der Untergrund ist hart wie Stein. Eine Illusion? Wulf bemerkt entsetzt, dass sich etwas unter seinem Harnisch bewegt. Angewidert gestikuliert er wild umher und als seine Mitstreiter ihm schließlich aus der Rüstung helfen sieht man, wie ein wurmartiges Etwas direkt am Brustmuskel unter der angespannten Haut des Andergasters umherkriecht. Eine brachiale Feldoperation folgt. Roban schlägt seinen Gefährten mit einem etwas zu wuchtigen Schlag mit Mjolnir nieder und Keideran zückt sofort das Messer, um dem Andergaster einmal mehr asfalthische Veränderungen aus dem Körper zu schneiden. Immerhin sorgt ein abschließender 'Balsam'-Cantus dafür, dass Wulf keine bleibenden Schäden davonträgt. Mit dröhnendem Schädel kommt er schließlich wieder zu sich. Auch das bedrohliche Summen nistet sich wieder in

den Eingeweiden der Helden ein. Roban ist sich fast sicher, dass das Brummen hier unten immer lauter wird...

Nach der rustikalen Feldoperation beginnen die Gezeichneten, die gegenüberliegende Galerie zu erkunden. Der holzgefädelte Boden ist auch hier mit einem samtigen Teppich ausgelegt und an den ebenfalls kunstvoll gefädelten Wänden sind blumige Muster zu bestaunen, welche stark an den blumig elfischen Stil der Rohalzeit erinnern. Schnell erkennen die Helden jedoch, dass es sich hierbei lediglich um Illusionen handelt und sich hinter all der Pracht nur kalter und verwitterter Stein befindet.

Rechterhand passieren die Helden eine Wachstube mit angrenzender Schmiede und stoßen fast mit einigen wachhabenden Söldnern zusammen, die plötzlich direkt vor ihren Augen erscheinen. Die schwer bewaffneten Männer stellen sich jedoch ebenfalls als Illusionen heraus. Brummelnd steckt Ungrumm seine Axt weg.

Linkerhand blicken die Helden durch eine illusionäre Tür in eine Vorratskammer, in welcher zwei ärmlich bekleidete Fellachen sich über die Magier der Al'Achami beklagen. Ein hinzukommender Novize ertappt die beiden Männer bei ihrem Gespräch und strafft diese hämisch grinsend mit dem 'Höllengeißel'-Cantus. Die Helden wenden sich von der grausamen Illusion ab.

Die Helden folgen der prachtvollen Galerie weiter in das Innere des Komplexes. An einer weiteren Kreuzung blicken sie zur Linken in einen großen Gesundesaal, während sie auf der gegenüberliegenden Seite einen großen Soldatensaal mit zahlreichen Waffen- und Rüstungsständen erkennen. Roban ist sich mittlerweile sicher, dass der Grundriss dieser Anlage mit den Ausmaßen des Magiergrabs unter Borbra übereinstimmt. Keideran vermutet, dass sich die Helden in einer Art Globule befinden, die die unterirdische Grabanlage überdeckt.

Trotz der offensichtlichen Illusion packt den Nostrier die Neugier und er untersucht einen der Waffenständer näher. Wie zu erwarten war, greift er an den Waffen vorbei ins Leere, doch statt auf eine karge Steinwand blickt er plötzlich in zwei riesige Augenpaare! Klickend und geifernd bricht die insektoide Monstrosität aus dem Loch in der Wand und ein brutaler Kampf entbrennt. Während Roban und der dazueilende Ungrumm das erste Spinnentier in Stücke hacken, spricht der Maraskaner einen weiteren 'Bewegung stören'-Cantus auf die beiden dahinter lauenden vielbeinigen Monster. Unfähig sich zu bewegen werden auch diese beiden götterlästerlichen Spinnentiere in wenigen Augenblicken von den Helden zerstückelt. Ungrumm stapft durch die schleimigen Überreste der Kreaturen und dringt in den Tunnel vor, muss jedoch bereits nach wenigen Schritten feststellen, dass der Gang senkrecht nach oben führt. Bei der Vorstellung, dass das gesamte Areal wie ein riesiger Ameisenbau untergraben sein könnte, schaudert es die Helden.

Nach dem kurzen Gemetzel folgen die Gezeichneten der Galerie weiter nach vorne. Sie passieren zwei große Schlafsäle, ehe sie durch eine illusionäre Eisentür einen gewaltigen, kalt wirkenden Audienzsaal erreichen. Magische Wandbilder zeigen wunderschöne Landschaftszene aus Almada, Garehien und dem Lieblichen Feld, dazu stehen einige Holzchemel gleich Bittstellern vor einem wuchtigen Blutulmentisch. Wenige Augenblicke später öffnet sich die schwere Eisentür am anderen Ende des Saals und ein überaus charismatischer Magister in der altertümlichen Tracht der Al'Achami betritt den Saal. Die edlen Gesichtszüge erinnern die Helden sofort an die zahlreichen Darstellungen von Rohal dem Weisen, die stechenden Augen und der harte Zug um den Mundwinkel sind jedoch unverkennlich: Es ist jener Borbarad, welcher Roban, Ungrumm und Wulf – die größten Helden des Zeitalters? – vor vielen Jahren in die Vergangenheit gerissen und dort auf das Schändlichste gefäuscht hat! Ein hinzukommender Tulamide wirft sich vor dem Mann auf die Knie und spricht diesen als 'Tharsonius von Bethana' an. Dann beginnt er, von der Erkundung der Gorischen Wüste zu berichten:

"Außer dem Staub der roten Wüste gibt es dort einige Mindorium-Gruben sowie ein Observatorium der Niobara. Mit dämonischer Hilfe lässt sich dort sicherlich ein formidabler Stützpunkt errichten."

Dann verblasst die Szenerie und die Helden stehen wieder alleine in dem einschüchternden Audienzsaal. Die vier Männer laufen die übrigen Türen ab und gelangen über eine große Bibliothek in ein Alchemielabor, in

welcher sie unvermittelt eine weitere illusionäre Szene miterleben können: Dort steht Tharsonius von Bethana an einem wuchtigen Arbeitstisch und betrachtet versonnen einen hühnerergroßen, im Inneren tief schwarz glühenden Kartfunkelstein. Leise murmelt er:

"Nun müssen wir nur noch einen neuen Körper für dich finden, mein alter Diener. Ein neues Unleben verlangt nach einem neuen Namen. Diesmal werde ich dich Xyxyx nennen."

Dann beginnt Tharsonius von Bethana durchscheinend zu werden, die Luft flimmert um ihn herum und Augenblicke später verschwindet auch diese Szene wieder.

Nach der oberflächlichen Erkundung der Nebenräume kommen die vier Helden schließlich wieder in dem großen Audienzsaal an und betreten durch die illusionäre Tür hinter dem wuchtigen Blutulmentisch einen düsteren Beschwörungsraum. Mehrere illusionäre Schutz- und Bannkreise schirmen den Eingang von dem zentralen Heptagramm in der Mitte des Raumes ab. Anhand der Glyphen und Symbole erkennt Keideran, dass dieser Raum hauptsächlich für götterlästerliche Beschwörungen und Rituale zu Ehren Asfaloths, der Herzogin des Wummelnden Chaos, und Thargunitoths, der Präzentorin der Heulenden Finsternis, dient. Anschließend untersucht der Maraskaner die große Metallplatte, auf welche das zentral gelegene Heptagramm eingravert wurde. Vorsichtig berührt er die riesige Platte mit seinem Fuß, stolpert und stürzt durch die illusionäre Metallplatte in die kalte Finsternis!

Ungrumm reagiert sofort, befestigt ein Seil mit einem Dolch an der Wand und springt seinem maraskanischen Gefährten hinterher. Roban und der Zweite Gezeichnete Wulf tun es dem Angroscho gleich und tauchen ebenfalls in den kalten, körperlich greifbaren Nebel ein.

10. Trania im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Die Globule des Assarbad

Nach endlos scheinenden Minuten im kalten Dunst finden sich die Helden erneut in einer großen Eingangshalle wieder. Auch das düstere Summen frisst sich wieder in die Eingeweide der Männer, noch lauter und bedrohlicher als zuvor. Wuchtige Säulen tragen die Decke der Halle, ein gewaltiges Deckenmosaik zeigt einen stilisierten Skorpion, dessen Brustkorb einer scheußlichen Dämonenfratze ähnelt; das Wappen des Groß-Kophtas Assarbad. Die Wände erinnern an einen alttümlichen tulamidischen Wehrpalast, langbärtige Magiermogule, waffenschwingende Mantikore und noch abscheulichere Mischwesen blicken von prächtigen Wandfresken drohend auf die Helden herab.

Ungrumm kratzt sich am Kopf und muss mit Entsetzen feststellen, dass seine Kopfhaut mit einem schleimigen Pilzgeflecht übersät ist. Auch Roban ist von asfalothischen Transmutationen nicht verschont geblieben und blickt angewidert auf das klickende Mandibelpaar, welches sich aus seinem linken Oberschenkel wölbt. Fast schon erleichtert beobachtet der Zweite Gezeichnete, wie es diesmal seine Gefährten und nicht er selbst sind, die Keideran um schnelle Abhilfe bitten. Der Maraskaner zückt einmal mehr sein "Skalpell" und schneidet die insektoiden Veränderungen großflächig aus Robans Bein heraus. Bei der Feldoperation bemerkt Roban zudem, dass auf seinem Bauch zahlreiche schillernde Chitunplatten gewuchert sind. Keideran sieht sich allerdings außerstande, die Chitinschuppen ohne Risiko für Leib und Leben zu entfernen. Auch das zähe Pilzgeflecht auf dem Kopf des Angroscho reicht bis tief in den Schädelknochen hinein und kann nicht gefahrlos herausgeschnitten werden.

Mit jeder Minute scheint die Gefahr weiterer Mutationen zu steigen und so lassen die Helden den großen Eingangsbereich rasch hinter sich und betreten die gegenüberliegende Galerie. Dabei kommen sie auch an einem grausamen Schauspiel längst vergangener Tage vorbei: Raubeinige Soldner des Magiermoguls Assarbad, die sich an schluchzenden Sklavinnen vergehen.

Vorbei an weiteren Abzweigungen und Gängen erreichen die Helden schließlich den prunkvollen Audienzsaal des Groß-Kophtas. Trotz der beständigen Gefahr körperlicher Mutationen lassen es sich die Helden nicht nehmen, die weiteren Räumlichkeiten genauer zu untersuchen. Über eine Bibliothek und ein altertümliches Laboratorium erreichen sie einen archaisch wirkenden Invokationsraum und können beobachten, wie der Groß-Kophta Assarbad seine widerwärtigen asfalthischen Experimente an einer sich vor Schmerzen wundenden und schrill schreienden Sklavin durchführt. Im dekadent eingerichteten Baderaum kommen sie an einer weiteren abscheulichen Illusion vorbei: Der Groß-Kophta liegt nackt auf einem samtigen Diwan und lässt sich von einer Katzenfrau mit zwei Paar Händen verwöhnen. Im sinnlich eingerichteten Harem räkeln sich gar einige zugleich abstoßend wie anziehend wirkende Frauen mit violetter Haut und goldenen Augen.

Über den einschüchternden Audienzsaal betreten die Männer schließlich den nicht minder gewaltig wirkenden Thronsaal. Am anderen Ende des Saals sitzt die Statue des Groß-Kophtas Assarbad auf einem riesigen Smaragdthron, während abartige Chumären wimmernd ein Loblied auf ihren Schöpfer singen. Zu beiden Seiten des smaragdgrünen Throns stehen die Statuen der übrigen Magiermogule in stummer Wacht – unter ihnen auch der legendäre Magiermogul My'tor mit dem rubinroten Auge, dessen Grabanlage die Gezeichneten erst vor wenigen Tagen erkundet haben.

Im Zentrum des Thronsaals befindet sich ein mit bleichen Knochen eingefasstes Wasserbecken. Ungumm hämmert einen Dolch in die Wand, befestigt ein Seil – das letzte Seil der Männer! – am Griff der Klingenwaffe und die Gezeichneten steigen in das illusionäre Wasser. Kälter, körperlichgreifbarer Nebel umfängt sie...

10. Trania im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Die Globule des schlangenteubigen Ensharzaggesi

Von einem Augenblick auf den nächsten schlägt der kalte Nebel in schwülwarmen Dunst um. Die Helden stehen plötzlich in knöchelhohem Wasser und neben dem träge dahinschwebenden Nebel erschweren riesige Farne, Blumen und Palmen die Sicht. Doch unter den Sohlen der Helden befindet sich weiterhin karger, kalter Stein und so erkennen sie schnell, dass es sich hierbei lediglich um eine weitere Illusion handelt.

Die Gezeichneten beschließen daher, die illusionäre, dschungelartige Anlage so schnell wie möglich zu durchqueren und so die Gefahr weiterer körperlicher Veränderungen so gering wie möglich zu halten. Nach einigen Dutzend Schritt hebt der vorausgehende Roban die Hand, denn zwischen einigen Farnen entdeckt er zwei riesige Insektenkreaturen, die mit unzähligen Klauen, Mandibeln, Zähnen und Stacheln bewehrt sind. Sicherlich ein Dutzend kleinere, auf zwei gepanzerten Beinpaaren laufende Insekten mit kümmerlichen Flügeln, die noch am ehesten als kalbsgroße Heuschrecken zu beschreiben sind, laufen klickend und schabend um die zwei großen Wächterkreaturen herum. Roban, der sich nicht sicher ist ob es sich bei diesen Insektenkreaturen um Illusionen handelt, legt den Finger vor den Mund und deutet in den weiter nach Norden führenden Gang. Dann entfernt er sich vorsichtig von den monströsen Insektenkreaturen und Wulf tut es ihm gleich. Ein dröhnendes Scheppern des schwer gerüsteten Angroscho macht allerdings jede weitere Heimlichkeit sofort zunichte und übertönt selbst das ungeschickte Stolpern des Tuzaker Magiers. Ruckartig drehen die beiden Wächterkreaturen ihre gepanzerten Schädel in Richtung der Helden und mit klickenden Zischlauten hetzen sie die heuschreckenartigen Soldatenkreaturen auf die Gezeichneten! Die Gefahr ist real! Keideran reagiert sofort, spricht hastig einen 'Axxeleratus'-Cantus auf sich und seine Gefährten und die Flucht beginnt!

Mit den chitungepanzerten Monstrositäten im Nacken eilen die Gezeichneten durch die schwülwarmen Dunstschwaden vorbei an illusionären Dschungelpflanzen, dampfenden Wasserbecken und prächtigen Blumen. In einem besonders großen Tümpel räkelt sich eine schlangenteubige Echse und unterhält sich mit einem feisten Leviatan mit zischelnden Lauten. Ob Illusion oder nicht, die Gezeichneten ignorieren die beiden archaischen Echsenkreaturen und erreichen eine große Gebetshalle, deren Zentrum von der goldenen Statue eines Drachen dominiert wird. Um die

Drachensstatue herum sind weitere Götterstatuen aufgestellt, die bei genauerer Betrachtung den Helden sicherlich zu denken gegeben hätte...

Plötzlich ändert sich die Szenerie und die schlangenteubige Echse steht zusammen mit einer weiteren, auf eine unbestimmte Art weiblich wirkenden Schlangenkreatur vor einer bodenlos scheinenden Opfergrube. Zwei blutbesudelte Marus werfen gerade einen kläglich zischelnden Achaz in die Grube, doch auch hinter den Helden erklingen wieder böartige Klicklaute. Trotz der durch den 'Axxeleratus' verursachten enormen Schnelligkeit der Gezeichneten haben die insekten Monster die Männer fast eingeholt. Den Helden bleiben nur noch Sekunden und sie entscheiden sich, in die bodenlose Opfergrube zu springen. Vorbei an den bleichen Knochen verschiedenster Lebewesen tauchen die Männer einmal mehr in kalten, körperlich greifbaren Nebel ein...

10. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Die Vorkammer des Reichs der Herzogin des Wimmelnden Chaos

Von einem Augenblick auf den nächsten lässt der kalte Nebel die Helden wieder frei und eine asfalothische Kakaphonie des puren Grauens überflutet erbarmungslos alle Sinne der Helden: Das böartige Brummen ist hier unten (?) deutlich zu vernehmen und setzt sich dröhnend in den Eingeweiden der Gezeichneten fest. Beißender Geruch von Verwesung und Erbrochenem raubt den Helden schier den Atem. Alles – der Boden, die Wände und die Decke – ist mit widerwärtigen Pflanzentieren bewachsen, die unter knackenden, wimmernden, zischenden und jaulenden Klagelaufen fortwährend die abartigsten Mordwerkzeuge ausbilden und sich gegenseitig auslöschen. Viele der niederhöllischen Kreaturen zerfallen dabei zu zähflüssigem, kochendem Schleim. Der chaotische Dunst wirkt sich auch auf die vier Männer aus und so bemerken sie weitere asfalothische Veränderungen an sich selbst: Faulige Kinderfinger wölben sich aus der Brust des Anergastens, Eiskristalle brechen aus dem Körper des Nostriers, schwarze Schuppen überziehen den kahlen Schädel des Zwergen und zuckende Fühler wachsen aus dem linken Bein des Maraskaners. Sichtlich angewidert erschafft Keideran einen magischen Schutzschild für sich und seine Mitstreiter in der Hoffnung, weitere asfalothische Mutationen so zumindest aufhalten zu können. Ungrumm bemerkt zudem, dass überall in dem Chaos kindskopfgroße, halb durchsichtige Gebilde hängen, in deren rötlich schillerndem Inneren sich bleiche, mit schwarzen und gelben Säften durchströmte Kreaturen winden. Immer wieder huschen hundegroße Arbeiterkreaturen mit verkümmerten Mandibeln um die durchsichtigen Gebilde herum oder hängen weitere dieser sackartigen Objekte an zähen Schleimfäden auf. Die Eier des Großen Schwarms?

Die Helden beschließen keine weitere Zeit zu verlieren und versuchen auf dem schnellsten Weg zum Zentrum des Unheils vorzudringen. Der Maraskaner spricht einen weiteren 'Axxeleratus'-Cantus auf sich und seine Mitstreiter und die Männer rennen los. Pulsierende Eier, jedweder Beschreibung spottende Pflanzentierpilzkreaturen, faulig dampfende Tümpel, wimmernde Kinderkopffrüchte an schwarzen Bäumen, ihre eigenen Eingeweide auffressende Tierpflanzen; all dies versuchen die Helden – alleine schon um ihrer geistigen Gesundheit willen! – so gut es geht zu umgehen.

Dann weitet sich das Chaos und endet in einer titanischen, sich ständig verändernden Höhle. Ein gewaltiges, sicherlich Dutzende Schritt durchmessendes Loch dominiert das Zentrum der chaotischen Halle. In krankem Licht steigt wabernder Dunst aus dieser gewaltigen Wunde im Leib Deres, mehrere fleischige, rötlich pulsierende Membranen spannen sich über die götterlästerliche Öffnung. Das bedrohliche Summen dröhnt direkt aus dieser widerwärtigen Weltenwunde und lässt die fleischigen Membranen vibrieren. Eine asfalothische Pforte des Grauens? Um die niederhöllische Pforte sind die Grenzen zwischen unbelebter Materie, Pilzen, Pflanzen und Tieren bis zur Unkenntlichkeit verzerrt. Überall zucken, quieken, wimmern, platzen, verwandeln, mutieren, fressen, zerfließen, entstehen und verschwinden Dinge, die jeder Beschreibung spotten und erbarmungslos an der geistigen Unversehrtheit der Männer rütteln.

Direkt neben der mit den fleischigen Membranen überwucherten Pforte liegt eine trollgroße, wurmartige Insektenkreatur, deren Hinterteil mit einem monströsen Eiersack verwachsen ist. Der halb durchsichtige, mit roten Adern durchzogene und pulsierende Eiersack erwächst direkt aus der grauenhaften Weltenwunde. Zischend presst die Schwarmlkönigin kürbisgroße Eier aus ihrem Unterleib, die sofort von emsig wuselnden Arbeiterkreaturen weggebracht werden. Dutzende ungeheuerlich wirkende Insektenkreaturen bewegen sich klickend, klackernd und summend um die riesige Chimärenmutter herum.

Am anderen Ende der chaotischen Halle, ganz in der Nähe der Schwarmlkönigin, sitzt der Chimärologe Abu Terfas auf einem schillernden Chitinthron. Rot pulsierende Hörner ragen aus seinen Schläfen, seine linke Hand steckt in einem filigranen mondsilbernen Handschuh – Bastrabuns Hand? Mit stolzgeschwellter Brust blickt er auf sein Werk herab.

In einiger Entfernung tanzt die halbnackte Achaz saba Arataz in einem weitläufigen Beschwörungskreis einen lasziven Tanz. Zahlreiche Paraphernalia liegen um den Kreis herum und im Zentrum steht eine große, braungoldene Statue, die an ein wimmelndes Konglomerat aus Würmern, Maden, Fliegen, Käfern, Spinnen und anderen Abscheulichkeiten erinnert. In zwei mit Blut gezeichneten Opferkreisen liegen die reglosen Körper von dem Tsa-Geweihten Zadikhar und Tarlusin von Borbra. Beide Männer sind mit schweren Eisenketten gefesselt und Bruder Zadikhar wündet sich nur noch schwach in seinen eisernen Fesseln. Auf drei großen Säulenpodesten in der Nähe des Beschwörungskreises liegt jeweils ein Mondstein. Fast scheint es so, als ob die fleischigen Membranen über der Weltenwunde auf den anziehend-abstoßenden Tanz der Hexe reagieren...

Die Helden reagieren sofort. Da sowohl die Chimärenmutter wie auch der Beschwörungstanz von Achaz saba Arataz gleichermaßen bedrohlich wirken gehen die Gezeichneten gegen beides zugleich vor. Keideran nutzt seine letzten magischen Kräfte und lässt diese kräftigend und verstärkend in seine Mitstreiter fließen.

Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer zieht sich Fezgens Sternenumhang über, murmelt mit fester Stimme "Sul-al-nudjum" und verschwindet in den Schatten. Auf leisen Sohlen versucht er sich an den unzähligen insektoiden Monstern vorbei bis zu der Hexe Achaz saba Arataz zu schleichen.

Roban Loken packt Mjolnir und stürmt mutig und mit großen Schritten auf die Schwarmlkönigin zu. Mit einem gewaltigen Krachen donnert der blaue Hammerkopf tief in das Fleisch der Chaostkreatur. Die Brutmutter zischt schmerz erfüllt auf und die Kreaturen des Großen Schwarms wenden sich von einem Augenblick auf den nächsten allesamt voller Hass dem Nostriev zu! Unzählige Klauen, Stacheln, Mandibeln und weitere Mordwerkzeuge prasseln auf Roban herab und zahlreiche weitere asfalothische Transformationen brechen aus dem Körper des geschundenen Nostrievs hervor.

Der Dritte Gezeichnete Ungrumm Eisenfaust kauert sich vor Wulf schraubend zusammen, setzt zu einem gewaltigen Sprung an und landet krachend auf der riesigen Leibwächterkreatur, die mit ihrem rasiermesserscharfen Stachel gerade den rechten Arm von Roban durchbohrt. Mit einem animalischen Brüllen lässt Ungrumm seine Axt Tänzer auf den gepanzerten Nackenkamm der Kreatur niedersausen. Knochen und Chitunschuppen brechen. Schleim und Fleisch spritzt.

Wulf nutzt derweil die von Roban und Ungrumm verursachte Ablenkung und nähert sich unbemerkt der Beschwörung. Mit der naheliegenden Vermutung, dass die Mondsteine eine wichtige Rolle bei der dämonen Anrufung spielen stößt er zwei der Steine von den Podesten und wendet sich dann der Hexe Achaz zu. Immer wieder lässt er die schwarze Klinge seines Reitersäbels auf die Hexe herabsausen und diese kann den unsichtbaren Hieben des Andergasters kaum ausweichen. Der Körper der chaotischen Hexe verwandelt sich durch die schweren Hiebe immer mehr in ihre wahre, asfalothische Gestalt und Fleisch, Chitunschuppen, Knochen und unnennbare Abartigkeiten brechen und splütern unter den Attacken Wulfs hervor. Der asfalothische Brodem der Hexe macht dem Zweiten Gezeichneten allerdings schwer zu schaffen: Ein rhythmisch kontrahierender Darmschlauch erwächst aus seinem linken Arm und lässt gleichzeitig die Sehnen von der Schulter abwärts berstend zerreißen. Aus seinem Schwertarm bricht eine unförmige Nase aus der Haut hervor und blutiger Schleim tropft herab. Der Gestank seiner eigenen Abartigkeiten lässt den Andergaster würgen. Spitze Dornfortsätze zerfetzen die Haut unterhalb der Rippen und es kostet Wulf große Anstrengung auf den Beinen zu bleiben. Die dämonische Hexe

speit sogar einen stinkenden Strahl Magensaft aus ihrer klaffenden Mundöffnung hervor, doch Wulf gelingt es gerade noch so, der beißenden Säure auszuweichen. Trotzdem brechen faulige Finger und spitze Knochensplinter aus der Brust des Andergasters und das schemenhafte Hautbild des Fuchses löst sich von der verseuchten Haut des Zweiten Gezeichneten und flüchtet.

Keideran spricht indes einen mächtigen 'Bewegung stören'-Cantus um die Schwarmlkönigin herum und abrupt enden die zuckenden Bewegungen der allermeisten insektoïden Monstrositäten. Lediglich die Brutmutter selbst, die schwer gepanzerte Leibwächterkreatur sowie einige der Wächterkreaturen können dem machtvollen Bannspruch des Maraskaners widerstehen.

Roban nutzt sofort den sich ihm bietenden Raum und lässt Mjolnir immer wieder krachend auf die schrill zischende Schwarmlkönigin sausen. Chitinschuppen und grüner Schleim spritzen ihm entgegen und lassen eine faulige Kinderhand auf seinem Oberschenkel entstehen. Ungrumm trotz zeitgleich den durch die ätzende Spucke der Wächterkreaturen verursachten asfalthischen Transformationen - pulsierende Geschwüre an den Armen und zuckende Fühler am Bein - und entledigt sich mit mächtigen Hieben der Leibwächterkreatur und den wenigen noch bewegungsfähigen Wächtern.

Mit schrillen Pfeifen reißt sich die Brutmutter daraufhin von ihrem Eiersack los und versucht die Helden niederzutrameln. Roban gelingt es gerade noch so auszuweichen, doch Ungrumm wird mit voller Wucht getroffen. Selbst die enorme Körperkraft des Angroscho kann die schiere Stärke der massigen Schwarmlkönigin nicht aufhalten und der aufgedunsene Leib der Insektenmutter begräbt den Zwergen unter sich. Kläglich nach Luft schnappende Kiemen bilden sich auf der Brust des Angroscho.

Den Chimärologen packt derweil die Angst um seine Kreatur, lässt mit einer Handbewegung schillernde Flügel aus seinem Rücken wachsen und landet laut lamentierend auf dem gepanzerten Kopfschild der Brutmutter. Ein von Keideran blitzschnell gesprochener 'Silentium'-Cantus verhindert allerdings wirkungsvoll weitere Aktionen des sich beständig verändernden Chimärenmeisters.

Mit mehreren gewaltigen Schlägen zerschmettern Ungrumm und Roban schließlich die Schwarmlkönigin. Mit einem fleischigen Flatschen landet der schleimige Brei, welcher vor wenigen Augenblicken noch den Unterleib der Brutmutter bildete, auf dem Zwergen und verändert dessen Körper fast bis zur Unkenntlichkeit: Eine zweite Brust bricht zwischen seinen Rippen hervor, Eissplinter, stinkender Schleim und vielbeinige Aaskäfer schälen sich aus den Muskeln seiner Beine und ein mit scharfen Reißzähnen bewehrtes Maul entsteht auf seinem Schädel und schnappt nach dem zähen Pilzgeflecht auf seiner Kopfhaut.

Der Tuzaker Magier Keideran unterstützt indes mit einem weiteren 'Silentium'-Cantus auf die asfalthische Hexe Achaz saba Arataz seinen Kampfgefährten Wulf. Dieser nutzt die Gunst der Stunde und zerteilt die asfalthische Hexenkreatur mit einem gewaltigen Hieb in zwei blutige und zuckende Fleischklumpen. Ätzendes Blut spritzt dem Andergaster entgegen und lässt die Knochen seines linken Arms krachend zersplintern, während sich an den übrigen getroffenen Körperstellen die Haut in gelben Schleim verwandelt.

Mit der Vernichtung der Brutmutter und dem Tod der Hexe Achaz saba Arataz schwillt das Summen plötzlich an, wird lauter und lauter. Ein enormer Druck baut sich auf, dann ertönt ein fleischiges Reißen. Die Membranen über der Pforte des Grauens zerplatzen in einer Fontäne aus Geschwüren, Tentakeln, Würmern, Schleim, Eingeweiden, Blut, Knochen und Fleisch und das asfalthische Portal fällt mit feuchtem Schmatzen in sich zusammen! Zischend und klickend werden die verbliebenen Schwarmlkreaturen in die in sich zusammenfallende Weltenwunde gezogen, während das geschundene, erzene Element die Sphärenwunde knirschend schließt. Der unglückliche Roban verliert das Gleichgewicht und fällt durch mehrere zerreißen Fleischmembranen tief nach unten, ehe er sich mit Mjolnir an einer ruckartig hervorwachsenden Steinsäule festhalten und sich wieder aus der asfalthischen Pforte des Grauens herausziehen kann. Ingerumm höchstselbst ist dem Schmied wohlgesonnen! Ungrumm gelingt es sich gegen den Sog zu stemmen und kann sogar noch die mondsilberne Hand des stürzenden Chimärologen packen. Mit einem hässlichen Schnalzen reißt allerdings der weich gewordene Arm

des Chimärenmeisters und er fällt wimmernd in das bodenlose Chaos, den mondsilbernen Handschuh in der Pranke des Angroscho zurücklassend.

Das Summen verstummt. Knirschend treffen sich die Felsen und zermalmen die letzten Überreste der asfalothischen Ausgeburten. Die Pforte des Grauens ist versiegelt. Die Rückkehr des Großen Schwarms wurde verhindert!

Ruckartig erhebt sich Turlisin von Borbra, die von einem Augenblick auf den nächsten flüssig gewordenen Eisenketten schüttelt er dabei beläufig ab. "Still!" flüstert er leise und die Worte hallen befehlsartig im Kopf der Helden wieder. Den Gezeichneten kommt gar nichts anderes in den Sinn als ruhig stehen zu bleiben und SEINEN Worten zu lauschen.

"Gut gekämpft, Malträger. Ihr habt mir die Bestrafung dieser Kreaturen abgenommen."

Turlisin von Borbra wendet sich ab und schreitet langsam den Beschwörungskreis ab. Die Helden spüren einen dumpfen Schmerz in der Magengegend. Enttäuschung? Turlisin von Borbra lässt indes mit einer kaum wahrnehmbaren Bewegung eines seiner vielen Finger einen hühnereigroßen Stein auf seine Handfläche schweben. Der Karfunkelstein des Xyyx? Versonnen betrachtet Turlisin von Borbra die dunklen Schlieren in dem schimmernden Stein und murmelt:

"Es ist wieder an der Zeit, mein alter Diener. Ein neues Unleben verlangt nach einem neuen Namen. Diesmal nenne ich dich... Rhazzazor."

Dann wendet sich Turlisin von Borbra wieder den Helden zu und ein wunderbares Hochgefühl durchströmt die Männer. Turlisin von Borbra spricht:

"Ihr habt noch einen langen Weg bis zur Erkenntnis vor euch. Lernt und reift, Malträger."

Bei diesen Worten scheint Turlisin von Borbra auf den mondsilbernen Handschuh in Ungrimm's Händen zu blicken. Dann geht ein Zittern durch den Körper des Magiers und während sich sein Schatten langsam von ihm entfernt bricht er zusammen und bleibt reglos ab Boden liegen.

Die Gezeichneten atmen zugleich enttäuscht und erleichtert aus. ER ist gegangen. Sofort eilen sie zu dem leblosen Körper von Turlisin von Borbra und können feststellen, dass der Magier flach atmend noch immer unter den Lebenden weilt. Auch Bruder Zadikhar atmet, ist jedoch ebenfalls nicht bei Bewusstsein. Wulf sammelt die drei Mondsteine ein und Ungrimm reicht einer Eingebung folgend den mondsilbernen Handschuh an seinen Kampfgefährten Roban Loken weiter.

Stauend betrachtet der Schmied den filigran gearbeiteten Panzerhandschuh und fährt mit den Fingern die feinen Ziselierungen auf der Oberfläche des Handschuhs nach. Unzählige Gelenke und über ein Dutzend erbsengroße, weiß glänzende Edelsteine sind zu erkennen. Neugierig legt Roban den Handschuh um seine linke Hand und sofort schmiegt sich das feine Iryanleder des Innenfutters um den Arm des Schmieds und die Befestigungsschnallen schnappen zusammen. Prüfend bewegt Roban die filigranen fürnglänzenden Finger vor seinem Gesicht und staunt erneut über die unglaubliche Handwerkskunst dieser wundervollen Arbeit. Der Vierte Gezeichnete ist bestimmt worden!

Keideran untersucht währenddessen Turlisin von Borbra auf Reste möglicher Beherrschungsmagie und stolpert geblendet zurück. Ohne jeden Zweifel wurde der Anchopaler Magier von einer enorm mächtigen Entität beherrscht.

Ein lautes Reißen ruft die Helden in die Wirklichkeit zurück. Aus einem großen Riss wabert grauer Nebel in das Hier und Jetzt und auch über den Köpfen der Männer sind bereits graue Nebelschwaden zu erkennen. Die chaotische Globule bricht endgültig zusammen!

Unglücklich schultert die beiden bewusstlosen Männer Tartusin und Zadikhar und eilt dann zusammen mit den übrigen Helden zurück zum Eingangsbereich der Chaosglobule. Dort wirft der Angroscho seine Gefährten sowie die beiden bewusstlosen Körper durch den wabernden Nebel nach oben und kauert sich dann zusammen, um mit einem gewaltigen Sprung ebenfalls aus dem Chaos zu entkommen.

Eine wilde Flucht beginnt. Das graue Wabern kommt immer näher, doch die Zwölfe sind den Helden gewogen. Die Gezeichneten schaffen es, durch die illusionären Globulen schließlich wieder das staubige Magiergrab unter Borbra zu erreichen und schleppen sich sichtlich erschöpft und gezeichnet die steinernen Stufen nach oben. Das strahlende Licht des Götterfürsten empfängt die Helden... es ist vollbracht!

10. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Die Ruinen von Borbra, Kalifat

Geschunden und körperlich entstellt stehen die Helden auf dem Dorfplatz inmitten der Ruinen von Borbra. Unzählige Männer, Frauen und Kinder bestürmen die Helden. Bruder Zadikhar kommt hustend wieder zu Bewusstsein, fällt erschöpft auf die Knie und betet inbrünstig zur Jungen Göttin. Ein schillernder Regenbogen erscheint über Borbra und die Menschen jubeln!

Wenig später haben sich die Helden zusammen mit Tartusin von Borbra zurückgezogen und tauschen sich über die stattgefundenen Ereignisse aus. Der Anchopaler Magier eröffnet den Helden, dass er zusammen mit Bruder Zadikhar bereits vor vielen Jahren das asfalthische Unheiligtum unter Borbra versiegelt hat. Dabei wurde er auch seines Zauberstabs verlustig, aus welchem die von dem Mantukor Brulgar und seiner Chimärenhorde zerstörte Heilige Eiche der Tsa erwuchs. Als er nun von den Bewohnern Borbras hörte, dass ein stiergehörnter Magier hinabgestiegen ist, vermutete er sofort einen Asfalth-Pakherer und eilte hinterher. Er versiegelte den Eingang des Lagerhauses mit einigen Lehmziegeln und dem Cantus 'Hartes Schmelze', damit ihm keiner der Dorfbewohner folgen konnte. Dabei drang eine gewaltige Macht in seinen Geist ein und fegte all seine Gefühle, Ängste und Gedanken, ja seine gesamte Persönlichkeit mit Leichtigkeit beseite. An die folgenden Ereignisse kann sich Tartusin von Borbra nicht mehr erinnern.

Die Helden schenken dem Bericht des Anchopaler Magus Glauben und berichten ihrerseits von der Palastanlage Al'Chūram und den Ereignissen im Globulensystem im Magiergrab unter Borbra. Sie sind überzeugt dass es Borbarad höchstselbst war, der von Tartusins Körper Besitz ergriffen hat. Tartusin von Borbra sichert den Helden zu, über seine Gattin Mara ay Samra ein Schwadron aramische Reiterei nach Al'Chūram zu schicken und so die von den übrig gebliebenen Chimären ausgehende Gefahr für das Umland endgültig zu beseitigen. Die asfalthischen Veränderungen der Helden kann der Magier allerdings nicht ohne Weiteres entfernen und auch der hinzugezogene Bruder Zadikhar sieht sich außerstande zu helfen. Der Tsa-Geweihte legt den Gezeichneten daher eindringlich nahe, die Heiligen Quellen der Jungen Göttin in Khunchom zu besuchen und dort um Heilung zu bitten.

Bereits am nächsten Tag machen sich die Helden zusammen mit Tartusin von Borbra auf den Weg nach Khunchom. Die Helden reisen mit der schmucken Reisekutsche des Anchopaler Magiers und die zugezogenen schweren Vorhänge verbergen sie vor den neugierigen Blicken und den unweigerlich darauf folgenden unerfreulichen Fragen der Menschen Mhanadustans und des Kalifats.

2.1. Travia im Jahr 1019 nach dem Fall Bosparans

Khunchom, Großfürstentum Khunchom

Fast zwei Wochen nach den zwölfgötterlästerlichen Ereignissen im Magiergrab unter Borbra erreichen die Helden zusammen mit Tartusin von Borbra die Stadt Khunchom, den einstigen Ausgangspunkt ihrer Expedition durch ganz Mhanadistan.

Im Tempel des Lebens werden die Helden bereits von einer jungen Geweihten in den wallenden und farbenfrohen Gewändern der jungen Göttin erwartet und durch die prachtvolle Tempelanlage in Al'Barrah bis zu den Heiligen Quellen geführt. Der Zweite Gezeichnete Wulf Steinhauer steigt als Erster in das heilende Wasser und empfängt den Segen der jungen Göttin. Noch während sich die asfalthischen Abartigkeiten am Körper des Anergastfers zurückbilden und neuer, rosiger Haut weichen erscheint ein Regenbogen über dem heilkräftigen Wasser. Die junge Göttin ist den Helden wahrlich gewogen! Roban und Ungrimm sprangen hinterher und genießen das kribbelnde Gefühl auf den geheilten Körperstellen. Keideran versucht indes, lediglich seinen verunstalteten Oberschenkel mit dem heiligen Wasser von Bruderschwester Tsa zu benetzen doch der Angroscho macht ihm einen Strich durch die Rechnung und tunkt den Tuzaker Magier zur Sicherheit komplett unter Wasser. Anschließend erhalten die Gezeichneten noch ein Tongefäß mit dem heilenden Wasser der Quelle der jungen Göttin mit der Bitte, dieses Bruder Zadukhar in Borbra zu überbringen und so vielleicht die Heilige Eiche der Tsa neu sprühen zu lassen.

Innertlich und äußerlich gereinigt begeben sich die Helden gemeinsam mit Tartusin von Borbra sodann zur Drachenei-Akademie. Ein dienstfertiger Novize lässt die Helden sogleich zu Spektabilität Khadil Okharim vor und zusammen mit dem Erzmagier Rakorium Muntagonus und Abdul el Mazar besprechen die Gezeichneten die erlebten Ereignisse sowie die Erkenntnisse im Bezug auf Bastrabans Bann. Insgesamt sieben Mondsteine konnten die Helden ausfindig machen und auch Abdul el Mazar hat drei weitere Mondsteine in Selem, Arratistan und in der Nähe des Loch Harodröls gefunden. Khadil Okharim hat indes die Zeit in Khunchom genutzt und zusammen mit Erzmagier Muntagonus an den verschiedenen Möglichkeiten der Rekonstruktion der magischen Bannmauer Bastrabans gefeilt. Der Vierte Gezeichnete Roban Loken fühlt sich fast magisch von den Mondsteinen angezogen und es gelingt ihm mit Hilfe der fünf funglänzenden Finger, einen Mondstein nach dem anderen in silbernen Licht zu tauchen und so zu aktivieren. Die versammelte Magierschaft ist zutiefst beeindruckt. Khadil Okharim ist sich anhand der vielen Erkenntnisse, Bannkomponenten und der aktivierten Mondsteine sicher, den Bannzauber nun innerhalb weniger Monde rekonstruieren und modifizieren zu können.

Schon bald danach holen die Ereignisse außerhalb Mhanadistans die Helden wieder ein. Roban Loken erhält einen Brief des Schwertkönigs Raidri Conchobair höchstselbst mit der Bitte, eine Rüstung aus Schwarzstahl für den Markgrafen anzufertigen. Sichtlich stolz setzt Roban sogleich eine Antwort auf und schickt diese nach Winhall. Keideran erzählt von seinen gemeinsamen Expeditionen mit Rakorium Muntagonus und Raidri Conchobair im maraskanischen Dschungel und von der geheimnisvollen Prophezeiung der Blutzwillinge gegenüber ihrem Bezwinger Raidri Conchobair:

"Zwei Hände, in denen dasselbe Blut fließt. Das bist du. Du musst Antworter und Vergelter führen, Corula und Colurna, Rur und Gor. Er wird kommen, aus dem Herz der Kette. Schwarz und Rot. Schwarz wie Endurium, rot wie Blut. Du musst bereit sein!"

Erwähnte nicht sogar die mittelreichische Obristin Turike Hairbauer in der Oktagon-Festung am Amdeggyn-Pass eine ähnliche Prophezeiung für den Schwertkönig?

Ein weiterer Brief ist hingegen an alle Gezeichneten gerichtet. In diesem Brief bittet der Inquisitorius Amando Laconda da Vanya – sehr zur Freude Robans! – die Helden spätestens im Boronmond nach Punin zu reisen,

um dort an der Klausur an der Hohen Akademie teilzunehmen und der versammelten Magier- und Geweihtenschaft sowie den Vertretern des Raulschen Reichs von ihren Erfahrungen mit dem Dämonenmeister Borbarad zu berichten.

Die Helden sind sich schnell einig, ihr nächster Weg wird sie zurück in die Capitale Almadad führen. Da die Stadt Fasar einen Umweg bedeuten würde beschließt Keideran, den seltsamen Schädelstab des Magiermoguls My'tor per Beilunker Reiter an Magister Shabob sâl Dilhaban zu übersenden. Wulf legt einen kurz gehaltenen Brief an den Fasarer Fez-Tempel dazu in welchem er aufgrund der Zeitprobleme um ein Treffen in Punin bittet.

Am 22. Travia lassen die Helden Khunchom, die Perle am Mhanadidelta, bereits wieder hinter sich und reisen mit einer schnittigen Reisekutsche am Ufer des Mhanadis entlang in Richtung des Rashtulswalls. Dabei lassen sie es sich nicht nehmen, einen kleinen Abstecher zum Magiergrab des My'tor zu unternehmen und die dort verborgenen Schätze mitzunehmen.

Anhang - Die Historie der Tulamidenlande und der angrenzenden Weltreiche

Rashtul al'Sheik war ein legendärer ertulamidischer Krieger und Schamane, der vermutlich von 2085 bis 1779 v. BF lebte. Er einte die ertulamidischen Stämme und wurde 2009 v. BF zum ersten Scheik'al'Sheik gekürt. Er führte die Urtulamiden um 2000 v. BF am Mhanadi zum ersten Sieg über ein Heer aus Marus und Achaz. Danach führte er mehrere siegreiche Feldzüge gegen die Echsen an. Schließlich eroberte er sogar die Leviatanum-Stadt Zhamorrah. Angeblich gründete er 1991 v. BF die Stadt Rashdul, wo er mit dem Sternkreis die Zauberschule der Kophtanum erbaute, die heutige Pentagramm-Akademie. In Fasar wird er heutzutage als Gott verehrt.

Bastrabun ibn Rashtul war der zweite ertulamidische Scheik'al'Sheik. In seiner Regierungszeit von 1779 bis 1737 v. BF regierte der zauberkräftige Bastrabun ibn Rashtul sein Reich zunächst von Mherwed aus. Er bekämpfte die letzten Marus, Leviatanum und Achaz, die angeblich von der Schlange Ensharzaggesi angeführt wurden. Er begann 1762 v. BF mit der Errichtung eines magischen Bannkreises namens Bastrabuns Bann, der die verhassten Echsen schließlich endgültig vertrieb. Er gründete auf den Ruinen von Yash'Hualay seine neue Hauptstadt Khunchom und formierte dort auch die Zauberschule der Mudramulum (die heutige Drachenei-Akademie). Nach dem endgültigen Sieg gegen die Echsen gründete er das Sultanat Khunchom und wurde zum ersten Sultan von Khunchom.

Die Kophtanum waren Anhänger einer priesterhaften Zauberschule im damals neugegründeten Rashdul am Sternkreis. Ihr Wissen fußte auf jenen Erkenntnissen, welche die Urtulamiden bei der Eroberung Zhamorrahs gewannen, ebenso wie die Ausrichtung der Mudramulum. Die Kophtanum waren eine religiös-magische Kaste. Sie beherrschten Beschwörungen und Zaubersprüche ins Jenseits und zu Geistern, die Veränderung von Lebewesen und die Dämonologie. Die Kophtanum unterstellen alle Zauberwirkungen den Prinzipien Herrschaft und Einfluss.

Die Magiermogule vom Gadang waren eine Gruppe ertulamidischer Zauberer aus der Tradition der Kophtanum, deren Schwerpunkt auf Dämonologie und Chumärologie lag. Verschiedene Quellen berichten von sieben bis zu dreizehn Magiermogulen unter der Führung des Groß-Kophtas Assarbad. Mit Hilfe uralter echsicher Geheimnisse beherrschten sie zwischen 1609 und 1326 v. BF von Fasar und Zhamorrah aus über ihr Großreich in den Tulamidenlanden. Als Erbe der kophtanischen Tradition sieht sich die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar.

Sultan Sulman al'Nassori war von 1365 bis 1394 v. BF Herrscher über das Sultanat Khunchom und besiegte in den späteren Skorpionkriegen die Magiermogule von Gadang. Dadurch wurden alle Stämme der Tulamiden vereint und die Dynastie des Diamantenen Sultanats begann.

Die Skorpionkriege waren eine Reihe von gewaltigen Auseinandersetzungen in der Zeit von 1341 bis 1396 v. BF zwischen dem Sultanat Khunchom und den Magiermogulen vom Gadang. Die Magiermogule, Beherrscher des nördlichen Siedlungsraums der Tulamiden bis zum Golf von Perricum setzten gegen den scheinbar überlegenen Sultan Sulman al-Nassori eine Armee dämonischer Chimären ein, den Großen Schwarm. Das Sultanat Gorien wurde von den Insektoidenschwärmen komplett verwüstet, was im Gegenzug aber in der Niederlage der Magiermogule mit der Zerstörung Zhamorrahs und der Erstürmung Fasars gipfelte. Sulman al-Nassori errichtete in der Folgezeit ein Weltreich, das alle Stämme der Tulamiden vereinte und gründete so die Dynastie der Diamantenen Sultane.

Das Diamantene Sultanat war ein Weltreich der Urtulamiden, das zwischen 1324 und 17 v. BF alle Länder östlich der Khöm umfasste. Im Süden beherrschte das Reich das Shadif, das Tal des Szinto, die Mirhamer Halbinsel bis zum Hanfla und den Westen Alfoums. Im Norden reichte der Arm der Sultane bis Nebachot (heute Perricum) und darüber hinaus. Das Reich erlebte in seiner Geschichte mehrere Krisen, Aufstände und Schwächungen der Zentralgewalt. Die Diamantenen Sultane hingen dem altechsischen Edelsteinkult an, Zeichen ihrer Macht war das Drachenei, Emblem des Reichs war ein sich um einen Diamanten schlingender, mächtiger Drache. Nach inneren Wirren und militärischen Niederlagen konnten der bosparanische Kaiser Silem-Horas, sein Enkel Murak und schließlich dessen Tochter Hela das Sultanat zerschlagen und dem Alten Reich eingliedern.

Nach dem Fall Bosparans ordnete Raul der Große, erster Kaiser des Neuen Reichs (Mittelreich), die Neuordnung der Tulamidenlande an. Bis 18 BF entstanden so die Herzogtümer Thalusion und Balash, die Markgrafschaft Mhanadistan und die Landgrafschaft Anchopal.

Aufgrund der Ermordung des Thronfolgers des Raulschen Reichs besteigt der erste Priesterkaiser Aldec Praiofold II., Bote des Lichts, im Jahre 335 BF den Garethher Thron. Der Mord an dem Prinzen wird der Rondra-Kirche angelastet und es beginnt eine Verfolgung ihrer Anhänger. Die Herrschaft der Priesterkaiser beginnt.

Der berühmte Rohal der Weise, einer der größten Magier aller Zeiten, beendete als Anführer eines Volksaufstands die grausame Zeit der Priesterkaiser und verbannte Gurvan Praiobur II. nach Julaskan. Als Reichsbehüter brachte er dem Mittelreich in seiner Regierungszeit von 466 bis 589 BF, auch als Rohalszeit bezeichnet, Frieden und Stabilität. Niobara von Anchopal war seine Beraterin in astrologischen Fragen. Nach seiner Amtsniederlegung aufgrund von zunehmendem Misstrauen der Bevölkerung wegen seiner langen Amtszeit zog er mit einem Heer von Freiwilligen in die Gorische Wüste, um den mächtigen Schwarzmagier Borbarad zu bekämpfen.