



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Szenariovorschlag: Das Tal des Verderbens

[Tyll Zybura © 2003 | windfeder@borbarad-projekt.de | <http://www.wolkenturm.de> | 04-08-03]

Vorbemerkung

Den folgenden Text habe ich meinen Spielern vorgelesen, als sie nach **PdG** in Tuzak ankamen und bevor die *Seeadler von Beilunk* einlief. Es handelt sich um die Beschreibung eines Abenteurers, das ich mit dem betreffenden Spieler nie ausspielen konnte und ist deshalb sehr stark auf die Figur des Spielers und meine Gruppe insgesamt ausgelegt – zum besseren Verständnis gebe ich ein paar Erläuterungen zur Vorgeschichte und zu den vorkommenden Charakteren. Ich hoffe, dass der Text ohne allzu große Schwierigkeiten zu einem Gruppenabenteuer verarbeitet werden kann, dazu am Ende ein paar Hinweise.

Der Text ist als Vorlesetext gedacht, die Adressatin ist die Erste Gezeichnete meiner Gruppe, die Wasser-Elementaristin Ranari von Olport, welche die beiden Soloabenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** bestanden hat und seitdem Wahlmaraskanerin ist. Sie wusste deshalb, dass Borbarad auf Maraskan agieren würde und hatte den Vers der Orakelsprüche von Fasar, in denen von drei "Pforten des Grauens" die Rede ist, richtig gedeutet: sie befürchtete die Öffnung von drei anti-elementaren Toren und hoffte das verhindern zu können.

Von der Saurologin Yalissa ter Lionta (eine andere Spielerfigur meiner Gruppe) hatte Ranari von dem durch die intelligente Disdychonda verderbten Tal erfahren, in welchem die Expedition von Rakorium Muntagonus im Jahre 21 Hal den "Ring des Satinav" fand (Prolog zu **Krieg der Magier**). Im Herzen dieses Tals vermutete sie nun eine Pforte des Grauens in die Domäne AGM, des Schänders der Elemente – und schmiedete einen Plan, wie sie mit erheblicher magischer Unterstützung das Tal finden und das Tor vielleicht schließen könne, bevor Borbarad es sich zunutze machen und weitere Tore öffnen könne.

Zu diesem Zweck überzeugte sie zuerst Deschelef ibn Jassafer – ein Freund und Mentor seit **UG** und Träger des Silbernen Schlangenreifs aus **GM** (das ich mit meiner Gruppe nicht gespielt habe) – und dann Tarlisin von Borbra, sie zu begleiten. In Khunchom löste sie bei Khadil Okharim einen alten Gefallen ein und konnte so die Gruppe mit einigen kampf-orientierten magischen Artefakten ausstatten. An der Tuzaker Akademie ließ sie ihre alten Verbindungen spielen und gewann die Unterstützung zweier Magister (Chakijian und Bridgard, ein Ehepaar mit langjährigen Erfahrungen im maraskanischen Widerstand) und einer brillanten jungen Adepta (Sarosa Shennasunni, die später im Aventurischen Boten offiziell als eine der Nachfolgespektabilitäten genannt wird).

Die sechs Magier machten sich heimlich auf den Weg nach Norden, wo sie sich von Yalissa ter Liontas Collega Hilbert von Puspereiken (**PdG**) weitere Informationen über das Tal erhofften. Sie kommen jedoch nur bis Jergan, wo sie von einer mittelreichischen Patrouille aufgegriffen werden – hier nimmt das Abenteuer seinen eigentlichen Lauf und hier setzen die Rückblenden im Text ein. Ich will die Spannung des Textes nicht verderben, aber soviel sei vorweggenommen: die Heldengruppe wird durch einen Truppe Drachengardisten unter der Leitung des Borbaradianers und BLK-Paktierers Praiotin von Rallerau begleitet und durch von Puspereiken zunächst auf die Spur von Charyptoroths Szepter (**PdG**) gebracht, sie glauben das Szepter erobern zu müssen, bevor Borbarad selbst dies tun kann und besiegen den Leviathan N'Chriss'zhay. Dann suchen und finden sie das verderbte Tal, werden fast komplett aufgerieben – und Ranari erlebt nach ihrer knappen Rückkehr eine böse Überraschung... Die Heldengruppe verliert dabei nicht nur das Szepter an Borbarads Schergen, sondern auch Ranaris Zauberstab, ein mächtiges wasser-affines Artefakt aus einer Feenwelt-Globule, mit Dschinnenkraft geformt, lange Zeit von einem Dschinnen bewohnt – aber das ist nur einer der vielen persönlichen Verluste.

Vorlesetext

Stille.

Für eine Ewigkeit. Wenigstens das. Stille.

"Klang. Klang. Klang." tönt es durch die Finsternis.

Kopfschmerzen, seit Monaten. Ununterbrochen. Du zählst jeden Tag. Mit einem Stöhnen wälzt du dich auf der Holzpritsche herum, legst deine brennende Stirn an den kühlen Stein der Wand – kurzfristige Linderung, denn der schwarze Basalt macht dich dumpf im Hirn und träge.

"Klang. Klang. Klang." tönt es durch die Finsternis, ein Hellebardenschaft gegen Gitterstäbe und eisenbeschlagene Türen.

Du bist schon lange nicht mehr blind, wie du es für viele Wochen warst. Aber Blindheit wäre besser als das Starren in diese Dunkelheit, schlaflos. Das Rubinauge ist wieder erwacht, du spürst sein Drängen, seinen Zorn, fühlst, wie seine Wut in deinem Inneren wächst – aber was würdest du geben, um nicht die erste Gezeichnete zu sein, vergessen zu können, nie wieder in die Welt hinausgehen zu müssen. Ha! Musst du ja nicht, fällt es dir ein, und das heisere Kichern einer zu früh gealterten Stimme tönt dumpf und hässlich durch den engen, niedrigen Raum. 'Der sicherste Ort auf Deres Feste', haben sie zu dir gesagt.

"Klang. Klang. Klang." tönt es durch die Finsternis, ein Hellebardenschaft gegen Gitterstäbe und eisenbeschlagene Türen. Eine rauhe Stimme ruft irgendetwas, eine andere antwortet, Schlüssel und Ketten klirren in der Ferne.

Vergessen zu können. 'Das Wissen um SEINEN Namen'. Was ist das jetzt noch wert? SEIN Name ist jetzt Mandravis, oder Almachios, oder von Wiedbrück – wie es IHM gerade gefällt. Wie blind du warst, nein: verblendet, im wahrsten Sinne des Wortes. Eine Marionette. Du hast den Untergang gepredigt und den Kampf dagegen – und wie man einen fanatischen Marktprediger mitleidig anschaut, hat ER dich mitleidig angeschaut. Hat dich glauben machen, alles liefe nach deinem Plan. Und nach deinem Plan sind Tarlisiin und Deschelef gestorben, Bridgard, Chakijian – tot. Sarosa – einfach verschwunden. Die Drachengardisten – wahrscheinlich verreckt. Und dieser Hauptmann von Rallerau... du willst nicht an sein Lächeln den-

ken, an seine ölige Stimme, als er dir ins Ohr flüsterte, du hättest einer *gerechten* Sache gedient. Du hast Maraskans Untergang besiegelt. Nach SEINEM Plan. Besiegelt... das Siegel...

Stille.

Die Zwölfe kennen doch Vergebung. Werden sie dir vergeben, wenn das Ende kommt, oder werden sie deine Seele jagen, dir die Wiedergeburt verwehren? 'Der sicherste Ort auf Deres Feste', haben sie dir gesagt. Vielleicht bist du hier wirklich sicher. Sicher vor IHM, sicher vor dir selbst, vor dem Glühen des Rubinauges. Aber nicht vor dem Zorn in deinem Inneren. Du hast deine Ängste in die Welt geschrien, als sie dich in Jergan auf das Schiff verfrachteten. Die eisernen Manschetten um deine Knöchel und Handgelenke, um deine Brust und deinen Hals – sind das noch dieselben, die sie dir damals angelegt haben? In Jergan. Ist Jergan schon gefallen? Du hast geschrien und geschrien, blind, wie du warst. Bis sie dich ohnmächtig geschlagen haben. Als du erwachtest, hast du weitergeschrien, hast versucht, sie zum Verstehen zu bringen – aber Soldaten sind wie mechanische Geräte. Vielleicht ist das die größte Gefahr, vor der die Welt steht: mechanische Menschen, die ihren Befehlshabern treu gehorchen, während ihre Befehlshaber die Zeichen der Zeit bereits erkannt haben. SEINE Zeichen. 'Wir sind nicht sicher!' hast du geschrien, und 'Bringt euch in Sicherheit, vor DEM DER da kommt!' und sie haben gelacht und gesagt 'Du wirst bald in Sicherheit sein'.

'Der sicherste Ort auf Deres Feste'. In Rulat haben sie dir Bannstaub verabreicht – oh weh! das Gefühl der Hilflosigkeit, als das letzte Bisschen Kraft aus deinen Gliedern floss! Ein letztes Mal hast du dich aufgebäumt, getreten und gebissen, soweit die Ketten das erlaubten, hast sie angebrüllt und angespuckt, aber als sie dich mit kühler Präzision immer wieder schlugen, bis deine Lippen schwellen und aufplatzten, deine ohnehin blinden Augen mit Blut verklebt waren – da hast du aufgegeben. Das war im TSA 25, drei Monate nach eurem Aufbruch von Khunchom.

"Klang. Klang. Klang."

Heute ist der 13. RONdra 26, das weißt du genau, denn du zählst jeden Tag. 26 ist zweimal 13, die Zahl des Bruderlosen – ist das nun gut oder schlecht? Ist Jergan schon gefallen? In Jergan schien alles noch einfach, selbst als euch die Patrouille aufgriff. Die Mittelreicher waren so scharf wie nie, das hattet ihr schon auf dem Hinweg erfahren: die Seeblockade, das Verbot der Diskusstafette, die folgenden Aufstände, all das hatte einiges verändert. Aber man hatte euch schnell an höhere Instanzen weitergereicht: Hauptmann von Rallerau, *Praiotin* von Rallerau, du erinnerst dich ganz genau, verflucht sei sein Name. Ein verständiger Mann, jung für einen Hauptmann, mit Karriereaussichten – das hat er euch zu verstehen gegeben. Er wolle keine Fehler machen, wolle sich seine Sporen verdienen, verstehe den Maraskaner besser als die meisten Militärs, wolle nur das Wohl der Insel, stimme mit der harten Linie aus Tuzak nicht vollständig überein. Gerede, aber du hast es ihm abgenommen, weil er sich so kooperativ zeigte und voll Respekt gegenüber der Autorität dreier erfahrener Magister. Also habt ihr ihm alles erzählt, Tarlisin hat das getan und den Hauptmann rechtschaffen um den Finger gewickelt – so sah es jedenfalls aus.

Von Rallerau hatte darauf bestanden, euch Geleitschutz zu geben und sogar Unterstützung durch die Tempel-Ritter vorgeschlagen, aber das konntest du ihm ausreden. Der Geleitschutz schien eine vernünftige Idee, denn die Gegend sei in mittelreichischer Hand, so von Rallerau (ein Schrecken für Chakijian, der in dieser Gegend vor vielen Jahren im Widerstand aktiv war, aber das durfte er sich nicht anmerken lassen). Eine Dschungel-Patrouille könne euch leicht für Rebellen halten – vor allem mit den Magiern aus Tuzak. Einen Zug hat er geordert: aus dem IV. Banner der Drachengarde, Kaiserliches Elitegarderegiment, die besten und härtesten, wie die Maraskaner aus langer, leidvoller Erfahrung wissen. Und er persönlich hat das Kommando übernommen. Was für ein Fluch.

Nach eurem Plan habt ihr zunächst den Echsenforscher aufgesucht, von Puspereiken, der alte Narr – wahrscheinlich auch schon lange tot. Und – oh Wunder! – was hatte der *rein zufällig* kurz vor eurer Ankunft entdeckt? Ssel'Althach nannte er es, das Dritte Siegel von Akraabaal, der geheimnisvollen Echsenstadt – und die Steininschriften berichteten ihm von einem Artefakt, einem Szepter, dem Siegel eines 'Hohepriesters' von Yash'Hualay, so sagte es Puspereiken. Hättest du nur Yalissa dabei gehabt, aber andererseits: wäre die schlauer gewesen als ihr? Als ihr ihn nach dem verderbten Tal fragtet, winkte er ab – dies hier sei viel wichtiger! Aber immerhin konnte er euch einen möglichen Weg dorthin andeuten, wenn ihr ihm auch jeden Satz aus der Nase ziehen musstet – oder: jeden zweiten, denn der andere drehte sich immer nur um Akraabaal und das Siegel. Du wünschst dir heute, ihm einfach nicht zugehört zu haben, aber eins ließ euch damals alle aufhorchen: Charyptoroth. Puspereiken sprach vom 'Hohepriester' der Charyptoroth. Das Siegel: sein Szepter, ein Artefakt, so mächtig, dass es im Element des Wassers vielleicht viele Male den Schaden anrichten könne, den das verderbte Tal nach euren Vermutungen für das Element Humus darstellte... Selbst Deschelef hatte schon von dem Szepter gehört, wenn auch nur im Zusammenhang mit Yash'Hualay und den Tulamidenkämpfen gegen die Echsen. Unvorstellbar, was das Szepter in der Hand SEINER Schergen anrichten könne. Unzweifelhaft, dass es der zweite Schlüssel für die vermuteten elementaren Pforten des Grauens sein müsse. Unzweifelhaft, dass die Mächte, die über so ein Artefakt wachen, böse sein müssen. Unzweifelhaft, dass ER in seinen Besitz zu gelangen versuchen würde. Die Gelegenheit war gekommen, IHM zuvor zu kommen. Das habt ihr gedacht, die Entscheidung über die weitere Reise war schnell getroffen, und schon wurden Pläne geschmiedet...

Dass von Puspereiken ein Jahr zuvor von einem 'durchreisenden' Questador names Almachios angeraten worden war, Forschungen in dieser Gegend zu unternehmen, erwähnte der Saurologe nur am Rande und obwohl es dir seltsam erschienen war, fiel dir diese Erwähnung erst viel später – viel zu spät – wieder ein. Ha! 'Seltsame Hände'!? In der Tat...

Alles war so einfach. Zwei Wochen später hatte Puspereiken aus den besser erhaltenen Glyphenstelen und Ruinensteinen in der Umgebung eine halbwegs genaue Lagebeschreibung und eine lange Liste mit Schutzvorkehrungen 'extrahiert', die das Siegel vor Eindringlingen wie euch bewahren sollten – und du hast ihm gemeinsam mit Tarlisin auch noch neugierig über die Schulter geschaut, ihm geholfen und Glyphen auf Pergament gepaust. Von Rallerau war von euren Mutmaßungen über die Bedeutung des Szepters überzeugt und wollte mit seinen Soldaten und seiner taktischen Expertise volle Hilfestellung bei der Überwindung der Hindernisse vor dem Siegel gewähren. Eure Pläne waren gut, eure magischen Ressourcen hätten besser nicht sein können, die Drachengarde wartete nur darauf, zum Einsatz zu kommen und von Rallerau zeigte sich sogar gelegentlich als charismatischer Gesellschafter, auch wenn er sich im Angesicht der Erfahrung von euch drei Magiern und dem Expertenwissen Puspereikens höflich zurückhielt und keinen Rat ausschlug. Er piffte sogar unmissverständlich seine Soldaten zurück, als diese einmal in Streit mit den Tuzakern gerieten – danach machte einer der Kerle der jungen Adepta Sarosa sogar den Hof... wie in einem liebfeldischen Groschenroman.

Selbst als es ernst wurde, warst du noch überzeugt, das alles gut ausgehen würde – es musste einfach, bei der Zusammensetzung eurer kleinen Gemeinschaft: deine lange Erfahrung und Vielseitigkeit in solchen Unternehmen, die Stärke von Tarlisin als Kampfzauberer und seine profunden analytischen Kenntnisse der Dämonologie, Deschelefs Macht als Elementarer Großmeister, die Dschungelkenntnis deiner Tuzaker Collegae und Freunde, sowie die Kampfkraft eines Zuges bestens ausgebildeter Soldaten unter einem vollkommen kooperativen Hauptmann. Das hättet ihr damals in Liscoms Tal gebraucht. Vielleicht wäre es dann nie soweit gekommen. Du säßest nicht in einer Zelle aus Koschbasalt, an die Wand gekettet, mit eisernen Schellen am ganzen Leib, deren Kanten das Fleisch wund schneiden und die Wunden mit Rost schwären lassen, ohne die Kraft für einen BALSAM. Und doch ohne jede Spur von Wahnsinn, den du dir als heilsam vorstellst: bei Bruder BORon Zuflucht zu nehmen. Aber das Almadine Auge verwehrt dir diesen Weg. Es hält dich wach und bei Verstand. Es wartet, wenn auch ungeduldig. Und es gibt

dir die Gewissheit: doch, alles wäre genauso gekommen, egal mit welcher Stärke ihr in Liscoms Tal gehandelt hättet.

"Klong. Klong. Klong." Das Geräusch verändert sich, denn die Türen in deinem Gang sind alle aus fingerdickem Eisen. Vielleicht bringen sie die Nahrungsration.

Sie bringen dir die Nahrung in deine Zelle, seit du mit dieser einäugigen Frau aneinandergeraten bist, vor der sie alle Angst haben. Eine Söldnerführerin in Aswins Diensten, damals, soviel hast du mitbekommen. Die Heilige Lutisana nennen einige Häftlinge sie ironisch, warum weißt du nicht. Sie hat dich zuerst an Jule erinnert – bis auf die Kälte, die sie ausstrahlt und mit der sie hier herrscht. Am 'Sichersten Ort auf Deres Feste', wo die Wärter Götter sind, die nicht euch, sondern die Welt hinter den Mauern vor euch bewachen – und die Welt ist fast das alveranische Paradies, das jeder hier erhofft, während er es zugleich als unerreichbar vor Augen hat. Ein solches Gefängnis können sich vielleicht nur Pantheon-Gläubige ausdenken.

Das Almadine Auge hat der rohen fleischigen Augenhöhle der Heiligen Lutisana Konkurrenz gemacht, sie musste beweisen, dass du nichts zu sagen hast, musste dich unterwerfen. Aber so viel Gewissheit hast du noch: man kann dich brechen, aber nicht unterwerfen, denn auf dich wartet die Wiedergeburt. Eine Lehre, die kein Mittelreicher je über die Maraskaner lernen wird. Das hast du ihr ins Gesicht gesagt und dafür hat sie dich so sehr verprügelt, dass ein Medicus dein Nasenbein, deine Schulter und dein rechtes Handgelenk richten musste, das jetzt immer noch etwas steif ist. Und du hattest erst gedacht, die Aufseher würden eingreifen, schließlich tun die Zwölfgötter ja auch manchmal etwas für die Menschen, vor denen sie das Paradies bewachen – aber sie haben unbeteiligt zugesehen, wie die Einäugige dich mit trockenen, präzisen und ungeheuer kontrollierten Fausthieben zu einem wimmernden Haufen schlug, weil deine Ketten und Manschetten dir jede Gegenwehr unmöglich machten. Eine weitere Lehre über Mittelreicher vielleicht. Immerhin hast du ihr deine zwei losen Zähne noch vor die Füße spucken können, bevor sie dich weggetragen haben.

Trotz eurer Übermacht dauerte es drei Tage, bis ihr das Szepter erobert hattet. Du hast schon viel gesehen und hattest bei eurem Aufbruch noch mehr erwartet – aber einen leibhaftigen Leviathan? In der riesigen und uralten Tempelanlage, die Puspereiken korrekt vorhergesagt hatte, wart ihr zunächst im Nachteil, denn das Wesen kannte sich aus und tauchte mehrmals an den unmöglichsten Orten auf, wie aus dem Nichts. Ihr hattet schon einen Soldaten spurlos im labyrinthischen Eingangsbereich verloren, und Bridgard musste sich – durch eine ausgelöste Falle schwer verletzt – zum Lager zurückziehen. Da erst offenbarte sich die Schreckenskreatur vollends und erwies sich als zaubernde Kampfmaschine, wie geradewegs aus den Märchen herausgetreten, die Deschelef anschließend zu erzählen wusste. Aber ihr wart durch Überzahl, Disziplin und eine gute Taktik überlegen und konntet den Wächter immer weiter in den im Dschungel versunkenen Gebäudekomplex zurückdrängen. Eine ganze Nacht lang musste sich die eine Hälfte eurer Gruppe am Ende eines niedrigen Ganges mit Bruchsteinen und Kleiderfetzen für die Fugen einmauern, um Abermillionen von Kriechtieren, Spinnen, Skorpionen und Maraskanfedern zu entgehen, die durch alle Lücken hineinströmten, die Ausgänge verstopften und nur Knochen von euch übriggelassen hätten. Als schließlich die Luft in dem engen Raum knapp wurde und die Tierchen eure behelfsmäßige Stoffverfugung aufzufressen begannen, brannten Deschelef und Tarlisiin den Gang mit euren beiden Flammenstrahl-Artefakten aus Khunchom aus, was euch allen leichte Verbrennungen beibrachte – aber immerhin hattet ihr überlebt.

Die andere Hälfte der Gruppe hatte unterdessen Tuchfühlung mit dem Leviathan aufgenommen und bereits schwere Verluste hinnehmen müssen – ihr konntet rechtzeitig als die rettende Kavalerie eingreifen. Mit Stahl und Zauberei konntet ihr das krötenhafte Monstrum mit der riesigen Streitaxt und der seltsamen Pflanzenrüstung nach hartem Kampf überwinden. Danach musstet ihr euch erneut teilen: Hauptmann von Ralleraus Zug hatte drei weitere tote Soldaten zu beklagen und kaum einer der überlebenden Drachengardisten war unverletzt. Adepta Sarosa Shennasuni war astral ausgebrannt und körper-

lich völlig erschöpft, nachdem sie in Rabengestalt viele Gänge ausgekundschaftet hatte und während des Kampfes ständig um den großen Krötenkopf des Leviathans herum geflattert war, um ihn abzulenken. So blieben nur die restlichen Zauberer voll einsatzfähig und von Rallerau, der dem Biest einige schwere Wunden hatte beifügen können, führte die anderen zum Lager zurück, wo auch die Toten bestattet werden sollten.

Es dauerte einen weiteren Tag lang, endlose Gänge, Wunder und Gefahren eines alt-echsischen Tempels später, bis ihr das Szepter erreicht hattet: Deschelef war es, der bisher seine Kraft gespart hatte und nun die entscheidenden magischen Barrieren, Sicherungen und Illusionen entzauberte, bevor ihr ein wunderschönes Jadebecken erreichtet, gefüllt mit nachtblauem Un-Wasser, dem du dich nicht auf fünf Schritt nähern konntest, ob seiner verderbten Ausstrahlung. Und dann streckte es auch noch schleimige Arme nach euch Eindringlingen aus! Wenn du damals in der Feenwelt unwissentlich deinen Stab auch für diesen Moment geschaffen haben solltest – du könntest heute nicht sagen, ob das gut oder schlecht getan war, ob des schlimmen, schlimmen Ausgangs eurer Queste. Aber mit der elementaren Kraft des Zauberstabes und deiner Kunst in der Wasser-Beschwörung gelang es dir tatsächlich unter großen Anstrengungen aus den letzten Schlucken eurer Schläuche einen Elementar zu rufen, der das verderbte Wasser wütend solange zurückzudrängen vermochte, dass Tarlisin mit geschicktem MOTORICUS das Szepter aus dem Becken klauben konnte. Dass dann ein Grollen durch den Tempel hallte und die Wände um euch herum einzustürzen begannen, war beinahe vorzusehen gewesen und wieder war es Deschelef, der mit gebieterischem Zauberwort aus ur-tulamidischen Quellen und seinem berühmten Stab von Haram Layani den wankenden Stein und Fels starr verharren ließ, bis ihr die äußeren Gänge und Hallen erreicht hattet. Das Dritte Siegel von Akraabaal war gebrochen, seines Fokus' beraubt, sein Wächter war geschlagen – wenn auch nicht tot, wie ihr ihn wähtet, denn als ihr zum Kampfplatz zurückkehrtet und in Richtung Ausgang eiltet, war der Leib des Echsenwesens verschwunden, blutige Schleif- und Krallenspuren hinterlassend, wo es sich über den mamornen Boden geschleppt hatte. Allein: der Sieg war euer und während ihr im Lager eure Wunden lecken konntet, hörtet ihr die Tempelsäulen endgültig nachgeben, Mauer für Mauer mit klagendem Knirrschen und dem Knall bestender Steine in sich zusammenbrechen.

Von Puspereiken war natürlich erzürnt und maßlos enttäuscht darüber gewesen, dass 'ihr das unschätzbare Mauerwerk' zerstört hattet, aber auf solche Reden hattet ihr nichts zu geben. Eure Toten mussten begraben und eure Verletzten versorgt werden, du selbst und Tarlisin wart von herabfallenden Steinen getroffen worden, den ODL-Großmeister musstet ihr gar die letzten Schritte an den Beinen über den Boden schleifen. Nur Deschelef ibn Jassafer war vollkommen unversehrt geblieben, allein über astrale Auszehrung klagte er ein wenig – dein Respekt für den alten Zauberer war jedenfalls gewaltig gestiegen, nachdem du gesehen hattest, wie ruhig und planvoll er im Angesicht all der Gefahren und Schrecken geblieben war: ein wahrer Fels in der Brandung, unverwundbar, unverrückbar, aber zielstrebig und mächtig, wenn einmal ins Rollen gebracht. Doch Respekt wurde nicht einseitig gezollt: eure zaubernde Gemeinschaft war mittlerweile zusammengeschweißt worden und auch von Rallerau sparte nicht mit Anerkennung. Seine Leute dagegen waren durch die starken Verluste, die ja nur sie erlitten hatten, ernüchtert: ihr Unwille, als Bauernopfer für ein paar vornehme Zauberer zu fungieren war förmlich greifbar – zumal sie eure unsichtbaren FULMINICTI, die dem Leviathan einen großen Teil seiner Wehrhaftigkeit genommen hatten, nicht wahrgenommen hatten...

Für das Szepter nun wurde eine Schatulle gezimmert, Deschelef und von Puspereiken als die kundigsten Analysemagier bestätigten die gewaltige Macht, die das Artefakt in sich trug und sprachen von diffundierenden Kraft-Fibrillaren, die wohl einen bestimmten Träger mit dem – eindeutig für große Hände oder Klauen geschaffenen – Szepter verbinden sollten. Alles Gründe, das Gerät fest zu wegzuschließen und die Truhe mit Zauberzeichen zu versiegeln.

"Klong." Deine Tür. Also das Essen, aber du weißt nicht, ob du einen Bissen herunterbringst, von dem Fraß, den sie dir hier vorsetzen.

Die Frage war nun, wie ihr weiter vorgehen solltet. Ihr könntet versuchen, schnell zu sein, und zum verderbten Tal am Nordost-Hang der Maraskankette vorzudringen, bevor ER von eurer 'Eroberung' erfahren konnte. Dass ER nicht nur bereits davon wusste, sondern sie erst geplant hatte, dass es mithin SEINE Eroberung war – davon wusstet ihr natürlich noch nichts. So sollte es gelten, nach weiteren zwei Wochen in Puspereikens Lager, in denen die Wunden Zeit hatten, zu heilen und ihr euch still verhieltet, wolltet ihr den Pfad zum Tal beschreiten, den der Saurologe euch als möglicherweise zum Ziel führend vorgeschlagen hatte. So kooperativ von Rallerau weiterhin euch gegenüber war, so unbarmherzig war er gegenüber seinen Soldaten, die auf seinen strikten Befehl murrend aber gehorsam weiterhin als Geleitschutz fungierten. Doch die Situation verbesserte sich nicht, nach einigen Tagen unterwegs begann eine der wildesten Gegenden Maraskans: der Nordosten des Nebelgebirges, wo zwei der vier bekannten Purpurwürmer Maraskans hausen, wo der Riese Felsknacker angeblich eine seiner Höhlen hat und wo ihr nicht zuletzt das verderbte Tal der intelligenten Disdychonda suchtet, von der Yalissa dir erzählt hatte.

Was ihr fandet, war schlimmer.

Eure Reise führte euch tiefer in die Berge und den Pfad, den Puspereiken euch genannt hatte, konntet ihr dann doch nicht finden. Also blieb euch der Umweg nach Norden, um die Passhöhen herum, wo es auch einige Dörfer und Forts geben sollte. Chakijian erzählte dir viel unter zwei Augen: von der Schlacht bei Hemandu, von der Rolle seiner Familie im Widerstand, von all dem Leid, das Maraskan unter Fürst Herdin erfahren hatte. Und er zeigte sich verwundert, dass ihr keinen Patrouillen begegnetet und keinen Widerständlern, die er trotz den "Erfolgen" erwartet hätte, die von Rallerau verkündet hatte. Verwundung, die in eine vage Furcht umschlug, als ihr das Fort erreichtet, das von Rallerau zum Auffrischen eurer Vorräte angepeilt hatte. Leer. Keine Menschenseele. Und keine Spuren von Kampf... Aber das Auge drängte dich jetzt weiter, das Rubinauge hatte eine Spur aufgenommen, quälte dich wieder mit Träumen, aus denen du nicht recht schlau werden konntest. Die anderen folgten, auch wenn die Soldaten immer unzufriedener wurden.

Chakijian wusste von einem kleinen Dorf, zwei Tagesreisen nordöstlich, dort wolltet ihr zumindest nach dem Rechten sehen – vielleicht konnten die Dörfler berichten, was sich im Fort zugetragen hatte. Leer. Keine Menschenseele. Die Dorfbevölkerung, über 100 Menschen, war fort: verschleppt worden, denn hier fanden sich einige Spuren, wenn auch nur wenige. Vor zwei Monden schon – etwa zur selben Zeit, wie im Fort – musste hier ein Kampf geführt worden sein, und auch wenn es dir nicht einleuchten wollte: es waren Echsen gewesen, den Klauen und Krallenspuren nach zu schließen. Und tote Schlangen fandet ihr: große Boronsottern und kleine Noralecsottern – giftig, giftig, giftig, keine einzige von harmloser Art. Vielleicht hattet ihr deshalb im Fort gar keine Kampfspuren gefunden?

Das Rubinauge führte dich weiter, dein instinktiv ausgeführter OCULUS offenbarte eine Kraftlinie von recht beträchtlichen Ausmaßen, schnurrgerade von Nord nach Südweisend, so weit du das ohne navigatorische Hilfsmittel feststellen konntest. Aber ihr zu folgen bedeutete, den direkten Dschungelweg zu nehmen, was du und die Tuzaker schon längst vorgezogen hättet – aber mit den Soldaten ist das Fortkommen im Dschungel soooo mühsam! Und das Grauen der Ungewissheit, welches über diesen götter- und menschenverlassenen Orten schwebte ergriff auch eure Truppe, eure gesamte Gemeinschaft. Wenn das Tal hier in der Nähe war, dann hatte es gewiss etwas mit dem Verschwinden der Leute zu tun, oder? fragte dich Bridgard abends am Lagerfeuer. Und würde dann eure kleine Gruppe etwas ausrichten können, gegen das, was ihr dort finden würdet – was auch immer es sei? Du selbst warst auch nicht mehr vollkommen zuversichtlich, aber in deinem Inneren brodelte es: "Weiter, weiter! Nicht verharren! Wir müssen vorankommen!" Die Stimmen flüsterteten wieder und sie waren erwartungsvoll – und ihre Erwartung war deine Erwartung. Ihr musstet weiter.

Im Dschungel, ohne Weg und Stieg, erwiesen sich die Soldaten als großes Hindernis und eure Morfugeschwindigkeit war dir unerträglich! Auch Tarlisin und die anderen schienen ungeduldig zu sein, während von Rallerau nicht mehr so enthusiastisch war, euch weiter zu begleiten – er redete von Hilfstruppen und Investigationen am Fort und im Dorf. Das wurde dir nun wirklich zuviel und die vertrauten Stimmen in deinem Kopf hatten ganz Recht: die Soldaten wollten nicht weiter? Feiglinge und Verräter! Sie sollten nur gehen, eure Geschwindigkeit würde es in jedem Fall erhöhen.

Bei dem Gedanken ballst du deine Faust, bohrst deine abgebrochenen Nägel in den Handballen. Deine Zähne knirschen in der Dunkelheit. Du *hasst* Feiglinge und Verräter! Willst nie mehr die Verratene sein, Verrat verdient blutige Rache! Verräter, Verräter – ER ist der größte unter ihnen, der Verführer, Verächter! SEIN Verfolger – das bist du und die süße Rache wird dein sein!

"Quiieeetsch" Deine Zellentür öffnet sich – das geschieht sonst selten, für's Essen reicht die Klappe. Du bist wütend, denn sie reißen dich aus deinen Erinnerungen, die du täglich, stündlich durchlebst, an deren Details du dich festklammerst – denn das ist alles, was dir hier geblieben ist, was sie dir nicht nehmen können. Sie stören! Du wendest langsam und mit Mühe den Kopf, das eiserne Band um deinen Hals nimmt dir die Luft in dieser Position. Die Wachen haben jemanden mitgebracht – noch ungewöhnlicher. Besuch gibt es hier nicht und du willst auch keinen. Das schummrige Licht der einzigen Fackel im Gang umreißt den massigen Schemen eines Mannes im Kapuzenmantel, die zuckenden Flammen spiegeln sich auf glatten goldenen Oberflächen, auf roter Seide – Gold, Rot. Farben, die du schon vergessen zu haben glaubtest. Die Farben des Praios.

Praios. Ein Praiotiner. Praiotin von Rallerau. Die Erinnerung ist wieder da. Du wolltest nicht auf ihn und seine Truppe warten, Eile, Vorankommen, keine Geduld. Die anderen stimmten dir zu, insbesondere die recht dschungelerfahrenen Tuzaker wollten die mittelreichischen Soldaten endlich los sein. Tarlisin übernahm wieder die Verhandlungen und von Rallerau stimmte zu: er wollte ein Lager ausheben und auf euch warten. Gut so. Du hattest nicht unbedingt vor, wieder zu diesem Lager zurückzukehren außer wenn die Dinge extrem schief laufen sollten, aber das hattest du natürlich nicht laut gesagt. Du hattest ja auch nicht erwartet, wie extrem schief die Dinge laufen würden. Und konntest nicht wissen, was dir die Rückkehr bescheren würde.

Nach keiner weiteren Woche erreichtet ihr die Gegend des Tals, die Kraftlinie führte euch geraden Wegs hin – das Almadine Auge war wirklich ein Geschenk! Ihr wart immer vorsichtig gewesen und auf einige Schrecken vorbereitet, aber das Grauen fing klein an: eine harmlose Spinne, die Deschelef aus seinem Schlafsack fischte. Mit sieben Beinen. Die Seltsamkeiten vermehrten sich, im wahrsten Sinne des Wortes: ihr fandet die Überreste einer Riesenschlange mit zwei Köpfen, die sich gegenseitig totgebissen hatten. Die Insekten schienen *alle* sieben Beine zu haben, manche jedoch nur ein einziges glotzendes Facettenauge oder einen hilflos flatternden Flügel, manche Mäuseköpfe, andere Fischschwänze. Auch die Pflanzenwelt wurde ungeheuer, wie du es erwartet hattest: vor euren Augen schnappte ein kopfgroßes Astloch nach einem schwarz-roten Papageienvogel, der euch eine Weile mit hässlicher Stimme verfolgt hatte und verspeiste das Tier in aller Ruhe. Nicht alle dieser verdrehten Tiere und Pflanzen waren aggressiv und noch konntet ihr recht unbehelligt vorankommen. Tarlisin wurde einmal von etwas gestochen und an der betroffenen Körperstelle wuchs ihm ein dichtes violettes Fell, das einen giftig stinkenden Schleim absonderte. Der eitle Magus war außer sich, was dir albern erschien... weiter, nur weiter, war dein Gedanke.

Dann lag das Tal vor euch, harmlos und wie jedes andere auch erschien es euch, von dichtem Nebel durchzogen. Nur die gelegentlichen Tierschreie waren hier anders. Sie ließen euch das Nackenhaar zu Berge stehen. Ihr hattet euch eine Bergflanke hinaufgequält, auch um die Gefahr weiterer solcher Stiche zu verringern, und konntet von oben das gesamte Tal überblicken: fast kreisrund, von den umliegenden Bergen recht gut abgeschirmt – wie Yalissa es berichtet hatte. Die Kraftlinie führte geradewegs durch das Zentrum des Talkessels, aber zumindest konntest du keinen Nexus erkennen. Euer Plan hatte fest-

gestanden und war optimal auf die Stärken der verschiedenen Gruppenmitglieder ausgerichtet: Der erste Schritt sollte die Erkundung in Tiergestalt sein, was nur du und die drei Tuzaker ausführen konntet. Unauffällig und ohne die Aussicht, direkt in Aktion zu treten, das war der Plan. Und zumindest bis dahin konntet ihr eurem Plan auch folgen.

Du zermaterst dir bis heute das Hirn darüber, was genau die junge Sarosa veranlasst hatte, in ihrer Rabengestalt trotz all eurer verabredeten Vorsichtsmaßnahmen tiefer über die Wipfel zu gleiten – vielleicht hatten ihre scharfen Augen mehr unter dem dichten Blätterdach erspäht, als die euren... Ihr wart noch nicht einmal den halben Weg bis zum Zentrum des Tals gekommen, als Sarosa an Höhe verlor und mit einem Mal von einer riesigen, lebendig wirkenden Baumkrone förmlich verschluckt wurde, wie eine blättrige Hand, die sie aus der Luft klaubte. Das erschreckte "Kraah-Kraah" des Raben ist das Letzte, was du von der Adepta gehört hast, ihr habt sie nicht wiedergefunden. Chakijian war es, in der Gestalt und mit der Risikobereitschaft eines erhabenen Marans, der eure Warnungen buchstäblich in den Wind schlug und hinterhertauchte – euer Plan war da zerschlagen, doch jeder Plan hätte verzweifelt und irrsinnig gewirkt vor dem wimmelnden Chaos, das euch erwartete. Chakijian kam nicht wieder empor. Aber Bridgard als Silbermöwe und du als Schwalbe wart besonnen geblieben – du glaubtest, die dir Stelle merken zu können und kehrtest mit Bridgard so schnell euch eure Schwingen trugen um. Tarlisin und Deschelef hatten gesehen, was geschehen war und hatten sich bereit gemacht – jetzt blieb keine Zeit mehr, neue Pläne zu schmieden: ihr bracht in den Dschungel hinein um Sarosa und Chakijian zu Hilfe zu eilen, sie zu retten.

Yalissas Bericht war untertrieben gewesen, gegen das, was euch erwartete – offenbar hatte sich hier in den letzten Jahren viel getan. Du erinnerst dich an all das nur noch vage, so schnell prasselten die Bilder des Schreckens auf dich ein, so sehr übermannten dich deine Überlebensinstinkte, die dich letztlich gerettet hatten – im Gegensatz zu den anderen. Du erinnerst dich an einen Schwarm riesiger Moskitos, an eine Feuerlanze von Tarlisin, die sie verbrannte aber auch ihr Gift über euch versprühte. Bridgard bekam das meiste Gift ab und es graust dich immer noch bei der Erinnerung an die Reißzähne, die ihr ein paar Stunden später aus dem Mund ragten – ein paar Stunden, die dir wie Jahre des Wahnsinns vorkommen. Dieses Tal war alles, aber keine Pforte des elementaren Grauens, hier regierte nicht der Schänder der Elemente, hier regierte das Wimmelnde Chaos und dagegen habt selbst ihr – allesamt kundige Zauberer und immer noch bestens ausgerüstet – nichts, aber auch gar nichts auszurichten gehabt. Eure ohnehin kleine Gruppe wurde getrennt, ehe ihr auch nur in die Nähe von Sarosa und Chakijian gekommen wart: plötzlich waren Tarlisin und Bridgard nicht mehr da, der Dschungel selbst schien euch auseinanderzureißen. Du hattest mit deinem Zauberschwert eine widerliche Chimäre abgewehrt – eine Eidechse mit schwärenden Fliegenaugen und dem Schwanz einer Ratte – und Deschelef lauschte, um die anderen zu lokalisieren, da konntet ihr Tarlisins Schrei hören, sowie das knisternd-fauchende Tosen eines Feuerballs. Was das über kurz oder lang von seinen astralen Ressourcen übrig lassen würde, wolltest du dir lieber gar nicht ausmalen. Und dann kamen die Schlangenspinnen: ein Rascheln im Unterholz, ein Krachen, ein geiferndes Zischen. Drei Maraskantaranteln, doch ihre Augen waren schuppige Klumpen und ihre fetten, schleimigen Bäuche endeten in den Leibern von Riesenschlangen, vier Schritt lang und so kräftig, dass sie sich mit ihnen durch die Luft katapultieren konnten – an ihrem Ende der berüchtigte Maraskenstachel. Eines der widersinnigen Tiere konntest du mit einem instinktiven FULMINICTUS fällen, ein zweites mit dem Schwert auf Distanz halten. Deschelef rief den Zorn der Elemente auf das dritte der Wesen herab – aber als eine vierte Schlangenspinne auftauchte, blieb euch nur die Flucht.

Von der Hatz durch den Dschungel bleiben nur wenige Erinnerungen: unzählige der springenden Riesenspinnen, deren Nestern ihr immer näher kamt. Schleimige Fadengespinste waren das und zuerst erkanntest du nicht, was sie darin gefangen hielten, aber dann dämmerte es dir: ihr hattet die verschwundenen Dörfler und Soldaten gefunden, die hier als Nährboden für Kreaturen verwendet wurden, für die du keine Worte hast. Und sie waren nicht etwa tot. Sie lebten, denn ihr konntet sehen, wie es sich im Inneren mancher der großen Kokons wand. Ihr konntet ihr wahnsinniges Stöhnen hören.

Ihr wart über ein totes Chimärenwesen gestolpert: ein menschlicher Oberkörper mit Schuppenhaut und Schlangenaugen, einem fünf Schritt langen Schlangenleib statt der Beine – unter der Haut der Leiche konntet ihr pulsierende Eier sehen. Eine der Schlangenspinnen, die so etwas wie Brutpfleger zu sein schienen, sprang Deschelef von hinten an, eine zweite stieß die erste fort und wand ihren Leib um den Magus, du konntest nichts für ihn tun, musstest dich selbst einer neuen Gefahr erwehren und auf deinen eigenen Rücken achten, während dein linker Arm sich rapide fortschreitend in einen Tentakel mit blauen Saugnäpfen verwandelte. So hast du Deschelef verloren. Zwei offenbar ausgebrütete Chimärenzöglinge stürzten sich auf dich: Menschechen, mit scharfen Hornklauen statt Händen und Reißzähnen, mit Hornpanzern und seltsam asymmetrischen Gliedern – in einigen der Kokons hattest du diese Wesen in halbfertigem Zustand gesehen. Kampfmaschinen, gegen dir nur deine überlegene Schnelligkeit und Schläue half.

Aber in der Ferne hattest du da wieder Tarlisin rufen hören können und es war dir sogar gelungen, die Richtung zu halten, einen deiner Verfolger zu paralisieren, den anderen abzuschütteln. Dann hattest du Chakijian gefunden, stolperst ihm fast in die weit ausgebreiteten Arme: er war einen Schritt über dem Boden hängend in ein frisches Netz eingesponnen, sein Gesicht verzerrt und schweißüberströmt, seine Augen glasig und gebrochen, drei giftgelbe Hörner ragten ihm aus dem Schädel, Blut lief ihm bei jedem zitternden Atemzug aus dem Mund, sein Bauch war seltsam gebläht und unter der gespannten Haut konntest du einen eierförmigen Schemen ausmachen. Tarlisins Stimme kam näher und auch Bridgard hörtest du, aber diesen Anblick wolltest du ihr nicht zumuten. Mit wilden Hieben deiner Machete versuchtest du Chakijian zu befreien, doch ein schmerzverzehrtes Stöhnen ließ dich innehalten. Chakijian schüttelte mühsam den Kopf, er hatte dich erkannt und seine halbwahnsinnigen Augen blickten dich bittend an. Tränenerstickt wolltest du ihm versichern, dass alles gut werden würde, als ein Krachen ertönte und der Tuzaker dir Blut entgegenspuckte – etwas hatte seine Rippen gebrochen. Von innen. Du hast nicht gezögert: Chakijian starb von deiner Hand und du bildest dir ein, Frieden in seinen Augen gesehen zu haben, als deine Machete das Unvermeidbare erledigte. So hast du Chakijian verloren.

Als du mit Tarlisin und Bridgard zusammentrafst, war sie schon fast nicht mehr wiederzuerkennen: ihr Gesicht glich einer Mischung aus Insekt und Raubtier, schwarze Hauer standen ihr kreuz und quer im Mund, willkürlich angeordnete Chitinplatten und widerliche Haarbüschel verteilten sich über ihr Gesicht und ihren Kopf. Und der Blick in ihren wachen Augen verriet, dass sie genau wusste, was mit ihr vorging... oh, dieses Grauen. Dein Arm war nun nicht mehr ein Tentakel, sondern formte sich zu einem großen, grünlich schimmernden Stachel, während Tarlisins Fellbewuchs sich ausgebreitet hatte – er schien zudem büschelweise kleine Fühler am Kinn auszubilden... Ihr alle hattet Wunden hinnehmen müssen, ob von den geifernden Mäulern der Maraskenschlangen, von den Kampfchsen, deren Brutstätte dies hier zu sein schien, von um sich schlagenden Ästen, von aggressiven Insekten oder von anderen Wesen, an die du dich lieber nicht mehr erinnerst. "Raus hier!" keuchte der ODL-Großmeister und Bridgard winselte nur mit panischer Stimme Worte, die ihr wegen ihrer missgestalteten Lippen nicht mehr verstehen konntet. Eine gewaltige Erschütterung und ein lautes Krachen ähnlich der Explosion eines Feuerballs ließ euch auffahren: das kam aus der Richtung, in der du Deschelef zurückgelassen hattest. Der Elementarist kämpfte also noch! Vorsichtig und schnell wart ihr in die Richtung der Geräusche gehuscht, die Schlangenspinnen und Menschechen schienen sich vorerst von euch fern zu halten. Ein riesiges rundes Loch klaffte in dem verderbten Dschungel: fast zehn Schritt durchmaß die kugelförmige Höhlung, die offenbar ein explodierender Felsbrocken in das Gewächs gerissen hatte, schleimige Netzfäden, Fleischbrocken, Horn- und Holzsplitter und ganze Baumstämme lagen rundherum wild verstreut, hingen im lianenüberwucherten Geäst hoch über euren Köpfen – von Deschelef keine Spur.

Weiter, nur weiter! Bridgard hatte Schmerzen. Du glaubst dich zu erinnern, dass du versucht hast, ihr klarzumachen, dass sie durchhalten müsse – für Chakijian. Dann kamen die Schlangenspinnen wieder, kurz nachdem du etwas im Busch gesehen hattest, was dir das Blut in den Adern stocken ließ: wieder ein Schlangenschmensch, lebend, wie damals in der Gorischen Wüste, in Liscoms Mine. Aber sein Blick war

intelligent, kalt, bösartig und er verschwand im Dschungel, bevor du ihm einen FULMINICTUS entgegen-schleudern konntest. Tarlisin war entkräftet, aber er erstaunte dich trotzdem mit seinem Durchhaltevermögen – er schien auch eine Idee zu haben, wie ihr vorgehen solltet, um heil aus diesem Vorhof der Niederhölle herauszukommen, aber du erinnerst dich nicht deutlich an seine Anweisungen. Und ob sie tatsächlich geholfen hätten, weißt du nicht. Dann wurde Bridgard rasend, sie attackierte dich plötzlich und ohne Vorwarnung: mit ihren Reißzähnen brachte sie dir einen schwere Schulterwunde bei. Tarlisin schlug sie mit seinem Stab nieder, was sie für einen Moment zur Besinnung brachte, aber sie brach gleich darauf völlig zusammen: ihre verzweifelten Worte und stöhnenden Schreie zerreißen dir das Herz bei der Erinnerung. Sie wusste sich nicht anders zu helfen, wusste keinen anderen Ausweg, als sich wieder in eine Möwe zu verwandeln um zu fliehen und du hättest es ihr beinahe gleich getan, wenn Tarlisin nicht schon bei der Verwandlung erschreckt und warnend ausgerufen hätte... er schien zu ahnen, was geschehen würde. Bridgard hatte nur entfernt Ähnlichkeit mit einer Möwe – als Chimäre zwischen Vogel, Insekt und Morfu flatterte sie panisch in den Dschungel hinein. So hast du Bridgard verloren.

Mit deinem Stachelarm hattest du eine plötzlich heranspringende Schlangenspinne abwehren können, sie streckte die haarigen Beine nach deinem Kopf aus und du hast einfach ihren feisten Leib durchbohrt. Aber die Schulterwunde begann unterdessen zu schwären und Blasen zu werfen, unsagbare Schmerzen, deine Sinne waren vernebelt und Tarlisin musste dich stützen, bis ihr einen Augenblick der Ruhe hattet, um dir einen eurer Heiltränke einzufloßen. Dann ging es besser, aber schon kurz darauf musstet ihr feststellen, dass ihr überhaupt nicht wusstet, welche Richtung euch aus dem Tal heraus und nicht noch näher ans Zentrum führen würde – denn ihr hattet bisher noch kein Viertel des Talkessels hinter euch. Die Kraftlinie, erinnerstest du dich, sie könnte euch Orientierung verschaffen und im gleichen Augenblick fragtest du dich, was das Auge eigentlich von dir gewollt hatte, als es euch hierher geführt hatte, in den Untergang. Wie du und Tarlisin euch irgendwann außerhalb des Tales wiedergefunden hattet, weißt du nicht mehr – er war halb tot, tiefe Krallenspuren über seinem Oberkörper und Gesicht und dein letzter Heiltrank ließ ihn in ein brabbelndes Delirium fallen. Zumindest die grausigen Verwandlungen gingen langsam wieder zurück. Du selbst wurdest nur noch von einem dumpfen Dröhnen in deinem Innern dazu gebracht, einen Fuß vor den anderen zu setzen, erst ein Schritt, dann noch einer, dann noch ein Schritt. Immer weiter, nur fort. Zurück...

...zum Lager, das war eure einzige Chance. Dachtet du.

"Kling-kling." Das angenehme Geräusch der goldenen Kugeln, die als Ehrenzeichen hoher Praiosgeweihter an seidenen Bändern am Gürtel befestigt sind. Schicken sie dir etwa einen geweihten Henker hier hinunter? Der Praiotiner ist an deine Pritsche herangetreten. Die Verwunderung in deinem Innern weckt dich langsam wieder aus deinem Dämmerzustand. "Magistra..." Du zuckst zusammen, als die tiefe Stimme in deinen Ohren dröhnt – in Wahrheit war es nur ein Flüstern, aber es hallt tausendfach in deinem geschundenen Geist wieder. Du kennst diese Stimme...

Du kennst diese Stimme – das hattest du auch gedacht, als du im Lager der Soldaten erwacht warst. Unter einer Segeltuchplane, von der Wasser herabtropfte. Tarlisin lag neben dir, totenblass, mit einem blutigen Kopfverband, du selbst nicht minder in Leinen eingepackt. Die Stimme hatte dich geweckt. "Komm heraus," hatte sie dir befohlen, auch wenn du diese Worte nie gehört hast. Dein Herz schlug rasend, du warst aus dem Zelt gekrochen, das Lager schien verlassen, nur von Rallerau stand da und blickte dich an. Und ein Mann in dschungeltauglicher Kleidung, deren Farben ihn als hohen Würdenträger der mittelreichischen Armee auszeichneten, von gedrungener Statur, mit kurzgeschorenem Haar und Quadratschädel, bulligem Gesicht und kleinen schwarzen Äuglein, die dich milde interessiert anschauen. Du kannst dich nicht erheben. Du kannst ihn nicht anblicken. Er tritt einen Schritt auf dich zu.

"Euer Exzellenz von Wiedbrück," setzt von Rallerau etwas besorgt an, aber eine winzige Geste des Mannes bringt ihn zum Schweigen. Seltsame Hände. In dir wallt Unglaube auf, Hoffnung, Sehnsucht, Gier, Rachsucht, Wut, Hass.

"Du?" In seiner Stimme klingt amüsierte Verwunderung und du kennst diese Stimme, kennst auch diesen Ton, wie zu einem Kind. Es ist SEINE Stimme. Hass wallt in dir auf, jahrhundertealte, äonenalte Wut und Enttäuschung. Die Stimmen in deinem Kopf fallen wie brechende Wellen über dich herein, wie ein Chor dämonischer Flüsterer, ein Lied, ein Schwur, ein Zauberspruch, was reden sie bloß?! Die Welt um dich herum verschwimmt vor deinen Augen, du kniest im riesigen Hof einer gewaltigen brennenden Palaststadt, *deiner* Stadt, deine Truppen sind geschlagen, Göttermacht und elementare Gewalten haben dein Domizil zerstört und ER steht vor dir, lässt dich auf dem Boden kriechen. "Du hast versagt," ist alles, was ER dir zu sagen hat, dein Meister, und seine Stimme ist leise und ungerührt, während um euch herum das Gefüge der Sternenkraft, der *ashtarra* erbebt, von den Mächten aufgebrochen, die du gerufen hast, von den Anstrengungen der Feinde wieder zusammengefügt und mit einer Geste und einem Wort der Macht ist ER verschwunden, während du zurückbleibst um dich mit deinem letzten Gefolge dem Untergang zu stellen – verraten. Es ist nur der Hass, der dir bleibt.

"AS-SAR-BAD!" bricht es aus dir hervor, und es ist nicht deine Stimme und doch deine, eine Welle der Gewissheit und der Zielbestimmtheit: dein Moment ist gekommen! Der Zorn überwältigt dich, du kämpfst gegen deine Fesseln an, dein Leib ist schwach, aber Schwäche war noch nie ein Grund dafür, aufzugeben. Du erhebst dich mit unendlichen Mühen. Borbarad schaut dir mit interessierter Gelassenheit zu – es macht dich *rasend*! Verraten! VERRÄTER! Du machst einen Schritt und deine Wunden platzen auf, du schmeckst Blut, du streckst eine weiß verbundene Faust aus. Und in den kleinen schwarzen Äuglein siehst du das Schwinden der Aufmerksamkeit. Borbarad hat genug.

"Interessant," sagt er wie beiläufig und dann mit einer kleinen Geste seiner sechsfingerigen Hand: "Sieh mich an." ER duldet keinen Widerspruch, genaugenommen war es kein Befehl. Es war eine Feststellung. Du siehst ihm in die Augen, dein Inneres gefriert. Eine Sonne explodiert in deinem Kopf, brennt Bilder in deine Augen ein: Gesichter voll Schrecken... Borbarad, der perfekte Mensch, ein gemeißelter Alveranier in Alabaster und Onyx. Gesichter voll Gier... Mandravis, ein fuchsgesichtiger liebevoller Beamter mit verschlagenem Blick. Gesichter voll Staunen... Almachios, ein verwegener Alanfaner Questador mit blitzschnellen Reflexen. Gesichter voll Erwartung... Von Wiedbrück, ein quadratschädlicher KGIA-Kommissar mit Einfluss in höchsten Kreisen. Gesichter... und Hände. Seltsame Hände. Immer sechs Finger.

Du bist blind, geblendet, verraten. Stille. Stimmen. Dann: SEINE Stimme, gedämpft, entfernt, unbeteiligt. "Das Szepter wurde also erfolgreich geborgen. Ich hätte nichts anderes von Euch akzeptieren können, Rallerau. Hier, nehmt ihren Stab, er könnte Magistra ter Groot ebenfalls von Nutzen sein... Wie? Oh, ich denke es besteht kein Zweifel, dass dieses Subjekt mindestens mittelbar verantwortlich für das ungeklärte Verschwinden einer Fort-Besatzung sowie einer Dorfbevölkerung ist. Hochverrat. Was ist das Schicksal von Hochverrättern, Rallerau? Richtig. Belästigt mich nicht weiter mit diese Angelegenheit." Dann: Stille. Der Hass kühlt ab, wie du es gewohnt bist, seit Jahrhunderten. Du bist blind, geblendet, verraten. Warten.

"Versteht Ihr mich, Magistra? Ihr seid frei." Du schluchzt leise, Tränen rinnen dir in die weißen Haare. Du glaubst der sanften Stimme nicht. Rührst dich nicht. Der Mann soll weggehen. Seine Stimme klingt erschüttert und besorgt. "Beim Licht der Herrlichkeit, Magistra, erkennt Ihr mich überhaupt?" Der Mann streift die Kapuze zurück, kniet neben deiner Pritsche nieder, beschmutzt seine kostbare Robe mit dem Dreck deines Zellenbodens. Vorsichtig nimmt er dich bei den Schultern, die Bewegung lässt deine Ketten klirren. "Euer Gnaden," protestiert einer der Wächter halbherzig, aber der Geweihte wirft ihm über die Schulter einen vernichtenden Blick zu. "Will er nun endlich mit seinem Schlüssel herankommen und diese Fesseln lösen?" fragt er scharf und wendet sich wieder dir zu, streicht dir sanft eine wirre Haarsträhne aus dem Gesicht, trocknet deine Tränen mit seinem Gewand, zieht dich an seine Schulter, während er leise zu dir flüstert.

"Ihr seid frei, Magistra, ich bringe Euch fort von hier – wir sind verraten worden, aber die Verräter und ihr Tun sind jetzt bekannt und die strahlende Gerechtigkeit wird sie ereilen, es ist gut. Wenn Ihr nicht

gehen könnt, werde ich eigenhändig Euch hinauf tragen, ans Licht. Das Licht des Herrn wird euch gut tun, warm und sanft ..." und während da Vanya spricht riechst du den Sommer und das Meer in seinen Kleidern, spürst eine warme, wohltuende Brise auf deiner wunden Haut, fühlst deine Kopfschmerzen schwinden, siehst das Licht in seinen Augen – und weißt, dass er die Wahrheit spricht. Du bist frei.

12 Stunden später stehst du an Bord der *Seeadler von Beilunk*, das schnellste Schiff der Perlenmeerflotte. Man hat dir einen starken Heiltrank gegeben, dich gebadet und mit wohltuenden Salben eingerieben, dein Haar ist ein wenig gestutzt, die Verfilzungen ausgekämmt und es wurde sogar geölt, du hast neue Kleider bekommen. Deine Wunden sind verheilt, auch wenn du noch sehr schwach bist, dich sogar im Stehen auf einen Stock stützen musst und dein Leib immer noch stark unter der astralen Auszehrung leidet, die sich erst in den nächsten Tagen langsam bessern wird. Die Gefängnisfeste Rulat liegt hinter euch, als ihr Kurs gen Süden aufnehmt und du blickst kein einziges Mal zurück.

Du bist am Leben. Du bist frei. Du bist ungeschlagen vom Rande der Nacht zurückgekehrt. Von hier aus musst du weitersehen, kannst du weitergehen. Da Vanya hat dir noch nicht gesagt, woher er wusste, was er wusste und momentan ist es dir auch egal. Du blickst über das Meer, deine geliebten Wogen, lässt die Sonne auf deine bleiche Haut und die rosa-verheilten Wundmale scheinen, atmet frische Seeluft, genießt mit allen Sinnen die Empfindungen, die dir für die letzten Monate verwehrt waren. Und denkst für einige Zeit an nichts, keine Pläne, keine Erinnerungen.

Der wahre Hintergrund und alle Verknüpfungen

In dem Abenteuer sind mehrere Stränge verwoben, von denen sich einige aufklären, andere nicht oder zumindest nicht sofort. Vor allem hat die Erste Gezeichnete gelernt, wie überlegen Borbarad ist, denn er hat natürlich von Puspereiken persönlich auf Ssel'Althach und Charyptoroths Szepter angesetzt. Von Rallerau weiß von diesen Plänen und als ihm eine übereifrige Gruppe mächtiger Magier über den Weg läuft, sieht er seine Chance gekommen, sich vor seinem Meister zu beweisen: mithilfe seiner BLK-Paktgeschenke (Überzeugungskraft, Charisma) schmeichelt er sich in der Gruppe ein und unterstützt sie bei der Eroberung des Szepters, welches natürlich bei der Öffnung der Pforten des Grauens behilflich sein soll, wie Ranari und Co es richtig vermuten. Vor seiner Abreise informiert er von Wiedbrück/Borbarad, der persönlich angereist kommt, weil er sich an das Rubinauge erinnert und vielleicht neugierig geworden ist, welches Menschlein da seine Pläne zu durchschauen meint.

Der Hintergrund des Tals ist folgender: Nachdem der Ring, den Borbarad vor 400 Jahren dort versteckt hatte, gefunden wurde und Borbarad von Liscom aus dem Limbus befreit worden war, hatte er keine unmittelbare Verwendung mehr für das Tal – aber er wollte eine alte Beziehung wieder aufleben lassen. So gestattete er der Skrechu von Maraskan (siehe **Blutrosen und Marasken**), die dämonischen Einflüsse des Tals zu nutzen, um dort eine Brutkammer für ihre chimärischen Experimente anzulegen – in die die Helden hineintapsen. Der dämonische Einfluss kommt mithin keineswegs aus der Domäne AGM, wie Ranari vermutet hatte, sondern aus der Domäne ASF, ein wichtiger Unterschied, der später noch eine Rolle spielt, auch wenn die Helden nicht direkt auf die Spur der Skrechu geraten, sondern glauben sollten, dass es Borbarad ist, der sich hier eine kleine Chimären-Armee heranzüchtet.

Von Rallerau wusste natürlich, dass er das Territorium seines Meisters verlässt, wenn er die Zauberer ins Tal begleitet, deswegen schürt er die Unzufriedenheit unter seinen Soldaten und nimmt dies als Vorwand, die Magier allein weiterreisen zu lassen. Insgeheim wartet er nur ab, ob die Skrechu die wagemutige Gruppe selbst tötet, oder ob er selbst die verletzten Rückkehrer erledigen muss – das Szepter hat er ja bereits (egal, wo die Helden es zurückgelassen haben: bei ihm oder bei von Puspereiken).

Als Ranari mit Tarlisiin schwer verletzt tatsächlich aus dem Dschungel zurückkommt, hat von Wiedbrück das Lager bereits erreicht. Er interessiert sich wenig für Ranari, aber durchaus ein wenig für das Rubinauge, das bei dieser Begegnung endgültig aus seinem langen Schlaf erwacht und in einem visionsartigen Moment von Ranari Besitz ergreift, die dadurch eine Ahnung bekommt, dass der Rubin einmal einem Magiermogul gehört hat – und dass es Borbarad als Assarbad erkennt... ein Anstoß für weitere Forschungen. Borbarad sieht auch, dass das Auge von uralten Emotionen getrieben wird, was er persönlich für kleinlich hält (einer seiner Fehler: die Gezeichneten zu unterschätzen) und für nicht weiter relevant. Einfach um das Auge für lange Zeit zu blenden und seine Trägerin in den Wahnsinn zu treiben, offenbart er sich der Ersten Gezeichneten, was diese völlig außer Gefecht setzt – sie wird jedoch vom Rubinauge vor dem Wahnsinn bewahrt, der jeden Normalsterblichen erfasst hätte und kann zudem Borbarads Fähigkeit der Körperübernahme sowie seinen Makel der sechs Finger erkennen. Ranari wird von von Rallerau in Jergan nach Rulat verschifft, denn Borbarad plant bereits die Übernahme der Gefängnisinsel und fände es unterhaltsam, wenn diese armselige Zauberin mit dem Rubinauge später vielleicht auf seiner Seite kämpfen würde...

Und das wahre Schicksal der anderen Magier? Deschelef überlebt durch eine elementare Selbstverwandlung: er endet als steinerne Statue in einem der Nester der Skrechu, wo ihn hoffentlich eine andere Heldengruppe zu einer anderen Zeit wieder befreien kann. Bridgard und Chakijian können als tot angenommen werden, eventuell tauchen beide als Diener der Skrechu in 'assimilierter Form' später wieder auf. Adepta Sarosa wurde eventuell tatsächlich noch von Deschelef gerettet, der sie von einem Luftschinn forttragen ließ – auch sie hält natürlich alle anderen für tot, kehrt aber wieder an ihre Akademie zurück. Wenn Ranari sie dort später wiedertrifft, kann sie zunächst rätseln, welcher Seite Sarosa nun angehört... (Aber da sie als offizielle Akademieleiterin nur zeitweilig von Bedeutung ist, kann sie auch im Tal sterben.) Von Puspereiken wird von Borbarad erst das Gedächtnis bezüglich Charyptoroths Szepter gelöscht und dann nach Süden geschickt, um dumme Zufälle bezüglich Ssel'Althach zu vermeiden. Da der Saurologe aber noch nützlich sein könnte, wird er am Leben gelassen und kann den Helden deswegen in **PdG** problemlos begegnen.

Tarlisiin von Borbra schließlich wird einfach keine weitere Beachtung geschenkt, er bleibt bewusstlos im verlassenen Lager liegen – es sind die Gesandten Akraabaals, die ihn finden und hochpäppeln, um zu erfahren, was mit dem Siegel von Ssel'Althach, dem CPT-Szepter geschehen ist. Tarlisiin kehrt einige Wochen später auf's Festland zurück, im Glauben, der einzige Überlebende der Expedition zu sein und mit der Überzeugung, dass Borbarad eine chimärische Armee von Kampfwehrgenossen aufbaut, um Maraskan zu unterwerfen und dann das Festland – wahrscheinlich das Tulamidenland – zu überfallen. Aufgrund dieses Verdachtes sucht er Rakorium Muntagonus in Festum auf und schmiedet mit ihm den Plan, Bastrabuns Bann wiederzuerrichten, um dieser Gefahr vorzubeugen! (Diese Variante halte ich für einen überzeugenden Prolog zu **BB**, das ansonsten sehr unvermittelt und etwas zusammenhangslos in der Kampagne folgt.) Rakorium erscheint schließlich zur Zeit des **PdG**-Finales in Khunchom, um die Drachenei-Akademie auf seine Seite zu ziehen – Khadil Okharim weiß möglicherweise vom Unternehmen der **PdG**-Heldengruppe und wird auf diese als geeignete Exekutoren der **BB**-Mission verweisen...

Von Rallerau wird mit dem Szepter (und Ranaris besagtem Zauberstab, der von Borbarad im Handumdrehen korrumpiert wird und im **PdG**-Finale in der Hand Aldinai ter Groots wieder auftaucht) zum Friedhof der Seeschlangen geschickt um dort die Ritualvorbereitungen zu unterstützen. Später wird er von Jergan aus – wie in **PdG** vorgesehen – das IV. Banner der Drachengarde zur Mine begleiten.

Der Bogen zum Ende von **PdG**, der am Ende gespannt wird, beruht auf folgenden Zusammenhängen: Meine Gruppe hat bereits nach der Entdeckung des "Hügels der Krähen" einen der ihren mit einem Zwischenbericht zum Tuzaker Borontempel geschickt, da sie befürchteten, später nicht mehr dazu in der Lage zu sein. Dieser Bericht sollte durch die Tempelvorsteherin Donna Fiorella (neben Punin und Al'Anfa) auch nach Perricum zum Schwert der Schwerter geschickt werden – der KGIA wollten meine Helden

nicht mehr vertrauen und sonst hatten sie keine Vertrauten in Reichweite. Ayla von Schattengrund besprach sich jedoch schnellstens mit Dexter Nemrod, der wiederum nach Beilunk schickte und dem zur Zeit dort weilenden Inquisitor Amando Laconda da Vanya (**AoE** und mittlerweile eine gutwillige Graue Eminenz für die Gezeichneten) volle Handlungsermächtigung erteilte, um Maraskan vor den Verrätern zu bewahren. Nemrod hatte auch die KGIA-Archive nach kleinsten Spuren durchforsten lassen und stieß dabei auf den von von Rallerau gesiegelten Verschiffungsbefehl für die Erste Gezeichnete – der mit dem quasi nachgewiesenen Verrat von Ralleraus natürlich ungütig gemacht wurde. Da Vanya machte also den Umweg über Rulat und erfuhr von Ranari, dass von Wiedbrück wahrscheinlich der Dämonenmeister selbst ist – eine erschreckende Perspektive, die den Inquisitor jedoch nicht davon abhielt, sein Banner Sonnenlegionäre nach Maraskan zu führen.

Tipps zur Ausarbeitung

Als Zwischenabenteuer könnte dieses Szenario eine schöne Vorbereitung von **PdG** sein, allerdings muss man wohl auf die Gezeichneten verzichten, wenn diese **PdG** erleben sollen (bei uns war auch die Zweite Gezeichnete anderweitig beschäftigt, beide tauchten am Ende von **PdG** in Tuzak bzw. Khunchom auf).

Zeitraum: etwa HES—TSA 25 Hal, das passt am besten in die Zeitleiste hinein (vgl. die Übersicht in **PdG**).

Ausgangssituation: Hierfür gibt es viele Möglichkeiten. Wenn die Gezeichneten die Verse der Prophezeiungen selbst richtig deuten können, wie es meine Gruppe getan hat, dann könnten sie selbst als Auftraggeber einer Heldengruppe fungieren, die bei ihren Nachforschungen in Bezug auf Pforten des Grauens auf die Spur des verderbten Tals kommt.

Wenn die Helden keinen Anlass sehen, in Maraskan tätig zu werden, kann man insbesondere Rakorium als klassischen Auftraggeber einsetzen – er weiß ja von dem verderbten Tal und könnte dort eine Pforte des Grauens vermuten. Zudem hat er Sorge um seinen Schüler von Puspereiken, der ihm vor längerem einen Brief schickte, in welchem er Hinweise auf eines der Siegel Akrabaals erwähnte. An ihn sollen die Helden sich zuerst wenden.

Erster Schritt: Die Helden reisen wahrscheinlich nach Tuzak, was schon ein kleines Abenteuer sein kann, denn die Seeblockade steht ja bereits. Auf der Reise von Tuzak nach Jergan können sie Maraskan ein wenig kennenlernen, die kleinen Dörfer, die Forts und Garnisonen, die Widerständler vielleicht – je nachdem, wieviel Zeit man dem einräumen möchte. Rakorium wird in seiner Paranoia darauf bestanden haben, dass die Helden incognito als harmlose Wanderer, reisen um nicht das Auge des Feindes (Echsen oder Borbaradianer) auf sich zu lenken. Schon das sollte gehörig schwer sein, denn die Mittelreicher sind ausgesprochen angespannt und die Patrouillen und Kontrollen sind schwer zu umgehen.

Zweiter Schritt: In Jergan schließlich lässt sich eine Konfrontation kaum vermeiden, die Helden sollten sich zuerst in Sicherheit wiegen, dann aber doch von einer Patrouille aufgegriffen werden – Helden mit heldischer Ausrüstung sind immer auffällig, wenn man wirklich danach sucht. Auf einen Kampf werden sie sich wahrscheinlich nicht einlassen, also werden sie vor Hauptmann Praiotin von Rallerau geschafft, der nach dem woher und wohin fragt. Von Rallerau sollte als einfühlsamer, sympathischer Militär dargestellt werden, der wirklich etwas bewegen will – das ist seine Maske und der Pakt mit Blakharaz verschafft ihm das Charisma und die Überzeugungskraft, die Rolle durchzuspielen. Von Rallerau verspricht Unterstützung und die Helden sollten sie gern annehmen, denn die Gefahren des Dschungels und die Unannehmlichkeiten, die mittelreichische Patrouillen ihnen bereiten können, sollten sie bereits auf dem Hinweg erfahren haben.

Dritter Schritt: Der Weg zu von Puspereikens Lager führt durch ein gutes Stück Dschungel mit allen Querelen, die dazugehören – echte Probleme sollten hier aber nicht entstehen. Von Puspereiken legt dann schließlich die Fährte zu Charyptoroths Szepter und der Kampf gegen N'Chriss'zhay sowie die Erforschung eines altechsischen Tempels sind der erste (erfolgreiche) Höhepunkt des Abenteuers, während dem man in die gesamte Trickkiste einer seit 2.500 Jahren verborgen auf Maraskan lebenden Echsenkultur greifen kann.

Vierter Schritt: Der Weg zum Tal, die Entdeckung des leeren Forts und des leeren Dorfes. Falls der Erste Gezeichnete bei der Gruppe ist, kann er die Kraftlinie finden, die den Weg weist (sie führt übrigens im Norden durch Rulat und im Süden durch den Friedhof der Seeschlangen!). Falls nicht, so müssen Spuren der verschleppten Dorfbevölkerung, Geistererscheinungen oder die beginnende Pervertierung der Vegetation den Weg weisen. Man sollte dann die Trennung von den Soldaten provozieren: von Rallerau verzögert die Reise durch Nachforschungen, die Soldaten werden dezidiert unruhig. Ob die Helden sich nun einigen und von Rallerau als Basislager zurücklassen, oder ob sie heimlich seine Gesellschaft verlassen, ist eigentlich egal – von Rallerau ist beides recht, aber bleibt in der Gegend, um eventuelle Überlebende auf der Rückreise abfangen zu können.

Fünfter Schritt: Das Tal mit all seinen Schrecken sollte ein echter Schocker sein. Die Helden haben wahrscheinlich gedacht, sie seien hier, um etwas auszurichten, um die Dörfler zu befreien oder ähnliches. Aber sie sind nur hier, um Borbarads Ränke zu illustrieren und die Ausmaße, die die Eroberung Maraskans haben wird, zu erkennen. Heldentode im verderbten Tal sind wahrscheinlich, aber sehr bitter, denn sie haben einfach keinen höheren Sinn – deswegen sollte man damit sehr vorsichtig sein und lieber ein paar NSCs (vielleicht ja doch die Hälfte der Soldaten, die standhaft geblieben ist und sich freiwillig meldet) mitführen um sie absurd schnell zu verheizen. Vorbilder sind Filme wie: Alien II, Platoon, Apocalypse Now! In der Schilderung der Kämpfe, in welche die Helden sofort verwickelt werden, kann man schnelle Schnitte einbauen, ganze Episoden überspringen und in kleinen Rückblenden schildern, um dann eine völlig neue Situation zu schaffen – das verdeutlicht nur das Chaos.

Helden, die nicht fliehen, sondern unbedingt tiefer ins Tal vordringen wollen, können das tun; sie werden von den Schergen der Skrechu gefangengenommen und in eines ihrer Nester gebracht, weil es sich bei den Helden um interessante Happen handelt. Die (Selbst-)Befreiung aus solcher Gefangenschaft ist in jedem Fall ein Abenteuer für sich – in welchem vielleicht die Echsen von Akraabaal eine Rolle spielen, die sicherlich die Skrechu nicht sonderlich mögen. Ein solcher Held könnte letztlich tatsächlich Rakorium seinen Bericht abliefern, der daraufhin die Schlüsse zieht, die zu den Plänen der Wiedererrichtung von Bastrabuns Bann führen (dieser Held kann sogar in **PdG** mitspielen, denn von von Ralleraus Verrat weiß er ja nichts – auf briefliche Anfrage wird dieser ihm einfach mitteilen, dass das CPT-Szepter an einen sicheren Ort gebracht wurde [und dann wahrscheinlich einen Assassinen auf ihn ansetzen!]).

Die anderen Helden sollten schwer verletzt und mit bleibenden Deformationen (falls das nicht zu heftig ist) entkommen können – nur um von Rallerau und von Wiedbrück in die Arme zu laufen. Ob Borbarad sich offenbart oder nicht, sollte davon abhängen, ob einer der beiden Gezeichneten dabei ist (oder beide natürlich). Mindestens erfahren die Helden, dass von Wiedbrück ein Überläufer, wahrscheinlich sogar, dass er ein überaus mächtiger Schwarzmagier ist – denn Borbarad wird die Helden wehrlos zaubern, damit sie von von Rallerau nach Rulat verschifft werden können.

Danach kann man direkt zu **PdG** springen – mit einer anderen Heldengruppe natürlich, deren Bericht schließlich (zur Not eben über den Raben von Punin) Dexter Nemrod und Amando Laconda da Vanya erreicht, die wiederum die Helden des ersten Abenteuers aus Rulat befreien.