



# UPRISING

— REGELWERK —

# INHALT

Einleitung	2
Komponentenübersicht	4
<b>Die Erz-Nemesis</b>	<b>5</b>
- Aufbau	6
- Omenphase	6
- Erz-Nemesis platzieren	6
<b>Neue Fraktionen</b>	<b>10</b>
- Die Tua Than	10
- Die Abtrünnige Legion	10
- Die Hokqan	11
- Die Ytuma	11
<b>Vorgeschichte</b>	<b>13</b>
<b>Prophet der Dornen</b>	<b>16</b>



2

## EINLEITUNG

Wie du vielleicht weißt, ist Uprising: Curse of the Last Emperor unser Erstlingswerk und der erste Kickstarter, den wir jemals gemacht haben. Wir haben vier Jahre mit der Entwicklung verbracht. Zunächst nur wir drei Designer, später dann mit Familie, Freunden und schließlich Dutzenden von freiwilligen Testern. Dass du dieses Spiel heute in Händen hältst, bedeutet für uns eine Menge. Wir möchten uns ganz herzlich für die Unterstützung bedanken!

Solange wir hinter verschlossenen Türen entwickelt haben, war das ganze ja noch recht entspannt. Aber sobald du dein "Baby" der Öffentlichkeit präsentierst, steigt die Anspannung. Wir wussten vorher nicht, was die Spielwelt von einem hybriden, kooperativen 4X (steht für die vier englischen Begriffe explore, expand, exploit, exterminate) halten würde. Doch direkt zum Start unserer Kampagne wussten wir, dass unser Traum Wirklichkeit werden würde.

Mit jedem Update, jedem Kommentar, wuchs unsere Aufregung. Mit euch zusammen entwickelten wir im Laufe der Kampagne neue Ideen, Karten und Komponenten und wir konnten es nicht erwarten, eure Ideen umzusetzen. Diese haben das Spiel schließlich runder und besser gemacht.

Als kleines Dankeschön wollten wir in diesem Regelwerk zu ersten Erweiterung nicht nur die Spielregeln unterbringen, sondern auch die Hintergrundgeschichte, die wir mit euch gemeinsam geschrieben haben und auch die großartigen Bilder unserer Künstler hier im Großformat verewigen.

Wir haben uns riesig gefreut euch alle zu treffen - sei es on- oder offline - und können es kaum erwarten Azuhl mit euch zu erkunden!

Cornelius, Pawel and Dirk



**OMENS PHASE**  
 The first player rolls their Hero Dice. If they roll 4 2 , and/or 2 draw the **top 2** Omens and discard one, otherwise draw **only 1** Omen.

**Omensphase**

**THE HERD**

The herd number is a total, and a calculation. You draw 10 cards at the start of the game and place them into the herd. As you draw cards, you add them to the herd. The herd number is the total of all cards in the herd.

Your **Dead Count** is the number of cards in the herd that are **Red** or **Blue**. You lose 1 **SP** for every 2 **Dead Count** cards.

When you draw a **Hero**, because the **Hero** is **Red** or **Blue**, you lose 1 **SP** for every 2 of their **Dead Count** cards.

11
10
9
8
7
6
5

**29 THE NEW EMPEROR**

**IMPERIAL LEGION**

**6 THE KING OF PLAGUES**

**CHAOS HORDE**

**41 THE KRAKEN**

**THE KRAKEN**

**PLACEMENT RULES**

1. **Craves** are used to **Start**. This can start a **combat**. They do not go to the **Gameboard**, and are worth **4**.
2. **Place 1 Activation Token** per player on this card.
3. **Activate** the **Kraaken** once in the **Event** and **Response** Phase (activated without **Activation Tokens**).

The **Kraaken** is **NOT** a **MONK**. See an **Anti-Nemesis**.

**TZADANI THE PATHFINDER**

**AZYR THE VAGABOND**

**0** **1** **1** **2**

**MIGHT** **MAGK** **LEAD** **WILE**

Herdenkarte

2 Legionskarten

2 Hordenkarten

4 Arch-Nemesis-Karten (doppelseitig)

4 Heldenkarten (doppelseitig)



4 SP Marker (1 für jede Fraktion)



3 Arch-Nemesis-Figuren (Der Kraken benutzt die Flüche)

2 Chaos Hordenfiguren

2 imperiale Legionsfiguren

8 Heldenfiguren

42 Einheitenfiguren

2 Ziele (1 für jede Legion)



17 Zufluchten

**GREATER OMEN OF THE DRAKOLICHE**

Choose the **hex** with the **most** non-**important** **leads** or **threat**. Roll **2** **Omens**.

9 Omens

**T'LAK the Deathbreaker**

80 Fähigkeitenkarten (8 Decks, 1 für jeden Helden)

**TJURFALHEIM**

When the **action** ends, the **day** has **been** **already** **drawn** from **these** **possibilities** **below** **the** **action**, and **remains** **into** **the** **next** **action**.

6 Hexfelder

**4 Fraktionsübersichten (1 für jede Fraktion)**


# ERZ-NEMESIS

*Wähle selbst die Art deines Untergangs...*

Wenn du deiner Partie von Uprising ein dramatisches Finale hinzufügen möchtest, dann sind die Erz-Nemesis genau die richtige Herausforderung für dich.

Sie bieten dir die Gelegenheit, dich im letzten Kapitel des Spiels mit einem dieser Ungetüme, mächtiger als Legionen und Horden, zu messen!

Diese Erweiterung enthält 4 dieser Erz-Nemesis. Zwei für das Imperium und zwei für das Chaos. Drei Erz-Nemesis haben eine einzigartige Spielfigur. Der vierte Erz-Nemesis, der Kraken, wird durch die Flüche auf der Karte repräsentiert.

Selbst, wenn diese technisch keine Legionen oder Horden sind, funktionieren die Erz-Nemesis spieltechnisch ähnlich: Sie haben Bedrohung und sind Einheiten, können im Kampf mit  zerstört werden und folgen auch allen anderen Regeln für Einheiten. In einem Kampf haben sie zudem auch ihren eigenen Initiativwert.

Allerdings ist ein Erz-Nemesis wie besagt **KEINE** Legion oder Horde und Effekte oder Karten, die sich auf Legionen und Horden beziehen, können auf einen Erz-Nemesis nicht angewendet werden.

Sie erhalten also weder 2 Aktivierungsmarker am Ende der Ereignisphase, noch können sie von einer Quest wie "Der hungrige Riese" oder "Überfall im Morgengrauen" betroffen werden.

Alle Regeln für die Platzierung und Aktivierung eines Erz-Nemesis können auf deren Karten gefunden werden. Folge einfach den Instruktionen - es gibt keine zusätzlichen Regeln.

## Es gibt zwei imperiale Erz-Nemesis:

- Den **Drakoliche**, mächtigste Waffe des alten Imperiums, seit Ewigkeiten eingesperrt unter einem Berg, als einzelne Möglichkeit, diesen bei kurzer Leine zu halten.
- Die **Imperatorin** selbst, Braut von Aezher dem Unsterblichen, Behüterin von uralten und schrecklichen arkanen Geheimnissen, geflohen aus dem Herz des Festlandes.

Wenn ein Effekt von einem imperialen Erz-Nemesis (oder deren Omen, dazu gleich mehr) eine Einheit zerstört, platziere diese im imperialen Friedhof. Ein imperialer Erz-Nemesis gilt als imperiale Einheit.

## Es gibt zwei Erz-Nemesis des Chaos:




- Der **Kraken**, der große Verschlinger, endlich erwacht aus den Tiefen unter Azuhl. Der Kraken hat keine eigene Spielfigur. Er wird von den Flüchen auf der Karte repräsentiert.
- Der **Seelensammler**, Bringer des Schreckens, dessen Flug durch die Lüfte Azuhls die Vernichtung allen Lebens vorhersagt.

Wenn ein Effekt von einem Erz-Nemesis des Chaos (oder deren Omen) eine Einheit zerstört, platziere diese im Chaos-Friedhof. Ein Chaos Erz-Nemesis gilt als Einheit des Chaos.

## SPIELAUFBAU

Platziere die Spielfiguren der Erz-Nemesis und deren Karten neben dem Spielfeld, in der Nähe der Legionen und Horden. Platziere den Marker für die Omenphase am Ende der Kapittleiste, direkt unter der Auswertungsphase. Mische die neun Omen und platziere diese verdeckt neben dem Spielfeld.

## OMENPHASE

Nach der Auswertungsphase wirft der Startspieler seine Heldenwürfel. Dies zählt als Wurf außerhalb des Kampfes und kann durch Karten und Effekte modifiziert werden. Wenn der Startspieler 4 , 2  und/oder 2  wirft, zieht er 2 Omen und wählt 1 davon aus. Das andere wandert zurück zu den anderen Omen und diese werden

gemischt. Wenn der Startspieler nicht die erforderlichen Symbole wirft, dann zieht er nur 1 Omen.

Das vom Startspieler gezogene oder ausgewählte Omen hat einen Effekt, der nun sofort ausgeführt wird (1). Wenn Einheiten durch diesen Effekt zerstört werden, platziere sie im entsprechenden Friedhof. Die Einheiten bleiben bis zur nächsten Auswertungsphase dort.

Platziere das Omen aufgedeckt auf der finalen Ereigniskarte. In einem Spiel mit 3 Kapiteln werden alle Omen also auf der Rückseite von Kapitel III platziert, in einem Spiel mit 4 Kapiteln auf der Rückseite von Kapitel IV.

## ERZ-NEMESIS PLATZIEREN

Während der Ereignisphase des letzten Kapitels, nachdem Horden und Legionen Bedrohung erhalten haben, wird nur der obere Teil der Ereigniskarte ausgeführt. Ignoriere den unteren Teil, der Legionen oder Horden platzieren würde. Das Erscheinen eines Erz-Nemesis wird als Herausforderung ausreichen.


Um herauszufinden, welcher Erz-Nemesis das Spielfeld betritt, wirf einen Blick auf die Omen, die du auf der Ereigniskarte bisher platziert hast. Jeder Erz-Nemesis hat zwei unterschiedliche Omen, und jedes Omen zeigt eine Punktzahl an (2). Liegen auf

der Ereigniskarte mehrere Omen des gleichen Erz-Nemesis addierst du ihre Punkte nun zusammen. Der Erz-Nemesis mit den meisten Punkten erscheint. Bei einem Gleichstand erscheinen dann sogar mehrere!



Nimm die entsprechende Karte(n) und führe alle Anweisungen auf der Platzierungsseite zuerst aus (1). Wenn mehrere Erz-Nemesis erscheinen, folge ihrer Initiative.

Wenn der Erz-Nemesis platziert wurde, drehe die Karte um und führe die Aktivierung aus (2), dann platziere die Karte in der Nähe von noch vorhandenen Legionen und Horden.

Beachte, dass der Drakoliche und Seelensammler fliegen können - sie werden nicht von  betroffen. Ein Erz-Nemesis kann nur in der Ereignis- und Nemesisphase aktiviert werden und nicht durch einen anderen Effekt.



**41** — **THE KRAKEN**

*One ancient cult held that the world was round, like a great fish egg, and like an egg, it was growing something within it. This beast they named The Kraken and said when it was birthed it would devour all life as it grew...*

**1** **PLACEMENT RULES**

1. Curses are now **Units**. This can start a combat. They do not go to the Graveyard, and are worth 0 .
2. Place **1 Activation Token per player** on this card.
3. **Activate** The Kraken once in the Event and Nemesis Phase (do not remove Activation Tokens).

The Kraken is **NOT A HORDE**, but an Arch-Nemesis.

## KAMPF MIT DEN ERZ-NEMESIS

Sobald sich eine gegnerische Einheit auf einem Hexfeld mit einem Erz-Nemesis befindet, beginnt sofort ein regulärer Kampf. Jeder Erz-Nemesis hat seine eigenen Kampffähigkeiten (3) und eine eigene Gotteskraft (4). Wenn ein Erz-Nemesis zerstört wurde, lies den Effekt am unteren Rand der Karte vor (5). Die 9 Siegpunkte können an einen Spieler oder an verschiedene Spieler verteilt werden.



**41** — **THE KRAKEN**

**2** **ACTIVATION RULES**

Remove all hexes with a Curse from the game, but leave any Curses in play. **+ Activate** all Curses (following the rules for Activating Skeletons).  
**+ For each Activation Token** here, place **1 Curse** on any empty hex.

**3**  Skip Archery with The Kraken.

**4**  Gain **1 Activation Token** and **2** . Before Damage, Once per Round

**BACK TO THE DEPTHS**

If you destroy or remove the last Curse on the map, The Kraken is destroyed. You gain **9**  you may give them to any player(s).

**5**

**7**

# OMEN-BEISPIEL

## OMENSPHASE



Am Ende des ersten Kapitels in einem 4-Spieler Spiel mit 4 Kapiteln war Syndra der Startspieler. Sie wirft ihre Heldenwürfel nach der Auswertungsphase und

erhält 2 Blitze und 4 Schädel. Genug, um 2 Omen zu ziehen. Sie zieht und liest beide vor, dann entscheidet sie sich für eines: das "Große Omen der Imperatorin" (1). Der Effekt des Omens wird sofort ausgeführt und dann wird es aufgedeckt auf die Rückseite von Kapitel IV gelegt. Das Omen, das Syndra nicht gewählt hat, wird zu den anderen Omen verdeckt zurückgelegt und diese werden gemischt.

Am Ende des zweiten Kapitels ist es an Kha'al, seines Zeichens nun der Startspieler, seine Heldenwürfel in der Omenphase zu werfen. Er erhält nur 3

Schädel - kann also nur 1 Omen ziehen. Es ist das "Kleine Omen des Seelensammlers" (3). Der Effekt des Omens wird sofort ausgeführt und dann wird es aufgedeckt auf die Rückseite von Kapitel IV gelegt.



Im dritten Kapitel würfelt Baranth und erhält 2 Schädel und 1 Schild. Er zieht ebenfalls nur 1 Omen, das "Große Omen des Seelensammlers." Der Effekt des Omens wird sofort ausgeführt und dann

wird es aufgedeckt auf die Rückseite von Kapitel IV gelegt.

## LETZTE EREIGNISPHASE

In der Ereignisphase von Kapitel 4 wird die Kapitel-IV-Karte jetzt aufgedeckt und der obere Effekt der Karte ausgeführt. Es werden keine Legionen oder Horden platziert, der untere Teil der Ereigniskarte wird ignoriert. Danach schauen sich die Spieler die Omen an, die auf der Ereigniskarte zuvor platziert werden. Die Imperatorin hat ein Omen mit 4 Punkten (1) und der Seelensammler hat zwei seiner Omen mit 1 Punkt (2) und 3 Punkten (3). Das bedeutet, das die Imperatorin UND der Seelensammler auftauchen.

Da der Seelensammler eine niedrigere Initiative hat, wird seine Karte als erstes ausgeführt. Den Platzierungsregeln auf seiner Karte folgend, wird seine Spielfigur auf dem Spielfeld platziert. Danach erhält er 4 Aktivierungsmarker. Dann wird seine Karte neben dem Spielfeld mit noch vorhandenen Legionen und Horden platziert.

Der Seelensammler wird aktiviert (dies geschieht nur einmal während der Ereignis- und Nemesephase). Die Seelensammler wird bewegt, Skelette werden platziert und die Skelette auf der Karte werden aktiviert.

Nachdem der Seelensammler mit seiner Aktivierung fertig ist, erscheint nun die Imperatorin und folgt derselben Sequenz.

Beachte, dass am Ende des letzten Kapitels keine Omenphase mehr stattfindet.







# NEUE FRAKTIONEN

*Azuhl ist ein Ort voll von seltsamen Kreaturen aller Art...*

Azuhl, lange vom Imperium vernachlässigt, verblieb ein Refugium für eine Vielzahl an Spezies, die zu überleben versuchten. Diese unwahrscheinlichen Verbündeten versuchen, ihre Differenzen beizulegen, um gemeinsam dem Untergang zu entgehen.

Diese Erweiterung beinhaltet vier neue Fraktionen, die du gegen das Imperium und das Chaos ins Feld führen kannst: die flinken Hokqan, die geflohenen Ytuma, die vorsichtigen Tua Than und die Abtrünnige Legion.

## DIE TUA THAN

Diese schüchternen Ozeanbewohner wurden aus ihren Höhlen an der Küste vertrieben und flohen in die Sümpfe im Inland. Obwohl sie Gewalt verabscheuen, haben die Inseln von Azuhl sie gelehrt, wie man sich Eindringlingen erwehrt.

Die Tua Than und ihre gepanzerten Reittiere sind extrem schwerfällig an Land: Jede Kommando-Aktion kostet sie **2 statt 1 Nahrung**.

## DIE ABTRÜNNIGE LEGION

Angeführt von einer mächtigen Zauberin und ihrem verrückten Vollstrecker, hat diese Legion ihren Treueschwur an das Imperium gebrochen. Als meisterhafte Ingenieure erhalten sie, sobald sie eine Zuflucht platzieren, einen Turm und einen Wall auf dieser. Die Zuflucht, die sie zu Beginn des Spiels auf ihrem Heimathexfeld platzieren, erhält ebenfalls einen Turm und einen Wall. Allerdings können sie in der Bauphase keine Türme und Wälle bauen.

Im Gegensatz zu anderen Fraktionen kostet eine Zuflucht der Abtrünnigen Legion **3 statt 2 Beute** und sie haben insgesamt nur **4 statt 5 Zufluchten**.

Die Abtrünnige Legion erhält zudem in der Produktionsphase keine Ressourcen, abhängig von der Anzahl der Zufluchten, die sie auf der Karte platziert hat. Stattdessen erhält sie die Bonus-Ressourcen von Hexfeldern mit ihren Zufluchten doppelt.

## DIE HOKQAN

Für eine kurze Zeit in der Historie von Azuhl waren die Hokqan die Herrscher der Inseln, erbauten ihre stolzen Paläste in den Ruinen der Uralten. Doch interne Machtkämpfe und ein ewig wählender Krieg gegen die Krowh haben ihre Macht gebrochen und sie zerstreut und vereinzelt zurückgelassen.

Die Hokqan haben **nur Elite-Einheiten** - wenn sie Basis-Einheiten von einem Effekt erhalten würden, erhalten sie stattdessen **1 Siegpunkt**.

Sie haben zudem nur **3 statt 5 Zufluchten** und diese können diese nicht auf angrenzenden Hexfeldern zueinander bauen, da jeder Hokqan-Prinz die alleinige Herrschaft über sein Volk beansprucht.

## DIE YTUMA

Die Letzte Herde reiste nach ihrer Flucht vom Festland monatelang über die Eiswüste, um auf den Inseln von Azuhl ein neues Zuhause zu finden. Sie sind die einzige Spielerfraktion, die das Einheitenlimit eines Hexfeldes von 5 mit ihrer Herdenkarte **überschreiten** darf. Sie sind einzig durch ihre Herdengröße auf ihrer Herdenkarte **(1)** limitiert. Lege diese Herdenkarte zu Spielbeginn neben die Fraktionsübersicht der Ytuma. Du findest alle Regeln zur Herde auch noch einmal auf dieser Karte.

Ihre Herdengröße beginnt mit einem Wert von 5. Du kannst einen Bedrohungsmarker **(2)** an den Rand der Karte stecken, um über die Herdengröße Buch zu führen. Wann immer die Ytuma eine Zuflucht errichten, erhöht sich ihre Herdengröße dauerhaft um 1.

Bedenke allerdings, dass, auch wenn die Ytuma mehr als 5 ihrer Einheiten in einem Hexfeld haben können, sie gleichzeitig immer nur 5 Einheitenwürfel im Kampf werfen können (zusätzlich zu etwaigen Würfeln, die durch Items etc. beigetragen werden).

Es ist also üblich für die Ytuma, eine große Streitmacht auf einem Hexfeld zu versammeln. Da es platztechnisch schwierig werden dürfte, diese alle auf dem Spielfeld zu platzieren, dient die Herdenfigur **(3)** als Platzhalter. Du kannst einfach alle Einheiten, die sich in der Herde befinden, auf die Herdenkarte platzieren und die Herdenfigur als Repräsentant auf dem Spielfeld bewegen. Die Herdenfigur ist keine Einheit, nur ein Platzhalter. Du kannst jederzeit Einheiten aus der Herde bewegen oder hinzufügen.

Ytuma können weder Wälle noch Türme bauen, noch können sie diese durch einen Effekt erhalten. Die Ytuma sind Hirten, die über die Ebenen wandern und keine Erbauer von kalten Steinstätten.



**1**

**2**

**3**

**THE HERD**

The herd standee is not a Unit, just a placeholder. You may replace it at any time with your Units and place your Units here, or vice versa.

Your **Unit limit** on a hex is equal to the **Herdsize** track. Place a Threat Tracker on this card starting at 5.

When you place a Haven, **increase** the Herdsize **by 1** permanently.

**Ytuma may only roll 5 of their Unit dice in combat.**

HERD SIZE
10
9
8
7
6
5

**11**



## VORGESCHICHTE

Die Wurzeln des Drakoreanischen Imperiums sind schon lange in Vergessenheit geraten. Jahrhundertlang schien die Herrschaft der Imperatoren ein naturgegebenes Gesetz gewesen zu sein. Militärische Raffinesse und die Beherrschung der Magie ermöglichten es den Legionen des Imperiums, die gesamte damals bekannte Welt zu erobern.

Der Schlüssel zu ihrem Erfolg waren die Tore der Untersee, die über sämtliche Weltmeere verstreut sind. Durch diese gigantischen Portale gelangten die Galeeren des Imperiums in ein Paralleluniversum: einen kolossalen Ozean, genannt die Untersee. Eine Reise, die normalerweise Wochen in Anspruch genommen hätte, konnte durch die Verbindung zweier Portale in wenigen Stunden bewältigt werden.

Dies ermöglichte es den Drakoreanischen Streitkräften, in kürzester

Zeit Legionen und Verstärkung dorthin zu schicken, wo sie gebraucht wurden.

Aber woher hatte das Imperium das Wissen und die Macht, die Magie und die Portale der Nachtsee zu beherrschen? Nach Ansicht von Gelehrten errichtete Drakorea sein Imperium auf den Ruinen einer längst ausgestorbenen Zivilisation – den „Ältesten“ oder Drakh.

Verfallene Ruinen zeugen von ihrer Herrschaft auf allen Kontinenten – selbst die Portale der Nachtsee sollen von ihnen erbaut worden sein. Niemand weiß, was die Ältesten ins Verderben gestürzt hat, aber ihre Nachkommen schlossen sich dem Imperium in dessen Gründungstagen als Verbündete an. Sie lehrten die Drakoreaner, wie man Magie beherrscht, und die letzten ihrer Art dienen dem Imperium noch heute als Berater. Niemand weiß, was die Drakh im Gegenzug erhielten.

## DER LETZTE IMPERATOR

Durch die Beherrschung der Magie wurde nicht nur Drakoreas Aufstieg beflügelt, sondern gleichzeitig auch sein Untergang besiegelt: Als der Prinz vor vierhundert Jahren im Rahmen einer Verschwörung bei Hofe getötet wurde, nutzte der Imperator in seinem Schmerz und Wahn die ihm verliehene Macht, um seinen



Erstgeborenen und Thronfolger ins Leben zurückzuholen.

Und so kehrte das Kind als Untoter unter die Lebenden zurück. Als dann seine Zeit gekommen war, den Thron zu besteigen, begann die Schreckensherrschaft von „Aezher dem Unsterblichen“. Sie war nicht von Weisheit, sondern von Wahnsinn getrieben. Nach zweihundert Jahren erklärte sich Aezher zum Gott, zum „Letzten Imperator“. Und seine Inquisitoren ließen alle Tempel und Schreine der anderen Götter dem Erdboden gleichmachen.

## DER FLUCH

Beraubt ihrer Anhänger und damit auch ihrer Kraft, fiel ein Gott nach dem anderen in einen tiefen Schlaf und wurde von den Lebenden vergessen. Nachdem die Götter aus der Welt verschwunden waren, gab es niemanden mehr, der das kosmische Gleichgewicht zwischen Chaos und Ordnung aufrechterhalten konnte.

Und so verschwamm die Grenze zwischen dieser Welt und ihrem dunklen Gegenstück und im Herzen des

Imperiums öffnete sich ein Spalt zum Reich des Chaos, durch den der Angriff auf die Sterblichen begann.

Überlebende Gelehrte stellten später folgende Vermutungen über die Geschehnisse an: Um den Spalt zu schließen, durch den die Armeen des Chaos eindringen, führte Aezher ein finsternes Ritual durch, das die Lebenskraft oder die Seelen von Hunderttausenden von Lebewesen nutzte, den Riss zu versiegeln.

Das Ritual, das später als „Fluch“ bekannt wurde, löste eine Erschütterung aus, die sich vom Herzen des Imperiums aus über die ganze Welt ausbreitete. Sie verschlang alles Leben – Wälder verdorrten, Kontinente wurden entvölkert, und die eisige Kälte, die sie begleitete, ließ die Ozeane gefrieren.

Erst am äußersten Rand der bekannten Welt, als das Ritual genug Energie verbrannt hatte, um den Spalt zu versiegeln, ebte die Welle ab und hinterließ lebloses Ödland. Das Drakoreanische Reich und der „Letzte Imperator“ waren ausgelöscht.

## DER AUFSTAND

Einer der wenigen Orte, die weit genug vom Zentrum des Imperiums entfernt waren, um von dem Fluch verschont zu bleiben, waren die Inseln von Azuhl. Einst berüchtigt als Sammelbecken für Piraten und alle Arten von



Gesindel, die im Imperium keinen Platz fanden, hatte Drakorea die Inseln besetzt, um dieser Plage ein Ende zu bereiten.

Doch als Gerüchte über den Tod des Imperators und das Ende der Welt die Vermutung aufkommen ließen, dass die Portale der Nachtsee ihre Besatzer nicht unterstützen würden, ergriffen die unterjochten Völker von Azuhl die Gelegenheit zu einem Aufstand. Die Revolte begann!

## DIE ALTEN GÖTTER

Doch jenseits des gefrorenen Meeres lauert eine Bedrohung, die das Überleben von Rebellen und Besatzern gleichermaßen gefährdet. Denn einige der Horden des Chaos, die durch den nun geschlossenen Riss in die Welt der Sterblichen eingedrungen waren, haben die Katastrophe überlebt.

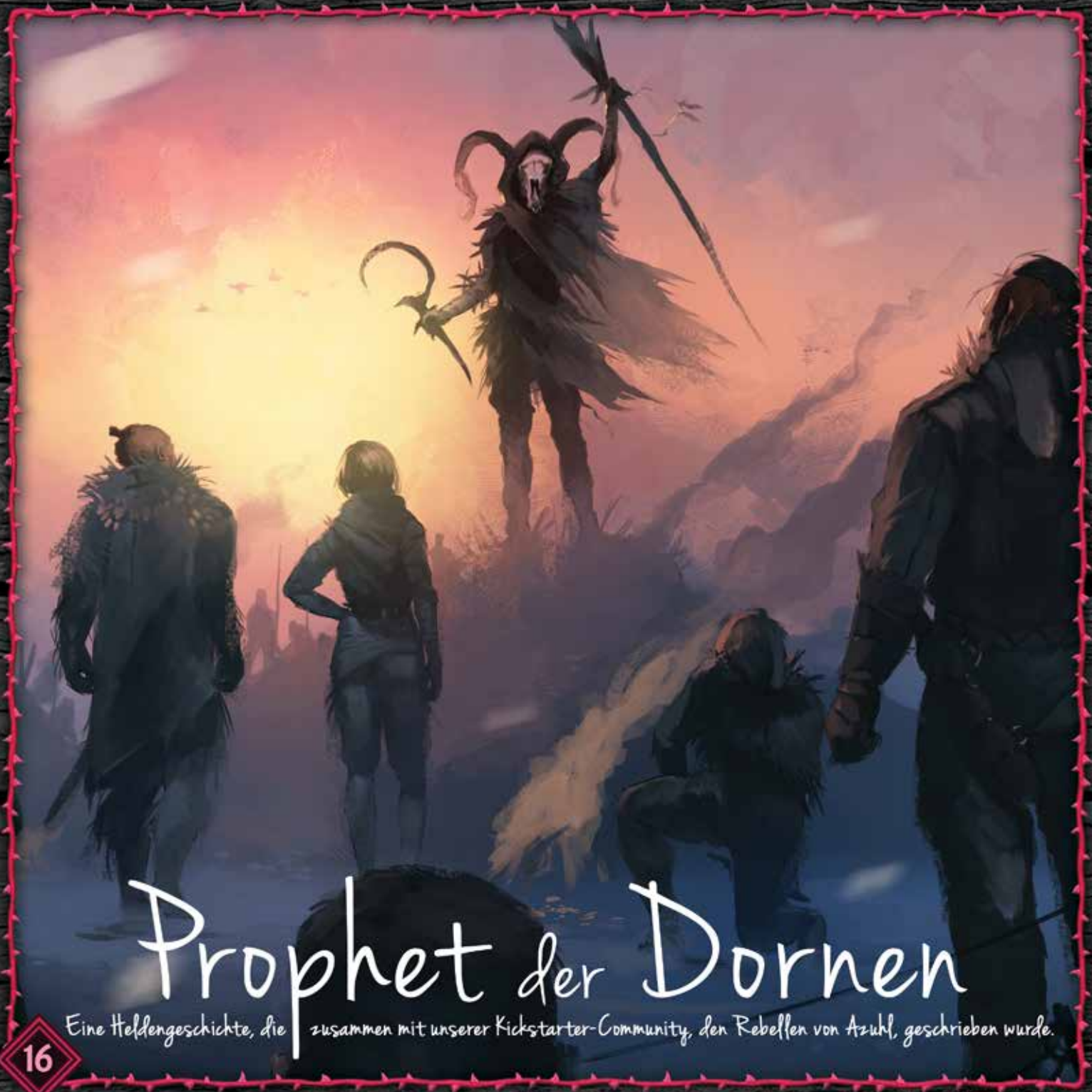
Die verwüsteten Landstriche im Herzen des Reiches bieten ihnen weder einen Ort zum Überleben noch Seelen zum Verzehr.

So folgen sie dem Sog der Katastrophe, bis sie schließlich Monate und Jahre später – getrieben von unstillbarem Hunger – die Grenzen der bekannten Welt und die Reste der Zivilisation erreichen.

Die ersten, die diese Bedrohung erkennen, sind die Druiden von Azuhl, eine Gemeinschaft von Mystikern, die sich in die tiefsten Wälder und Berge zurückgezogen haben und den Glauben an die alten Götter bewahrt haben, obwohl viele von ihnen in den vergangenen Jahrhunderten von der Imperatorlichen Inquisition verfolgt und getötet wurden.

Und als das Chaos seine Finger immer weiter nach Azuhl auszustrecken beginnt, suchen die Druiden die Anführer der Rebellen mit einer verzweifelten Bitte auf: Es wird nicht nur notwendig sein, dass sich die Völker in ihrem Kampf gegen Chaos und Imperium vereinen. Nein – um die vollständige Zerstörung der Welt abzuwenden, müssen die Überlebenden die alten Götter erwecken!





# Prophet der Dornen

Eine Heldengeschichte, die zusammen mit unserer Kickstarter-Community, den Rebellen von Azuhl, geschrieben wurde.



## KAPITEL I

Kha'al hätte nie gedacht, dass er einmal auf diese Weise in dieser verfluchten Arena sterben würde! Sein Schwert war kaum noch ein Eisensplitter und er war sicher, dass seine Rippen auf einer Seite gebrochen waren. Der Eisenhuf baute sich über ihm auf, um ihm den letzten Todesstoß zu versetzen. Seit er aufgewacht war, war dieser Tag einfach nur lausig gewesen. Drei Streichhölzer, was bedeutete, dass seine Besitzer mit ihm fertig waren. Und dann diese toten Vögel, die am Morgen vom Himmel gefallen waren, seltsam krumm und unnatürlich verformt. Wenigstens würde er nicht mit leerem Magen sterben.

Die Menge brüllte, als das Untier seinen riesigen Fuß hob und Schaum aus seinem Maul spie – dann wurde alles dunkel. Für eine Sekunde dachte Kha'al, er sei bereits im Reich seiner Vorfahren – aber er konnte immer noch die Rufe der Leute hören, doch diesmal voller Bestürzung und ... Panik? Der Eisenhuf stampfte vor Schmerzen auf den Boden und die Luft war von einem üblen Gestank erfüllt.



Kha'al zögerte nicht. Er schnellte hoch und stürzte auf den Rand der Arena zu. Aus dem Gedächtnis heraus maß er die Entfernung und steckte sein letztes bisschen Willenskraft in den Sprung. Eine Hand erreichte gerade noch den Rand der Absperrung und er hievte sich in eine Masse von durcheinander wirbelnden Körpern. Alles war noch stockdunkel, die Zuschauer schrien, stießen aneinander und versuchten zu entkommen vor ... was?

## KAPITEL II

Kha'al nahm einen Schluck aus dem Weinschlauch. Die Kälte war fast unerträglich. Der unnatürliche Sturm wütete schon seit Tagen und ließ faustgroße Eisbrocken auf das Land niedergehen. Ständig musste er sich am Kopf kratzen. Diese stinkende Echsenhaut war das Beste, was er zu seinem Schutz hatte finden können, aber sie hatte ihm offensichtlich einige unerwünschte Gäste beschert.

Irgendwie hatte er es geschafft. Er war der Grube entkommen und hatte überlebt. Verdammter Hexenmeister. Mitten in der Menge seinen Dämon freizulassen. Er hatte Iri getötet, die Einzige, die man in der Arena als Freund hätte bezeichnen können. Ihr Bogen, den er jetzt

bei sich trug, sollte ihr einziges Vermächtnis sein. Nachdem der Dämon ausgebrannt war, hatte Kha'al eine Handvoll seiner Überreste in einer kleinen Urne aufbewahrt. Hieß es nicht, Dämonenasche sei ein Vermögen wert? Erneut kratzte er sich am Kopf und nahm einen weiteren kräftigen Schluck.

Die Flucht durch die Kanäle war ein einziges Fiasko gewesen. Voller toter und verwesender Leichen seiner Kameraden, die nach den Kämpfen in der Arena einfach weggeworfen worden waren. Nachdem er entkommen war, war er sich nicht sicher, ob er es überhaupt schaffen würde. Außerhalb der Mauern, an den Hängen des erloschenen Vulkans, trugen die meisten Bäume kein Laub mehr, selbst die Kiefern.

Er war im Schnee zusammengebrochen. Es muss für sie ein Leichtes gewesen sein, der Blutspur zu folgen. Als er erwacht war, saß sie einfach da, eine vermummte Gestalt in der schneebedeckten Umgebung. Weißes Haar, beängstigende Augen, die ihn musterten. „Du hast da etwas, das ich brauche. Gib mir die Asche und ich nehme dich mit. Oder behalte sie für dich und ich hole sie mir, sobald du hier draußen mutterseelenallein verreckt bist.“



Ihr Name war Syndra. Sie gehörte zu den Druwhn, einer Spezies, der Kha'al noch nie begegnet war und von der man ihm sagte, er solle ihr niemals trauen. Doch Syndra zeigte ihm bald Wege durch das Dickicht, die er selbst nie gefunden hätte, und in weniger als zwei Tagen befand er sich am Fuße des Berges, wärmte sich mit ihr in einer Höhle am Feuer und der Sturm hatte sich gelegt. Syndra behandelte ihn auf jeden Fall besser als seine imperialen Sklaventreiber.

Sie erwähnte, dass sie einen Freund erwarte, einen Druiden. Was auch immer das sein mag, dachte er. Vielleicht ein anderer Druwhn?

Als der Druiden auftauchte, ein unheimlicher Schatten im Schneetreiben, erschauerte Kha'al. Entweder trug der Fremde einen Totenschädel als Maske oder er hatte ... keine Haut. Sein Gesicht ähnelte dem Schädel eines Tieres, mit Geweih und allem drum und dran. Lieber kein Risiko eingehen.

„Bitte lass dein Schwert sinken, Kha'al! Sie kann uns helfen“, bat Syndra und ihre tiefe Stimme hallte in der Höhle wider. Sie klang wie der Wind. Kha'al runzelte die Stirn und nahm sein Schwert herunter, steckte es aber nicht weg. Stattdessen kniff er die Augen zusammen.



„Meine Jünger“, setzte die Druidin an. Ihre Stimme klang wie ein Echo in einem Tunnel. Kha'al war sich nicht sicher, was ein Jünger nun wieder war, aber er hatte schon Schlimmeres gehört. Syndra und er warfen einander einen Blick zu, und die Druidin fuhr fort. „Ich bin die Erste der Wächter. Bedenkt Folgendes: Eure Welt ist untergegangen, und die Meere sind gefroren. Über ihre eisige Oberfläche kommt der Untergang zu uns. Wenn ihr überleben wollt, müsst ihr mir helfen. Die Alten Götter regen sich, aber sie sind noch nicht erwacht. Doch das müssen sie! Sie sind unsere einzige Hoffnung.“

### KAPITEL III

Kha'al wischte sein Schwert am Mantel des Legionärs ab. Er nickte dem großen Duerkhar vor ihm zu, dessen eigene Waffe, ein großer Hammer, ebenfalls vor Blut troff. Baranth der Wall, so nannte er sich. Am Tag zuvor hatte er sich ihnen angeschlossen. Baranth in Begleitung mehrerer hochgewachsener Krieger der Duerkhar, die in Felle gekleidet waren und Holzschilde trugen. Sie waren aus den Bergen gekommen und scheinbar Verbündete dieser Druiden.

Kha'al begann langsam, den Plan der Druidin zu verstehen,

die ihnen mitgeteilt hatte, dass sie jemanden suchten, der als die Prophetin der Dornen bekannt war. Offensichtlich verfügte diese Prophetin über unermessliche Macht. Kha'al hatte nichts gegen etwas Magie einzuwenden – solange sie sich auf seiner Seite befand. Es war schon anstrengend genug, Imperiale zu töten, dabei wollte er nicht

auch noch selbst draufgehen. Es wäre besser, wenn ein Hexenmeister sie aus der Ferne ausschalten würde, dachte er.

Die Duerkhar hatten Moosbier und Brot mitgebracht, und später sang Syndra ihnen eine schauerliche, schwermütige Melodie vor, von der sie sagte, es handele sich dabei um eine uralte Sage ihres Volkes. Schaurig, aber nicht un schön. Zwischen den Hagelstürmen, die Bäume zu Kleinholz machten, oder den zahlreichen Visionen, die ihn plagten, war es für Kha'al eine wohlthuende Abwechslung, ein Feuer, warmes Essen und Musik zu genießen.

Im Morgengrauen war dann jedoch alles den Bach heruntergegangen. Syndra stieß



einen scharfen Pfiff aus und Kha'al fuhr herum, wobei ein Pfeil direkt durch sein Kopfkissen fuhr. Die Pfeile schlugen überall um sie herum ein und erledigten die Duerkhar, wo sie gerade standen oder lagen. Das Ganze erinnerte Kha'al an seine Gefangennahme vor Jahren – erst war es vollkommen friedlich gewesen, und im nächsten Moment stürmten Sklavenhändler durch sein Dorf. Irgendeine furchtbare Magie musste sie hierher gebracht haben.

Kha'al stürzte sich auf seine Feinde, wehrte die Pfeile ab und hieb in blinder Wut auf die Imperialen ein. Baranth war in Sichtweite und befahl seinen verbliebenen Gefährten, sich in Formation zu bringen. Eine verummte Imperiale – warum immer diese Masken? – wirbelte durch das Lager, ihre Doppelklinge gab ein pfeifendes Geräusch von sich, das ihm die Haare zu Berge stehen ließ, und ihr unnatürliches Leuchten warf Schlaglichter auf den Kampf.

Und dann zogen sich die Imperialen urplötzlich zurück, schmolzen dahin und feuerten weitere Pfeile ab, während sie verschwanden. Kha'al eilte zurück in die Mitte des Lagers. Dort lag die Druidin ... fast in zwei Hälften geschnitten. Syndra hielt ihren Kopf, ihre Schädelsmaske war heruntergefallen, sodass eine junge Frau zum Vorschein kam. Blut sprudelte aus ihrem Mund, als sie versuchte, ein letztes Mal etwas zu sagen, aber sie brachte die Worte nicht zu Ende. Dann blickte sie zur Seite.

Kha'al sah sich um – nur Syndra und Baranth atmeten noch.

## KAPITEL IV

Ronja spähte aus dem Fenster des Ladens. Der Fensterladen war nur einen Spalt breit geöffnet, hinter ihr war kein Licht zu sehen. Heimlichtuerei machte sie immer ganz fahrig. Eigentlich sollte das die Aufgabe von diesem verdammten Hanzo sein, aber der hatte es irgendwie geschafft, ihren Clan davon zu überzeugen, dass sein Gesicht unter den Imperialen zu bekannt war. Und so war sie nun hier, in einem Fischerdorf auf O-Meido, in der es von Legionären nur so wimmelte, so nah am Zentrum des Imperiums. Nun, zumindest das, was vom Imperium übrig war. Soweit sie gehört hatte, war das Festland ausgelöscht. Feuer und Asche. Und so hatte Hanzo ihre Dienste an einige religiöse Fanatiker verkauft. Aber sie brauchten dringend etwas zwischen die Zähne. Winterholm war am Verhungern.

Ronja hörte das Signal; ein, dann zwei kräftige Klopfzeichen, und schließlich traten ihre Kontaktpersonen ein.

Der Ladenbesitzer lächelte verunsichert und verschwand wieder durch die Tür, durch die er sie hereingelassen hatte. Hoffentlich war er kein Informant des Imperators.

„Ich bin Ronja, eure Führerin. Ich kann euch nach O-Meido bringen. Wer von euch ist als die Erste der Wächter bekannt?“ Die drei Fremden



brauchten einen Moment, um zu antworten. „Sie ist tot“, antwortete die Druwhn mit den bedrohlichen Augen schließlich, mit Trauer in der Stimme, „nur wir sind noch übrig.“

„Kein Druide, kein Deal“, erklärte Ronja und stand auf. Sie hätten diesen Fanatikern niemals trauen dürfen. Verflucht seist du, Hanzo. Der Krowh trat einen Schritt vor, eine Hand auf seinem Schwert. „Wie hoch ist dein Preis, Mohyar? Ihr habt doch alle einen. Sag uns doch einfach deinen?“

„Selbst wenn ich den nennen würde – mit einem Krowh handle ich nicht. Ihr macht einfach zu viel Ärger.“

„Wir machen Ärger? Wie kannst du es wagen, Pirat?“, spuckte Kha'al. „IHR habt uns doch das Imperium auf den Hals gehetzt! Als deinesgleichen noch nicht hier waren, hatten wir wenigstens ein Land, das wir unser Zuhause nennen konnten.“

„Auch wir waren Sklaven des Imperiums. Doch wenigstens kämpfen wir für unsere Freiheit! Kannst du dasselbe von euch behaupten?“ Kha'als Augen weiteten sich vor Wut.

„Was haben dir die Druiden versprochen?“, fragte Baranth, der wie Kha'al einen ganzen Kopf größer war als der Ronja und der nun an seiner Seite stand, eine Hand besänftigend auf der Schulter des stämmigen Kriegers, um ihn zurückzuhalten. „Die Ältesten von Kathrak Khautil entschieden auf Seiten der Druiden gegen das Imperium zu kämpfen. Wie du siehst“, er führte die andere Hand an einen der Runensteine um seinen Hals, „gehöre ich zu ihnen. Wenn du einem Krowh nicht trauen willst, vertraust du vielleicht einem Ältesten. Mein Clan bürgt dafür, dass die Druiden ihre Versprechen einlösen werden.“

Ronja musterte den erzürnten Krowh ihr gegenüber und wog ihre Optionen ab.

„Unabhängig von den Sünden unserer Vorfahren stehen wir nun hier. Wir haben gemeinsame Feinde“, erklärte Baranth, der langsam ungeduldig wurde. „Nicht nur das Imperium selbst. Du musst die Gerüchte gehört haben – irgendetwas hat den Imperator getötet und das Festland zerstört, irgendetwas Schreckliches! Wenn wir die Prophetin nicht befreien – gibt es vielleicht ohnehin keine Aussicht auf einen besseren Deal für dich.“

Ronja holte tief Luft. Er hatte nicht Unrecht und die Duerkhar wären schlussendlich sowieso ein vertrauenswürdigerer Partner als diese



Druiden. Langsam nickte sie. „Dein Clan garantiert meinem Volk genug Nahrung für die nächsten vier Monde. Mir ist es gleichgültig, ob Winterholm sie von dir oder den Druiden erhält. Wenn du das Angebot annimmst, helfe ich euch, ins Gefängnis von O-Meido zu gelangen.“

Syndra, die sich in einer dunkleren Ecke des Raumes schweigend an die Wand gelehnt hatte, trat aus den Schatten hervor. Ein Wasserfall aus weißem Haar schälte sich aus der Dunkelheit. „Es gibt Mauern, Fallen, Wachen und wer weiß was noch alles. O-Meido ist eine Todesfalle. Was schlägst du vor, wie wir die Prophetin befreien sollen?“

## KAPITEL V

Ronja schob sich langsam über das Eis, ihre Lederrüstung in Felle gehüllt, ihr Atem langsam und gleichmäßig. Nur noch ein bisschen näher, dachte sie. Sie befand sich fast in Reichweite der imperialen Kundschafter.

Die Befreiung war im wahrsten Sinne des Wortes ein einziges Fiasko gewesen. Sie hatten sich im Krabbenkarren ihres Schiffsbruders versteckt, um hineinzugelangen. Immerhin waren sie noch am Leben – mit dem Propheten an ihrer Seite!

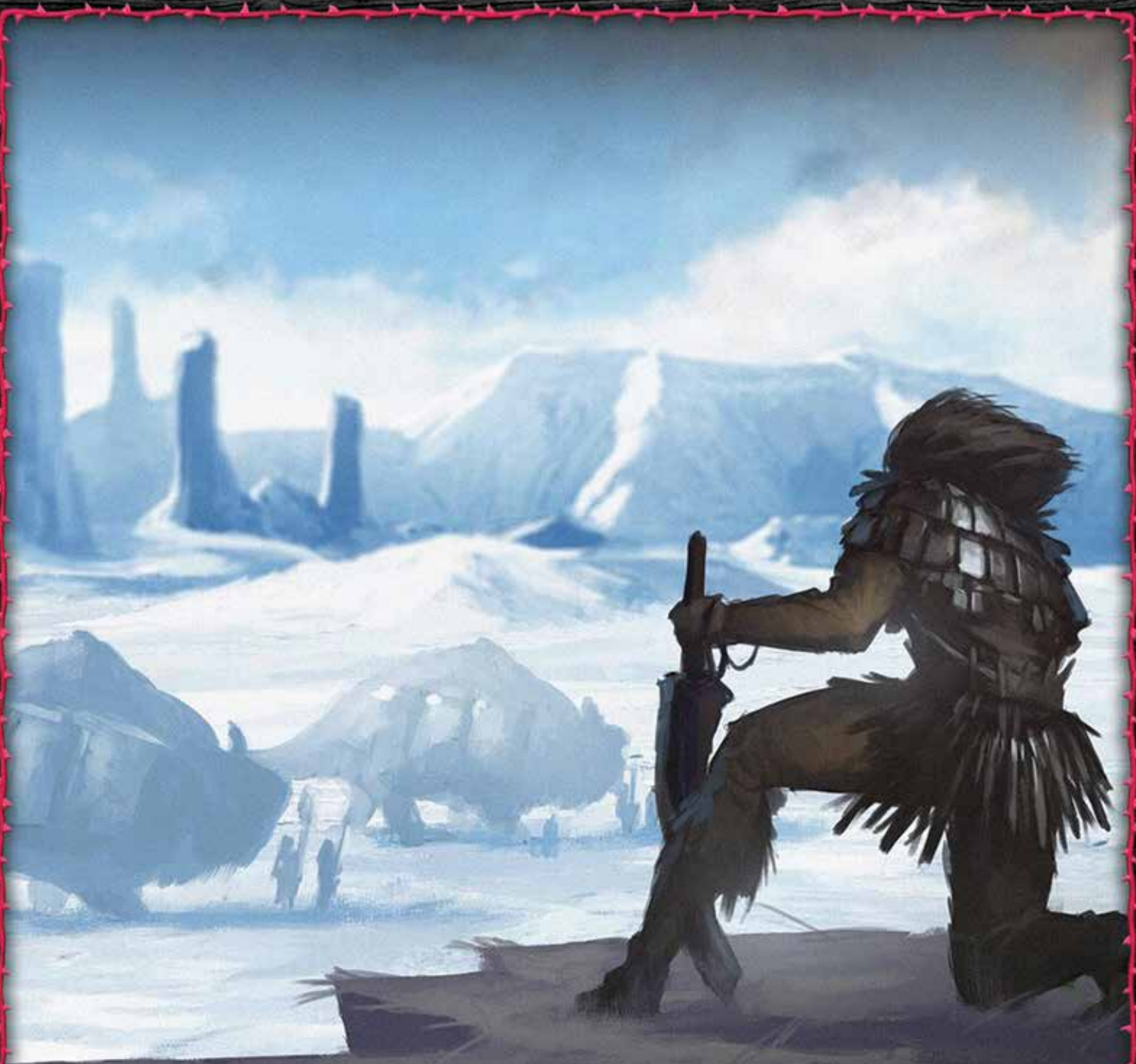
Ronja war froh, dass sie die anderen für eine Weile zurücklassen konnte, um die Einöde vor ihnen auszuspähen. Sie waren gut vorangekommen, als sie die Insel verlassen hatten und sich auf die gefrorene See gewagt hatten, die einst ein tosender Ozean war, den sie schon oft befahren hatte. Die gestohlenen Reitechsen störten sich nicht an

dem glitschigen Eis unter ihren Füßen. Zwar war die Reise mit ihnen nicht besonders bequem, aber wenn man sie zur Genüge fütterte, waren sie ziemlich flink.

Ronja genoss es, eine Weile lang allein zu sein. Die Prophetin war unheimlich und verstörend; Dornen und Blätter sprossen aus ihrem Gesicht, ihren Armen und Händen. Ihre Aura aus reiner göttlicher Macht jagte Ronja einen Schauer über den Rücken. Den Krowh schien das nicht zu stören. Er war keinen Moment von ihrer Seite gewichen, seit sie sie befreit hatten. Dasselbe galt für Baranth.

Als sie die Prophetin in ihrer Zelle vorgefunden hatten, war sie gefesselt und geknebelt gewesen. Selbst als sie von ihren Fesseln befreit worden war, dauerte es eine Ewigkeit, bis sie ansprechbar war – scheinbar war sie von den Inquisitoren mit Betäubungsmitteln abgefüllt worden. Doch darauf waren sie vorbereitet gewesen, und die Kräuter hatten bald ihre Wirkung entfaltet. Als Ronja zum ersten Mal die Stimme der Prophetin in ihrem Kopf vernommen hat, zitterte diese: „Es ist noch nicht zu spät. Sie rufen mich. Sie sind auf der Suche nach mir. Wir müssen nach Süden. Wandern. Gleiten. Kriechen. Richtung. Süden.“ Ihre Stimme klang gequält. „Bitte! Ich sterbe!“

Am Gesichtsausdruck ihrer Gefährten konnte sie erkennen, dass sie nicht die Einzige war, die diese Worte gehört hatte, auch wenn die Prophetin ihre Lippen nicht bewegte. Sie sahen einander fassungslos an. „Wir müssen ... sie tragen ...“, setzte Ronja an. Kha'al beugte sich bereitwillig vor. „Warte!“, zischte Syndra. „Hier wird es von Legionären gleich nur so wimmeln! Wir brauchen einen Plan!“





Die Temperatur in der Zelle sank plötzlich abrupt ab und die Stimme der Prophetin ertönte erneut in ihren Köpfen. „Ich habe sie gerufen. Sie sind unterwegs. Sie kommen! Sie kommen ALLE! Es ist zu spät. Sie sind bereits hier. Wir gehen. Jetzt!“ Sie sahen sich gegenseitig unsicher an. Von weit über ihnen ertönte Geschrei. Eine Menge Geschrei.

Die Flucht war eine einzige Katastrophe. Die ganze Festung wurde zu einem Tollhaus. Sie wusste nicht, wen die Prophetin gerufen hatte, aber nach den Geräuschen in den oberen Stockwerken zu urteilen, wollte Ronja das auch lieber nicht herausfinden. Sie mieden die Legionäre, was nicht allzu schwer war, da die meisten von ihnen kopflos zu fliehen schienen. Schwieriger zu umgehen waren die seltsamen Erscheinungen, die plötzlich überall aufgetaucht waren. Ein fauliger Gestank lag in der Luft. Das Heulen seltsamer und unbekannter Tiere hallte wider. Dunkelheit hüllte die Gänge ein. Sie flohen so schnell sie konnten. Nachdem sie eine Patrouille von Echsenreitern überfallen hatten, gelangten sie in die Weiten des Nebelgrabes, O-Meido flackerte mit einem geisterhaften Licht hinter ihnen, das Meer breitete sich als Ebene aus bleichem Eis vor ihnen aus.

Aber jetzt stellte sich ihnen ein anderes, weitaus größeres Problem in den Weg: Eine gesamte imperiale Legion befand sich vor ihnen, hier mitten im Eis. Und wenn sie Ronja und ihre neuen Verbündeten erwischten, wären sie alle ... nun, vielleicht sollte man sich das gar nicht so genau ausmalen. Diese Legion erschien ihr anders, weitaus größer und bedrohlicher als die anderen, die in ihre Heimat einmarschiert waren. Die Prophetin hatte angekündigt, dass die Imperatorin kommen würde.

Langsam glitt Ronja über das Eis. Da. Genau richtig. Syndra musste mit ihrem Hexensinn irgendwie gespürt haben, dass sie bereit war, denn sie taucht hinter dem zweiten Kundschafter wie aus dem Nichts auf und raunt ihm etwas ins Ohr. Als der erste sich nach dem Geräusch umsah, schnellte Ronja in die Höhe wie eine Sprungfeder. Ihr Stab knirschte genüsslich im Nacken des Imperialen, direkt unter seinem Helm, und er sackte mit einem dumpfen Schlag zu Boden. Der andere Wachposten starrte mit leeren Augen vor sich hin, während sich Speichel auf seinen Lippen bildete. Ronja lächelt anerkennend, und Syndra verzog den Mund zu etwas, das aussah, als würde sie versuchen zu lächeln. Ziemlich unbeholfen, aber immerhin versuchte sie es. Höchste Zeit, herauszufinden, was es mit dieser Legion auf sich hatte.

## KAPITEL VI

Ronja blickte sich verstohlen um, als sie durch die Eingangstür der Taverne schritt. Sie roch den Duft von gebratenem Fleisch und das lodernde Feuer des großen Herdes in der Mitte und betrachtete die angetrunkene Kundschaft. Wenn sie sich nicht irrte, stand hinter der Theke ein Fass mit





























Iziri-Wein, und das war ein seltener Anblick in Azuhl.

Kha'al beobachtete, wie Ronja auf die Glücksspieler zusteuerte und ihnen für ihren nächsten Wurf das Doppelte oder nichts anbot. Der bullige Krowh wandte sich zu Baranth um, der mit kalten Augen geradeaus blickte. „Glücksspiel“, urteilte Baranth, „ist keine gute Angewohnheit.“ Kha'al erhob sich ächzend und steuerte die Bar an, während er sich durch die Gäste schob, die ihm in aller Eile Platz machten. „Es sei denn, man gewinnt“, rief er Baranth im Gehen zu. Der brummte nur missmutig.

Kyushis Taverne war einer der wenigen Orte, in die das Imperium noch nicht vorgedrungen war. Das riesige, baufällige Gebäude stand auf knarrenden Holzpfählen inmitten eines ausgedehnten Sumpfes. Und Kyushi, der Wirt, gehörte zu dem seltsamen Volk der Tua Than, das einst unter Wasser lebte. Gefrorene Meere müssen das wohl ziemlich erschweren, dachte Kha'al. Die Taverne war voll mit Geflüchteten und Überlebenden des Fluches.

Als die Gruppe das Nebelgrab schließlich hinter sich gelassen hatte und auf der anderen Seite wieder Land erreichte, war ihre Stimmung gedrückt. Das Imperium war dabei, seine überlebenden Truppen in Norngaard zu versammeln. Sie waren der Legion nur knapp entkommen und konnten die Schneise der Verwüstung sehen, die sie vom Höllenhundturm auf seinem Weg zur neuen

Reichshauptstadt hinterlassen hatte – ganze Dörfer, durch die sie gekommen waren, waren dem Erdboden gleich gemacht worden. Die Überlebenden berichteten, dass dies nicht die einzige Legion war, die den Fluch überlebt hatte. Die Eisenklingen waren ebenfalls hier. Auch die Namenlosen und andere. All das waren schlechte Nachrichten für die Druiden und ihre Pläne für einen Aufstand.

Kha'al kehrte mit seinen Krügen zu der abgelegenen Nische zurück, die Kyushi für die Prophetin vorbereitet hatte. Dort warteten Baranth, streng wie immer, und auch der Besitzer der Taverne selbst, Kyushi, dessen riesige Augen im Lampenlicht leuchteten. Sein schnabelartiges Maul sog an einer großen, verschnörkelten Pfeife und der Rauch erfüllte die Luft mit einem süßen Duft. Ronja gesellte sich zu ihnen und klatschte ihren





Gewinn auf den Tisch. „Leichte Beute“, erklärte sie mit einem breiten Grinsen und schloss den Vorhang hinter sich.

Die Prophetin ergriff das Wort, als sie sich alle um den Tisch herum niederließen. Ihre kraftvolle Stimme klang, als käme sie aus dem Erdboden selbst, und ihre Augen funkelten unter der Kapuze, mit dem sie die Dornen und Blumen auf ihrer Haut vor den anderen Gästen verbarg. Zwar jagte ihre Stimme ihnen allen einen Schauer über den Rücken, aber das war allemal besser, als wenn sie sie direkt in ihren Köpfen hören mussten.

„Mein Erblühen steht kurz bevor. Wir müssen schnell weiterkriechen. Weit kommen. Tief graben. Die Nadel muss ganz in der Nähe sein. Wenn meine Wurzeln sie nicht bald umschlingen können, könnte es zu spät sein.“ Baranth runzelte die Stirn. Keiner von ihnen hatte je von einem Ort namens „Nadel“ gehört. Sein alter Freund war ihre größte Hoffnung für diesen seltsamen Hinweis. „Kyushi“, wandte er sich an den Tua Than, „du bist weitgereist. Hast du jemals von solch einem Ort gehört?“

Kyushi paffte ausgiebig an seiner Pfeife, lehnte sich zurück und blies eine dicke Rauchwolke in die Luft. Kha'al hätte schwören können, dass er lächelte. „Du hast einen meeeeeerwürdigen Geschmack, wenn es um deine Reisegefährten geht, Baranth - mich eingeschlossen.“ Sein Kopf bewegte sich leicht vor und zurück und ein klackendes Geräusch entwich seinem Mund. Dann lehnte er sich plötzlich über den Tisch, seine Reptilienaugen weit aufgerissen, und ließ seinen Blick über alle Anwesenden schweifen. „Kyushi weiß es!“, verkündete er. Als ob es sich dabei um eine Art Theater oder Aufführung handelte,

fuchtelte er mit seinen drei wulstigen Fingern vor ihren Augen herum. „Aber es ist nicht hier. Nein, nein! Nicht auf dieser Welt! Wir müssen in die Untersee!“

## KAPITEL VII

Sie hatten die Inseln hinter sich gelassen und wagten sich erneut in die eisige Einöde hinaus. Ihr Ziel lag vor ihnen, ein weißer Monolith im Wasser, einer der Meertürme, der sich aus den Wellen erhob und vor dem sich das glitzernde Tor zur Untersee wölbte. Das Meer in seiner unmittelbaren Nähe war nicht durch den Fluch vereist, als ob er von einer schützenden Aura umgeben wäre.

Ein Langschiff der Mohyar wartete auf sie, stolz dargeboten ausgerechnet von Hanzo, der sich ihnen angeschlossen hatte. Kha'al traute ihm und seinem verräterischen Lächeln nicht über den Weg.

Salz stach Kha'al in den Augen, als das Schiff plötzlich nach unten schlingerte und einer riesigen Welle hinab folgte. Erneut war er sich sicher, dass sie tot waren. Aber das knarrende Geräusch bedeutete nur, dass sich das Langschiff im Wasser herumwälzte. Er blinzelte und versuchte, die aufkommende Übelkeit unter Kontrolle zu halten. Ein riesiger blauer Eisbrocken von der Größe eines Hauses zog an ihnen vorbei und verfehlte das Langschiff um wenige Meter. Kha'al hasste das Meer, ihm wäre es recht gewesen, wenn es bis auf den letzten Fleck zugefroren wäre! Als das Schiff schließlich an einem überfüllten Kai anlegte, war er sichtlich erleichtert.



Der Ausguck befand sich nahe der Spitze des Turmes und wies eines der wenigen Fenster in den Mauern des Monolithen auf. Nur wenige Überlebende nahmen die Mühe auf sich, hier hinaufzusteigen. Die Prophetin hatten sie in einem Lagerraum tief im Inneren des Turms versteckt, noch unterhalb des Wasserspiegels; sie zog einfach zu viel Aufmerksamkeit auf sich. Baranth bewachte sie, das unbezahlbare Horn der Bruderschaft ebenfalls in seinen Händen. Es mussten imperiale Spione in der Nähe sein, also war es naheliegend, die Gruppe aufzuteilen.

Die anderen hatten sich in der Halle weit oben versammelt und betrachteten die riesige Karte, die zu ihren Füßen in den Stein gemeißelt war. Einst musste sie ein buntes Mosaik gewesen sein, aber die Farben waren schon lange verblasst. Sterne waren aufgezeichnet, die durch gerade Linien verbunden waren. Kyushi deutete mit seiner Pfeife auf einen von ihnen. Seine Stimme, dieser seltsame Singsang, war voll von Trillern und gelegentlich sehr langgezogenen Vokalen.

„Wir benutzen das Tor, um hiiiiiiherher zu gelangen.“ Er stampfte mit dem Fuß auf den Boden. „Wir müssen uns vor den Riffen in Acht nehmen, hiiiiiiier“, ein Schritt vorwärts, „und hiiiiiiier“, ein Schritt zurück. Dann marschierte Kyushi in Richtung Süden und kniete sich hin. „Die Nadel muss sich hier befinden!“ Seine Pfeife hinterließ einen Aschefleck an der Stelle, wo Kyushi wiederholt den Kopf seiner voluminösen Pfeife ausklopfte.

Kha'al blickte auf den Bettler hinunter, der an seinem Bein zupfte. Seiner glatten Haut und den perfekten Zähnen

nach zu urteilen, war es ein Kind vom Festland. Seine Augen waren eingefallen, ein Zeichen des Hungers. Kha'al erinnerte sich daran, dass er selbst einmal so hungrig gewesen war. Er warf dem Kind ein Stück Trockenfleisch zu. „Verschwinde!“, bellte er, und das Kind huschte davon.

Syndra ergriff das Wort. „Wir müssen aufpassen, dass wir keine Aufmerksamkeit auf uns ziehen, sobald wir das Seetor durchquert haben. Am besten fangen wir damit an, alle Leuchten zu löschen. Wer von uns kann im Dunkeln sehen?“

Syndra, dann Kha'al und dann Kyushi hoben die Hand. Ronja blickte zwischen ihnen hin und her und legte ihr Gesicht in Falten. „Ich komme schon klar“, spuckte sie aus und blickte auf die Karte hinunter. „Wir brauchen immer noch ein Schiff und jemanden, der verrückt genug ist, uns zu dieser Nadel zu bringen.“

Auf der anderen Seite der Halle zerzte das ausgehungerte Kind am Saum eines Gewandes, das so schwarz war, dass es das Licht aufsaugte. Es gehörte einem Mann, der die Gruppe aufmerksam beobachtete und in den Schatten fast unsichtbar war. Er blickte zu dem Kind hinunter, das seine Beute bereits aufgegessen hatte. Es streckte ihm eine schmutzige Hand entgegen, die den Sack voller Kräuter enthielt, den es der Hexe gestohlen hatte. Der Mann griff nach dem Sack, und das Kind flitzte davon wie eine Ratte.

Der Meister des Turms besah sich die Kräuter – Xyxrit, wie er vermutete – dann wieder die Abenteurer und überlegte, was er mit seinen geschätzten neuen Gästen anstellen sollte.

## KAPITEL VIII

Als der reich verzierte Katamaran unter dem großen, blau schimmernden Steinbogen hindurchfuhr, musste Kha'al schlucken. Dies war nicht nur die See, dies war die Untersee! Es hieß, dieser Ort sei unheimlich, aber als sie die eisblaue Membran des Tores durchstießen, wurde ihm klar, dass „unheimlich“ nicht das richtige Wort war.

Zum einen bewegten sich die Wellen nicht. Ihr Schiff fuhr langsam an einer gewaltigen Wand aus dunklem Wasser vorbei und er spürte, wie er über das Deck gezogen wurde und es irgendwo hinter ihm in die Tiefe ging. Mit großen Augen blickte er zurück. Dort, durch den Bogen, konnte er den Meerturm leuchten sehen, erhellt durch das Sonnenlicht von Azuhl, welches nun auch das schwarze Wasser jenseits des Decks beleuchtete. Sie nannten ihn den „Höllenhunderturm“, was damals passend erschien, angesichts des Chaos auf den untersten Ebenen. Aber jetzt, wo die Sonne unterging, erschien ihm die Turmspitze eher wie ein freundliches Leuchtfeuer.

Das Schiff erklomm die Welle und schlitterte dann bedrohlich in die Tiefe. Das Licht hinter ihnen wurde verschluckt und sie waren von einem düsteren Zwielficht umgeben. Als das Schiff in das Tal der Wellenberge tauchte, wurde Kha'al klar, dass er absolut keine Ahnung hatte, wo sie sich befanden und wie er jemals von hier wegkommen sollte. Blut und Feuer, fluchte er, als sie wieder nach oben schossen.

„Haltet euch fest“, schrie Hallgrim, ihr Kap'lan, als sie über die nächste riesige Welle hinwegfuhren – ein Berg aus Wasser, der in der Zeit eingefroren war. Kha'al taumelte und Wut überschwemmte ihn. Blut und Feuer! Er konnte das gackernde Lachen von Kyushi hören, der offensichtlich Spaß an ihrem Höllenritt hatte. Neben ihm stand Syndra am Bug, ihre Hand vor sich erhoben, die Finger beschrieben ein seltsames Muster, das nur sie sehen konnte. Baranth stand still wie eine Statue – er hatte sich an den Mast gebunden. Offenbar waren die Duerkhar auch keine besseren Seeleute als die Krowh. Ronja dagegen schien sich sichtlich wohl zu fühlen, dort an der Reling neben diesem Piraten!

Arbeitete Hallgrim für das Imperium? Es war viel zu einfach gewesen, ihn und sein Schiff für ihre geheime Mission zu gewinnen. Es wäre so gut wie unmöglich gewesen, die Prophetin durch das Tor zu schmuggeln, ohne die Aufmerksamkeit des Imperiums zu erregen – also hatten sie nicht ablehnen können. „Ich kann mich nicht an dieses Blatt erinnern“, erklärte die Prophetin, nachdem Hallgrim lautstark verkündet hatte, dass sie einander kannten. „Es waren zu viele.“

Das schien den alten Piraten nicht zu stören. „Ich war dein Dorn. Und das werde ich auch wieder sein!“, verkündete er mit einem Lächeln. Er war bereit, alles in seiner Macht Stehende zu tun, um ihr zu helfen. Und zu seinem Einflussbereich gehörten offenbar der komplette Meerturm und das Klingenschiff, die „Schwarzmond“, die jetzt für den Einsatz auf dem Wasser umgerüstet war, die durch das Eis schneidenden Klingen versiegelt. Mit dem Dritten Auge – im Besitz einer schattenhaften Gestalt namens Xinxiu,

von der Kha'al absolut sicher war, dass es sich um einen Spion handelte – konnten sie die Nadel nach Ansicht des alten Piraten nicht verfehlen. „Selbst wenn sie sich in der Unterwelt befindet!“, rief er.

Blut und Feuer. Kha'al spuckte in die dunkle See, die am Rumpf des Schiffes vorbeizog. Das war Wahnsinn – es gab keine Landfläche in der Untersee. Keine einzige. Wenigstens das wusste er. Die Prophetin hüllte sich in Schweigen, was sie hier zu erwarten hatten. Vielleicht einen schlafenden Gott. Kha'al schüttelte sich. Dann packte er sein Schwert. Es war an der Zeit, herauszufinden, ob dieser Pirat die Wahrheit sagte.

## KAPITEL IX

Als die Prophetin ihren ersten Schritt auf festen Boden machte, konnten sie spüren, wie die Insel unter ihr erzitterte. Sie hatten die Nadel nach tagelanger (oder nächtelanger?) Fahrt gefunden, immer wieder umschwärmt von Tentakeln, die während des gesamten Weges aus dem Wasser auftauchten, begleitet von einem furchterregenden, hypnotisierenden Gesang aus den Tiefen. Die meisten Besatzungsmitglieder waren mit einem Lächeln über Bord gegangen. Als sie versuchten, das Ungeheuer zu überwältigen, konnten sie seine unförmige Masse unter dem schwarzen Wasser kaum erkennen und waren nicht imstande, sich von ihm zu befreien – bis jetzt.

Die Nadel war ein großer, hoch aufragender Korallenturm auf einem felsigen Vorsprung mitten im Nirgendwo, der sich wie eine Klaue in den Himmel reckte, ohne eine Spur

von Leben auf der kahlen Oberfläche. Die Insel sah aus, als wäre sie gerade erst aus der Untersee aufgetaucht. Oder sie war bereits eine Million Monde alt – das konnte man unmöglich sagen. Syndra blickte ins Wasser, und unter ihr trieben langsam die Umrisse von Schildkröten. Das ist immerhin mal etwas Neues, dachte sie.

Unter Wasser gab es nichts, woran die Schwarzmond ankern konnte, also mussten sie den schweren Anker direkt auf die Insel werfen, wo er mit einem dumpfen Klirren landete. Ronja, Kha'al, Baranth und Kyushi sprangen auf den bloßen Felsen. Syndra machte ob ihrer besonderen Kräfte nur einen Schritt und stand dann auf dem Felsen, ohne dass der Abstand zum Schiff von Bedeutung gewesen wäre. Die Landmasse war kaum groß genug, um sie als Insel zu bezeichnen, und es war unmöglich, nicht auf die gewaltige weiße Korallenspitze zu schauen, die in die Dunkelheit hineinragte. Gemeinsam schritten sie voran, doch schon bald hielt die Prophetin eine Hand in die Höhe. Ihre Hand hatte wild zu blühen begonnen, Blätter und Dornen ergossen sich über ihre Finger.

„Ihr müsst mich jetzt alleine lassen. Folgt mir nicht.“ Die Prophetin wandte sich um und ging bergauf in Richtung des großen Stalaktiten. Wo ihre Füße den Boden berührten, schossen kleine Wurzeln wie Schlangen aus dem Boden. Alle beobachteten sie angespannt. Sie stand vor der Nadel, ihre Hände strichen über den Stein, und ließ sich langsam auf sie zu sinken. „Lauft!“, war das letzte Wort, das sie in ihren Köpfen von ihr hörten. Die Gefährten schrien auf, als sich der Boden unter ihren Füßen wölbte und sie alle wie Puppen zu Boden warf. Es war soweit.

Aus der Erde stieg öliger Rauch auf, der alles, was er berührte, erstarren ließ. Die Nadel und die Insel begannen auseinander zu brechen, neues Wachstum schoss hervor, tiefgrüne Blätter schlängelten sich in Spiralen. Kha'al sprang zurück und schlug die Ranken mit einem Fluch von sich. „Blut und Feuer!“

Sofort wich die Kälte um sie herum dem dampfenden Dunst eines Urwaldes. Ranken kletterten in die Höhe, Bäume spalteten sich und wuchsen in Sekundenschnelle. Aus den Spalten zwischen den Felsen ergoss sich ein rotes Glühen aus der Erde und der Boden pulsierte wie eine Schlagader. In den Ranken, die sich immer weiter in die Höhe schraubten, hingen Knochen und offenbarten die verborgene Historie dieser seltsamen Insel, die mit Blut geschrieben war.

Syndra blickte zur Prophetin. Ihre Silhouette war immer noch zu sehen, aber als Syndra näher hinsah, konnte sie nur eine junge Weide ausmachen, die aus einem Winkel die Form einer Person hatte, aber sobald sie sich bewegte, war der Eindruck verflogen.

Dann sprach ein Gott zu ihnen. Keiner von ihnen konnte diese Stimme je wieder vergessen, sobald sie sie gehört hatten. Sie drückte sie nieder, wie das Gewicht der Erde selbst.

TRETET IN MEINEN TRAUM / UND SCHMECKT UND SEHT /  
WAS DIE STERBLICHEN ERWARTET

Plötzlich konnten sie alles vor sich sehen, vom kleinsten Insekt bis zum zitternden Tröpfchen, und es war

beängstigend. Syndra stieß einen Schmerzensschrei aus, weil die Vorstellung so überwältigend war und ihr Bewusstsein auslöschte, während sie immer kleiner wurde ...

Der Boden unter ihren Füßen bebte. Die Insel zerfiel unter ihnen. Sie flohen. Kaum hatten sie die Schwarzmond erreicht, schrie Hallgrim ihnen bereits vom Oberdeck aus etwas zu, als sie hastig an Bord kletterten. In Panik versuchten sie, das Schiff von der sinkenden Insel wegzudrängen – da zerbrach die Nadel mit einem lauten Knall, und weiße Splitter gingen in die Untersee um sie herum nieder. Und unter der Korallenkruste kam eine gigantische Wurzel zum Vorschein, die mit Dornen bestückt war und wie eine Schlange zum Leben erwachte. Sie schwankte sich von einer Seite zur anderen – suchend, forschend.

Dann tauchte sie in die Untersee ein, umschlang den Rumpf ihres Schiffes und hob es mit unheimlicher Geschwindigkeit aus dem Wasser. Höher und höher stiegen sie, und der schwarze, reglose Ozean unter ihnen verschwand. „Da!“, schrie Baranth, während alle an Bord versuchten, den schwankenden Albtraum zu begreifen. Der Duerkhar zeigte über ihre Köpfe und als Syndra aufblickte, sah sie ein kreisrundes Tor mitten in der Luft. „Schnappt euch das Auge! Das Auuuuuugeeeeeee!!!“ Kyushi sprang auf und ab.

Die Schwarzmond schoss durch das Tor und wurde krachend auf die Oberfläche eines gefrorenen Sees geschleudert. Sonnenlicht blendete sie. Der Mast zerbarst, als er mit den Steinbogen über ihnen kollidierte. Das Klingenschiff schlitterte über das Eis und kippte zur Seite, nachdem die Wurzel es aus der Untersee katapultiert hatte.

Sie sammelten sich. Erschöpft und zerschunden, aber am Leben. Das Seetor schimmerte immer noch hinter ihnen und die blaue Membran verblasste langsam. Auf dieser Seite der Wirklichkeit bestand das Tor nur aus einem halben Kreis, der andere Teil war unter dem Eis des Sees verborgen.

Die Prophetin und die Nadel waren verschwunden.

## KAPITEL X

Baranth blickte von der Hügelkuppe auf das gefrorene Meer vor sich, das sich endlos in Richtung Festland erstreckte, oder zumindest dorthin, wo das Festland einmal gewesen war. Er lehnte sich auf seinen Hammer. Die schwarzen Wolken am Horizont verhiessen nichts Gutes und wurden durch ein flackerndes rotes Glühen erhellt.

Zwischen dem Sturm und dieser seltsamen Insel, auf der sie aufgetaucht waren, bot sich ihm ein wahrhaft seltsamer Anblick: eine riesige Herde von Tieren, es mussten Zehntausende sein. Zuerst hatte er gedacht, es handele sich um ein Geschenk der Alten Götter, Wild zum Jagen, aber dann erschien am Morgen ihre Vorhut, die

erstaunlicherweise auf zwei Beinen ging und Waffen bei sich trug. Ihnen wurde von sprechenden Tiermenschen verkündet, dies sei „Die letzte Herde“, die auf der Suche nach einer neuen Heimat durch die großen Eiswüsten zog. Unglaublich.

Baranth blickte zurück auf den See, auf den sie vor drei Tagen gestürzt waren. Diese Insel ... wie war das nur passiert? Es lag kein Schnee und kein Eis mehr und die bittere Kälte war verschwunden. Hohe Bäume wuchsen in Hülle und Fülle, klares Wasser, frische Früchte ... aber es war ein widernatürlicher Ort. Die Druiden hatten ihn den „Nachtwald“ genannt. Sobald man diesen Urwald verließ, wurde es wieder eisig kalt.

Mitten im Wald lagen die Überreste einer Stadt, die jetzt verwildert und mit Wurzeln und Bäumen überwuchert war. Wer hatte sie dort erbaut? Nach ihren ersten Erkundungen hielten sie alle Abstand zu dieser Geisterstadt. Ihre Bewohner waren spurlos verschwunden. Als ob die Insel sie verschluckt hätte. Sie waren allein.

Bis die Druiden einer nach dem anderen aus den Bäumen auftauchten, die mit ihren verschiedenen Masken und Fetischen ein seltsames Götterreich verkörperten: das Bergherz, die Baumutter, der Gesichtlose und andere. Sie verkündeten, dass das Erwachen begonnen habe, dass die alten Götter zurückkehrten und dass sie hier



HELLHOUND

KOITGAARD

WJOLM

STAR MIRROR SEA

MJORNFALHEIM

WINTERHOLM

NETHERWOOD

DGN MAHL

HOWLING WHITE

am Nachtwald ihre erste Schlacht schlagen würden. Nun, dachte Baranth, da ist jede Hilfe erwünscht, selbst von halbnackten Mystikern.

Am Vortag hatte Syndra auf der anderen Seite der Insel eine weitere Entdeckung gemacht. Bei ihrem Streifzug durch den Wald hatte sie festgestellt, dass sie verfolgt wurde. Sie stellte die Anführerin ihrer Verfolger, Tzadani, die behauptete, sie sei eine Adlige der Hokqan. Sie und ihre Krieger seien auf Drängen der Druiden in den Nachtwald gekommen. Baranth hatte von diesen katzenartigen Waldbewohnern von Kha'al gehört, der meinte, dass sie nur wenige seien, aber sein Volk fast so grausam drangsaliert hatten wie die Mohyar. Kha'al hatte ihnen geraten, sich von ihnen fernzuhalten, und das hatten sie bisher auch getan. Aber jetzt waren sie hier.

Baranth richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf den großen Steintisch auf der Hügelkuppe, der von Ranken umschlungen war. An seiner Seite befanden sich seine Verbündeten: Ronja, Syndra, Kha'al und Kyushi. Zu seiner Linken der Anführer der Letzten Herde, Mjor, ein menschenähnliches Tierwesen mit Schnauze und Hörnern, dessen Atem aus seinen riesigen Nasenlöchern dampfte, begleitet von anderen Ytuma. Zu Baranths Rechten stand Tzadani, mit hellbraunem Fell und gelben Augen, bewaffnet mit Bogen und Schwert,

ein zähnefletschender Varg an ihrer Seite und mehrere ihrer katzenartigen Bande hinter sich. Gegenüber von Baranth standen die Druiden, jeder mit einem seltsamen Fetisch aus Knochen und Blättern geschmückt. Was für eine ungewöhnliche Versammlung, dachte er, um Azuhl zu retten. Oder – was davon übrig war.

„Wir sind der erste und der letzte Damm“, erklärte ein Druiden, der seine Finger zu einer Faust ballte, auf seiner dunklen Haut amens seltsame Tätowierungen zum Vorschein. Die Druiden scheinen niemals die Kälte zu spüren. Baranth war von seiner eigenen Beobachtung überrascht. „Wenn wir diese erste Welle der Dunkelheit nicht brechen“, fuhr der Druiden fort, „wird eine Flut über Azuhl hereinbrechen, die uns alle hinfort spülen wird.“

Sie sind überzeugend, dachte Baranth später und versuchte erneut, seine Sorgen hinter einer ausdruckslosen Miene zu verbergen. Sie würden ein Bündnis eingehen. Es war die einzige Option. Sie würden das Imperium bekämpfen und was auch immer da über die zugefrorenen Meere auf sie zukam. Egal, ob er ihnen vertraute oder nicht, die Druiden boten ihnen zumindest eine Überlebenschance.



Und Freiheit. Er war es leid, davonzulaufen. Trotzdem – er konnte es nicht abschütteln. Diese unheimlichen Druiden jagten ihm Angst ein. Und er vermisste die Prophetin, aber er konnte nicht sagen, warum ...

## KAPITEL XI

Bei Tagesanbruch ließen sie den Nachtwald hinter sich. Die Silhouetten der Druiden verblassten langsam im Nebel. Baranth tat einen vorsichtigen ersten Schritt auf das gefrorene Meeresoberfläche, und schlagartig kehrte die Kälte in seinen Körper zurück. Die Herde hatte sich in Bewegung gesetzt, oder zumindest der Teil von ihr, der für den Kampf infrage kam. Es war eine beeindruckende Truppe, die Mjor da ins Feld führen würde.

Er sah den Helden der Ytuma, der auf einem prächtigen Eber ritt, inmitten der tosenden und brodelnden Masse von Körpern. Mjor trug das Banner der Letzten Herde. Von ihm aus spannte es sich über Dutzende anderer Träger wie ein leuchtend roter Kometenstreif über ihren Köpfen. Alle Namen der Weidegebiete ihrer verlorenen Heimat waren darauf verzeichnet. Baranth hoffte, dass am Ende des Tages nicht auch der Name der Insel, auf der sie gestrandet waren, auf dem Banner stehen würde.

Ronja erschien in seinem Blickfeld. Ein paar Augenblicke lang gingen sie schweigend nebeneinander her. „Ich wollte mich bei dir bedanken, Baranth. Der Abend damals. Es tut mir leid. Ich, äh ... verdanke Winterholm alles. Mein Preis ist

das Überleben meines Volkes.“

Baranth nickte. Die Ältesten hatten zugestimmt. Winterholm würde Nahrung für vier Monde erhalten – und eine Einladung nach Kathrak Khautil. Die ersten Flüchtenden aus den Tieflanden würden wahrscheinlich schon auf dem Weg dorthin sein.

„Ich habe dir unser Wort gegeben, Ronja. Und in der derzeitigen Situation würde ich diese Schuld lieber selbst begleichen, ohne dass sich die Druiden einmischen. Du und alle, die dir wohlgesonnen sind, werden ihren Platz im Hochland haben.“

Sie hatten ihr Lager am Rande einer kleinen Insel aufgeschlagen, die für die nächsten Wochen das letzte Stück Erde war, und zogen nach Süden. Vor ihnen erstreckte sich das Heulende Weite, wie die Überlebenden sie nannten. Dahinter, einen Mond zu Fuß entfernt, befand sich das Festland. Und irgendwo in dieser Einöde, die von Schneestürmen und Eis heimgesucht wurde, wartete ihr Feind.

Gegen Mittag hatte er zum ersten Mal den schwachen Geruch von Verderbnis wahrgenommen. Seit einiger Zeit schon ertönte aus der Herde ein nervöses Stampfen und Blöken. Je weiter sie nach Süden kamen, desto deutlicher wurde der Gestank.

Als sich die Dunkelheit über das Lager senkte, erhellten seltsam wabernde Lichter den Himmel über der Heulenden





Weite. Und auch ein Brüllen war zu hören, ob vom Wind oder von etwas anderem, das Geräusch schallte über die eisige Ebene. „Das gefällt mir ganz und gar nicht“, verkündete Syndra und wiegte ihren Kopf leicht hin und her, als ob sie nach etwas Unbekanntem Ausschau halten würde. Kha'al konnte sich nicht erinnern, dass die Druwhn jemals so viele Gefühle offen gezeigt hatte.

„Ich weiß auch lieber, wer meine Feinde sind“, stellte Kha'al fest. Er musterte Ronja mit zusammengezogenen Augenbrauen. Der Krowh war für seine Gefährten viel leichter zu lesen. Dann entblöbte er plötzlich sein stattliches Gebiss zu einem breiten Grinsen. „Wenigstens bin ich froh, dass ich nicht gegen dich antrete, Kleine.“

## KAPITEL XII

Ronja versuchte, sich aufzurichten. Blut und Schweiß liefen ihr in die Augen und ein stechender Schmerz und Müdigkeit drohten sie zu überwältigen. Plötzlich wurde sie hochgerissen und nur Augenblicke später watete sie über das Eis, halb auf Kyushi gestützt. Einen Moment lang fragte sie sich, wie viel Kraft in dem kleinen Tua Than steckte, bevor die Wirklichkeit sie wieder einholte.

Die Herde hatte eine gewaltige Schneise in die Horde gerissen und sie unter ihren Hufen in den blutigen Schnee gestampft. Aber es waren zu viele dieser Monster. Die Ytuma waren überwältigt worden, in Stücke gerissen von der sich ausbreitenden Flut an Unheil. Das Triumphgebrüll

verwandelte sich in Angstschreie, als die Herde erst ausgebremst und dann zum Stillstand gebracht wurde. Hunderte von Geschöpfen strömten jetzt um das Gemetzel herum nach Norden, direkt auf den Nachtwald zu, und auf die Heimat ihres Volkes. Ihre Front war einfach nicht breit genug.

Sie hatte gesehen, wie Kha'al und Baranth Seite an Seite gekämpft und um sie herum Tod und Zerstörung angerichtet hatten. Das Schwert des Krowhs pfiff, als es durch seine Feinde schnitt, und der Hammer des Duerkhar warf seine Feinde zurück. Sie hatte versucht, sich einen Weg zu ihnen zu bahnen, aber das Tosen der Schlacht hatte sie hinfert gefegt.

Seit dem Anfang der Schlacht hatte sie Syndra nicht mehr gesehen, als das Eis knackte und von der Kraft, die sie auf ihren Feind entfesselt hatte, zersprang. Aber dann war sie plötzlich verschwunden gewesen. Ronja hoffte, dass sie entkommen war, bevor sie von diesen ... was auch immer diese Dinger waren, gefressen wurde.

Kyushi schüttelte Ronja. „Die Schlacht ist verloooreen! Wir müssen uns zurückzieheeeeeen!“ Ronja blickte sich um. Es waren fast keine Ytuma mehr übrig. Sie waren vollständig ausgelöscht worden. Ein zähnefletschendes Ungeheuer sprang auf sie zu und Ronja verpasste ihm mit ihrem Stab einen Schlag gegen den Kopf. Sie und Kyushi schlepten sich über das Eis, Ronja biss die Zähne zusammen und ihr Atem stieg in großen Wolken auf, während sie sich vorwärts bewegten. Sie sah sich nach Kha'al um. „Verdammt, dieser

dämliche Idiot!“, schimpfte sie. „Jetzt ist nicht die Zeit, um zu faulenzeln! Kha'al!“, brüllte sie. Aber er hörte sie nicht.

Die Geräusche ihrer Niederlage waren grausam. Sie hatte schon an Kämpfen gegen das Imperium teilgenommen, aber die Legionäre verzehrten ihre gefallenen Gegner nicht. Der Lärm machte sie krank. Und dieses Rumpeln plötzlich, das war neu. Kam etwas noch Schlimmeres? Sie suchte nach dem Ursprung des Geräusches.

Und dann wurde das Rumpeln zu einem tiefen Dröhnen, das von der anderen Seite des Eises kam; als sie sich dem Geräusch zuwandte, gefror ihr das Blut in den Adern. Eine ganze imperiale Legion marschierte von Osten her auf sie zu. Reihe um Reihe geschlossener Schilde, dahinter Tausende von Legionären. Über ihren Helmen sah sie die hoch aufragenden Umrisse mehrerer imperialer Kriegsechsen, die ihre Köpfe wild hin und her warfen und in Erwartung des bevorstehenden Blutbads dumpfes Gebrüll von sich gaben.

Die Legion rückte auf.  
Aus der Ferne  
ertönten

Trommelschläge, die das Eis zum Beben brachten, selbst hier, meilenweit entfernt. Und Kriegshörner erklangen – lang und tief. Die Legionäre strömten zu beiden Seiten aus und bildeten eine immer länger werdende Front. Ronja erkannte, dass die Legion eine Mauer bildete, breit genug, um die Horde aufzuhalten. Schon starben die ersten Geschöpfe an der Schildmauer. Diese Legion war nicht gekommen, um die Rebellen ausfindig zu machen – sie kam, um sie alle zu retten.

Und dann wurden die Kriegsechsen von ihren Ketten gelassen. Sie brüllten wie ein Donner, als sie direkt auf die Horde zu stampften – und dann mitten in sie hinein. Die letzten Worte der Prophetin hallten in ihrem Kopf wider. „Kyushi – lauf!“, rief Ronja. Sie ergriffen die Flucht.

Später, als die Sonne

über  
dem  
roten  
Schnee

unterging,  
musterte  
T'lak,




Hexenmeisterin der Dreizehnten Legion, umgeben von ihrer Leibwache, die Überreste der Schlacht. Vor ihr stand der erbärmliche Haufen von Rebellen, die das Gemetzel überlebt hatten. Der mächtige Anführer der Ytuma, ein Gladiator der Krowh, ein Pirat der Mohyar, ein Wilder der Duerkhar und ein Tua Than aus den Sümpfen. Was für eine seltsame Truppe. Ihre Legionäre schlossen einen engen Kreis um die Gruppe. Sie musste aufpassen, dass sie nicht einfach nach Antworten in den Köpfen dieser Kreaturen suchte. Nein! Nicht in der Nähe von Enul'Zarath, ermahnte sie sich. Selbst wenn der Verbannte wirklich tot war, würde seine Macht noch jahrelang auf diesem Schlachtfeld fortbestehen. Sie würde keine Risiken eingehen.

„Hört zu, Sterbliche. Mein Name ist T'lak, Tochter des Mondes. Ich habe dem Imperium jahrhundertlang gedient, aber mein Imperator ist tot. Seine Hure und ihr neuer Diener, der Statthalter dieser Inseln, sind meine Feinde. Diese Legion dient nicht mehr ihnen, sondern allein T'lak! Und die Feinde des Imperiums ... nun ja. Sie könnten meine Verbündeten sein. Die Zeit mag dies zeigen. Aber an diesem Tag wird niemand mehr sterben, der sich

wie wir gegen die Dunkelheit stellt, die Aezher, der Letzte Imperator, über uns gebracht hat.“ Die Hexenmeisterin drehte sich mit einer



gebieterischen Bewegung um und rief ihrer Wache zu: „Sie sollen wie meine Gäste behandelt werden. Gebt ihnen zu essen und holt ihnen die Wundärzte.“ Die Legionäre ließen ihre Schwerter auf die Schilde prallen.



Kha'al schüttelte den Kopf, als er sich neben Baranth an das Feuer setzte. Die Welt war aus den Fugen geraten. Imperiale kämpften gegen Imperiale, er kämpfte an der Seite von Hokqan und Mohyar. Blut und Feuer! Ein langer Heimweg nach Pak Glandris lag vor ihm. Im Morgengrauen würden sich ihre Wege trennen. Das Sonnenlicht würde ihn die Welt mit anderen Augen sehen lassen. Es hatte sich so viel verändert.

Doch für eine Nacht, so dachte er, würde er seine Sorgen hinter sich lassen. Sie hatten überlebt. Sein Blick wanderte über seine Gefährten. Kyushi, der sich angeregt mit Mjor und Ronja unterhielt, während seine Pfeife wie ein tanzender Funke durch die Dunkelheit tanzte. Baranth, der mit seiner Fleischkeule beschäftigt war und den ganzen Abend über geschwiegen hatte. Und Syndra, die ihm gegenüber auf der anderen Seite des Feuers saß und deren Augen das orangefarbene Licht widerspiegelten. Er erinnerte sich an ihre erste Begegnung, damals, allein im Schnee, halb tot am Hang des Umnyscir. Das alles schien eine Ewigkeit her zu sein. Ihre Blicke trafen sich.

Syndra schien immer noch nicht zu wissen, wie man lächelte. Aber sie gab sich Mühe.

## CREDITS

**Game Design:** Cornelius Cremin, Pawel Mazur, Dirk Sommer

**Art Direction, Concept & Graphic Design:** Dirk Sommer

**Artists:** Igor Desic, Bartek Fedyczak

**Figure Sculpting:** Marcin Cecot

**Playtesters:** Sam Burton, Martin Carl, Samir Chaturvedi, Bünyamin Cicek, Christian Corona, Marion Desnoyer, Martin Domke, Florian Ebeling, Juan Francisco Pedranza Kranz, Antje Gonzalez, Miguel Gonzalez Walter, Peter Kuhn, Jana Lajdova, Eileen Lee, Christian Mahlendorf, Lorenzo Natalini, Marcel Metter, Milind Pania, Max Philipp, Jonathan Pollak, Steven Pollack, Martin Rische, Dirk Schöppler, Marianne Schürheck, Pasquale Strach, Gordon Sydow, Michael Thaller, Julian Udich, Chris Ward, David, Andi, Markus - thank you so very much!!

**Champions of Azuhl:** Daniel, Jim, Digger, Jörg, Martin, Rufus, Leberschnitzel, Mike, Jesse, Alex, Kat & Derek, Bryan, David & Greg, Ben, Benedikt Gereon Klocke (Champion of the Empire), Jordan, William, Ryan, George, David, Stefan, Frederic, Akryphjel, Kyle, Adam, Lance, Paul, Christian, Spieleben, Mike, Rufus, Johan

© Nemesis.Games LLC. No part of this product may be reproduced without specific permission. Nemesis.Games is located at 16192 Coastal Highway | 19958 Lewes | Delaware and can be reached via mail at [info@nemesis.games](mailto:info@nemesis.games).

**NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGES 14 YEARS OR YOUNGER.**

