



UPRISING

— REGELWERK —

INHALT

Einleitung	2
Komponentenübersicht	4
Æther	5
- Æther generieren	5
- Æther nutzen	5
Söldner	6
- Söldner anheuern	6
- Zerstörte Söldner	6
Geißeln	9
Neue Würfel und Symbole	9
Fortgeschrittene Hauptstädte	10
Neue Fraktionen	12
- Titanen des Ersten Zeitalters	12
- Die Untersee-Piraten	13
Varianten und Schwierigkeitsgrad	15
The Imperatorin der Schatten	16

EINLEITUNG

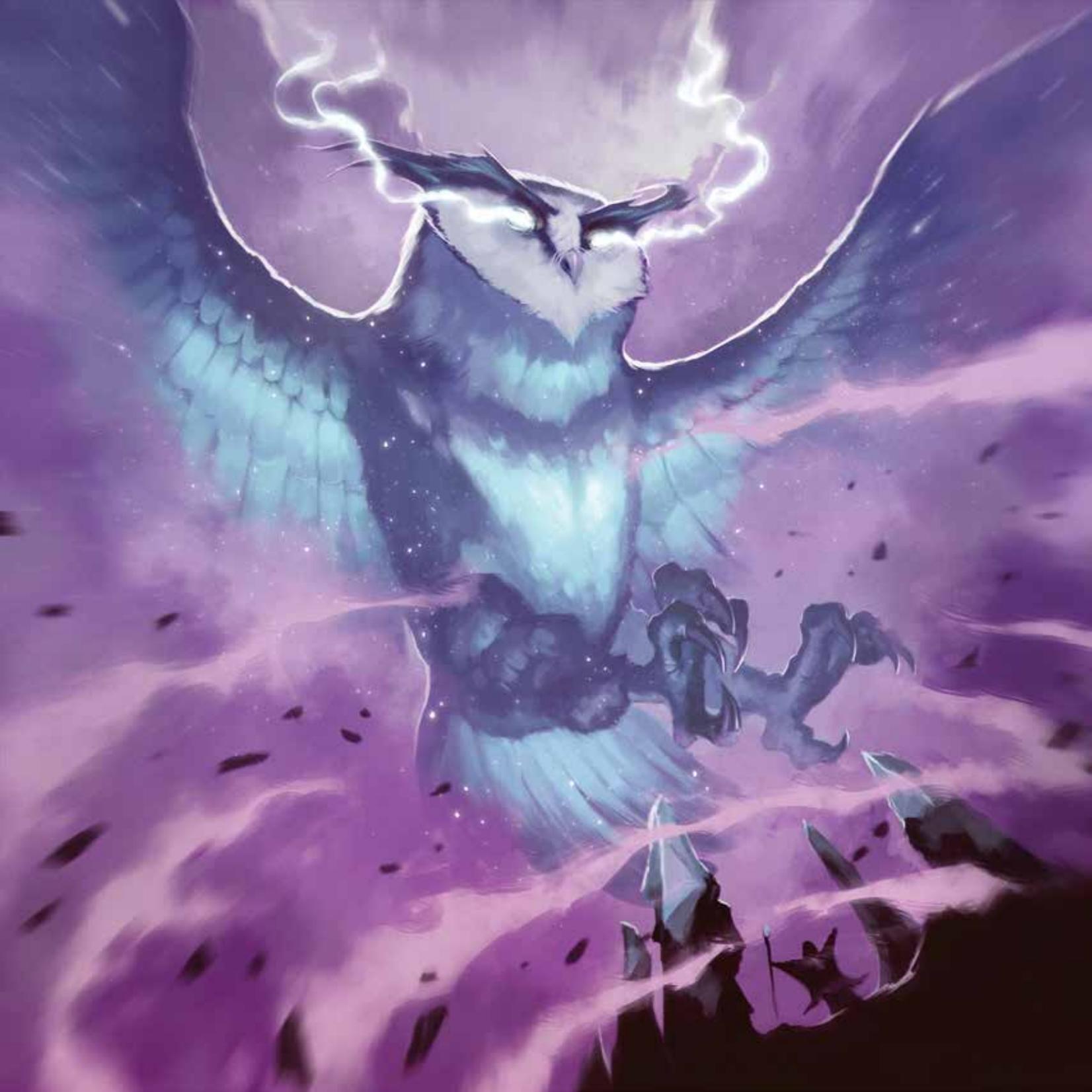
Willkommen zur Erweiterung "Uprising | Titans of the First Age." Entstanden ist diese nach dem großen Erfolg unserer ersten Kickstarter-Kampagne und wir freuen uns sehr, dass es eine so große Nachfrage nach neuen Ideen in der Welt von Uprising gab.

Nachdem wir über viele Jahre an der Grundbox und der ersten Erweiterung gefeilt hatten, dachten wir: "Perfekt! Die können nun für die Ewigkeit so bestehen bleiben." Das ist - wie wir gelernt haben - im Falle eines Brettspieles natürlich nie der Fall. Es gibt immer neue Anregungen und Möglichkeiten, etwas zu verbessern. Vor allem Dank des großartigen Feedbacks, das wir von euch erhalten haben. Wir haben dies mit unseren eigenen Ideen gemischt, um dir diese zweite Erweiterung auf den Spieltisch zu zaubern.

In dieser Box findest du eine Vielzahl an Möglichkeiten, dein Spiel individuell zu erweitern. Alle Optionen, die diese Erweiterung liefert, können unabhängig voneinander eingebunden werden. Sie machen das Spiel weniger glückslastig (Æther, Elite-Würfel), schwieriger (Geißeln, Fortgeschrittene Hauptstädte) und abwechslungsreicher (Söldner, Piraten, Titanen). Zudem findest du Karten und Komponenten in dieser Box, die zusammen mit unserer Community während unserer Gamefound-Kampagne im Jahr 2022 entworfen wurden.

Ein Hinweis unsererseits zur Anpassung deines Spielerlebnisses: Uprising enthält eine Menge an Bestandteilen - bisher über 1.000. Wenn dir eine Karte nicht gefällt, kannst du sie einfach aus dem Spiel entfernen. Das Gleiche gilt für Hausregeln - das System ist äußerst robust und flexibel, wenn du das Spiel nach deinem Geschmack anpassen möchtest - nur zu, Uprising kann das verkraften.

Cornelius, Pawel and Dirk





9 Fortgeschrittene
Druidenkarten

2 Legionskarten

2 Hordenkarten

4 Ereigniskarten

2 Heldenkarten
(doppelseitig)

3 Fortgeschrittene-
Hauptstadt-Karten

4 Quest-
karten



40 Fähigkeiten-
karten
(4 Decks, 1 für
jeden Helden)

13 Söldner-
karten

4 Itemkarten



2 Helden-
figuren

2 Imperiale Legions-
figuren

2 Chaos
Hordenfiguren

24 Einheiten-
und Klingenschiff-
figuren



13 Chaos
Geißeln
& Beutel

5 Söldnermarker



13 Imperiale
Geißeln & Beutel

16+ Aktions-
punkte



7 Äthermarker
& Beutel

8 Hexfelder

9 Elitewürfel
(in 3 Farben)



2 Fraktionsübersichten
(1 für jede Fraktion)

AETHER

Die Macht der Alten Götter wuchs nach ihrem Erwachen mit jedem Tag...

Æther ist eine neue Quelle der Macht, welche von allen Spielern geteilt wird. Sie symbolisiert den Einfluss der Alten Götter und wird genutzt, um Würfel neu zu werfen und Gotteskräfte zu aktivieren.

Die Fortgeschrittenen Druidenkarten, die mit der Erweiterung eingeführt werden, produzieren Æther in der Auffrischungsphase. Diese ersetzen die alten Druidenkarten aus der Grundbox, wenn du Æther integrieren möchtest.

Zu Beginn des Spiels werden vier zufällige Druidenkarten auf dem Spielfeld platziert. Da die Karten größer sind, werden sie die Referenzen für das Gelände und die Skelette/Garnisonen überdecken - wir haben daher Referenzkarten für diese Regeln dieser Erweiterung hinzugefügt.

Beachte, dass die Startbedingungen für Druiden (für diese Erweiterung als auch für die Grundbox) geändert wurden: Das Spiel beginnt nun immer mit ALLEN Druiden aufgedeckt. Wenn du über die Erstauflage von Uprising verfügst, kannst du den Schritt "Druiden aufdecken" auf der Kapittleiste ab jetzt ignorieren.

ÆTHER GENERIEREN

Überprüfe zu Beginn der Auffrischungsphase die Bedingungen auf allen ausliegenden Druiden. Wird eine Bedingung erfüllt, platziere 1 Æther auf die entsprechende Druidenkarte. Insgesamt gibt es 7 Æther, die in einem kleinen Beutel aufbewahrt werden.

Auf dem Schwierigkeitsgrad "Rebell" wird dieser Schritt im ersten Kapitel übersprungen und stattdessen wird 1 Æther auf jede Druidenkarte gelegt.

ÆTHER NUTZEN

Jeder Spieler kann 1 Æther von einem Druiden entfernen (und zurück im Beutel platzieren), um **ALLE** seine Würfel neu zu werfen - allerdings nur **EINMAL** pro Wurf! Diese Entscheidung muss getroffen werden, bevor du beginnst, Symbole auf deinen Würfeln zu verwenden oder Effekte von Karten auf diese anzuwenden.

Alternativ kannst du auch 1 Æther von einem Druiden entfernen, um dessen Gotteskraft im Kampf zu aktivieren - ebenfalls nur einmal pro Wurf. Du kannst beides in demselben Wurf tun, Würfel erneut werfen und eine Gotteskraft aktivieren. Sogar auf einem Hexfeld mit einem Fluch.



SÖLDNER

Die Rebellen hatten keine Scheu, den Abschaum, der durch die Untersee kam, für sich kämpfen zu lassen...

Diese Erweiterung fügt dem Spiel 13 neue Elite-Einheiten bei, die von jedem Spieler angeheuert werden können.



Lege zu Beginn des Spiels 1 Söldnermarker auf jedes Seeturm-Hexfeld. Wenn ein Seeturm-Hexfeld erkundet wird, ersetze den Marker mit der obersten Karte des Söldnerdecks. Dieser Söldner kann nun von hier angeheuert werden.

SÖLDNER ANHEUERN

Solange sich dein Held in auf einem Hexfeld mit einer Söldnerkarte befindet, kannst du diesen Söldner anheuern, wenn du am Zug bist, in dem du die Kosten zahlst, die auf der Karte angegeben sind. Dies kostet dich keinen Aktionspunkt. Du kannst die Karte anschließend einem beliebigen Spieler geben. Dieser Spieler kontrolliert den Söldner jetzt. Er darf Hexfelder mit Zufluchten und Einheiten dieses Spielers teilen. Seine Karte zählt gegen das Limit von 10 Karten für Fähigkeiten und Items. Stelle die passende Spielfigur des Söldners auf ein beliebiges erkundetes Hexfeld ohne gegnerische Einheiten.

Sollte ein Seeturm-Hexfeld mit einem Söldnermarker oder eine Söldnerkarte durch einen Effekt aus dem Spiel entfernt werden, wird der Marker und die Karte ebenfalls entfernt.

Die Fraktion der Titanen kann keinen Söldner für sich selbst anheuern oder erhalten, kann dies aber für andere Spieler tun.

ZERSTÖRTE SÖLDNER

Wenn ein Söldner zerstört wurde, entferne dessen Karte aus dem Spiel und platziere seine Figur im entsprechenden Friedhof. Der Söldner ist nun nicht länger eine Spielereinheit. Er zählt im Friedhof als eigene Fraktion und ist 2 Siegpunkte für das Imperium oder Chaos in der Auswertungsphase wert.

Wird eine Söldnerkarte aus einem anderen Grund abgeworfen, wird diese gemeinsam mit der Figur zurück in die Reserve platziert.

Für die Fraktion der Untersee-Piraten gelten hier gewisse Ausnahmen: Wird ein Söldner zerstört, der vom Spieler der Untersee-Piraten kontrolliert wird, wird seine Karte nicht abgeworfen. Der Spieler kann diesen Söldner in der Bauphase für seine Kosten erneut anheuern.

Wenn du die Söldner nicht in deine Partie integrieren möchtest, erhält der Spieler der Untersee-Piraten zu Beginn des Spiels 1 Söldner und kann weitere mithilfe seiner Fähigkeiten finden.





GEISSELN & ELITEWÜRFEL

Alle Seiten hielten sich ihre Optionen offen, während die Schlacht um Azuhl tobte...

GEISSELN

Diese Erweiterung fügt dem Spiel 13 imperiale und 13 Chaos Geißeln hinzu. Eine Geißel ist eine besondere Fähigkeit für Legionen und Horden. Wird eine Legion oder Horde platziert, ziehe 1 Geißel aus dem entsprechenden Beutel und lege ihn auf die Legions- oder Hordenkarte.

SOFORTEFFEKTE, GEISSELN & KÄMPFE

Wird eine Legion oder Horde platziert, führe zuerst ihre Soforteffekte aus. Erst danach werden etwaige Soforteffekte  von Geißeln ausgeführt. Zum Schluss werden Kämpfe ausgeführt. Dies kann dazu führen, dass sich eine Legion zwei Hexfelder bewegt, ohne einen Kampf zu beginnen, wenn sie zum Beispiel die Geißel "Blitz" oder "Untersee Hinterhalt" gezogen hat. Willst du das Spiel ein wenig einfacher gestalten, kannst du diese zwei Geißeln zunächst aus den Beuteln entfernen.

Wenn eine Horde oder Legion zerstört wurde, wird auch deren Geißel entfernt - es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt es dir, diese an dich zu nehmen. Ist ein Beutel mit Geißeln leer, wird er wieder

mit Geißeln der entsprechenden Fraktion aufgefüllt. Möchtest du die Geißeln nicht in dein Spiel integrieren, kann die neue Titanen Fraktion einfach eine Geißel aus dem entsprechenden Beutel ziehen, wenn ihr Spieler eine Geißel erhalten würde. Dies kann maximal einmal pro Kampf geschehen.

NEUE WÜRFEL & SYMBOLE



Es gibt drei neue Würfel: Bronze, Silber und Gold. Diese weisen ein neues Symbol auf, den Stern: ★



Ein Stern kann als Joker benutzt werden. Dies bedeutet, dass ein Spieler den Stern durch ein beliebiges Symbol seiner Wahl ersetzen kann: , ,  oder Leerseite. Diese Entscheidung kann jederzeit während des Wurfs getroffen werden.

Horden und Legionen, die einen ★ werfen, erhalten 1  und 1  für jeden ★ den sie geworfen haben.



FORTGESCHRITTENE HAUPTSTÄDTE

Am Rande eines erloschenen vulkanischen Sees gelegen, hatte die neue Hauptstadt des Imperiums viele Gesichter...

Diese Erweiterung beinhaltet drei neue Fortgeschrittene Hauptstädte, die das Verhalten von Legionen, die in der Hauptstadt erscheinen, maßgeblich verändert. Wähle zu Spielbeginn eine Fortgeschrittene Hauptstadt selbst oder lass den Zufall entscheiden. Platziere das entsprechende Hexfeld aufgedeckt in der Mitte der Karte anstelle der regulären Hauptstadt und platziere die Karte der Hauptstadt neben dem Spielfeld.

Die **Untersee-Hauptstadt** zählt im Kampf als Eiswüste. Legionen, die von dort aktiviert werden, bewegen sich immer zuerst zu einem Seeturm-Hexfeld (erkundet oder unerkannt), auch wenn sie ihr Ziel in einem Zug erreichen könnten. Solange diese Hauptstadt aufgedeckt ist, grenzen alle Legionen auf einem Seeturm-Hexfeld an ein beliebiges Hexfeld an, auch wenn das Seeturm-Hexfeld noch unerkannt ist.

Die **Eiserne Hauptstadt** zählt im Kampf als Wald. Legionen, die dort platziert werden, platziere ihr Ziel immer auch auf der Hauptstadt. Wird eine Legion dort aktiviert, bewegt

sie sich in ein angrenzendes Hexfeld mit einer Zuflucht, gegnerischen Einheiten oder auch imperialen Einheiten, um einen Verteidigungsring um die Hauptstadt zu bilden. Eine Legion die die Hauptstadt verlässt, wird also immer wieder zu ihr zurückkehren. Legionen, deren Ziele anderswo platziert sind, folgen den normalen Regeln.

Die **Hauptstadt der Stürme** zählt im Kampf als Ödland. Legionen, die dort platziert werden, erhalten 1 Aktivierungsmarker. Solange diese Hauptstadt aufgedeckt ist, kann eine Spielerfraktion eine beliebige Anzahl von Zielen haben. Die Legionen platziere ihre Ziele auf der nächstgelegenen Zuflucht, die noch kein Ziel hat. Auf die Hauptstadt der Stürme kann kein Ziel gelegt werden - eine Legion wird stattdessen immer eine Zuflucht anvisieren, falls möglich.

Achtung: Alle Fortgeschrittenen Hauptstädte behalten die Basisfähigkeit der Hauptstadt eine neue Garnison auf dem Spielfeld zu platziere, wenn eine vierte Garnison dort platziert werden würde.



NEUE FRAKTIONEN

Es gab viele seltsame und wundersame Kreaturen, die sich der Rebellion anschließen wollten...

TITANEN DES ERSTEN ZEITALTERS

Mutter der Nacht. Vater des Donners. Die Sterblichen haben zu diesen Alten Göttern gebetet, solange man sich erinnern kann. Die Ankunft des Fluchs hat sie aus ihrem Schlaf geweckt, und wie einst im Ersten Zeitalter, beschlossen sie, ihre materielle Form als Titanen anzunehmen, um unter ihren Anhängern gegen das Imperium und Chaos zu kämpfen.

Einen Titanen zu spielen, ist ein wenig wie eine Horde zu spielen - sie haben nur eine einzige Spielfigur, haben eine Karte und Bedrohung, und wenn sie Schaden nehmen, verlieren sie Würfel. Wenn sie zerstört werden, platziere sie auf ihrem Heimat-Hexfeld.

Wenn ein Titan keine Bedrohung hat zählt er als Held und beginnt keinen Kampf. Allerdings kann sich ein Titan weiterhin nur auf angrenzend erkundete Hexfelder bewegen.

Wenn ein Titan über Bedrohung verfügt, zählt er als:

1. Ein Held.
2. Eine Anzahl Einheiten äquivalent zu seiner Bedrohung
3. Eine Zuflucht, die Ressourcen und Siegpunkte generiert.

Die Titanen beachten die folgenden Regeln:

Bewegen & Kommandieren: Titanen haben keine Kommando-Aktion - sie nutzen nur Bewegungen. Titanen können **KEINE** unerkundeten Hexfelder mit ihrer Bewegung-Aktion betreten und sich nur auf angrenzende Hexfelder bewegen.

Uraltes Wissen: Statt der Erkunden-Aktion, besitzen Titanen die Uraltes-Wissen-Aktion. **Diese kostet 2 AP** und erlaubt es dir, angrenzende Hexfelder zu erkunden (oder jedes Hexfeld von einem Seeturm-Hexfeld aus).

Verschlingen: Titanen können die Verschlingen-Aktion auf ihrem Hexfeld nutzen, falls dieses Hexfeld kein **X** hat und sich kein Fluch, keine Zuflucht oder gegnerische Einheiten darauf befinden, um so die Energie des Landes aufzunehmen, und während der Produktions- und der Auswertungsphase Ressourcen und



Siegpunkte zu generieren. Die Aktion entfernt das Hexfeld vom Spielfeld und platziert es auf der Fraktionsübersicht.

Göttermahl & Bauphase: Titanen erhalten Bedrohung auf zweierlei Arten: Während der Bauphase kannst du 3 beliebige Ressourcen ausgeben, um entweder 1 Bedrohung zu erhalten oder eine Geißel zu ziehen. In der Aktionsphase darfst du die Aktion Göttermahl ausführen, um 1 Bedrohung zu erhalten, und du darfst außerdem bis zu 1 Geißel abwerfen, um 1 zusätzliche Bedrohung zu erhalten.

Gigantisch: Kein Effekt (nur der Spieler der Titanen selbst) kann einen Titan bewegen. Ein Titan kommt nicht infrage, wenn ein Effekt versucht, eine Einheit oder einen Helden zu bewegen (wie z.B. der Soforteffekt der Sirene oder das Horn der Bruderschaft). Gleichfalls ignorieren Titanen Effekte, die Zufluchten betreffen.

DIE UNTERSEE-PIRATEN

Auch als die Asgari bekannt, segelte diese Bande von Ausgestoßenen einst durch die Untersee und überfiel nach Belieben imperiale Handelsschiffe.

Als die Meere um Azuhl gefroren, ließ ihre Königin Xaidine große Metallkufen an ihre Flotte anbringen, und das Klingenschiff war geboren. Sie kommen nach Azuhl, um Beute zu machen und das verhasste Imperium noch weiter zu drangsalieren. Ihr Pakt mit den Rebellen kam für viele überraschend ...

Die Untersee-Piraten beachten die folgenden Regeln:

Klingenschiffe zählen als Zufluchten für die Piraten, sie können aber auch auf dem Spielfeld bewegt werden und

können sogar Würfel im Kampf beitragen. Du beginnst das Spiel mit 1 Klingenschiff auf deinem Heimat-Hexfeld. Klingenschiffe können keine Mauern und Türme erhalten.

Bauphase: Du darfst **Klingenschiffe** auf dem Hexfeld deines Helden oder mit anderen Klingenschiffen bauen, wenn dieses Feld das  Symbol zeigt. **Einheiten** darfst du auf jedem Hexfeld mit Klingenschiffen bauen.

Segeln: Diese neue Aktion erlaubt es dir, drei Klingenschiffe einmal zu bewegen - das gleiche oder verschiedene. Sie dürfen nur auf erkundete Hexfelder bewegt werden, die das  Symbol zeigen (oder Hexfelder mit einem Fluch, die das  Symbol zeigen). Klingenschiffe können auch die Sonderfähigkeit der Seetürme benutzen, genau wie Einheiten. Auf einem Feld dürfen sich beliebig viele Klingenschiffe befinden, unabhängig von der 5-Einheiten-Grenze (da sie keine Einheiten sind) und Begrenzung von einer Zuflucht pro Hexfeld.

Kampf: Klingenschiffe unterstützen die Einheiten ihrer Fraktion im Fernkampf. Für jedes angrenzende Hexfeld mit Klingenschiffen zu dem Hexfeld auf dem der Kampf stattfindet, erhalten die Untersee-Piraten 1  im Fernkampf. Auch Klingenschiffe auf Seeturm-Hexfeldern gelten als angrenzend.

Findet ein Kampf in einem Hexfeld mit einem Klingenschiff statt, fügt dies keine Würfel bei, zählt nicht als Einheit und kann keinen Schaden nehmen.

Produktionsphase: Klingenschiffe erzeugen die auf ihrem Feld angezeigten Ressourcen (aber keinerlei Ressourcen, wenn sie auf einem Fluch stehen), genau wie normale Zufluchten. Zudem erhöht sich, wie bei anderen Fraktionen auch, die auf der Fraktionsübersicht angegebene Produktion an Ressourcen, je mehr Klingenschiffe sich auf dem Spielfeld befinden.

RAUBZUG-BEISPIEL



Eyvinds nutzt die Aktion Segeln (1) und bewegt zwei seiner Klingenschiffe dreimal, um von seinem Heimatfeld eine Kette zu einem Seeturm zu bilden. Als er wieder am Zug ist, benutzt er Raubzug (2) um seinen Helden kostenlos in die Nähe des Seeturms zu bewegen. Danach nutzt er die Bewegungs- und die Erkunden-Aktion, um das Seeturm-Hexfeld aufzudecken (3).



Eyvind beginnt seinen nächsten Zug erneut mit einem Raubzug (4), um seine Einheiten (kostenlos) in die Nähe des Seeturms zu bewegen. Er hat bis jetzt nur 3 AP verbraucht - und ist jetzt in perfekter Position für einen Angriff.

Auswertungsphase: Jedes Hexfeld ohne **X**, auf dem sich ein oder mehrere Klingenschiffe befinden, ist 2 Siegpunkte (plus Bonus-Siegpunkte auf dem Hexfeld) wert, unabhängig von der Anzahl an Klingenschiffen dort.

Raubzug: Die neue Fähigkeit Raubzug erlaubt es dir, **beliebig oft** deine Einheiten und/oder deinen Helden auf angrenzende Hexfelder mit Klingenschiffen zu bewegen. Dies muss zu Beginn deines Zuges geschehen, bevor du andere Aktionen durchführst. Auf diese Art und Weise kannst du deine Figuren schnell über das Spielfeld transportieren, wenn du eine Kette von Klingenschiffen bildest. Wenn du eine andere Aktion ausführst, kannst du keinen Raubzug mehr durchführen.

HINWEIS: Raubzüge kosten 0 AP.

Das **Unternest** ist ein besonderes Hexfeld, das du mit einer deiner Fähigkeiten ausspielen kannst. Es ist das geheime Versteck der Piraten in der Untersee und kann nur von einem Seeturm-Hexfeld erreicht werden (du kannst also nicht dorthin gelangen, wenn kein Seeturm erkundet ist).

Sobald du die entsprechende Fähigkeit erwirbst, kannst du das Unternest-Hexfeld am Rande des Spielfeldes platzieren. Es zählt als normales Hexfeld, kann also auch von Legionen oder Horden angegriffen werden. Sollte das Unternest durch einen Effekt aus dem Spiel entfernt werden, oder gibt es keine Seeturm-Hexfelder mehr, platziere alle dort befindlichen Einheiten und Helden auf eine beliebiges, leeres, erkundetes Eiswüsten-Hexfeld.

Units here are adjacent to any Sea Tower.

UNDERNEST
Immediate: Place 1 Mercenary Token
player may now buy 1 Item, even if they

SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Rebellen sind nicht die Einzigen, die ein paar neue Tricks in petto haben...

Verwende eine oder mehrere dieser Varianten in Kombination mit dem Schwierigkeitsgrad aus dem Grundregelwerk. Oder noch besser: Entwickle ganz eigene!

VALKYRIEN-VARIANTE

Wenn du das Spiel ein wenig stärker beginnen willst, erhält jeder Spieler in dieser Variante zusätzlich 2 Salz, Beute und Nahrung (insgesamt also je 7 statt 5 Ressourcen) zum Start. Optional erhalten alle Spieler auch einen zusätzlichen Aktionspunkt (9 statt 8 AP).

RAGNARÖK-VARIANTE

Kombiniere diese Variante mit einem beliebigen Schwierigkeitsgrad für ein noch herausforderndes Spiel. Wann immer Chaos nicht in der Lage ist:

- einen Fluch zu platzieren
- eine Horde zu platzieren
- die Bedrohung einer Horde zu erhöhen (weil ihr Maximum erreicht ist)

erhält das Chaos nun nicht mehr 1 Siegpunkt wie üblich, sondern die Bedrohung der Horde mit der geringsten Bedrohung wird um 1 erhöht.

Wenn das Imperium nicht in der Lage ist:

- eine Garnison zu platzieren
- eine Legion zu platzieren
- die Bedrohung einer Legion zu erhöhen (weil ihr Maximum erreicht ist)

erhält das Imperium nun nicht mehr 1 Siegpunkt wie üblich, sondern die Bedrohung der Legion mit der geringsten Bedrohung wird um 1 erhöht.

NEUE KOMPONENTEN

Wenn du die Optionen dieser Erweiterung den verschiedenen Schwierigkeitsgraden zuordnen möchtest, würden wir diese Einteilung empfehlen:

Rebell: Füge alle neuen Gegenstände, Hexfelder und Äther hinzu (und starte das Spiel mit 1 Äther auf jedem Druiden).

Veteran: Füge alle neuen Gegenstände, Hexfelder, Äther, Söldner, Quests und Ereignisse hinzu.

Alptraum & Apokalypse: Füge alle neuen Gegenstände, Hexfelder, Äther, Söldner, Quests, Ereignisse, Geißeln und Fortgeschrittene Hauptstädte hinzu.





DIE IMPERATORIN DER SCHATTEN

Eine Geschichte, die während unserer Kampagne 2022 mit unserer Community geschrieben wurde.

KAPITEL I

Imperatorin Zhyan beobachtete von ihrem Thron aus die Schlacht am Berghang, während ihre persönliche Garde, das Karmesinrote Schild, den Feind unter ihr bekämpfte. Doch bei diesem Feind handelte es sich nicht bloß um den Abschaum der Rebellen. Es waren die Geister der imperialen Legionäre, die einst von Lord Oda, ihrem eigenen Vater, befehligt worden waren – doch jetzt waren sie nur noch ein verzerrtes Abbild ihres früheren Glanzes. Scheinbar zog sie das Chaos an. Oder war es das, was sie vom Festland mitgebracht hatte?

Sie beobachtete, wie die Geister aus dem Boden auftauchten und nach ihren ehemaligen Kameraden griffen, um sie zu erdrosseln. Ihre Truppen waren unter dem Ansturm zusammengebrochen, ihre Artillerie war gegen die Geister nutzlos. Die rot gepanzerten Elitetruppen kämpften verzweifelt, während sich ihr Gegner aus dem Boden unter ihnen erhob.

Sie ballte ihre rechte Hand zur Faust. Der kleine goldene Gegenstand darin begann zu leuchten. Kurz darauf legte sich ein riesiger Schatten über sie, als das gefürchtetste Geschöpf des

Imperiums in den Kampf eingriff – der Drakoliche. Sein Gebrüll hörte sich an wie Metall, das in der Kälte zerbarst. Sein Atem brandete aus seinem Maul, eine Lanze aus flackerndem Blau, und verbrannte alles, was er berührte, ob tot oder lebendig. Die Imperatorin gestattete sich ein Lächeln und erinnerte sich daran, wie sie hierher, nach Azuhl, ans Ende der Welt, gekommen war.

3 MONDE ZUVOR...

Ungeduld kochte in ihr hoch. Ein weiterer schwerer Schlag erschütterte den Palast und ließ den Boden unter ihr erbeben. Die rot gepanzerten Gardisten bogen um die Ecke, und gemeinsam setzten sie ihren Marsch fort. Die schwarze Eichentür, an der sie ankamen, war nicht verschlossen. Als die Imperatorin die Halle betrat, hob Kanzilian K'tra langsam seinen Reptilienschädel. Der uralte Drakh hockte auf dem Boden in der Mitte des Raumes, umgeben von Schiefertafeln und Schriftrollen, wie eine Spinne in ihrem Netz.

Mit langen Schritten durchquerte Imperatorin Zhyan den Raum. K'tra blickte sie nur müde an, seine gebeugte Haltung blieb unverändert, auch als die Imperatorin Mitternacht zog, die einzige

Klinge, die jemals aus reinem Thiil-Metall gefertigt wurde. Als sie ausholte, verwandelte sich die Klinge in einen flirrenden Schatten, der nur wenige Zentimeter vor der Kehle des Kanzilian verharrte.

„Du hast es gewusst!“ Ihr Blick war hasserfüllt und nur mit Mühe gelang es ihr, sich unter Kontrolle zu halten. Der Boden erbebt erneut und von der Decke rieselte feiner Staub auf die roten Legionäre herab, die ringsum Stellung bezogen hatten.

K'tra schloss seine gelben Augen und seufzte laut und ausgedehnt. „Ach Kind - Aezher ist verrückt geworden“, schnarrte er langsam und ließ sich für jedes Wort Zeit. „Es ist besser, wenn diese Sage zu Ende geht und wir sie von Anfang an neu schreiben.“ Er legte den Kopf leicht schief, um sein runzliges linkes Auge näher an die Klinge zu bringen. „Und vielleicht gilt das angesichts der Umstände auch für meine eigene Zeit hier.“

Einen Moment lang vibrierte die Klinge in Zhyans Händen. Dann ließ sich Mitternacht wieder unter ihrem Gewand verschwinden. Sie vollführte eine zackige Geste und schlug die Metallscheiben ihres Handschuhs gegeneinander. Der Luftdruck änderte sich leicht und ein leises Donnern ertönte. Dann war ein Klackern und Huschen auf den Fliesen zu hören, und die Reihe der Gardisten des Karmesinroten Schildes öffnete sich, um eine sich schnell bewegende, spinnenartige Kreatur von der Größe einer Katze durchzulassen, die neben der Imperatorin zum Stehen kam. Auf seinem Rücken balancierte es ein Kästchen aus schwarz lackiertem Holz.

Zhyan, die zwanzigste Gemahlin des unsterblichen Imperators Aezher des Göttlichen, öffnete vorsichtig den Deckel des Kästchens. Ein goldenes Glühen erblühte aus seinem Inneren. „Deine Sage ist noch nicht zu Ende, Kanzilian. Noch nicht.“

Als die Imperatorin sich von Aezher verabschiedete, war die Invasion bereits in vollem Gange.

In einem stetigen Strom liefen die achtbeinigen Spinnen mit ihrem Gepäck auf dem Rücken klackend die Treppe neben ihr hinunter. Um sie herum erbebt der Fels. Kayn, ihr stummer Leibwächter, wartete bereits am Fuße der Treppe. Er verbeugte sich tief, als die Imperatorin, umgeben vom Karmesinroten Schild, den Grund der riesigen Höhle erreichte. Sie lag tief unter dem Palast und war nur den Auserwählten bekannt, konnte aber leicht eine ganze Legion beherbergen. Kayn teilte seiner Herrin in Gebärdensprache mit, dass die Flotte bereit war.

Hinter ihm erhob sich das gewaltige Meertor. Es ragte aus den dunklen Tiefen des unterirdischen Sees auf und verschwand hunderte von Metern über ihnen direkt in der Höhlendecke. Zwischen den beiden gewaltigen Pfeilern bildeten sich bereits die ersten bläulich schimmernden Linien, wie Risse in dünnem Eis. Der Weihrauch der Hexenmeister waberte zu Zhyan hinüber, und der Singsang ihrer Beschwörungen hallte von den Höhlenwänden wider, als sie das uralte Portal aktivierten.

Vor Zhyan im Wassers lag im Schatten der Höhle eine Flotte schwerer imperialer Kriegsgaleeren, genug, um sie und die versammelte Garde nach Azuhl zu bringen. Azuhl! Dort musste es sein! „Ryvar war ein Fehlschlag, Yrd ist zerstört – Azuhl ist die letzte verbleibende Möglichkeit, der einzige Ort, an dem du sicher genug sein wirst, um mich zurückzubringen.“ Das waren Aezhers letzte Worte, bevor er mit dem Ritual begann. Ihre Hände umklammerten die kleine schwarz-goldene Kapsel, die an einer Kette auf ihrer Brust lag.

Über ihnen ertönte ein markerschütterndes Kreischen und mehrere Felsbrocken lösten sich von der Höhlendecke und verschwanden in hohen Fontänen im See.

„Wir brechen sofort auf, Kayn. Dort oben gibt es keine Überlebenden mehr.“

Kayn verbeugte sich erneut, während die Legionäre über die rot lackierten Brücken in die wartenden Klingenschiffe strömten.

KAPITEL II

Die Kabine des Kapl'an an Bord der „Sturmwind“ war so geräumig und üppig wie auf einer sykalesischen Mitternachtsbarke. Zhyan lehnte sich tief in den Ebenholzsessel zurück und behielt die Tür im Auge. Sie brauchte nicht lange auf ihren Gast zu warten. Nach einem kurzen Klopfen öffnete der Gardist auf ihren Fingerzeig hin den verriegelten Eingang.

Der Meister der Spione war ein drahtiger Mann mittleren Alters. Seine unscheinbare Kleidung stand in starkem Kontrast zu der goldenen Gesichtsmaske im Stil Drakoreas, die er mit äußerster Sorgfalt angebracht hatte, wie es sich für ein Treffen mit einem Mitglied der imperialen Familie gehörte. Er verbeugte sich tief und nahm die Maske ab, um der Imperatorin seine Ehrerbietung zu erweisen, sodass nur sie seine Empfindungen lesen konnte.

In seinem attraktiven Gesicht prangte ein kunstvoll gewachster, dünner Schnurrbart, sein Haar war kurz geschoren und zu einem strengen Zopf zusammengebunden, und auch seine Schminke entsprach dem Status eines hochrangigen Adepten des Hofes. Nobu war durchaus anziehend, das musste sie zugeben. Aber seine aus diesem Umstand resultierende Arroganz war eine Schwäche, die die Imperatorin auszunutzen wusste. Genauso wie seine Empfänglichkeit für alle Arten weltlicher Versuchungen.

„Meister Nobu“, brach Zhyan das Schweigen, nachdem beide die rituellen Gesten zur Begrüßung vollzogen hatten. „Welch ein Glück, dass ihr gerade bei Hofe wart. Ich fürchte, wir werden die meisten der anderen Adepten in diesem Leben nicht wiedersehen.“

„Es war Aezhers Wille und seine Gnade, Erhabene. So wie es Eure Gnade war, mir einen Platz auf diesem Schiff zu gewähren“, antwortete ihr Gast bescheiden und blickte mit seinen dunklen Augen respektvoll zu Boden.

„Oh, ich hätte euer hübsches Gesicht vermisst, Nobu.“ Zhyan schenkte ihm den Anflug eines Lächelns. „Aber das ist nicht der einzige Grund für eure Anwesenheit. Eure Dienste waren schon immer von großem Wert für uns. Und in den kommenden Monden werden sie von noch größerer Bedeutung sein.“

Sie hielt inne. Wissen war Macht, und Macht musste sehr sorgfältig unter ihren Dienern verteilt werden.

„Wir sind auf dem Weg nach Azuhl“, erklärte sie, „wenn ich mich recht entsinne, der Ort, an dem ihr aufgewachsen seid. Aber bitte, bevor wir weiterfahren, setzt euch.“ Zhyan vollführte die Geste der Gastfreundschaft und des Mahles und wies auf einen Stuhl. Sofort wich ein Teil der Anspannung vom Meister der Spione – es handelte sich hierbei also nicht um seine Hinrichtung. „Was könnt ihr mir über eure Heimat erzählen?“

„Nun, ich war noch ein Kind, bevor ich ... in den Dienst des Imperators trat und der Ruf von Aezher mich von den Inseln wegführte.“ Nobu versuchte, sich die widersprüchlichen Gefühle, die in ihm aufkamen, nicht anmerken zu lassen. „Es ist ein ... Provinznest, voll mit Barbaren, Piraten und Söldnern, Erhabene.“

„Wir wissen beide, Nobu, dass Azuhl eine größere Bedeutung hat, als die Schreiber des Buches uns glauben machen wollen.“

„Erhabene, das ist sicherlich wahr. Offiziell sollte mit der Befriedung Azuhls den Überfällen der Mohyar auf die Taurel-Handelsroute ein Ende gesetzt werden. Aber wie Ihr es befohlen habt, habe ich seit dem Beginn unserer Reise die Passagen studiert, die Ihr aus den Archiven mitgebracht habt.“ Nobu hielt dramatisch inne. Macht musste vorsichtig verteilt werden. „Was meine Vorgänger und vor allem die Inquisition viel mehr interessiert haben muss, ist die Tatsache, dass es in der unmittelbaren Nähe der Inseln mindestens sechs Seetore gibt. In der Zeit der Uralten muss Azuhl ein wichtiger Ort gewesen sein. Welchem Zweck er diene – darüber sind sich die Gelehrten bestenfalls uneinig.“

Dieses Mal lächelte Zhyan wirklich. Und Nobu gefror das Blut in den Adern. „Wir werden in naher Zukunft die Gelegenheit haben, uns aus erster Hand eine eigene Meinung zu bilden, Nobu.“

Als Nobu die Tür zu seiner Kabine geschlossen und das Schloss doppelt gesichert und nochmals überprüft hatte, wischte er

sich den kalten Schweiß von der Stirn. Seine Schminke würde in kürzester Zeit völlig ruiniert sein, aber der Meister der Spione hatte im Moment andere Sorgen.

Immerhin wusste Nobu jetzt, warum ihm das Privileg dieser Reise erteilt worden war. Und er beabsichtigte, seine Unverzichtbarkeit sicherzustellen. Azuhl, also. Seine beste Aussicht auf ein Überleben lag in den Schriften aus den imperialen Archiven – möglicherweise die letzten Exemplare auf der Welt –, die auf seinem Schreibtisch lagen.

Ich muss herausfinden, ob die Imperatorin noch weitere Abschriften besitzt, und wenn ja, wer sie noch zu entziffern vermag. Ruhig, Nobu, ruhig ..., ermahnte er sich selbst. Zeit für einen Schluck Zerbash. Mit dem kunstvoll geschliffenen Glas in der Hand und einem langsam ruhiger werdenden Herzschlag setzte sich Nobu an den Schreibtisch gegenüber seiner Schlafkoje und begann, seinen Plan zu schmieden.

Wer sonst an unserem neuen kleinen Hof weiß, wie man drakhische Glyphen entziffert? Kayn jedenfalls nicht. Nun, seine kleinen Rattlinge würden es schon bald herausfinden. Das war die erste Aufgabe, die es zu erledigen galt. In der Zwischenzeit musste er einen Weg finden, die Imperatorin bei Laune zu halten.

Während er seinen Zerbash im Glas hin und her schwenkte, betrachtete er erneut das Pergament auf seinem Tisch. Möglicherweise der Schlüssel. Mit jedem Schluck vertiefte Nobu seine Gedanken weiter in die Symbole vor ihm und nutzte die Arkane Kunst, die er beherrschte, um seine Seele für ihre wahre Bedeutung zu öffnen.

KAPITEL III

In der Kabine des Kap'lan, dem erklärten Hauptquartier der Imperatorin während ihrer Überfahrt, herrschte Aufruhr. Das endlose Zwielficht der Untersee und die Ungewissheit über die Lage des Reiches nach der Invasion hatten die Nerven der Anwesenden bis zum Zerreißen gespannt. Als die Imperatorin den Raum betrat, verstummte das Gemurmel der Adepten schlagartig.

Ihr strafender Blick wanderte über die Reihe ihrer ranghöchsten Diener. Mit zwei kurzen Gesten forderte sie Ruhe und ihre ungeteilte Aufmerksamkeit.

„Die Invasion der Außenseiter ist gescheitert. Mein Gemahl, euer Imperator, hat den Riss geschlossen.“ Sie sah eine Welle der Erleichterung in den geschminkten Gesichtern und spontaner Jubel brach aus. Die Imperatorin schlug die Fäuste zusammen, und die Handschuhe der Macht, die sie trug, erzeugten einen Donnerschlag, der die Kabine erschütterte und die versammelte Menge erschreckt verstummen ließ.

„Das ist keine freudige Nachricht! Aezher hat sich geopfert, um unseren Feind aufzuhalten! Sein Körper ist zerstört und es könnte ganze Zyklen dauern, bis er zu uns zurückkehren kann.“ Ihre rechte Hand schloss sich um die schwarz-goldene Kapsel auf ihrer Brust. „Es liegt nun an uns, bis zu seiner Rückkehr sein Vermächtnis zu bewahren.“

Ihr Griff wurde fester. Jetzt kam der entscheidende Teil. Zhyan gab den Gardisten ein Zeichen, die Hohepriesterinnen einzulassen. In einer ehrfürchtigen Prozession betraten die drei Frauen den Raum, weiße Augenbinden über ihren Gesichtern, um die Missbildungen zu verbergen. Die Adepten drängten sich erschrocken in die hinteren Ecken der Kabine, um Platz für die Geheiligten zu machen. „Fangt an“, wies Zhyan die Hohepriesterinnen mit der Geste des Geistigen Auges an.

Der ätherische Nebel ließ die Erinnerungen an die Zeremonie verschwimmen. Es war ein Erfolg gewesen, das war alles, was zählte. Als Aezher erschien, befanden sich die Adepten bereits in tiefer Trance.

Die Verärgerung in seiner Stimme ließ sie erbeben und stöhnen. Und der Schrecken, den sein Phantom ihnen einflößte, sollte ausreichen, um den Hof auf Linie zu halten und die Befehle der Imperatorin zu befolgen. Sein Befehl war eindeutig: Die Imperatorin würde seinen Nachfolger bestimmen.

Als die Flotte das Seetor des Höllenhundturmes erreichte, hatte sich ein immer größer werdender Schwarm von Rhanyas am Himmel über ihnen versammelt und umkreiste die Kriegsgaleeren jenseits der Reichweite ihrer Bögen. Der Kap'lan der Sturmwind beobachtete die Aasfresser mit Sorge. Es war ja nichts Außergewöhnliches, dass diese Biester versuchten, durch die Tore zu gelangen, aber so viele auf einem Haufen hatte der Veteran noch nie gesehen. In Anbetracht des Publikums, das sich mit ihm auf dem Oberdeck befand, war es wahrscheinlich besser, kein Aufheben davon zu machen. Die Imperatorin verachtete Angst und Zweifel, und so kurz vor ihrem Ziel wollte er es nicht riskieren, sie mit seinen abergläubischen Sorgen zu belästigen.

„Gib das Signal, die Segel einzuholen und die Ruder bereitzumachen.“ Das tiefe Horn durchbrach die unheimliche Stille der Untersee, als es dreimal ertönte. Unter gleichmäßigen Trommelschlägen begann die gesamte Flotte langsam auf das riesige Tor zuzusteuern, das sich wie in Zeitlupe aus dem Nichts inmitten der dunklen Gewässer erhob. Der Kap'lan setzte sich auf den Stuhl des Navigators und schloss die Augen. Vorsichtig zerkaute er den kleinen Ätherkristall und führte gleichzeitig seine Hände über dem Amulett auf seiner Stirn zusammen. Dann nahm er Kontakt mit dem Seeturm auf der anderen Seite des Portals auf.

Zhyan beobachtete das Ritual einen Moment lang von der Reling aus, bevor sie sich wieder dem Seetor zuwandte. Drei Kriegsgaleeren führten die Flotte an, und vor ihnen erstrahlte die Membran des Portals bereits in einem schwachen Licht. Als die vorderste Galeere das Tor passieren wollte, begannen die Rhanyas über ihnen aufgeregte Schreie auszustoßen. Unruhe erfasste die Besatzung und plötzlich wurde die Sturmwind abrupt und grob zur Seite geschleudert. Zhyan wurde fast vom Deck gefegt, konnte sich aber gerade noch an der Reling festhalten, bevor die Galeere zurück schwankte. Im selben Moment war Kayn an ihrer Seite und stützte sie.

Unter der Wasseroberfläche entdeckte sie einen riesigen weißen Schatten, der mit unglaublicher Geschwindigkeit auf das Seetor zuhielt. Ihr stockte der Atem, als sich der Nachtwal kurz aufbäumte, die Wasseroberfläche durchbrach, untertauchte und sich dann mit

einem Satz durch das Seetor warf. Die Flutwelle, die er verursachte, schleuderte die Galeere vor ihm unsanft durch das Tor, bevor das Monster selbst die Membran durchbrach.

Es war das letzte Mal, dass sie die Kreatur zu Gesicht bekommen sollten. Der Rest der Flotte schaffte es unversehrt durch das Tor, aber die „Klaue“ war verloren und gesunken. Die Überlebenden wurden mühsam aus dem Wasser gefischt, während die Imperatorin zum ersten Mal einen Blick auf Azuhl erhaschte.

Der Höllenhundturm lag vor ihnen in der Dämmerung – umgeben von Eis! So weit ihr Blick reichte, war das Meer um sie herum gefroren. Eine raue, weiß und blau schimmernde Decke. Die Kälte war spürbar und ließ ihren Atem zu kleinen Wolken gefrieren, die vor ihrem Gesicht aufstiegen. K'tra hatte recht gehabt. Der alte Drakh, der sorgsam im Bauch des Schiffes versteckt war, hatte vorausgesagt, dass das Ritual zu einer Eiszeit führen würde. Wenigstens war der Ätherfluss der Seetürme stark genug, um zu verhindern, dass die Gewässer um sie herum vollständig zufroren. Sie wollte sich nicht vorstellen, welches Schicksal ihre Flotte ereilt hätte, wenn sie auf dieser Seite der Welt auf eine vollständig zugefrorene Oberfläche gestoßen wären.

Am Horizont verschwanden die letzten Rhanyas, die es durch das Tor geschafft hatten, nach Norden, als Zhyans Hofstaat begann, den Pier zu überqueren. Am anderen Ende erwartete sie der sichtlich nervöse imperiale Magister des Turms, der mit dem Kopf den Boden berührte und von seinen sich ebenso tief verneigenden Beamten umgeben war.

Die Imperatorin hob ihren Kopf, ihre Maske glänzte in der eisigen Luft dieser fremden Inseln. Sie sammelte sich und schritt zielstrebig vorwärts. Es war an der Zeit, herauszufinden, welches Geheimnis Azuhl vor ihnen verbarg!

KAPITEL IV

Nobu zog die Kapuze seines Umhangs tiefer ins Gesicht. Wind und Schnee peitschten über das gefrorene Meer, während die imperiale Garde vor ihm über das Eis stapfte. Die ganze Situation

war unübersichtlich und der Meister der Spione war froh, etwas Zeit ungestört mit seinen Gedanken verbringen zu können.

Auf der Insel in der Nähe des Seeturms herrschte das blanke Chaos. Seine Landsleute hatten sich gegen ihre Unterdrücker erhoben, nachdem der Fluch die Inseln erreicht hatte. Die Imperatorin hatte diese Aufständischen unter ihrem Stiefel zermalmt. Hinter ihnen lagen die rauchenden Ruinen der Dörfer, die sie auf ihrem Weg durchquert hatten, bevor ihre Armee das Nebelgrab betreten hatte.

Einen halben Mond lang hatten sie am Höllenhundturm gewartet, während die Reste der überlebenden Legionen nach und nach durch das Seetor zu ihnen gestoßen waren, angezogen wie Motten von Zhyans Licht. Die Namenlosen und die Eisenklingen hatten sich ihnen angeschlossen, und gemeinsam marschierten sie durch diese eisige Hölle nach Norngaard, dem Sitz des imperialen Statthalters von Azuhl. Oder dem, was davon übrig war.

Norngaard. Oder „Zar Hara“, wenn man in der Lage war, die Glyphen der Drakh zu entziffern. „Die Weltenschmiede“. Nobu rief sich das Pergament vor Augen. Er war sich immer noch nicht sicher, ob er der Übersetzung von Glys dem Blinden glauben sollte. Viele seiner Kritiker behaupteten, der Gelehrte sei wahnsinnig, weil er jahrzehntelang Xyxrit zu sich genommen hatte. Immerhin waren sich alle Gelehrten einig, dass die Glyphen eine dringende Warnung darstellten, gespickt mit Verheißungen von Qualen, Tod und Verwüstung. Aber die Imperatorin war niemand, der sich von derartigen Drohungen abschrecken lassen würde. Wenn sie nach der Weltenschmiede suchte, musste er nicht nur herausfinden, wo sie sich befand, sondern auch, was sie damit vorhatte. Und wenn er herausfinden könnte, wie sie funktionierte ...

Ein heulender Ruf, der über das Eis schallte, riss ihn aus seinen Gedanken. Seine Echse schüttelte unruhig den Kopf. Einige Meilen vor ihm hatte sich die riesige Gestalt der Hexenjägerin aufgerichtet, höher als ein Haus. Die spinnenartige Bestie, Zhyans Haustier, das auf ihren Ruf hin über das gefrorene Eis gekrochen war, hatte wieder einmal einen seiner Hüter verschlungen. Wie aufgeschreckte Doros liefen die übrigen Hexenmeister um die Bestie auf dem Eis

herum und versuchten, sie zu beruhigen. Szenen der Verwüstung schossen ihm durch den Kopf, als Nobu sich an den Schrecken erinnerte, den die Hexenjägerin unter den Rebellen verursacht hatte, als sie auf sie losgelassen wurde. In einem fast völlig vergessenen Winkel seiner Seele spürte er einen Anflug von Mitleid für seine Landsleute. Diese armen Rebellen würden Zhyan und ihrem Arsenal des Schreckens nichts entgegensetzen können.

Xao Nai Fyr, der Statthalter von Azuhl, lehnte sich gedankenverloren gegen den Fensterrahmen. Sein Blick schweifte über die Dächer von Norngaard im Süden. Die Feuer im Versammlungssaal waren fast alle heruntergebrannt und langsam streckte die Nacht ihre eisigen Finger in den Raum aus.

Der zweite Mond, von den Bürgern Norngaards das Auge genannt, war hinter den Wolken aufgegangen und sein Licht tauchte die Ränder des Kraters in rötliches Mondlicht. Hinter den Bergen zogen dunkle Rauchfahnen über den Horizont. Azuhl brannte. Tjurfalheim und Rhun waren bereits in den Händen der Rebellen, und in Fjölja herrschte ein brutaler Mob. Xaos Blick wanderte hinüber zu der in Steinboden gemeißelten Karte, auf der sich seine verbliebenen Einheiten, dargestellt durch weiße Marmorfiguren, um Norngaard versammelt hatten.

Den Gedanken, Verstärkung vom Festland zu erhalten, hatte er bereits aufgegeben. Schließlich musste er davon ausgehen, dass es kein Festland mehr gab – genau genommen, dass es überhaupt kein Imperium mehr gab! Und gerade als die Vorbereitungen für eine jahrelange Belagerung durch die Rebellen begonnen hatten, erreichte ihn der Bote aus dem Höllenhundturm.

Sie waren am Morgen eingetroffen. Der Statthalter konnte immer noch nicht glauben, was ihm widerfahren war. Nie hätte er erwartet, dass er Zhyan nach seiner Verbannung jemals wiedersehen würde. Wie schnell sich die Dinge doch ändern können. Natürlich würde sie ihm vertrauen, nach allem, was er für die Oberste Gemahlin des Kaisers getan hatte.

















Xao sah zu der Gestalt, die sich über die Karte gebeugt hatte. „Was wird aus meinem Gami?“, fragte er. Nobu sah von der riesigen Gravur auf dem Boden auf. Er stieß ein kurzes, bitteres Lachen aus. „Deine Gewissensmade? Die bleibt, wo sie ist. Genau wie meine.“ Lange Zeit hatte der Meister der Spione nicht mehr an das grausige Ding gedacht, das ihm bei seiner ersten Beförderung als Rückversicherung seiner Loyalität zum Imperium eingepflanzt worden war. Nach ein paar Wochen war der anfänglich pochende Schmerz in seinem Kopf fast vollständig verschwunden.

„Machen wir uns nichts vor, mein Freund. Die Imperatorin mag uns vielleicht vertrauen, aber es ist besser, die Kontrolle zu behalten. Ich weiß, dass sie das Register vom Hof mitgebracht hat, obwohl die meisten Namen darauf in Anbetracht der Situation, in der wir uns befinden, längst verblasst sein müssten.“

Der Statthalter lächelte gequält und verwob die Geste der Kapitulation mit einem Zeichen von Ironie. „Dann werde ich wohl der Imperator an der Leine sein. Und zwar an einer ziemlich kurzen, so wie ich sie kenne.“ Nobu erhob sich langsam und trat näher an die Karte heran. „Wenn du vernünftig bist, Xao, solltest du ein bisschen mehr Dankbarkeit zeigen. Dir wurden die Werkzeuge in die Hand gegeben, um das Reich wieder aufzubauen. Dein Name wird durch die Geschichtsschreiber unsterblich

erlangen. Eine Leine, egal wie kurz oder lang, werden sie sicher nicht erwähnen.“

Langsam schob Nobu die drei großen Steinfiguren, die die Legionen symbolisierten, die im Morgengrauen in Norngaard mit ihnen eingetroffen waren, über die Karte in Richtung von Xao, der über den Tisch gebeugt war und nachdenklich nickte. Ihre Blicke trafen sich. „Der Imperator sieht dich“, sagte Xao mit einem Lächeln, und Nobu beendete das Zeremoniell mit einer tiefen Verbeugung vor seinem neuen Imperator. Sie setzten beide ihre Masken wieder auf und verließen den Raum, um ihre Befehle zu erteilen.

KAPITEL V

Die Pfeile pfffen über Nobus Kopf hinweg. Erst war das Eis, dann der endlose Nebel gekommen, und jetzt diese wilden Kultisten – diese Insel war dabei, sich in einen Albtraum zu verwandeln. Der umliegende verwinkelte Wald war voll von diesen Kultisten, und obwohl seine eigenen Bogenschützen kurzen Prozess mit ihren vordersten Reihen gemacht hatten, erwiesen sie sich als verdammt schwer auszurotten.

Einige hatten sich sogar in Rinden gehüllt und in den Bäumen versteckt, um von ihnen herunterzuspringen und so viele Legionäre wie möglich zu töten, bevor sie selbst niedergemäht wurden. Diese Verrückten stürzten sich mit irrem Blick und Geschrei in einer wahrhaft fremden Sprache auf sie und schienen den Tod kaum zu fürchten. Nobu hasste Leute, die er nicht beeindrucken konnte.

Er musste die Insel von ihnen säubern. In ihrem Herzen lag der Eingang zur geheimen Schmiede der Uralten, die all die Jahre im Verborgenen gelegen hatte, auf einer der einsamen Inseln in dem riesigen vulkanischen See, den Norngaard überblickte. Wenn er als Erster dort ankam, würde der Ruhm ihm sicher sein.

TZWAK! Ein Pfeil bohrte sich in den Hals des Wächters, der seiner Nähe stand, und er fiel gurgelnd auf die Knie, bevor er sich wieder aufrappelte und los stolperte, um einen Heiler zu finden. Die Legionäre schlossen die Lücke. Nobu zog es vor, Kämpfe zu gewinnen, ohne den Feind jemals so nahe herankommen zu lassen, aber manchmal musste man sich eben das Schwert blutig machen.

Ein Bote kam atemlos angelaufen und kniete vor dem Meister der Spione nieder. „Meister! Wir haben sie umzingelt. Sie haben sich in das Tal zurückgezogen und wir haben sie eingekesselt.“

Eine Seite von Nobus Mundwinkel zuckte nach oben. Nicht gerade die besten Taktiker, dachte er. Er marschierte vorwärts, als die schweren Wagen über den eilig geschlagenen Pfad durch den Wald rollten, und seine Legionäre unterbrachen ihre Arbeit, um ihn zu grüßen, als er vorbeikam. Jeder schwere Wagen enthielt einen riesigen Tonkrug, der mit einer geölten Plane mit dem imperialen Wappen verschlossen war. Er beobachtete, wie sie in einem Kreis um das bewaldete Tal vor ihm in Stellung gebracht wurden. Um sie

herum lagen Legionäre lagen im Dreck, verletzt oder tot.

Bald waren die Wagen in Position, und auf Nobus Signal hin gaben die Hörner ein Zeichen, und die Hexenmeister begannen zu singen. Dann wurden die Planen heruntergezogen. Die Magier deuteten mit ihren ausgestreckten Fingern auf das dunkel bewaldete Tal, und ein Summen erfüllte die Luft, als Millionen hellvioletter Insekten aufgeregt in Richtung der Festung der Kultisten schwirrten. Die Gesänge der Adepten wurden von den Schreien übertönt, als die Kamikuri ihre Beute fanden und ihnen brennendes Gift einspritzten. Danach gingen die Wespen in einer Flammenwolke auf und entfachten zahlreiche kleine Feuer. Das Tal fing an, rot zu leuchten.

Nobu bäugte den gefangen genommenen Kultisten, den einzigen, den sie lebendig erwischt hatten, abschätzend aus den Augenwinkeln. Der gebückte alte Mann, Seetang in seinen grauen Bart geflochten, wurde von zwei Legionären festgehalten. Er schien von Nobus Anwesenheit nicht sonderlich beeindruckt zu sein. Bei dem Meister der Spione löste dies ein ungewohntes Unbehagen aus, denn normalerweise sollten die Opfer seiner Befragung vor Angst zittern.

Es hatte Monde gedauert, bis er den Kult des Kraken ausfindig machen konnte. Und es sollten noch zwei weitere Monde vergehen, bis sie eines ihrer Mitglieder zum Reden bringen konnten. Zhyans Ungeduld und die zunehmenden Verluste, die die Imperialen überall erlitten, hatten in Norngaard zu einer unglücklichen Mischung aus Tod und Aufruhr geführt. Am Ende war die Lösung zum Greifen nahe, und er konnte als Erster eintreffen, bevor die anderen Adepten überhaupt etwas von seinem Aufbruch erfuhren.

Vor ihnen lag der „Dunkelgrund“, wie sie ihn nannten, ein unheimlicher See, gefüllt mit einer schwarzen, öligen Flüssigkeit, die sich nicht zu bewegen schien. Das Tal um sie herum brannte noch immer und war nun mit den Leichen von Kultisten und Imperialen gleichermaßen übersät. Der See wurde von neun gewaltigen Steinsäulen umrahmt, die halb in der seltsamen Flüssigkeit versunken waren. Sie erinnerten ihn an die Seetore, eindeutig ein Überbleibsel der Uralten. Die Säulen waren mit riesigen Malereien bedeckt, die seltsam abstrakt und primitiv wirkten. Nobu stellte sich einen Riesen vor, der diese Malereien erschaffen hatte, die Hände von Farbe bedeckt. Oder von Blut. Die

dargestellten Tentakel schienen sich aus dem Wasser zu erheben und rund um den See in den Himmel zu wachsen. Tentakel! Seitdem er die Glyphe entschlüsselt hatte, waren seine Träume voll davon. Es war ein reiner Zufall gewesen: eine Malerei, hingeschmiert an die Wand einer Gasse in der Hauptstadt, die ihm den entscheidenden Hinweis gegeben hatte. Und ihn schließlich hier hergeführt hatte.

Es war nicht nur die Schmiede, von der die Glyphen gesprochen hatten, es war auch ihr Schmied! Der Schöpfer der Welt. Und gleichzeitig auch ihr Zerstörer. Er erinnerte sich an die Worte des Kultisten: „Die Welt ist rund – wie ein Fischei. Und wie ein Ei wächst etwas in ihr.“ Das wirre Geschwätz war oft reiner Unsinn, aber er schloss daraus, dass die Kultisten einen uralten Gott anbeteten, der die Krake genannt wurde. Sie, die die Welt und das Universum immer wieder verschlang. Und diese Verrückten glaubten, dass die Krake am Ende dieses Zyklus, bevor sie starb, ein einziges Ei legte, um den Kreislauf der Dinge von neuem in Gang zu setzen.

Das Beängstigende war, dass die Drakh genau dasselbe zu glauben schienen. Und noch beängstigender war der Gedanke, dass in der Mitte dieses erloschenen Vulkans die Geburtsstätte – und gleichzeitig das Grab – der Krake lag. Ich muss vorsichtig vorgehen, dachte Nobu, als er die Suche nach weiteren Kultisten anordnete, um sie zu befragen.

Am nächsten Tag stand Nobu neben der Imperatorin Zhyan, die auf ihrer imperialen Sänfte saß, die in Rot, Purpur und Gold gehalten war. Er verbarg seine Enttäuschung, als Lord Shujori durch das Portal trat, das Zhyan geöffnet hatte. Shujori! Nobu hatte noch nie ein enges Verhältnis zu Lord Shujori gehabt. Immer beschlich ihn das ungute Gefühl, Shujori wisse etwas über ihn, das er nicht preisgab. Jetzt war Shujori der ranghöchste noch lebende Hexenmeister, und diese Aufgabe war ihm sichtlich zu Kopf gestiegen. Er würde sich auf seinen Spion in Shujoris Gefolge verlassen müssen. Verärgert blickte er mit an, wie Shujori ihm diese einmalige Gelegenheit aus den Händen zu reißen drohte.

Als Lord Shujori das leuchtende Tor zwischen den Säulen im schwarzen See betrat, löste sich eine Gestalt aus Zhyans Gefolge. Lady Shee Zin, die Inquisitorin von Azuhl, schritt mit ihren

Orgonen-Vollstreckern voran und betrat ebenfalls das Tor.

Shee Zin durchquerte die knisternd-blaue Membran und fand sich in einer dicht gedrängten Gruppe von Imperialen wieder. Shujori und seine Adepten waren stehen geblieben und standen vor einem riesigen Tunnel in die Tiefe – einem meilenweiten Strudel, so breit, dass man im Zwielflicht der Untersee nicht einmal die andere Seite sehen konnte. Unter ihren Füßen war das Wasser, waren die Blasen und Wirbel dieses mächtigen Strudels in der Zeit eingefroren. Shee Zin wurde kurz schwindelig – wenn das Wasser sie nicht aufhielte, würde sie in die Untersee fallen und vermutlich würde man nie wieder etwas von ihr zu Gesicht bekommen! Auch Shujori zögerte. Shee Zin trat einen Schritt auf ihn zu. „Gibt es ein Problem, Hexenmeister?“

„Ich ... Ich habe es mir niemals so vorgestellt“, erklärte er. Obwohl die Luft still und ruhig war, war sie mit Energie aufgeladen, so als ob das Rauschen des großen Mahlstroms gleichfalls in der Zeit gefangen wäre und nur am untersten Rand des Hörbereichs vibrierte.

„Dann ist es ja gut, dass ich hier bin“, antwortete die Inquisitorin. „Unsere Imperatorin erwartet uns, also fang an.“

Weit unten, in dem riesigen Schlund des Strudels, flackerte ein Licht auf, als ob ein Stern darin gefangen wäre. Shujori und Shee Zin begannen, den riesigen Strudel hinunter zu marschieren, der in der zeitlosen Dunkelheit erstarrt war.

KAPITEL VI

Gedankenverloren kaute Shujori auf dem Stück Äther herum. Und während die Grenzen zwischen seinem Körper, seinem Geist und der Welt immer mehr verschwammen, entfaltete sich vor ihm die ungeheure Kraft, das ungeahnte Potenzial des Eies. Wenn dies wirklich das Werk eines der Alten Götter war, besaß das Imperium nun den Schlüssel zu seinem Wiederaufbau.

Ein Schrei unterbrach die seltsam vibrierende Stille hier auf dem Grund des Mahlstroms. „Kälte! Nebel! Folgt mir!“ Die Inquisitorin hatte ihre Doppelklinge gezogen und rannte bereits die wässrige Böschung hinauf, die das leuchtende Nest umgab. Zwei ihrer

Orgonen setzten sich schwerfällig in Bewegung, der Rest stellte sich schützend vor den Hexenmeister und seine Adepten. Shujori versuchte, sich auf seine Aufgabe zu konzentrieren, aber der Ätherrausch, der ihn in Verbindung mit dem Ei gebracht hatte, verzerrte seine Wahrnehmung von Zeit und Raum. Ein Teil seines Bewusstseins erinnerte sich an die Kultisten, die dort oben überall auf der Insel tot lagen. Waren sie es, die jetzt von oben kamen und versuchten, ihre Expedition zu stören?

Er ließ sich treiben. Er konnte seinen Atem im Takt des pulsierenden Eies spüren. Das Bild von Shee Zin flackerte durch sein Bewusstsein, aber er konnte die Szene nicht genau zuordnen. Er sah, wie die Inquisitorin ihre Klinge über ihm herumwirbelte und zwei Gestalten über den Rand des Strudels stürzten.

Die schiere Kraft des Eies zerterte an seinen Gedanken und beanspruchte seine volle Aufmerksamkeit. Shujori erkannte, dass es sich nicht um ein einzelnes Ei handelte, sondern um eine Unzahl kleinerer Eier, die aneinander klebten. Er verspürte ein seltsames Verlangen. Dabei wurde ihm immer wärmer und wärmer. Er beobachtete, wie seine Hände von selbst in das klebrige Weiß eintauchten, um eine Handvoll glänzender Perlen in den eisernen Behälter vor ihm zu schaufeln.

Dann erblickte er den Krowh und das Blut gefror ihm in den Adern. Sein Gesicht schien nur ein paar Zentimeter von seinem eigenen entfernt zu sein. Es war eine wuchtige Gestalt, die in Tierfelle gekleidet war, und um seinen Hals baumelte der Sklavenring eines Gladiators. Noch immer im Dämmerzustand des Ätherrausches gefangen, taumelte der Hexenmeister zurück. Sie mussten von hier verschwinden!

Shee Zin säuberte ihre Klinge von dem Blut der Rebellen. Sie lächelte grimmig. Mit ihr hatten sie wohl nicht gerechnet. Es war ihr egal, wie dieser Abschaum herausgefunden hatte, wo sie waren, oder wie sie sich Zugang zum Mahlstrom verschafft hatten. Das Einzige, was zählte, war, dass ihr Überfall fehlgeschlagen war. Am liebsten hätte sie sich mit ihrem Anführer gemessen, aber der Krowh war nirgends zu finden. Vielleicht später, dachte sie.

In einiger Entfernung stand Shujori mit abgelegter Maske, umgeben von seinen Adepten. Der Hexenmeister war immer noch etwas wackelig auf den Beinen und keuchte. „Kälte, du bleibst hier, zusammen mit Wind und Regen. Wenn sich dieser Krowh noch irgendwo in der Nähe versteckt hält, dann bringt ihn mir lebendig. Kommt nach eurer Suche zu mir zurück.“ Der Orgon nickte.

Ihr Aufstieg war beschwerlich. Der Mahlstrom schien sich verändert zu haben, das Wasser hatte an Kraft eingebüßt, und an manchen Stellen sanken ihre Füße tief in die dunkle Flüssigkeit der Untersee ein. Und in der Dunkelheit außerhalb des Strudels waren Schatten im Wasser erschienen. Riesige Schatten, die sie langsam umkreisten. Shee Zin gefiel das ganz und gar nicht. „Beeil dich, Hexenmeister. Wir müssen so schnell wie möglich von hier verschwinden ...“ Das Wort erstarb auf ihrer Zunge, als die wässrige Wand vor ihnen von der Spitze eines graugrünen Tentakels durchbohrt wurde. Mit beängstigender Langsamkeit schob sich das mit Saugnäpfen versehene Ding über den Pfad und schlängelte sich kurz nach links und rechts, als würde es nach etwas suchen.

Shee Zin hielt den Atem an und sah sich um. Instinktiv waren ihre Gefährten an Ort und Stelle stehen geblieben, genau wie sie. Das Tentakel war so riesig, dass sie sich nicht vorzustellen wagte, zu wem oder was es gehörte. Es dauerte eine Weile, aber dann zog es sich lautlos in die Tiefen zurück. Nur zögerlich wagte die kleine Gruppe den weiteren Aufstieg, während sie ängstlich die Umgebung absuchten.

Fasziniert betrachtete die Imperatorin das kleine, harmlos aussehende Ei. Sie hatten den Mahlstrom und diese verfluchte Insel hinter sich gelassen und diesen Schatz sicher in die Tiefen der imperialen Festung in Norngaard gebracht. Das Ei war halb durchsichtig, so groß wie eine große Weintraube, und in seinem Inneren waren langsame, sich windende Bewegungen zu erkennen. Es lag kalt in ihrer Hand, und sie konnte die Zuckungen darin auf ihren Fingerspitzen spüren.

„Die Kultisten, die wir gefangen genommen haben, spielen verrückt, Erhabene“, erklärte Nobu. Der Meister der Spione trug

wieder einmal den vollen imperialen Ornat, wie es sich für eine offizielle Audienz gehörte. „Die Kultisten glauben, dass es unser aller Tod sein könnte, die Eier hierher zu bringen“, sagte er.

„Nun, sie haben in letzter Zeit viel Erfahrung mit dem Tod gemacht“, erwiderte Zhyan. Sie machte die Geste des Klangvollen Abschiedes.

Der Meister der Spione zögerte einen Moment lang. Es war ein gewagtes Spiel, aber er hatte sich entschlossen, die Wahrheit zu sagen. „Ich würde gerne um die Gnade der Vertraulichkeit bitten.“ Zhyan zog beide Augenbrauen hoch. Es war eine fast schon unverschämte Bitte, aber wenn sie ihr zustimmte, würde ihn das, was er vorschlug, vor dem Tod bewahren – wenn sie ihm diese Gnade gewährte.

Ihre dunklen Augen musterten ihn. „Sprich frei von Furcht, Nobu.“

Nobu schluckte. „Die Glyphen machen mir Sorgen, Imperatorin. Der Kult mag eine Ansammlung von Geistesgestörten sein, aber die Drakh selbst fürchteten den Schmied. Ich sehe keinen Nachteil darin, den Anbetern der Krake zu gestatten, zu versuchen, ihren Gott zu besänftigen.“

Zhyan selbst hatte diese Möglichkeit bereits in Betracht gezogen. Sie würden die Essenz aus vielen der Eier entnehmen müssen, um den Drakoliche in Brand zu setzen. Und dieser Vorbereitungen waren in vollem Gange. Die Eingeweide der geopferten Kriegsechsen wurden bereits eingelegt, während Shujori und seine Adepten die riesigen Flügel zusammennähten. Die Krake würde über die Vernichtung ihrer Kinder sicher nicht sonderlich erfreut sein. Die Alten Götter waren gefährlich. Nicht so gefährlich wie Aezher, aber trotzdem wollte sie nicht den Zorn der Krake auf sich ziehen, wenn es eine Alternative gab. „Das ist ein guter Rat, Meister Nobu. Was benötigen ihre Anführer?“

„Sie sagen, dass man ihren Gott besänftigt könnte, wenn man ihn mit ... Wissen füttert.“

„Dieses Ungeheuer? Wissen? Erklär mir das.“

„Sie sagen, dass der Grund für sein Dasein darin besteht, alles Wissen der Welt zu sammeln, und zwar von jeder Welt, die es zerstört hat. Sagt man.“

Zhyan runzelte die Stirn. „Sprich weiter.“

„Es heißt, dass ... der Verstand von Gelehrten seine bevorzugte Mahlzeit darstellt. Und dass, wenn wir ihnen für jedes Ei einen Gelehrten darbieten, dies ihren Gott daran hindern könnte, zu früh zu erwachen.“

„Gelehrte haben wir heutzutage nicht mehr viele. Was ist mit der Bibliothek in Tröllward? Dort muss es welche geben.“

„Erhabene, es scheint, als wären sie geflohen. Vielleicht wussten auch sie von dieser Möglichkeit.“

Zhyan trommelte mit den kunstvoll verzierten Fingernägeln ihrer freien Hand gegen die Armlehne des Stuhls. Nobu beobachtete sie. Jeder Nagel war mit imperialem Purpur lackiert, jeder mit einer magischen Rune in Gold graviert, die im Lampenlicht aufblitzte. Klick Klack. Klick Klack.

Die Stille zog sich hin. Nobu spürte, wie sich Schweiß in seinem Nacken bildete. Er hoffte inständig, dass Imperatorin Zhyan nicht über Alternativen für die Krake nachdachte, Alternativen, die viel oder zu viel wussten.

„Ich habe eine Lösung“, verkündete sie, nachdem sie lange überlegt hatte. „Ich habe eine besondere Gabe für die Kultisten. Eine, die über einhundert Gelehrte wert sein dürfte. Bringt mir Kanzilian K'tra.“

Nobus Augen weiteten sich bei diesem Vorschlag. „K'tra? Ist das weise, Erhabene? Er ist der älteste lebende Drakh. Er dient dem Reich schon seit Jahrhunderten. Er ...“

„Er wird dem Reich ein letztes Mal dienen“, erwiderte Zhyan, ihren Mund zu einer dünnen Linie verzogen und ihren Blick unbarmherzig erhoben. Sie entließ Nobu und betrachtete wieder die kleine Kugel in ihrer Hand. Nobu war froh, gehen zu dürfen.

KAPITEL VII

Der Drakoliche drehte sich um, eine riesige und schwerfällige dunkle Gestalt am Himmel, seine Flügel größer als Galeeren, seine Klauen groß genug, um eine ganze Herde Koloth mit einem einzigen Streich zu töten. Er stürzte herab, entfachte eine Linie aus blauem Feuer, kehrte um und wiederholte es wieder und wieder.

Seltsam, dachte Zhyan, Oda kämpfte im Leben immer an vorderster Front. Sie sah sich um und fragte sich, ob dies am Ende gar nicht seine Schar von Geisterwesen war. Die Imperatorin erhob sich und stieg von ihrem Thron herab, der auf einer mächtigen Plattform in der Mitte des Feldlagers aufgestellt worden war. Ihre Diener und Wachen verneigten sich vor ihr, während sie näher an die Frontlinie begab.

„Vater! Ich bin hier!“, rief sie.

Dann sah sie ihren Diener Kayn, dessen Gesicht vor Überraschung erstarrt war, als durchscheinende Hände aus dem Dreck unter ihm hervortraten und ihn festhielten. Er zog seine Klinge, um zu kämpfen, aber der Boden wurde von einer Flut von Geistwesen überschwemmt, die sich alle an die Kehle ihres Leibwächters krallten. Kayn ging in einem Strudel blasser, durchsichtiger Gestalten zu Boden, seine eigene Haut verlor an Farbe, als die Teufel ihm das Leben aussaugten.

Zhyan hielt das goldene Phylakterium fest umklammert und zog mit der anderen Hand Mitternacht aus ihrer Robe. Als die Geistwesen auf sie zustürmten, glitt die Klinge durch sie hindurch, und sie lösten sich in einer Wolke aus Schatten und Nebel auf. Sie schlug nach links und rechts und wirbelte herum, um sie zu treffen. Dann spürte sie, wie die Luft hinter ihr knisterte, und riss ihre Klinge gerade noch rechtzeitig hoch, als Odas gewaltiges Großschwert Ender auf ihren Kopf zustürzte. Es verfang sich an ihrem Schwert, und die Geräusche um Zhyan herum wurden immer leiser, während die Klinge aus Thill die Kraft des puren Chaos aufsaugte.

„VERRÄTERIN!“ Odas Stimme war allgegenwärtig, mehr ein Vibrieren in ihren Knochen als ein Geräusch. „DU HAST DAS ANGERICHTET. DU HAST UNS ALLE INS VERDERBEN GESTÜRZT. DU WIRST DICH MIR ANSCHLIESSEN, MEINE TOCHTER!“

Zhyan wurde von der Klinge niedergedrückt. Seine Willenskraft war gewaltig. Sie fiel auf ein Knie, eine Hand hielt Mitternacht, mit der anderen drückte sie das Phylakterium des Drakoliches an ihr Herz. Sie konnte Odas Gesicht hinter seinem Großhelm nicht sehen – alles, was von dem Mann noch übrig war, war verschwunden, außer seinem Verlangen nach Rache, dem brennenden Überbleibsel eines einst edlen Kriegers.

„Nein, Vater!! Das ... war nicht ... ich!“ Jedes Wort kostete sie große Mühe. „Es war Aezher! Er hat Dir das angetan!“, rief sie. Sie musste auf Zeit spielen.

„AEZHER IST TOT. DAS HABE ICH SELBST GESEHEN. AUCH DU WIRST BALD TOT SEIN. IHR WERDET ALLE BALD TOT SEIN, UND IHR WERDET ALLE MIR GEHÖREN.“

Sie sank auf ihr zweites Knie und brach unter dem Gewicht seines Zornes zusammen. Die Luft um sie herum war nun vollkommen dunkel, und sie konnte nichts anderes mehr sehen und hören als Odas Geist, der versuchte, sie zu vernichten und die letzte Hoffnung des Imperiums zu zerstören.

„Ich kann dich zurückbringen! Hör mir zu ... Vater. Ich kann dich zurückholen!“

Für den Bruchteil eines Augenblicks ließ die Kraft im Schatten nach, und sie rief ihren persönlichen Dämon, der für Ewigkeiten in ihr geschlummert hatte und steckte all seine Kraft in einen verzweifelten Sprung zur Seite.

Die Erde spaltete sich, als die Klinge dort aufschlug, wo sie gestanden hatte, und Oda hob das Schwert, um ihren Gegenangriff abzuwehren – aber Zhyan griff ihn nicht an. Sie lief schneller davon, als sie es je für möglich gehalten hatte. Der Dämon in ihrer Seele brannte vor Freude, dass er sie erneut beherrschen durfte, wie einst während ihres Konkubinats. Ein blauer Blitz füllte die Welt, und der Atem des Drakoliches verzehrte alles, was er erfasste, auch ihren Vater.

CREDITS

Game Design: Cornelius Cremin, Pawel Mazur, Dirk Sommer

Art Direction, Concept & Graphic Design: Dirk Sommer

Artists: Igor Desic, Bartek Fedyczak, Stanislaw Maciejewski

Figure Sculpting: Marcin Cecot

Playtesters: Sam Burton, Martin Carl, Samir Chaturvedi, Bünyamin Cicek, Christian Corona, Marion Desnoyer, Martin Domke, Florian Ebeling, Artie Heinrich, 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, Pascal Strache, Gordon Sydow, Michael Thaller, Julian Udich, Chris Ward, David, Andi, Markus - thank you so very much!!

Champions of Azuhl: Daniel, Artie, Jim, Digger, Jörg, Martin, Rufus, Leberschnitzel, Mike, Chris, Hendrik, 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. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

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

