

RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

Luftkreaturen Rakshazars

Die Gargym

Eine inoffizielle Riesland-Spielhilfe für Das Schwarze Auge

FANPROJEKT

RAKSHAZAR

DAS RIESLAND



UMSCHLAGILLUSTRATION
STARSCrazy

INNENILLUSTRATIONEN
Thomas Maier, Moosäffchen

TEXT
Tobias Reimann

LAYOUT UND SATZ
Jochen Willmann

LEKTORAT
Rakshazar-Team

GESAMTREDAKTION
Roland Hofmeister

Das Projekt "Rakshazar" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zum Rollenspielsystemen „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“. Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit fürs Projekt "Rakshazar".

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der "Rakshazar"-Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf es jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim "Rakshazar"-Projekt.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und den Welten „Aventurien“, „Riesland“ und "Uthuria sowie zu den sogenannten Globulen "Tharun" oder ähnliches. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2020 by Projekt "Rakshazar"



Luftkreaturen Rakshazars

Die Gargym

Eine Riesland-Spielhilfe
von Tobias Reimann



RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

VORWORT

Hochverehrte Leserschaft,

wir vom Team Rakshazar freuen uns, den Nandurion-Adventskalender 2020 mitgestalten zu dürfen. Das im Ausklang befindliche Jahr 2020 hat uns alle vor neue, ungewohnte Herausforderungen gestellt, die uns gewiss auch noch ein ganzes Stück weit in das kommende Jahr hinein begleiten werden. Auch unser Steckenpferd und Lieblingshobby, das Rollenspiel, konnte oft nur unter erschwerten Bedingungen stattfinden, ist aber als willkommener Eskapismus und emotionaler Ausgleich zu Lockdown und Kontaktbeschränkungen dafür umso wichtiger. Immerhin, der kreative Prozess in unserem Team hat nicht gelitten. Ganz im Gegenteil, dank Freizeitaktivitäten, die nicht ausgeübt werden konnten, und dank Homeoffice, das uns den tagtäglichen Wahnsinn auf der Autobahn erspart hat, blieb oft sogar mehr Zeit als zuvor übrig, sich unbekanntem Regionen Deres zu widmen und das Riesland zu gestalten. Entsprechend können wir zwei Völker präsentieren, die dem Element Luft eng verbunden sind und die Historie Rakshazars auf ihre jeweils ganz eigene Weise entscheidend mitgeprägt haben.

Unser besonderer Dank gilt dem Team von Memoria Myrana, welches uns nicht nur die Arbeitsplattform zur Verfügung gestellt und uns mit Rat und Tat zur Seite gestanden hat, sondern dem wir auch den Kontakt zu ganz hervorragenden Künstlern (m/w/d) verdanken, welche unsere Texte mit wunderschönen Bildern versehen haben. Wir ziehen den Hut, nicken anerkennend und verneigen uns in Demut!

Den besonderen Umständen zum Trotz wünschen wir euch eine angenehme, friedvolle Weihnachtszeit und einen guten Start ins neue Jahr, vor allem aber natürlich gute Gesundheit und ein belastbares Nervenkostüm.

Das Reich der Finsternis sendet euch seine besten Grüße!

Euer Team Rakshazar



Riesländische Gargym und aventurische Gargylen im Spiegel der Geschichte

Die frappierende Ähnlichkeit der riesländischen Gargym mit den aventurischen Gargylen ist bislang nur wenigen Sterblichen ins Bewusstsein gerückt. Zu selten gelingen Reisen vom einen Kontinent zum anderen, und zu verborgen leben die Gargym in ihrem Domizil in den Schwefelklippen, anders als die Gargylen, die in der mittelreichischen Hauptstadt Gareth ganz offen unter Menschen wohnen.

So entgeht den Sterblichen auch die enge Verwandtschaft der beiden Spezies. Die Golemschwinger wurden durch agrimoth'sche Magie aus den Gagolschwinger geformt, und die Gagolschwinger sind Nachfahren der auch Schwingeralpen genannten Gargym.

Gargym und Gargylen sind im Grunde belebter Stein und ähneln damit Untoten oder Golems. Anders als diese scheinen sie jedoch über einen Nayrakis-Funken zu verfügen, welcher ihnen eine Seele verleiht. Der Nayrakis-Funken bestimmt darüber, welches Sikaryan für ein bestimmtes Lebewesen verwendet und wieviel von welchem Element hierfür zusammengefügt wird. Zyklopen etwa haben einen hohen Feueranteil, sind jedoch auch nicht frei von Humus und Kraft. Wale indes sind eher durch Wasser und Humus geprägt. Bei belebter Materie fehlt in der Regel der Nayrakis-Funken, sodass Zombies oder Golems nicht im eigentlichen Sinne lebendig sind. Den Gargym und Gargylen kann man den Nayrakis-Funken indes schwerlich absprechen, auch wenn bei ihnen die Sikaryan-Zufuhr anders funktioniert als bei anderen Sterblichen, die essen, trinken und atmen.

Die Entstehung der Gargym liegt im Dunkel der Geschichte verborgen und wird zuweilen mit dem vergessenen Achten Zeitalter in Verbindung gebracht.

Diejenigen, die nicht an eine Existenz des Achten Zeitalters glauben, verorten das erste Auftreten der Gargym im Fünften Zeitalter, wo ein unbekannter Gott die Gargym, steinartige Wesen mit mächtigen Schwingen, die seither die Geschehnisse des Kontinents als Mentoren begleiten, erschaffen haben soll.

Doch erzählt man in den südlichen Schwefelklippen, dort, wo sie heute heimisch sind, eine ganz andere Version der Ereignisse. Man sagt, sie wurden einst im Zeichen der Sternenleere geboren, jene, die man Gargym oder Schwingeralp nennt. Von Ezzar sollen sie geschaffen worden sein, einem gefallenem Gott an der Seite des Älteren der Äonen, um ihm in Knechtschaft zu dienen im Zeitalter des Vergessens. Und noch am Tage ihrer Befreiung schworen sie, sich abzuwenden, von allen Göttern, die ihnen so viel Unheil brachten, die Freiheit zum höchsten aller Götter zu erheben und selbst nach der großen Erkenntnis und Göttlichkeit zu suchen.

Sollte darin ein Funke Wahrheit stecken, wären die Gargym das Werk eines untergegangenen Gottes namens Ezzar, der im vergessenen achten Zeitalter zu großer Macht aufstieg und sich an die Seite des Namenlosen stellte. Dieser jedoch nutzte die Naivität des Gottes eiskalt aus und stürzte ihn in die Bedeutungslosigkeit, um der neue Herr seiner Anhänger und Heerscharen zu werden, zu denen auch die Gargym zählten. Erst zu Beginn des darauffolgenden Zeitalters befreiten sich die Gargym von ihrer elenden Knechtschaft und wandten sich von allen Göttern ab, um selbst nach Erkenntnis zu suchen. Eine Erzählung, die in starkem Maße an das Schicksal der Archäer erinnert, die sich nach den Verheerungen im Vierten und Fünften Zeitalter von den Göttern abwanden.



Als das Neunte Zeitalter begann, wurden die Gargym nur noch als zuweilen im Hintergrund wirkende Kräfte wahrgenommen, denen man keine große Beachtung schenkte. Erst nach den erfolgreichen Anfängen des Zweiten Marhynianischen Imperiums im Zehnten Zeitalter traten sie offen in Erscheinung. Da die Gargym zu der Überzeugung gelangten, dass die Marhynianer wie sie selbst auf der Suche nach Wissen, Erkenntnis, Erleuchtung und Göttlichkeit waren, entsandten sie einen der ihren, der auf den Namen Ugero hörte, als Unterhändler nach Marhynia. Er wandte sich an den Magier Argynas, Nachfahre des Giganten Gyoi und Ziehvater des Reichsgründers Marhynus, einem angeblichen Sohn Marhynas aus dem Volk der Nederer, und bot ihm einen Pakt zwischen den Marhynianern und den Gargym an. Die Marhynianer stimmten dieser Vereinbarung zu, und so begründeten Ugero und Argynas den Hohen Rat des Wissens, welcher als beratendes Gremium dem König zur Seite stehen sollte. Vor diesem Rat wurde auch der Kontrakt zwischen den beiden Völkern besiegelt, der erst zerbrach, als Marhynia unter der Herrschaft des Omeris dem Namenlosen anheimfiel. Argynas und die Gargym wurden zu den Triebfedern für die Einigung der freien Völker unter dem Banner des Imperiums.

Der Pakt zwischen dem Marhynianischen Imperium und den Gargym ist in der rakshazarischen Geschichte ein einmaliger Vorgang. Normalerweise halten sich die Gargym von den anderen Völkern fern. Auch hüten sie akribisch uraltes Wissen und sorgen dafür, dass nur sie selbst Zugriff darauf haben. Wenn sich die Gargym zu diesem Schritt entschlossen und auch die Marhynianer ihm zustimmten, muss er aus der Not geboren gewesen sein. Zur Zeit des Paktschlusses waren die Anhänger des Namenlosen, allen voran der Gigant Kalimir der Gemmenreiche, zu einer derartig großen Bedrohung geworden, dass beide Fraktionen sich genötigt sahen, Allianzen zu schließen, um ihre Chancen im Kampf gegen die machtvollen Feinde zu verbessern. Oder um überhaupt erst eine zu erhalten.

Hätten Marhynianer und Gargym geahnt, wie aussichtslos ihre Bemühungen waren, hätten sie womöglich resigniert. Der Widersacher und Kalimir hoben um 5.500 v. BF den Heerzug des Maruk-Methai aus der

Taufe. Die Marhynianer warfen sich den Truppen des Widersachers entgegen und wurden vernichtend geschlagen. Es hätte Maruk-Methai nur wenige Tage gekostet, das vollkommen wehrlose Reich vollständig zu zerschmettern, doch der Namenlose befahl, es zu verschonen, und trieb seine Truppen an, das Eherne Schwert zu überqueren. Mit Marhynia hatte er andere Pläne, die sich im Laufe der nächsten Jahrtausende offenbarten. In aventurischen Gefilde angekommen, unternahmen Maruk-Methais Truppen einen ersten Versuch, das Sphärenportal von Sala Mandra zu erobern, der an der Intrige eines Erwählten Brazoraghs scheiterte, welche den Heerzug für vierhundert Jahre im Bornland band und so dem Elfenkönig Simia und seiner Gefährtin Orima die Chance eröffnete, den Widerstand zu organisieren. Unter großen Opfern schlugen sie die riesländischen Invasoren.



Schließlich weissagte der Gargym Ugero, dass die Rückkehr des Marhynus aus seiner Hauptstadt in die seine alte Heimat den Sieg über Kalimir einleiten würde. Der Rat des Wissens, dem auch der alterlose Argynas angehörte, verbreitete die Kunde mit Hilfe der geflügelten Gargym unter allen Völkern des Kontinents, und tatsächlich gelang es den Marhynianern und den Gargym, die Völker ganz Südrakshazars zu einem Zweckbündnis gegen Kalimir zu vereinen und ihm den größten Teil des Kontinents zu entreißen.

Der endgültige Sieg über den Giganten gelang, nachdem das Imperium bereits auf dem Weg war, zu einer den gesamten Kontinent umspannenden Großmacht zu werden. Argynas, inzwischen selbst zum König aufgestiegen, starb in einem Hinterhalt des Riesen. Daraufhin entsandte der Namenlose einen seiner Diener zu dem jungen und hochmütigen Offizier Omeris. Es handelte sich um den Purpurwurm Rastargo, dessen Hort sich im Vulkan Astana am Fuße der Götterberge befand



und noch heute befindet. Der zaubermächtige, zur Gestaltwandlung befähigte Drache veränderte sein Äußeres in einer Weise, dass er wie eine elfische Frau wirkte. Er sah nun in etwa so aus, wie viele riesländische Legenden die Gestalt der Göttin Marhyna beschreiben. In dieser Form überreichte er Omeris das goldene Kriegshorn des Alyasiphor. Der ehrgeizige Soldat blies das Horn, und ein krächzender Schrei hallte über das Schlachtfeld. Der Purpurgeworm Alyasiphor erschien am Himmel. In seinem Gefolge fanden sich zehn weitere seiner Art, darunter Rastargo selbst und Drangzill, der nach dem Kataklysmus versuchte, die Macht im Riesland an sich zu reißen. Alyasiphor nahm Omeris auf seinen Rücken und flog mit ihm in die Schlacht, wo sie Kalimir, den Riesen, erschlugen und sein Gefolge im Drachenfeuer verbrannten. Tagelang loderte die Ebene von Tan Derau, bis die formlose Essenz des Kalimir, die Teil dieser Landschaft war, vollends zu Asche geworden war. Zum ersten Mal hatte ein Sterblicher einen Unsterblichen getötet. In diesem Bewusstsein glaubte sich Omeris selbst als Gott unter den Menschen. Alyasiphor zog sich nach der Schlacht in die verlassene Feste Kalimirs zurück, wo seine Söhne und Enkel bis heute die Schätze als Hort beanspruchen. Omeris kehrte aus dem Norden zurück und wurde als Held gefeiert. Das Volk wollte ihn als neuen König sehen, aber die Gargym sprachen sich dagegen aus. Sie erkannten, dass Omeris vom Namenlosen Gott korrumpiert worden war, doch konnten sie es nicht beweisen. Stattdessen beriefen sie sich auf die Tradition der eindeutigen Erbfolgeregelung, die den immer noch kindlichen Thronfolger zum König machte. Omeris ließ den Thronfolger daraufhin ermorden und beendete so die Zweifel an seiner Legitimation. Tief enttäuscht durch diese Verschlagenheit und den Verrat des Omeris, versuchten die Gargym ein letztes Mal, das Reich vor dem Fall in die Dunkelheit zu bewahren, aber niemand schenkte ihnen Glauben. Verbittert verließen die Gargym Marhynia und überließen den Kontinent seinem Schicksal, das schließlich in den Kataklysmus und die damit verbundene vollständige Vernichtung des Reiches mündete. Bis heute sind sie nur noch stumme Beobachter und Chronisten der Geschichte, aber greifen nicht mehr in die Geschicke anderer Völker ein.

Die Gargym bewahren bis heute das Wissen über das Marhynianische Imperium und betrachten sich deshalb als dessen wahre Erben. Erben jenes noch nicht vom Widersacher verdorbenen Reiches jedenfalls, das Marhynus einst gegründet und auf das Wertefundament der Göttin Marhyna und ihres zweiten Volks, der Blauen Mahre, gestützt hatte.

Um 598 v. BF geriet der bosparanische Kaiser Fran-Horas, den die Intrigen eines Dämons im Dienste Amazeroths ins Riesland geführt hatten, in Kontakt mit den Gargym. Die Begegnung mit den Gargym ließ den Kaiser nicht mehr los. Er wollte eine solche Kreatur besitzen, aber sie sollten kein unwilliger Verbündeter sein oder gar eine Gefahr für ihn bedeuten, sondern ihm als widerstandsfähiger und loyaler Diener zur Seite stehen, der auch unter widrigen Bedingungen seinen Auftrag erfüllen konnte. Fran wusste, dass es in Aventurien ganz ähnliche Kreaturen gab. Sein Vater hatte von ihnen erzählt. Sie waren im verhassten Gareth zu finden und den bosparanischen Truppen während der Belagerung der Stadt mehrfach begegnet. Offenbar riefen die Garether sie Gagolschwinger, benannt nach ihrem Ahnherrn oder Anführer, der auf den Namen Gagol hörte. Man munkelte, sie seien Feenwesen oder würden zumindest aus einem Feenreich stammen. Fran vermutete eine Verwandtschaft zwischen ihnen und den Gargym. Da es in Raskhazar hieß, dass die Gargym bereits seit Äonen dort leben, war eine Abstammung der Gagolschwinger von den Gargym wahrscheinlicher als umgekehrt. Womöglich hatten vor langer Zeit einige Gargym den Westkontinent bereist und schlussendlich in einer Feenglobule eine neue Heimat gefunden.

597 v. BF erging Frans Befehl, im Gebiet der Praefectura Vadocia, dem heutigen Kosch, eine große Anlage zu errichten, die der vertiefenden Forschung und Erforschung heptasphaerischer Wesenheiten dienen sollte. Nach Errichtung der Anlage befahl er seinen Soldaten, in Gareth einige der Gagolschwinger gefangenzusetzen und sie in den Hortus Gloriarum Farnianis zu bringen. Da es weder Fran noch seinen Untergebenen gelang, die Hellsichtsresistenz der Kreaturen zu durchbrechen, blieb nur, sie zu kopieren, ohne ihre wahre Natur ver-



standen zu haben. Die Versuche, Granitstatuen mit unheiligem Leben zu erfüllen und so die Gagolschwingen zu kopieren, sollte schließlich gelingen, doch hatten diese frühen Formen der heutigen Golemschwingen zunächst nur eine kurze Lebenszeit, bis sie wieder erstarrten.

Erst rund tausend Jahre später nahmen Borbarad, sein Bediensteter Sephrasto Aviani, sein Schüler Zulipan und dessen Schüler Zambroni die Forschung an den Gargylen wieder auf und schufen die ersten Golemschwingen moderner Prägung. Mit ihrer Hilfe zogen sie gegen die Gargym zu Felde und konnten ihnen einige ihrer Geheimnisse entreißen, ein Mosaikstein auf dem Weg zu Borbarads Masterplan, mit dem er die Sterblichen aus der Bevormundung durch die Unsterblichen befreien wollte.

Borbarad wusste aus einer früheren Inkarnation, dass die Gargym in den Schwefelklippen zu finden waren. Auf einem windumtosten Berg lag Garageyma, die uralte Festung der Gargym. Etwa dreißig „Hohe Bewahrer“ lebten in der direkt in den Stein gehauenen Feste. Sie kümmerte sich um die Erhaltung und Pflege des uralten Wissens. Unterstützung erfuhren sie durch etwa zweihundert niedere Gargym, die einfache Dienste für die Bewahrer erledigten.

Zur Überraschung des Alveraniars des Verbotenen Wissens wurde sein Tross freundlich empfangen. **Goliath**, einer der „Hohen Bewahrer“, von denen es in der Festung zu dieser Zeit ein gutes Dutzend gab, bot sich den Gästen als Führer an.

Ganz im Gegensatz zum schlichten Äußeren zeugte das Innere der Festung von der großen Kunstfertigkeit ihrer Erschaffer. Basalt und Granit zeigten sich fugenlos miteinander verbunden. Einzelne Kammern waren scheinbar wahllos mit großen Hallen oder tiefen Klüften vernetzt. Nur ein Wesen wie Borbarad, gesegnet mit herausragendem räumlichem Vorstellungsvermögen, war in der Lage, das komplizierte Muster der teilweise nur fliegend zu erreichenden Räume in einen losen Zusammenhang zu bringen. Der Alveraniar des Verbotenen Wissens ahnte, dass es weitere geheime Räume geben musste, die so gelegen waren, dass es Wunder oder mächtiger Zauberei bedurfte, sie zu

betreten. Riesige Kavernen beherbergten hunderte Steintafeln und Tonkrüge voller Schriftrollen. Auch die Wände Garageymas waren fast vollständig mit Schriftzeichen und Bildnissen bedeckt. Borbarad erkannte einige von ihnen als Schutzsiegel und Zauberflüche, die Eindringlinge zurückschlagen sollten, insbesondere die Anhänger des Widersachers. Die Festung war offensichtlich für eine sehr viel größere Zahl von Gargym geschaffen worden, vielleicht war sie gar in der Lage, ihrem gesamten Volk Zuflucht zu bieten. Lavaströme durchzogen die Festung wie Adern eines Körpers. Sie schienen den Gargym als Sikaryanquelle zu dienen – wie auch die Golemschwingen ernährten sie sich von der kosmischen Energie.

Der Leib eines Gargym war flugfähig und maß regelmäßig zwischen zehn und zwölf Spann, war bis zu 200 Stein schwer und konnte bis zu 500 Jahre alt werden. Er präsentierte sich hochgewachsen, schlank, versehen mit langen Armen und kräftigen Beinen. Schwarze, scharfe Krallen wuchsen aus den vier Fingern jeder Hand und den vier Zehen jedes Fußes, zwei weitere Greifglieder aus dem Ellenbogen. Ein Gargym hatte außerdem einen gleichermaßen filigranen und kräftigen Schwanz, der mit tödlichen Stacheln gespickt war. Das langgezogene Gesicht der Gargym wirkte ausdruckslos, mit tief darinliegenden, schmalen, gelblichen Augen. Auf Stirn und Brust prangten die Zeichen ihrer Bürde: Markante Wülste, die jeweils einen rotglühenden Punkt umschlossen, welche als Tore ihrer Seele und Zentren ihrer inneren Magie galten. Der Körper des Gargym vereinte die Sphärenkräfte des Seins und des Möglichen, Sikaryan und Nayrakis. Folgerichtig verfügte er sowohl über astrale als auch über karmale Kräfte. Die Gargym bemühten sich um Erleuchtung und ein reines Karma, daher mehrten sie die göttliche Essenz seit Jahrtausenden und versuchten, sie zu beherrschen. Eine Folge daraus war, dass ihre Körper weder Luft, Wasser noch Wärme benötigten und resistent geworden war gegen Gifte und Krankheiten – bei ihren Verwandten, den Golemschwingen, verhielt es sich ähnlich, allerdings brauchten sie Atemluft und konnten durch mineralische, nicht jedoch durch pflanzliche Gifte verwundet werden. Diese Gabe war Segen und Fluch zugleich, denn sie ging mit einem immer wieder-



kehrenden, unbändigen Durst nach Sikaryan einher. Der Sikaryanbedarf einer Golemschwinge war moderat, sie kam mit einer Menge, wie sie einem Kaninchen innewohnte, rund eine Woche lang aus. Der Nahrungsbedarf eines durchschnittlichen Menschen lag damit ungleich höher, so wie der Sikaryanhunger eines Gargym den Hunger eines Menschen um ein zigfaches überstieg. Mit untrüglichem Gespür folgten die Gargym den magischen Kraftlinien, um sich in ihrer Nähe schlafen zu legen und zu regenerieren. Sikaryan absorbierten sie über die beiden rotglühenden Punkte auf ihrem Leib. Diese stellten folglich ihre größte Schwachstelle dar. Wurden die Zentren der Kraft zerstört oder blockiert, konnte kein Schlaf den Gargym mehr regenerieren, keine Kraft seinen Durst stillen. Fern jeder sie stärkenden astralen Energie waren ihre Fähigkeiten und Sinne schon nach kurzer Zeit rapidem Verfall ausgesetzt. Die gräuliche, eisenharte Haut der Gargym war oft bedingt durch Sikaryanmangel mit dunklen, klaffenden Flecken übersetzt, ähnlich den Beulen einer schrecklichen Pest, verätzt, vernarbend und krank. Schon nach wenigen Tagen ungestillten Durstes suchte sie der Wahnsinn heim und schließlich der Fluch der Famor.



Borbarad erkannte, dass „Famor“ eine Mutation war, die dem Vampirismus ähnelte, und fragte sich, ob der Namenlose und Twelwan, welche die ersten Vampire erschaffen hatten, ihre Finger im Spiel hatten. Hatte die Abscheu der Gargym gegenüber dem Namenlosen mit ihrer Verwandlung zu tun? Die Famor galten als die verlorenen Seelen der Gargym. Versiegte die letzte Hoffnung eines Gargym auf Sikaryan, überkam ihn ein dunkler Trieb, und er begann, nach der Lebenskraft anderer Lebewesen zu lechzen, um aus dieser die wertvolle Essenz zu ziehen. Gab er diesem Trieb nur ein einzelnes Mal nach, gab es kein Zurück mehr. Seine Seele verdunkelte sich, und seine Gier nach fremden Leben zermürbte ihn bitterlich. Äußerlich indes erstrahlte er zu neuer Herrlichkeit. Seine dunklen, klaffenden Flecken, hervorgerufen durch den Hunger, verheilten, seine Sinne schärfen sich erheblich, und seine Alterung hörte auf. Er verlor seinen Schatten und sein Spiegelbild verblasste – auch dies deutete auf das Wirken des Widersachers hin. Seine Haut verdunkelte sich, seine Augen leuchteten heller. Er wurde zu einem Einzelgänger und Egoisten, einem gierigen, aber bedachten Schrecken. Jeder Famor war ein dunkler Bruder der weisen Schwingenalpen, ein auf ewig Verfluchter. Auch seine magischen Kräfte nahmen zu. Die Famor beherrschten in erweitertem Maße Illusion, Tarnung, Manipulation und Täuschung. Manche schlichen sich gar in die Träume und Gedanken ihrer Opfer, die sich aus den Reihen jener rekrutierten, die reich an Sikaryan waren, und legten ihnen einen Fluch auf, das „Mal der Famor“. An der Stelle, die der Famor berührt hatte, bildete sich ein schwarzer, eiternder Fleck, der das Opfer mit seinem dunklen Peiniger verband. Die Verbindung kanalisierte das Sikaryan des Opfers auf den Famor. Der Sikaryanraub kam den Bestohlenen teuer zu stehen. Binnen Monaten oder gar Wochen siechten sein Körper und seine Seele jämmerlich dahin. Verstarb er, musste das Famor sich ein anderes Opfer suchen.



Verstreut über die Festung waren einzelne Schreine vergessener Götter zu finden. Diese Entitäten wurden nicht verehrt, vielmehr sollten diese Orte die Sterblichen an die Fehler und Gräueltaten der jeweiligen Götzen erinnern. Von Ezzar, dem mutmaßlichen, in Schande gefallenen Erschaffer der Gargym, war nichts zu sehen. Borbarad wusste aber, dass es tief im Herzen des Berges eine geheime Kammer geben musste, in welcher die Essenz oder der wahre Name ihres Gottes verborgen war, sorgsam eingeschlossen und geschützt vor den Manipulatoren der Welt. Der Gedanke faszinierte den Alveraniar des Verbotenen Wissens. Nur selten kamen Sterbliche zu der Erkenntnis, dass sie von der Präsenz der Unsterblichen nicht profitierten, sondern dass diese ihnen bei ihrer Entwicklung und ihrem Vorankommen im Weg standen. Eine Empfindung, die Borbarad voll und ganz teilte. Wer, wenn nicht er, dessen Pläne immer wieder durch Unsterbliche vereitelt wurden.

Die Bewahrer bestätigten Borbarad freimütig, dass das Wissen, das in den alten Schriften verborgen lag, die Gewissheiten nahezu aller Einwohner Rakshazars auf den Kopf stellen würden, sollte es ihnen je gelingen, sie zu übersetzen. Borbarad fragte Goliath darauf frei heraus, warum er ihm das alles erzählte, er wisse doch bestimmt, was sein Gast vorhabe. Goliath erwiderte, dass sein Vorhaben misslingen werde und es folglich keinen Grund gäbe, ihm etwas zu verschweigen. „Das werden wir noch sehen“, entgegnete der Alveraniar des Verbotenen Wissens, verabschiedete sich von seinem Gastgeber und verließ die Festung.

Borbarads Truppen unternahmen es, die Feste zu belagern. Die Schutzzauber der Festung erkannten die veränderte Geisteshaltung der Belagerer. Sie hatten Borbarad bei seinem ersten Besuch eingelassen, weil er in Frieden gekommen war, nun, da er als Eroberer auftrat, verwehrten sie ihm und seinen Verbündeten den Eintritt. Die Belagerung schleppte sich hin, dauerte erst ein Jahr, dann ein zweites. Und es bestand keine Chance, die Verteidiger auszuhungern. Diese bezogen ihr Sikaryan direkt aus den unterirdischen Lavaströmen und benötigten ansonsten keine Güter, um zu überleben. Der Alveraniar des Verbotenen Wissens wurde zunehmend zornig, weil nichts zu

helfen schien, nicht seine eigene Magie, nicht der Sphärenschlüssel, nicht der Stein der tiefsten Nacht, nicht die Artefakte der Grolme, mit denen er einen Beistandsvertrag geschlossen hatte, nicht die Stärke der Gargylen.

Erst als Borbarad ein Bündnis mit dem Famor Davidon schloss, wendete sich das Blatt. Borbarad sorgte dafür, dass sein neuer Alliierte sich am Sphärenschlüssel laben konnte, der über schier unerschöpfliche astrale Vorräte verfügte. Im Gegenzug versorgte der Famor ihn mit Informationen. Der Alveraniar des Verbotenen Wissens erfuhr, dass die mächtigsten unter den Gargym es vermochten, die wahre Kraft ihrer unbändigen Magie zu entfesseln. Unter den gemeinen Gargym indes waren die großen Werke ihrer Tradition und Kunst weitestgehend vergessen. Nur die hohen Wächter allen Wissens kannten, bewahrten und praktizierten die magischen Künste ihres Volkes noch in ihrer ursprünglichen Form. Die hohe Kunst dieser Weisen, erklärte Davidon, sei fern von allem Weltlichen und vielmehr von göttlichem Maße. Sie seien in der Lage, durch puren Willen Tore in fremde Sphären zu öffnen, mit magischem Blick zu fernen Orten und gar durch die Zeiten zu sehen, arkane Muster für die Ewigkeit zu stricken und selbst göttliche Flüche zu brechen. Einst hätten sie sogar die Macht besessen, die Wacht des Hohen Drachen Menacor über den Limbus zu umgehen, dem Totenvogel Golgari eine frisch verstorbene Seele zu entreißen und so verwirktes Leben wiederzuerwecken.

Die magischen Fähigkeiten der gewöhnlichen Gargym waren deutlich schwächer, aber immer noch beeindruckend. Ihre spruch- und gestenlos vollzogenen Zauber beruhten hauptsächlich auf Intuition und Emotion. Die Energien blieben ungezügelt und von rohem, wilden Charakter. Es konnte zu spontanen Entladungen in Form von arkanen Stößen oder Explosionen kommen. Die Magie der Gargym konnte mit den Aspekten Einfluss und Herrschaft als betäubende Welle Einfluss auf Geist und Psyche nehmen. Auch heilerische Fähigkeiten waren den Gargym nicht fremd, wenn auch in geringerem Maße. Zudem schien die Gargym-Magie nicht von den verheerenden Auswirkungen der Kritischen Essenz betroffen zu sein.



Borbarad wusste nun, dass er schwerere Geschütze auffahren musste. Er ließ Zulipan und Zambronius ein Artefakt namens Stein der tiefsten Nacht nutzen, um unzählige Statuen aus Schwefel und Gestein aus dem Gebirge zu brechen und sie als nur grob ausgeformte, dafür aber umso gewaltigere Gargylen zum Leben zu erwecken. Zugleich ging er daran, die Kraftlinien umzubiegen, die sich im Bereich der Festung schnitten, eine Fähigkeit, die er während einer früheren Inkarnation erworben hatte. Eigentlich war Garagyma ein Nexus, an dem sich drei mächtige Kraftlinien schnitten, darunter eine, die einst über Marhynia gelaufen war. Trotz des Aufruhrs, den der Kataklysmus im Goldenen Netz verursacht hatte, war dieser Knotenpunkt erstaunlich stabil, was der Lage der Festung am Rand von Rakshazar geschuldet war. Borbarad entschied, den Knoten nicht zu zerstören, womöglich würde er ihm eines Tages noch nützlich sein. Aber er verlagerte ihn um einige Meilen weit weg, bis ins *Tal der Klagen* hinein. Dadurch wurde der astrale Fluss, der die Lavaströme mit Sikaryan auflud, unterbrochen.

Die Regeneration der Gargym entzog den Lavaströmen nun rasend schnell die Energie. Um den Vorgang zu beschleunigen, flogen die Golemschwingen nun Tag und Nacht Angriffe auf die Festung. Die Gargym konnten diese Attacken nur abwehren, indem sie ihre Astralenergie einsetzten, was sie weitere Sikaryan kostete, entstammte die Sternenkraft doch dem Urprinzip, das alles symbolisiert, was wirklich ist. Die Verluste unter den Gargylen waren gewaltig, insbesondere unter denen, die wenig kunstfertig aus den Schwefelklippen herausgebrochen worden waren, aber die Kraft der Gargym versiegte sichtbar mit jeder Minute, die verging.

Es war ein grolmisches Artefakt, welches das Eingangsportal der Feste zerschmetterte. Borbarad trat ein und plante, die Kapitulation der Gargym zu fordern, doch er fand keinen, der eine solche hätte erklären können. Die Feinde lagen überall verstreut in der Festung herum, regungslos, schwach, dem Tod näher als dem Leben, übersät von furchtbaren Wunden, nicht einmal in der Lage, ihrem Schicksal zu entgehen, indem sie sich in Famor verwandelten. Es hatte sich keine einzige Sikaryanquelle mehr gefunden, an der sie sich hätten

bedienen können, nicht einmal ihre eigenen Artgenossen, deren Sikaryan ebenso versiegt war wie das ihre. Borbarad hatte nicht vor, die Gargym zu töten, sie erfüllten eine überaus wichtige Aufgabe und sollten dies auch weiterhin tun. Es genügte, wenn sie so lange außer Gefecht gesetzt blieben, um seinen eigenen Plänen nicht länger in die Quere zu kommen. Er nutzte den Sphärenschlüssel, sie mit Sikaryan zu versorgen, gerade genug, um zu überleben, doch zu wenig, um ihre Beweglichkeit zurückzuerlangen.

Borbarad beherrschte die alten riesländischen Sprachen aus der Zeit vor dem Kataklysmus. Auch wenn es Jahrtausende her war, er hatte, wenn auch in anderer Gestalt, in den alten Zeiten gelebt und natürlich auch die Sprachen des Imperiums erlernt. Zulipan ließ es sich nicht nehmen, die alten Sprachen ebenfalls zu studieren. Da sein Meister alle Hände voll damit zu tun hatte, die gewaltigen Bibliotheken der Feste zu durchforsten, bediente er sich dazu grolmischer Übersetzungsartefakte. Der begabte Magier lernte schnell und beherrschte nach rund drei Wochen ein passables Alt-Marhym einschließlich der zugehörigen Schriftsprache.

Bevor Borbarad ins Riesland aufgebrochen war, hatte er nicht genau gewusst, welches Wissen er den Gargym entreißen wollte. Doch das Gespräch mit Goliath hatte ihm die Augen geöffnet. Im Laufe der Geschichte war er ein ums andere Mal gescheitert, weil andere Unsterbliche sich ihm entgegenwarfen und seine Pläne vereitelten, allen voran sein Bruder, der Alveraniar des Verborgenen Wissens. Mehr noch. Die Unsterblichen vereitelten nicht nur seine eigenen Pläne, sie hinderten auch alle Sterblichen daran, sich weiterzuentwickeln, über sich selbst hinauszuwachsen und die Begrenztheit ihres stets vom Tode bedrohten Daseins zu überwinden. Unweigerlich kam Borbarad der Name Marhyna oder auch Mada in den Sinn. Es war so offensichtlich, und doch hatte er es nie begriffen. Sie hatte es gewusst, von Anfang an. Die Unsterblichen waren die Geißel der Sterblichen, nicht ihre Rettung. Sicher, jene, die sich Götter nannten, schützten die Sterblichen vor jenen, die sie Dämonen hießen. Doch wer waren denn die Dämonen? Andere Unsterbliche, welche die Intrigen ihrer eigenen Artgenossen in die



Niederhöllen gezwungen hatten. „Wieder einmal haben wir die Sterblichen gerettet.“ „Wir haben sie aber auch erst in Gefahr gebracht.“ Und nicht einmal dieser Schutz geschah uneigennützig. Die Götter beschützten das Leben der Sterblichen, um zu ihrem eigenen Vorteil deren Seelen ernten zu können. Wären die Sterblichen nicht unentbehrliche Kraftquelle für die Götter, hätten die Unsterblichen sie mit der ihnen eigenen Willkür herumgestoßen, kommandiert und bestraft, so wie sie es auch seit jeher mit dem Alveraniar des Verbotenen Wissens taten.

Das Imperium hatte kurz davor gestanden, all das zu beenden, um ein für allemal die Freiheit der Sterblichen zu erstreiten. Und wieder einmal hatten die Unsterblichen sie gehindert, ihr Potenzial zu entfalten, und alles vernichtet. Das Riesland, die einst zivilisierteste Region Deres, war durch den Kometen in die steinzeitliche Barbarei zurückgeworfen worden, aus der es vermutlich nie wieder würde entkommen können. Nicht, solange auch nur einer der Unsterblichen am Leben war. Marhyna. Sie hatte in die richtige Richtung gedacht, damals, am Ende des dritten Zeitalters. Sie hatte sich nur nicht getraut, weit genug zu denken. Ihre Heldentat, welche die anderen Unsterblichen einen Frevel nannten, hatte den Sterblichen die Magie gebracht, auf dass sie besser gewappnet seien gegen die Unsterblichen und ihre Taten. Als ob die Magie die Unsterblichen jemals davon abhalten würde, ihr Schindluder mit den Sterblichen zu treiben. Die Sterblichen hatten nur eine Chance, all dem zu entkommen. Alle Unsterblichen mussten vernichtet werden – durch der Sterblichen eigene Hände.

Doch damit mussten sie in die Lage versetzt werden, sich gegen den erbitterten Widerstand der Unsterblichen selbst zu göttergleichen Wesen aufzuschwingen, und genau dies ließen die Unsterblichen nicht zu. Seit unzähligen Generationen fragte sich der Alveraniar des Verbotenen Wissens, was der Sinn seines Daseins war. Was ihn dazu drängte, das Wesen der Magie zu erforschen und all ihre Möglichkeiten auszuloten. Marhyna und das Imperium, das ihren Namen trug, sie waren der Schlüssel dazu. Die Göttin, die den Sterblichen die Magie gebracht hatte, auf dass sie sich gegen die Bevormundung durch die Unsterblichen zur

Wehr setzen konnten. Das Imperium, das versucht hatte, sich der Unsterblichen ein für allemal zu entledigen. Es war so offensichtlich. Er, Borbarad, existierte, um dieses unmögliche Unterfangen möglich zu machen, um die Sterblichen zu befreien, auf dass sie ihr volles Potenzial entfalten konnten.

Borbarad studierte sorgsam alle Quellen, die mit dem Aufstieg und Fall des Marhynianischen Imperiums zu tun hatten. Parallel rekonstruierte er mit Hilfe der alten Schriften den ursprünglichen Verlauf der riesländischen Kraftlinien und brachte dieses Wissens mit den Erkenntnissen aus seiner Zeit als Menuril in Einklang, das beschrieb, wie die Kraftlinien sich seit dem Kataklysmus verhielten. Langsam, doch unaufhaltsam nahm sein Masterplan in seinem Geist Gestalt an. Die Sterblichen waren an die Schöpfung gebunden und würden sich stets an deren Natur anpassen. Solange die Schöpfung begrenzt und endlich war, würden es auch die Sterblichen sein. Es gab nur einen Weg, den Sterblichen grenzenlose Möglichkeiten zu eröffnen: Die Schöpfung selbst musste grenzenlos werden und in die Unendlichkeit hinauswachsen, die bislang den Niederhöllen vorbehalten war. Die einzige Frage lautete somit, was er tun musste, um dieses Ziel zu erreichen. Die Antwort auf diese Frage würde ihm das alte Wissen der Gargym nicht liefern können. Diese hüteten das Wissen des Imperiums, doch das Imperium war in dem Versuch, seine Freiheit zu erstreiten, vernichtet worden. Es war also offensichtlich, dass es nicht die richtigen Antworten besessen hatte. Hier gab es nichts mehr zu finden.

Von einem auf den anderen Tag beschloss Borbarad, die Zelte abzurechen. Zulipan, der mit seinen neu erworbenen Sprachfertigkeiten gerade begonnen hatte, das Wissen der Gargym zu erforschen, war entsetzt und flehte seinen Meister an, bleiben zu dürfen. Doch Borbarad blieb unerbittlich und zwang Zulipan, mit ihm zu kommen. Es sei an der Zeit, die Gargym freizugeben, auf dass sie die ihnen zugedachte Funktion wieder ausüben könnten. Zulipan kochte innerlich und schwor, eines Tages hierher zurückzukehren und den Gargym endgültig ihre Geheimnisse zu entreißen. Einstweilen machte Borbarad dies unmöglich – er lenkte die Kraftlinien wieder zurück und ermöglichte



so den Gargym, sich zu regenerieren. Gelegenheit, sich an Borbarads Leuten zu rächen, würden sie nicht erhalten. In der Zeit, die der Regenerationsprozess dauerte, würden Borbarads Truppen längst den Westkontinent erreicht haben. Der Alveranier des Verbotenen Wissens befahl Zulipan, Zambronius und dem gargylischen Anführer Marmorklaue, gemeinsam mit den Gargylen nach Aventurien zurückzukehren und dort die gemeinsamen Pläne weiterzuverfolgen.

Er selbst reiste für einige Zeit als Sterblicher durch das Riesland, um das Wesen der Freiheit zu erforschen und schließlich in Amhas davon zu predigen. Auf diese Weise rief er eine Bewegung unter den Sklaven der Stadt in Bewegung, die schließlich zu den Angurianern werden sollte.

601 BF kam Zulipan erstmals in den Sinn, dass die Resistenz der Gargylen gegen Hellsichtmagie mit der hohen Magieresistenz der Zwerge, die er seit langem zu ergründen versuchte, korrelieren könnte. Die Gargylen waren Wesen aus Humus und Erz, hatten aber auch einen Feueranteil, der so vernachlässigbar schien, dass Fran-Horas, Borbarad und Sephrasto Aviani ihn lange übersehen hatten. Doch genau dieser Feueranteil war für die Hellsichtresistenz der Gargylen verantwortlich. Derartige Zauber stießen auf die Feuerkomponente und wurden von ihr wahlweise konsumiert, abgelenkt oder gespiegelt. Der Hellsichtzauber prallte also bereits an einer der höheren Schichten des Gargylen ab, sodass eine Analyse unmöglich wurde. Um den Zauber durchzubringen, musste die Feuerkomponente abgeschwächt, eliminiert oder umgangen werden. Borbarad und Aviani hatten verschiedene Möglichkeiten beschrieben, wie dies zu erreichen sei.

Was, wenn es sich mit der zwergischen Magieresistenz genauso verhielt? Immerhin waren die Zwerge Wesen von Humus und Feuer. Borbarad, Zulipan, Zambronius und Aviani hatten eine solche Verbindung ganz zu Beginn ausgeschlossen. Zwerge waren äußerst resistent gegen Beherrschungsmagie, Gargylen indes waren trotz ihrer Feuerkomponente besonders anfällig dafür. Daraus hatten die Magier geschlussfolgert, dass die Magieresistenz der Zwerge nicht am Element Feuer

hängen konnte. Und wenn doch? Womöglich machte die Menge, in der das feurige Element in der Kreatur vertreten war, einen Unterschied aus. Oder die Wechselwirkung mit dem Element Erz, das in Zwergenkörpern zwar auch vertreten war, aber nur in kleinen Mengen.

Zulipan ging die Entstehungsgeschichte der Zwerge noch einmal durch, so wie Borbarad sie ihn gelehrt hatte. 9.017 v. BF. hatte Ingerimm eine eigene Spezies erschaffen, die Zwerge. Die Echsen hatten ihren Siegeszug im Kampf um die Dominanz des Zehnten Zeitalters bereits während des Zeitalters der Maritimen begonnen, ihr Vorsprung war deshalb so groß, dass er kaum noch einzuholen war. Ingerimm wollte dennoch ein eigenes Volk ins Spiel bringen, das am besten noch im Zehnten, spätestens aber im Elfen Zeitalter die Rolle der dominanten Spezies erstreiten sollte. Der Schmiedegott war sich sicher, dass Marhyna mit ihren Elfen ähnliche Absichten verfolgte, aber in denen sah er kein Problem, man würde sich diesbezüglich gewiss arrangieren können. Uralte Prophezeiungen sprachen davon, dass die dominante Spezies eines der folgenden Zeitalter die Kontrolle über die Schlüssel der Elemente erlangen würde, und Ingerimm war schon lange zu der Schlussfolgerung gelangt, dass es an der Zeit war, Pyrdacor die Artefakte abzujauchen, zumindest den Erzschlüssel. Um 9.000 v. BF kämpften die Kulte des Praios und die Kulte des Pyrdacor um die Herrschaft über die Echsen. Ingerimms Volk musste also gleichermaßen gegen das Licht des Praios wie gegen Drachen gewappnet sein, wenn es bereit für den Konkurrenzkampf sein sollte.

Ingerimm versah die Zwerge mit der Fähigkeit, ohne Sonnenlicht auszukommen, auf dass sie in Höhlen tief unter der Erde leben konnten. Damit waren sie dem Einfluss des Praios entzogen und hatten zugleich einen Rückzugsort, an den die meisten Drachenarten ihnen nicht folgen konnten, oder wenn, dann nur in einer Erscheinungsform, in der sie nicht ihre volle Macht zu entfalten in der Lage waren. Der Herr über das Erz hatte gewisse Erfahrungswerte vorzuweisen. Er hatte einst gemeinsam mit Rashtul zu den fleißigsten Erschaffern von Leben gehört, er hatte auch in der Hohlwelt Tharun Leben erschaffen, und er erinnerte



sich gut an das, was dazu nötig war, auch wenn das zweite und das vierte Zeitalter, in denen sich dies alles abgespielt hatte, inzwischen im wahrsten Sinne des Wortes Äonen zurücklagen.

Ingerimm schuf die Angroschim auf der Basis seiner Zyklopen. Mit ihrem Zwergenwuchs kamen sie unter der Erde gut klar, ihre geschickten Hände machten sie zu hervorragenden Handwerkern, vor allem zu exzellenten Schmieden. Ihr Körperbau wurde von den bisher überaus erfolgreichen Orks inspiriert. Aber auch die kleinwüchsigen Wesen, die Ingerimm im vierten Zeitalter in der Hohlwelt Tharun geschaffen hatte, standen Pate. Nach einigen Überlieferungen sogar wortwörtlich. Hier heißt es, Angrosch habe lediglich seine tharunischen Kreationen geweckt und mit weiteren Fähigkeiten versehen. Im Vergleich zu Orks etwa weisen Zwerge die größere Geduld auf und sind so in der Lage, mit großer Sturheit von langer Hand vorbereitete Pläne zu verwirklichen, an welchen die Orks ob ihrer Langfristigkeit scheitern würden. So entstanden die ersten sechzehn Zwerge, acht Urväter, acht Urmütter, und siedelten sich nach ihrer Erschaffung in alten Lumniarbauten im Eisenwald an, die sie schon bald erweitern und nach ihrem Geschmack gestalten mussten. Die insektoide Prägung ihrer Behausungen sah man ihnen schon wenige Jahrhunderte später nicht mehr an.

Humus, Feuer und Erz bildeten die Basis für die zähen Wesen, die sich der Beherrschungsmagie so beharrlich widersetzen. Und die Gargylen? Sie waren gegen Beherrschungsmagie besonders anfällig, widerstanden aber der Hellsicht. War es nur das Verhältnis zwischen den Elementen, das variierte, oder gab es etwas, das Zulipan und seine Verbündeten die ganze Zeit übersehen hatten? Die Golemschwinger gingen auf die ersten Gehversuche Fran-Horas' und der Zauberer von Ash'Gabaal zurück, diese wiederum auf die feeischen Gagolschwinger, und die auf die Gargym. Und da verlor sich die Spur. Niemand wusste genau zu sagen, wann und von wem die riesländischen Ur-Gargylen erschaffen worden waren. Es gab Hinweise auf ihre Entstehung im vergessenen Achten Zeitalter unter

Beteiligung eines Gottes namens Ezzar. Dessen Identität war völlig unbestimmt, und ebenso wenig ließ sich feststellen, welche Schritte er zur Erschaffung der Gagolschwinger ergriffen hatte – wenn es ihn denn überhaupt gegeben hatte und er tatsächlich der Erschaffer der Gargylen war.

Es half nichts. Wollte Zulipan in Erfahrung bringen, was die Gargym darüber wussten, musste er dem Riesland einen erneuten Besuch abstatten. Also entsandte er den Gargyl Schattenschwinge, seinen Artgenossen Marmorklaue zu finden, der den Fall Borbarads überlebt hatte und sich seither irgendwo im Umfeld der Gorischen Wüste aufhielt. Zulipan ahnte nicht, dass auch Sephrasto Aviani versucht hatte, sich Marmorklaues Gefolgschaft zu verschern, um ihn als Werkzeug seiner Rache gegen Zulipan zu führen. Aviani, Borbarads ehemaliger Bediensteter und eigentlicher Erschaffer der Golemschwinger, war bei dem Versuch, die Magier der Drachenei-Akademie mit der Duglumspest zu infizieren, selbst erkrankt. In ihrer fünften Phase ließ er sich von Borbarad zu Stein verwandeln – bis er selbst als Golemschwinge zu neuem Leben erweckt worden war. Aviani warf Zulipan vor, der Schlacht in der Gorischen Wüste, in welcher Borbarad von Rohal entrückt worden war, ferngeblieben zu sein. Die Marmorklaue, nach Borbarads Verschwinden auf sich allein gestellt, hatte inzwischen gelernt, sich ein Stückweit von den Wünschen jener, die ihn zu beherrschen trachteten, zu emanzipieren, und hatte sich Avianas Ansinnen entzogen.

So hätte wohl auch Schattenschwinge von ihm eine Abfuhr erteilt bekommen, als er Marmorklaue schließlich aufspürte. Doch die Aussicht darauf, die Vergangenheit seiner Art erkunden zu können, ließ Marmorklaue schließlich eine andere Entscheidung treffen. Die Suche nach seinen Wurzeln war äußerst wichtig, wollte er begreifen, wer und was er war, und das wiederum musste er tun, wollte er jemals ein freies und selbstbestimmtes Individuum werden. Gemeinsam erschienen die beiden Gargylen am Pentagrammaton, wo Zulipan bereits ungeduldig auf sie wartete.



Von überall her rief Zulipan die Golemschwingen zu sich, solche, die in Borbarads Diensten gestanden hatten, und solche, die er selbst geschaffen hatte. Er wusste nicht, dass Sephrasto Aviani noch lebte und ebenfalls dabei war, eine Gargylenarmee um sich herum zu scharen. Marmorklaue hätte es ihm sagen können, doch der zog es vor zu schweigen. Falls es Aviani war, der siegreich aus diesem Konflikt hervorging, wollte er nicht derjenige sein, der ihn verraten hatte. Hinzu kam, dass Sephrasto jetzt selbst eine Golemschwinge war und Marmorklaue ihm als Artgenossen ein gewissen Mindestmaß an Loyalität schuldete. Wohl aber fiel Zulipan auf, dass viele von Borbarads Golemschwingen verschwunden schienen oder für ihn nicht zu sprechen waren. Dies stimmte ihn misstrauisch, eine Erklärung hatte er einstweilen aber noch nicht parat.

Schließlich brach Zulipan mit seinen Golemschwingen in Richtung des Rieslands auf. Anders als Borbarad wählte er nicht den Weg über Brumils Stieg. Ohne seinen Meister stand er den meisten Gefahren, die dort unten lauerten, schutzlos gegenüber, ebenso wie denen im Tal der Klagen. Borbarad hatte die Grolme auf sich eingeschworen, dass sie auch Zulipan folgen würden, war indes äußerst zweifelhaft. Und mit einigen hunderttausend Weißpelzorks, Agrim und Trollen wollte der Magier sich ebenfalls nicht anlegen. Er reiste auf dem Luftweg. Nicht auf dem Rücken einer Gargyle – so weit reichte sein Vertrauen zu den steinernen Gestalten nicht. Vielmehr setzte er den Schattenstein ein, ein riesländisches Artefakt, das er während der Magierkriege den Schattenlords abgejagt hatte, einem Geheimbund des Namenlosen, der versucht hatte, den Norden Aventuriens zu unterwerfen. Er fand einen Schatten, der ihn einhüllte und sicher über den





Unbezwingbaren Ozean trug, während die Gargylen ihn begleiteten. Die Macht des Schattens und die agrimothische Kraft, die den Golemschwingen innewohnte, schützten Zulipan und seine Getreuen selbst vor Naturgewalten wie dem Wind Gebelaus.

Den Schattenlords blieben die Truppenbewegungen so nah an ihren südlich Rakshazars gelegenen Inseln nicht verborgen, doch waren die meisten von ihnen noch damit beschäftigt, die Nachwirkungen ihrer Niederlage in den Magierkriegen zu beseitigen. Die Schattenlords Gorgafan und Darknaros indes versuchten zu ergründen, warum eine Armee von Gargylen von Aventurien aus ins Riesland zog. Der Troll Gorgafan schwang sich dazu auf einen seiner Reitdrachen und gebot einem Kontingent an Drachen, ihm zu folgen, Darknaros verwandelte sich, wie es elfische Sitte war, in einen Greifvogel.

Auch Sephrasto war der Aufbruch seines Feindes nicht verborgen geblieben, und so zogen seine Gargylen mit etwa einer Tagesreise Abstand hinter Zulipan und seinen Golemschwingen her. Sie wussten nicht genau, was der Puniner Archemagus vorhatte, aber sie würden es herausbekommen.

Zulipan bemerkte Gorgafan und seine Drachen noch über dem Unbezwingbaren Ozean. Er versuchte sie abzuschütteln, doch das war nicht möglich, die Drachen waren schneller als seine Gargylen. Da sie den Abstand aber nicht verringerten, um ihn zum Kampf zu stellen, beschloss Zulipan, sie nicht über dem Meer, sondern auf dem Festland zu konfrontieren. Dort konnte er sich im Zweifel besser verteidigen.

An den Öden Gestaden am Rande der Geistersteppe befahl Zulipan seinen Gargylen die Landung. Gorgafan entschloss sich zu einer Machtdemonstration, indem er zwei Dutzend riesige Drachen feuerspeierend über den Truppen des Archemagus kreisen ließ. Doch Zulipan hatte hinreichend genug Erfahrung darin, in brenzligen Situationen seine wahren Gefühle zu verbergen, deshalb stand er reglos und ohne eine Miene zu verziehen am Strand, um auf die Ankunft des Anführers zu warten. Auf Gorgafan machte das durchaus Eindruck. Hätten die anderen panisch die

Flucht angetreten oder sich kopflos zum Angriff entschlossen, hätte er sie als Schwächlinge eingestuft und umgehend vernichtet. Doch der fremde Magus bewies Mut und ließ sich nicht einschüchtern, obwohl er eine Konfrontation klar verlieren würde. Das imponierte dem Troll.

Zulipan hatte inzwischen zwei und zwei zusammengezählt und wusste, mit wem er es zu tun hatte. Seine Magier, die im Hohen Norden gegen die Schattenlords gekämpft hatten, hatten von einem gewaltigen Troll gesprochen, der über Eisdrachen und Gletscherwürmer gebot und davon, dass er und seinesgleichen offenbar Inseln östlich von Vallusa besaßen. Als Gorgafans Reitdrache unter großem Getöse landete und der Troll auf ihn zustapfte, hielt Zulipan ihm die Schatteninsignie entgegen.

Gorgafan ließ ein dröhnendes Lachen vernehmen, doch es gelang Zulipan, seine Fassade der Emotionslosigkeit aufrechtzuerhalten. Der Archemagus pochte darauf, dass das Artefakt ihn als Schattenlord ausweise. Gorgafan erwiderte, ein gestohlenes Artefakt eines gefallenen Kriegers mache ihn nicht zum Gesandten des Namenlosen. Außerdem seien die Schattenlords einander zu nichts verpflichtet. Die Anführerin Pardona habe einen Schattenlord getötet und seinen Platz eingenommen.

Zulipan zweifelte dies an. Er könne sich schon vorstellen, dass es den auf Eigeninteressen fokussierten Gesandten des Namenlosen schwerfalle, an einem Strang zu ziehen. Er habe diesbezüglich selbst einige Erfahrung aufzuweisen. Aber einander zu töten, das sei etwas anderes. Pardona habe den Schattenlord getötet, als sie selbst noch nicht dazugehörte. Erst danach hätten die Regeln für sie Wirksamkeit entfaltet. Und dieses Regeln seien gewiss an den Besitz der Schatteninsignie gebunden. Gorgafan stritt dies nicht länger ab.

„Nun, Schattenlord“, sagte Gorgafan spöttisch. „Dann wird es dir gewiss nichts ausmachen, einem Ordensbruder mitzuteilen, was du mit einem Rudel schwächerer Steingolems im Riesland zu suchen hast.“



Zulipan war sich klar, dass gewiss mehr als einer der Drachen einen Zauber beherrschte, mit dessen Hilfe man eine Lüge durchschauen konnte, und er traute auch seinem Gegenüber, der immerhin dem Widersacher zu Diensten war, einige Erfahrung zu. Also versuchte er es mit der Wahrheit. Dass er seit Jahren vergeblich versuchte, den Zwergen das Geheimnis ihrer Beherrschungsresistenz zu entreißen, und nun auf das Wissen der Gargym zurückgreifen wollte, um festzustellen, ob er etwas übersehen hatte.

Erneut ließ Gorgafan ein dröhnendes Lachen hören. „Mit diesem schwächlichen Abklatsch eines echten Gargym willst du das bewerkstelligen? Niemals“, verkündete er. Zulipan wies darauf hin, dass er schon einmal an der Unterwerfung der Gargym beteiligt war. „Ja, mit Hilfe des Sphärenschänders und seines Sphärenschlüssels, und selbst der war auf einen Verräter angewiesen, um nicht zu scheitern.“, erklärte der Troll und zeigte damit, dass er seine Hausaufgaben gemacht hatte und genau wusste, was im Riesland vor sich ging. „Deine Gargylen alleine werden niemals gegen die Gargym siegen. Aber wenn sie durch ein paar Dutzend Drachen unterstützt würden...“

Schweren Herzens ließ Zulipan sich auf das unerwartete Bündnisangebot ein. Er hatte kein Interesse daran, einem Gesandten des Namenlosen das Wissen der Gargym in die Hände zu spielen, zumal dieser jederzeit beschließen konnte, es gegen ihn oder seine aventurische Heimat zum Einsatz zu bringen. Aber Gorgafan hatte womöglich recht – allein für seine Gargylen war die Herausforderung womöglich zu groß. Er würde die Hilfe des Schattenlords brauchen, um die Mission zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Bis zum Sieg über die Gargym hatte Zulipan genug Zeit, um sich eine Strategie zu überlegen, den lästigen Bündnispartner loszuwerden, ohne ihm gefährliches Wissen überlassen zu müssen.

Sowohl Gorgafan als auch Zulipan entging, dass Sephrasto Aviani und Darknaros wenig später eine ganz ähnliche Unterredung führten. Der Silberelf hatte die Verhandlungen Gorgafans und Zulipans in Vogelgestalt belauscht und war seinerseits zu dem

Schluss gelangt, das Wissen der Gargym nicht in den Händen Gorgafans sehen zu wollen. Der Drachenlord war ohnehin äußerst mächtig, es würde ihm einen uneinholbaren Vorteil verschaffen. Und sich den Emporkömmling vom Westkontinent mit solch uraltem Geheimwissen vorzustellen, kam einer Beleidigung gleich. Schon die Schatteninsignie hätte niemals in seine Hände fallen dürfen. Aviani und Darknaros kamen überein, den Gargym zur Seite zu stehen und Zulipans Pläne zu vereiteln.

Gorgafan wollte sogleich Angriffspläne erörtern, doch Zulipan bremste ihn. Er wollte es zunächst auf dem Verhandlungswege versuchen. Wie einst an der Seite Borbarads näherte er sich der Feste Garageyma in Begleitung des Drachenlords. Der Archemagus warnte den Troll, seine Gedanken frei von seinen Eroberungsabsichten zu halten, nur dann würden sich die Abwehrmechanismen der Feste nicht sogleich gegen die Besucher wenden. Es überraschte Zulipan nicht, dass sie erneut von Goliath empfangen wurden. Allerdings war er erstaunt, in welchem jämmerlichem Zustand sich der Gargym befand. Der Angriff Borbarads und seiner Verbündeten auf Garageyma, bei dem er wochenlang mit dem überlebensnotwendigen Minimum an Sikaryan hatte auskommen müssen, und weitere Kämpfe in den darauffolgenden Jahren hatten ihre Spuren hinterlassen. Der Gargym wirkte alt und verbraucht, und es waren nicht mehr alle seine Körperteile vorhanden. Der Verwandlung in einen Famor war er offenbar mehr als einmal nur mit knapper Not entgangen.

Goliath war erzürnt, dass seine Feinde in der Feste erschienen. Dem Schattenlord verweigerte er jegliches Gespräch – der Groll der Gargym auf die Diener des Widersachers war zu groß, als dass er über seinen Schatten hätte springen können. Zulipan schmunzelte – genau das war es, worauf er gehofft hatte, so konnte er Goliath unter vier Augen sprechen. Borbarads Schergen waren zwar ebenfalls recht rau mit den Gargym umgesprungen, aber sie hatten davon Abstand genommen, sie auszulöschen oder ihre Verwandlung in Famor in Kauf zu nehmen, das rechnete Goliath Zulipan als Pluspunkt an.



Der Archemagus machte keinen Hehl daraus, um welche Art von Wissen es ihm ging. Die Entstehungsgeschichte der Gargym, ihre genaue Zusammensetzung und ihr sonstiges Verhältnis zu den Elementen. Alles, was Schlussfolgerungen darüber zuließ, woher die Resistenzen und Anfälligkeiten ihrer Nachfahren, der Gargylen, für bestimmte Spielarten der Magie rührten. Gorgafan indes werde sich nicht damit zufriedengeben, für ihn sei potenziell das gesamte Wissen der Gargym interessant. Den Gargym, behauptete er, blieben somit zwei Optionen. Sie könnten Zulipan sein Ansinnen verweigern, dann würde er Seite an Seite mit dem Drachenlord kämpfen und das gewünschte Wissen mit Gewalt an sich reißen. Oder sie könnten ihm geben, was er verlangte, und er würde sich vom Drachenlord abwenden, der allein gewiss sehr viel schlechtere Karten hätte, gegen die Gargym zu bestehen.

Goliath erwiderte, diese Perfidie sei nicht einmal eine Erwiderung wert, und setzte Zulipan vor die Tür. Gorgafan und Zulipan arbeiteten nun einen Schlachtplan aus, und wenige Tage später rückten ihre Truppen gegen Garageyma vor. Mit den Drachen an ihrer Seite konnten sie auf wochenlange Belagerungen verzichten – das Drachenfeuer schmolz und brannte gewaltige Löcher in die Festungsmauern, durch welche die Angreifer bald in die Festung würden einrücken können. Die Gargym attackierten die Aggressoren von außen mit technologischer Finesse und Magie, doch die Schäden, die sie anrichteten, blieben überschaubar. Doch noch bevor den Truppen der Aggressoren der Durchbruch gelang, wurden diese auf einmal zu ihrer wie der Gargym Überraschung von hinten attackiert.

Zulipan erkannte, dass es Gargylen waren, welche seine eigenen Gargylen und Gorgafans Drachen in die Mangel nahmen. Er erkannte außerdem, dass einige von ihnen in Borbarads Diensten gestanden hatten, andere wiederum höchstens einige Tage alt waren. Alles andere blieb ihm unklar. Warum hatten sich die Gargylen zu einer Armee zusammengerottet, und warum wandten sie sich gegen ihn? Zulipan warf seine Beherrschungsmagie in die Waagschale, doch sein gesamtes Arsenal blieb wirkungslos. Die Gargylen wurden durch eine Magie geschützt, die mächtiger war als seine Zauber.

Die Gargym konnten sich zwar auch keinen Reim auf die unerwarteten Verbündeten machen, warfen aber nun ihrerseits alles in die Schlacht, was sie hatten. Zulipan und Gorgafan waren zum Rückzug gezwungen. Darknaros schickte Sephrasto daraufhin zu Verhandlungen in die Gargymfeste und beschwor ihn, ihr Bündnis auf gar keinen Fall zu offenbaren. Sollten die Gargym gewahrwerden, dass ein Diener des Widersachers involviert war, würden sie jede Übereinkunft verweigern.

In der Zwischenzeit gerieten Gorgafan und Zulipan in einen heftigen Streit. Gorgafan forderte eine Erklärung für das Auftauchen der feindlichen Gargylen, die Zulipan jedoch nicht liefern konnte. Sephrasto hatte sich nicht zu erkennen gegeben, der Archemagus hatte keine Idee, was sie zu ihrem Handeln motivierte. Die angespannte Situation zwischen dem Troll und dem menschlichen Magier bestimmte die nächsten Wochen. Ihre Truppen lieferten sich Scharmützel mit den feindlichen Gargylen, deren Ziel darin bestand, einen der Feinde gefangenzusetzen und ihn zu verhören.

Insbesondere die Drachen erwiesen sich als recht erfolgreich darin, feindliche Gargylen einzufangen. Zu Zulipans persönlichem Frust widersetzten sich die Gefangenen jedoch jedem Versuch, sie einem Verhör zu unterziehen. Einige versteinerten sogar, sobald er versuchte, einen Beherrschungszauber auf sie zu wirken. Gorgafan tobte und beschuldigte Zulipan, ihn entweder hinters Licht führen zu wollen oder ein Versager zu sein. Er befahl den Zauberwirkern unter seinen Drachen, anstelle des Archemagus ihr Glück zu versuchen. Doch auch sie scheiterten. Dies beendete abrupt seinen Groll gegen den Rektor des Pentagrammaton. Offenbar waren hier Kräfte am Werk, die sie noch nicht verstanden.

Die Schlachten zwischen den Gargylen waren nicht unbemerkt geblieben. Die Schwefelklippen wurden von den Trollen Gamkaltors beansprucht, die hier große Sklavenlager betrieben, deren Bewohner für ihre riesenhaften Herren Erze förderten. Der Trollkönig beschloss, nach dem Rechten zu sehen, und ließ seine Soldaten ausrücken. Der Anführer der trollischen Truppen hörte auf den Namen Grostampf Sohn des



Nogrostampf, und sein fehlender Mittelfinger an der rechten Hand legte Zeugnis davon ab, dass er dem Widersacher zugeneigt war. Gorgafan beschloss daher, mit ihm ein Gespräch von Troll zu Troll zu führen. Der Drachenlord hatte kein Interesse daran, den Trollen die Lage von Garageyma zu offenbaren, sonst hätte er sich bemüht, Gankaltor zu überzeugen, an seiner Seite in den Krieg einzutreten. Stattdessen machte er Grostampf begreiflich, dass er im Namen ihres namenlosen Gottes handelte und dass seine Mission für den Widersacher von größter Wichtigkeit war. Als Grostampf ihm endlich glaubte, zog er sich mit seinen Truppen zurück, um seinem König Bericht zu erstatten.

Für Zulipan, dessen geistige Ressourcen bis dahin zu 90 Prozent von dem polternden Troll in seinem Umfeld beansprucht worden waren, bedeutete dies eine willkommene Ruhepause, die er zum Nachdenken nutzen konnte. Etwas beschützte die feindlichen Gargylen. Es konnte keine Magie sein, so wie er sie kannte, die hätten seine Hellsicht- und Analysezauber offenbart. Es gab nur eine Spielart der Magie, die davon ausgenommen war – die Mythos-Magie, die mit jenen, die von jenseits der Sphären kamen, in Verbindung stand. Aber diese trat nur selten in Erscheinung. Borbarad hatte sie einst erwähnt, ohne näher darauf einzugehen. Wenn er ihr in seinen früheren Inkarnationen begegnet war, dann meist in Zusammenhang mit den Archäern, die er lange Zeit erforscht hatte. Doch die Bashuriden waren fort, und seither trat die Mythos-Magie nur noch selten in Erscheinung. Aber etwas anderes konnte diesen Schutz bewerkstelligen – Namenlose Liturgien.

Der Archemagus konfrontierte Gorgafan nach dessen Rückkehr mit seinem Verdacht, und das Antlitz des Trolls verfinsterte sich. Ja, natürlich, das musste es sein. Augenscheinlich hatte einer der anderen Schattenlords seinen Aufbruch ins Riesland beobachtet und intrigierte nun gegen ihn. Gorgafan und Zulipan flogen nun einen Großangriff gegen das feindliche Heerlager, was große Verluste auf beiden Seiten nach sich zog. Es war Zulipan, dem der Schwarze Vogel auffiel, der sich beständig in der Nähe der Gargylen aufhielt. Er machte den Troll darauf aufmerksam, der jetzt genau wusste, wer sein Gegner war.

Gorgafan ging auf Darknaros los und versuchte ihn mit Keulenhieben und Drachenfeuer vom Himmel zu holen. Dem Silberelfen blieb nur, die Flucht anzutreten. Es entbrannte eine wilde Jagd durch Schwefelklippen, Tal der Klagen und Geistersteppe, wo es Gorgafan endlich gelang, Darknaros einen mächtigen Hieb zu versetzen, sodass er trudelte und abstürzte. Gorgafans und Zulipans Truppen gingen ihrerseits tiefer, konnten Darknaros jedoch nicht finden – offenbar war es ihm gelungen, eine Liturgie oder einen Zauber zu wirken, um sich in Sicherheit zu bringen.

Der Puniner Magier äußerte die Vermutung, dass die feindlichen Gargylen für eine Weile ohne Schutz sein würden, jetzt sei die Zeit für ein Verhör gekommen. Er sollte recht behalten. Endlich gelang es ihm, einen der gefangenen Gargylen unter seinen Beherrschungszauber zu zwingen. Als er erfuhr, wer hinter der Intervention der feindlichen Golemschwinge steckte und warum, entgleisten ihm die Gesichtszüge. Sephrasto Aviani, der zur Golemschwinge geworden war, die Schlacht zwischen Rohal und Borbarad überlebt hatte und nun Rache an ihm nehmen wollte, weil er nicht am Krieg der Magier teilgenommen hatte... Zulipan hätte mit allem gerechnet, aber nicht damit.

Das bedeutete zugleich, dass ihr Vorhaben auf verlorenem Posten stand. Aviani war ein wahrer Meister in der Erschaffung und Modifikation von Golemschwingen. Sein Wissen auf diesem Spezialgebiet überstieg selbst das von Borbarad, von dem Zulipans ganz zu schweigen. Er konnte die Gargym anleiten, Körper für neue Golemschwinge aus dem Stein zu schlagen, der ihnen fast unbegrenzt zur Verfügung stand, und daraus dann neue Golemschwinge schaffen. Zulipan hätte Steinmetze zur Fertigung neuer Golemschwinge benötigt, doch er hatte keinen ins Riesland mitgenommen.

Diesbezüglich wusste Gorgafan Rat. Überall im Riesland fanden sich gewaltige Statuen aus Schattenstein, angeblich Überreste der Schwarzen Steinriesen, die der Gigant Phekor während der Gigantenkriege geschaffen und gen Westen geschickt haben soll. Die prominenteste war der Koloss von Rimtheym, aber hier, in den Ödlanden des Westens,



nah am Ehernen Schwert, gab es durchaus mehr von ihnen. Zulipan verstand, und bald hatte er über ein Dutzend der gewaltigen Statuen in Golemschwingen verwandelt.

Erneut entbrannte eine gewaltige Schlacht um Garageyma. Sephrastos Golemschwingen und die Gargym waren zahlenmäßig bei weitem überlegen und selbst ohne Darknaros, welcher der Schlacht fernblieb, bestens für den Kampf gerüstet. Aber gegen die Riesen aus Schattenstein hatten sie kaum eine Chance, zumal Gorgafan und Zulipan mit ihren Schatteninsignien zahllose Schrecken herbeiriefen, um sie im Kampf zu unterstützen.

Schließlich durchbrachen die Schwarzen Steinriesen die Mauern der Festung, was Zulipan und Gorgafan als Zeichen zum Einrückien verstanden. Die Gargym entfesselten magische Urgewalten, doch die Allianz aus drachischen Zauberwirkern, einem Schattenlord, dem begabtesten Borbarad-Schüler und herbeigerufenen Schrecken war ihnen ebenbürtig.

Nun zogen die Anführer selbst in die Schlacht. Goliath ging auf Gorgafan los, Sephrasto auf Zulipan. Ein Zauber der Gargym versetzte Teile Garageymas in eine andere Globule, sodass die sinistren Zauberkundigen ihre Gargylen, Schatten und Drachen nicht zu Hilfe rufen konnten. Beide Duelle dauerten viele Stunden und wurden mit Erbitterung gefochten. Mit Gorgafan und Goliath trafen zwei Vertreter der ältesten und mächtigsten Völker des Rieslands aufeinander, die einander ob ihrer jeweiligen Beziehungen zum Widersacher mit Inbrunst hassten, mit Zulipan und Aviani zwei Günstlinge des Alveraniars des Verbotenen Wissens, die um ihr Recht stritten, sein Erbe anzutreten.

Am Ende siegte Goliath über Gorgafan und schleuderte den gewaltigen Körper des Trolls aus der Globule heraus und ebenso aus der Feste. Gorgafans Drachen setzten ihm nach und konnten den Fall seines leblosen Körpers aufhalten, bevor er am Boden aufschlug. Da ihr Herr keine Anstalten machte, zu erwachen, zogen sich die Drachen auf die Insel des Schattenlords zurück. Es sollte vierundzwanzig Jahre dauern, bis die drachischen

Zauberwirker Mittel und Wege fanden, ihren Herrn zu erwecken, und um sie umsetzen, benötigten sie Pardonas Hilfe und mussten ihr gegenüber Verpflichtungen eingehen, die Gorgafan noch lange teuer zu stehen kamen.

Zulipan jedoch besiegte Aviani, indem er ihn erneut in Stein verwandelte. Ein Vorgang, bei dem Sephrasto weder starb noch seinen Status als Golemschwinge verlor. Es gelang den Gargym rund zehn Jahre später, den Versteinerungszauber zu brechen und Aviani seine Bewegungsfreiheit wiederzugeben, da war Zulipan bereits tot.

Schließlich standen sich Zulipan und Goliath gegenüber. Erneut versuchte es der Archemagus mit Diplomatie. Er verkündete seine Bereitschaft, den Kampf weiterzuführen, gab aber zu, dass der Ausgang ungewiss sein würde. Beide Seiten hatten ihre Verbündeten eingebüßt. Aber Zulipan blieben seine Golemschwingen, die Schatten und die Schwarzen Steinriesen. Die Gargym hatten nur noch Avianis Golemschwingen, die jetzt, da ihr Herr versteinert war, zu unsicheren Bundesgenossen wurden, die sich nur noch widerwillig kontrollieren ließen. Die Schattenlords waren fort, der Namenlose würde also aus dem, was hier vereinbart wurde, keinen Vorteil ziehen.

Ebenso widerwillig wie angewidert gab Goliath nach und händigte Zulipan das Wissen aus, das er begehrte. Dem Archemagus fiel es wie Schuppen von den Augen. Er kannte die Theorien, nach denen nicht nur Drachen, sondern jedes magiebegabte Wesen über einen Karfunkelstein verfügt. Borbarad hatte ihn außerdem gelehrt, dass die Karfunkel womöglich aus dem Urelement Sumuryl bestanden, das die anderen Elemente ausformte. Und er selbst hatte Theorien aufgestellt, nach denen dem Sumuryl nach wie vor der Elementarcharakter der Kraft und ihres Gegen-elementes innewohnte, obwohl beide ihren Status als Element verloren hatten. Es war das Sumuryl. Zwar wohnte Gargym, Gargylen und Zwergen – sofern sie keine Zauberwirker waren – kein Karfunkel inne, wohl jedoch Spuren des Urelementes. Diese verteilten sich über den gesamten Körper und verliehen ihm



Eigenschaften, wie sie der Kraft innegewohnt hatten, als diese noch ein Element gewesen war. Und die elementare Kraft war natürlich in der Lage gewesen, magische Wirkungen zu verstärken oder zu dämpfen. Reicherte man ein Artefakt mit Spuren von Sumuryl an und verteilte es so, wie es in einem Zwergenkörper angeordnet war, konnte man damit die zwergische Magieresistenz imitieren. Zugegeben, Zulipan hatte keine Ahnung, wie Sumuryl in einem Zwergenkörper angeordnet war. Aber das würde er schon herausbekommen.

Goliath forderte von Zulipan, seine Golemschwingen und die Steinriesen zurückzuziehen, doch dieser lachte nur, rief einen Schatten herbei und ließ sich von ihm eiligst nach Aventurien zurücktragen. So kam es, dass die Gargylenkriege niemals beendet wurden. Marmorklaue schwang sich zum Anführer der Zulipan-Gargylen auf. Es sollte Jahrhunderte dauern, bis er tatsächliche Eigenständigkeit erlangte. Borbarad gelang es nach seiner Rückkehr, sich seiner Loyalität zu versichern, und nach ihm Galotta. Doch bis dahin war er frei und wuchs allmählich in seine Rolle als Anführer hinein, der zu überleben verstand und es auch andere Gargylen zu lehren vermochte. Schattenschwinge schloss sich ihm an, und ebenso Gargylen aus beiden Fraktionen, der Zulipans und der Avianis.

Einige Golemschwingen blieben bei den Gargym, andere bildeten kleine Fraktionen, von denen einige sich mit den Gargym arrangierten, während andere zu ihren erbitterten Feinden wurden. Als Aviani zehn Jahre später erweckt wurde, waren die Golemschwingen heillos zerstritten, und er konnte nur noch wenige dazu überreden, ihm zu folgen.

Den Schwarzen Steinriesen gelang es nicht, ein eigenes Bewusstsein auszubilden. Sie marodierten willkürlich in den Schwefelklippen herum, einige von ihnen griffen wiederholt Garageyma, die Gargym oder die Vertreter anderer Völker an. Den Gargym blieb nichts anderes übrig, als sie zu bekämpfen. Doch es war ein harter und langwieriger Kampf, und es ist den Gargym bis in die heutige Zeit hinein nicht gelungen, alle Schwarzen Steinriesen zu vernichten, sodass man ihnen im Tal der Klagen, in der Geistersteppe oder in den Schwefelklippen noch immer begegnen kann.

Apolda, ehemalige Gattin Zulipans, die sich von ihm getrennt hatte, als sie erfuhr, wer er wirklich war und was er tat, durch finstere Magie ins Aventurien der Gegenwart versetzt, trat schließlich eine Reise ins Riesland an, um die Schuld, die ihr Ex-Gatte gegenüber den Gargym angehäuft hatte, zu begleichen.



Sagen und Geschichten über die Gargym

»Bei Ingror, ihr glaubt nich', was ich gest'rn auf'm Bergfad sah. An Daimon me gellen Ougen, scharfe' Krall'n, mit grouße Schwing' über mer geflogen. Wollt mech fress'! Har glei' geschlag'n auf dor Bestie bis es fort. ' Wollt me wirklich fress'. Ich sag euch, e' war 'n egter Schwengenalp. Doch Ingror stand' mer bay.«

- Die aufgebrachtem Worte eines Brokthaar-Kriegers am Tag seiner Rückkehr

Adern und frisst euch dann mit Haut und Haar. Lach nicht... glaub es mir. Ich habe ihn selbst gesehen.«

- Die stetige Warnung eines Vaters zu seinem Sohn

»Ein jedes Teil des All-Einen und das Ganze selbst beginnt, entwickelt sich und endet schließlich; um darauf – bereichert – aus sich selbst etwas Nachfolgendes anzufangen. Kein Augenblick und kein Moment, kein Lachen und kein Weinen, kein Werk und kein Gedanke ist bedeutungslos, denn schließlich ist alles ein Teil des ewigen Ganzen.«

- Barules, der wissende Gargym, letzter Wächter des Wissens



»Sei stets vorsichtig mein Sohn, wenn du des Nachts nach draußen gehst, denn dort drüben – schau – auf dem Berg wohnt der große fliegende Steinorke. Im Schutz der Schatten kommt er herunter und sucht mit seinen gelben Augen nach unvorsichtigen Kindern und nimmt sie einfach mit. Das ist kein Spaß, ich spreche keine leeren Worte: Er saugt euch Maiden und Knaben das Blut aus den

Man sagt, sie wurden einst im Zeichen der Sternenleere geboren, jene, die man Gargym oder Schwingenalp nennt. Von Ezzar, einem gefallenen Gott, an der Seite des Älteren der Äonen, um ihm in Knechtschaft zu dienen, im Zeitalter des Vergessens. Und noch am Tage ihrer Befreiung schworen sie sich abzuwenden, von allen Göttern die ihnen so viel Unheil brachten, die Freiheit zum höchsten aller Güter zu erheben und selbst nach der großen Erkenntnis und Göttlichkeit zu suchen. So schmiedeten sie auch einen Pakt mit dem Volke aus Marhyn, um auf Dere ein Reich zu schaffen wider der Willkür der Göttlichen und wider dem Riesen Kalimir und dem namenlosen Gott. Sie selbst suchten nach der großen Erleuchtung und Göttlichkeit und erfüllten den Pakt mit Blüte und Erfolg. Ganze eintausend Jahre hielt an dieser Pakt, bis zum Tage als Omeris, der junge König und Helden der Schlacht von Tan Derau, den Thron bestieg. Denn dieser war durchdrungen von der Falschheit des Dreizehnten, wovon die Gargym noch warnten, doch taub waren die Ohren ihrer alten Freunde. Da zogen sich die Gargymen auf die Gipfel der Berge zurück, um dieses verlorene Reich sich selbst und den Göttern zu überlassen. Zu groß war in Marhyn die verruchte Macht, als das Hoffnung bestand. Doch nahmen sie mit das alte Wissen aus Marhynia, um



es im Kreise der "Wächter allen Wissens" für die Ewigkeit zu wahren, hoch oben in der Feste „Garageyma“, in den Schwefelklippen.

- Erzählung von Iliasianna, Philosophin und Historikerin

Einzigartig ist ihr Leib – durchströmt von astraler Energie vereint er die Sphärenkräfte des Seins, des Sikaryans, sowie einen Teil des Möglichen, des Göttlichen, des Nayrakis. In einem stetigen Weg zu Erleuchtung und reinem Karma, beherrschen und mehren sie diese göttliche Essenz seit Generationen. Dies wirkt sich auch auf ihren besonderen Fähigkeiten aus. Weder Nahrung, noch Luft, Wasser oder Wärme benötigt ihr Körper, weder Gifte noch Krankheit können ihnen schaden. Doch ist diese Gabe zugleich auch ihre größte Bürde, denn ein immer wiederkehrender, unbändiger Durst nach frischem Sikaryan sucht sie heim. So folgen sie ihrem Gespür zu den unsichtbaren magischen Kraftlinien, um sich dort in einem langen Schlaf zu regenerieren, denn sind sie fern jeder sie stärkenden astralen Energie, leiden ihre Fähigkeiten und Sinne schon nach kurzer Zeit enorm. Schon nach wenigen Tagen ungestillten Durstes sucht sie der Wahnsinn heim und schließlich der Fluch der Famor.

- Niederschrift von Uthar, einem Freund der Gargym aus dem Lager des Propheten

Der gemeine Gargym erreicht eine Größe von zehn bis zwölf Spann, ein Alter von bis zu 500 Jahren und ein Gewicht von bis zu 200 Stein. Trotz ihres hohen Gewichtes ist es ihnen möglich, mit ihren Schwingen zu fliegen. Sie sind hochgewachsene, schlanke Wesenheiten mit langen Armen und kräftigen Beinen. Ihre gräuliche, eisenharte Haut ist oftmals durch einen Mangel an Sikaryan übersät mit dunklen, klaffenden Flecken – sie scheinen verätzt, vernarbend und krank, wie die Beulen einer schrecklichen Pest. Scharfe, schwarze Krallen wachsen aus ihren vier Fingern jeder Hand und den vier Zehen jedes Fußes; zwei weitere Greifglieder aus ihren Ellenbogen. Zudem haben sie einen gleichermaßen filigranen wie auch kräftigen Schwanz, der gespickt ist mit tödlichen Stacheln. Ausdruckslos ist ihr langgezogenes Gesicht, mit den tief darin liegenden, schmalen, gelblichen Augen. Auf Stirn und Brust prangen die Zeichen ihrer Bürde: Markante Wülste, welche jeweils einen rotglühenden Punkt umschließen.

Diese beiden Punkte gelten als Tore ihrer Seele und Zentren ihrer inneren Magie. Durch sie nehmen sie die Wellen des für sie lebensnotwendigen Sikaryan in sich auf. Zugleich sind sie aber auch ihre größten Schwachstellen. Sind die Zentren der Kraft zerstört oder blockiert kann kein Schlaf den Gargym mehr regenerieren, keine Kraft seinen Durst stillen und er erliegt sie dem Fluch der Famor.

- Seite 56, aus dem Kompendium Bastiarium, von Lotaras aus Yal-Mordai

Die Mächtigsten unter den Gargym vermögen es, die wahre Macht ihrer unbändigen Magie zu entfesseln. Doch leider sind die großen Werke ihrer Tradition und Kunst unter den gemeinen Gargym weitgehend vergessen, nur die hohen Wächter allen Wissens kennen, bewahren und praktizieren die magischen Künste ihres Volkes noch in ihre ursprüngliche Form. Die hohe Kunst dieser Weisen sei "fern von allem Weltlichen" und „von göttlichem Maße" behauptete einst ein Zeuge ihres Wirkens: So sollen sie durch puren Willen Tore in fremde Sphären öffnen, mit magischem Blick zu fernen Orten und gar durch die Zeiten sehen, arkane Muster für die Ewigkeit stricken und selbst göttliche Flüche brechen. Ja, einst hätten sie sogar die Macht gehabt, Gulgari eine frisch verstorbene Seele zu entreißen und verwirktes Leben wieder zu erwecken. Ob diese Gerüchte wirklich der Wahrheit entsprechen, lässt sich heute nicht mehr mit Sicherheit sagen. Besser bekannt sind dagegen die magischen Fähigkeiten der gewöhnlichen Gargym. Das Wirken ihrer stets spruch- und gestenlos vollzogenen Zauber beruht hauptsächlich auf Intuition und Emotion. Zumeist sind diese Energien ungezügelt und von rohem, wildem Charakter: Spontane Entladungen, in Form von arkanen Stößen oder Explosionen. Als betäubende Wellen kann die Magie der Gargym auf Geist und Psyche (Einfluss und Herrschaft) wirken. Es gibt Berichte sie beherrschen in geringem Maße auch heilerische Fähigkeiten. Bei all diesem ist vor allem bemerkenswert, dass noch nie über chaotische Effekte im Zusammenhang mit dem Auftreten von Gargym-Magie berichtet wurde. Es scheint ganz so, als würde das Wirken der kritischer Essenz die Gargym nicht betreffen.

- Alte Abhandlung über die Magie der Gargym, unbekannter Autor



Gargym (DSA4.1)

Verbreitung: Im ganzen Riesland
(ca. 1000 Individuen)

Auftreten: meist einzeln, selten in kleinen Gruppe
(1W6 -3); hauptsächlich im Gebirge und Hochgebirge,
aber auch andernorts (z. B. Kraftlinien, Kraftnoten, Orte
des alten Wissens)

Größe: 10 bis 12 Spann

Gewicht: 100 bis 200 Stein

INI 13+W6 **PA** 9 / 7*

LeP 70 **RS** 5 (3) ** **KO** 15

Faust: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6

Klauen: **DK** N **AT** 13/10* **TP** 1W6+4

Schwanz: **DK** N **AT** 10/11* **TP** 2W6

GS 8 / 20* **AuP** 100 **MR** 15 **GW** ?

Besonderheiten:

Durch Feuer geblendet: -10 INI

Großflächige Metallberührung auf der Haut des Gargyms fügt diesem je 2 KR einen SP zu.

Bei einem Wurf von 3 oder weniger auf einem W20 kann der Gargym einen freien Magieeffekt erwirken.

Ihre (ungeschützten) Energiepunkte sind besonders empfindlich (RS 0, SP werden verdoppelt). Für einen Treffer muss die AT das Angreifenden dabei um 10 erschwert werden.

* Kampfwerte am Boden / in der Luft

** Verringerter RS bei Metallwaffen

Gargym (DSA5)

MU 14 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 11

FF 10 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 18

LeP 70 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** -1 **ZK** 4 **GS** 8/20 (an Land / in der Luft)

Klauen: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

Faust: **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** Mittel

Schwanz: **AT** 10 **PA** 7 **TP** 2W6 **RW** mittel

RS/BE 5 (0)* (3)**/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Empfindlichkeiten gegen unedle Metalle, Empfindlichkeiten gegen Feuer, Sikaryan-Durst

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Fliegen 10 (14/11/12), Klettern 13 (14/12/18), Körperbeherrschung 6 (12/12/18), Kraftakt 10 (18/18/18), Schwimmen 0 (12/18/18), Selbstbeherrschung 10 (14/14/18), Sinnesschärfe 7 (8/11/11), Verbergen 10 (14/11/12), Einschüchtern 8 (14/11/11), Willenskraft 11 (14/11/11)

Anzahl: 1 oder 1W6+3 (Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Gargym jagen fast alle lebendigen Wesen, da sie deren Lebenskraft benötigen. Meist tarnen sie sich reglos als Wasserspeier, um aus dem Hinterhalt und bei Dunkelheit anzugreifen. Haben sie ihr Opfer getötet, beginnen sie damit, ihm Lebenskraft zu entziehen.

Flucht: individuell nach Gargym

Magiekunde:

#**QS** 1: Gargym sind unnatürliche, böartige Jäger in der Nacht.

#**QS** 2: Gargym gieren nach Seelenkraft.

#**QS** 3+: Gargym lassen sich durch den Schein einer Fackel blenden, In Metall Gerüstete greifen sie nicht an, Metallwaffen fürchten sie.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegen unedle Metalle: Verliert der Gargym Lebenspunkte durch Metallwaffen, steigen die Schadenspunkte um 4. Großflächige Metallberührung auf der Haut des Gargyms fügt diesem je 2 KR einen SP zu. Diese Empfindlichkeit gilt gegen unedle Metalle



(z. B.: Eisen, Stahl, Blei, Kupfer) und deren Legierungen, nicht aber gegen magische Metalle oder Edelmetalle.

Empfindlichkeit von Feuerschein: Der Gargym erleidet zwei Stufen Schmerz, sobald er Feuerschein ausgesetzt ist, das heller ist als eine Kerze ist.. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

Spontaner Zauber: Bei einem Wurf von 3 oder weniger auf einem W20 kann der Gargym einen freien Magieeffekt erwirken.

**Empfindliche Energiepunkte:* Ihre (ungeschützten) Energiepunkte sind besonders empfindlich (RS 0, SP werden verdoppelt). Für einen Treffer muss die AT das Angreifenden dabei um 10 erschwert werden.

** Verringerter Rüstungsschutz gegen Metallwaffen

Die Famor

Als verlorene Seelen der Gargym kennt man die Famor. Versiegt ihre letzte Hoffnung auf Sikaryan, überkommt sie ein dunkler Trieb und sie beginnen nach der Lebenskraft anderer Wesen zu lechzen, um aus dieser die wertvolle Essenz zu ziehen. Doch haben sie diesem Trieb auch nur einmal nachgegeben, gibt es kein Zurück mehr. Ihre Seelen verdunkeln sich, und ihre Gier nach fremden Leben zermürbt sie bitterlich. Doch zugleich erstrahlen sie in neuer Herrlichkeit. Ihre dunklen klaffenden Flecken verheilen, ihre Sinne schärfen sich erheblich und sie hören auf zu altern. Sie verlieren ihren Schatten, und ihr Spiegelbild verblasst. Ihre Haut verdunkelt sich, und ihre Augen leuchten heller. Sie werden zu Einzelgängern und Egoisten, zu gierigen, aber bedachten Schrecken. Aus dem Gargym wird ein Famor, ein dunkler Bruder der weisen Schwingenalp, ein auf ewig Verfluchter. Auch ihre magischen Kräfte nehmen zu. Die Famor beherrschen in erweitertem Maße Illusion, Tarnung, Manipulation und Täuschung. Es gibt Vermutungen sie schlichen sich gar in die Träume und Gedanken ihrer Opfer und würden so jene heimsuchen, die reich an Sikaryan sind, um ihnen einen Fluch aufzuerlegen. Bekannt ist dieser Fluch als "Mal der Famor". Ein schwarzer, eiternder Fleck bildet sich an jener Stelle, die der Famor berührt hat, und verbindet das Opfer mit dem dunklen Wesen. Durch diese Verbindung raubt der Famor seinem Opfer das Sikaryan, und innerhalb von wenigen Monaten oder gar nur Wochen siecht der Körper und die Seele des Verfluchten jämmerlich dahin.

- Warnende Worte von Darimus, dem alten Sklaven

Famor (DSA4.1)

Verbreitung: Im ganzen Riesland (ca. 300 Individuen)

Auftreten: immer als Einzelgänger, man ist nirgendwo vor ihnen sicher

INI 15+W6 **PA** 12 / 8* **LeP** 100 **RS** 6 (2) ** **KO** 18

Angriffswerte wie beim Gargym

GS 10 / 24 **AuP** 200 **MR** 18 **GW** ?

Besonderheiten wie beim Gargym

Famor (DSA5)

Famor: Famore sind unberechenbare, vampirische Wesen. Ihnen stehen die vampirischen Sonderfähigkeiten Blick des Nachtmahrs sowie die vampirischen Gaben Hypnose und Ruf des Vampirs. Die Geschwindigkeit der Wesen ist stark erhöht (10 auf der Erde/24 in der Luft).

