

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

MORHIZE
KHADDUR

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

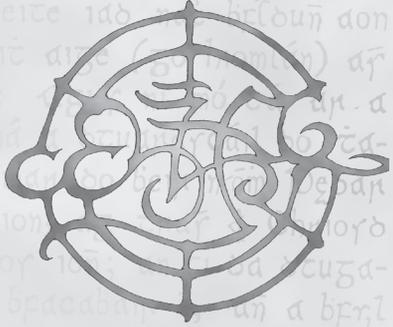
águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam á chun á
zceill.



**EIN STREIFZUG
DURCH DAS ALTE ZAUBERREICH
BEKAL BURUDOS**



... Die Menschen haben Bekal-Burudos verlassen, aber das Land ist nicht leer. Sonderbare Wesen durchstreifen ruhelos die verwüsteten Ruinen und Kultstätten der Ebenen und geborstenen Berge, und die Zwerge Fadbach-Nors haben bereits begonnen, Trutzburgen in den 'Säulen des Himmels' zu errichten, wo ihr Land an das alte Magierreich stößt, um sich vor dem zu schützen, was vielleicht einmal seinen Weg zu ihnen finden könnte ...

Aus den Reiseberichten eines Bettelmönches

1. Von den verlorenen Jahren

Das mächtige Buch, in dem die Geschichte von Bekal-Burudos aufgezeichnet wurde, umfasst hundert um hundert Seiten – eng von den unermüdlichen Händen gelehrter Männer und Frauen beschrieben, deren einziges Streben dem Erhalt des erlangten Wissens galt. Der lederne Einband ist unter der Last der Äonen lange schon brüchig und unansehnlich geworden. Auf seinem Rücken zeichnen sich deutlich die eisernen Klammern ab, die die vergilbten Seiten umkrallen, und um sie herum haben sich vom Rost hässliche Flecken gebildet. Die großen, gol-

denen Lettern auf der Vorderseite, die den stolzen Namen Bekal-Burudos bilden, sind bereits schon vor Urzeiten matt und glanzlos geworden – nun kann man sie kaum noch erkennen.

Es wundert daher niemanden, der in dem Buch ehrfürchtig blättert und vorsichtig die Seiten voneinander löst, um sie nicht noch weiter zu beschädigen, dass in den ersten Kapiteln kaum noch etwas zu entziffern ist. Die Buchstaben dort sind blass – kaum mehr als schwindende Schatten auf den mit Stockflecken übersäten Pergamenten. Nur noch wenige vermögen die uralten Schriftzeichen zu entziffern, denn das Volk, das sich ihrer bediente, ist schon lange von Morh-Khaddur verschwunden.

Unter den niedergeschriebenen Passagen aus der Geschichte von Bekal-Burudos waren aber auch Geheimnisse, die nur flüsternd weitergegeben







werden durften und so ungeheuerlich waren, dass die entsprechenden Stellen der Chronik ob des frevlerischen Inhalts über die Jahre gänzlich verdunkelten. Anderenorts hat eingedrungene Feuchtigkeit und Pilzbefall die durchscheinenden Worte unleserlich werden lassen. Ganze Seiten wurden von winzigen Schädlingen zerfressen, die unmerklich ihr zerstörerisches Werk vollbrachten – und als sie entdeckt wurden, waren große Teile des kostbaren Wissens bereits unrettbar verloren.

Aber der kundige Leser, der es wagt, das kostbare Buch ein weiteres Mal im Schein einer flackernden Kerze an einem wohlgeschützten Ort zu öffnen, um den Geheimnissen der vergangenen

Zeiten nachzuspüren, könnte in den noch entzifferbaren Passagen von einem großen, strahlenden Volk lesen, von dem nicht viel mehr überliefert wurde, als dass sie die Türme errichtet haben.

Über den Zweck der gigantischen Bauwerke ist ebenso wenig bekannt wie über das Aussehen der geheimnisvollen Rasse. Es gilt nur als sicher, dass es keines der heutzutage auf Morh-Khaddur anzutreffenden Völker gewesen sein kann, denn in keiner ihrer alten Überlieferungen gibt es einen Hinweis auf eine Vergangenheit in Bekal-Burudos. Es lässt sich in den lückenhaften Berichten auch nicht ergründen, weshalb oder wohin das 'Volk der Türme' verschwunden ist. Als die ersten Menschen in das karste Bekal-Burudos kamen und es für sich beanspruchten, fanden sie es verlassen und unbesiedelt, die Türme leer und versiegelt vor.



2. Von den Fahrern der Lichtbringer

Lange Zeit lebten die Menschen nur unter größten Entbehrungen in den öden Ländereien. Unermüdlich zogen sie mit ihrem mageren Vieh zwischen den weit voneinander



entfernt gelegenen Wasserstellen umher, an denen eine magere Vegetation gedieh, und verteidigten eifersüchtig ihre geringen Güter mit dem Mut der Verzweifelten untereinander und gegen Mitglieder anderer Völker. Das Schwert regierte sie, einen gemeinsamen König kannten sie nicht. Sie waren die neuen Herren von Bekal-Burudos, aber die Türme fürchteten und mieden sie.

Die Stämme der *Cer'erush* werden von den Weisen heute als wild und grausam angesehen, doch das ist nur bedingt richtig. Die oftmals nur zwei- bis dreihundert Mitglieder umfassenden Stammesgemeinschaften waren gezwungen, einen derartigen Lebenswandel zu führen, denn nur die Stärksten unter ihnen vermochten in der lebensfeindlichen Umwelt zu überleben, und wurde ihre Zahl einmal zu groß, drohte der gesamte Stamm zu sterben, da ihre geringen Nahrungsvorräte nicht für alle ausreichten. Untereinander lagen die Stämme der *Cer'erush* in ständigen Fehden um Gebietsrechte, Wasserlöcher, Viehbestände und Zeugungsrechte.

Dies änderte sich viele hundert Jahre nicht, bis sich – von Wissensdurst um die Vergangenheit und Neugier getrieben – Magier aus anderen fernen Reichen auf ihren Forschungsreisen nach Bekal-Burudos wagten. Sie entdeckten die uralten Türme und Wege, in sie hineinzugelangen – doch fanden sie nur wenig, von dem sie sagen konnten, sie verstünden es auch. Sie stießen noch weniger auf Dinge, die sie für sich benutzen konnten, oder die ihren Wissensdurst stillten. Was sie aber fanden, waren schier unerschöpfliche Mächte, und als sie tiefer in die fremdartige Materie eindrangen und mit ihr herumexperimentierten,

eröffneten sich ihnen unerwartete Möglichkeiten, und um die Türme begann das tote Land zu ergrünen.

Es war, als seien die Türme die schlafenden Herzen des verödeten Landes, von denen aus von nun an ein unbändiger Fluss an Kraft strömte, der Bekal-Burudos in immer engeren Bahnen





durchzog und dichte Wälder und tiefe Seen entstehen ließ. Überall verbreitete sich Leben, und die Stämme der Cer'erush, die seit unzähligen Generationen an Entbehrung und Armut gelitten hatten, erhoben die neuen 'Herren der Türme' zu ihren Göttern. Sie ließen sich zu Füßen der ehemals gefürchteten, riesenhaften Bauwerke nieder und gründeten Dörfer und Städte. Die neuen Bewohner der Türme nannten sie die *Ghwarbyyr*, was in ihrer Sprache 'Lichtbringer' bedeutete.

Die Magier in den Türmen aber waren von den Mächten, die sie in den Tiefen der Türme geweckt hatten, derart verückt, dass sie die Menschen vor ihren Mauern und deren Belange vollkommen ignorierten. Ihr ganzes Streben war nach innen gerichtet, und tiefer und tiefer drangen sie in die Geheimnisse der Türme und deren Funktionsweise vor. Von den Gesetzen des Multiversums lernten sie, erlangten Erkenntnisse von der Bestimmung der Menschheit und der anderen Völker, begriffen die verschiedenen Existenzebenen und den Zyklus der Konstellationen der Welten – zumindest glaubten die von Wissen Trunkenen dies in ihrer unermesslichen Hybris. Abermals zogen Hunderte von Jahren ins Land.



3. Von den Fahrten des Sturms

Als schließlich von *Jhombuth* ausgehend die Jahre der Ächtung der Zauberer ihre Schatten über die Gilden und Gemeinschaften der Zauberer warfen, als Magie gefürchtet, geächtet und schließlich verboten wurde, als die *weißen Häscher* einem jeden Zauberer nachstellten, wurden im inzwischen wohlhabenden und fruchtbaren Bekal-Burudos nach wie vor die forschenden Magier in den gewaltigen Türmen, die sie nicht errichtet hatten, von den Nachkommen der Cer'erush verehrt.

Viele der Flüchtlinge wurden von den Zauberern in die Türme aufgenommen, obwohl diese ihre Geheimnisse eifersüchtig hüteten, und jeder Neuankömmling musste sich intensiven Prüfungen unterwerfen und wurde schließlich durch mächtige Eide gebunden, so dass mächtige Gemeinschaften entstanden, die der drohenden Nachstellung durch die Häscher zu trotzen vermochten. Gestärkt von den immensen Wissensquellen und der Vielzahl ihrer Mitglieder wuchsen die neuen Gemeinschaften zu riesigen Bruderschaften im Schutz der Türme an.

Und es begab sich – wieder waren an die hundert Jahre ins Land gezogen – dass über die Städte zu Füßen der Türme eine schwere Zeit hereinbrach. Ein bis dahin vollkommen unbekanntes Volk grausamer Echsenwesen tauchte im Norden des Landes auf – wahrscheinlich stammte es von jenseits der Grenzen dieser Welt – und schickte sich an, ganz Bekal-Burudos mit einem furchtbaren Krieg zu überziehen. Schrecklich waren sie anzusehen und unermesslich ihre Zahl. Die Waf-



fen der Menschen vermochten nur wenig gegen sie auszurichten, denn ein starker Panzer schützte die vierarmigen Kreaturen, zudem waren sie körperlich ihren Gegnern weit überlegen.

Doch die Magier schwelgten nach wie vor im Rausch des schier unermesslichen Wissens und übersahen das Leid vor ihren Pforten und überhörten die vielstimmigen Klagen. Die Gefahr war für sie selbst nicht gegeben, denn ihre Türme konnten von den Angreifern niemals eingenommen werden, zu gewaltig waren ihre Mauern, zu stark ihre Befestigungen. Viele der Zauberer hatten außerdem geschworen, sich niemals wieder in die Angelegenheiten der normalen Menschen

einzumischen – hatten sie doch in der Vergangenheit dadurch nur Missgunst und Verachtung erfahren, was letztendlich in den Jahren der Ächtung zur allumfassenden Gefahr angewachsen war, der sie nur mit knapper Not entronnen waren.

Aber nicht alle teilten diese Haltung. *Fhundir'ar* von den *Zauberschmied*en trug seine Zweifel der Versammlung in *Hamal* vor, und seine Worte waren weise und überzeugend. So geschah es, dass die Bruderschaft der Zauberer ihre Einigkeit verlor und untereinander zunehmend in Streit geriet. Zwar hatten sich die Gemeinschaften der verschiedenen Türme von jeher schon untereinander wegen ihres Wissens beneidet – dies jedoch



HAMURRAD-SEE



gedieh nun zu einer erbittert ausgetragenen Auseinandersetzung. Sie beschuldigten einander, ihren Stand als Magier zu verraten und ihre Sicherheit unnötig zu gefährden. Sie stritten und diskutierten, behaupteten und drohten, wägten ab und verwarfen, während der Krieg gegen die außerweltlichen Invasoren außerhalb der Türme mit unverminderter Heftigkeit tobte und weite Teile des Landes verwüstete.

Erst, als Fhundir'ar, der Verursacher des Streites eigenmächtig aus den hoch aufragenden Türmen hinabstieg und bewusst mit seiner Vergangenheit brach, die von ihm gesprochenen Worte der bindenden Eidesformel Lügen strafte, geriet die festgefahrene Situation in Bewegung. Fhundir'ar, der Lichtbringer wurde er von den einen gepriesen – Fhundir'ar, der Verräter von den anderen geschmäht, die ihm eine Rückkehr in die Höhen der Türme auf ewig verwehrten. Die Magier in den Türmen jedoch stritten weiter, zunächst nur mit Worten, später aber auch mit rasch eskalierenden Taten. Ihr verletzter Stolz und ihre gekränkte Eitelkeit, ihre vom Hass zerfressenen Herzen und ihre Geltungssucht führten sie schließlich in einen Krieg, der sich als wesentlich furchtbarer erweisen sollte als jener, der vor den Toren ihrer Bruderschaften tobte, denn sie entfesselten die Macht der Türme gegeneinander.

Der Krieg mit den *Asaari*, wie sich das fremde Echsenvolk nannte, wurde weiter geführt, harte



Schlachten geschlagen und verzweifelte Taten begangen, aber mit Hilfe des von seinen Brüdern geächteten und verstoßenen Magiers drängten die Menschen die Invasoren mehr und mehr zurück. Doch statt des ersehnten Friedens fanden sie von dräuender Finsternis umgebene Türme vor. Das Land wurde von schweren Beben erschüttert, und die Flanken der Berge brachen auf und spießen Heerscharen steinerner Krieger aus, die die Bruderschaften belagerten.

Anderenorts riss der Himmel auf, und Dämonenschwärme traten aus den lichtlosen Schlünden hervor, die die Strahlen der Sonne verdunkelten. Flutwellen, riesige Feuerwalzen und Säurestürme fegten über das gezeißelte Land und vernichteten alles, was ihnen in den Weg kam. Sturmumtoste Giganten aus rotglühendem Metall, deren einzige Bestimmung es war, Verderben zu bringen, stiegen von den Türmen herab und rangen mit augenlosen Kreaturen schwarzglänzenden Eises um die Vorherrschaft.

Die Bruderschaften und Gilden der Magier zerbrachen, doch die Magischen Kriege fanden so bald kein Ende. Neue Herren erhoben sich, bevölkerten die lichtlosen Höhen der Türme und erweckten weitere, noch schrecklichere Kreaturen. Längst schon waren die Städte zu ihren Füßen zerstört, die Wälder wieder verschwunden und die Seen ausgelöscht – aber das Streiten wurde mit unverminderter Heftigkeit fortgesetzt.

Erst zweihundertfünfzig Jahre später verebten die erbitterten Kämpfe – die meisten Türme waren inzwischen gefallen, jegliche Fruchtbarkeit aus dem Land gewichen, die Städte lagen in Rui-

nen und waren verlassen, die Menschen erschlagen oder vertrieben und der einstige Wohlstand unrettbar im alles verzehrenden Feuer der Eitelkeiten der Magier verloren. Die wenigen Überlebenden verließen voller Abscheu gegen sich selbst den Ort des Geschehens, an dem von nun an die Gesetze der Natur bedeutungslos sein würden. Zurück blieben die verlassenen Ruinen der einstmals so strahlenden Türme, die von nun an wieder von jedermann gemieden und gefürchtet wurden.



4. Von dem verlorenen Land ...

Bekal-Burudos ist tot, und ein jeder, der diesen unheilvollen Namen erwähnt, beschwört mit ihm ein unvermeidliches Bild des Schreckens herauf. Niemand spricht freiwillig über die furchtbare Vergangenheit, deren Auswirkungen weit über die Landesgrenzen hinaus in allen Kontinenten Morh-Khaddurs bemerkbar gewesen waren und – sechzig Jahre danach – es noch immer sind. Die Adern der Erde, durch die die gesamte Kraft der Welt fließt, wurden in Bekal-Burudos gewaltsam zerrissen und somit Dinge aufgestört, die das Begriffsvermögen der Menschen weit übersteigen.



Nur wenige wagen sich inzwischen nach Bekal-Burudos, und alle berichten sie von namenlosen Schrecken, die nach wie vor um die schattenumwölkten *Ruinen der Alten*, wie die Türme der Zauberer inzwischen genannt werden, streichen und der Rückkehr ihrer verschwundenen Herren harren. Die Namen dieser Orte sind meistens unbekannt, nur die größten und bedeutensten sind noch auf den Karten des untergegangenen Reichs verzeichnet, wenngleich niemand freiwillig dorthin gehen würde, wenn er es irgendwie verhindern kann.

Nepherbag, in den nebelverhangenen Inseln von *Shi'ir* gelegen, beherbergte ein Geschlecht finsterner Seemagier, von denen behauptet wurde, sie hätten sich so oft mit Dämonen und namenlosen Wesen aus der lichtlosen Tiefe der See eingelassen, dass jede Menschlichkeit von ihnen gewichen war.

Sie geboten über die Stürme, Strömungen und Flutwellen, und in unterseischen Grotten unter den mit Bannsigeln von der Außenwelt abge-

schirmten Gildenhäusern züchteten sie das fluchbeladene Dienervolk der *Maari'yrdt*, die in ihrem Namen die Ozeane beherrschten. Sie flüchteten sich nach dem Fall ihrer Schöpfer in unerreichbare Tiefen und kommen nur selten an die Oberfläche, denn ohne eine Erneuerung der arkanen Rituale, aus denen sie hervorgegangen sind, haben sie begonnen, sich mehr und mehr unkontrolliert zu verändern.

Die Feste *Drajjacar* errichtete der sagemumwobene Hexenkönig *Khal'Y'gedd*, der sich erst in den letzten Jahren der Magischen Kriege erhob. Sie entstand innerhalb einer einzigen Nacht auf den schroffen Hängen des *Kalurg-Gebirges*. Seine Macht gründete sich auf ein Artefakt immenser Macht, das nur als der *'Stein des Hexenkönigs'* bekannt ist, und dessen Meisterung ihm schwere Opfer abverlangt hat.

Die Macht des Hexenkönigs geriet ins Wanken, als ihm der Stein geraubt wurde, und auch der *Mor'beldcad*, sein engster und gefürchteter Diener, der auf einem Schattenpferd über die





Sturmwolken zu reiten vermochte, konnte das Artefakt nicht wiedererlangen. Khal'Y'gedd fiel unter dem Ansturm einer machtvollen Allianz, der Stein und der magische Diener hingegen blieben verschwunden (siehe auch *Drachenland 5: 'Die Krähenburg'* und *Drachenland 6: Die Erdenfeuer von Geredhar*).

Wenn die Nacht durch die Ruinen von *Uhmaad* schleicht – so berichten Reisende mit gesenkter Stimme und hinter vorgehaltener Hand – erheben sich die körperlosen Schemen der von den dämonischen Heerscharen verzehrten Magier und ziehen von ihrem furchtbaren Schicksal klagend durch die Dunkelheit. Wagemutige haben bereits versucht, von ihnen Informationen über die dunkle Domäne der Dämonen zu erhalten, aber sie mussten erkennen, dass nicht nur die gepeinigten Seelen aus der Finsternis emporgestiegen waren. Geschunden und vom Wahnsinn zerfressen kehrten die Unglücklichen aus den Ruinen zurück und verstarben kurz darauf.

Es heißt weiterhin, dass im Fundament des riesigen Gildenhauses der Beschwörer die wahren Namen verschiedener Dämonenfürsten in gewaltigen, mehrfach geweihten Platten aus *erydischem Erz* niedergeschrieben und versteckt worden sind. Die Fürsten der Finsternis wurden auf diese Weise gezwungen, den Ort zu beschützen und zugleich die Platten zu behüten, die sie am liebsten zerstört sehen wollten, da diese den Menschen Macht über sie verliehen. Letztendlich sollen sie dennoch einen Weg gefunden haben, diesen Bann irgendwie zu überwinden, und ihre einstigen Herren vernichtet haben.

Hamal war der Sitz des Rats der Zauberer, in dem Mitglieder der einzelnen Gildenhäuser aus den Türmen vertreten waren und miteinander beratschlagten. Hier





entzündete sich auch der Streit, der schließlich die Magischen Kriege auslöste. Das Oberhaupt dieses Rates nahm den *'Thron in Silber'* ein und wurde alle sieben Jahre in einem magischen Wettstreit neu bestimmt. Sein Wort galt in allen Magiergilden des Landes als Gesetz.

Von allen Türmen in Bekal-Burudos war dieser der größte und wurde am heftigsten umkämpft. Er ist vollständig bis auf die Grundmauern zerstört, und seine Trümmer finden sich weit im Land verteilt wieder. Im Netz der uralten Türme schien Hamal eine Art Zentrum gebildet zu haben, denn in seinem Umland bemerkte man dereinst das segensreiche Wachstum zuerst, das sich später über das ganze Reich ausbreiten sollte.

Shurjjirith, die Metropole des *'Herrschers im Fels'*, eines Elementarmagiers niemals zuvor dagewesener Größe, wird nach wie vor von einem zyklonischen Sturm umtost, in dessen Zentrum der gefallene Turm selbst liegt – obwohl die Magischen Kriege inzwischen seit mehr als sechzig Jahre ruhen. Ungeheure Gewalten ringen in den rasenden Staub- und Gesteinswolken um die Vorherrschaft, schleudern gleißende Blitze und glühende Niederschläge geschmolzenen Gesteins gegen die zerfurchten Berghänge, zerren mit unsichtbaren Klauen an der Substanz des Landes und suchen, alles in einem apokalyptischen Mahlstrom zu verschlingen.

Manche behaupten, dass die Tatsache, dass der Sturm noch immer mit unverminderter Heftigkeit wütet und sich in all den Jahren nicht von der Stelle bewegt hat, ein sicheres Zeichen dafür sei, dass die Ruinen Shurjjiriths in seinem Inneren nicht verlassen sind und noch immer umkämpft werden – dass es in Shurjjirith noch immer Magi-



er gibt, die ohnmächtig vor Zorn, Wahnsinn und brennendem Hass um die Vorherrschaft eines Landes ringen, das bereits seit Generationen als verloren gilt.

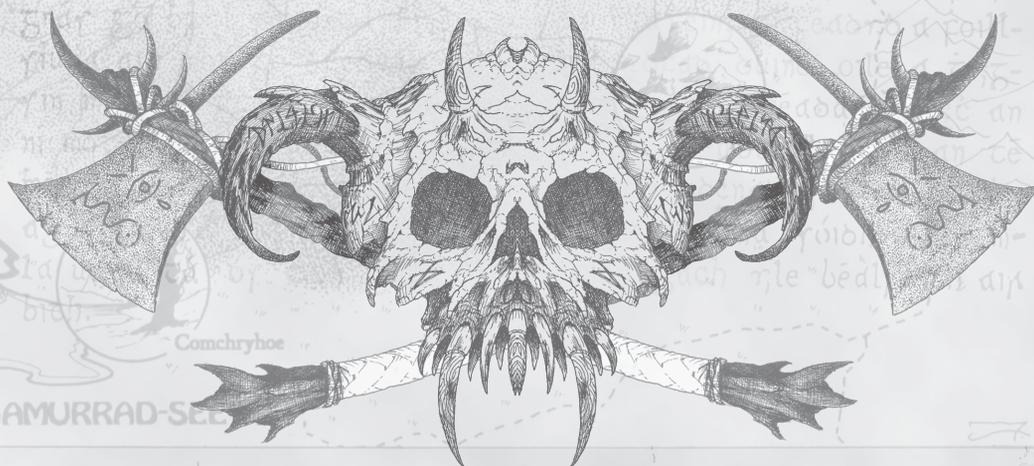
Einst schwamm *Akhalattra* auf einem See glühender Lava und war das Heim einer Gemeinschaft mächtiger Zauberer, die ihre Kräfte aus der Sonne, dem Mond und den Gestirnen zogen, deren Bahnen sie manipulierten und somit das Schicksal zu ihren Gunsten beeinflussen konnten. Sie galten als besondere Exzentriker, die mit besonders großer Vorsicht behandelt werden mussten. Sie sollen sogar ganze Sterne bersten lassen haben, deren Existenzen mit einer bestimmten Person verbunden waren, um diese dadurch zu vernichten.

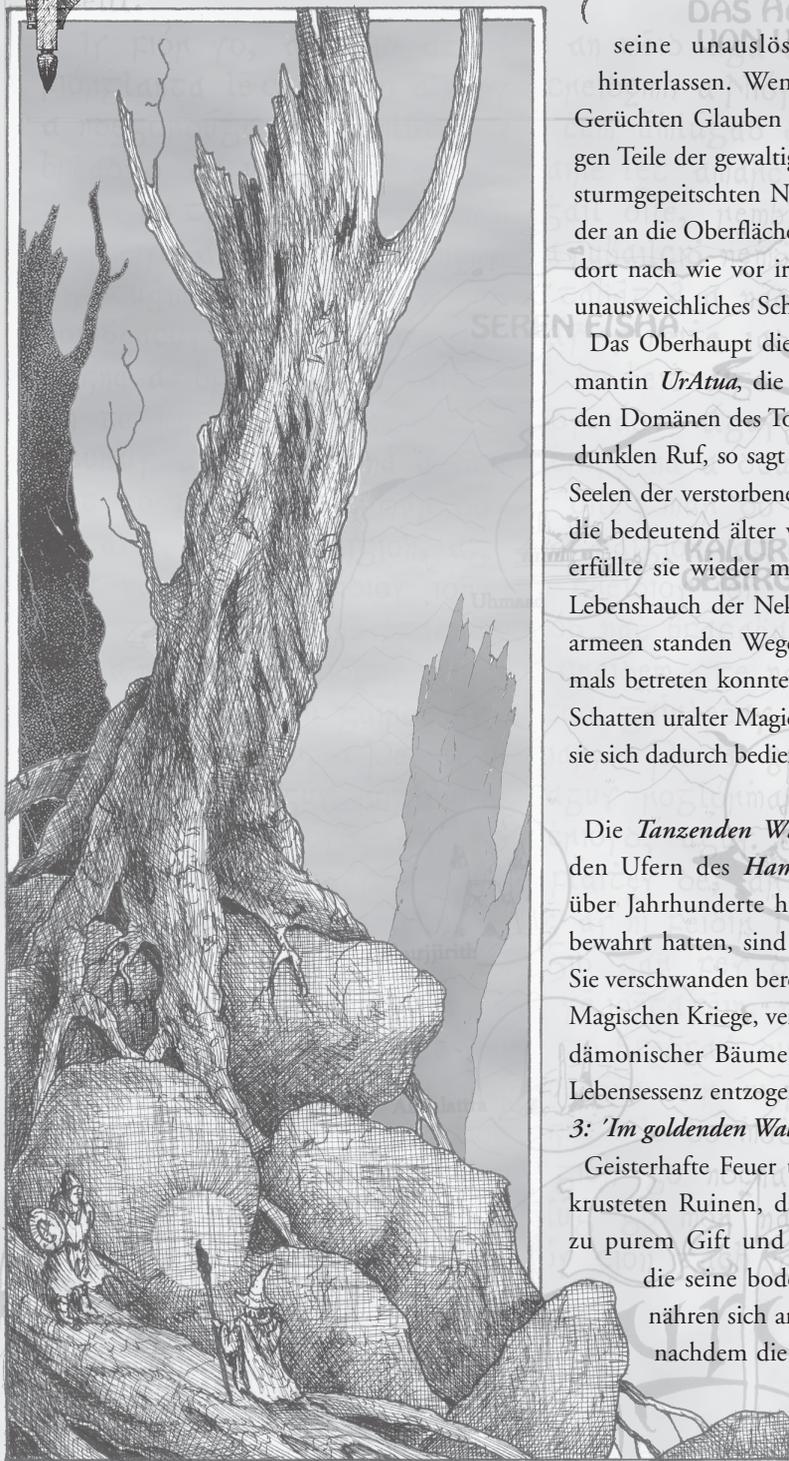
Die Magier besaßen zudem machtvolle Verbündete, die sie aus den Abgründen zwischen den Sternen gerufen hatten, formlose Existenzen ohne menschliche Intelligenz. In manchen Fragmenten der Aufzeichnungen der Gildenhäuser lassen sich auch Hinweise darauf finden, dass nicht die Magier die Kontrolle über die fremden Wesen besaßen, sondern deren Werkzeuge waren.

Zhar'gendraj war Sitz der großen Allianz, die sich gegen den nahezu allmächtigen Hexenkönig in den letzten Jahren der Magischen Kriege gebildet hatte. Sie war ein Schmelztiegel aus kleineren Bruderschaften und Überresten gefallener Häuser, eine Ansammlung geschlagener, vom Schicksal gezeichneter Zauberer, die sich teilweise nur noch Dank ihrer Künste oder aus purer Willenskraft am Leben hielten. Doch gerade ihre Vielseitigkeit und ihre ungewöhnlich große Anzahl kennzeichnete die besondere Stärke der Allianz.

Die Überreste dieses Turms sind halb in den Fluten des *Uturoc-Stroms* versunken, halb haben ungeheure Gesteinsmassen sie verschlungen, die auch den endgültigen Fall des Turmes verursacht haben sollen. Von der Pracht des einst schneeweißen Gildenhauses ist nichts geblieben.

Ophaar-neccor versank im Boden, von unvorstellbaren Mächten herabgezogen, ewiglich verdammt. In den schier endlosen Ebenen des Zauberreichs zeugt nur noch eine tiefschwarz gefärbte Stelle im felsigen Untergrund von dem Standort des Turms, als habe dort ein gewaltiges Feuer





seine unauslöschbaren Spuren hinterlassen. Wenn man den vagen Gerüchten Glauben schenken darf, steigen Teile der gewaltigen Anlage in bestimmten, sturmgepeitschten Nächten für kurze Zeit wieder an die Oberfläche, ganz so, als stemmte sich dort nach wie vor irgendeine Macht gegen ihr unausweichliches Schicksal.

Das Oberhaupt dieses Turms war die Nekromant *UrAtua*, die gewaltige Heerscharen aus den Domänen des Totengottes befehligte. Ihrem dunklen Ruf, so sagt man, folgten nicht nur die Seelen der verstorbenen Menschen. Auch Dinge, die bedeutend älter waren als die Menschheit, erfüllte sie wieder mit ihrem widernatürlichen Lebenshauch der Nekromantie. Ihren Schattenarmeen standen Wege offen, die Sterbliche niemals betreten konnten, und sie gebot auch den Schatten uralter Magier, deren vergessene Mächte sie sich dadurch bedienen konnte.

Die *Tanzenden Wälder von Conchryhoe* an den Ufern des *Hamurrad-Sees*, die den Ort über Jahrhunderte hinweg vor seinen Feinden bewahrt hatten, sind längst nur noch Legende. Sie verschwanden bereits in der ersten Hälfte der Magischen Kriege, vergingen unter dem Einfluss dämonischer Bäume, die den Böden die pure Lebensessenz entzogen (*siehe auch Drachenland 3: 'Im goldenen Wald'*).

Geisterhafte Feuer umspielen nun die erzverkrusteten Ruinen, das Wasser des Sees wurde zu purem Gift und Kreaturen ohne Namen, die seine bodenlosen Fluten bevölkern, nähren sich an den Gebeinen der Toten, nachdem die Lebenden diesen Ort entgültig verlassen haben.



Emer'sidbyr war eine fliegende Festung, bis sie von Dämonen der Lüfte zerrissen wurde. Die ehernen Zauber, die von den Zauberern in endlosen Ritualen gewoben und gestärkt worden waren, besitzen aber noch immer ihre Kraft, und so schweben die Trümmer in einer gewaltigen Wolke über dem Ort, an dem der Turm im endlosen Ringen der Magier zerstört wurde. Die Bruchstücke – manche nur handtellergroß, andere wiederum von den Ausmaßen ganzer Stadtviertel – taumeln in einem unübersichtlichen Reigen umeinander, vom Wind durch das tote Land getrieben, aber irgendwie doch an den Ort ihres Untergangs gebunden.

Langsam rotieren die Trümmer um unterschiedliche Achsen, verfolgen im Feld des schwebenden Gesteins unvorhersehbare Bahnen, prallen aneinander und zerschneiden manchmal sogar den Untergrund. Dann kann es geschehen, dass dort Dinge zurückbleiben, geheimnisvolle Artefakte – fluchbeladen und manchmal sogar mit unheilvollem Leben erfüllt – die auf den ahnungslosen Finder warten, um ihrer unheilvollen Bestimmung nachzugehen.

Das Schicksal, das *B'aer-daryll* ereilte, ist eines der ungewissensten von allen ungeklärten Geheimnissen des alten Zauberreichs, denn der Turm, der irgendwo an der nördlichen Küste gestanden haben soll, verschwand spurlos. Nichts weist mehr auf ihn hin, nur in einzelnen Schriften ist seine einstige Existenz noch belegt. Es gibt jedoch weder Hinweise darauf, ob oder auf welcher Weise er fiel, noch, wer ihn bewohnte.

Manche vermuten sogar, der Turm könnte gar nicht vernichtet sein und taucht möglicherweise irgendwann wieder auf. Von solchen Gedanken zutiefst beunruhigt, haben jene Zweifler begon-

nen, nach dem verschwundenen Sitz der Zauberer zu suchen, doch auch ihre magischen Mittel konnten ihn in dem Labyrinth der Welten, Zeiten und Möglichkeiten nicht aufspüren. Allein die Tatsache, dass er verschwand, bleibt unbestritten.

Wer aber vermag endgültig zu entscheiden, was Wirklichkeit und was Lüge in den Geschichten um Bekal-Burudos ist, welche Legenden sich tatsächlich so oder in ähnlicher Form ereignet haben, wie die alten Männer und Frauen an den abendlichen Feuern berichten, oder ob die Realität nicht noch um ein Vielfaches ungeheuerlicher ist, als sie es uns in ihren vagen Erzählungen glauben machen wollen ... und was ist eigentlich mit *Paramdhur*, dem toten Turm, dessen Pforten niemals geöffnet wurden und dessen Mauern niemals gefallen sind? Schlummern dort noch heute die Mächte der Alten, die die Zauberer zu ihrer einstigen Größe geführt haben, oder war dieser Turm schon vor deren Erscheinen seiner Kräfte beraubt?

Zahllos sind die Ruinen der Alten im Zauberreich. Die Magischen Kriege gingen vor sechzig Jahren vorüber und hinterließen ein verwüstetes Land, aber Frieden herrscht deswegen in Bekal-Burudos noch lange nicht.





5. ... und was darin haust

Die Städte und Türme in dem alten Zauberreich sind verlassen und zerstört, aber das Land ist dennoch nicht gänzlich unbewohnt. Trotz der sich über zweieinhalb Jahrhunderte erstreckenden Kämpfe zwischen den übermächtigen Zauberern haben dort Menschen überlebt. Sie sind zwar nur wenige und weit über das Land verstreut, aber es ist nicht alles Leben in Bekal-Burudos erloschen. Ähnlich ihrer einstigen Vorväter, den Cer'erush, führen sie wieder ein einfaches, entbehrensreiches Dasein – verloren sind Wohlstand, Wissen und Überfluss.

Das Leben der kleinen Gemeinschaften ist von Aberglaube und von der Furcht vor der Vergangenheit gezeichnet. Noch durchstreifen zahllose Diener der toten Zauberer die aschebedeckten Ebenen, verbergen sich in unzugänglichen Regionen oder steigen aus den aufgerissenen Tiefen der Erde empor, um den alten Kampf fortzuset-

zen. Die Auswirkungen der vergangenen Kriege vergiften langsam den Geist und den Körper der Menschen und verändern sie – meist nur unmerklich, manchmal aber auch derart, dass ihre Herkunft nur noch schwer erkannt werden kann.

Doch sind sie gezwungen, ihr hartes Los zu ertragen, denn die unverwüsteten Länder liegen für sie meist in unerreichbarer Ferne. Diejenigen, die es schaffen, Bekal-Burudos zu entkommen, treffen auf Ablehnung und Furcht. In *Salassar* bezeichnet man die Flüchtlinge aus dem untergegangenen Zauberreich als *'Andersleut'* und verfolgt sie erbarmungslos, und in *Fadhach Nor* hat man Trutzburgen an der Grenze errichtet, um alles fernzuhalten, was aus den lebensfeindlichen Öden zu ihnen vordringen könnte. Die Menschen in Bekal-Burudos sind unrettbar in einem Albtraum gefangen, aus dem sie nicht erwachen können, und sehen einer Zukunft entgegen, die hoffnungsloser denn je ist.

