

Aufgeschnitten hat sie mich, in meinem Innern gesucht. Aber sie wird keine Göttin sein, auch wenn sie noch so viele Wesen erschafft! Vielleicht wollte sie meine Teile benutzen für eine ihrer Kreaturen. Diese haarigen Beine! Kratzen über schwarzes Glas in der Tiefe ... wenn sie da mal nicht Mastans beschwören. Spinnenbeinige Monstren, ich Sohn der Einfalt, ja! Die Shakarach, die Spinnennächter, sie rutschen sicher auf Eis nicht so sehr. Das soll es ja oben zur Genüge geben. Sie mögen den hellen Stein nicht, den die Sonne geküsst hat. Ganz und gar nicht. [...] Die Scherenmonster mit den großen Kneifern erinnern an Krustentiere, da hat sicher Gal'd'geul beigetragen, sie sollten auch entsprechend verwundbar sein. Aber auch die mögen den Sonnenstein nicht ... sonderlich. Sonn-derlich! [...]

Möge Rastallah geben, dass ich ihnen nie wieder begegnen muss, auch wenn ich meinen Verstand schon gerne wiederhätte. Was sollen nur meine Collega denken?

—Aufzeichnungen Abdul el'Mazars, irgendwann um 1007 BF

»Triacosiahexacontapentagrammum, das:

Ein im Keller des Konvents der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Prabak gelegener Beschwörungskreis mit 365 Sternspitzen. Er soll jedem einzelnen Tag des Jahres einen Tagesherrscher zuweisen, dem an diesem Tag mächtigsten Wesen. Neben Dämonen nennt er auch Götter, Halbgötter, Tierkönige und Feenwesen sowie längst vergessene Götzen. Die letzten Tage des Jahres, die Tage des Namenlosen, sind bekanntermaßen den Entitäten Isyahadin, Aphetadil, Rahastes, Madaracestra und Shihayazad zugeordnet. Was aber hat es zu bedeuten, dass ihnen nicht am 1. Praios in goldenen Lettern der Name unseres Sonnenherren Praios folgt? Was hat die verblässende Gravur, die sich »ASMA-DJALHA« liest, zu bedeuten? Bestehen etwa Zweifel an Praios' Macht über den ersten, den wichtigsten seiner Tage? Oder war es doch der 30. Rahja mit dieser Gravur? Mein Geist trägt mich dieser Tage allzu oft.«

—Codex Daemonis, Ausgabe in Auridalur

Der Homursus ist ein gewaltiges Wesen, das

die Feinde zermalmt in Wald und Steppe. Was aber nutzt er im Wasser, das er scheut? Was nutzt er gegen ein fliegend Getier? Was der Reifkönigin in ihrem Schloss aus Eis, so fein sein Fell auch sein mag? Nichts, gar nichts. Lohnt die Forschung an Haien, Kraken, Welsen, Neunaugen, wenn sie gebunden sind ans Wasser? Wer solche Fragen stellt, hat die Kunst der Chimaerologie nicht verstanden! Deshalb

spalte man die Flos

zersage den Knochen des Kopfes und verbinde sie – auf die Fixierung achten! – mit dem Mark, das an jener Stelle aus den Knochen quillt. Vom Molche wird nur der zerpresste Marksaft benötigt. Ihn träufeln wir an dieser Stelle ins Gebein des Fisches, welches den Schlangenhals mit dem Torso und jenen mit den Tangarmen verbindet. Die derlei geformten Tentakelglieder sind gleichsam zum Schwimmen wie dem

Was aber nutzt all dies, ohne das Brest kontrollieren zu können? Das Geheimnis liegt in der Lautkombination, die schrill und andauernd während des gesamten Prozesses deutlich hörbar von Dienern gesungen werden muss, auf dass sie sich einbrennt.

Noch der springende Punkt eines Geschenkes ist jener, dass das Geschenk allein ihr gehört, ihr gehorcht. Der Gesang in der Tat kann nur mit jener Fähigkeit der Alben auch wirken, die keinem Menschen zu Eigen ist: der bivokale Cantus.

Die Aufzeichnungen für das von mir erschaffene erste dieser Wesen sandte ich zur Vervollkommnung an meine andere elfische Freundin und Brief-Collega im H.T. Den folgenden Schlüssel zur Notation sandte ich ihr nur zur Hälfte. Der Rest bleibt in den festen Steinkellern meines Hauses in bekannter Notation im Labor mein Geheimnis.

[Es folgen seltsame Striche und Balken.]

—halbverbrannte Ausgabe von Chimaeren & Hybriden, eingelegerter Kommentar

Zerzäl, lass die Toten nun ewig ruhen vom
 fürchterlichen Kampf der Entscheidung,
 Narti aber gib künftig den Lebenden in der Schlacht die Gewissheit,
 dass Aswa Djalhd nicht eisig zerreißen wird ihr Licht
 noch erfrieren den Geist.

Denn nun endet die Nacht und gut ist's, den Tage zu preisen.
 Der Dämon lieget in Stein gebannt, und sobald der Morgen sich rötet,
 formet Pysr Standbild voll Bannmagie sich zum Abbild
 des kalten Geistes und sperret ihn ein.

Sein Kerker wird sein die Kuppel zu Ehren der Götter,
 die da sind, die da waren und die da sein werden.

Im Herzen Andions als Zeichen des Sieges, im Gedenken der Toten,
 als Mahnung der Lebenden,
 wird sichtbar sein die steingewordene Kälte des Aswa Djalhd.

Möge das Standbild der Macht seine Essenz bannen,
 möge der Schutz der Götter seinen giftigen Geist auf immerdar lähmen.



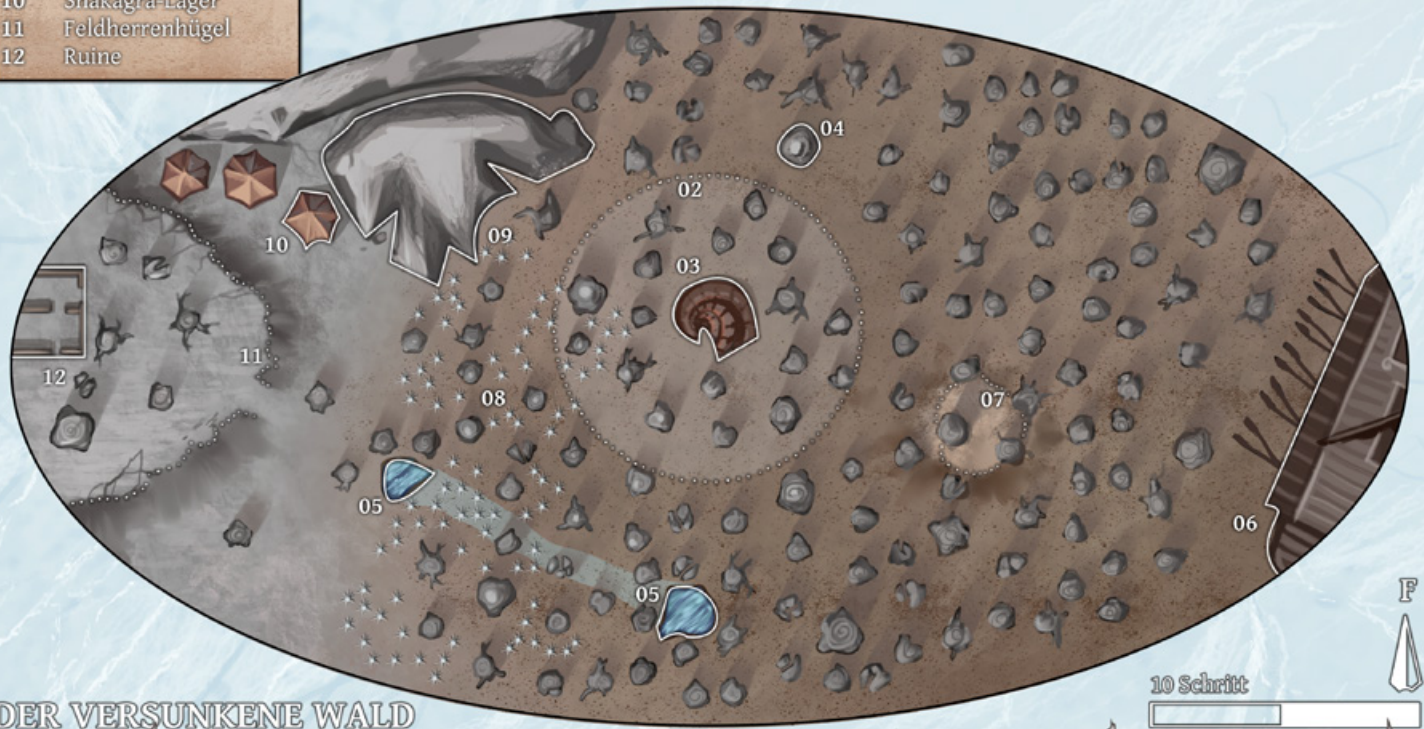
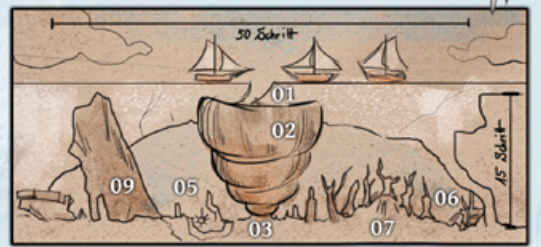
BERNSTEINBUCHT

KRUSTENSAND

50 Schritte

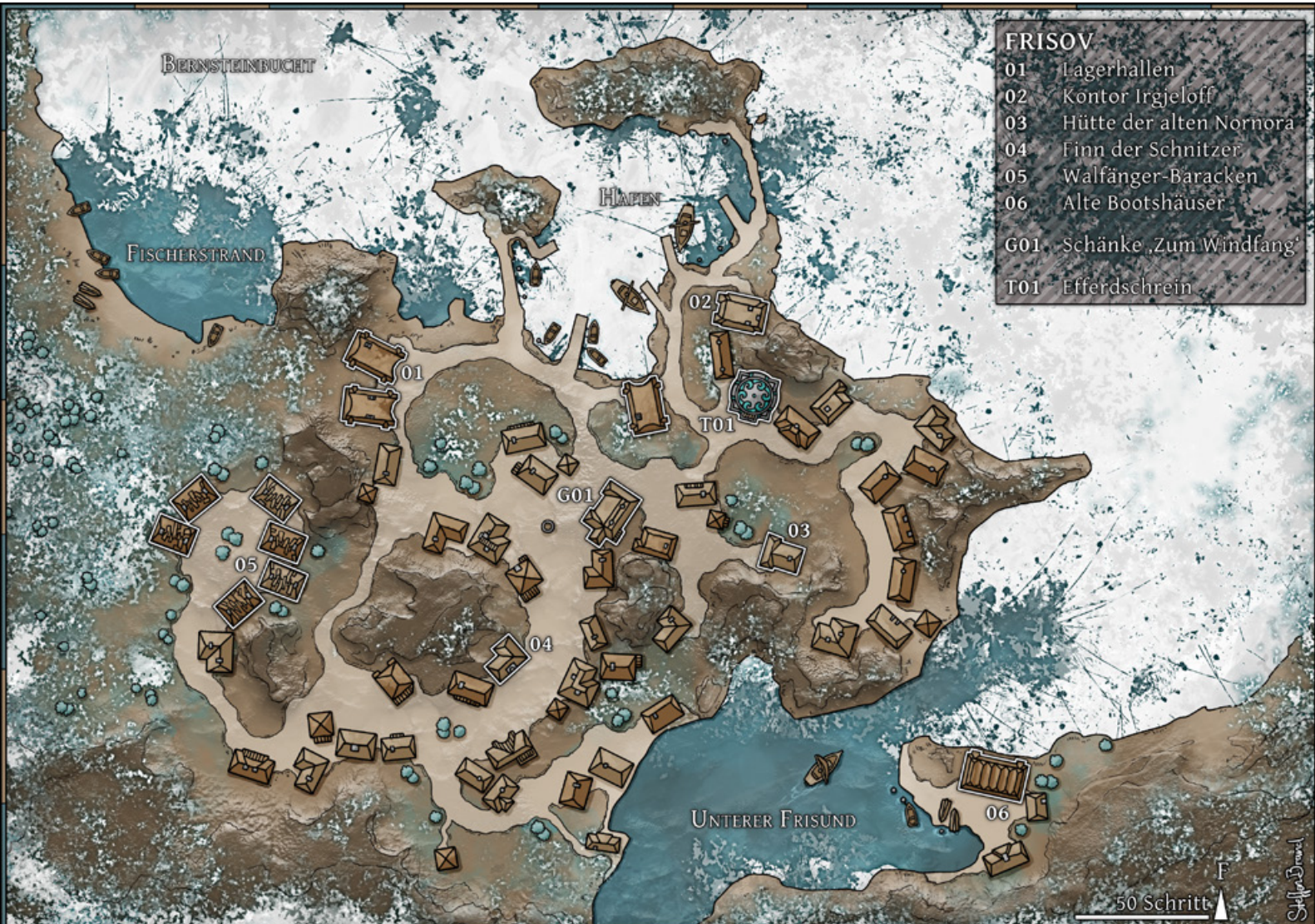
- GLYNDHAVEN**
- 01 Bootsschuppen Kavulun
 - 02 Das Wutzelhaus
 - 03 Kontor Irgjeloff
 - G01 Schänke „Zum Blasloch“
 - G02 Gasthof „Daunenweiße“
 - T01 Efferdtempel
 - T02 Haus des Silberfuchses
(Phexkapelle)
 - T03 Praioskloster Auridalur

- 01 Eistunnel
- 02 Riesenmuschel-Treppe
- 03 Treppenausgang
- 04 Steinerne Waldschrat
- 05 Krakenmolch-Höhle
- 06 Galeere
- 07 Kriegergräber
- 08 Eisigel-Kolonie
- 09 Monolith
- 10 Shakagra-Lager
- 11 Feldherrenhügel
- 12 Ruine



DER VERSUNKENE WALD

- FRISOV**
- 01 Lagerhallen
 - 02 Kontor Irgjeloff
 - 03 Hütte der alten Normora
 - 04 Finn der Schnitzer
 - 05 Walfänger-Baracken
 - 06 Alte Bootshäuser
 - G01 Schänke „Zum Windfang“
 - T01 Efferdschrein

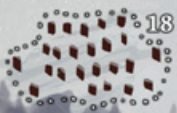


50 Schritte

FRISUND



- 01|A Tore und Torhäuser
- 01|B Pforte
- 02 Hof
- 03 Latrinen
- 04 Küche und Speisestube
- 05 Lazarett
- 06 Stallungen
- 07 Nordbaracke
- 08 Südbaracke
- 09 Getreidespeicher
- 10 Schmiede
- 11 Praiostempel
- 12 Innere Wehranlage
- 13 Gefängnisgebäude
- 14 Principia (Stabsgebäude)
- 15 Praetorium (Wohngebäude der Kommandantin)
- 16 Hoher Turm
- 17 Bibliothek
- 18 Boronanger



(OBERIRDISCH)
KAISER-GERBALD-FORT



KAISER-GERBALD-FORT
(UNTERIRDISCH)



- U01 Weinkeller
- U02 Vorratskeller
- U03 Schlachtereier
- U04 Latrinengrube
- U05 Thermenkeller
- U06 Abwasserkanäle
- U07 Bibliothekskeller
- U08 Fluchttunnel
- U09 Kellerzellen
- U10 Waffenkammer
- U11 Lagerraum
- U12 Kellerbad
- U13 Kuppelbau
- U14 Simia-Heiligtum
- U15 Pyr-Heiligtum
- U16 Nordbaracken-Keller
- U17 Südbaracken-Keller
- U18 Zerzal-Gruft

