

## **DER KONFLIKT WEBMEISTER /LEMUREN**

Als der Erzdämon Varkaz sich wieder seiner einstigen Werstvorstellungen entsann und sich gegen seinen Herrn, dem Chaosgott Malagash wandte, vernichtete dieser ihn nach einem langen, erbarmungslosen Kampf. Malagash zerfetzte seinen Leib und schleuderte die Teile weit von sich über die ganze Welt.

Die Legenden des ultorianischen Glauben besagen, daß Ultor seinem einstigen Diener vergab und als Zeichen seiner Vergebung aus den sieben Teilen seines Leibes die sieben Propheten formte, die die Begründer der sieben Orden der heiligen Synode Ultors waren.

Aber es gibt weitere Legenden, die besagen, es hätte noch einen achten Teil des Leibes gegeben - den Teil, der das Chaos in dem Erzdämon ausmachte. Und viele Hinweise sprechen in der Tat dafür, daß diese Substanz reiner Chaosmaterie irgendwo Tief in der Erde ruht.

Magiekundige, Wissenschaftler und Alchemisten sind mittlerweile übereingekommen, daß alle Dinge im Universum im Prinzip auf den fünf Urelementen beruhen - Feuer, Wasser, Erde, Luft - und der sogenannten Quintessenz, des fünften Elementes. Die Alchemisten bezeichnen dieses fünfte Element als Prima Materia, die form- und lebengebende Urkraft und das Streben eines jeden Zauberkundigen ist darauf gerichtet, diese Urkraft auf seine Weise bestmöglich beherrschen zu können.

Aber es gibt auch weitere Theorien, die da besagen, daß die Quintessenz letztendlich gleichzusetzen mit reiner Chaosmaterie ist. Da aber ein Weißmagier oder gar ein ultorianischer Priester es niemals akzeptieren würde, daß seine Kraft, mit der er seine Sprüche oder Wunder wirkt letztendlich vom Chaos ausgeht, wird dieser Theorie seit Jahrhunderten schon energisch entgegengewirkt, sie gilt als verfehlt, ketzerisch und absolut unwahr. Tatsache ist allerdings, daß dies noch nie bewiesen werden konnte.

Weiterhin geht man im allgemeinen davon aus, daß diese Quintessenz in Strömen die Tiefen der Erde durchzieht- so gibt es Orte, an denen Magie nur äußerst schwierig gewirkt werden kann, andere Orte wie die Eisinseln von Cahirsheveen scheinen vor Magie nur so überzufließen. Und manchmal sammelt sich diese Quintessenz im Erdgestein, da es dort bisher unerklärliche Barrieren gibt, die diese Kraft aufhalten und sie eingeschlossen halten wie der Tonkrug den Wein. Die Zauberkundigen nennen diese Einschlüsse Oculi Potentiam - die magischen Augen. Mit den geeigneten Fähigkeiten kann man diese Augen erspüren und oft schon haben Magier Wege und Mittel versucht zu finden, diese geballte Kraft für sich zu nutzen - bisher erfolglos. Die Lage einiger Dutzend kleinerer Oculi ist mittlerweile bekannt, aber es wird vermutet, daß es noch bedeutend größere Sammelbecken dieser Quintessenz gibt.

Wenigen sind die Legenden um den achten Teil des Leibes von Varkaz bekannt - einer, der sich seit langen schon ausgiebigst damit beschäftigt ist niemand anderes als der Webmeister selbst. Varkaz war der Erzdämon gewesen der das vermochte, was dem Chaosgott trotz all seiner Macht selbst nie vergönnt war - die Erschaffung neuer Rassen!

Würde es ihm, dem Webmeister, treuestem aller Diener des dunklen Gottes, gelingen, sich mit der chaotischen Kraft Varkaz' zu vereinen, so konnte kein Zweifel mehr bestehen, daß er würdig war, als vierter Erzdämon an der Seite seines Gottes zu walten!

In Jahrhundertelangen Forschungen drang er tief in das Wesen der Chaosmaterie und der Quintessenz ein und fand heraus, daß Chaosmaterie und Quintessenz tatsächlich gleichen Ursprunges sind - das die Chaosmaterie nichts anderes als die Umkehrung, die Perversion der Quintessenz ist. Weiter folgerte er daraus, daß Varkaz von Geburt an mit einem geradezu

göttlichen Potential an schöpferischer Quintessenz erfüllt war. Als Malagash von ihm Besitz ergriff verkehrte sich dieses Potential in reinste Chaosmaterie und befähigte Varkaz zur Schöpfung all dieser perversierten Rassen. Und diese Chaosmaterie wurde bei der Vernichtung Varkaz' freigesetzt und mußte sich seither gleich der Oculi Potentiam eingeschlossen irgendwo in der Tiefe der Erde befinden.

Es dauerte weitere Jahrhunderte, bis es dem Webmeister gelang, aus allen möglichen Orten die beiden herauszufinden, an denen die Existenz dieses 'achten Teiles' am wahrscheinlichsten war.

Eine Spur führte hoch in den Norden, kurz vor die Hochebene von Kolte. Dort unter den rauen Bewohnern der kargen Lande gab es eine Legende, die von einem schwarzen, fallenden Stern erzählte, der sich tief in die Erde gebohrt hatte.

Es war die Zeit in der das laikerianische Imperium auf der Höhe seiner Macht war und die größte Ausdehnung besaß. In den südlichsten Bereichen des Imperium war eine neue, bis dato auch dem Webmeister gänzlich unbekannt Rase aufgetaucht - die Lemuren. Ohne, daß es irgendjemand hätte verhindern können, waren eine handvoll schwebender Lemurenfesten innerhalb der Grenzen des Reiches entstanden. Da diese blauhäutigen Wesen aber offensichtlich nur ihren eigenen Interessen nachgingen und kein Absichten hegten, daß Land zu unterwerfen, nahm man ihre Anwesenheit wohl oder über hin und versuchte darüber hinaus sogar gelegentlich, Verbindungen zu ihnen zu knüpfen.

Und es war eine weitere Gottheit im Pantheon erschienen - die Spinnengöttin Arachne, die durch die wachsende Schar ihrer Anhänger große Macht in der Welt erlangt hatte.

Das Glaubensprinzip dieser Gottheit war einfach - Es besagte, daß die Erde der Kokon der Mutterspinne Arachne sei, in der ihre Brut heranwüchse. Arachne selbst bewache und umwandere den Kokon und ihr gigantischer Leib verdunkelt des Nachts die Sonne.

Weiterhin besagt der Glauben, daß bald der Kokon aufbrechen würde und alles Gewürm, was sich nun auf seiner äußeren Schale tummle, würde von den Spinnen verspeist werden. Die aber, die jetzt schon dafür sorgen, daß die Kinder der Spinne genug Nahrung erhalten würden belohnt werden und dürfen hernach weiterhin den Spinnen dienen. So begehen die Anhänger der Arachne rituelle Meuchelmorde, denn das Blut der Opfer soll die Erde tränken und die Kinder der Spinne nähren. Was die Anhänger dieser Glaubensrichtung so ausgesprochen gefährlich macht, ist der Fanatismus, mit dem sie ihre Religion ausüben.

In der reichen Provinzhauptstadt Rul An-Shar hatte sich eine besonders große Glaubensgemeinschaft der Arachniten gebildet, deren Anhängerschaft ständig wuchs.

Dies war die Zeit, in der der Webmeister begann, die Fäden des Netzes seines bisher größten Planes zu flechten. Über seine Forschungen, die Chaosmaterie betreffend war er auf etwas anderes gestoßen - die Traumsphäre! Und er ersann einen finsternen Plan.

Wenn es ihm, der in seinem Schalten und Walten an die mundan Sphäre gebunden war, gelingen könnte, seine Seele mit einem Phantasus, einem Traumlord der Traumsphäre zu verbinden, so würde er fortan Herr über die Träume aller Geschöpfe der mundanen Sphäre!

Und würde er darüber hinaus auch noch die Essenz des Varkaz in sich aufnehmen, so wäre die Traumsphäre für alle Zeiten korrumpiert vom Chaos!

So hätte er sich wahrlich den Thron des Erzdämons verdient - des mächtigsten Erzdämonen aller Zeiten!!

Aus der säuregleichen Substanz, die die Arachniten als Gift der Göttin bezeichnen, gelang es dem Webmeister, eine Droge herzustellen, die die Grenzen zwischen den Sphären, solange die Wirkung

anhält, durchlässig macht. Um aber diese Wirkung erzielen zu können, mußte der Webmeister für jede Dosis einen Teil von sich selbst opfern - ein winziger, nicht mal sandkorngroßer Splitter seines Seelenkristalls war vonnöten, damit die Droge ihre Kraft entfalten konnte.

Und da er selbst an die mundane Sphäre gebunden war, mußte er andere finden, die für ihn einen Phantasmus aus der Traumsphäre holen würden. Dabei würden ihm der Fanatismus der Arachniten und das Streben der Lemuren nach magischen Artefakten behilflich sein!

Damit nahm die Verkettung der Umstände, die zum Kataklysmus und dem Untergang von Rul An-Shar führten, ihren unheilvollen Lauf.

In Rul An-Shar war schon seit einigen Jahren Sharal-Za Asaz ten Ghan, Botschafter der Lemurenfestung Cahalth mit seinen Gefolgsleuten ansässig. Sie waren nur leidlich gelitten, da sich die Lemuren nicht viel aus den bestehenden Gesetzen der Stadt machten.

Es gab wenig Zweifel, daß sie für die auffällig vielen Todesfälle insbesondere unter den Magiekundigen der Stadt verantwortlich waren - da man es ihnen aber nie beweisen konnte und diese fremdartigen Wesen einfach nicht einzuschätzen vermochte, blieb die Lemurengemeinschaft weitestgehend unbehelligt. Dreimal versuchten aufgebrachte Bürger, gegen die fremdartigen Besucher vorzugehen, wobei zwei Lemuren ihr Leben verloren - deren Mörder jedoch fand man nur wenige Morgen später aufs abscheulichste zugerichtet in den Kloaken der Stadt. Und zur fraglichen Zeit hatten sich sämtliche Lemuren bei der Königsfamilie befunden und kamen als Täter nicht in Frage - übelste Hexerei und Teufelswerk mußte dort von statten gehen und fortan mied man die Lemuren und ging ihnen tunlichst aus dem Wege. Selbst die Priester und Ritter des ortsansässigen Ordens des geflügelten Worte Ultors, denen diese blauhäutigen Dämonen von anfang an ein Dorn im Auge waren, schritten des Stadtfrieden zuliebe zunächst nicht ein.

Insgeheim aber wurden Pläne über Pläne geschmiedet, wie man ihrer dennoch habhaftwerden könne um sie zu läutern und ihrer gerechten Strafe zuführen zu können - ohne jedoch die Stadtbevölkerung oder gar das Königshaus zu gefährden. Dazu aber sollte es nicht mehr kommen.

Eines Tages, im Herbst des Jahres 3.511 nahm der Schattenelf Ashin, Sohn des Agall Djar Kontakt zu Sharal-Za Asaz ten Ghan auf. Es gäbe da etwas, was sicherlich von äußerstem Interesse für sein Volk wäre, etwas, womit die Lemuren wohlmöglich die langersehnte Fähigkeit des Magiewirkens erhalten könnten. Diese Information würde allerdings ihren Preis kosten - dafür fordere er zunächst den Kopf des Großmarschalls Hadamur.

Dem Schattenelfen war es gelungen, die Lemuren neugierig zu machen - und da der Führer der ultorianischen Ordensritter ihnen mittlerweile sowieso lästig geworden war gingen sie gerne auf diesen Handel ein. So kam es, das Großmarschall Hadamur, offensichtlich und unerklärlich im berauschten Zustande beim Verlassen der Stadt vom Pferde stürzte - unglücklicherweise fuhr just in diesem Moment das Fallgitter herab und trennte seinen Kopf feinstsäuberlich vom Körper. Den Kopf fand man nie wieder.

Nun erzählte Ashin den Lemuren die Legende von varkaz. Und er erzählte, daß er in langen Forschungen herausgefunden hatte, wo dieser 'achte Teil' zu finden sei, holte bündelweise Aufzeichnungen und Formeln hervor, die seine Theorie unterstrichen.

Außerdem, so sagte er, sei er überzeugt, wenn es einem Duadim gelänge, sich mit dieser Kraft zu vereinen, würden fortan die Nachkommen dieses Dim'muhans fähig sein, selbst Magie zu wirken.

Die Lemuren hörte lange und bedächtig zu - auch wenn Sharal-Za Asaz ten Ghan keine Magie wirken konnte, so war er doch bewanderter in dem arkanen Wissen als manch praktizierender Zauberkundiger. Und das, was ihm dort geboten wurde, war in der Tat erstaunlich.

Ashin erklärte, daß er ihnen seine Forschungsergebnisse überlassen würde - unter der Bedingung, daß er, sollte es den Lemuren gelingen dieser magischen Materie habhaft zu werden, das Recht hatte, diese Materie vorher zu studieren. Sharal Za Asaz ten Ghan willigte zu zu gern ein - war er sich doch sehr sicher, daß dieser Schattenelf gar nicht solange leben würde, um diese Chance zu bekommen. Dieser wunderschöne grüne Kristall, den Ashin um seinen Hals trug sollte das Prunkstück seiner Sammlung von magischen Artefakten werden...

Die gesamten Unterlagen des Schattenelfen wurden unverzüglich in den Dim'muhan Cahalth gebracht, wo sie von der Priesterkaste eingehend untersucht und studiert wurden. Und wie der Zufall es so wollte, war just in diesem Jahre ein Duadim in Cahalth geboren worden, die Vorbereitungen der Emigration waren schon im vollen Gange - das Geschöpf Laranth sollte bald einen neuen Dim'muhan erschaffen.

Aber nun beschlossen die Lemuren des Dim'muhan in Einstimmigkeit mit ihrem Duadim Cahalth mit dem jungen Laranth gen Norden zu reisen, das es dort mit seiner unglaublichen Kraft das Verborgene hervorhole um sich damit zu vereinen.

Ashin hatte ihnen damals schon gesagt, daß selbst ein Duadim es alleine nicht vermöge - als die eigenen Forschungen dies bestätigten, beschloß die Lemurengemeinschaft von Cahalth, sich Unterstützung zu holen. Und sie wußten auch schon wo.

Sharal-Za Asaz ten Ghan ließ den Leibmagier der Königin Isalena von Rul An-Shar entführen, zwangen ihn unter unerträglichen Foltern zwei Knechtschaftsringe zu schmieden, einen Meisterring und einen Dienerring. Daraufhin flößten sie dem Magier eine Überdosis Vergessenstrunk ein - die Wachen des Königs fanden den Magier am nächsten Tage im Schloßgarten, vor sich hinplappernd wie ein kleines Kind. Der königliche Meistermedicus diagnostizierte einen Astraltumor, was zusätzlich die Ultorianer in Aufruhr versetzte - sollte der Hofmagier tatsächlich der schwarzen Magie verfallen gewesen sein? Es führte zu endlosen Debatten über den Kopf des immer noch fröhlich vor sich hinplappernden Zauberers hinweg, die schließlich damit endeten, daß der Medicus den Verwirrten operierte. Unglücklicherweise verstarb der Magier unter seinen Händen.

Der Vizekönig Guthnar Tallak erfreute sich mittlerweile sehr an dem kostbaren Kleinod, daß der Botschafter der Lemuren ihm als Geste der Freundschaft hatte zukommen lassen - dieser wunderschöne Ring war wie gemacht für seine Hand. Und irgendwie konnte er den ganzen Argwohn gegen die Lemuren gar nicht verstehen, wo sie doch so zuvorkommend und friedliebend waren. Als Sharal- Za Asaz ten Ghan in auch noch bat, für eine Priestergesandtschaft des Dim'muhans Cahalth eine Audienz beim Kaiser höchstselbst zu arrangieren, bot er sich persönlich an, diese Gesandtschaft nach Laikeria zu begleiten.

Vizekönig Guthnar Tallak war längst auf dem Wege nach Laikeria, als man am Hofe König Torholds immer noch über den Astraltumor der Leibmagiers debattierte.

Die Gesandtschaft um den Dimhadan Alkairan ten Batoum wurde unterwegs von einer weiteren kleinen Lemurengruppe aus Cahalth eingeholt - man hatte eine erstaunliche Droge in die Hände bekommen, die es ermöglichen würde in die Träume anderer zu dringen - um sie dort, wenn nötig, zu eliminieren. Da man diese Droge als äußerst nützlich ansah für die bevorstehenden Pläne ansah, hatte man dafür gesorgt, daß sie noch schnellstmöglich die Gesandtschaft erreiche.

Im Frühjahr 3.512 erreichte die lemurische Gesandtschaft den Hofe Kaisers Laikir dem XXXVIII. und wurde auch, dank des Zuspruches von Guthnar Tallak sofort zum Kaiser vorgelassen.

Man begegnete diesen blauhäutigen Fremden zwar mit Argwohn, aber die Geschichte, die sie erzählten war derart faszinierend, das der Kaiser, wie erwartet, begeistert war von der Idee, die Reichtümer dieser angeblich versunkenen Stadt zu heben.

Ebenfalls erwartet hatten die Lemuren, daß einige Vertraute des Kaisers eher skeptisch seien würden - und so wurde dafür gesorgt, das General Alastos ohne es zu merken eine gehörige Dosis Tranquil in seinem Weine zu sich nahm, daraufhin kaum mehr richtig stehen konnte und kopfüber die Treppe hinabstürzte. Bedauerlicherweise brach er sich dabei das Genick.

Das letzte, was Hofmagus Sheoren Kalarithiel in seinem Traume sah, war eine blaue Dämonenfratze bevor eine scharfe Klinge ihm den Hals aufschlitzte.

Nun war der Weg frei zu dem großen Ritual.

Niemand ahnte zu diesem Zeitpunkt, daß der Webmeister sie auf eine falsche Fährte gesetzt hatte. Dieser hatte von vorneherein seine Zweifel gehegt, ob sich die von ihm begehrte Materie wirklich dort befand - was immer dort auch hervorgehoben würde, das Resultat würde auf jeden Fall seine Pläne weiterführen.

Und so kam es, das die geballte Kraft des Duadims und der Magier in den Tiefen der Erde nicht auf den "achten Teil Varkaz" stieß, sondern auf ein gigantisches Oculi Potentiam - daß Größte, das es möglicherweise je gegeben hatte. Die vereinte Kraft durchstieß die Barriere und setzte mit einem Schlag Energien frei, die die Welt schier zerrissen.

Genau das hatte der Webmeister erwartet. Die Welt versank im Chaos und ganz besonders schlimm waren die Auswirkungen im fernen Rul An-Shar. Denn dort glaubten nun die Anhänger der Arachniten, aufgepeitscht durch ihren Hohepriester, dem Hofmagier Gaenh Carabach, die Zeit der Spinne sei gekommen - die Erde tat sich auf und nun wartete man auf die Flut der göttlichen Kinder!

Wieder war es Ashin, der Schattenelf, der sich selbst ebenfalls als Anhänger der Arachne offenbarte. In einer Vision hätte die Göttin ihm eingegeben, wie er aus ihrem Gifte eine Essenz erstellen könne, die ihre Anhänger befähigte, in die Träume anderer zu dringen um sie dort zu morden. Denn es sei nicht nur das Blut, daß die Kinder nähre sondern auch die Lebensenergie derer, die für die Göttin geopfert würden. Und jetzt, wo der Kokon seine Hülle sprengte sei es an der Zeit, den Kindern erst recht viel Nahrung zukommen zu lassen um sie zu stärken.

Sharal Za Asaz ten Ghan war einer der ersten, die den Klingen der frenetischen Arachniten zum Opfer fiel. Seine Gefolgsleute jedoch folgten der Spur des Mörders und die führte - zu Ashin. Seiner konnten sie nicht habhaft werden, aber sie gelangten in den Besitz einer der Phiolen, die er an die Arachniten verkauft hatte und kehrten damit unverzüglich in den Dim'muhan Cahalth zurück.

Währenddessen nahm das Unheil in Rul An- Shar seinen Lauf.

In Cahalth wußte man bereits von dem Tode des Duadim Laranth - sein Todesschrei hatten alle lebenden Duadims vernommen und es war wie ein Beben durch alle Festen gegangen.

Schnell hatten die Lemuren die Zusammenhänge kombiniert und verstanden, daß man sie betrogen hatte - ein Betrug, der einem Duadim das Leben gekostet hatte!

Aber wie hatte es sein können, daß ein einfacher schwächlicher Schattenelf sogar Cahalth hatte täuschen können? Hatten die Lemuren der verschiedenen Dim'muhans meist so ihre Querelen untereinander, schwärmten nun die Lemuren aller Festen gemeinsam aus, um des Schattenelfes Ashin habhaft zu werden.

Die Jäger der Nacht fanden keine Spur mehr von ihm. und im Laufe der Jahre verdichteten sich die Hinweise, daß es kein gewöhnlicher Elf gewesen war - zum ersten Male hörten die Lemuren von dem, den man den Webmeister nannte. Und je intensiver sie nach dieser Legende forschten, desto realer wurde sie.

Nun begibt es sich bei den Lemuren, daß die Taten und Geschichte eines jeden einzelnen in dem Lebensbuch eines jeden Dim'muhans festgehalten werden -dem sogenannten dem geheimnisumwitterten Mahadhri 'Dim. Eine Schriftrolle aus metalledurchwirktem Papier, die schier endlos zu sein schein, ganz im Gegensatz zu ihrer recht geringen Größe. Und tatsächlich ist alles von Anbeginn der Existenz des jeweiligen Dim'muhans dort mit altersloser Tinte verzeichnet.

Anhand dieser Aufzeichnungen in Cahalth entsannen sich die Lemuren des auffälligen Kristalls, den Ashin getragen hatte - einen Splitter eines solchen Kristalls hatten sie ebenso in der analysierten Traumdroge entdeckt.

Der, den man den Webmeister nannte, war für den Tod des Duadims verantwortlich. Und das durfte nicht ungesühnt bleiben.

Das Mahadhri Dim vergißt nichts und so wurde der Rachegeanke über Jahrhunderte weitergegeben von Generation zu Generation - immer wieder entwischte der Webmeister ihrem Zugriff. Durch die Erfahrung, die die Lemuren im Laufe der Jahrhunderte sammelten, lernten sie ihren Feind immer besser kennen. Immer öfter gelang es den Lemuren von Cahalth, den Webmeister in Bedrängnis zu bringen, seine Pläne empfindlich zu stören. Die natürliche Magieresistenz der Lemuren erschwerte es dem Webmeister erheblich, seinen Todfeinden immer wieder durch die Finger zu schlüpfen. Mehrfach war er nur mit knapper Not seiner Vernichtung entkommen.

Der ewigen Jagd müde beschloß er schließlich den Spieß umzudrehen.

So schlich er sich als Freibeuter in die schwimmenden Städten der Stillen Wasser ein und brachte dort zehn Windsinger - mächtige Wettermagier -unter seine Kontrolle mit Hilfe gefertigter Knechtschaftsringe. Gemeinsam mit den Windsingern kehrte sein Weg nun zurück in die Schwarzdrachenberge. Dort, seit Jahrtausenden in dem riesigen Schlund eines erloschenen Vulkanes schwebend, lag Cahalth, die größte aller Lemurenfesten.

Es war dem Webmeister gelungen, einen magischen Schild aufzubauen, der seine Annäherung an Cahalth vor dem Duadim verbergen würde - und der Schutz funktionierte. Bis auf wenige Meter näherte sich die kleine Gruppe dem Kraterrand und harrte dort bis zum Einbruch der Nacht aus.

Dann, als die ersten Sterne am Himmel funkelten, begann der Fels zu leben, blütenblättern gleich wölbten sich die Felszungen zum Kraterrand und der Dim'muhan öffnete sich dem Sternenlicht. Die Felszungen hatten noch nicht den Kraterrand erreicht, als der Webmeister seinen Schild fallen ließ. Augenblicklich verharrten die steinernen Blütenblätter, wölbten sich wieder nach innen um die Felsenknospe wieder zu schließen.

Es bedurfte des gesamten magischen Potentials des Webmeisters, zu verhindern, das der Dim'muhan sich weiter schloß - ein stiller, schweigender Kampf der Titanen war entbrannt. Obwohl das einzige, das sich bewegte, die zuckenden Lider der sterblichen Hülle des Webmeisters war, vibrierte die Luft durch die unglaublichen Energien, die hier aufeinanderprallten.

Aber nun hatten sich schwere, schwarze Wolken über dem Krater zusammengeballt - auf ein winziges Zeichen des Webmeisters hin brach mit einemmal ein Unwetter los, wie es die Welt noch nicht gesehen hatte! Die Windsinger hatten mit ihrem Chor begonnen.

Unablässig zuckten riesige Blitze, so gleißend hell daß die Nacht zum Tage wurde, begleitet von dem ohrenbetäubenden Krachen der Donnerschläge, Regen und faustgroße Hagelkörner prasselten

sintflutartig auf die Erde nieder. Und immer wieder zuckten gewaltige Blitze hinab auf den Dim'muhan, unablässig durchbohrten die weißglühenden Lichtlanzen den Fels und schossen gebündelt in sein Innerstes.

Das schwarze Feurgestein zuckte und bebte, die riesige Feste begann langsam, sich zu drehen während unablässig große Felsbrocken von den Wänden brachen.

Und dann, begleitet von einem markerschütternd hohem Kreischen, als ob der Fels selbst im Todeskampfe schrie, barst der gewaltige Monolith in einem blendend weißen Feuerball auseinander. Und während die schwarze Trümmer in die Tiefen des unendlichen Schlundes fielen, verebte das Toben des Unwetters.

Cahalth war zerstört und mit ihm waren über 10.000 Lemuren in den Tod gegangen.

Ein paar Dutzend hatten allerdings über eine Felszunge dem Inferno entkommen können und die, die auf ihrer Flucht durch die Schwarzdrachenberge nicht von aufgestachelten Ogern erschlagen wurde, fanden Unterschlupf in anderen Dim'muhans.

Das Mahadhri'Dim von Cahalth war ebenfalls zerstört und so gingen viele Informationen über den Webmeister verloren, war es doch in der Hauptsache die Lemurengemeinschaft von Cahalth gewesen, die dem Webmeister auf den Fersen gesessen hatte.

So konnten die wenigen Überlebenden nur das weitergeben, was sie selbst wußten.

Diese Katastrophe einigte die Dim'muhans mehr denn je, denn nun gab es ein primäres, gemeinsames Ziel - der Webmeister mußte zur Strecke gebracht werden!

In Neyphath, nun der größte und älteste aller Dim'muhans, liefen alle Fäden zusammen. Aber diesmal sorgten die Lemuren dafür, daß alles Wissen weitergegeben und auch an anderen Stellen gesammelt wurde - zudem hatte man Vorsorge getroffen, auf das es dem Webmeister nicht noch einmal gelingen möge, einen Dim'muhan zu zerstören.