
Chronik des Abenteuers



Der vergessene Krieg

Ein Abenteuer in 17 Teilen

(ein Drachenland-Abenteuer)

Die Gruppe der Helden

A'ahn,
der schweigsame Zwergenmönch
bewahrt Benda mit einem 'Keks' vor dem sicheren Tod

Benda,
die Waldläuferin
geht die ganze Sache mit vollem Körpereinsatz an

Brodin Dunkelaxt,
der Zwergenmönch und Sucher des heiligen Bierseidels
findet zu seiner wahren Bestimmung

Havron / Yevrah,
der wankelmütige Held – mal Krieger, mal Gelehrter –
fällt seinen Gefährten zum Opfer

Trynolius de Curamon,
der Albtraumpriester des Jaggaragh
stellt sich freiwillig dem Moordrachen im Alleingang



20.05.2005

1. Abend

Der lange Weg nach Anbariia'

Brodin Dunkelaxt wusste nicht, wie ihm geschehen war. Eben noch wurde er gemeinsam mit seinen neuen Gefährten als Retter Salassars gefeiert und mit Lobpreisungen überhäuft, und nun irrte er durch Khazzar und fragte wildfremde Zwerge nach dem Rückweg nach Mangarom, seiner Heimat ... und ihre Antworten gefielen ihm gar nicht. Wie hatte er sich derart verlaufen können? Was jedoch schlimmer war als die unglaubliche Tatsache, dass er sich auf dem falschen Kontinent (!) befand, war der Umstand, dass all jene, die ihn bislang begleitet hatten, unter fadenscheinigen Gründen von seiner Seite gewichen waren. Die Paladine wollte in ihren Tempel, um dort ihren Dienst zu quittieren und das göttliche Pferd abzugeben ... Prayaga und Uachâ waren wie vom Erdboden verschwunden ... also hielt er sich verbissen an Yevrah – oder war es Havron? – um wenigstens ein bekanntes Gesicht um sich herum zu haben.

Bei seiner Recherche nach den Geschehnissen der letzten Wochen lernte er einige neue Personen kennen, deren Schicksal irgendwie mit dem seinigen verbunden zu sein schien: Die ungleichen Zwerge Vol und A'ahn und die Menschen Benda und Trynolius – obwohl er sich bei letzterem über dessen Rasse nicht vollkommen im Klaren war. Diese Personen schienen sich aber untereinander zumindest teilweise schon zu kennen, also blieb er erst einmal bei ihnen, bis er einen Entschluss über sein weiteres Vorgehen gefasst hatte. Immerhin war er hier in Khazzar nicht ganz verloren ... vielleicht konnte er auf der Insel der Weisen mehr über den Verbleib des heiligen Kruges von Chakra erfahren ... vielleicht musste er überhaupt nicht zurück nach Mangarom, um seine Suche fortzusetzen.

Ein kurzer Besuch bei dem Magier und Weisen Tar'ewahn Ungoldos brachte zumindest so etwas wie eine Spur, auch wenn der Gute ein wenig verhuscht erschien: Im Fürstentum 'Anbariia' sollte ein Barde namens 'Skaravel' leben, der sich hervorragend mit alten Zwergengeschichten und alter Zwergengeschichte auskannte ... von ihm konnte man sicherlich mehr über den mutmaßlichen Verbleib des göttlichen Bierseidels erfahren. Da eine Reise in das kleine Fürstentum nur zwei Wochen dauern sollte, reiste die Gruppe einfach gemeinsam dorthin ... es gab ohnehin nichts, was die anderen hätten tun wollen ... und mit all ihren alten Geschichten waren sie ein unterhaltsamer Haufen.

Aus den angeblichen zwei Wochen wurden vier, und das Land wurde immer düsterer, karger und abweisender ... und die Leute ebenso. Trotzdem behaupteten alle, dass sie auf dem richtigen Weg waren und dass es nicht mehr weit sei. Dorthin zu reisen, riet ihnen je-



doch niemand, denn es häuften sich derweil die unheimlichen Geschichten über diesen entlegenen Winkel Jhombuths, der allmählich – zumindest darin waren sich alle Schauergeschichten einig – von den 'Schwarzen Mooren' verschlungen wurde. Seltsamerweise wurden die Launen von Trynolius und Vol immer besser, je düsterer die Legenden wurden, und als es gar um Dämonenhäupter ging, die in der Mitte des sich seit Menschengedenken ausbreitenden Sumpfes begraben liegen sollten, gerieten die beiden regelrecht in Verzückung. Waren dies tatsächlich die richtigen Gefährten, um den heiligen Krug des Chakra zu bergen? – Brodin hegte da so seine Bedenken. Vielleicht führten sie ja ganz andere Dinge im Schilde, als ihm bei seiner bedeutenden Mission beizustehen?

Schließlich war Anbariia erreicht und zugleich auch die nebelverhangenen Sümpfe, die ihre faulige Aura auf das ganze Land um sie herum zu verbreiten schienen. Alles hier war feucht, gammelig, angefressen, aufgeweicht und von Moder überzogen. Es gab nur zwei größere Siedlungen im Fürstentum – früher einmal sollten es mehr gewesen sein – und wie es nun einmal unvermeidbar war, gelangten die Abenteurer zunächst natürlich in die falsche. Dies war 'Naranthalog', während sich der alte Barde 'Skaravel' in 'Mhyn'Orydh'Murghünt' niedergelassen hatte – also mussten sie noch immer weiter.

Oberflächlich betrachtet drohten ihnen hier keine offensichtlichen Gefahren, doch die Bedrohung durch die Schwarzen Moore war allgegenwärtig – dies konnte zumindest A'ahn sehr deutlich spüren, als sich Trynolius etwas weiter auf den unsicheren Grund hinauswagte, um sich einen besseren Eindruck von den Mooren zu verschaffen. Irgendetwas schien ihnen durch den Morast zu folgen – vielleicht bildeten sie sich dies aber auch nur ein – jedenfalls konnten sie nichts und niemanden entdecken.

Gegen Abend erreichten sie unversehrt die kleine Siedlung am Fuß der gewaltigen Burg. Hier würden sie wahrscheinlich Skaravel treffen und mehr über den Zwergenbembel erfahren ... und vielleicht – man konnte ja nie wissen – stießen sie ja auch noch zufällig auf einen Grund, um tiefer in die Schwarzen Moore vorstoßen zu dürfen – wenn man schon einmal da war ...

27.05.2005
2. Abend

'Eine lange Nacht in der Letzten Zuflucht'

Das Dorf 'Dunkelfels' war – vorsichtig ausgedrückt – nicht gerade aufregend, aber ein einsamer, am Wegesrand stehender Mann bestätigte ihnen, dass hier der berühmte Barde Skaravel lebte. Da es jedoch bereits dämmerte, riet er den





Helden, den alten Mann nicht mehr zu stören und sich lieber in der 'Letzten Zuflucht', dem besten und einzigen Gasthaus des Ortes, einzuquartieren. Es sei ohnehin gut möglich, dass sich der Barde dort noch zu einem kurzen Schlummertrunk einfand.

Gesagt, getan – und die reisemüden Abenteurer schlossen Bekanntschaft mit dem Wirt 'Drago Halbzweig' – der hieß nicht nur so, sondern war auch einer – und seinem leckeren, aber irgendwie doch sehr gewöhnungsbedürftigen Schlangeneintopf. Natürlich waren er und seine übrigen Gäste sehr neugierig, was die Gefährten nach Mhyn'Orydh Murghünt geführt hatte – ob es vielleicht der Erlass des Fürsten gewesen sei, wie es auch bei dieser anderen Gruppe mächtiger Helden der Fall gewesen war, die vor zwei Tagen in die Schwarzen Moore aufgebrochen war, um nach den Ursachen für deren abermalige Ausbreitung zu suchen. Da wurden die Gefährten natürlich hellhörig – was für ein Glück, hier wurden sie gebraucht. Keiner von ihnen zweifelte daran, dass sie es letztendlich sein würden, die Anbariia vor seinem sicheren Untergang bewahren würden, und nicht diese fremdländischen Luschen, die bei den einfältigen Dörflern solch einen Eindruck geschunden hatten. Die waren wahrscheinlich alles nur Blender und Maulhelden gewesen.

Da gesellte sich der einzige andere fremde Gast des Gasthauses in die illustre Runde, ein Zwerg namens 'Dalion Kettelmender', ein weitgereister Händler, der vorgab, schon einmal in den Schwarzen Mooren gewesen zu sein und dies mit einer langatmigen Erzählung zu belegen versuchte. Brodin Dunkelaxt war während dieses gestelzten, ausschweifenden Berichts beinahe eingeschlafen, nachdem er sich bereits demonstrativ ausgiebig die Finger- und Fußnägel mit dem Dolch gereinigt hatte ... wo blieb bloß dieser elende Barde? Aber Dalion dachte gar nicht ans Aufhören und redete und redete. Brodin konnte sich gut vorstellen, dass schon so mancher aus reiner Verzweiflung irgend etwas bei ihm gekauft hatte, nur um dem unversiegenden Schwall aus dem Zwergenmund zu entgehen. Der Händler war jedenfalls in Dunkelfels, um einige gute Geschichten aufzuschnappen, die ihm bei seinen zukünftigen Geschäften hilfreich sein würden, denn in der Tat lag sein Erfolgsrezept in einem gelungenen Verkaufsgespräch.

Endlich ... endlich öffnete sich die Tür des Gasthauses und herein kam ein alter Mann, der ganz bestimmt Skaravel Weißbaug war, schließlich trug er eine Tasche bei sich, in der ihrer Form nach eigentlich nur eine Harfe stecken konnte ... und tatsächlich, alle begrüßten ihn freundlich und machten ihm Platz. Nachdem Ruhe eingekehrt war, ergriff der Barde sein Instrument und gab sein neuestes Werk zum Besten – die Ballade vom verlorenen Land – und schickte sich bereits wieder an, nach Hause zu gehen, da ergriff Brodin die günstige Gelegenheit und brachte dem alten Sangesknaben sein spezielles Anliegen vor. Doch Skaravel wusste nicht sehr viel über den



verlorenen 'Krug von Chakrah' ... jedenfalls nichts Aktuelles, was dem Zwerg irgendwie weitergeholfen hätte ... also gab dieser sich wieder resigniert dem Zwergenbier hin – irgend einen Sinn musste seine Reise nach Anbariia ja haben.

Benda und A'ahn schickten sich gerade an, zu Bett zu gehen – getrennt, verstand sich – da zerbarst plötzlich eine Fensterscheibe der Gaststätte, und durch sie hindurch kam eine zweifellos tote Albtraumkreatur, die früher einmal ein gewaltiger Hund gewesen sein mochte ... nun war sie es aber nicht mehr und setzte sogleich alles daran, die Anwesenden totzubeißen – die Abenteurer mit eingeschlossen. Natürlich ließen die das nicht mit sich machen und setzten sich tapfer zur Wehr, doch ein leichtes Spiel hatten sie wahrlich nicht. Zunächst schien es der untote Moorköter auf den Zwerg Brodin abgesehen zu haben, stellte dann aber fest, dass die Waldläuferin viel leckerer war und hätte diese auch vollständig gerissen, wenn der aufgeweckte A'ahn sie nicht in allerletzter Sekunde mit seiner kostbaren 'Oblate der Schicksalsgöttin Gwyhr' vor dem sicheren Tod bewahrt hätte. Mit vereinten Kräften überwandten die Helden schließlich das Ungetüm, das nach seinem Ableben vor den Augen der staunenden Menge stielecht zu übelriechendem Schlamm zerfiel.

Besorgt brachten A'ahn und Havron die verwundeten Benda und Brodin auf ihre Zimmer und machten sich anschließend auf, herauszufinden, woher die reißende Bestie wohl gekommen war – Überraschung, Überraschung ... es war natürlich das Moor, wer hätte das gedacht? Auf ihrem Weg dorthin hörten sie einen Vogelschwarm über sich hinwegfliegen. Der Zwergenmönch wollte sogar Falken und Schwäne erspäht haben, doch die flogen nicht bei Nacht, und deswegen schenkte ihm keiner Glauben. Am Rand des Moores war natürlich nichts zu entdecken, also kehrten sie unverrichteter Dinge um. Genau genommen wussten die beiden auch nicht, was sie dort draußen eigentlich vorzufinden gehofft hatten ... was sie jedoch bei ihrer Rückkehr nach Dunkelfels erwartete, übertraf ihre Erwartungen bei Weitem, denn alle schliefen tief und fest ... alle, die im Schankraum der Letzten Zuflucht beieinander saßen, und keinen von ihnen vermochten sie zu wecken.

Sogar Havron kam nach einer Weile ins Stolpern und entschlummerte in den Armen des schweigsamen Zwergenmönches, und A'ahn tobte in seiner Hilflosigkeit ziellos durch das stille Dorf und scheuchte einen Falkenschwarm auf, der sich in einem nahen Baum niedergelassen hatte – seltsam, Falken flogen doch eigentlich gar nicht in Schwärmen ... wahrscheinlich würde ihm später wieder keiner glauben. Noch seltsamer war jedoch die Behauptung der jungen Waldläuferin, sie habe vor dem Einschlafen beobachten können, wie ein Schwan im Dorf gelandet sei und zu einem Menschen wurde ... aber wahrscheinlich hatte sie da schon geträumt ...



03.06.2005
3. Abend

'Reisevorbereitungen'

Am nächsten Morgen war die Welt wieder in Ordnung. Dicke Nebelschwaden zogen von den Schwarzen Mooren über das Dorf Dunkelfels hinweg zu den Sonnenhöhen, und Trynolius war wieder da. Allerdings wollte er nicht sagen, was mit Vol in der Zwischenzeit geschehen war ... aber alle anderen Anwesenden dachten sich ihren Teil und schworen sich abermals, niemals denselben Fehler zu begehen und sich dem 'Dunklen Block' zu verschreiben. Natürlich lauschte der Albtraumpriester neugierig den Ausführungen der jungen Helden ... und dachte sich ebenfalls seinen Teil. Im Dienst eingeschlafen – ha! Kaum war er einmal nicht zugegen, war es um die Dienstmoral geschehen.

Zunächst war es jedoch erforderlich, die notwendige Legitimation für das Unternehmen 'Schwarze Moore' beim Fürsten einzuholen. Also warf sich der Herr über Aruqua in Schale und stapfte hinauf zur Burg, um sich ein Bild von der Lage zu machen und sich anwerben zu lassen. Fürst 'Thulgar En'Kedar' empfing die Gemeinschaft freundlich, denn natürlich waren Brodin und Havron ihrem Stubenältesten nachgeeilt. Der Herrscher des dem Untergang geweihten Fürstentums war ein ausgezehrttes Männchen, der ihn begleitende Hofzauberer 'Ghor' leichenblass und der Fürstenson und Erbfolger 'Grammar' zeigte unverkennbare Anzeichen des Hochmuts ... aber ansonsten verlief das Treffen ganz nach dem Geschmack der Gefährten. Fünftausend Goldstücke sollte es geben, wenn die Ursache der wiederholten Ausbreitung der Moore gefunden und beseitigt wurde. Diese vollzog sich bereits über viele Jahrhunderte, wie alte Karten eindrucksvoll belegten.

Nun konnte es endlich losgehen. Der Besuch bei einem Moorläufer im Ruhestand bescherte ihnen zwar nicht das erhoffte Gefährt, jedoch jede Menge Informationen über all das, was da krechtete und fleuchte, was da biss und was da stach. 'Dhosswor' riet ihnen auch, ausreichend Brennholz und einen entsprechend großen Topf als Feuerstelle mitzunehmen – ein Ratschlag, für den sie später noch häufiger dankbar sein würden. Ihre überzähligen Gegenstände aus den unergründlichen Ausrüstungsbeuteln wie Schneeschuhe, Kamelsättel, Kuhglocken oder Bärenfallen konnten sie, wie auch ihre Pferde, auf der Burg belassen, wo sie sicher bis zu ihrer Rückkehr aufbewahrt werden würden – so hatten es die anderen Söldner auch getan, die vor ihnen aufgebrochen waren. Der Burgzauberer überreichte ihnen noch allerlei magischen Schnickschnack, der ihnen auf ihrer Mission hilfreich sein sollte, und dann konnte es losgehen.



10.06.2005
4. Abend

'Unheimlich ist's, planlos im Moor zu wandern'

Endlich konnte das große Abenteuer beginnen. A'ahn, Brodin, Havron und Altrecke Trynolius packten den alten Kahn mit ihren Sachen voll, bis sie halbwegs sicher waren, nichts Wichtiges vergessen zu haben, führten noch einen kurzen, aber heftigen Disput über die Nützlichkeit von Brechstangen in den Schwarzen Mooren, und die Reise ins nebelverhangene Ungewisse, in dem es von untoten Ungeheuern nur so wimmeln sollte, nahm ihren Lauf. Natürlich glaubten die Gefährten nicht einmal die Hälfte all jener Schauergeschichten, die ihnen in den letzten Stunden zu Ohren gekommen waren ... dennoch waren sie auch nicht so naiv, dass sie sich vollkommen arglos auf den Weg machten. Sie waren zwar zum größten Teil noch jung und unerfahren ... aber beileibe nicht blöd.

Sie folgten zunächst der Fährte des untoten Hundes ... doch leider war ihre versierte Spurensucherin Benda noch immer damit beschäftigt, sich vom Zusammentreffen mit der totlosen Bestie am Vorabend zu erholen, darum mussten sie nun selber ran. Aber auch ohne sie kamen die Gefährten gut zurecht und drangen tief in die Moorlandschaft vor – jedenfalls entsprach dies ihrer subjektiven Wahrnehmung, doch in einer Umgebung ohne nennenswerte Landmarken konnte man sich leicht täuschen.

Gegen Abend rasteten sie in einem alten Mauerring, und Havron schloss Bekanntschaft mit einem greisen Fährmann, der irgendwie nicht wahrhaben wollte, dass er tot sein sollte. Obwohl der Geist ansich harmlos war, schlugen die Abenteurer sein Angebot, sie nach 'Naughwyler' überzusetzen, lieber doch aus ... zum einen misstrauten sie seinem moderigen Gefährt, zum anderen versetzte sie die Aussicht, sich in ein Dorf voller Gespenster zu begeben, auch nicht gerade in helle Freude. Stattdessen entzündeten sie ein kleines Feuer, und Havron erjagte eine Ente zum Abendessen, die sie dann lieber doch nicht aßen, nachdem sie erkannten, was an dem Tier so alles dranhing, nachdem sie es aus den schlammigen Fluten gefischt hatten. Hartkekse waren schließlich auch ganz lecker.

Trynolius übernahm die Nachtwache, damit seine jungen Schützlinge auch genügend Schlaf bekamen, denn nur ein ausgeruhter Held war auch ein leistungsfähiger Held. Dennoch schlief Brodin so gut wie gar nicht, denn das alles war ihm irgendwie nicht geheuer ... A'ahn schlief hingegen im Stehen, und niemand wusste, wie er das anstellte ... und Havron wachte am frühen Morgen mit durchgefeuchtem Hinterteil auf, denn unter ihm hatte sich eine stattliche Pfütze gebildet. Er behauptete zwar steif und fest, dass die Flüssigkeit aus dem Boden aufgestiegen war ... alle anderen unterstellten ihm je-





doch etwas vollkommen Anderes und mieden den direkten Kontakt mit dem angeblichen Bettnässer.

Dennoch war alles in allem ihre erste Nacht in den Schwarzen Mooren gut verlaufen, und alle hofften schon, dass das ganze Unternehmen vielleicht doch nicht so strapaziös ausfallen würde, wie sie angenommen hatten ... da stellten sich auch schon die ersten Schwierigkeiten ein. Es herrschte unter den Helden allgemeine Unstimmigkeit darüber, wo sie her- und der Hund weggekommen war, in welcher Richtung Norden lag und weshalb das verdammte Richtungspendel des Hofzauberers anscheinend immer in eine andere Richtung ausschlug ... und da niemand da war, den sie um Rat fragen konnten, und keiner von ihnen auch nur einen Deut von seiner Meinung abzuweichen bereit war, und Kompromisse unter diesen Umständen sowieso nicht geschlossen werden konnten, kam es zum Unvermeidlichen: Trynolius stapfte nach links, Brodin, A'ahn und Havron zogen mit dem Boot nach rechts weiter – ein jeder in der felsenfesten Überzeugung, den einzig richtigen und gangbaren Weg eingeschlagen zu haben. „Ha, das ist ja wieder einmal typisch für diese Jungspunte und Helden in der Ausbildung ...“, grummelte der Albtraumpriester, während er seines Weges zog, „wahrscheinlich kommen die bald mit eingekniffenem Schwanz hinterher geschlichen, wenn sie nicht mehr weiter wissen oder sie von einem Scheusal angegriffen werden!“

Da aber irrte Trynolius, denn seine abtrünnigen Gefährten fühlten sich gar nicht so verlassen und hilflos, wie er sich in seiner Erregung ausgemalt hatte. „Hast du gesehen“, feixte Havron, „wie sein Kopf geraucht hat? ... Als ob er in einer kleinen Nebelwolke steckte!“ A'ahn und Brodin machten sich kaum die Mühe, aufzuschauen. „Er war sowieso kein guter Zwerg ...“, brummen sie in ihre schlammverkrusteten Bärte und suchten weiter nach den Hundespuren, die inzwischen immer schwieriger zu finden waren.

Stunden gingen ins sumpfige Land, und beide Parteien entfernten sich immer weiter voneinander, ohne so etwas wie Reue zu verspüren, und als die drei Junghelden auf zwei Moorläufer trafen und von einem untoten Sumpftroll angegriffen wurden, standen sie sehr wohl ihren Mann bzw. ihren Zwerg. A'ahn versetzte dem Unhold aus der Tiefe einen derart gewaltigen Schlag, dass er nahezu in zwei Teile gespalten wurde und sang- und klanglos wieder versank. Die Moorläufer zeigten sich über die selbstlose Hilfe sehr erfreut und teilten zum Dank das Lager und ihre Mahlzeit mit den Jünglingen.

Mit einem Mal wurde Havron sehr still, und er bekam einen schuld-
bewussten Blick, denn Trynolius hatte über die große Entfernung zu ihm gesprochen und zu einem überlegten Handeln ermahnt, da ansonsten der Zorn des Albtraumpriesters und Dämonenanbeters über ihn hereinbrechen würde – na, ob das wirklich die richtige Me-



thode war, jemanden um Hilfe zu bitten? Aber die Moorläufer wussten den seltsamen Vorfall zu erklären, der am heutigen Morgen die Gefährten auseinander getrieben hatte. Trynolius stand bestimmt unter den Einfluss einer 'Irr-Schrake', und wenn ihm nicht geholfen werden würde, könnte diese Erfahrung leicht zu seiner letzten werden, denn das nebelhafte Wesen ließ seine Opfer so lange in die Irre laufen, bis dieses erschöpft zusammenbrach und an Entkräftung starb.

Gemeinsam mit den Moorläufern machten sich die Gefährten auf, um ihren Fehler wieder auszubügeln. Man ließ einfach keine Freunde im Sumpf allein zurück ... vor allem nicht, wenn sie so ungleich stärker waren und möglicherweise sogar über Mächte geboten, die nicht von dieser Welt waren.

17.05.2005

5. Abend

Über den Schlangenwall

Mit dem Boot und der Erfahrung der Moorläufer gelangten Brodin und Havron viel schneller zurück an den Ort, wo sie Trynolius verlassen hatten. Bereits nach knapp eineinhalb Stunden waren sie wieder dort, und dabei hatten sie am Vortag geschlagene fünf Stunden für dieselbe Distanz benötigt. Vielleicht waren die Schwarzen Moore doch nicht so groß, wie sie bislang angenommen hatten ...

Trynolius' Spuren waren rasch gefunden und führten kreuz und quer durch den dicksten Morast. Die neusten Abdrücke führten allerdings schnurstracks nach Norden, so dass die Suchenden schon glaubten, dass sie überhaupt nicht von dem Vermissten stammten – doch dem war nicht so. Irgendwie war es dem Albtraumpriester gelungen, sich aus eigener Kraft von der Irr-Schrake zu lösen, was nach Auskünften der Moorläufer eigentlich gar nicht möglich sein sollte. Nun folgte Trynolius wieder seinem ursprünglichen Ansinnen, ins Zentrum der Moore vorzustößen ... und schmiedete derweil wahrscheinlich übelste Rachepläne für den unwahrscheinlichen Fall, dass er noch einmal auf seine ehemaligen Gefährten stoßen würde.

Dementsprechend eisig und verhalten fiel auch die Wiedersehensfeier aus, als Brodin und Havron den Fürsten von Aruqua letztendlich eingeholt hatten. Zumindest Havron ließ sich zu so einer Art Entschuldigung herab, die den Dämonenanbeter soweit beschwichtigte, dass sie ihre Suche wieder gemeinsam fortsetzen konnten. Mit seinem unwiderstehlichen Albtraumpriester-Charme überzeugte Trynolius die Moorläufer, sie auch weiterhin zu begleiten, um sie vor den größten Schwierigkeiten zu bewahren.





Der 'Schlangenvall' war unter ihrer Führung rasch erreicht und zu aller Überraschung entdeckten sie, dass dieses Relikt aus der anbariischen Frühzeit zu leben schien ... zumindest wanden sich die Bruchstücke der alten magischen Straße wie gewaltige Reptilien in den moorigen Gewässern, gebärdeten sich ansonsten jedoch recht friedlich. Die unternehmungslustigen Abenteurer entdeckten sogar noch einen alten Gauklerwagen und retteten aus seinem Inneren ein paar Utensilien, die zwar etwas tuntig aussahen, aber durchaus magische Kräfte besitzen könnten ...

Es dauerte seine Zeit, bis die Gemeinschaft endlich eine Lücke in dem Wall gefunden hatte, die groß genug war, dass sie mit ihrem Nachen passieren konnten, denn das Gefährt über den schlüpfrigen Wall zu wuchten, der zudem auch noch Tausende von Schlangen zu beherbergen schien, stand für sie vollkommen außer Frage.

Bevor die kleine Gemeinschaft ihr Nachtlager auf einer kleinen Insel im Moor errichtete, wo die Ruinen eines Dorfes zu finden waren, wurden die Reisenden noch von einem seltsamen Phänomen heimgesucht, das die Moorkäufer 'Geisterwind' nannten, bei dem Tausende von schemenhaften Gestalten ohne materielle Substanz von einer unsichtbaren Gewalt an ihnen vorbeigewirbelt wurden. Ein Zauber des Albtraumpriesters bewahrte sie wahrscheinlich vor dem Schlimmsten, dennoch war dieses Erlebnis sowohl beängstigend, als auch besorgniserregend, denn natürlich blies der Geisterwind die wimmernden Gestalten nach Norden, wo sie das Zentrum der Schwarzen Moore vermuteten.

Die Nacht in der Dorfruine verlief ereignislos, obgleich sie sich des Gefühls nicht erwehren konnten, beobachtet zu werden ... und in der Tat entdeckten sie am nächsten Morgen menschliche Spuren. Der Übeltäter war rasch gefunden, ein Moorkäufer, der wahrscheinlich hier gestrandet war und seitdem einen großen Teil seines gesunden Menschenverstandes eingebüßt hatte. Immerhin wurden sie von seinem ängstlichen Gestammel so schlau, dass sie von der Existenz eines unterirdischen Komplexes erfuhren, vor dem der Ärmste eine Heidenangst hatte – klar, dass sie den sehen wollten ... ein Dungeon im Moor, wer hätte das gedacht?

24.06.2005
6. Abend

'Aufruhr im Tempel der Torfstecher'



Es war nicht schwer, den Eingang besagter unterirdischer Anlage zu finden, von der der verwirrte Moorkäufer ihnen berichtet hatte, denn a.) war die Insel so groß nun wieder auch nicht, und b.) war das große Loch in der Hügelflanke mit dem

herausgerissenen Bronzedoppelportal kaum zu übersehen. Mutig rückten Havron, Brodín und Trynolius vor, während A'ahn bei ihrem Boot blieb. Es war bekanntlich immer sicherer, noch einen Trumpf in der Hinterhand zu haben.

Alles schien verlassen – schon seit einer sehr, sehr langen Zeit – dennoch musste irgend etwas an diesem Ort sein Unwesen treiben, was den Moorläufer derart in Angst und Schrecken versetzt hatte. Eine erste flüchtige Untersuchung zeigte, dass man hier die Menschenliebe besonders geachtet haben musste ... zumindest waren anders all die anzüglichen Wandmalereien nicht zu erklären. Allerdings war bestimmt nicht alles nur eitel Sonnenschein gewesen, sonst lägen in dem sakral anmutenden Gewölbe nicht all die skelettierten Priester herum, und das ganze Blut an den Wänden sprach ebenfalls eine ganz eigene Sprache. Kurz darauf bereuten es die Helden bereits, nicht doch eine Brechstange in die Moore mitgenommen zu haben, denn der Zugang in den zentralen Andachtsraum war rußgeschwärzt und vom Feuer derart verzogen, dass er kaum aufzubekommen war. Doch hier wuchs Havron förmlich über sich hinaus, indem er das alte Portal in einem Akt schier übermenschlicher Kraft ganz allein aufstemmte – solch eine Tat hatten die anderen noch nicht gesehen.

Jenseits des Tores warteten noch mehr Tote – erfreulicherweise auch diesmal unbelebt, wie es eigentlich auch immer sein sollte – ein Altar, Säulenstatuen in Form unbekleideter Männer und Frauen, drei tote Insekten-Dämonen-Viecher und ein goldenes Doppelportal, zu dem eine kurze Stufenflucht emporführte – allerhand Zeugs also, das den Gefährten so manches Rätsel aufgab. Was war hier bloß geschehen? Warum standen auf dem Altar ein Krug und ein Teller, und was enthielten sie? Da hatte der geistig etwas einfacher gestrickte Zwerg Brodín den tönernen Kelch auch schon an sich genommen und dessen wässrigen Inhalt angewidert auf den Boden gegossen – nun gut, eine Frage weniger ...

Havron und Trynolius zeigten sich angesichts seines wenig umsichtigen Vorgehens nur wenig erfreut und gemahnten den Zwerg zu mehr Umsicht. Diesmal hatte er noch Glück gehabt, aber wer konnte schon sagen, was er mit seiner nächsten unbedachten Handlung anrichten oder vernichten würde? Stoisch ließ Brodín die Strafpredigt über sich ergehen, nickte, wenn es ihm angemessen erschien und dachte sich seinen Teil und steckte den Pokal ein.

Was sollten die Abenteurer nun als nächstes unternehmen? Da war diese große, rote Steinplatte mit diesem unverständlichen Spruch ... doch als sie laut vernehmlich 'Ghalea' riefen, wie es anscheinend von ihnen verlangt wurde, geschah gar nichts ... also widmeten sie sich wieder anderen Dingen. Sie entdeckten in dem Altarblock runde Vertiefungen und machten sich augenblicklich auf die Suche nach geeigneten Gegenständen, die dort eingefügt werden konnten ...



und fanden von der Größe passende Amulette bei den toten Kuttenträgern.

Von diesen gab es zwei verschiedene, die beide mit einem verschlungenen Liniengeflecht bedeckt waren: das eine erinnerte irgendwie an einen Finger, die andere Darstellung glich eher einem senkrecht stehenden Auge – seltsam, sehr seltsam – noch überraschender war jedoch, dass es ausgerechnet Havron war, der dieses Rätsel durchschaute und an dem Altar nach einer männlichen und nach einer weiblichen Seite suchte ... und in seiner Aufregung vollkommen die Säulenstatuen übersah. Die schließlich an den richtigen Stellen eingesetzten Amulette öffneten ein Geheimfach, aus dem sie einen goldenen Skarabäus und einen Schlangensab retteten ... nur, so richtig schlau wurden sie aus diesem Erfolg auch nicht ... also doch das goldene Doppelportal.

Missbilligend beobachtete Trynolius, wie diese Abenteurer-Aspiranten sich hemmungslos mit den obszönen Amuletten der toten Priester behängten – wissen die Götter, was sie mit dieser Narretei zu bezwecken hofften – und setzte an, das Portal eigenhändig aufzustoßen ... da belebte sich plötzlich das sich auf den Torflügeln befindliche Halbrelief, das eine unbekleidete Frau zeigte, umarmte den Albtraumpriester innig und versuchte den vollkommen Überraschten mit bloßen Armen zu zerquetschen. Glücklicherweise konnten Brodin und Havron ihn vor diesem schlimmen Schicksal bewahren, indem sie ihm einfach ebenfalls ein Amulett der Ghalea überwarfen – da gab die Torwächterin ihn wieder frei.

Fluchend wich der Jhagaragh-Priester vor dem Portal zurück, entledigte sich des heidnischen Artefakts und betrat den hinter dem Portal liegenden Raum einfach durch die Wand – eine zugegeben eindrucksvolle, wenn auch vollkommen unnötige Demonstration seiner Zaubermacht. Drinnen erwartete sie nur wenig Erleuchtendes – nur ein besser gekleidetes Skelett in einer Art Beschwörungskreis, zwei versiegelte Urnen, etwas Schmuck, dem der Zwerg natürlich nicht widerstehen konnte, und die Erkenntnis, dass es noch tiefer gelegene Räume geben musste ... aber wo war nur dieser verdammte Zugang? Wild entschlossen schwärmten die Drei aus, um einen Weg hinab zu finden, und Trynolius war erfolgreich. Die Geheimtür war rot, vier Quadratmeter groß und öffnete sich nicht, wenn man 'Ghalea' sagte. Doch dem geballten Intellekt der Helden konnte dieses Tor nicht lange widerstehen ... und wenn Zwerge für eines nützlich waren, dann war es das Öffnen von Geheimtüren – Brodin sei Dank!

Unten erwarteten sie noch mehr Tote, verlassene Räume, schmutzige Wandgemälde und mehr nackte Tatsachen, als ihnen allen lieb war. Die erste Kammer erwies sich als ein verwüsteter Wohntrakt, die zweite als eine verwüstete Schreibstube, und die dritte als eine



Badehalle, deren zentrales Becken mit einer rauchigen Substanz gefüllt war. Nun waren die Gefährten schon drauf und dran, wieder unverrichteter Dinge abzuziehen, da spitzte sich die Lage plötzlich und unerwartet zu. Zuerst schloss sich wie von Geisterhand der Zugang ins Obergeschoss ... dann setzte sich Trynolius nachhaltig mit einem Rausch-Zauber eigenständig außer Gefecht, indem er wie ein Anfänger in eine Schutzruna tappte, die er schon längst entdeckt und als solche identifiziert hatte ... und zu allem Überfluss wallte der dunkle Nebel auf und schickte sich an, alles zu verschlingen. Verzweifelt erwehrten sich Havron und Brodin ihrer Haut, denn Trynolius war in seinem Zustand keine große Hilfe – er brabbelte nur mit verklärtem Blick andauernd etwas davon, dass der Zwerg von einem Feuer umgeben sei. Es sah schlecht für die beiden aus, denn der Nebel war überall und saugte allmählich ihr junges Leben aus ihnen heraus – Brodin schwankte sogar schon – aber auch das Nebelmonster musste kräftig einstecken ... und unterlag schließlich doch den verbissenen Hieben der tapferen Gefährten.

Seltsamerweise schien der berauschte Albtraumpriester von der verderbnisbringenden Wirkung des Ungeheuers unberührt. Mit vereinten Kräften schleppten Brodin und Havron den immer noch Lallenden ins Freie und hofften, dass er möglichst bald wieder zu klarem Verstand käme, denn in diesem Zustand konnten sie unmöglich weiter in die Schwarzen Moore vordringen.

02.07.2005

7. Abend

'Echsenfutter'

Mit Mühe gelang es den Gefährten, ihren von grundloser Heiterkeit erfüllten Kameraden Trynolius im Nachen zu verstauen. Anschließend versuchten sie, den bekloppten Moorläufer 'Fulghur' zum Mitkommen zu bewegen, und diskutierten ihr weiteres Vorgehen, da schälte sich eine morastbedeckte Gestalt aus den dichten Nebelbänken – eine neue Todesgefahr? – nein, es war Benda, die unverwüstliche Waldläuferin. „Meine Güte, haben die hier aber schlechte Wege“, war ihr einziger Kommentar ... immerhin hatte sie den ganzen Weg von Dunkelfels bis zur Tempelruine der Ghalea ganz allein und zu Fuß zurück gelegt, und wie durch ein Wunder war ihr nichts zugestoßen.

Schließlich brachen sie auf, nachdem sie Benda und A'ahn überzeugt hatten, dass eine Rückkehr in die Tempelruine keine neuen Erkenntnisse, wohl aber neue Beulen mit sich bringen würde – also konnten sie ebenso gut weiter vorrücken, denn bis ins Zentrum der Schwarzen Moore war der Weg vermutlich noch weit, und da würde ihnen ganz bestimmt noch etwas zustoßen. Die Zwei fügten sich





rasch dieser verdrehten Logik ihrer Kameraden, und Fulghur blieb glücklich in seinem selbsterwählten Exil zurück, stockte seine Nahrungsvorräte an Maden und Würmern wieder auf und hatte wahrscheinlich das halbherzige Versprechen der Helden, ihn auf ihrem Rückweg aus den Mooren mitzunehmen, bereits wieder vergessen, noch ehe diese im Nebel vollständig entschwunden waren.

Die nächsten Auffälligkeiten, auf die die Abenteurer stießen, waren vergleichsweise eher unspektakulär: Die unversunkene Statue eines menschlichen Kriegers, auf dessen Stirn eine elfische Rune prangte, die zu allem Überfluss auch noch schwach glühte – Rätsel über Rätsel – und ein vermeintlicher See aus Blut, der sich jedoch als eine etwas ausufernde Lache entpuppte, die von einem fachgerecht ausgenommenen Echsenkadaver herrührte. Aha ... diese Konkurrenz-Heldengruppe war wahrscheinlich in der Nähe – und tatsächlich entdeckten sie gegen Abend den flackernden Schein eines heimeligen Lagerfeuers ... was für Anfänger ... na, die würden gleich Augen machen. Flugs teilten sie sich auf, um den Arg- und Ahnungslosen eine Lektion zu erteilen, die sie so schnell nicht vergessen würden. Benda würde sich von links heranschleichen, Havron von rechts, und Brodin und A'ahn würden mit dem noch immer berauschten Trynolius in ihrer Mitte ganz offen mitten drauf zu halten.

Es war unsicher, was die tapferen Recken eigentlich mit diesem ausgeklügelten Manöver bezweckten – wahrscheinlich war das ihnen selbst auch nicht ganz klar – aber was es auch immer gewesen war, es ging kräftig in die Hose ... denn plötzlich hatte Havron einen Pfeil in der Seite stecken, und die ganze Überraschung war hinüber. Er konnte nur noch „Ich bin doch ein Freund ...!“ rufen, als er des unmittelbar vor ihm aufspringenden Wächters gewahr wurde, und da war es auch schon um ihn geschehen. Zumindest konnte man ihm zugute halten, dass er im Nachhinein einsah, dass er eine leichtsinnige Narretei begangen hatte, und dem schießwütigen Jungspunt nicht sofort von blinder Rachsucht erfüllt an die Kehle ging, wie es sonst so seine Art war.

Nachdem die ersten Missverständnisse geklärt waren, wurde es doch noch ein schöner Abend. Sie erzählten einander von ihren bisherigen Erlebnissen in den Mooren, zeigten sich ihre Wunden und alten Narben und plauderten über gemeinsame Bekannte. Etwas neidisch wurden die Abenteurer schon, als sie erfuhren, dass die anderen den Moordrachen schon gesehen hatten, obwohl dieser zwei von ihnen sogar gefressen hatte – ja, da wären sie zu gern dabei gewesen ... Es war ungewiss, welche fauligen Sumpfgase die Wahrnehmung der Gefährten derart vernebelten, denn die Verbliebenen hatten inzwischen eigentlich genug von den Schwarzen Mooren und diskutierten inbrünstig darüber, ob sie weitermachen oder lieber aufgeben sollten ... über die Ursachen der erneuten Ausbreitung

der Sumpfflächen hatten sie nämlich bislang nicht das Geringste in Erfahrung bringen können – ganz genau wie die Abenteurer ...

Die Nachtwachen wurden eingeteilt, und da man sich untereinander kaum kannte, gab es offizielle und inoffizielle Posten – auf beiden Seiten – doch all das bewahrte die Helden nicht vor dem Übel, das in den nächsten Stunden über sie hereinbrechen sollte. Es begann mit ein paar zirpenden Rufen, die in der Nacht erschallten – „Brunftschreie ... ganz klar!“, murmelte sich der sachverständige Wächter Havron in seinen Milchbart – und auch, als sich ein fünfzig Zentimeter hohes Echsenwesen zeigte, schöpfte er noch keinen Verdacht. „Na, mein Kleiner ...“, sprach er mehr mit sich selbst, als mit dem geschuppten Zweibeiner, denn er würde ja nie mit Tieren reden, „... für deine mickrige Größe hast du ja ein ganz schön kräftiges Gebiss.“

In diesem Moment kam der Rest des Schwarms, und aus war es mit der Nachtruhe. In einem unüberschaubaren Gewimmel fielen gleich dreißig, vierzig oder gar fünfzig dieser wieselflinken Mistviecher über die erschöpften Helden her und balgten miteinander um die leckersten Happen. Insbesondere auf A'ahn, Benda und Grangen aus der fremden Heldengruppe hatten sie es abgesehen ... und die junge Waldläuferin fiel als erste. Glücklicherweise war Havron zur Stelle, um sie vor dem Schlimmsten zu bewahren, doch als auch das jüngste Mitglied der fremden Abenteurergruppe unter dem Jubelgeschrei des noch immer bekifften Albtraumpriesters zu Boden ging, hatte dieser nicht so viel Glück – vielleicht hätte sich Havron auch gar nicht dazu herabgelassen, dem voreiligen Bogenschützen beizustehen.

Es dauerte ziemlich lange, bis die gellenden Entsetzensschreie Grangens unter den wimmelnden Leibern der Blutechsen endlich verstummt waren, und die anderen konnten nicht viel mehr tun, als tatenlos zuzuschauen und froh zu sein, dass es nicht sie waren, die da bei lebendigem Leib gefressen wurden. Aus sicherer Entfernung warteten sie in den Booten darauf, dass die gesättigten Mini-Monster endlich wieder abzogen. So gut es ging, verbrachten sie den Rest der Nacht, aber an Schlafen war natürlich nicht mehr zu denken. Benda sah schlimm aus ... ebenso A'ahn, dessen Beinahe-Ableben niemand so recht mitbekommen hatte, denn er war dabei natürlich so still geblieben wie immer.

Mit den ersten Sonnenstrahlen brachen die drei Überlebenden von Varaturs Truppe nach Dunkelfels auf. Sie hatten genug von den Schwarzen Mooren – nicht so aber die Gefährten, die zwar leicht angeschlagen, aber dennoch unverzagt und auf ihr Glück vertrauend weiter nach Norden zogen, wo sie das Zentrum der Moore und somit auch den Ursprung allen Übels vermuteten, das sie gegenwärtig plagte.



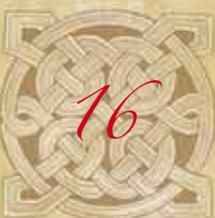
‘Eine Insel des Lichts’

Langsam fiel Ghaleas Wahn von Trynolius ab, und der Albtraumpriester wunderte sich nicht schlecht, in welchem desolaten Zustand sich seine Kameraden befanden. Benda heilte er sofort, da sie ja seine neue Jägerin war, und er sein Personal schützen wollte. Die Übrigen waren jedoch zu stolz oder zu eigensinnig – vielleicht aber auch zu klug – um sich in eine derartige Abhängigkeit von einem bekennenden Dämonenanbeter zu begeben, und halfen sich so über die Runden. Es würde schon irgendwie gehen ...

Daher konnte sich außer Trynolius auch niemand so recht freuen, als endlich ihr großer Widersacher, der Moordrache, sein hässliches Haupt aus dem Moor erhob und zeigte, dass er mindestens so furchtbar war, wie in den Erzählungen behauptet wurde. Doch davon ließ sich ein Albtraumpriester von seinem Format doch nicht schrecken. Mit Geifer auf den Lippen und gestäubtem Borstenkleid eilte er in seinem Plattenpanzer und seinem blitzenden Kriegshammer der schrecklichen Bestie entgegen, und Benda stand ihm zur Seite – schließlich hatte er sie geheilt ... schieß Abhängigkeit! Der erste Zusammenstoß der Titanen verlief nicht ganz so toll ... Trynolius und seine Jägerin wurden einfach niedergewalzt – konnten aber zumindest Gegentreffer platzieren, auch wenn diese von der Bestie kaum bemerkt wurden.

Benda rappelte sich entrüstet wieder auf. Für so eine Narretei hatte sie die strapaziöse Reise durch den Sumpf nicht auf sich genommen ... sollte Trynolius mit seinem Männlichkeitsgehabe doch sehen, wo er blieb! Sie würde ihr zartes Leben nicht weiter für so eine Torheit auf's Spiel setzen ... sie hatte genug! Außerdem griff der ätzende Drachenspeichel ihren Teint an! Derartige Bedenken kannte der wildgewordene und zu allem entschlossene Albtraumpriester natürlich nicht.

Mit seinem Teleportationsstein bugsierte er sich mitten auf die Stirn der gewaltigen Bestie und krallte sich dort verbissen fest. Mit seinen magischen Kräften brannte er nun eine Wunde nach der anderen in das horngekrönte Haupt – da störte es ihn kaum, dass das Untier wieder in die lichtlosen Tiefen der Moore hinabtauchte – er vermochte auch unter Wasser zu atmen und zu zaubern, da er noch immer den Nixenkristall besaß. Doch als die Bestie ihn in dem zähen Untergrundmorast abstreifte, konnte er sich nicht mehr halten und musste aufgeben. Über und über mit schwarzem Modder und anderen unaussprechlichen Dingen bedeckt teleportierte er sich wieder an die Oberfläche und verkündete stolz, dass er das Ungeheuer



vertrieben hätte und erklärte sich zum moralischen Sieger dieses Kampfes – und die anderen waren schlau genug, ihm diese Sicht der Dinge nicht ausreden zu wollen.

In der Zwischenzeit hatte sich Brodin etwas genauer umgesehen und gelegentlich im Norden ein schwaches Leuchten im Nebel ausgemacht. Dies sollte von nun an ihr Ziel sein. Ein Licht in dieser allgegenwärtigen Tristess zog sie an wie eine Kerzenflamme die Motten ... und ob das, was sie dort vorfanden, so viel besser sein würde als der Verbrennungstod, würde sich erst noch erweisen müssen ... „Ich kann Euch da hineinbringen“, ließ Trynolius verlauten, als sie ihr Ziel erreicht hatten, „aber ich gehe dort auf gar keinen Fall hin!“ So eine Äußerung von den Lippen des hartgesottenen Albtraumpriesters war schon etwas Außergewöhnliches. Es war doch ansonsten nicht seine Art zu kneifen.

Was aber hatte den alten Haudegen derart verschreckt, der bereits seine Kräfte mit Dämonenkönigen und Seemeister-Möchtegern-Göttern gemessen hatte und noch immer unversehrt durch die Lande zog? Waren es die wimmelnden Heerscharen körperloser Schemen, die sich dort versammelt hatten, oder die Titanen aus belebtem Morast, die sich bis zu einer Höhe von zehn Metern über ihre Köpfe auftürmten? Möglicherweise war es auch dieser Ring aus rotblättrigen Bäumen, die dem Ansturm der dunklen Scharen auf so eindrucksvolle Weise trotzten. Nein ... nichts von alledem flößte dem Albtraumpriester derart viel Angst und Respekt ein, dass er es kategorisch ablehnte, weiter ins Zentrum der Schwarzen Moore vorzustoßen ... es war der Sonnenschein jenseits des Baumkranzes, der ihm unheimlich war, und dieser idyllische Hügel voller Blumen und Schmetterlinge, und er war weder durch Spott, noch durch gute Worte dazu zu bewegen, von seinem gefassten Entschluss auch nur einen Deut abzuweichen.

Blumen und Schmetterlinge konnten jedoch die anderen Helden kaum schrecken, und deshalb stimmten sie dem seltsamen Plan des Albtraumpriesters zu: Er brachte sie hin und sie gingen hinein. Sein Zauber 'Schutz vor Bösem' bewahrte sie zwar vor dem Zugriff der Schemen, die zu Tausenden das seltsame Eiland belagerten, nicht aber vor den Schlammtitanen, so dass Trynolius seine kristallene Morgensternbola schwingen musste und kräftig vollgeschlammt wurde, ehe sich seine Gefährten dazu durchgerungen hatten, die sonnenbeschienene Insel in den Schwarzen Mooren tatsächlich zu betreten. Brodin und Benda waren die ersten, die sich auf das Eiland wagten, und sie wurden von einem gleißenden Licht auf ihrer Brust erfasst, das sie zunächst gar nicht zuordnen konnten, ihnen jedoch gehörig wehtat. A'ahn und Havron folgten ihnen dennoch ... aber erst, nachdem sie Ghors Sonnenamulette abgelegt hatten ... und siehe da, sie blieben verschont.



16.07.2005

9. Abend

Hin und wieder zurück

Nachdem die vier jungen Helden Trynolius hinter sich gelassen hatten, fühlten sie sich gleich viel freier. Die Sonne schien und das Gras duftete nach Sommer ... und auch bei ihnen regte sich so langsam der Argwohn: Irgend etwas war hier ganz und gar nicht in Ordnung. Nur weil der Albtraumpriester im Nebel zurück geblieben war, konnte es doch nicht sooo schön sein ... Auf der Kuppe des kleinen Hügels bot sich den Gefährten prompt ein außergewöhnliches Panorama, das dort eigentlich gar nicht sein konnte: Anstelle der erwarteten Nebelbänke blickten sie in ein wunderschönes, bewaldetes Tal am Fuß einer schroffen Steilwand, ebenfalls sonnenbeschienen und friedlich.

Als sich der junge Zwerg Brodin mit den beiden Menschen anseilte, um den bevorstehenden Abstieg sicher zu überstehen, war sein Schicksal bereits besiegelt ... Havron konnte zwar klettern, sein Alter Ego Yevrah aber nicht ... und als Benda einen Wimpernschlag später auch noch ins Seil stürzte, gab es für die Gruppe kein Halten mehr. A'ahn brauchte zwar länger für seinen Weg nach unten, kam dafür aber heil an – natürlich sagte er nichts, dachte sich aber bestimmt seinen Teil.

Nach einiger Zeit bemerkten sie ein Vibrieren in der Erde – Yevrah glaubte gar Musik und Gesang zu hören – also auf in den dichten Wald, immer nach Norden. Eine Lichtung war als Quelle der seltsamen Musik rasch gefunden, doch es war nicht leicht, der ausgelassenen Schar fingergroßer, tanzender und herumflatternder Elfen brauchbare Informationen zu entlocken.

Die Blumenkinder besaßen nur einen offensichtlich begrenzten Horizont, wussten aber, dass die Herrin über dieses Paradies einem entischen Diener gebot – Humhull – einem laufenden Baum. Dieser war schnell gefunden, denn der Ent war über ihr Kommen informiert und suchte bereits nach ihnen. Unter seiner Führung gelangten die Gefährten zu 'Gilvariel', die über diesen sonderbaren Ort herrschte und eine Elfe war. Auf ihrem Weg durch den dichten Wald knickte er trotz seiner immensen Größe nicht das kleinste Zweiglein ab – erstaunlich ...

Nachdem die Elfenherrscherin ihre staunenden und zurückhaltenden Gäste im 'Silberzirkel' Willkommen geheißen hatte, berichtete sie bereitwillig alles über das Moor und seine Entstehung, was sie wusste ... und das war so einiges. Vor sage und schreibe zweieinhalbtausend Jahren hatten die Sonnenelfen und die Menschen ein Bündnis gegen die Dämonenfürstin S'Caaris geschlossen. Sie hat-



ten sich 'Ritter des Lichts' genannt, und es war ihnen gelungen, die körperliche Hülle der S'Caaris zu töten.

Doch der Dämonenleib war im Land der Sterblichen zerfallen und hatte es mit seiner Essenz verdorben. Die Menschen hatten in dieser Zeit große Not gelitten, und ihr König Alassardh hatte seine Verbündeten um Hilfe gebeten. Die Elfen hatten jedoch keinem Sterblichen Zuflucht in die Magischen Königreiche gewährt, sondern sie nur mit Vorräten unterstützt. Darüber waren die Menschen in ihrer Verzweiflung sehr erbost und hatten das Bündnis aufgekündigt. Mit Waffengewalt hatten sie versucht, sich zu nehmen, was ihnen verweigert worden war, und sie hatten das Land erneut mit Krieg überzogen, der erst endete, nachdem Alassardh seinen eigenen Sohn verloren hatte.

Der Menschenkönig hatte aufgegeben und um Frieden gebeten, doch die Sonnenelben hatten ihm und seinen Beweggründen misstraut. Zur Sicherung des neuen Friedens hatten sie das magische Füllhorn 'Irundal' – 'Erinnerung' in der Sprache der Menschen – an ihrer gemeinsamen Grenze erschaffen. Dieses spie immense Mengen an Wasser aus, sobald einem Sonnenelb von Menschenhand ungerechtfertigtes Leid widerfuhr ... und genau dies geschah gegenwärtig wieder – dessen war sich Gilvariel vollkommen sicher.

'Anaghar', ein Schwarzmagier, war schon lange ein treuer Gefolgsmann der S'Caaris und suchte nach dem Füllhorn und dem Silberzirkel, um von dort aus in die Magischen Königreiche einzufallen. Nun schien ihm ein elfischer Kundschafter in die Hände gefallen zu sein, zumindest war dieser seit vier Wochen verschollen, und seit diesem Zeitpunkt war Irundal wieder zu neuem Leben erwacht. Eine besondere Ironie des Schicksals war jedoch, dass das Versteck dieses Finsterlings auf Dunkelfels liegen sollte, von wo aus die Helden ursprünglich aufgebrochen waren, um das Übel im Sumpf aufzuspüren und zu besiegen.

23.07.2005
10. Abend

'Rückkehr nach Dunkelfels'

So recht wollte das keiner von ihnen wahrhaben, dennoch schien es sich genau so zu verhalten: Die Helden hatten sich tagelang vollkommen umsonst durch die Wildnis gequält ... das Böse war in den Schwarzen Mooren zwar allgegenwärtig, doch die Ursache für das erneute Anwachsen der Sumpfflächen verbarg sich in den modrigen Mauern Mhyn' Orydh Murghunts, dem Sitz des Thain-Fürsten Anbariias. Sie mussten also umkehren.





Nun war nur noch Trynolius über diese unerwartete Planänderung zu informieren, der auf Grund seiner Sonnenallergie außerhalb des Silberzirkels zurück geblieben war. Die Gefährten konnten sich nämlich viel Schinderei ersparen, wenn sie Gilvariels Angebot annahmen und auf den Falken der Sonnenelben zurückflogen. Winken half jedoch nicht, um den Albtraumpriester zum Nachrücken zu bewegen ... also wurde ein Falke als Brieftaube missbraucht, und Brodin verfasste die Nachricht, da er als einziger der Helden schreiben konnte. Benda, A'ahn und Havron formulierten fleißig vor sich hin – natürlich vollkommen durcheinander – denn es war bestimmt nicht einfach, die richtigen Worte zu finden, die den verstockten Fürsten von Aruqua dazu bewegen konnten, seine verbohrtete Haltung aufzugeben und zu ihnen zu kommen ... und wahrscheinlich tat der unterschwellige Groll des Bergzwerges sein Übriges, um die Verständlichkeit des Schreibens erfolgreich zu verschleiern – Trynolius weigerte sich jedenfalls auch weiterhin, zu ihnen zu kommen.

Auch ein zweites Schreiben brachte nicht den gewünschten Erfolg, jedoch zumindest soviel Klarheit, dass Trynolius allein mit der Barke und den Moorkläufern seinen Rückweg nach Dunkelfels antreten würde – man, wenn der sich mal was in seinen Kopf gesetzt hatte, konnte man ebenso versuchen, die Sonne am Himmel zur Umkehr zu bewegen ... Brodin rieb sich jedenfalls zufrieden die Hände und grinste sich eins in seinen Bart: Das wäre geschafft, er hatte seine kleine Rache an dem aufgeblasenen Jaggaragh-Priester, und die anderen ahnten nicht das Geringsste ... Vielleicht hatte er ja Glück, und der Sumpfdrache zeigte sich noch einmal ...

Der Rückflug verlief ohne Zwischenfälle, und die Abenteurer ließen sich am Rand der Moore absetzen, um sich noch einmal ausgiebig im Schlamm zu wälzen, damit ihre Geschichte von der tagelangen Irrfahrt durch die Schwarzen Moore möglichst glaubhaft klang. Allerdings wurden sie derart verdreckt nicht zum Fürsten vorgelassen – so ein gesellschaftlicher Fehltritt wäre ihnen unter der Führung des erfahrenen Trynolius möglicherweise nicht unterlaufen. Also kehrten sie in die Herberge 'Zur letzten Zuflucht' zurück, erfuhren von dem mysteriösen Tod des Wirtes Drago Halbzweig, der den verworrenen Berichten zufolge in seinem Bett vom Moor geholt worden war, und wuschen sich in der Pferdetränke. Dabei hatten sie sich so eine Mühe gegeben, authentisch zu wirken ... aber anscheinend waren sie dabei ein wenig über ihr Ziel hinaus geschossen.

Als sie schließlich doch noch dem Fürsten Thulgar En'Khedar gegenüber traten, weigerte sich dieser, a.) ein vertrauliches Gespräch ganz allein mit den Gefährten ohne eine Angabe von weiteren Gründen zu führen, und b.) den Helden uneingeschränkte Bewegungsfreiheit auf seiner Burg ohne Aufsicht zu gewähren. Auch das fadenscheinige Lügenmärchen von den drei Artefakten, die notwendig seien, ein angebliches Dimensionstor in dem Tempel der Wolllust zu

schließen, schluckte er nur widerwillig ... aber egal. Die Gefährten befanden sich in der Burg, nun mussten sie nur noch diesen Anaghar finden und den verschleppten Sonnenelb befreien, und schon wäre alles wieder in Butter – doch wo sollten sie beginnen? Nun, ihnen würde schon etwas einfallen, denn wer dem Sumpfdraachen gegenüber getreten war und überlebt hatte, würde doch wohl noch einen todlosen Zauberer finden können. Noch plagten die Abenteurer zumindest keinerlei Zweifel. So ein Elb konnte schließlich nicht vollkommen verschwinden, so groß die Festungsanlage nun auch war.

30.07.2005

11. Abend

'Trynolius weckt die Fürstin'

Auch wenn die Gefährten zunächst nur im Stall einquartiert waren, waren sie doch frohen Mutes und voller Zuversicht ob der unglaublichen Lüge, die sie Fürst Thulgar En'Khedar untergejubelt hatten. Nun mussten sie nur noch den nachrückenden Albtraumpriester Trynolius abfangen und auf ihre Geschichte der angeblichen Ereignisse in den Schwarzen Mooren eichen, damit ihnen nicht die ganze Angelegenheit aus dem Ruder lief und sie Hals über Kopf fliehen mussten. Doch bis dahin hatten sie noch Zeit – Zeit, die zumindest die Waldläuferin Benda nicht ungenutzt verstreichen lassen wollte.

Also begab sie sich nach Einbruch der Dunkelheit auf den Burghof ... zauderte ein wenig angesichts der drei großen Wolfshunde, die nun frei herumliefen ... und ließ sich letztendlich von ein paar Soldaten in ihre Unterkünfte abschleppen – natürlich nur aus rein recherche-technischen Gründen. Dort hätte sie wahrscheinlich jeden oder auch alle haben können ... doch außer dieser Erkenntnis, die höchstens für ihr Selbstwertgefühl gut war, einigen Bechern verdünnten Weines, einigen verstörenden Einblicken in das triste Soldatenleben und einem Blick auf die reichhaltige Trophäenwand blieben ihre Bemühungen, wertvolle Hinweise auf den verschleppten Sonnenelben Arvenil zu erlangen, leider fruchtlos.

Am nächsten Tag begannen Brodin und Havron in Begleitung von drei gelangweilten Wächtern den Keller der Burg Dunkelfels zu durchsuchen ... und es war ein großer Keller. Besonders angetan hatte es ihnen die Zisterne – immerhin bot sie ihnen die Möglichkeit, des nachts unbemerkt in das versperrte Burghaus zu gelangen – zumindest, wenn es ihnen gelang, ungesehen in den Brunnen zu steigen. Außerdem gab es dort auch noch diese versperrten Bereiche, die wer weiß wie tief in den Berg hinabreichten ... doch sie schienen tatsächlich verlassen und baufällig – jedenfalls so weit sie sich dort hinabwagten.



Derweil sah sich Benda im Dorf um und erwartete Trynolius. Außerdem beschäftigte sie noch der dubiose Tod des Halbzwerger, des Wirtes des Gasthauses 'Zur letzten Zuflucht'. Das Moor hatte ihn geholt, hieß es, doch warum? ... und wie? Erfreulicherweise erreichte der Albtraumpriester die Siedlung bereits im Lauf des Vormittags ... und erfreulicherweise verkniff er sich fast jeglichen abfälligen Kommentars hinsichtlich des Dimensionstores in eine Wasserwelt, das sie angeblich entdeckt hatten ... aber die Wahrheit klang auch nicht viel glaubwürdiger, musste er zugeben, und sie waren in der Burg, und das war alles, was letztendlich zählte.

Nur würde er nicht auch noch so blindlings durch das wehrhafte Gemäuer tapsen – das war eindeutig unter seiner Würde – es musste auch noch andere Wege geben, den todlosen Zauberer Anaghar zu entlarven ... vielleicht mit Hilfe der Fürstengattin, die da krank darniederlag. Auf das Heilen verstand er sich zumindest ganz gut, auch wenn sein Äußeres dies nicht vermuten ließ. An Sumpffieber sollte die Gute angeblich leiden ... nun, das würde wahrscheinlich nicht allzu schwer werden. Um so bestürzt war der Albtraumpriester, als seine Heilzauber ohne Wirkung blieben – also musste die Diagnose falsch sein.

Der flüchtige Kontakt mit ihrem deliriumsgezeichneten Bewusstsein hatte zumindest gezeigt, dass sie unter einer furchtbaren Angst litt ... einer Angst, die sie nicht erwachen ließ. Gut – etwas Mut vermochte Trynolius ihr wohl zu geben, und außerdem sandte er ihr eine Nachricht in ihre wirren Träume, dass ihr Fürst sie brauchte ... und tatsächlich: sie erwachte – verwirrt und geschwächt zwar – aber Thulgar En'Kedar war schlichtweg überwältigt von diesem Erfolg ... aber Trynolius machte sich nur wenig aus dessen überschwänglichen Lobeshymnen. Ihn interessierte vielmehr die abgrundtiefe Furcht der Frau – sie war bestimmt der Schlüssel zu Anaghar.

Derweil waren sich Havron und Brodin sicher, den todlosen Zauberer bereits gefunden zu haben ... und zwar in der Gestalt des Burgzauberers Ghor, der hatte nämlich einen Spiegel in seinem Zimmer und blinzelte niemals. Ob diese Hinweise jedoch ausreichen würden, den altgedienten Trynolius von ihrer Theorie zu überzeugen, bezweifelten sie irgendwie, und stichhaltige Beweise hatten sie noch keine gefunden – und dabei waren sie sich ganz, ganz sicher: Ghor war der Ruchlose und musste nur noch niedergemacht werden, und schon würde sich wieder alles zum Guten wenden, oder ...?



07.08.2005
12. Abend

'Planos auf Burg Dunkelfels'

Weiter ging es auf der Suche nach dem geheimnisvollen dritten Artefakt, das es eigentlich gar nicht gab. Wie lange würden sie diese infame Lüge noch aufrecht halten und ungestört ihre Streifzüge durch die Kammern und Aborte der Burg Myhn'Orydh'Murghûnts fortsetzen können? Irgendwann mussten sie doch überall gewesen sein ... und dann? Immerhin hatte ihnen das unerwartete Erwachen der Fürstin etwas Zeit und einen Sympathiebonus bei Thulgar En'Kedar beschert, so dass er sie wahrscheinlich nicht sofort hinauswerfen würde, sobald sie den letzten Dachstuhl durchforstet hatten.

Indes war Trynolius fest entschlossen, aus der verwirrten Fürstin das letzte Quentchen Information herauszuquetschen und redete förmlich mit Engelszungen auf die Arme ein, die er soeben aus ihrem unnatürlichen Schlummer gerissen hatte. Erst nachdem sie ihm gestanden hatte, dass sie die 'Dinge in den Wänden' fürchtete, zeigte sich der Albtraumpriester zufrieden und heuchelte tiefstes Verständnis, obwohl er nicht die geringste Ahnung hatte, wovon die Arme eigentlich sprach. Aber er würde den Dingen auf den Grund gehen – heute nacht, wenn sich die Köter wieder in ihren Zwinger verkrochen hatten und ihren Wachdienst verweigerten. Doch bis es endlich soweit war, würde er dieser Priesterin der Nyarme noch auf den Zahn fühlen, der sich die Fürstin anvertraut haben wollte. Warum hatte die ihr nicht beigestanden ... das war doch verdächtig!

Jene Person erwies sich als eine ziemlich dicke Frau, der das Treppensteigen beträchtliche Schwierigkeiten bereitete – schwer vorzustellen, dass sie der todlose Anaghar sein sollte ... aber man konnte ja nie wissen. Ein kurzer Blick in ihre Gedanken offenbarte allerdings Schreckliches: Sie war nur eine Aushilfskraft, fühlte sich ihrer Aufgabe nicht gewachsen und hoffte, dass die eigentliche Priesterin möglichst bald wieder aus den Schwarzen Mooren zurückkehren würde, in die sie vor über einem Jahr mit einem der Göttin geweihten Reliquienschwert gezogen war, um dort das Böse ein- für allemal auszumerzen. Der Albtraumpriester war erschüttert.

Überhaupt herrschten auf Burg Dunkelfels recht desolate Zustände. Die Chronik war nur sehr dürftig geführt und bot keine große Hilfe, überall nagte der Wurm und der Schimmel in dem Gemäuer, der halbe Keller stand unter Wasser und mehrere Dienstboten waren verschwunden – wahrscheinlich einfach fortgelaufen. So etwas würde Trynolius daheim auf Aruqua niemals widerfahren, das würde er schon zu verhindern wissen. Derzeit plagten ihn jedoch schwerwiegendere Sorgen: Sie waren Anaghar keinen Schritt nä-



her gekommen. Sollten diese Niespriemeln Havron und Brodin etwa Recht behalten, dass dieser Ghor hinter alledem steckte? Hoffentlich nicht, denn sonst hätte er wohl seine Rolle als Gruppensprecher und Anführer ewiglich eingebüßt ... davor möge ihn Jaggaragh bewahren ...

22.08.2005
13. Abend

Planlos auf Burg Dunkelfels 2: Zauberergespräche

Da bis zum Einbruch der Nacht noch etwas Zeit war – Zeit, die nun keiner von ihnen ungenutzt verstreichen lassen wollte – begaben sich nun alle Abenteurer gemeinsam zum Burgzauberer Ghor zu einem vertraulichen Gespräch. Schließlich wollten sie wissen, worauf sie sich in der kommenden Nacht einließen, denn dessen Heimsuchung schien beschlossene Sache. Nur die Zwergenfraktion – bestehend aus Brodin und A’ahn – hatte sich zur Ruhe gelegt.

Dennoch sah sich Ghor mit Havron, Trynolius und Benda einer inquisitorischen Gemeinschaft von beeindruckender Größe und Gesundheit gegenüber, die sofort alles daran setzte, den ehrwürdigen Zauberer zu demontieren und als das todlose Ungeheuer zu entlarven, als dass sie ihn zu erkannt haben glaubten. Doch dieser ließ sich entweder nicht so leicht aus der Reserve locken oder war tatsächlich harmlos. Jedenfalls reagierte er auf die Schlüsselreize und Fangfragen nicht so eindeutig, wie es die Helden gern gehabt hätten, und auch Trynolius’ Versuch, die Gedanken des Magiers zu lesen, scheiterten an dessen geschärftem Geist. War er es denn nun oder nicht? ... So richtig sicher waren sie sich da nicht, auch wenn Trynolius behauptete, Ghor habe für einen Moment so etwas wie Furcht gezeigt – aber wer hätte das in so einer Situation nicht?

Also setzten die Gefährten ihre Besuche unter den Honoratoren Myhn’Orydhs Murghûnts fort und suchten die greisen Berater heim – schließlich lebten die schon lange genug auf der Burg, um so einiges mitbekommen zu haben. Neben einer Tasse Tee und der beunruhigenden Geschichte, dass der Fürst vor acht Jahren sämtliche Tempel der Schicksalsgöttin Gwhyir im Fürstentum hatte schleifen lassen, erhielten die Helden aber keine belastenden Hinweise auf die mögliche Identität Anaghars oder den Verbleib eines Sonnenelben auf Burg Dunkelfels – es war doch alles nach wie vor ziemlich vertrakt. Vielleicht sollten sie nun doch lieber den Pfad der Diplomatie hinter sich lassen und jene Wege beschreiten, auf denen sie sich viel besser auskannten ... aber eine Rückkehr bliebe ihnen dann wohl verwehrt.



02.09.2005
14. Abend

'Getrennte Wege'

Mit dem Anbruch der Nacht kehrte Ruhe in Burg Dunkelfels ein, und die vier Gefährten Benda, Yevrah, Brodin und Trynolius rüsteten sich zum großen Sturm gegen das vermeintliche Bollwerk der Finsternis – wo immer dies auch liegen mochte. Anaghar, der Todlose verbarg sich irgendwo innerhalb dieser Mauern und bei ihm befand sich vermutlich der verschleppte Sonnenelb Arvenil, und es wäre doch gelacht, wenn sie nun nicht endlich diesen Missetäter entlarven könnten. Wie sie es bereits in der ersten oder zweiten Klasse der Heldengrundschule gelernt hatten, war es niemals gut, eine Gruppe zu trennen – nun taten sie es aber doch. Extreme Situationen verlangten halt extreme Maßnahmen.

Daher stieß Trynolius ein Tor in die Albtraumwelt seines Meisters auf und sandte von dort einen Albtraum an die schlafenden Berater. Auf diese Weise wollte er überprüfen, ob sich auf Myhn' Orydh Murghünt tatsächlich die Ängste ihrer Bewohner manifestierten, wie er es nach seinen Erfahrungen mit der Fürstin und dem halbzwerghischen Wirt aus der 'Letzten Zuflucht' vermutete. Außerdem benötigte er dringend mal wieder eine Stärkung ... wer konnte denn schon sagen, was dieser Anaghar tatsächlich auf dem Kasten hatte. Irgendwer musste diese jugendlichen Gimpel schließlich retten, auch wenn sie es letztendlich nicht wirklich verdient hatten ...

Benda konzentrierte sich derweil auf den Fürstenson, der ihrer Meinung nach von den anderen bei ihren Nachforschungen sträflich vernachlässigt worden war. Gleich nach dem Abendessen fing sie den Jungadeligen ab und verwickelte ihn in ein unverfängliches Gespräch, dass rasch in einem endgelegenen Winkel der Burg intensiviert und vertieft wurde. Ein Loch in der Brust hatte er jedenfalls nicht, und seinem beschleunigten Atem und dem roten Kopf zu Folge schlug da auch ein Herz in seinem schweißüberströmten Körper ... gut, ein Verdächtiger weniger.

Brodin und Yevrah stiegen derweil ihrem Lieblingsfeind Ghor auf das Dach und beobachteten den alten Zauberer durch ein Deckfenster seines Turms. Stundenlang geschah nichts. Ghor hockte an seinem Schreibtisch, döste mit geschlossenen Augen vor sich hin – dafür glühten hier und dort mal die steinernen Augen einiger Gargylen auf – doch das war auch schon alles. Brodin und Havron kramten aus ihren Rucksäcken ein paar dreckige Lumpen und umwickelten mit diesen die Köpfe der Steinungeheuer in ihrer Nähe – nur um sicher zu gehen, dass sie nicht entdeckt wurden – und plötzlich geschah es. Ghor erhob sich und schritt durch den Spiegel! Fort war er, und sie hatten nicht beobachten können, wie der alte Zau-



sel dies bewerkstelligt hatte ... egal, nun mussten sie erst einmal die anderen alarmieren ... und dann hieß es vorzurücken, was das Zeug hielt.

Doch Benda und Trynolius waren nicht im Stall, wo sie untergekommen waren, und so war es um den Tatendrang der beiden geschehen. Was sollten sie nun tun? ... Etwa allein gegen den jahrhundertalten Zauberer loszuschlagen und hoffen, dass die anderen schon nachfolgen würden? – Lieber nicht ... also abwarten und Pläne schmieden. Benda kehrte als erste zurück, nachdem eine Stunde vergangen war – mit dearrangiertem Haar, verklärtem Blick und dem fürstlichen Beinkleid locker um die wiegenden Hüften geschwungen. „Der ist sauber!“, verkündete sie und ließ sich zufrieden auf einem nahen Heuballen niedersinken. Sie verstand die Aufregung ihrer Jungkollegen gar nicht, die da wie von der Tarantel gestochen um sie herumtanzten.

Brodin und Havron – oder Yevrah – verzweifelten derweil innerlich ... das alles konnte doch wohl nicht wahr sein. Sie mussten sich doch beeilen. Doch bis zu Trynolius' Rückkehr vergingen gut und gerne noch einmal zwei Stunden – und dann konnte es endlich losgehen. Mit Sack und Pack bliesen sie zum kompromisslosen Sturmangriff, ignorierten die Gefahr, von den nicht eingeweihten Wächtern in ihrer Kampfmontur entdeckt zu werden und machten erst Halt, als sie vor der Tür zu den Zauberergemächern standen ... doch wer sollte sie nun öffnen?

Das scharfe Auge des Albtraumpriesters hatte eine Schlange in den silbernen Beschlägen der Tür entdeckt – also war wahrscheinlich Vorsicht geboten. Hinter seinem Schild verschanzt wagte sich Trynolius vor ... und tatsächlich! – das verschlagene Vieh biss ihm mit nadelscharfen Zähnen direkt in den Daumen. Doch die Tür war nun offen, der Weg war frei. Einen zweiten Angriff der Metallschlange parierte er meisterlich mit seiner Waffe ... und er war hindurch! Der Zwergenmönch Brodin huschte einfach so hinterher, und da es bei ihm eine äußerst knappe Sache war, besorgten sich Benda und Yevrah – natürlich hatte sich Havron wieder einmal tief ins Unterbewusstsein ihres gemeinsamen Körpers zurück gezogen, um nicht dem Magier gegenüber treten zu müssen – einen großen Tisch, um die blitzschnellen Angriffe des wütenden Reptils besser abblocken zu können. Nun endlich waren sie in der Höhle des Löwen – nun konnte der Tanz beginnen ...



09.09.2005
15. Abend

'Spieglein, Spieglein an der Wand ...'

Glücklich hatten die Helden und Heldinnen die Gemächer des angeblich so ruchlosen Zauberers erreicht, und glücklicherweise war dieser in der Zwischenzeit noch nicht wieder zurück gekehrt. Also konnten sie sich erst einmal in aller Ruhe umsehen und nach Hinweisen auf Arvenils Verbleib und Beweise für Ghors Schuld suchen. Frohen Mutes wollten sie gerade frisch ans Werk gehen, da sahen sie sich auch schon mit den ersten widrigen Hindernissen konfrontiert.

Die farbenfrohen Teppiche aus Barradag, die die Gefährten bereits schon im Vorfeld bewundert hatten, gebärdeten sich plötzlich wie riesige Schlangen und schickten sich an, die tapferen Recken einzuwickeln und zu zermalmen. Als erstes erwischte es Yevrah, der gut verschnürt zu Boden ging. Da eilte ihm Benda zu Hilfe, übergieß die Teppichschlange kurzerhand mit Lampenöl und entzündete dieses – ob diese Tat wohlüberlegt gewesen war, stand zu bezweifeln, jedenfalls spornte die Aussicht, nun auch noch bei lebendigem Leib verbrannt zu werden, den Gefangenen zu Höchstleistungen an, der daraufhin zu Havron mutierte und sich mit Mühe und Not aus der tödlichen Umklammerung herauswand. Alles in allem waren diese Teppichwächter ziemlich harte Gegner und setzten den Abenteurern gehörig zu. Zwar rissen sie keine Wunden, dennoch waren alle heilfroh, als diese magischen Mistviecher endlich vollkommen zerfetzt vor ihnen lagen.

So konnte es nicht weitergehen – sie mussten mit mehr Vorsicht ans Werk gehen. Daher verstrichen fast zehn Minuten, ehe sie sich ins obere Stockwerk der Zauberergemächer vorwagten, weil dort ein paar vollkommen harmlose, unbeleuchtete Öllampen umherschwebten, die Havron zwar schon vom Dach aus beobachtet, jedoch in der Aufregung ganz vergessen hatte. Alle fürchteten sie eine zweite Verteidigungslinie des fiesen Dämonenpaktierers, und dabei handelte es sich doch bloß um magische Alltagsgegenstände. Besonders Trynolius zeigte sich über die erneute Verzögerung ungehalten, da er als letzte Option minutiös genau ausgerechnet hatte, wie weit er im Bedarfsfall die Zeit zurückdrehen konnte, um ihr möglicherweise folgenschweres Handeln ungeschehen zu machen und ihnen eine zweite Chance zu verschaffen.

Es war schließlich Benda, die sich ein Herz fasste und sich vorwagte, und folgerichtig war sie es, die gut illuminiert sich als erste umschauchen konnte. Auch hier war niemand zugegen, und dort war der Zauberspiegel ... sie hatten es geschafft. „Es ist ganz einfach“, dozierte Havron neunmalklug, „ich demonstriere es einmal.“ Selbstbewusst





trat der junge Recke vor die blitzende Metallfläche und schickte sich an, einfach hindurchzutreten – jedoch vergebens. Sein Spiegelbild ließ ihn nicht passieren. Er musste irgend etwas übersehen haben. Nun gut, noch war nicht aller Tage Abend, ein paar Versuche hatten sie noch – und los ging es: in allen denkbaren und undenk-baren Körperhaltungen näherten sie sich dem Spiegelportal und begehrten Einlass – vergebens – versuchten es mit geschlossenen Augen und stark angetrunken – umsonst – und auch die kryptische Runenanweisung 'Bewegung – rhythmisch – wiederkehrend', die sie auf der Unterseite des auffälligen Wollteppichs fanden, half ihnen keinen Deut weiter.

Inzwischen sahen die Gemächer des Burgzauberers ziemlich verwüstet aus, und einen handfesten Beweis für dessen Untaten, den sie dem Fürsten präsentieren konnten, hatten sie auch noch nicht gefunden – also rief der Albtraumpriester umsichtig den Rückzug mittels Zeitmanipulation aus, so lange sie noch unentdeckt waren – doch da stellte sich Havron plötzlich quer. 'So einfach wolle er nicht aufgeben', behauptete er, doch in Wahrheit hatte er eine panische Angst vor der Zauberei – jedenfalls, wenn sie gegen ihn gerichtet wurde. Es halfen keine Überredungskünste oder noch so stichhaltige Argumente – Havron blieb stur.

Doch auch ein Trynolius ließ sich nicht so ohne weiteres umstimmen, zumal ihr Besuch in den Zauberergemächern auch unter den günstigsten Umständen keinesfalls unbemerkt bleiben würde ... also musste er handeln, wenn sie Ghor erfolgreich überführen wollten. Seinen Überredungsversuchen folgten rasch Drohungen ... und dann geschah es: Havron und Trynolius kreuzten die Waffen, weil ihnen die (Schein-)Argumente ausgegangen waren und keiner von beiden nachgeben wollte, und Benda verfiel in eine Duldungsstarre, da sie sich nicht entscheiden konnte, auf wessen Seite sie sich schlagen sollte. Im Nu floss das erste Blut, aber damit nicht genug ... Havron steckte ohne einen Millimeter von seinem Entschluss zu weichen, mehrere schwere Treffer ein.

Benda verzweifelte. Es war zum Aus-der-Haut-fahren, so kurz vor dem Ziel fielen alle ihre bisherigen Erfolge in sich zusammen ... sie musste etwas unternehmen, um zu retten, was noch zu retten war. Schweren Herzens schnappte sich die Waldläuferin einen schweren Schemel und zog diesen dem magiephoben Streithahn rückwärts über den Schädel, dass es nur so krachte – auch wenn ihr gar nicht wohl bei der Sache war. Gegen zwei konnte auch der schizophrene Havron nicht bestehen und brach blutüberströmt in sich zusammen.

Nun musste alles sehr schnell gehen. Trynolius konzentrierte sich – ein Fehlschlag würde fatale Folgen haben, denn ihm blieb nur dieser eine Versuch. Gebannt hielt Benda den Atem an. Hatte sie ihr Ver-

trauen dem Richtigen geschenkt? Da verschwamm die ganze Szenerie, und die Waldläuferin spürte nur noch, wie der Albtraumpriester sie am Arm packte ...

... und im nächsten Moment fand sie sich vor der silberbeschlagenen Eingangstür zu den Zauberergemächern wieder. Es war gelungen, sie hatten es geschafft! „Freunde“, erscholl da eine matte Stimme hinter ihnen, „ich glaube, es geht mir nicht so gut ...“ Leblos brach Havron auf dem Gang zusammen. Glücklicherweise würde er sich nicht daran erinnern können, was ihm in der nahen Zukunft widerfahren war, weil er keinen körperlichen Kontakt zum Zauberweber gehabt hatte ... Nun mussten sie hier aber schleunigst verschwinden ... und ein neuer Plan musste auch her!

24.09.2005
16. Abend

Durch den Spiegel

Rasch und sicher war der taktische Rückzug durchgeführt, da von Havron nun keinerlei Widerstand mehr kam, und dem überraschten Brodin tischten sie ein abstruses Lügenmärchen von einem fiesen Abwehrzauber auf, in den sein unvorsichtiger Gefährte hineingetappt sei. Der Zwerg war zwar nicht übermäßig leichtgläubig – aber was blieb ihm anderes übrig, als der Geschichte Glauben zu schenken? Havron widersprach den Schilderungen jedenfalls nicht, denn ihm waren ja keine Erinnerungen an die tatsächlichen Vorfälle geblieben.

Da die Gemächer von Trynolius in unmittelbarer Nähe zum Zaubererturm lagen, konnten sie von dort aus den fiesen Knilch ganz gut im Auge behalten – inzwischen zweifelte nämlich keiner mehr von ihnen an dessen wahrer Identität – und eine leichte Erschütterung der Macht verriet dem sensiblen Albtraumpriester, wann der Dämonenpaktierer aus dem Spiegel zurückkehrte. Ghor war also nicht geflohen, wie sie zwischendurch auch einmal gemutmaßt hatten – nun, später würde er diese verpasste Gelegenheit bestimmt bitter bereuen, dessen waren sie sich sicher.

Yevrah, der inzwischen an Havrons Stelle aus der tiefen Bewusstlosigkeit erwacht war, befragte sofort einige Diener nach dem verdächtigen Hofzauberer und verursachte durch sein unbedachtes Vorgehen auf Grund seines blutüberströmten Erscheinungsbildes einen Riesentrubel in der Burg. So konnte es nicht weitergehen – nun waren erst einmal Körperhygiene und das Kaufen von unversehrter Kleidung wichtig ... und als die Sonne über den Nebelschleiern der Schwarzen Moore versank, trafen sich die Gefährten zu einem vertraulichen Gespräch mit der Sonnenelbe Gilvariël.





Ihrem Rat zufolge benötigte man wahrscheinlich etwas von der dämonischen Essenz der verderbten S'Caaris, um den Spiegel zu durchschreiten. Also entschlossen sich die Helden zu einem gewagten Experiment. Sie statteten Benda mit dem einzigen Sonnenamulett aus, das ihnen noch geblieben war, und schickten sie unter diesem mutmaßlichen Schutz in die Gemächer des Zauberers, sobald dieser in der folgenden Nacht wieder durch das magische Portal verschwunden war. Yevrah und Brodin staunten nicht schlecht, welchen Aufwand der Albtraumpriester und die Waldläuferin betrieben, um die äußere Tür zu öffnen ... weshalb es Benda unter allen Umständen vermied, auf die hübschen Teppiche aus Barradag zu treten, um schließlich mit drei weiteren Sonnenamuletten zurückzukehren. Aber sie waren zu intelligent – oder zu verblüfft – um sich die Blöße zu geben, ihr Handeln zu hinterfragen. Gemeinsam schlichen sie über die knarrende Treppe ins Obergeschoss und traten vor den Spiegel ... und nach einem kurzen Zögern weiter hindurch – es funktionierte! – Hurra! ... doch dann versank alles um sie herum in undurchdringlicher Schwärze ...

... und Brodin erwachte als erster zu Füßen eines steinernen Ungetüms, das sich überraschend friedlich verhielt, auch als seine Gefährten nach und nach stöhnend zu sich kamen. Der Übergang war beileibe keine schöne Erfahrung gewesen ... hmm ... wo waren sie denn hier? Das war bestimmt nicht mehr Dunkelfels, dafür sprach allein schon der gewaltige Lavastrom, der draußen vor der Höhle in mehreren Hundert Metern Tiefe an ihnen vorüberfloss. Dort mussten sie hinunter – das verrieten ihnen die Spuren, die sie fanden, und die wahrscheinlich von Ghor stammten.

Benda übernahm sofort die Führung und latschte in ihrem Übermut in ein unauffälliges Gelege am Boden. Die verärgerten Eltern in Form geflügelter Schlangen ließen nicht lange auf sich warten, und es kam zum ersten Kampf in den Dämonenlanden – doch er verlief glücklicherweise glimpflich. Fortan gab die Waldläuferin jedoch mehr acht, zumal Yevrah wieder einmal Havrons magisches Schwert mit seinem unvergleichlichen Missgeschick zerbrochen hatte – das würde beim nächsten Bewusstseinswechsel wieder zu endlosem Gemjammer führen. Doch damit konnten sich die Gefährten gegenwärtig nicht aufhalten.

Entlang des Lavastroms gelangten sie zu einem großen, schwarzen, runenbedeckten Kristalltor, wo Ghors Spuren endeten ... und wieder einmal gab es weder Knauf noch Klinke – geschweige denn einen Klingelzug. „Du musst einen Namen sagen“, las Trynolius in dem Runenwirrwarr, „ich weiß aber nicht, welchen ...“

„S'Caaris!“, schrien die einen ... „Anaghar!“ die anderen.

„S'Caaris!“

„Nein, Anaghar!“

„Du bist doch doof – S'Caaris!“

„Anaghar, Anaghar, Anaghar!!!“

Benda schwirrte schon der Kopf. Warum musste sie das überhaupt entscheiden? Nur weil sie voran gegangen war? Bevor sie vor lauter Zweifel noch ins Wanken geriet, legte sie lieber die Hände an das Tor und sagte laut vernehmlich „S’Caaris“, und sofort hechteten alle anderen hektisch in Deckung ... aber nichts geschah, doch das Tor ging auch nicht auf.

Als sich dann jedoch mehrere Flammentakeln aus dem Lavaström erhoben und nach ihnen tasteten, setzte Benda gleich noch zu einem zweiten Versuch an. Das ‘Anaghar’ zeigte zumindest soweit Erfolg, dass die facettierte Toroberfläche in Bewegung geriet, und todesmutig eilten sie lieber alle ihrem ungewissen Schicksal entgegen, als sich auf dem schmalen Sims grillen zu lassen.

30.09.2005

17. Abend

‘Im Heiligtum der S’Caaris’

Glücklich hatten die Gefährten das schwarze Juwelentor auf ihrer Jagd nach dem todlosen Dämonenpaktierer Anaghar durchschritten und quälten sich nun eine lange, gewundene, zum Teil sehr enge und sehr alte Treppe hinab. Die hatten damals wirklich einen sehr miserablen Baumeister, diese ... diese ... na, wer auch immer diese Anlage einst erbaut hatte. Endlich erreichten sie das Ende des Abstiegs und betraten eine große, dunkle Höhle, in der außer ein paar dilettantischen Schlangenkritzeleien nichts zu finden war – nicht einmal ein weiterer Ausgang, und weder Ghor noch der gefangene Sonnenelb Arvenil waren irgendwo zu sehen. Hatten sie ihn tatsächlich verloren? – nein, das konnte ... das durfte nicht sein!

Hektisch suchten sie nach Spuren, Geheimtüren und anderen Hinweisen, die ihnen verraten könnten, was ihnen bislang entgangen war ... aber NICHTS! Doch irgend etwas hatte Benda anscheinend angestellt, denn plötzlich tauchte von irgendwo her ein dubioses Wesen auf, das sich als S’Dirr vorstellte und eine Dienerkreatur der Dämonenfürstin war. Unter normalen Umständen hätten die Helden so etwas sofort erschlagen, aber hier durften sie das nicht tun, das war ihre einzige Chance, Ghor zu finden.

Gegen das Versprechen, den alten Zauberer in S’Caaris Namen zu erschlagen, ergatterte die junge Waldläuferin eine dunkle Essenz von dem Vieh, die sie sich auf sein Geheiß hin in die Augen schmierte und augenblicklich wie vom Blitz getroffen regungslos umfiel. Spätestens jetzt wäre S’Dirr wohl mausetod gewesen, wenn Trynolius nicht irgendwo in der Höhle die Entfesselung einer großen Macht



gespürt hätte und kurz darauf von einem Feuerball umhüllt worden wäre – aber Feuer konnte dem Albtraumpriester schon lange nichts mehr anhaben.

Trotzdem war noch immer niemand zu sehen, und so beschwor Trynolius zunächst einen göttlichen Sendboten, um in der Höhle eine Aura der tiefgreifenden Friedfertigkeit verbreiten zu lassen ... und anschließend die Dämonenfürstin S'Caaris höchstpersönlich – weil er so etwas schon immer einmal tun und die günstige Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen wollte. Sofort nahmen Yevrah und Brodin Reißaus, denn die titanische Herrscherin der Finsternis gebärdete sich bei Weitem nicht so fügsam, wie es sich der Albtraumpriester vorgestellt hatte, und nach einem raschen Schlagabtausch gelang es ihm, die Fürstin der Dunkelheit wieder fortzuschicken – Glück gehabt! Hätte er denn ahnen können, dass das wirklich funktionieren würde?

Derweil hatte sich die körperlose Benda im Jenseits soweit zurecht gefunden, dass sie sowohl Ghor als auch Arvenil entdeckt hatte, und da der Sonnenelb hilflos von schweren Ketten gehalten am Boden lag, sah sie sich genötigt, gegen den fiesen Zauberer tätlich vorzugehen. Allerdings hatte dieser sich mit einem fiesen Abwehrzauber belegt, der es einem nahezu unmöglich machte, ihm körperlichen Schaden zuzufügen, ohne sich nicht selbst dabei mit in den Abgrund zu reißen ... und so verfiel die hilf- und ratlose Waldläuferin auf ein harmloses Herumgerangel mit dem Todlosen, um Zeit zu schinden – Zeit, die ihre Gefährten hoffentlich bald nutzen würden, um ihr auf die andere Seite zu folgen.

Doch es dauerte noch ein wenig, bis sich Yevrah und Brodin wieder so weit beruhigt hatten, dass sie erkannten, dass die Fürstin der Finsternis ihnen nicht auf den Fersen war, und sie vorsichtig zurückkehrten. 'Vielleicht war Trynolius ja tot oder von ihr verschleppt worden', dachten sie sich und wollten nun zumindest Benda beistehen. Aber ihre Befürchtungen – oder Hoffnungen? – bewahrheiteten sich nicht: Trynolius erwartete sie mit einem leicht tadelnden Gesichtsausdruck und der Phiole mit der Dämonensubstanz in der Hand. Diese schleimige Kreatur S'Dirr war verschwunden, und Benda Körper lag noch immer regungslos am Boden.

Da platzte dem Zwergenmönch der Kragen und mit einem herzhaften Fluch schmierte er sich die schwarze Paste in die Augen. Sofort ging auch er zu Boden ... und Trynolius ließ sich doch von so einem Erststüfler nicht beschämen und tat es ihm gleich. Glücklicherweise jemand den Rückzug sichern musste, verzichtete Yevrah sozusagen gezwungenermaßen auf die unsichere Prozedur und dachte angestrengt über eine plausible Geschichte nach – nur für den Fall, dass er allein nach Myhn'Oryd Murghünt zurückkehren würde und alles irgendwie erklären musste.



Derweil stürzten sich Brodín und Trynolius in ihrer zweiten Existenz auf den todlosen Ghor, missachteten Bendas Warnruf ... und so lernte Brodín den wahrhaft tückischen 'Spiegelschlag'-Zauber kennen und fürchten. Er kippte um. Doch gegen die geballte Kraft des Albtraumpriesters und der Waldläuferin vermochte auch ein jahrhundertealter Dämonenpaktierer nicht auf Dauer zu bestehen, und so zwangen sie ihn, die Ketten des Sonnenelben zu lösen, in die reale Welt zu ihren Köpern überzuwechseln und gemeinsam den Rückzug anzutreten. Einen letzten Versuch des verzweifelten Widerstandes startete er noch, als sie den titanischen Obsidianwächter am Spiegelportal passierten, aber auch der rettete ihn nicht. Zwar versetzte der magische Kämpfer dem Albtraumpriester noch so einige harte Treffer, dennoch vermochte auch er es nicht zu verhindern, dass Ghor alias Anaghar durch den Spiegel zurück nach Myhn'Oryd Murghûnt gebracht wurde.

Dort angekommen, wandelte sich alles rasch zum Besten: Der Sonnenelb Arvenil kehrte zu seinem Volk zurück, das Füllhorn Irundal versiegte und die Schwarzen Moore hörten auf, weitere fruchtbare Ländereien zu verschlingen. Die Gefährten wurden reichlich entlohnt und durften sich ab sofort 'Retter Anbarías' nennen, und Ghor wurde auf einem prasselnden Scheiterhaufen verbrannt – so ein richtiges Happy-End eben ...

