

Chronik des Abenteuers

Sieben Sonnen

Ein Abenteuer in 40 Teilen

(ein Drachenland-Abenteuer)

Die Gruppe der Helden

A'an, der schweigsame Zwergenmönch
wird zum willenlosen Zombie ... durch Krötenschleim

Ar'Pharazon, der apfelbesessene Halblingszauberer
durchschaut eine Illusion ... mit schwerwiegenden Folgen

Citar eshk Abun, ein kriegerischer Skechs
muss seine schlafenden Freunde behüten

Havron / Yevrah – mal Krieger, mal Gelehrter –
setzt sich für eine Leiche ein

Radgrim Eisenfusz, der zwergische Kriegsveteran,
zerschlägt ein Drachenei

Shaddar, der Feuermagier aus den Wüstenländern
verbirgt das Unheil an seinem Herzen

Shira, die elfische Paladine der Baum- und Liebesgöttin Hanali
bringt durch ihr ungestümes Verhalten Unheil



Sonnen
gell.

Sieben
Sieben

Runter kommen sie alle ...

Jeder Zoll seines Körpers schmerzte Shaddar, und auch sonst ging es dem Wüstenmagier gar nicht gut. Was war geschehen? Seine Kleidung war durchnässt, in seinem Mund herrschte ein unheilvoller Geschmack nach Schlamm und Blut und in seinen Ohren dröhnte ein donnerndes Rauschen. Mühsam richtete er sich auf und öffnete die Augen. Er war am Boden und nicht mehr auf dem Rücken des weißhäutigen Dämons, der sie vom sinkenden Geisterschiff durch die Lüfte in Richtung Bekal-Bürudos fortgetragen

In einiger Entfernung regte sich Citar. Der Echsenmensch schien in ähnlich schlechter Verfassung zu sein wie er selbst. Auch A'an und Havron meldeten sich mit schwachem Röcheln wieder zurück im Reich der Lebenden. Nur Radgrim blieb still. Ihn hatte es anscheinend schwerer erwischt – aber das würde schon werden. Einen Zwerg haute so schnell nichts um.

Schwankend kam Shaddar auf die Beine und schaute sich um. Sie befanden sich am schlammigen Ufer eines Sees, und es war weit und breit keine Menschenseele zu sehen. Am gegenüberliegenden Ufer schwang sich eine schroffe Felsklippe in schwindelerregende Höhe, von der tosend immense Wassermassen in die Tiefe stürzten – das erklärte zumindest schon einmal das ständige Rauschen. Am Fuß der Steilwand konnte er zudem zerfallene Gebäude erkennen, doch sie waren zu weit entfernt, als dass er genauere Details ausmachen konnte. Vielleicht würden sie dort Hinweise darauf finden, wo sie sich überhaupt befanden. Der mit dichten, purpurnen Wolken verhangene Himmel verhieß jedenfalls nichts Gutes.

Gemeinsam versuchten sie, die vergangenen Ereignisse zu rekonstruieren, die sie an diesen einsamen Ort geführt hatten. Sie waren geflogen – so weit waren sie sich alle einig – doch alle anderen Eindrücke waren zunächst bruchstückhaft und äußerst verwirrend. Es war letztendlich der Zwergenmönch A'an, der sich als erster an den Blitzschlag erinnern konnte, der ihren Flugdämon vom Boden aus getroffen hatte. Die Auswirkungen des Treffers waren ebenso außergewöhnlich wie fatal: Ein Flügel des Cukru'urukh wandelte sich zu Stein – und abwärts ging es mit ihnen. Irgendwie hatte es der schwer angeschlagene Dämon noch geschafft, sie einigermaßen unbeschadet abzusetzen, denn leicht hätten sie allesamt bei dem Absturz den Tod finden können ... aber ihm selbst war nicht so viel Glück beschieden gewesen. Sie entdeckten diverse Bruchstücke seines geborstenen Körpers im flachen Wasser.



Soweit es die Gefährten beurteilen konnten, hatten sie die Quelle des Gash-garom noch nicht erreicht. Von nun an würden sie zu Fuß weiterreisen müssen – natürlich stromaufwärts – und das bedeutete, dass sie die Klippe überwinden mussten, die Shaddar auf fast zweitausend Meter Höhe schätzte. So ein Aufstieg musste selbstverständlich präzise geplant und vorbereitet werden. So lange sie nicht genau wussten, wer oder was ihren Dämon vom Himmel geholt hatte, wollten sie lieber nicht auf den fliegenden Teppich des Wüstenmagiers steigen.

Zuvor wollten sie sich aber noch einmal richtig ausruhen und den Ruinen und der Höhle hinter dem Wasserfall einen Besuch abstatten ... und gerieten prompt untereinander in Streit, wohin sie sich zuerst wenden sollten, denn sie mussten sich hierzu entscheiden, ob sie am linken oder rechten Seeufer entlanggingen. Die Höhlenfraktion setzte sich schließlich durch. Glücklicherweise war die Vegetation rund um den See eher kümmerlich, so dass sie gut voran kamen und unterwegs nicht von wilden Tieren oder Unholden belästigt wurden. Um so enttäuschender fiel hingegen die Untersuchung der Felswand aus, denn dort gab es nichts außer ohrenbetäubenden Lärm, reichlich viel Wasser von allen Seiten und scharfkantige, schlüpfrige Felsen, die einen Sturz in das schäumende Wasser mit ziemlicher Sicherheit zu einem tödlichen Erlebnis werden lassen würden.

Etwas ernüchtert kehrten sie zu ihrer Absturzstelle zurück und schlugen ein Nachtlager auf. Sie verzichteten auf ein Feuer, um keine unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, und stärkten sich von ihren kargen Vorräten. Anschließend teilten sie Wachen ein und hofften, dass sich am kommenden Tag alles zum Besseren wenden würde. Sie hatten alle die Ruhe bitter nötig, und die Wachposten verzichteten darauf, ihre schlafenden Kameraden zu wecken, obwohl Havron feurige Kometen am Himmel beobachtete, A'an mehrstimmiges Glockengeläut aus dem finsternen Umland vernahm und Citar einige Male einen Lichtblitz in den fernen Ruinen bemerkte.

Am Morgen mussten sie zunächst den Abfluss des Sees überqueren, der fast dreißig Meter breit war, um zu den Ruinen zu gelangen. Da ihnen keine Boote zur Verfügung standen, und sie schon aus Prinzip nicht freiwillig in unbekannte Gewässer stiegen, entschieden sie sich trotz einiger Bedenken doch für den Einsatz des fliegenden Teppichs. Shaddar stieg jedoch nicht weiter als ein paar Handbreit über die Wasseroberfläche auf, um nicht aus der Ferne gesehen und vielleicht ebenfalls abgeschossen zu werden.

Auch auf dieser Seite des Sees war das Gelände flach, so dass sich die Abenteurer bald darauf wohlbehalten am Rand des Ruinenfeldes wiederfanden. Es gab keine Stadtmauer und keine Anzeichen, dass



Sonnen Sieben



die steinernen Überreste noch bewohnt wurden, die einst mehrere Stockwerke hoch und ausgesprochen prachtvoll gewesen sein mussten. Die halb verschütteten, breiten Alleen, die von Säulen und Statuen gesäumt wurden, führten zu einem zentralen Versammlungsplatz, der obskuren Kulthandlungen oder repräsentativen Aufmärschen gedient zu haben schien. Das vorherrschende Motiv waren menschliche Drachenkämpfer in allen denkbaren Siegesposen, wobei es nicht ersichtlich war, ob unterschiedliche Personen und Drachen – oder immer ein- und derselbe Kampf dargestellt wurden.

Aus langjähriger Erfahrung wussten die Helden natürlich, dass bei Ruinen die wahren Werte – materielle wie auch ideelle – häufig tiefer verborgen lagen, und deshalb suchte Havron nach einem Weg in den Untergrund ... und wurde fündig. Citar begleitete ihn und ließ seinen sperrigen Dreizack am Eingang zurück, um in den engen Katakomben nicht in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt zu werden – ein Fehler, wie sich noch zeigen sollte. Shaddar und A'an schulterten den noch immer bewusstlosen Radgrim und folgten ungefragt ihren Kameraden in das dunkle Loch.

Zu aller Erstaunen gerieten sie in keinen engen, muffigen Keller, wie sie es eigentlich erwartet hatten, sondern betraten eine große Kammer, wie ihnen der Hall ihrer Schritte verriet. Natürlich hatte niemand von ihnen sofort eine Lichtquelle parat, deshalb stolperten sie erst einmal ein paar Schritte ins Dunkel, um nicht weiterhin die Helligkeit zu blockieren, die hinter ihnen durch ihren Eingang fiel. Noch bevor sie eine Fackel oder Laterne entzündeten, stieg ihnen ein strenger Geruch von Fäulnis und Verwesung in die Nasen.

Unter diesen Umständen wurde ihr Verlangen nach Licht noch dringlicher, und A'an entflamte das magische Leuchten seines Widderhornstabes, weil dies am schnellsten ging. Ein Teil der unterirdischen Halle war überschwemmt – wahrscheinlich war dort Wasser des nahen Sees eingedrungen – und im hinteren Bereich lagen noch immer tiefe Schatten in Wandnischen und Durchgängen, die wer weiß wohin führten. Ein Berg aus fauligem Aas, angefressenen Fischen und Knochensplintern gab jedoch wesentlich mehr Anlass zu Sorge ... und da regte sich auch schon etwas unter der Wasseroberfläche.

Wahrscheinlich waren die beiden vier Meter großen Kreaturen, die einer unheilvollen Kreuzung zwischen Trollen und Fröschen zu entstammen schienen, von ihrem Licht angelockt worden. Augenblicklich entschieden sich die Helden zur Flucht – hier gab es für sie nichts zu holen, was einen Kampf wert gewesen wäre – aber der Weg nach draußen wurde von einem weiteren dieser schleimigen, grünen Kolosse versperrt – und da sagte man, dass aller guten Dinge Drei seien! Sie saßen wie die Anfänger in der Falle und drohten als Froschfutter zu enden ... aber da hatten sie auch noch ein Wörtchen mitzureden.

Als eingespieltes Team wusste jeder von ihnen, wie er sich zu verhalten hatte. Shaddar schleuderte den Scheusalen im Wasser einen zünftigen Meteoritenschauer entgegen, der ihm heißer und kraftvoller gelang als jemals zuvor ... Citar und Havron zogen ihre Waffen und bildeten eine – wie sie glaubten – unüberwindbare Phalanx gegen Unhold # 3 ... und A'an suchte sein Heil in der Flucht und rannte tiefer in die Höhle hinein, um einen anderen Weg ins Freie zu finden.

Der Echsenmensch verfluchte seine leichtfertig getroffene Entscheidung, den unhandlichen Dreizack draußen auf dem Platz zurückgelassen zu haben, während er mit seinem Morgenstern auf das große, grüne Vieh eindrosch, während Havron an seiner Seite plötzlich die Augen verdrehte und mit einer beachtlichen Beule am Kopf zu Boden ging. In seinem Rücken verpasste der Wüstenmagier seinen beiden Gegnern jubelnd eine zweite, nicht minder verheerende Salve und schlug zumindest einen von ihnen in die Flucht.

Anschließend wollte er eigentlich seine Taktik ändern und sich magisch beschleunigen, aber in der Hektik ging irgend etwas beim Zaubern schief. Staunend beobachtete er, wie sich vom Boden diverse Stein- und Staubpartikel lösten und sich vor ihm zu einer schützenden Barriere zusammenballten – so etwas war ihm doch noch nie gelungen. Aber dies war weder der richtige Ort, noch der richtige Zeitpunkt, um sich zu wundern – sie hatten wahrlich dringlichere Probleme ...

Havron rappelte sich wieder auf und bemühte sich redlich, den Kampf wieder aufzunehmen. Zum Glück vermeldete A'an ungefähr zur gleichen Zeit aus dem rückwärtigen Teil des Froschtrollbaus ganz aufgeregt, dass er einen Hinterausgang gefunden hatte. Erleichtert leiteten die Helden sofort ein klassisches Rückzugsgefecht ein – aber das war einfacher gesagt, als getan. Citar war nur einen Moment unachtsam und wurde von einem wahren Titanenschlag seines Gegenübers getroffen. Der Skechs schwankte ... taumelte ... blieb aber stehen.

Trotzdem sah sich A'an nun genötigt, sich als schnelle Eingreiftruppe ebenfalls mit ins Getümmel zu werfen, um seinem geschuppten Kameraden beizustehen. Der Echsenmensch war nur noch ein Schatten seiner Selbst, und es grenzte an ein Wunder, dass er sich noch immer aufrecht hielt. Nacheinander schlüpfen sie in den Durchgang, der zu eng für die Trollkreaturen zu sein schien und fanden sich am Fuß einer sehr, sehr langen Treppe wieder, die über ihnen in der Dunkelheit verschwand.



29.09.2017

2. Abend fheadpam a chun a

'Von Jägern und Gejagten'

Sonnen
Sieben
Sieben

Eng aneinander gekauert hockte die Gefährten in dem Gang am Fuß einer ins Unbekannte führenden Treppe und beglückwünschten sich zur gelungenen Flucht vor den gefräßigen Frosch-Monster-Trollen. Aufgegeben hatten die grünen, warzigen Scheusale ihre Beute jedoch noch nicht, wie ein klauenbewehrter Arm deutlich zeigte, der immer wieder mal versuchte, einen von ihnen in dem Gang zu erreichen und zurück in die Höhle zu ziehen. Der Rückweg war ihnen abgeschnitten.

Zum Glück wählte Radgrim diesen Moment, um aus seiner tiefen Bewusstlosigkeit zu erwachen, so dass seine Kameraden ihn nicht auch noch die lange Treppe hinaufschleppen mussten, die im Idealfall über zehntausend Stufen besaß und bis nach ganz oben auf die Steilwand führte. Bevor sie diesen monumentalen Aufstieg wagten, mussten sie sich dringend noch etwas ausruhen, denn die Biester hatten Havron und Citar ziemlich zugesetzt. So ein enges Treppenhochhaus war hierfür zwar nicht unbedingt der geeignetste Ort, aber ihnen blieb keine andere Wahl.

Niemand von ihnen konnte mit Gewissheit sagen, wieviel Zeit tatsächlich verstrichen war, als sie schließlich aufbrachen. Der Treppenschacht war eng und dunkel, deshalb war es unmöglich zu erkennen, wie weit er tatsächlich nach oben reichte. Da es unterwegs wahrscheinlich schwierig werden würde, schnell die Position zu wechseln, überlegten sich die Gefährten gut, in welcher Reihenfolge sie den Aufstieg antraten. A'an war von ihnen allen der Kleinste und übernahm daher die Führung. Ihm folgte Radgrim. Shaddar nahm die mittlere Position in ihrer Gruppe ein, da er meinte, über die Köpfe der Zwerge hinweg zaubern zu können, falls dies notwendig werden sollte, und Havron und Citar waren die Letzten.

Bereits nach ungefähr fünf Minuten vermeldete der Zwergenmönch von der Spitze einen gleichmäßigen Lichtschimmer in der Höhe, der nicht von einer Fackel zu stammen schien. Vorsichtig näherten sich die Abenteurer, doch es gab weder etwas Verdächtiges zu hören, noch zu sehen. Schließlich wagte sich A'an durch einen Durchgang, der unter freiem Himmel führte, und erstarrte. Vor ihm breitete sich ein atemberaubendes Panorama aus. Er konnte weit, weit über das südliche Ödland blicken, denn er stand in schwindelerregender Höhe – er konnte es gar nicht glauben – bereits oben auf der Felsklippe, über deren Kante sich der Gash-garom donnernd in die Tiefe stürzte. Manchmal war Zauberei eine echt tolle Sache.



Unten erspähten sie nun auch im Ödland eine Art Siedlung, von der sie am Ufer des Sees des Nachts wahrscheinlich das Glockengeläut vernommen hatten – aber nun waren sie hier oben und die Riesentrollfrösche noch immer hungrig. Eine Umkehr kam also nicht in Frage. Es würden sich ihnen gewiss noch weitere Gelegenheiten bieten, nach dem richtigen Weg zu den Quellen des Gash-garoms zu fragen.

Das Hochland war ebenfalls nicht unbedingt ein Ort des blühenden Lebens. Überall gab es Geröll und Steine und heftige Verwerfungen im Untergrund, und nur in unmittelbarer Nähe des Ufers gediehen Pflanzen, aber nur blasse Gräser, schleimige Moose und stinkende Schwämme. Bäume und Sträucher suchte man hier vergebens. Also schmissen die Gefährten ihre verbliebenen Vorräte zusammen und rationierten sie gewissenhaft. Auf ihrem langen Weg nach Norden zu den Quellen dieses breiten Stroms würden sie sich mit Sammeln, Jagen und Fischen durchschlagen müssen. Hoffentlich erreichten sie bald fruchtbarere Gebiete.

Doch die Nahrungsbeschaffung war nicht so einfach – und gefahrlos – wie sie sich das vorgestellt hatten. Als am Abend Citar verträumt einen Angelhaken ins Wasser baumeln ließ und darauf wartete, dass irgend etwas anbiss, schoss plötzlich eine gewaltige Wasserschlange mit fast durchsichtigem Leib aus den Fluten empor und versuchte, den arglosen Skechs in einem Stück zu verschlingen und ins Wasser zu ziehen. Da war das Geschrei natürlich groß. Ohne Rücksicht auf Verluste schleuderten seine Kameraden so lange Wurfäxte, Wurfspere und magische Geschosse gegen das Ungeheuer, bis es von seiner hilflos zappelnden Beute endlich wieder abließ. Fortan näherten sich die Abenteurer dem Flussufer nur noch mit großer Vorsicht.

Trotzdem war es Citar gelungen, etwas Abwechslung auf ihren Speiseplan zu bringen, denn er hatte eine kopfgroße Wasserspinne an Land gezogen. Mit dieser zweifelhaften, ziemlich hässlichen Delikatesse kochten sie ein Süppchen und genossen dieses mit Radgrims Zauberröfchel, der den verzehrten Speisen den doppelten Nährwert verlieh. Leider konnte das Artefakt nichts am Geschmack ändern. Dank dieses magischen Besteckteiles, das aus der Grabkammer eines Riesen stammte und entsprechend unhandlich war, konnten sie nun wieder etwas entspannter in die Zukunft sehen. Der Hungertod hatte plötzlich wieder viel von seiner Bedrohlichkeit verloren.

Nach ungefähr einer Woche waren sie wieder soweit hergestellt, dass sie nicht länger unter Blessuren ihrer unfreiwilligen Landung litten. Auch mit dem öden Land hatten sie sich weitestgehend arrangiert. Radgrim erlegte mit seiner Wurfaxt ein kleines, affenartiges Wesen, dass sich ihnen unvorsichtigerweise neugierig genähert hatte. Es





gab einen ganz passablen Braten ab, zu dem sie eine Gelbe-Bere-Paste genossen. Nur Shaddar beteiligte sich nicht an dem Mahl – 'Nur aus Glaubensgründen', wie er seinen Kameraden versicherte – aber er hatte die zahlreichen Parasiten und Würmer bemerkt, die den Affen bereits schon bei Lebzeiten befallen hatten, und da war ihm der Appetit schlagartig vergangen.

In den nächsten Tagen normalisierte sich die Vegetation scheinbar zusehends ... das hieß, sie wurde üppiger, aber nicht minder seltsam. Als sie nämlich ihren ersten Baum entdeckten, kletterte A'an hinauf, um nach Hinweisen einer Besiedlung oder besonderen Landmarken Ausschau zu halten, und staunte nicht schlecht, als sich sämtliche Blätter paarweise flatternd in die Luft erhoben und die nun kahle Krone aufgeregt umkreisten. Wahrscheinlich hielten sie den Zwergenmönch für einen Fressfeind und brachten sich vor dessen Heißhunger auf diese außergewöhnliche Art in Sicherheit. Nachdem er wieder hinabgestiegen war, nahmen die Blatt-Falter nach und nach wieder ihre Position an dem Baum ein, als sei nichts geschehen.

Aus der Höhe hatte der Zwerg A'an nichts entdecken können, was für ihre Suche hilfreich gewesen wäre. Nach wie vor hatte es den Anschein, als liefen sie durch vollkommen unbesiedeltes Land. Um so aufgeregter waren sie daher ein paar Nächte später, als sie fern in der Dunkelheit den flackernden Schein einer Fackel erblickten. Sie selbst hatten kein Feuer entzündet, um niemanden auf sich aufmerksam zu machen und brachen sofort auf, um den Unbekannten nicht zu verlieren ... aber selbstverständlich auch mit der entsprechenden Vorsicht, denn sie wussten ja nicht, mit wem sie es da zu tun bekamen.

In der Dunkelheit war es jedoch gar nicht so einfach, sich möglichst unhörbar durch unbekanntes Gelände zu bewegen – besonders, wenn man zahlreiche Objekte mit sich führte, die man unter gar keinen Umständen zurücklassen wollte, obwohl sie ziemlich unhandlich waren – so dass sich die Gefährten rasch aus den Augen verloren. Citar war am leichtesten gepackt und kam daher von ihnen allen am besten voran.

Doch ganz lautlos war auch der Skechs nicht. Als er mit dem Fuß gegen einen Stein stieß, der daraufhin einen flachen Hang herunterkullerte, erlosch das fremde Licht, als würde es furchtsam erstickt. Mit einem lautlosen Fluch auf den hornigen Lippen verharrte der Echsenmensch reglos und hoffte – eine Minute ... zwei Minuten – dann erschien die Helligkeit in der Finsternis erneut. Erleichtert nahm er seine Pirsch wieder auf und fand sich schließlich in der Nähe eines großen, abgestorbenen Baumes wieder, hinter dessen dickem Stamm sich der Unbekannte vor ihm verborgen hatte. Nun konnte er ihm nicht mehr entkommen ...

Mit ein paar gewaltigen Sprüngen überwand Cítar rasch die Distanz, um den Fremden zu packen – oder zumindest am weiteren Fortlaufen zu hindern – doch da war niemand! Irritiert schaute sich der Skechs um – hier stimmte etwas ganz und gar nicht! Da erlosch das Leuchten, und die Äste des großen Baumes entwickelten ein widernatürliches, unheilvolles Eigenleben – und wieder einmal ging es um's Fressen oder Gefressenwerden ...

06.10.2017

3. Abend

Ein gefräßiger Baum

Als sich Cítar versah, war er von höchst agilen Ast- und Wurzelsträngen umringt, die ihn ergriffen und kopfüber in die Höhe rissen. Verzweifelt versuchte sich der Skechs zu befreien und verfluchte die Unfähigkeit seiner Begleiter, die beim Schleichen weit hinter ihm zurück geblieben waren. Weshalb hatte er nur nicht auf sie gewartet? Wie eine Motte war er blindlings dem lockenden Licht entgegen geschwirrt und drohte nun, in der heißen Flamme zu vergehen. Aber nein – dieser Vergleich hinkte! Dies war keine Kerze, dies war ein gefräßiger Anglerfisch aus der finstersten Tiefsee und er die arglose Beute. Aber er würde diesem monströsen Baum schon zeigen, an welchem Ende der Nahrungskette ein Skechs einzuordnen war.

Alarmiert durch die aufgeregten Schreie ihres geschuppten Freundes gaben die anderen Abenteurer ihr heimliches Vorrücken rasch auf und eilten ihm zu Hilfe. Doch es war gar nicht einfach, zu ihrem hilflos zappelnden Freund vorzustoßen. Rings um den Baum hatten sich knorrige Wurzeln aus dem Erdreich gegraben und richteten sich gegen alles und jeden, der ihnen zu nahe kam. Doch das konnte Radgrim nicht schrecken. Ohne Rücksicht auf das eigene Wohl stürmte er vor, wick wieselflink allen Wurzel-Tentakeln aus und hämmerte wie ein Berserker mit seiner Axt auf den massigen Stamm ein.

Havron hielt lieber gebührenden Abstand und suchte in seinem Rucksack nach irgend etwas, das ihm im Kampf gegen das hölzerne Baummonstrum von Nutzen sein konnte. Shaddar verließ sich hingegen – wie gewohnt – auf seine Feuerkraft und entfesselte einen wahren Flammensturm, wobei er tunlichst darauf achtete, seine Freunde nicht gleich mitzugrillen, die sich im direkten Nahkampf mit dem Ungetüm befanden. Doch dieser Baum konnte nicht nur Licht erschaffen, auch Feuer war ihm nicht fremd. Plötzlich entsprangen an allen Ast- und Wurzelenden lodernde Flammen und tauchten das Kampfgeschehen in ein feuriges Licht.





Mit Mühe gelang es dem Skechs, einen der beiden Stränge, die ihn umklammert hatten und in der Luft zu zerreißen drohten, mit dem Dolch zu durchtrennen, was zur Folge hatte, dass er nun kopfüber über einer hässlichen Fraßöffnung baumelte, die sich am oberen Ende des knorrigen Stammes aufgetan hatte. Er wusste nicht, ob er nun lachen oder weinen sollte, hoffte aber inständig, dass er nicht einfach losgelassen werden würde und auf Nimmerwiedersehen im Inneren des hölzernen Ungetüms verschwand, ehe ihn seine Kameraden aus seiner misslichen Lagen befreien konnten.

Shaddar verlegte sich auf das Verschleudern von feurigen Kugeln, die zwar bei weitem nicht so zerstörerisch wirkten, wie sein heiß geliebter Meteoritenschauer, dafür aber präziser trafen und ein taktischeres Bekämpfen dieses vielarmigen Gegners ermöglichten. So minimierte er das Risiko, seine Kameraden im Eifer des Gefechts versehentlich mitzugrillen, und konnte dort eingreifen, wo die Not am Größten war. Mit Argusaugen erspähte er den hilflos zappelnden Skechs und zerschoss mit unfehlbarer Sicherheit den Greifast, der den Echsenmenschen am linken Fuß umklammert hielt – und Citar fiel, wild mit den Armen rudern, hinab.

Havron sorgte derweil mit einem magischen Artefakt aus seinem unerschöpflichen Fundus für bessere Sicht, indem er das Gebiet um den Baum in strahlendes Tageslicht tauchte. Nun war das Kampfgeschehen gleich viel übersichtlicher ... aber leider erschöpfte sich mit dieser Tat sein Beitrag in diesem ungleichen Gefecht, und Citar und Radgrim waren die Leidtragenden.

Zum Glück verfehlte der Skechs im Fall die klaffende Fraßöffnung, stürzte aber ungebremst zu Boden und schlug mit dem Kopf auf einen Wurzelstrang auf. Benommen rappelte er sich auf, konnte aber auf die Schnelle seinen magischen Morgenstern nicht entdecken, der ihm bei seinem Fall abhanden gekommen war. Also zückte er unverdrossen seine Holzkeule und drosch an Radgrims Seite mit auf den Baumstamm ein, um etwas Sinnvolles zu unternehmen. Der Knüppel hielt dieser Belastung nicht stand und zerbrach in zwei Teile ... da brachte sich der Skechs lieber erst einmal in Sicherheit.

Citars Überlebenswille war anscheinend größer als der des Zwerges, der die 'Rückzug'-Rufe seiner Kameraden konsequent ignorierte. Er wollte diesen Baum umhauen, und wenn es das Letzte war, was er in seinem langen und bewegten Leben zustande brachte. Aber nicht einmal dies wollte ihm so recht gelingen. Ein heftiger Schlag eines Astes des brennenden Baums traf ihn hart von der Seite und wirbelte ihn mehrere Meter durch die Luft. Blutüberströmt ging er zwischen den knotigen Wurzelsträngen zu Boden, die ihn gewiss in den nächsten Atemzügen umschlingen und zerquetschen würden, und rührte sich nicht mehr – unmittelbar neben dem Morgenstern des Skechses, und das war sein Glück.

Havron und Shaddar gaben dem Echsenmenschen Feuerschutz, als dieser plötzlich wie von der Tarantel gestochen mit einem Freudenschrei aufsprang und todesmutig – oder lebensmüde? – zurück zum monströsen Baumungeheuer lief. Seine einzige magische Waffe wollte und würde er nicht aufgeben, und bei dieser Gelegenheit konnte er auch gleich den Zwerg bergen, bevor der Baum ihn verschlang. Vielleicht war Radgrim doch noch zu retten. Praktisch im Vorbeilaufen schnappte er sich seine Waffe und den rechten Knöchel seines gefallen Kameraden und machte sich augenblicklich auf den Rückweg. Dabei konnte er weder übermäßig Rücksicht auf das Wohl des Geretteten, noch auf dessen Kriegshammer nehmen, den er am Baum zurückließ.

Gemeinsam brachten sich die vier Abenteurer in Sicherheit. Radgrim und Citar waren übel zugerichtet, aber der Zwerg lebte, und das war alles, was in diesem Moment zählte. A'an, Havron und Shaddar teilten sich die restlichen Wachen bis zum Sonnenaufgang. Weitere Zwischenfälle und ominöse Lichterscheinungen blieben ihnen jedoch in dieser Nacht erspart.

Am nächsten Morgen war Radgrim wieder so weit genesen, dass er auf eigenen Füßen und ohne fremde Hilfe laufen konnte, und sein Weg führte ihn natürlich sofort direkt zurück zum Baum, um diesem den Rest zu geben. Glücklicherweise war dieser jedoch fort, und glücklicherweise hatte sein verloren geglaubter Kriegshammer die vergangene Nacht unbeschadet überstanden, so dass der Zwerg ihn wieder erleichtert in seine Arme schließen konnte. Er war so erleichtert, dass er sogar davon Abstand nahm, dem Monsterbaum weiter zu folgen.

So konnte die Gemeinschaft wieder ihren ursprünglichen Weg entlang des Flusslaufs einschlagen, der sie hoffentlich näher an die Quelle des Gash-garom und zum Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide führte. Wie weit es noch war, wusste von ihnen keiner zu sagen, aber da der Wasserlauf hier noch breit und unberechenbar tief war, rechnete niemand von ihnen mit einer kurzen Reise. Hoffentlich fanden sie bald irgendein Transportmittel, mit dem sie schneller und sicherer voran kamen, ansonsten würde bestimmt irgendein unbekannter Schrecken aus den verwüsteten Zaubererreichen sie früher oder später verschlingen.

Ein paar Tage später stießen sie auf die frische Spur eines größeren Tieres, die zu einem elchartigen Wesen gehörte. Der Fährte zufolge – wahrscheinlich vor irgendetwas auf der Flucht gewesen war. Hinweise auf den oder die Verfolger konnten die Helden aber trotz intensiver Suche nicht entdecken. Vielleicht war dies ein jagbares Wild, mit dem sie ihre schwindenden Vorräte aufstocken konnten.



Sofort nahmen sie ihrerseits die Verfolgung auf, obwohl sie sie vom Flusslauf fortführte. Sie mussten aber nicht weit laufen, denn das Tier war zum Glück auf seiner Flucht in ein Sumpfloch geraten und steckte fest ... und es war dem sicheren Tode geweiht.

Ein unüberschaubarer Schwarm aus Hunderten kleiner Vögel stieß unentwegt auf die hilflose Kreatur herab und hackte dabei winzige Fleischstücke aus ihrem blutüberströmten Körper. Mit einem gezielten Feuerzauber setzte Shaddar dem grausigen Spektakel aus sicherer Entfernung ein Ende, ohne dass die Helden Gefahr liefen, selbst von dem Schwarm angefallen zu werden. Viele der fleischfressenden Vögel fanden dabei den Tod, die übrigen flohen.

Anschließend töteten die Gefährten den Elch und zerrten ihn mit Seilen aus dem zähen Morrast. Dies war zwar sehr anstrengend, aber die Mühe lohnte sich. In den kommenden Tagen würden sie sich keine Gedanken über ihre Ernährung machen müssen.

20.10.2017

4. Abend

Das Floßvolk

Bekal Burudos, das untergegangene Reich der Zauberer, hielt anscheinend noch so manche unangenehme Überraschung für die Abenteurer auf ihrer Suche nach dem Schlüssel zu Yhrstrangons Bibliothek parat. So wurde in den kommenden Tagen das Land unter ihren Füßen immer feuchter und matschiger, bis sich die Gemeinschaft missmutig eingestehen musste, dass es so nicht weitergehen konnte. Mitunter sanken sie bis zu den Knien in stinkendem Morast ein, was ihr Vorankommen erheblich verlangsamte, und Abend für Abend wurde es schwieriger, einen auch nur halbwegs trockenen Lagerplatz zu finden.

Da sie aber nicht wussten, wie weit sich die Sumpflandschaft erstreckte und wie viele Flussläufe diese speisten, schied eine Umrundung des unsicheren Terrains aus. Sie würden sich ein Floß bauen müssen, wenn sie weiter dem Fluss folgen wollten. Daher schwärmten sie aus, um Proviant und Brennmaterial zu sammeln und Bauholz zu schlagen. Obwohl die Vegetation hier nach wie vor recht spärlich ausfiel, entstand bis zum Abend eine schwimmende Plattform, auf der sie alle bequem Platz fanden, und mit langen Stangen stakten sie ihrem unbekannten Ziel entgegen.

Cítar ließ es sich als geborener Sumpfbewohner natürlich nicht nehmen, sich ausgiebig in der trüben Brühe zu suhlen, nach Herzenslust zu gründeln und mit den Unken und Molchen um die Wette zu schwimmen. Manchmal zog er das Floß auch an einer langen Leine



hinter sich her und unterstützte so seine Kameraden beim Staken. Längst war der Flusslauf einer sich nach allen Seiten ausbreitenden Wasseroberfläche gewichen und konnte nur noch anhand der Strömung verfolgt werden, als sich mit einem Mal eine unnatürliche Kälte bemerkbar machte.

Zunächst fröstelte allen nur, und die Helden warfen sich ihre Umhänge über ... aber dann erschienen auf allen Oberflächen glitzernde Eiskristalle. Schon bildete sich eine Eisschicht auf der Wasseroberfläche. Der drastische Temperaturabfall konnte keinen natürlichen Ursprung haben, und deshalb bemühten sich alle, ihr Floß in möglichst flaches Gewässer zu ziehen. Vielleicht gelang es ihnen ja dort, mit vereinten Kräften ihr Gefährt auf das Eis zu wuchten, um es notfalls als Schlitten hinter sich herziehen zu können. Außerdem fühlten sie sich dort sicherer.

Innerhalb von wenigen Minuten war das Eis bereits tragfähig, und die Gefährten hackten mit Äxten und Hämmern ihr Floß frei, damit es keinen Schaden nahm. Anschließend zerrten sie es mit Seilen aus dem Wasser, was mit ihrem glatten Schuhwerk nicht einfach zu bewerkstelligen war. Ohne Mitwirken des Skechses wäre ihr Unterfangen wahrscheinlich kläglich gescheitert, denn zumindest der hatte durch seine Krallen guten Halt auf der rutschigen Oberfläche. Anschließend kauerten sie sich auf dem Floß dicht aneinander, um der beißenden Kälte zu widerstehen, und warteten ab, was wohl als nächstes geschehen würde.

Zum Glück mussten sie nicht lange so ausharren. Mit ohrenbetäubendem Krachen zerbarst plötzlich das Eis in ihrer Nähe, als sich aus der Tiefe ein gigantischer, augenloser Wurm aufbäumte, der zweifelsohne dämonischer Natur und der Ursprung dieser klirrenden Kälte war. Der Koloss war viel zu groß, als dass sie hoffen konnten, ihn im Nahkampf zu überwinden. Sogar Radgrim verfiel nicht augenblicklich in einen Kampfrausch, wie es sonst so seine Art war, sondern verhielt sich wie die anderen ganz still. Das Monstrum wendete sein hässliches Haupt mal hierhin, mal dorthin, ganz so, als suche es etwas, und kehrte anschließend in die morastigen Tiefen des Sumpflandes zurück.

Nach einiger Zeit schmolz das Eis wieder, was die Abenteurer als sicheres Indiz erachteten, dass sich der Dämonenwurm wieder entfernt hatte. Mit jedem Tag gefiel ihnen das untergegangene Zauberreich Bekal Burudos ein kleines Stückchen weniger ... und noch immer hatten sie keinen verlässlichen Hinweis darauf, ob sie sich überhaupt auf dem richtigen Weg befanden oder vollkommen in die Irre liefen. Ihr Flugdämon konnte schließlich überall abgestürzt sein. Es war wirklich allerhöchste Zeit, dass sie irgend jemanden trafen, der ihnen sagen konnte, wo sie sich befanden.





Da der Nebel auch weiterhin ihre Sicht stark beeinträchtigte, stieg Shaddar allen Bedenken zum Trotz nun doch mit seinem Flugteppich auf, um sich aus der Höhe ein besseres Bild ihrer Lage zu verschaffen. Vielleicht entdeckte er eine Landmarke, trockenes Terrain oder gar den ursprünglichen Lauf ihres Flusses. Nach dessen Vereisung waren sich die Gefährten nämlich gar nicht mehr so sicher, ob sie nicht vielleicht doch die Orientierung verloren hatten – nur ein klein wenig – jedenfalls hatten ihre Strömungsversuche gegenwärtig keine eindeutigen Ergebnisse mehr gebracht, was aber auch an dem Eiswasser liegen konnte. Anstatt der erhofften Orientierung erspähte der Wüstenmagier ein flackerndes Licht unter der Nebeldecke und dirigierte seine Kameraden in die entsprechende Richtung.

Nach einiger Zeit schälte sich vor ihnen ein unförmiger Schemen aus dem Dunst, der sich beim Näherkommen als eine Ansammlung miteinander vertäuter Flöße erwies, auf denen ungefähr zwanzig Hütten standen. Die Siedlung wurde von Menschen bevölkert – Hurra – die die Helden zwar freundlich bei sich aufnahmen, aber weder den Gash-garom, noch das Hochland von Verandang oder den Magier Yhrstrangon kannten – oh weh! Sie konnten ihnen noch nicht einmal auf einer Karte des ehemaligen Zaubererreiches, die Shaddar zu Beginn ihrer Reise von Tar'ewahn Ungoldos erhalten hatte, zeigen, wo sich ihr Dorf ungefähr befand. Sie trieben bereits seit Generationen ziellos durch die Sumpflände und hatten diese noch nie verlassen. Die Hoffnung der Abenteurer, möglichst bald wieder festen Boden unter den Füßen zu haben, hatte sich innerhalb weniger Sekunden zerschlagen.

Obwohl die Dorfgemeinschaft ihnen nicht direkt weiterhelfen konnte, beschlossen die Gefährten, einige Zeit in dem schwimmenden Dorf zu verweilen. Zum einen war es ganz angenehm, sich wieder unter halbwegs zivilisierten Menschen aufzuhalten – auch wenn die kleine Gemeinschaft matriarchalisch geprägt war – zum anderen hatte die Dorfälteste angedeutet, dass sie vielleicht Antworten erhalten konnten, wenn sie eine Nacht bei den Stammesältesten schliefen. Die Vorstellung, inmitten einer Schar seniler, sabbernder Greise zu nächtigen, war zwar nicht verlockend, aber sie hatten in ihrem Abenteurerleben wahrlich schon Seltsameres getan.

Ihre Wahl fiel auf Shaddar, da er der magisch am geschultesten von ihnen allen war. Der Wüstenmagier war von seinem Los zwar nicht besonders begeistert, wollte diese wichtige Aufgabe aber auch nicht in den Händen eines lispelnden Skechses, eines maulfaulen Zwergenmönches, eines gewalttätigen Zwergenkriegerveterans mit Drachentöter-Allüren oder eines geistig instabilen Möchte-gehn-Gelehrten wissen. Er wurde am Abend in einen dunklen Raum geführt, in dem er kein Licht entfachen durfte, weil er sonst den Schlaf der Ältesten gestört hätte, und war zutiefst erleichtert, dass sich seine Mitschläfer als leblose Gerippe erwiesen, die ausnahmslos ein

dreieckiges Loch in ihrem Totenschädel besaßen. Er machte es sich auf dem Holzboden gemütlich, schloss die Augen und hoffte auf möglichst erhellende Träume.

Die übrigen Helden wurden in den Männerbaracken untergebracht. Natürlich verzichteten sie nicht darauf, Wachen aufzustellen, obwohl sich ihre Gastgeber ausgesprochen friedlich und kooperativ gaben, aber sie wussten nichts über dieses seltsame Völkchen und dessen Gepflogenheiten. Ihre Bedenken waren jedoch unbegründet. Sie verlebten eine ruhige Nacht – ganz im Gegensatz zu Shaddar, der kaum ein Auge zumachte.

Der Ärmste wälzte sich von einer Seite auf die andere und versuchte verzweifelt, endlich einzuschlafen und dabei seine Frage nach dem richtigen Weg in Gedanken zu formulieren ... aber je mehr er sich bemühte, desto wacher wurde er. Es war zum Aus der Haut fahren! Wahrscheinlich waren die Geister der ältesten Frauen einem Mann der Wüstenlande und dessen Frauenbild nicht allzu wohl gesonnen. Am Morgen fühlte er sich wie gerädert und kehrte ratlos zu seinen Kameraden zurück. In seinem Kopf spukten nur ein paar wirre Traumbilder von einem großen Obelisken umher, an dem er mit ihrem Geisterschiff vorübersegelt war, die ihnen nicht weiterhalfen.

Die Dorfbewohner wussten mit den Visionen des Feuermagiers auch nichts anzufangen, kannten aber immerhin aus dem Sumpf ragende Obelisken, die sie auf ihrer endlosen Reise immer mal wieder sahen. Über deren Herkunft und Zweck konnten sie indes keine Auskunft erteilen. Ein kleiner Lichtblick bot jedoch die Aussicht, dass das Floßdorf wahrscheinlich in sieben Tagen wieder in die Nähe eines dieser Obelisken gelangen würde, wenn die Überlieferungen ihrer Ältesten korrekt waren – dann würde Shaddar überprüfen können, ob dieser Obelisk dem aus seinem Traum glich.

Um sich nützlich zu machen und mehr über das Dorf, den Sumpf und das Land in Erfahrung zu bringen, mischten sich die Gefährten tagsüber unter verschiedene Gruppen der Sumpflandbewohner und halfen beim Fischen, Jagen und Ausbessern der Behausungen. Mit kleinen Geschenken – einfachen Gebrauchsgegenständen, die im alltäglichen Leben von Nutzen sein konnten – gewannen sie viele Sympathien und erhielten sogar die Zusage, mit Booten zu dem Obelisken gebracht zu werden, um nicht unnötig viel Zeit durch Warten zu verlieren.

Im Gegenzug nahm Karsteda den Gefährten das Versprechen ab, nach ihrer verschwundenen Tochter Shateda Ausschau zu halten, die – genau wie sie selbst – das Zeichen eines Dreiecks auf der Stirn trug und daher leicht zu identifizieren war. Die Frau war als ihre Nachfolgerin auserkoren gewesen und deshalb für die Gemeinschaft von besonderer Bedeutung. Karstedas Vermutung zufolge



war sie möglicherweise von Unbekannten verschleppt worden, die auf einer schwarzen Barke die Sumpflände befuhren und irgendwie mit dem dämonischen Eiswurm in Verbindung zu stehen schienen. Natürlich willigten die Abenteurer ein, ihr Möglichstes zu tun, um die Verschwundene zurückzubringen, fragten sich aber insgeheim, welche ominösen Mächte sie jenseits der Monolithen wohl erwarten würden.

Sorgfältig bereiteten sie ihren Aufbruch am kommenden Morgen vor, und Citar bat um eine Übernachtung im Kreis der Dorfältesten, um vielleicht mehr Informationen als der Wüstenmagier zu erhalten. In der Hütte der verehrten Gebeine verbrachte der Skechs jedoch eine schlaflose Nacht ohne Träume und Visionen und kehrte am nächsten Morgen mit hängenden Schultern zu seinen Kameraden zurück. Er staunte nicht schlecht, als er diese noch immer schlafend vorfand ... und noch viel mehr, als er sie gar nicht wach bekam.

„Sie seien dem schlafenden Tod anheim gefallen“, erklärten die Floßbewohner dem verblüfften Skechs, „und unrettbar verloren“, doch dabei wollte es der Echsenmensch natürlich nicht belassen. Deshalb lehnte er es auch kategorisch ab, seinen Freunden gnädigerweise die Kehlen durchzuschneiden, um sie vor dem qualvollen Hungertod zu bewahren, wie es die Einheimischen mit den Ihrigen taten, denn neben den Helden waren noch drei weitere Personen nicht erwacht. Citar würde sie nicht so einfach aufgeben, auch wenn er gegenwärtig nicht die geringste Idee hatte, wie er seinen schlafenen Mithelden beistehen konnte.



03.11.2017

5. Abend

Heldenträume

Selbstverständlich kam es für Citar nicht in Frage, seine Freunde zu töten, um sie vor dem Hungertod zu bewahren. Eine sorgfältige Untersuchung ihrer reglosen Körper zeigte, dass sie noch immer flach atmeten – und so lange dies so blieb, bestand auch Hoffnung – und hin und wieder zuckten ihrer Augäpfel ganz leicht, als ob sie träumen würden. Vielleicht lagen sie in einem Traumge-spinnst gefangen? Der jahrelange Umgang mit dem Albtraumpriester Trynolius sollte sie im Umgang mit Träumen hinreichend geschult haben, damit sie sich irgendwie selbst daraus befreien konnten. Alles, was sie hierfür benötigten, war möglicherweise etwas Zeit – Zeit, die der Echsenmensch mit seiner aufopferungsvollen Pflege ihnen verschaffen würde.



Zunächst durchwühlte er die Sachen der Schlafenden nach möglichst nahrhaften Dingen, die er zu einem nahrhaften Brei vorzukau-

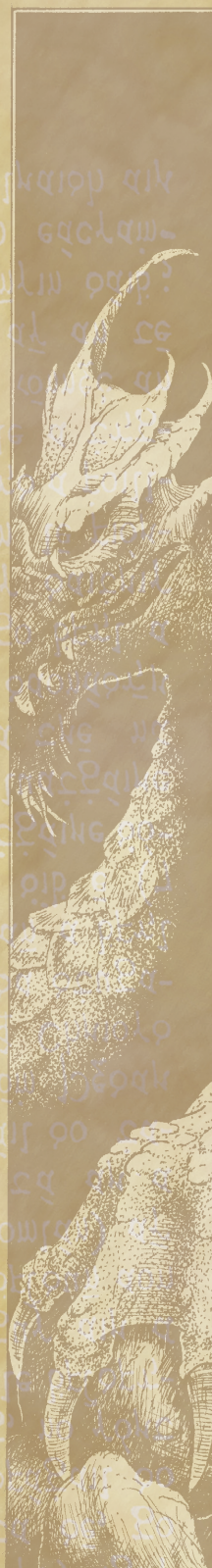
en und ihnen mit dem magischen Riesenlöffel einzuflößen gedachte. Leider war dort aber nicht viel zu holen, so dass er auf Larven, Maden, kleine Fische und Froschlaich zurückgreifen musste. Diese Zutaten waren hier im Sumpfland reichlich zu finden und eigneten sich hervorragend, kleine Skechse aufzupeppeln. Warum sollte dies nicht auch bei seinen Freunden die gewünschte Wirkung erzielen? Er wusste zwar, dass niemand von ihnen diese Speisen freiwillig anrühren würde, aber der Zweck heiligte bekanntlich die Mittel und Widerworte hatten sie auch nicht.

Derweil erwachten A'an, Havron und Shaddar in Dunkelheit – dachten sie zumindest – aber vielleicht schliefen sie noch immer und träumten nur, was ihnen hier widerfuhr. Allerdings war es ziemlich seltsam, dass sie beieinander waren und gemeinsam agieren konnten und nicht nur voneinander träumten, wie es üblicherweise der Fall war. Insofern konnte dieser Traum kein gewöhnlicher Traum sein, zudem gab es noch weitere Absonderlichkeiten. Dies erkannten sie in dem Augenblick, als der Feuermagier versuchte, ein Zaubерlicht zu entfachen, um sich umzusehen, aber nicht den kleinsten Funken zustande brachte. Auch nicht der Einsatz von profanem Feuerstein, Stahl und Zunder brachte ein Feuer zustande.

Allmählich gewöhnten sich ihre Augen jedoch an die Düsternis, so dass sie auch so erkennen konnten, was sie umgab. Zum Glück hatten sie einen Teil ihrer Ausrüstung bei sich, so dass sie sich nicht ganz verloren vorkamen, auch wenn diese nicht vollständig war. Gewiss war dies nicht mehr das schwimmende Dorf der Sumpflandbewohner, denn sie befanden sich in einer zehn Meter durchmessenden, runden Kammer mit einem Steinboden, steinernen Wänden und einer Decke aus Stein – 'Wahrscheinlich ein Turm ...', schlossen sie messerscharf und überlegten fieberhaft, wo dieser stehen könnte und wie sie hierher gekommen sein könnten, für den Fall, dass sie doch nicht träumten.

Die Einrichtung der Kammer beschränkte sich auf ein halbrundes Becken, acht breite, dunkelgraue Stoffbahnen an den Wänden – schön gleichmäßig verteilt – und eine Treppe, die augenscheinlich in ein tieferliegendes Geschoss führte. Es war still – sehr still – so dass sie annahmen, dass sie sich allein an diesem Ort befanden. Trotzdem vermieden sie es, während sie sich umschaute, unnötig laute Geräusche zu verursachen, um nicht vielleicht irgend etwas oder irgend jemanden zu wecken.

In dem Becken befand sich klares Wasser, hinter den Stoffbahnen eine Inschrift in acht unterschiedlichen Sprachen, wie ihr Wüstenmagier mit einem geeigneten Zauber rasch feststellte. Der Sinn des Sprüchleins erschloss sich ihm jedoch nicht in Gänze. Aber es fiel





der Name 'Ukreburanat', und der war Shaddar bekannt. Wie Jhagaragh, dem ihr alter Freund Trynolius verfallen war, handelte es sich bei diesem um einen Albtraumdämon – vielleicht war es aber auch ein- und dieselbe finstere Macht in einer anderen Inkarnation, so genau kannte er sich da nicht aus. Für ihre gegenwärtige Situation war dies ohne Belang. Ihre Traumthese erhärtete sich jedoch gewaltig.

Im tieferliegenden Raum hingen zahlreiche Waffen aus schwarzem Metall an den Wänden – Äxte, Schwerter, Hämmer, Bögen, Armbrüste und was das Heldenherz sonst noch so begehrte – die nicht nur Zierrat waren. Außerdem gab es noch einen einzigen, schmucklosen Holzschemel, dessen Gegenwart mindestens ebenso rätselhaft war wie alles andere hier. Die Treppe führte noch weiter hinab und endete in einem dritten, ebenfalls kreisrunden Raum, in dem die Gefährten nach einigem Suchen eine Tür nach draußen fanden. Sie vermochten diese jedoch nicht zu öffnen. Da waren sie erst einmal ratlos. Was sollten sie hier? Was war dies für ein Ort? Wie kamen sie hier wieder fort? Einfaches Kneifen reichte jedenfalls nicht aus, um wieder zu erwachen...

Derweil entschloss sich Citar in der wachen Welt, eine weitere Nacht im Kreis der Gerippe der ältesten Frauen der Dorfgemeinschaft zu verbringen, um dort vielleicht Hilfe für seine schlafenden Freunde zu finden. Er ahnte bereits, dass es für seine Freunde wahrscheinlich nicht einfach werden würde, dem Alb zu enttrinnen, denn sonst wäre in der Vergangenheit sicher auch der eine oder andere Dörfner wieder erwacht. Aber auch die Hinweise der Ahnen der Ältesten waren nicht einfach zu deuten. Der Echsenmensch träumte von der Statue einer Frau mit huldvoll erhobenen Armen inmitten hunderter schlafender Menschen, die in einem geschmückten, prachtvollen Gewölbe – anscheinend einer Art sakraler Kultstätte – lagen. Seine Kameraden hatte er in der Menge nicht explizit entdeckt, aber er zweifelte nicht daran, dass sie ebenfalls dort lagen – jedenfalls im Geiste, denn ihre Körper lagen ja hier.

Grübelnd kehrte er zu den schlafenden Helden zurück. Keiner von ihnen hatten sich in der letzten Nacht auch nur einen Millimeter gerührt. Der Dauerschlaf begann schon an ihnen zu zehren. Sie waren blass und von kaltem Schweiß bedeckt. Citar reinigte sie notdürftig und flößte ihnen mehr Wasser und Fischbrei mit dem Riesenlöffel ein. Anschließend massierte er ihre Glieder, um die Durchblutung anzuregen, versetzte ihnen ein paar Ohrfeigen, um sie so vielleicht wieder wachzubekommen, und bettete sie schließlich in einer aufrechten Position, damit sie nicht ersticken, falls ihre Mägen gegen das skechsische Kraftfutter rebellierten.

Um nicht rat- und tatenlos herumzusitzen, schloss sich der Skechs einer Gruppe von Fischern an und stakte mit ihnen durch das Sumpfland. Hin und wieder ließ er sich von ihrem Boot aus ins trübe Wasser gleiten und tauchte zum morastigen Boden in der Hoffnung, vielleicht zufällig auf alte Ruinen zu stoßen, in denen die Statue der Frau aus seinen Träumen stand. Natürlich fand er nichts außer Schlick und Schlamm und leckere Würmer.

Bei ihrer Rückkehr ins Floßdorf fanden sie dessen Bewohner in heller Aufregung vor, denn sie wurden soeben überfallen ... von einer Horde kniehocher, krötenartiger Sumpflinge ... deren Hinterköpfe leuchteten ... und die über den Schlamm laufen konnten ... und teleportieren ... und die alles mit sich nahmen, was ihnen irgendwie interessant oder nahrhaft erschien. Leider machten sie auch nicht Halt vor den Besitztümern der schlafenden Helden, und so sehr sich Citar auch bemühte, er konnte nicht alles im Auge behalten.

Tapfer erwehrte er sich der hopsenden Übermacht, aber er konnte sie weder packen, noch mit seiner Keule erwischen – die Mistviecher waren einfach viel zu schnell und überall zugleich. Erst als der vollkommen überforderte Echsenmensch sie unbeherrscht in seiner Muttersprache Sumpfskechsisch anbrüllte, sie sollten endlich mit dem Unsinn aufhören und sich verziehen, hielten diese überrascht inne und glotzten ihn verwirrt an. Hatten sie ihn etwa verstanden? Damit hatte er ja gar nicht gerechnet.

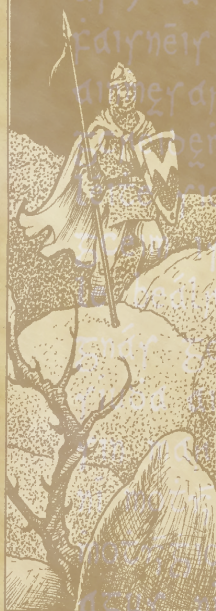
Tatsächlich verschwanden sie nach und nach per Teleport im nebeligen Sumpfland – leider mit den Sachen der Helden, die sie in ihren kleinen, gerigen Pfoten hielten.

„Halt!“, rief Citar ihnen aufgeregt nach, „Ich brauche Hilfe. Meine Freunde ... sie schlafen ... und wachen nicht wieder auf ...“, aber es war zu spät. Sie waren alle fort und er wieder in seinem Unglück allein.

Eine oberflächliche Bestandsaufnahme zeigte ihm, dass er Shaddars fliegenden Teppich, A'ans Widderhornstab und einigen unwichtigen Plunder aus Havrons Ausrüstung an die diebischen Frosch- kreaturen verloren hatte. Darüber würden die Schläfer nach ihrem Erwachen bestimmt nicht erfreut sein – aber was hätte er dagegen tun können?

Derweil hatten sich die gefangenen Schläfer im Obergeschoss ihres Gefängnisses noch einmal sorgfältig umgesehen und entdeckt, dass in der Spiegelung des Wasserbeckens die Vorhänge an den Wänden rot und nicht grau und die dahinter verborgenen Inschriften ähnlich, aber nicht identisch waren. In ihnen war nun von der Macht des Wortes, der Kraft des Tages und den Waffen des Kriegers die Rede ... was sie jedoch nicht unbedingt verständlicher werden ließ. Drei





machtvollen Runenzeichen fanden sie ebenfalls, die sich Shaddars Expertise zufolge gegen Dämonen oder dämonische Kräfte richteten. Ganz falsch schien seine Einschätzung nicht zu sein, denn beim Herumprobieren war mit ihnen in ihrer gegenwärtigen Lage rein gar nichts anzufangen oder zu bewirken.

So langsam machte sich unter den Gefährten Ratlosigkeit breit. Daher wählten sie sich jeder eine der schwarzen Waffen aus dem reichhaltigen Arsenal des tieferliegenden Geschosses und begannen, mit ihnen auf die Wände, Türen und Decken des Turmes einzudreschen, um sich so gewaltsam einen Weg in die Freiheit zu bahnen. Mit einem kleinen Loch wären sie auch schon zufrieden gewesen, um Tageslicht in ihre Dunkelheit einzulassen. Dabei fanden sie eher zufällig in der Mitte des oberen und des mittleren Raums eine steinerne Luke im Boden, die jeweils von der Unterseite her geöffnet werden konnte. Da sie diese Räumlichkeiten jedoch auch über die Treppe viel bequemer erreichen konnten, half ihnen diese Entdeckung bei ihren Problemen auch nicht weiter.

Als Shaddar jedoch versuchte, gewaltsam das Bannsiegel hinter dem achten Wandbehang irgendwie aus der Wand zu brechen, löste sich dabei ein einzelner Stein aus dem Mauergefüge und ließ sich ganz entfernen – und ein Strahl helles Tageslicht fiel in ihr düsteres Gefängnis. Da hatten sie ihre Waffe gegen den Albtraumdämon – die Kraft des Tages – und vielleicht vermochte diese, die verschlossene Tür im Erdgeschoss aufzustoßen, wenn sie den hellen Schein mit den blanken Rückseiten der schwarzen Schilde aus der Waffensammlung so reflektierten und umleiteten, dass er durch die mittleren Bodenöffnungen direkt auf die Tür fiel – das hörte sich für sie ganz vielversprechend an und wurde sofort in die Tat umgesetzt.

Havron eilte in die unteren Stockwerke und öffnete mit Hilfe des Schemels die zentralen Luken, und A'an spiegelte mit dem Schild den Lichtstrahl hinab ins Erdgeschoss, wo Shaddar mit einem weiteren Schild bereit stand und das Licht zum Ausgang umlenkte. Alles funktionierte perfekt, wie es sich die Helden vorgestellt hatten, nur das Portal nach draußen ließ sich trotzdem nicht öffnen.

Enttäuscht wollten sie ihr kühnes Experiment schon abbrechen, da begann zu Shaddars Füßen der Boden in kaltem Licht zu glühen. Das hatten sie zwar nicht erwartet, fuhr aber dennoch fort, diesen Bodenabschnitt zu bestrahlen – auch als dort eine zornige Dämonenfratze im leuchtenden Stein erkennbar wurde – bis plötzlich der Untergrund krachend zerbarst, und weitere Treppe freigelegt wurde, die in tintenschwarze Tiefe führte. Ein Schwall trockener, abgestandener Luft schlug ihnen entgegen. Es war unmöglich auszuloten, wie weit der Schacht nach unten führte, der Widerhall der von ihnen verursachten Geräusche legte jedoch nah, dass dort mehr verborgen lag als ein weiteres Geschoss – viel mehr ...

Derweil war es wieder einmal Nacht geworden in der realen Welt und Cítar legte sich bei seinen träumenden Kameraden zur Ruhe. Er konnte nur hoffen, nicht ebenfalls in ihren Alb gezogen zu werden, aber auch ein Skechs benötigte seinen Schönheitsschlaf. Außerdem beabsichtigte er, sich am kommenden Morgen zu diesen Obelisken führen zu lassen, um dort vielleicht Hinweise darauf zu finden, was seinen Freunden zugestoßen war oder wie er ihnen beistehen konnte. Da musste er ausgeruht und im Vollbesitz seiner Kräfte sein.

Aber eine ungestörte Nachtruhe war dem Echsenmenschen nicht vergönnt. Ein kaltes, gespenstisches Licht weckte ihn, und voller Verwunderung musste er feststellen, dass die krötenartigen Sumpflinge zurückgekehrt waren und sich um sein Schlaflager versammelt hatten. Sogar die geraubten Dinge seiner schlafenden Freunde hatten sie dabei, rückten diese aber nicht heraus. Er erkannte sofort, dass dies nicht wieder so einer ihrer Raubzüge war, wie er ihn am Tag miterlebt hatte, und deshalb blieb er erst einmal ganz ruhig und wartete ab.

„Böses wird kommen ...“, flüsterte ihr Rädelsführer aufgeregt auf sumpfskechsisch, „... schwarz wie die Nacht ... ein Drache ... du töten ... ja?“ Mehr Details waren von dem kleinen Kerl leider nicht herauszubekommen, aber Cítar willigte trotzdem ein – nicht zuletzt, weil sie ihm versprochen, dass er dann die geraubten Artefakte seiner Freunde zurückerhalten würde.

Im Gegenzug bat der Skechs die kniehohen Sumpflinge, ihm zu helfen, seine schlafenden Freunde zu wecken, woraufhin einer von ihnen, ehe Cítar Einwände erheben konnte, dem reglosen A'an, der von ihnen noch am kräftigsten und gesündesten erschien, einen Schwall übelriechenden Krötenseim in den weit geöffneten Rachen spuckte.

„Körper müssen Seele suchen ...“, lautete ihre Erklärung – als sei damit alles gesagt – und damit ließen sie den Echsenmenschen in seinem Unglück allein.

Der Zwergenmönch begann jedoch, auf seinem Schlaflager zu zucken, ohne dabei zu erwachen. Zunächst betraf es nur seine Beine, doch die Regungen breiteten sich schon bald auf den ganzen Körper aus ... und dann setzte er sich plötzlich mit glasigem Blick auf ... und erhob sich ... und begann unsicheren Schrittes zu laufen. Neugierig folgte der Skechs, doch weit kam das ungewöhnliche Gespann nicht.

A'an marschierte schnurstracks über den Floßbrand und fiel in den Sumpf ... und wäre dort wohl jämmerlich ertrunken, wenn Cítar nicht geistesgegenwärtig sofort hinterhergesprungen wäre und ihn zu-



agm
gell.

Sonnen
Sieben

rück auf das Trockene gezogen hätte. Damit nicht doch noch ein Unglück geschah, fesselte Citar anschließend den Zwergenmönch, denn dessen unheilvoller Bewegungsdrang hielt nach wie vor an.

Bevor sich A'an, Havron und Shaddar an die Erforschung der tiefer gelegenen Bereiche ihres Traumgefängnisses machten, versuchte der schweigsame Zwergenmönch – einer inneren Eingebung folgend – einen Blick durch die Fensteröffnung nach draußen zu erhaschen, um eine Vorstellung davon zu gewinnen, was sie dort erwartete – und wünschte augenblicklich, er hätte es nicht getan. Er erblickte eine unwirkliche Landschaft aus den Leibern schlafender Menschen, die sich im Dunst verlor, und eine gewaltige, schlangenartige Kreatur tiefster Finsternis, die den Turm umschlungen hatte und dessen Eingang belauerte – sein Wunsch, das Portal im Erdgeschoss aufzustößen, war von einem Augenblick zum nächsten erloschen.

10.11.2017

6. Abend

Voran! ...aber wohin?

Radgrim, der zwergische Möchtegern-Drachentöter erwachte auf seinem Schlafager in der Floßstadt aus einem ungewöhnlich langen und erholsamen Schlaf und erschreckte Citar zutiefst, der seinen bärbeißigen Kameraden ebenfalls in einem Albtraum gefangen gewähnt hatte. Sofort überprüfte der Echsenmensch die anderen Schläfer, ob sie sich vielleicht auch hatten befreien können, doch deren Zustand war unverändert.

Der Zwergen-Vetaran unterstützte den Echsenmenschen tatkräftig bei dessen Reisevorbereitungen, denn ihm war diese von Frauen dominierte Gemeinschaft von Floßbewohnern höchst suspekt, und je eher er von hier fortkam, desto besser. Gemeinsam verstaute sie ihre schlafenden Kameraden in der Floßmitte und banden den noch immer zappelnden A'an fest, damit er ihnen unterwegs nicht abhanden kam, und brachen auf. Drei Floßdorbewohner unterstützten sie beim Staken und würden sie verlassen, sobald sie den Ring der Steinstelen erreicht hatten.

Ähnlich zielstrebig begaben sich derweil auch die Träumer auf ihren Weg weiter hinab ins Unbekannte. Es war weder abzusehen, wie weit die Treppe in die Tiefe reichte, noch, wohin sie sie führen würde. Doch allein die Tatsache, dass sie unter einer Steinplatte verborgen gelegen hatte, und sie nur sehr umständlich freizulegen gewesen



war, machte sie für die Gefährten unwiderstehlich. Vergessen war der Ausgang ins Freie, das Unbekannte lockte.

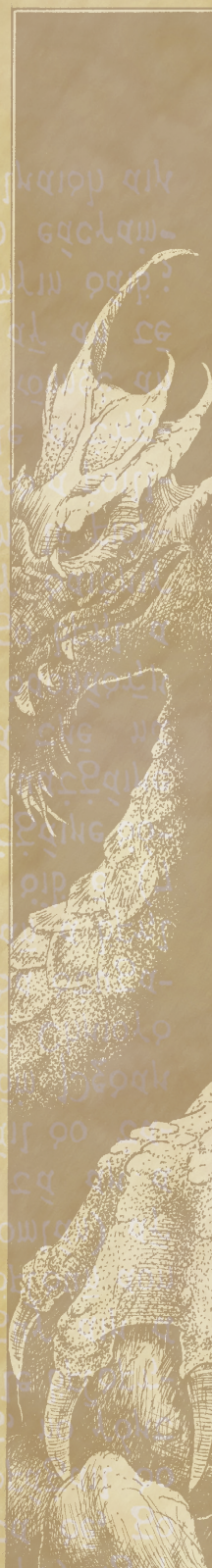
Nach wie vor war es ihnen nicht möglich, mit arkanen oder mundanen Mitteln ein Licht zu entzünden, doch Shaddar wusste sich dennoch zu helfen. Mit Zauberkraft verlieh er sich die Fähigkeit, im Dunkeln sehen zu können, und führte seine Freunde sicher hinab in die Finsternis. Daher war er auch der Erste, der die Gestalt bemerkte, die sich ihnen von unten auf der schier endlosen Treppe näherte. Sie schien menschlich, ging gebeugt an einem Stab und hatte sichtlich Mühe, ihren Weg nach oben weiter fortzusetzen ... aber sie hielt dennoch nicht inne.

Einerseits waren sie froh, endlich jemanden anzutreffen, mit dem sie reden konnten, andererseits quälten sie sich durch eine irrealer Szenerie ... wie also sollten sie entscheiden, ob ihr Gegenüber real oder nur Teil des Traumgespinnstes war, dem sie zu entrinnen suchten. Als sie aufeinandertrafen, schien der Alte, der nackte, blutige Füße hatte und ein ärmliches Gewand trug, das mit einem einfachen Strick zusammengehalten wurde, von ihrer Gegenwart zumindest ebenso überrascht, wie sie selbst zu sein.

Trotzdem schenkten sie ihm keinen Glauben, als er ihnen erklärte, dass unten in der Tiefe, wo er herkam, nichts sei, und argwöhnten, dass er gekommen war, um sie davon abzuhalten, den Schlüssel zu ihrer Freiheit zu erlangen. Was konnte der Greis dort oben denn schon ausrichten? ... Obwohl sie eigentlich hätten misstrauisch werden müssen, als er sie aufforderte, ihre Kräfte zu bündeln, um den Torwächter zu bekämpfen. Aber zu diesem Zeitpunkt lockte noch das Unbekannte in der Tiefe, und so setzten sie ihre Wege fort – ein jeder in seine Richtung – und schon bald waren die tapsenden Schritte des Alten über ihren Köpfen verstummt.

Inzwischen hatte sich der Treppenschacht aufgeweitet, und die Seitenwände waren im dunklen Nichts verschwunden. Trotzdem war noch immer nicht auszuloten, wie tief der Boden unter ihnen lag. Ein hinabgeworfener Stein verschwand ohne Laut in der undurchdringlichen Schwärze unter ihren Füßen. Dennoch setzten sie ihren Abstieg weiter fort, der inzwischen schon mehrere Stunden in Anspruch genommen hatte, aber eine Umkehr kam für sie nicht infrage.

Ähnlich verbißen suchten sich Citar und Radgrim ihren Weg durch den nebelverhangenen Sumpf. A'an wand sich noch immer in seinen Fesseln und hatte sich trotz ihrer umsichtigen Fürsorge bereits an mehreren Stellen blutig gescheuert. Die Floßdorfbewohner an ihrer Seite, die sie auf ihrem Weg zu den Steinstelen begleiteten und unterstützten, schienen sich in dem Sumpf orientieren zu können,



doch für Citar und Radgrim sah alles gleich und eintönig aus ... bis vor ihnen endlich die Schemen der stehenden Steine erschienen.

Sie waren groß und imposant – und doch deutlich kleiner, als der Skechs geglaubt hatte. Irgendwie hatte er gehofft, die Seelen seiner schlafenden Freunde hier zu finden, doch er entdeckte nicht den geringsten Hinweis auf den Verbleib ihrer Seelen. Er tauchte sogar in dem trüben Wasser, um den morastigen Grund zu untersuchen, doch überall waren nur diese Schlangensymbole und Zauberzeichen, die in ihrer Gesamtheit mit den benachbarten Stelen eine Art Bannzauber 'Schutz vor Weichhäuten' bildeten – oder gebildet hatten, denn einige Monolithen standen schief, waren gebrochen oder fehlten ganz.

Ziemlich enttäuscht setzten Citar und Radgrim alleine Kurs auf das Zentrum dieses gewaltigen Rings aus Steinstelen, der ihren Schätzungen zufolge mindestens zehn Kilometer durchmaß. So eine imposante Anlage musste doch einen tieferen Sinn haben ... Außerdem wussten sie auch nicht, wohin sie sich sonst wenden sollten. Eine Rückkehr mit ihren scheidenden Begleitern zu ihrem treibenden Floßdorf kam für sie jedenfalls nicht in Frage.

Zu zweit kamen sie natürlich noch langsamer vorran, und es war fraglich, wie exakt sie die von ihnen eingeschlagene Richtung tatsächlich beibehielten. Dennoch erreichten sie die versunkenen Ruinen einer Stadt, von der nur noch die höchsten Gebäude und ein Brückenbogen aus dem Morast ragten. Sofort schöpfte Citar neue Hoffnung und hielt nach dem Bildnis der segnenden Frau zwischen Schläfern Ausschau, die er in seiner Vision der Ältesten des Floßvolks erblickt hatte, aber es gab keine derartige Darstellung.

Die einzige Auffälligkeit, die ihm sofort ins Auge stach, war die fünf Meter hohe Statue eines stolzen Mannes mit in die Hüften gestemmen Händen, die breitbeinig auf dem Brückenbogen stand und in Richtung der ehemaligen Stadt blickte. So etwas musste man sich genauer ansehen, obwohl sie nicht die geringste Ähnlichkeit mit dem Bildnis aus dem Traum des Echsenmenschen aufwies. Radgrim war von dem Monument derart entzückt, dass er mit Hammer und Meißel der Nachwelt durch das Hinterlassen seiner Namensruna mitteilte, dass er diesen Ort besucht hatte.

Zu ihrer aller Überraschung begann die Statue zu sprechen, sobald sie den Brückenbogen betraten und teilte ihnen nach allerlei Höflichkeitsfloskeln mit sonorer Stimme mit, dass sie im Begriff seien, die Stadt Zeramot und somit den Schutz des Reiches der Menschen hinter sich zu lassen. Da sowohl die stolze Stadt, als auch das Zaubererreich längst in Trümmern lag, fühlten sich die beiden Helden nicht unbedingt angesprochen und ignorierten den steinernen Koloss einfach.



Stattdessen durchstreiften sie auf der Suche nach den Seelen ihrer im Schlaf gefangenen Kameraden die Ruinenlandschaft und hielten Ausschau nach einem zentralen Platz, auf dem die Statue der Träumerin stehen könnte. Sie fanden aber nur die Hafenanlagen, wie Citar nach mehreren Tauchgängen feststellen musste. So konnte das nicht weitergehen! Genau genommen wussten sie nicht einmal mit Gewissheit, ob sie sich überhaupt auf dem Weg zu den Quellen des Gash garoms befanden oder durch einen ganz anderen Winkel des niedergegangenen Zaubererreichs irrten. Es war aber auch zu ärgerlich, dass sie niemanden nach dem Weg fragen konnten ...

Da kam dem desillusionierten Echsenmenschen plötzlich eine brillante Idee. Er wusste doch nun ziemlich genau, wo er sich befand – nämlich in der alten Stadt Zeramot – und mit Hilfe der Zauberperlen konnte er Tar'ewahn Ungoldos im fernen Khazzar bitten, diesen Ort auf den alten Karten des Ordens der Weisen der Insel zu suchen. Sofort wies er den Zwerg an, eine entsprechende Botschaft zu verfassen, da der Skechs des Schreibens nicht mächtig war ... aber als sie das Pergament in den sorgsam aufgebauten Perlenkreis am Boden legten, begannen diese zu vibrieren und zerbarsten schließlich, ohne dass sich ihre Botschaft auch nur einen Meter weit bewegt hatte.

Es würde den Träumern sicher nicht gefallen, dass sie ihre Verbindung zur Heimat verloren hatten, aber die arkanen Energieflüsse des Zaubererreichs waren unberechenbar und hatten das magische Artefakt unwiderruflich ausbrennen lassen. Sie waren von nun an auf sich allein gestellt ...

17.11.2017

7. Abend

Drei Tode

Noch immer quälte A'an, Havron und Shaddar die Frage, ob sie nun noch weiter in die finstere Tiefe hinabsteigen oder lieber doch umkehren sollten. Der Weg nach oben würden auch jetzt schon mehrere Stunden erfordern, doch sie hatten noch immer nicht herausgefunden, woher der Greis gekommen war oder was er hier unten getrieben hatte. An einen weiteren Ausgang aus dem Albtraumturm glaubten sie inzwischen jedoch nicht mehr.

Alle Geräusche, die sie verursachten, hallten lange nach und verrieten, dass sie in einen immens großen Hohlraum hinabstiegen. Aber konnten sie sich wirklich auf ihren Verstand und ihre Erfahrungen verlassen? Immerhin glaubten sie sich in einem Traumgespinnst gefangen, in dem praktisch alles möglich wäre – doch ohne einem gewissen Maß an logischem Vorgehen waren sie verloren. Sie konnten sich



ag mār
gōnll.

Sonnen
Fior
glanta
a mde gōndū
brennō an
tē an tē
r mēire ar
rūbaileis nēmōa ūd, le bpfōr-

doch nicht in ihre Schwerter stürzen und hoffen, anschließend unversehrt in der durch den Sumpf treibenden Floßstadt bei Citar und Radgrim zu erwachen, und alles wäre wieder in bester Ordnung ...

Also setzten sie ihren Weg hinab fort, nachdem es Shaddar gelungen war, einen schwachen Lichtzauber auf einen Stein zu wirken. Diesen hatten sie nach unten geworfen und beobachtet, dass er anscheinend nicht mehr sehr weit fiel, ehe er wieder erlosch. Tatsächlich benötigten sie nur noch ungefähr eine halbe Stunde, bis sie den felsigen Höhlenboden erreichten – aber dort war nichts außer Fels, Staub und Steine.

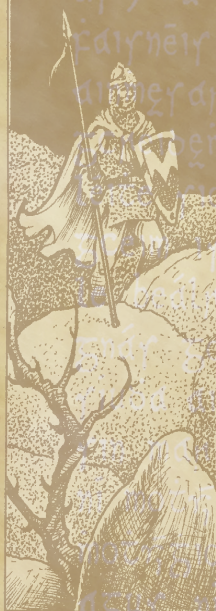
Noch waren die Gefährten nicht bereit, sich geschlagen zu geben. In möglichst gerader Linie bewegten sie sich von der Treppe in Richtung des unteren Austrittes fort und hofften, irgendwohin zu gelangen. Nach einiger Zeit glaubten sie, einen leichten Anstieg des Höhlenbodens festzustellen, als der Fels unter ihren Füßen erzitterte und feiner Gesteinsstaub auf sie herabrieselte.

Das waren bestimmt keine guten Vorzeichen, sagten sie sich und kehrten auf der Stelle um – doch dafür war es längst zu spät! Noch ehe sie den Fuß des Treppenschaftes erreichten, senkte sich aus der Finsternis hoch über ihren Köpfen eine gewaltige Wolke auf sie herab, erfüllt von einer abgrundtief bösen, dämonischen Präsenz, die sie fast um den Verstand brachte, und zermalmte sie innerhalb weniger Augenblicke einen nach dem anderen zu blutigem Brei.

Zum Zeitpunkt ihres ersten Todes wurden die Körper der Schläfer in der wachen Welt von heftigen Krämpfen geschüttelt, bei denen sie sich die Zungen und Wangen blutig bissen. Die heftigen Anfälle versetzten dem Skechs, der allein mit ihren Köpern im Sumpfland unterwegs war, einen gehörigen Schreck. Die Krämpfe vergingen erst nach einigen Minuten.

Derweil erwachten A'an, Havron und Shaddar erneut in Dunkelheit – dachten sie zumindest. Allmählich gewöhnten sich ihre Augen an die Düsternis. Sie befanden sich wieder in einer zehn Meter durchmessenden, runden Kammer mit einem Steinboden, steinernen Wänden und einer Decke aus Stein.

'Scheiße, ein Deja vu!', schoss es ihnen sofort durch den Kopf, aber so viel Glück war ihnen nicht vergönnt. Sie befanden sich tatsächlich wieder in der obersten Ebene ihres Traumgefängnisses. Ihr Albtraum begann erneut, und sie hatten noch immer keine Vorstellung davon, wie sie ihm enttrinnen konnten.



Eine flüchtige Untersuchung der Örtlichkeiten bestätigte ihnen ihren Verdacht. Alles war exakt so, wie es bei ihrem ersten Erwachen in der Kammer gewesen war – das Wasserbecken, die Inschriften, das verborgene Zeichen und die versteckte Fensteröffnung. Ihnen wurde also eine zweite Chance geboten. Dieses Mal würden sie bestimmt nicht denselben Fehler ein zweites Mal begehen und den Alten unbeaufsichtigt in die oberen Geschosse lassen. Wahrscheinlich hatte er irgendwie das Portal nach draußen aufbekommen und den Wächter-Schlangen-Dämon hereingelassen, was ihr aller Ende mit sich gebracht hatte. Dieses Mal würden sie sich mit vereinten Kräften dieser Herausforderung stellen.

Sie öffneten erneut die Bodenluke im Erdgeschoss mittels des umgelenkten Lichtstrahls, nachdem sie sich mit schwarzen Waffen aus dem Mittelgeschoss ausgerüstet hatten und warteten ab. Es dauerte einige Zeit, bis sie die schlurfenden Schritte vernahmen, mit denen sich der Greis nach oben mühte. Sie gingen ihm das letzte Stück seines beschwerlichen Weges entgegen, um ihn noch vor dem Ausgangsportal im Erdgeschoss abzufangen. Der Alte schien sie nicht zu erkennen – war er also doch nicht real und gehörte zur Inszenierung des Traums?

Um sich diesbezüglich Gewissheit zu verschaffen, überredeten sie ihn, sie vor dem Öffnen des Tores noch ins Obergeschoss zu begleiten, um ihm die Inschriften zu zeigen. Vielleicht vermochte er, mehr Sinn in den kryptischen Versen hinter den Vorhängen zu entdecken, um ihre Chancen im Kampf gegen den Wächterdämon draußen vor der Tür weiter zu erhöhen. Außerdem beabsichtigten sie bei dieser Gelegenheit, den Lichtstrahl des verborgenen Fensters auf den Greis fallen zu lassen, um vor bösen Überraschungen geschützt zu sein – und erlebten eine böse Überraschung: Im Tageslicht verwandelte sich der alte Mann in den riesigen Sanddämon, erfüllt von einer abgrundtief bösen, dämonischen Präsenz, die sie fast um den Verstand brachte und innerhalb weniger Augenblicke einen nach dem anderen zu blutigem Brei zermalmte.

Zum Zeitpunkt ihres zweiten Todes wurden die Körper der Schläfer in der wachen Welt erneut von heftigen Krämpfen geschüttelt, bei denen sie sich mit weit aufgerissenen, ins Nichts starrenden Augen gegen die Fesseln stemmten, die ihnen Citar zu ihrer eigenen Sicherheit angelegt hatte. Die heftigen Anfälle versetzten dem Skechs, der allein mit ihren Köpern im Sumpfland unterwegs war, wieder einen gehörigen Schreck und veranlassten ihn, den Schläfern einen stärkenden Brei aus rohem Fisch einzufloßen, den der Echsenmensch liebevoll vorgekaut und mit reichlich Froschsalm versetzt hatte, damit dieser besser ihre wunden Kehlen hinabglitt.





Derweil erwachten A'an, Havron und Shaddar erneut in Dunkelheit. Wieder umgab sie die altbekannte Umgebung der zehn Meter durchmessenden, runden Kammer mit einem Steinboden, steinernen Wänden und einer Decke aus Stein. Scheiße! Sie mussten anscheinend ihren Plan noch weiter verfeinern, um diesem Albtraum zu entkommen. Aber wer hätte denn auch ahnen können, dass der Alte aus dem Keller so gefährlich sein würde. Aber noch einmal würden sie nicht auf seine harmlose Masche hereinfallen.

Wie beim letzten Mal öffneten sie durch die Umlenkung des Lichtstrahls den verborgenen Abgang in die Katakomben unterhalb des Turmes und erwarteten die Ankunft der Bestie in Greisengestalt. Erneut gingen sie ihr entgegen und überredeten sie, ihnen ins Obergeschoss zu folgen. Doch dieses Mal waren sie vorbereitet und hatten sich mit den schwarzen Waffen aus dem tieferliegenden Geschoss ausgerüstet.

Mit einem Ruck riss Shaddar den gelockerten Stein aus dem Mauerwerk und stieß die dämonischen Bannrunen hervor, so laut er nur konnte, während das hereinströmende Licht die körperliche Hülle des Alten wie eine Blase zerplatzen ließ. Zugleich schlugen A'an und Havron zu – aber, oh weh, ihre schwarzen Klingen zersprangen wie sprödes Glas und waren vollkommen nutzlos im Kampf gegen die dämonische Rauchbestie. Derart seines Schutzes im Kampf beraubt, ging Havron alsbald als erster blutüberströmt zu Boden und rührte sich nicht mehr.

Aber dieses Mal hatte der Traumdämon nicht so ein leichtes Spiel. Der Wüstenmagier hatte den spiegelnden Schild ergriffen und verbrannte mit der reflektierten Helligkeit große Teile des herumwirbelnden Staubs zu harmloser, unbelebter Asche, während der Zwergenmönch nach bestem Vermögen um sein Leben kämpfte und auf diese Weise Shaddar vor dem furchtbaren Wüten ihres herumwirbelnden Widersachers bewahrte.

„Der Rauch wird schon weniger – halte durch! Ich denke, dieses Mal können wir es schaffen!“, rief der beturbante Feuermagier in einem flüchtigen Augenblick der Euphorie – doch dann wankte A'an.

„Nein!“, schrie Shaddar gellend, als die dunkle Wolke – erfüllt von einer abgrundtief bösen, dämonischen Präsenz, die sie fast um den Verstand brachte – ihn innerhalb weniger Augenblicke zu blutigem Brei zermalmte – schon wieder ...

Zum Zeitpunkt ihres dritten Todes erbrachen die Schläfer in der wachen Welt dunkles Blut. Die heftigen Anfälle versetzten dem Skechs, der noch immer allein mit ihren Köpern im Sumpfland un-

terwegs war, natürlich erneut einen gehörigen Schreck, so dass er sich dieses Mal genötigt sah, ihnen jeweils einen Heiltrank aus ihren Vorräten einzufüllen. Da beruhigten sich die krampfenden Körper endlich wieder, doch es war ihren Leibern deutlich anzusehen, dass sie Furchtbares erlitten.

24.11.2017

8. Abend

Erwachen

So konnte es nicht weitergehen! – das spürten die im Traum gefangenen A'an, Havron und Shaddar sehr deutlich, auch wenn sie jedes Mal nach ihrem gewaltsamen Ableben im Kampf gegen den Dämon scheinbar unverehrt im obersten Turmzimmer reinkarnierten. Etwas zehrte an ihren Seele und drohte sie, Stück für Stück zu verschlingen – besser vermochten sie dieses bedrohliche Gefühl nicht zu beschreiben – bis sie sich unrettbar in dem Alb verloren hatten. Sie mussten irgendwie erwachen – oder ihren übermächtigen Gegner vernichten – und der Schlüssel für ihren Erfolg lag bestimmt irgendwo in dem Turm verborgen. Sie hatten ihn wahrscheinlich nur noch nicht erkannt.

Daher zögerte Havron, sich sofort wieder ins Kampfgetümmel zu stürzen und zu hoffen, dass sie dieses Mal erfolgreicher sein würden. Zugegeben, im letzten Kampf hatten sie dem alten Mann gehörig zugesetzt ... aber irgendwie mussten sie ihre Chancen noch weiter verbessern. Vielleicht war es möglich, das für den Dämon tödliche Tageslicht mehrfach zu spiegeln. Beflügelt von seiner Idee suchte er in der Kammer der Waffen sämtliche Schilde zusammen und positionierte sie an den Außenwänden. Mehr als zwei zusätzliche Brechungen des Lichtstrahls bekamen sie trotz aller Bemühungen nicht zustande, da der Ort, an dem sie das Licht zum ersten Mal reflektierten, niemals exakt derselbe war. Trotzdem waren sie zufrieden.

Als nächstes nahmen sich die Helden das Becken an der Außenwand vor. Die Spiegelung auf der Wasseroberfläche hatte ihnen sowohl die verborgenen Inschriften, als auch die wahre Gestalt des Dämonengreises offenbart, aber vielleicht vermochte die Flüssigkeit noch mehr. Eine ins Becken getauchte Klinge der schwarzen Waffen zeigte jedoch keine erkennbare Veränderung, weshalb sie sich darauf beschränkten, einen Topf ihrer Ausrüstung mit der klaren Flüssigkeit zu füllen, die A'an dem Alten in den Nacken kippen sollte, sobald sie ihn erneut aus dem Kellergeschoss befreit und vor die Fensteröffnung gelockt hatten.

„Können wir endlich weitermachen?“, drängelte Shaddar, der diese Vorbereitungen für reine Zeitverschwendung hielt. Er war über-





zeugt, dass sie einfach nur Pech gehabt und eigentlich schon so gut wie gewonnen hatten, wenn sie nur ausreichend motiviert ans Werk gingen ... Das Vertrauen des Wüstenmagiers in die eigenen Fähigkeiten war wirklich so gut wie unerschütterlich und suchte selbst in Heldenkreisen seinesgleichen. Da aber auch Havron kein Kniff mehr einfiel, wie sie ihre Chancen in dem bevorstehenden Kampf weiter verbessern konnten, fügte er sich dessen Drängen, und gemeinsam lenkten sie den Lichtstrahl des verborgenen Fensters durch die zentralen Luken in den Raummitten ins Untergeschoss und befreiten den Dämon erneut.

Cítar war es inzwischen satt, mit ansehen zu müssen, wie Radgrim durch die Ruinen der versunkenen Stadt krabbelte und überall mit kindlicher Freude seine Namensrunen einmeißelte, um der Nachwelt mitzuteilen, dass er hier gewesen war. Wen interessierte das? – Niemanden! – Und was nützte das ihren in ihrer Mission oder Schlaf gefangenen Kameraden? – Nichts! – und deshalb ließ er dem Zwerg seinen zweifelhaften Spaß und stakte allein weiter durch das nebelige Sumpfland – wohl wissend, dass er damit ein ziemliches Wagnis einging, schließlich war er in den letzten Wochen bereits mehrfach von hungrigen Ungeheuern angefallen worden und wäre wohl in einem Stück verschlungen worden, wenn seine Kameraden ihm nicht beigestanden hätten.

Er fuhr weiterhin der schwachen Strömung entgegen, die ihn tiefer in den Kreis der Monolithen führte. Ohne Unterstützung war dies ziemlich anstrengend, und er kam nur langsam voran, aber einfach nur dazusitzen und abzuwarten, widersprach seiner Natur ... und wenn sich einer von ihnen allein in dieser Region behaupten konnte, dann war das mit Sicherheit er selbst – schließlich war er ein Sumpfskech und fühlte sich inmitten von zähem Schlick und kaltem Morast zuhause.

Es verstrich eine gefühlte Ewigkeit, bis im Traumturm aus der Tiefe endlich die tapsenden Schritte zu vernehmen waren, mit denen sich der dämonische Greis die endlosen Stufen empormühte. Wie beim letzten Mal gingen die Gefährten ihm das letzte Stück seines beschwerlichen Weges entgegen, um ihn vor dem Erdgeschoss abzufangen. Erneut schien der Alte harmlos. Konnte er sich wirklich nicht an ihr letztes Zusammentreffen erinnern?

Dieses Mal ließ er sich jedenfalls nicht so einfach an der Ausgangstür vorbeilotsen und nach oben vor das Fenster locken. Es bedurfte schon des Einsatzes eines magischen Artefakts, um seinen Argwohn zu beruhigen. Wie verabredet überschüttete A'an den Ah-

nungslosen von hinten mit dem zuvor bereitgestellten Wasser und durchnässte ihn von Kopf bis Fuß – mit unerwarteten Folgen, denn augenblicklich verlor der Greis seine harmlose Erscheinung und offenbarte seine wahre Natur, noch bevor Havron den Vorhang am Fenster herunterreißen konnte ... und dann brach das bereits bekannte Chaos im obersten Turmzimmer aus.

Verzweifelt erwehrt sich die drei Helden der ungestümen Angriffe des Staubdämons, gegen den ihre Waffen nur bedingt Schutz boten. Anscheinend hatte die unverhoffte Wasser-Attacke des Zwergenmönches ihn besonders verärgert, denn A'an wurde von ihnen als erstes niedergestreckt, nachdem seine magische Axt erneut zerbarst und er plötzlich vollkommen schutzlos dastand.

Mit den anderen beiden hatte der Alte jedoch nicht mehr so ein leichtes Spiel. Shaddar – durch Zauberei nun besonders schnell und besonders geschickt – hatte inzwischen reichlich Erfahrung im Brechen des Lichtstrahls und brachte häufiger auch schon einmal Mehrfach-Spiegelungen in den ringsum aufgestellten Schilden zustande, die dem Dämon besonders stark zusetzten. Havron hatte sich derweil am Wasserbecken positioniert und spritzte mit der freien Linken mehr von der wundersamen Flüssigkeit dem Dämon entgegen, wann immer sich im Kampf ihm die Gelegenheit hierfür bot. Sie wirkte auf den Staubkörper ihres Widersachers mindestens ebenso verheerend wie das Tageslicht.

Trotzdem war es noch immer ein hartes Ringen und lange Zeit unsicher, ob die Helden es dieses Mal endlich schaffen würden, den Traumdämon zu besiegen und aus dem Alb zu erwachen. Da sie ihn nun jedoch von zwei Seiten wirkungsvoll attackieren konnten, waren sie, verglichen mit den vergangenen Kämpfen, dieses Mal eindeutig besser aufgestellt, und dieser Vorteil machte sich tatsächlich bezahlt. Plötzlich sank der Reststaub flirrend zu Boden und der ganze Spuk war vorüber. Havron und Shaddar konnten ihr Glück kaum fassen, starrten sich ungläubig an – und erwachten ...

Der Echsenmensch mühte sich auf dem Floß noch immer durch den zähen Schlick des Sumpflandes und hoffte, auf seinem Weg ins Zentrum des gewaltigen Monolithenkreises nicht von einem Ungeheuer angefallen und verschlungen zu werden. Daher war er ziemlich überrascht, als das dreistimmige Schnarchen seiner Kameraden plötzlich übergangslos verstummte und einem Grunzen und Schnaufen wich, als diese versuchten, sich von ihrem Schlafager zu erheben. Dies war jedoch nicht ganz einfach, denn schließlich hatten sie mehrere Tage im Liegen zugebracht, und entsprechend steif waren ihre Gelenke, auch wenn der Skechs sie rührend umsorgt hatte.



Mit dem Erwachen erstarb auch A'ans unkoordinierter Bewegungsdrang, so dass sie den Zwerg von seinen Fesseln befreien konnten. Die Dankbarkeit der Schläfer hielt sich jedoch in Grenzen, als sie erfuhren, wie es Citar geschafft hatte, sie bei Kräften zu halten, wo sie sich befanden und welche wertvollen Objekte – die sechs Teleportationsperlen, der Widderhornstab des Zwergenmönches und Shaddars fliegender Teppich – ihnen während des langen Schlafes durch Unglück und Diebstahl alle abhanden gekommen waren.

So richtig böse konnten sie dem Skechs aber dennoch nicht sein, der von der Situation in den letzten Tagen vollkommen überfordert gewesen war. Trotzdem bestanden sie darauf, dass das Floß auf der Stelle kehrt machte, und sie in die Ruinenstadt zurückstakten, um dort Radgrim wieder aufzulesen. 'Es wird niemand zurückgelassen', lautete ein unumstößlicher Leitsatz aller Helden, 'und sei er noch so verzichtbar'.

Anschließend setzten sie einen südlichen Abfangkurs, um wieder zur schwimmenden Floßstadt zu gelangen, denn eines konnte Shaddar ganz und gar nicht leiden: Seinen heißgeliebten fliegenden Teppich an eine Horde kniehohere, räuberischer Kröten zu verlieren. Er würde die frechen Diebe aufspüren und für ihre ruchlose Tat bitter bezahlen lassen, so wahr sein Name Shaddar ibn Ibn lautete, und wenn er hierfür bis in die tiefsten Abgründe des Sumpfes hinabtauchen müsste.

01.12.2017
9. Abend

Die Stadt im Sumpf

In Radgrim hatte Shaddar wahrlich einen Bruder im Geiste gefunden. Der Zwergen-Veteran war zu allen Schandtaten bereit, solange es nur darum ging, Tod, Schrecken und Verderben unter den Sumpflandbewohner zu verbreiten ... und wenn es auch nur bei den mickrigen Kröterichen war, die dem Wüstenmagier seinen fliegenden Teppich gemopst hatten. Havrons Einwand, dass sie gar nicht wüssten, wo die hopsenden Unholde zu finden waren, und dass es den Floßstadtbewohnern zufolge diverse Schwärme von ihnen gab, ließen die beiden Wüteriche nicht gelten. Sie waren auf Blut aus und tüftelten an einem Vernichtungs-Feldzug gegen die diebische Plaque.

A'an, der Zwergenmönch und Citar, der Echsenmensch waren von den Strapazen der letzten Tage hingegen derart erschöpft, dass sie zu keinen sinnvollen Handlungen fähig waren. Sie lagen auf ihren Schlaflagern und kurierten ihre Verwundungen aus, die sich zu allem Unglück auch noch entzündet hatten und sie mit Fieber plag-



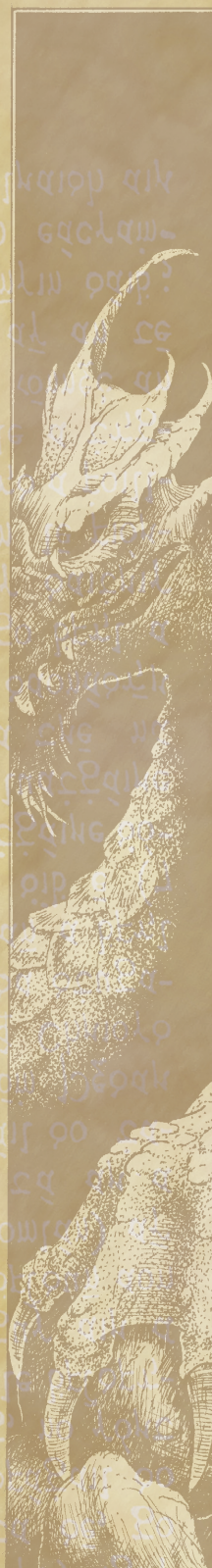
ten. Auf ihre Unterstützung würde Havron in den kommenden Tagen wahrscheinlich verzichten müssen. Also musste er dem Wüstenmagier und dem Zwergenkrieger allein Paroli bieten und sie zu besonderem Handeln bewegen – doch wie sollte er dies bewerkstelligen?

Shaddar verbrachte die kommende Nacht im Knochenhaus der Ältesten und hoffte, dass er in deren visionären Träumen brauchbare Hinweise darauf erhalten würde, wie er die Sumpflinge finden und seinen Teppich zurückerhalten würde. Die toten Frauen waren ihm jedoch anscheinend nur zum Teil wohlgesonnen. Der Wüstenmagier erblickte fremdartige Gemäuer, die wahrscheinlich nicht von Menschenhand errichtet worden waren, in denen zahlreiche skechsartige Wesen eine gewaltige, geflügelte Kreatur – umschwärmten? ... umsorgten? ... verehrten? – die fatale Ähnlichkeiten mit einem augenlosen Drachen aufwies. Eigentlich hatte er sich die Brutmutter, von der Citar ständig faselte, wesentlich weniger imposant vorgestellt. Oder war dies etwas vollkommen Anderes?

Am nächsten Morgen setzte sich der Streit zwischen Havron auf der einen und Shaddar und Radgrim auf der anderen Seite fort. Der magiephobe Krieger hatte genug von dem vernebelten Sumpf und wollte endlich weiter nach Norden und ihre ursprüngliche Mission, die Suche nach dem Schlüssel zu Yhrstagens Pyramide, wieder aufnehmen. Der Zwerg und der Wüstenmagier bestanden hingegen darauf – wenn sie schon nicht wussten, wo sie die Kröten-Diebe suchen sollten – ins Zentrum des Monolithenkreises vorzustoßen, wo ihrer verquerten Logik zufolge, ein immens wichtiger Ort liegen musste. Erst nach einiger Zeit erkannten sie, dass sie beide Optionen in ein und dieselbe Richtung führten. Also einigten sie sich auf ein Unentschieden und ruderten mit ihrem selbstgebauten Floß los, nachdem sie sich von den Floßdorfbewohnern verabschiedet, ihre kranken Kameraden umgebettet und ausreichend Proviant für die kommenden Tage geladen hatten. Einen Einbaum hatten sie ihren Gastgeber auch noch abgeschwatzt und fühlten sich somit gegen alle Unwägbarkeiten bestens gewappnet.

Einen halben Tag später hatten sie den Ring der aus dem Sumpf ragenden Steinstelen erreicht und bemühten sich, von ihrem Standort einen möglichst exakten Kurs zu dessen Mittelpunkt zu setzen – natürlich nur unter der Voraussetzung, dass es sich bei dem 'Bannkreis gegen Weichhäute' tatsächlich um einen exakten, gleichmäßigen Kreis handelte. Ebenso schwierig würde es sein, diese Richtung mit einem Floß in dem nebelverhangenen Sumpf mit schwachen, aber unbestimmten Strömungsverhältnissen beizubehalten – aber sie würden sich zumindest bemühen.

Die versunkene Stadt, in der Radgrim von dem Skechs zurückgelassen worden war, ließen sie dieses Mal unbeachtet. Wäre dort etwas



Sonnen Sieben

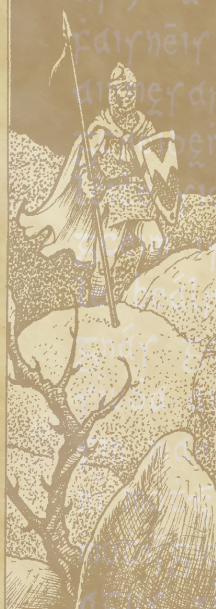
von Bedeutung verborgen gewesen, hätte es der Zwerg während seines unfreiwilligen Aufenthalts sicherlich aufgespürt. Außerdem lag sie in den äußeren Bezirken des Stelenkreises, wenn die Berechnungen der Helden richtig waren. Für sie war es jedoch – bedingt durch die stark eingeschränkte Sicht und das Fehlen einprägsamer Landmarken – ausgesprochen schwierig, verlässlich zu ermitteln, welche Distanzen sie tatsächlich in dem Morast auf ihrem Floß zurück legten.

In der kommenden Nacht war einer der wenigen Momente, in denen sich der Nebel über ihren Köpfen lichtete und der Sternenhimmel sichtbar wurde. Fasziniert studierte Havron während seiner Wache die kalt glitzernde Pracht über ihren Köpfen und stellte fest, dass er keine ihm bekannten Sternbilder entdecken konnte. Als wesentlich beunruhigender empfand er jedoch, dass die Sterne phasenweise in Unruhe gerieten, als spiegelten sie sich in einer in Unruhe geratenen Wasserfläche wider. So ein Phänomen hatte er noch niemals beobachtet und schrieb es den Nachwirkungen der Magierkriege zu, die in Bekal Burudos das eherne Gefüge der Welt erschüttert zu haben schienen. Die dunklen Schemen, die am Sternenhimmel nordwärts flogen, beunruhigten ihn hingegen wesentlich weniger, obwohl diese ziemlich groß gewesen waren und er nicht hatte erkennen können, um welche Art von Kreaturen es sich bei seiner Sichtung gehandelt hatte.

Die Irrfahrt der Gefährten durch die Nebellande fand ein vorläufiges Ende, als sie eine Insel erreichten. Allein das Vorhandensein von festem Boden erschien ihnen bereits wie ein kleines Wunder, doch der festungsartige Turmbau, der sich über einhundert Meter über die Sumpfoberfläche erhob und dessen Spitze in den grauen Schwaden nur erahnt werden konnte, übertraf all ihre Vorstellungen und Erwartungen von dem, was sie im Kreis der Monolithen vermutet hatten.

Vorsichtig näherten sie sich dem monumentalen Bauwerk und verbargen ihr Floß im Schilf. Zum ersten Mal seit ihrer Ankunft im untergegangenen Zauberreich waren sie froh über die allseits schlechte Sicht, denn sie erspähten zahlreiche Gestalten, die den Turm umschwärmten, und diese waren eindeutig nicht menschlich. Die meisten besaßen einen seltsam federnden Gang, aber es gab auch schwerfälligere Exemplare, die die übrigen überragten, und allesamt waren es aufrecht gehende Echs.

Ein kurzer Kontrollblick auf ihren krank darniederliegenden Skechs bestätigte jedoch ihren ersten Eindruck, dass dies keine gewöhnlichen Echsleute waren, wie sie manche Teile Morh-Khaddurs bevölkerten. Havrons Beobachtung, dass die großen unter ihnen



zwei Armpaare hatten, bestätigte ihre Einschätzung. Die Echten waren gerüstet, bewaffnet und in der Überzahl. Die obligatorische Standard-Vorgehensweise der Helden – Angriff, keine Gefangenen, keine Gnade! – schied daher schon im Vorfeld aus.

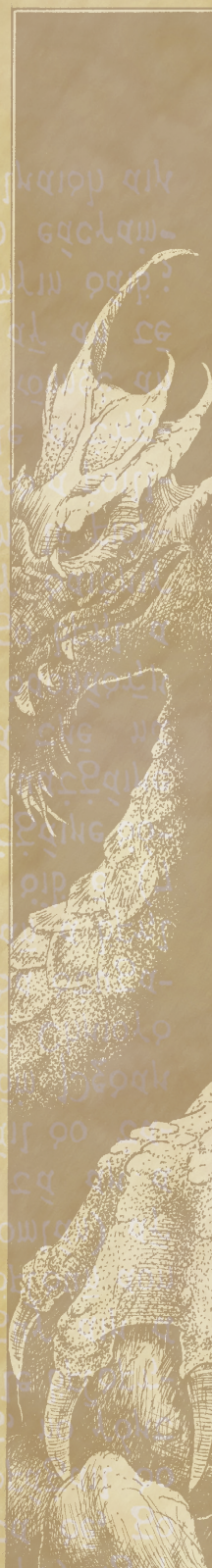
Stattdessen entschieden sich die Gefährten, den Erstkontakt mit diesen Drachenmenschen – wie sie Radgrim getauft und damit bei seinen Kameraden unheilvolle Vorahnungen heraufbeschworen hatte – möglichst lange aufzuschieben und unternahmen erst einmal einen ausgedehnten Erkundungsgang auf der Insel. Dabei entdeckten sie eine Hafenanlage, ein Schafsgatter, ein Wasserrad, einen Abwasserkanal und vier kleinere Stufenpyramidenbauten mit Feuerschalen, die von einäugigen Schlangenstatuen umschlungen wurden.

Da so ein großer Bau bestimmt mehr als nur einen Eingang besaß, warteten die Abenteurer anschließend die Nacht ab. Wie erwartet, wurde es vor den Toren des Pyramidenturms ruhiger, so dass sie sich an eine intensivere Untersuchung der verschiedenen Örtlichkeiten wagten. Den großen Vorplatz zwischen Hafen und Haupteingang mieden sie aber weiterhin, da dort bestimmt Wachposten patrouillierten – auch wenn sie sich hier mitten in einem vernebelten Sumpfland befanden.

Die Funktion der kleineren Pyramidenbauten erschloss sich ihnen nicht vollkommen. Sie waren, so weit sie dies feststellen konnten, in den vier Himmelsrichtungen um den gewaltigen Turm angeordnet und besaßen separate, zweiflügelige Eingangstore auf den abgewandten Seiten. Diese waren jedoch schon eine sehr lange Zeit nicht mehr geöffnet worden, wie der dichte Bewuchs aus Moosen und Flechten deutlich zeigte. Zudem trugen sie eine schimmernde, geschwungene Linie auf ihrer Oberfläche, die wahrscheinlich ein Schutz- oder Bannsiegel war.

Sie verboten Radgrim, die Feuerschalen zu entfachen, und suchten nach anderen Möglichkeiten, ins Innere des gewaltigen Bauwerks zu gelangen. Ihre Wahl fiel schließlich – wie konnte es auch anders sein – auf den Abwasserkanal, da sich Shaddar vehement weigerte, an der Außenwand bis an die Spitze des Pyramidenturms zu klettern, wo Havron eine Art großen Balkon oder Landeplatz erspäht hatte. Es war aber auch zu ärgerlich, dass diese elenden Sumpflinge ihm den fliegenden Teppich gestohlen hatten ...

Die Öffnung an der Außenwand war gerade groß genug, dass sie sich auf dem Bauch liegend hindurchzwängen konnten. Radgrim kroch allen voran. Der Zwerg zeigte sich bemerkenswert unbeeindruckt von dem miasmatischen Gemisch aus Fischabfällen, Blut und Echten-Exkrementen, das den Boden der steinernen Röhre bedeckte. Aber auch die anderen zauderten nicht, sich kopfüber in



agur man
glenll.

Sonnen
Fior
Glanta
a nde
gond
bren
an ty
meire
a
dir tu
am do
noirde
neuy
ndrhe
a br
an te
mot
gumuy
a
bat do
dao
da aine
man
leir na
baone
cneidior
ion;

die Dreckbrühe zu stürzen – und entsprechend schauten sie auch aus, nachdem sie sich durch ein Eisengitter gezwängt hatten und sich in einer großen Halle mit einem Fischbecken wiederfanden.

Notdürftig säuberten sie sich mit dem Wasser, um nicht überall unübersehbare Spuren in dem Pyramidenturm zu hinterlassen, und schauten sich vorsichtig um. Es gab einige Türen – allesamt aus Stein – und erfreulicherweise keine Turmbewohner. Rasch wurde ihnen klar, dass sie in einen relativ sicheren Bereich gelangt waren, der in der Nacht wenig frequentiert war, und besichtigten eine Räucherkammer und diverse Lagerräume, in denen Korn, Holz und seltsam ledrige Substanzen gehortet wurden.

So weit, so gut – aber sie waren nicht in den gewaltigen Echsenbau eingedrungen, um durch verlassene Gänge und Kammern zu wandeln, so interessant diese auch sein mochten. Sie waren ausgezogen, um Karstedas Tochter zu finden ... um einen Drachen zu töten ... und um den Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide zu finden. Sie würden wohl oder übel die sicheren Bereiche verlassen und sich weiter in die Pyramide vorwagen müssen, wenn sie etwas erreichen wollten – so sehr ihnen diese Vorstellung auch missfallen mochte.

08.12.2017

10. Abend

Vorsichtig ... ganz vorsichtig

Citar war ein Wesen des Sumpfes, und deshalb fiel es ihm auch nicht schwer, die Spur seiner Kameraden aufzunehmen und durch das Abwasserrohr ins Innere der gewaltigen Pyramide zu folgen, nachdem er aus seinem erholsamen Schlaf auf dem Floß erwacht war. Havron, Radgrim und Shaddar kannten hingegen ihren Echsenmenschen so gut, dass sie ihn auch im Halbdunkel sehrwohl von den anderen geschuppten, aufrecht gehenden Bewohnern dieses Baus unterscheiden konnten und nicht in der allgemeinen Aufregung erschlugen, als er plötzlich und unerwartet zu ihnen aufschloss.

Gemeinsam schlichen sie weiter durch die dunklen, verlassenen Gänge und vermuteten bald, dass das kupferne Zeichen an den Türen – ein Kreis, der in einem liegenden Halbkreis ruht – einfach nur ein Symbol für 'Lager' sein könnte. Als sie dann aber auf dasselbe Zeichen in Silber auf einer Tür stießen, ahnten sie bereits, dass sie einen besonderen Ort gefunden hatten. Vielleicht wurden hier besonders wertvolle Dinge gehortet. Getrocknete Riesenpilze, Räucherfisch, Gewürze und Brennholz waren nämlich kaum geeignet, das gemeine Heldenherz höher schlagen zu lassen.



Leider war diese Annahme falsch. Dieser Raum war nicht mit Regalen gefüllt, sondern ganz offensichtlich bewohnt ... und schon regte sich etwas Großes, Echsenartiges verschlafen im Halbdunkel auf seinem Bett. Möglichst schnell und leise schlossen die Helden wieder die Tür, nachdem Citar auf Sumpfskechsisch 'Upps - hier bin ich wohl falsch' genuschelt hatte. Aber sie vertrauten nicht darauf, dass diese plumpe Täuschung gelang, sondern suchten hastig das Weite – und das war auch gut, denn kurz darauf begab sich der Gestörte auf einen Patrouillengang durch die Lagerräume.

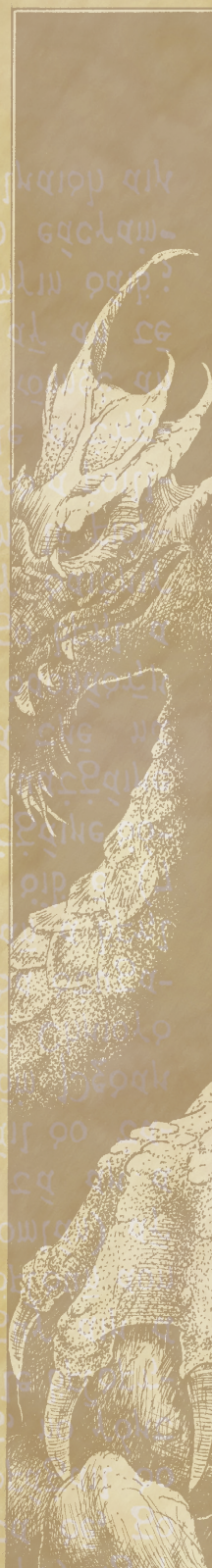
Mit etwas Glück gelang es den Gefährten, ihm aus dem Weg zu gehen. Es wäre aber auch zu ärgerlich gewesen, wenn sie bereits so schnell entdeckt worden wären. Sie hatten von der Pyramidenstadt doch noch gar nichts gesehen. Sicherheitshalber kehrten sie jedoch zum Fischbecken zurück und setzten ihre Erkundungstour in eine andere Richtung fort.

Kurz darauf fanden sie sich am Ziel ihrer Träume wieder. Nichts ahnend hatten sie eine Tür mit goldenem Scheibensymbol aufgestoßen und erblickten einen kleinen, aber sehr prunkvollen Raum voller Schätze – und keine Wachen weit und breit – und das machte sie sehr misstrauisch, wie auch die vierarmige Echsenstatue auf einem Thron, die in ihren Händen ein Zepter, eine goldene Scheibe und ein sehr, sehr großes Zweihand-Krummschwert hielt. Keiner von ihnen wollte als erstes diesen Schrein betreten, aus dem es keinen weiteren Ausgang gab, und gemeinsam suchten sie nach Wegen, sich dennoch an all den wundervollen Dingen zu bereichern.

Letztendlich blieb es bei den Wunschvorstellungen – verfluchte Stimme der Vernunft! – aber es wäre für sie und ihre Mission wahrscheinlich ein ausgesprochenes Desaster, wenn sie jetzt schon entdeckt werden würden. In diesem Drachenechsenbau konnten Hunderte von diesen Viechern hausen, und das waren eindeutig zu viele, um ihnen im offenen Kampf gegenüberzutreten. Jeder von ihnen schwor sich jedoch insgeheim, später noch einmal zurückzukommen, um in die Tat umzusetzen, wovon sie bislang nur träumen konnten.

Schweren Herzens kehrten sie dem verlockenden Hort den Rücken, ohne auch nur das geringste Kleinod mit sich zu nehmen, was nicht zuletzt an der magischen Bindungsrune lag, die Shaddar auf der Stirn der Echsenstatue entdeckt hatte, als er aus sicherer Entfernung die fremdartigen Inschriften mittels Magie entzifferte und erfuhr, dass dieser verstorbene Herrscher der Asaari sein Volk äußerst erfolgreich in den Krieg gegen das Magierreich Bekal-Burudos geführt hatte.

Um nicht weiterhin ziellos und auf gut Glück durch die labyrinthischen Gänge zu irren, orientierten sie sich nun nach Westen, wo sie den Haupteingang vermuteten, um von dort aus irgendwie die



Unterkünfte der menschlichen Sklaven aufzuspüren, wo sie hofften, auf die verschleppte Tochter Karstedas aus dem Floßdorf zu stoßen. Sie hatten keinen einzigen fassbaren Hinweis darauf, dass sie mit ihren Überlegungen richtig lagen, aber allein die Vorstellung eines Zieles gab ihnen neue Kraft und neue Zuversicht – und die hatten sie auch bitter nötig, denn kurz darauf stolperten sie in die nächste Wachkammer.

Dieses Mal bekamen sie es gleich mit zwei Asaarikriegern zu tun, die jeweils auch noch zwei Armpaare besaßen. Natürlich gaben die Helden sofort Fersengeld, bevor die wehrhaften Kolosse auch nur ansatzweise begriffen hatten, wer sie in ihrer Wachroutine gestört hatte. Als sie sich endlich pflichtbewusst aufgerafft hatten und den unbekannten Ruhestörern nachsetzten, waren diese längst schon über eine Treppe in ein tiefer liegendes Geschoss geflüchtet und verbargen sich in der Dunkelheit.

Dort setzten sie später, nachdem die Wächter ihre Suche wieder eingestellt hatten, ihren Erkundungsgang fort und stießen zum ersten Mal in dem Pyramidenbau auf Türen mit Schlössern. Ihre eher unbeholfenen Versuche, diese mit ihren Dolchen zu öffnen, scheiterten kläglich, aber auf Grund des mehrkehligen Schnarchens, das sie durch die geschlossenen Portale vernahmen, glaubten sie, die Sklavenquartiere entdeckt zu haben. Diese waren gewiss nicht die sichersten Bereiche, um sich ein Versteck für den kommenden Tag zu suchen ... aber vielleicht boten ihnen die nahen Pilzplantagen mehr Schutz.

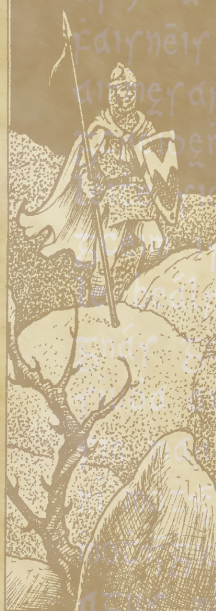
Zum Glück blieben ihnen bis zum Sonnenaufgang noch ein paar Stunden. Vielleicht waren sie bis dahin auf einen noch sichereren Unterschlupf gestoßen, wo sie bis zum nächsten Abend ausharren konnten, denn ihnen war bislang nur ein Bruchteil des Drachensmenschenbaus bekannt, der anscheinend größer und verwinkelter war, als sie sich das vorgestellt hatten.

15.12.2017

11. Abend

Erkundungen mit Hindernissen

So konnte das nicht weitergehen!’, gestanden sich die Gefährten ein. Sie würden wahrscheinlich weder die vermisste Tochter Karstedas, noch den schwarzen Drachen der diebischen Sumpflinge finden, indem sie ziellos durch dunkle Gänge schlichen und verstohlen eine Tür nach der anderen öffneten. Sie mussten irgendwie mehr über diesen Ort oder seine schuppigen Bewohner in Erfahrung bringen, um gezielter suchen zu können, oder sie würden früher oder später entdeckt werden – und was dann



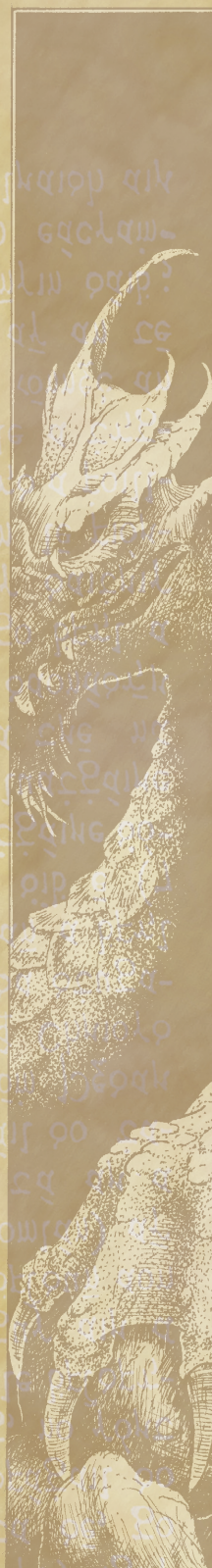
geschehen würde, wollten sie sich lieber nicht ausmalen. Grundsätzlich konnte eine Informationsbeschaffung bekanntlich auf zweierlei Arten erfolgen – doch da eine direkte Kontaktaufnahme mit den Drachenmenschen für die Helden von vornherein nicht infrage kam, blieb ihnen nur eine intensivere Untersuchung der Räumlichkeiten, wenn sie sich nicht weiterhin nur auf ihr Glück verlassen wollten.

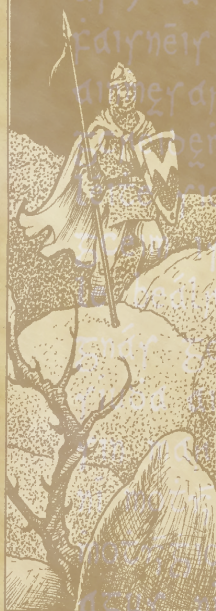
Die Kammer im Lagerbereich, in der sie zum ersten Mal einen schlafenden Asaari aufgescheucht hatten und geflohen waren, erschien ihnen ein geeigneter Ort zu sein, um mit ihrer investigativen Arbeit zu beginnen. Dort gab es reichlich Aufzeichnungen, und sie würden nur mit einem Gegner fertigwerden müssen, falls Shaddar entdeckt werden würde. Der Wüstenmagier konnte sich nämlich unsichtbar machen, in Finsternis sehen und fremdartige Schriften entziffern – also war er für diese Mission in den Augen seiner Kameraden geradezu prädestiniert. Sie wünschten ihm Glück und versprachen, ihm rasch zu Hilfe zu eilen, falls er ihre Unterstützung benötigte.

Natürlich fühlte sich Shaddar einerseits geschmeichelt, dass ihm seine Begleiter zutrauten, diese Heldentat ganz allein und auf sich gestellt vollbringen zu können ... aber andererseits behagte es ihm überhaupt nicht, dass er diese Heldentat ganz allein und auf sich gestellt vollbringen sollte, denn wenn es zu einer Auseinandersetzung kommen sollte, hatte er diesen fremdartigen Kreaturen wahrscheinlich nicht allzu viel entgegenzusetzen. Außerdem glaubte er nicht so recht an den vorbehaltlosen Rückhalt der anderen – dafür war er schon viel zu lange mit ihnen unterwegs.

Doch der Wüstenmagier wollte natürlich auch nicht als Feigling dastehen. Er tarnte sich mit seinem Dunkelzwergen-Sylbling und schlich von dannen. Citar, Havron und Radgrim blieben in sicherer Distanz zurück und warteten ab. Sie hatten Glück – der schlafende Drachenmensch erwachte nicht, während Shaddar seine Kammer durchsuchte – und sie hatten Pech, denn die Ausbeute, mit der der Wüstenmagier zu ihnen zurückkehrte, war ausgesprochen mager. Außer Inventar- und Verbrauchslisten der verschiedenen Lagerräume war dort nichts zu holen gewesen.

Als nächstes wollten sie ihr Glück bei den Gefangenen versuchen, deren Zellen sie in der Nähe der Halle der großen Pilze entdeckt hatten. Mit ihnen würden sie reden können, ohne gleich Gefahr zu laufen, auf der Stelle eingesperrt oder gar erschlagen zu werden, wenn sie mit der notwendigen Vorsicht vorgingen und die Wächter geschickt umgingen. Vielleicht konnten sie die Sklaven auch befreien und eine Revolte anzetteln, um in dem ganzen Bau für genügend Verwirrung und Ablenkung zu sorgen, wenn diese zahlreich genug waren. Zu diesem Zweck benötigten sie jedoch Zugang in eine der Zellen, und der passende Schlüssel hing natürlich in der Wächterkammer – also musste ein Plan geschmiedet werden.





Während Havron, Radgrim und Shaddar abwägten, ob ein konzentrierter Sturmangriff gegen zwei vierarmige Drachenmenschkrieger überhaupt Erfolgschancen besaß, beschloss Citar, sich mit einem Pilzhappen zu stärken, und machte sich daran, mit seinem Dolch aus den hüfthohen Gewächsen ein stattliches Stück herauszuschneiden – als plötzlich mehrere Tentakeln unter dessen Kappe hervor schnellten und ihrerseits versuchten, den Echsenmenschen zu umschlingen. Es gelang dem verblüfften Skechs gerade noch, sich mit einem waghalsigen Sprung vor dem gefräßigen Raubpilz in Sicherheit zu bringen. War hier denn gar nichts normal?

Inzwischen hatten die übrigen einen Angriff auf die Wächter verworfen und wollten diese nun stattdessen mittels Zauberei in ihrem Raum gefangensetzen, um anschließend in aller Seelenruhe die Kerkertüren aufzubrechen. Abermals verbarg sich Shaddar unter dem Sylbling und schlich zur Wächterkammer, um den Eingang zu verschließen. Wieder warteten seine Freunde ... doch dieses Mal vergebens. Der Wüstenmagier blieb verschwunden, und sie vernahmen auch keinen Lärm, der darauf hinwies, was ihm widerfahren sein könnte. Verwirrt schlich Citar ebenfalls zur Wachkammer, um nach dem Unsichtbaren zu suchen, doch er fand nichts.

„Dieser feige Hund hat sich aus dem Staub gemacht, um die Schatzkammer allein zu plündern!“, stieß da Radgrim voller Inbrunst und Empörung aus. „Los Männer, ihm nach!“ – Und da gab es für die anderen kein Halten mehr. Gemeinsam hasteten sie, so schnell und leise es ging, die Treppe hinauf zu der Kammer, auf deren Tür die goldene Scheibe prangte. Sie fanden sie so vor, wie sie sie zuvor verlassen hatten.

„Komisch, ich hätte schwören können, dass ich Recht habe...“, sinnierte Radgrim, „aber wenn wir schon einmal da sind, können wir die günstige Gelegenheit doch gleich am Schopf ergreifen und ein paar Schätze retten. Wäre doch schade, wenn sie hier verkommen.“ – Und das taten die Helden dann auch.

Citar kehrte noch einmal zur Pilzhalle zurück und organisierte ihnen zum Zweck der Plünderung ein paar der dort gelagerten Erntestangen, die so praktische Haken an ihren Enden besaßen, mit denen wahrscheinlich die Pilztentakeln zurückgehalten wurden. Mit diesen Werkzeugen ließ es sich ganz vortrefflich nach den Schätzen im Schrein Kuranquashs angeln, ohne diesen betreten zu müssen. Auf diese Weise gelangten sie an Ringe, Diademe, Pokale und prachtvolle Gewänder, die allesamt in ihren Beutesäcken verschwanden. So langsam begannen sie, Gefallen an diesem Ort zu finden.

Shaddar amüsierte sich derweil nur halb so prächtig wie seine Gefährten in ihrem Goldrausch. Der Wüstenmagier war im Schutz sei-

ner Unsichtbarkeit zur Wachstube der Asaari geschlichen – ganz so, wie er es mit seinen Kameraden vereinbart hatte – um dort mit einem Zauber den Zugang zu versiegeln. Leider war ihm beim Verweben der arkanen Stränge ein kleiner Fehler unterlaufen, der, in Verbindung mit den speziellen Umständen, die im niedergegangenen Zaubererreich herrschten, dazu führte, dass er einen gänzlich anderen Effekt als beabsichtigt entfesselte. Ohne dass er so recht wusste, wie ihm geschah, teleportierte er sich mit jedem Schritt, den er tat, unkontrolliert durch die angrenzenden Räume – wobei er glücklicherweise die Wächterkammern ausließ.

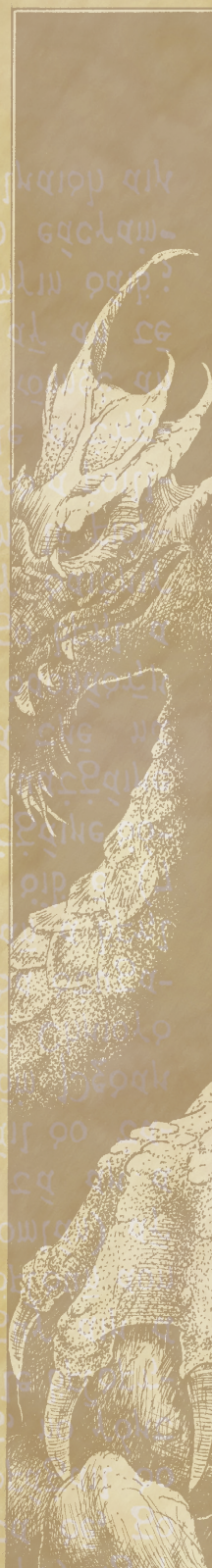
Zunächst fand er sich mitten unter den Gefangenen wieder und unterrichtete sie von ihrer unmittelbar bevorstehenden Befreiung – ohne jedoch auf die gesuchte Stammestochter zu treffen. Was hätte er den aufgeschreckten Männern und Frauen auch anderes erzählen sollen, damit sie sich auch weiterhin ruhig verhielten? Über das Bauwerk wussten sie nicht viel zu berichten, was dem Magier weiterhelfen konnte, da sie vornehmlich für die Pilzpflge und –ern- te eingesetzt und manchmal draußen am Wasserrad eingespannt wurden. Also verabschiedete sich Shaddar von ihnen, tat einen weiteren Schritt und stolperte erst durch eine weitere Gefangenenzelle und anschließend durch allerlei Ernte-Requisiten, ehe er sich plötzlich an der Außenwand des gewaltigen Pyramidenbaus wiederfand und kopfüber, kopfunter höchst unsanft in die Tiefe purzelte und zwischen mannshohen Farnen und stinkenden Moosen endlich zum Erliegen kam.

Nachdem Citar, Havron und Radgrim jeder einige besonders schöne Stücke aus dem Schatz des Asaarikönigs herausgeangelt und eingesackt hatten, regte sich erneut ihr Pflichtbewusstsein.

„Wo ist denn nun eigentlich Shaddar abgeblieben?“, überlegte der Skechs. „Es sieht ihm gar nicht ähnlich, so lange nichts von sich hören zu lassen. Ich geh noch einmal nach unten, ob er nicht doch irgendwo zwischen den Pilzen hockt und sich allein nicht raustraut.“

Natürlich fand Citar seinen vermissten Kameraden nicht, war aber dennoch halbwegs beruhigt, weil auch nichts dort unten darauf hinwies, dass ihm etwas zugestoßen sein könnte. Alles war dunkel und ruhig. Aber komisch war das Verschwinden des Wüstenmagiers dennoch. Deshalb suchte er die am weitesten von der Wächterkammer gelegenen Gefängniszelle, kauerte sich vor das Schlüsselloch und zischelte: „Hallo, ihr da drinnen, habt ihr einen komischen Kerl mit eingewickelter Kopf und Pluderhosen gesehen?“ Eine bessere Beschreibung seines verschwundenen Kameraden war ihm auf die Schnelle einfach nicht eingefallen.

„Ja!“, kam die Antwort von der anderen Seite der Tür prompt, „aber



wir dachten, es geht erst morgen Nacht los ...“

Da war der Skechs sehr verwirrt und wusste nichts darauf zu ent-
gegen, denn natürlich wusste er nichts von den Ausbruchs-Ver-
sprechungen des Wüstenmagiers. Als die Zelleninsassen dann auch
noch erkannten, dass sie mit einem Echsenmenschen sprachen,
wurden diese ziemlich misstrauisch, und ihre Antworten sehr einsil-
big. Seine Ähnlichkeit zu ihren drachischen Peinigern war einfach zu
groß, als dass sie seinen Unschuldsbeteuerungen glaubten – und
schon gar nicht, ohne ihn sehen zu können.

Havron und Radgrim wussten ebenfalls nicht weiter und plädierten
nach Citars Rückkehr dafür, den Pyramidenbau erst einmal zu ver-
lassen und sich ein Versteck in der Nähe für den Tag zu suchen, der
sicher nicht mehr weit entfernt war. Dabei kam ihnen – oh, glückli-
che Fügung des Schicksals – Shaddar durch den Abwasserkanal
des Fischeaufzuchtbeckens entgegen, so dass sie wieder vereint wa-
ren. Nach einer kurzen Schilderung ihrer Erlebnisse kehrten sie zu
ihrem Floß zurück, das versteckt im Schilf an der Rückseite der Insel
lag, um sich auszuruhen und ihr weiteres Vorgehen zu planen.

Sie ahnten, dass sie wahrscheinlich noch einige Zeit in der Pyra-
midenstadt der Drachenmenschen verbringen würden, von der ih-
nen bislang nur ein Bruchteil bekannt war. Die Gefangenen hatten
Shaddar von der Königin der Asaari berichtet, die besonders groß
und furchterregend sein sollte – war sie etwa der schwarze Drache,
den die Helden erschlagen sollten, um von den Sumpflingen ihre ge-
raubten Sachen zurückzuerhalten? Die ganze Geschichte wurde
wirklich mit jedem Tag immer unangenehmer ...

29.12.2017

12. Abend



Auf den Spuren der Königin

Es war zwar riskant, den nahenden Tag auf dem im Schilf
versteckten Floß auf der Rückseite der Insel der Pyrami-
denstadt der Asaari zu verbringen, aber jeglicher Versuch,
das sperrige Gefährt anderenorts zu verbergen, hätte nur deutlich
sichtbare Spuren hinterlassen. Daher beschlossen die Gefährten,
an Ort und Stelle zu bleiben und darauf zu hoffen, nicht entdeckt
zu werden. Natürlich stellten sie Wachen auf, um das Treiben an der
Pyramide und im Hafen im Auge zu behalten und nicht im Schlaf
überrascht zu werden. Zum Glück wusste noch niemand unter den
Drachenmenschen von ihrer Gegenwart, und die menschlichen Ge-
fangenen, mit denen sie letzte Nacht Kontakt gehabt hatten, wür-
den sehr wahrscheinlich schweigen.



Der Vormittag verlief ohne unangenehme Zwischenfälle. Gegen Nachmittag beobachteten die Gefährten eine seltsame Prozession auf dem Vorplatz des Pyramidenbaus, deren Sinn, zumindest aus der Ferne betrachtet, sich ihnen nicht vollständig erschloss. Sie schien jedoch einen religiös geprägten Charakter zu haben und währte ungefähr eine Stunde mit zischelnden Anrufungen und schaurigen Gesängen. Leider nahmen an dem Spektakel mindestens einhundert dieser geschuppten Kreaturen teil und verdeutlichten den Helden in ihrem Versteck, wie zahlreich ihre Gegner dieses Mal waren.

Bis zum Sonnenuntergang hockten sie anschließend zusammen und überdachten ihr weiteres Vorgehen. Dabei führten sie sich noch einmal vor Augen, weshalb sie hierher gekommen waren – das Töten des schwarzen Drachen für die Sumpflinge und das Suchen der verschleppten Tochter Shanteda des Floßvolks – so dass sie ihr Vorhaben – das Anzetteln einer Sklavenrevolte – aufschieben mussten, bis sie mehr über diesen Ort und seine Bewohner herausgefunden hatten. Dummerweise bedeutete das auch, dass sie ihren heldentypischen Plünderungsdrang ebenfalls im Zaum halten mussten, damit sie nicht frühzeitig entdeckt wurden.

Nachdem es dunkel und ruhig geworden war, schauten die Gefährten am Hafen vorbei und sich nach möglichen Fluchtfahrzeugen um, falls sie schnell verschwinden mussten. Mit ihrem sperrigen Floß würden sie kaum ihren potentiellen Verfolgern entkommen können, die sogar über Flugtiere verfügten, wie sie tagsüber hatten beobachten können. Nur gut, dass es hier im Sumpf fast immer nebelig war, sonst wäre jede Flucht absolut aussichtslos gewesen.

Anschließend quälten sie sich wieder durch das Abwasserrohr, und unter Shaddars Führung drangen sie alsbald in unbekannte Gefilde vor. Zum Glück hatte der Wüstenmagier eine Karte ihrer Wege der letzten Nacht angefertigt, so dass sie keine Probleme hatten, sich zu orientieren. Ihr erstes Ziel war es, die Königin zu finden, deren Gemächer auf der gleichen Ebene wie das Fischaufzuchtbecken lagen – so hatten es zumindest die Gefangenen behauptet. Was sie jedoch tun würden, wenn sie sie tatsächlich gefunden hatten, wusste niemand von ihnen zu diesem Zeitpunkt zu sagen.

Zunächst entdeckten sie eine Reihe schwerer Doppelportale, die verschlossen waren und das Zeichen eines langgestreckten, aufrecht stehenden Dreiecks in einem Kreis trugen. Die Größe der Türen deuteten sie als ersten Hinweis, dass sie sich auf dem richtigen Weg befanden, denn die Königin sollte sehr groß sein. Wahrscheinlich war sie der schwarze Drache, den die Sumpflinge fürchteten und den sie erschlagen sollten. Da so eine Tat in der Pyramidenstadt ganz bestimmt für reichlich Aufregung sorgen würde, sollte sie mit Bedacht geplant und der Zeitpunkt ihrer Ausführung gut gewählt werden.

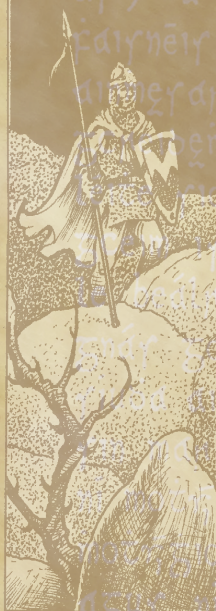


Doch zunächst gelangten sie in einen Laborbereich, dessen Türen mit einem Kreis in einem Siebeneck gekennzeichnet waren. Dort wurden allerlei Prozeduren und alchemistische Transformationen mit seltsamen Kristallen durchgeführt, die eine widernatürliche Kälte ausstrahlten. Trotzdem nahm der Skechs einige Splitter von dem seltsamen Zeug mit, denn man konnte ja nie wissen, wozu diese vielleicht einmal gut sein würden. Die großen Bruchstücke, die sie in einem Lagerraum entdeckten, waren leider viel zu schwer, als dass sie sie sich aneignen konnten – und das war an sich schade, denn wenn Shaddars flüchtige Analyse der Aufzeichnungen korrekt waren, die er zusammen mit einem schlafenden Asaari in einem Raum entdeckt hatte, dreht sich das alles hier irgendwie um nichts Geringeres als um Unsterblichkeit ... 'Hier muss ich später auch noch einmal unbedingt vorbeischauen', sagte sich der Wüstenmagier, als sie sich zum Weitergehen entschlossen, denn mit der Unsterblichkeit ließen sich ganz bestimmt gute Geschäfte machen.

Sie orientierten sich auch weiterhin an der Größe der Türen und Durchgänge und stießen alsbald auch auf besonders breite und hohe Gänge, in denen sie sich ganz schön verloren vorkamen. So langsam kam auch Shaddar mit seinen groben Planskizzen nicht mehr zurecht, da er alle Größen und Längen nur grob abgeschätzt und freihändig verzeichnet hatte. Mehrfach jammerte er entnervt „Das kann doch gar nicht sein, da ist doch gar kein Platz mehr“ – aber die Realität belehrte den Wüstenmagier unbarmherzig eines Besseren.

Die Laune der Gefährten besserte sich jedoch vorübergehend merklich, als sie eine Tür mit einem ihnen bekannten Symbol fanden – einer goldenen Scheibe – hinter der sich in der Nähe des Fischbeckens die Schatzkammer befunden hatte. Natürlich musste dieser Raum mit ganz besonderer Sorgfalt untersucht werden. – Aber eine herbe Enttäuschung erwartete sie. Zwar hockte in der Kammer ebenfalls ein vierarmiger Stein-Asaari auf einem Thron mit goldener Scheibe und Zweihandschwert, aber weit und breit waren keine Kostbarkeiten zu entdecken. Stattdessen zeigten kunstvolle Halbreliefarbeiten an den Wänden den Bau des Monolithenrings im Sumpf. Die waren zwar schön anzusehen, aber mehr auch nicht. Da hatten sie sich eindeutig mehr versprochen.

Natürlich ließen sie sich davon nicht entmutigen und suchten weiter nach ihrer Drachenmenschen-Königin ... und gelangten in eine seltsame Halle, in der es ziemlich streng roch – irgendwie intensiv echsisch, diagnostizierte der Skechs lakonisch, der von ihnen allen natürlich am wenigsten unter den beißenden Schwaden leiden musste. Was der gewaltige, schmucklose, von tiefen Riefen bedeckte Steinblock in der Mitte des Raumes zu bedeuten hatte, konnte auch der Echsenmensch nur mutmaßen.



„Vielleicht dient er zur Eiablage ...“, riet er zweifelnd, und in ihren Vorstellungen wurde die Königin immer größer und monströser. Die Ähnlichkeit zu einem Drachen nahm jedenfalls beträchtlich zu.

05.01.2018

13. Abend

Unverhoffte Verstärkung

Während A'an, Citar, Havron, Radgrim und Shaddar noch darüber grübelten, welchen Zweck der monströse Steinblock in dieser Halle erfüllen könnte, kam es plötzlich in ihrer Mitte zu einer beträchtlichen Rauchentwicklung, die kurioserweise von einem intensiven Geruch nach grünen Äpfeln durchsetzt war.

„... und da wären wir“, ertönte aus dem undurchsichtigen Inneren der Wolke eine helle, dozierende Stimme, die sich ganz verdächtig nach Ar'Pharazon anhörte – und richtig, kurz darauf stolzierte der Halbblingszauberer erhobenen Hauptes aus dem Qualm hervor und schaute sich interessiert um. „Ich habe doch gesagt, dass ich sie finden kann.“

„Und wo sind wir hier genau?“, fragte Shira, die elfische Paladine, die unmittelbar nach ihm die Szenerie betrat. Wie gewöhnlich waren die beiden unzertrennlich.

Die Wiedersehensfreude hielt sich jedoch in Grenzen, als die Neuankömmlinge die hektischen Gesten ihrer alten Mitstreiter zur Kenntnis nahmen, mit denen diese ihnen eindringlich zu verstehen gaben, bloß nicht so einen Lärm zu veranstalten. Woher sollten sie auch wissen, dass sie sich mitten in einem Drachenmenschenbau im Herzen des alten Zaubererreichs Bekal Burudos befanden und dass gleich in drei benachbarten Räumen je ein Exemplar dieser monströsen Wesen schlief. Zum Glück waren der Hobbit und die Elfe erfahrene Recken und hatten sehr schnell den Ernst der Lage begriffen. Nun waren sie also zu sechst.

Trotzdem wagte es nur Havron, einen Raum mit schlafendem Asaari zu durchqueren, um die dahinterliegenden Bereiche auszukundschaften, und dies auch nur im Schutz der Unsichtbarkeit spendenden Sylblings des Wüstenmagiers. Die anderen verschanzten sich fluchtbereit hinter dem Steinblock und hofften, dass alles gut gehen würde. Ihre gegenwärtige Position war nämlich alles andere als günstig, sollten sie hier entdeckt werden. Ihnen blieben keinerlei sichere Rückzugsmöglichkeiten.

Mit gezückter Waffe schlich sich der Wagemutige vor und stand – oh, weh – kurz darauf im Dunkeln. Da er aber unsichtbar war, war auch





seine Ausrüstung unsichtbar, und es war nicht einfach, mit Feuerstein und Zunder seine abblendbare Laterne zu entzünden, wenn man diese nicht sehen konnte. Deshalb schlich der Wagemutige mit einem stummen Fluch auf den Lippen unverrichteter Dinge zurück, um dieses kleine Manko in ihrem Plan im Kreis seiner Kameraden zu beheben, wo er nicht Gefahr lief, beim Herumhantieren einen schlafenden Drachenmenschen zu wecken.

Der zweite Versuch gelang. Jenseits der Kammer des Schlafenden lag eine große Halle mit Eiern – vielen Eiern ... Hunderten von Eiern – die aufrecht in einer Art übelriechender Nährlösung standen und ihm bis an die Hüfte reichten. Sie besaßen eine unappetitlich anzusehende, ledrige Schale, die mit Adern und Geschwülsten durchzogen war, unter der er teilweise Bewegungen wahrzunehmen glaubte. Hier reifte also der Asaari-Nachwuchs heran – da wunderte es niemanden, dass diese Räumlichkeiten gut behütet wurden. Da er ein gewissenhafter Held war, erkundete er auch noch die beiden übrigen Kammern hinter den anderen Schläfern und fand wie erwartet zwei weitere Gelege der Königin in weiter fortgeschrittenen Reifestadien.

Radgrims begeisterter Vorschlag, in den Kinderstuben nun ein prophylaktisches Massaker zu veranstalten, ehe die kleinen Drachen schlüpfen konnten, wurde von den anderen auf später verschoben, um ihn bei Laune zu halten. Zunächst mussten sie unbemerkt bleiben, um ungestört die Drachenkönigin töten und die verschleppte Tochter des Floßvolks retten zu können ... und diese Vorhaben würden ganz bestimmt auch schwierig genug durchzuführen sein, ohne dass der gesamte Drachenmenschenbau in Aufruhr geraten würde und ihnen auf den Fersen war.

Deshalb kehrten die Gefährten nun zu den verschlossenen Doppelportalen zurück, hinter denen sie die Gemächer der Königin vermutet hatten. Shiras unerwartete Ankunft hatte ihnen nämlich eine elegante Möglichkeit in die Hände gespielt, die Schlösser auch ohne dazugehörigen Schlüssel zu öffnen ... und Shaddar erinnerte sich, dass er ein Artefakt besaß, mit dem er im Dunkeln sehen konnte.

Leider erwies sich die Vermutung der Helden als falsch, aber immerhin konnte sich Citar aus den reichhaltig gefüllten Waffenkammern einen überdimensionalen Dreizack aneignen, den er sich zu rechtstutzte so dass er sich nun wieder wohlgerüstet fühlte. Aber sie waren von ihrem Weg abgekommen und kehrten deshalb zu den Brutkammern zurück. Von dort folgten sie nun dem auffällig breiten Gang in entgegengesetzter Richtung und landeten in einer Kammer mit einem großen Wasserbecken – dieses Mal jedoch ohne Fische – und einem weiteren Ausgang, hinter dem wahrlich schaurige und beängstigende Schlafgeräusche zu vernehmen waren.

Ar'Pharazon jubelte: „Das muss die Königin sein. Eine bessere Gelegenheit werden wir nicht bekommen!“

„Auf 'Drei' oder nach 'Drei'?“, wollte Radgrim nur noch wissen, in dessen Gesicht die Vorfreude auf den sich abzeichnenden Drachenkampf deutlich abzulesen war. Er war zu allem bereit ... aber Shaddar zögerte. Auch wenn er seinen Kameraden an sich Recht geben musste – eine günstigere Gelegenheit, die Brutmutter zu erschlagen, würde sich ihnen wohl kaum bieten – wollte er dennoch zuvor einen Blick auf ihr Opfer und die Räumlichkeiten werfen, um nicht gänzlich unvorbereitet in den eigenen Tod zu stürmen. Schließlich war nicht gesagt, dass sie allein war.

Die anderen waren zwar von dieser erneuten Verzögerung nicht begeistert, konnten sich aber der Logik seiner Einwände nicht verschließen. Also stemmten sie mit vereinten Kräften das große Steinportal möglichst leise einen Spalt weit auf und spähten hindurch. Ein unbeschreiblich intensiver Geruch nach Echse schlug ihnen entgegen, und der Ursprung dieser Ausdünstungen lag unübersehbar in der Kammer ... groß wie ein Berg ... schwer gepanzert mit faustdicken Hornplatten ... mit mannsgroßen Zähnen und Klauen ... und mindestens acht oder zehn Extremitäten ... „Üiih ...“, entfuhr es den Helden anerkennend, nur der Wüstenmagier schwieg.

„Das ist er nicht!“, flüsterte Shaddar schließlich eindringlich, um seine Kameraden von einer fatalen Entscheidung zu bewahren, die sie später ganz gewiss bereuen würden. „Der Drache aus meiner Vision ... er sah ganz anders aus.“

Enttäuscht, aber irgendwie auch erleichtert traten die Gefährten gemeinsam den taktischen Rückzug an und versicherten einander, dass dies keine Flucht sei.

„Und wie ein echter Drache sah dieses Ding auch nicht aus“, brummte Radgrim in seinen Bart, „Der hatte ja nicht einmal Flügel ... und feuerspeien konnte er ganz bestimmt auch nicht ... wie schade.“

Etwas ratlos schauten die Helden sich einander an, nachdem sie einen beruhigend großen Abstand zwischen sich und dem titanischen Monstrum gebracht hatten. Shaddar war sich jedoch sicher, dass der Drache aus seinem Traum ebenfalls von diesen Asaari verehrt oder umsorgt worden war. Demzufolge musste dieser hier auch irgendwo zu finden sein. Deshalb folgten sie nun der großen Treppe vor den Brutkammern ins höher gelegene Geschoss. Vielleicht war ihnen dort oben mehr Glück beschieden.

Gemeinsam durchstreiften sie einige weitere Kammern, deren beeindruckende Größe dafür sprach, dass auch sie zu den Gemächern der Königin zählten, und stießen erneut auf menschliche Sklaven. Diese verhielten sich jedoch seltsam apathisch und schienen die Gegenwart der Abenteurer gar nicht wahrzunehmen, was wahr-



scheinlich an dem schwarzen Juwel lag, das jeder von ihnen fest eingebettet in seiner Stirn trug. ... leider auch die junge Frau mit dem charakteristischen Dreieckszeichen zwischen den Augen, das sie als die verschleppte Tochter Shanteda der ältesten Frau Karsteda des Floßvolkes auswies.

12.01.2018

14. Abend

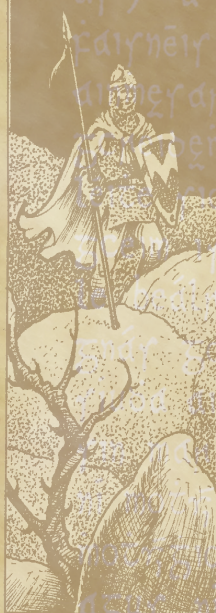
Ein Zauberer namens Yhrstrangon

Shanteda, die vermisste Tochter des Floßvolkes, war gefunden, ... aber sie stand unter dem Einfluss eines geheimnisvollen, schwarzen Juwels, das in ihrer Stirn eingebettet lag, und deshalb konnten die Gefährten die junge Frau nicht einfach mit sich nehmen. Naturgemäß spaltete sich die Gruppe der Abenteurer augenblicklich in zwei Lager – die einen wollten den Edelstein mit Gewalt aus ihrem Kopf lösen und gegebenenfalls unter den Mitgefangenen, die ihr mysteriöses Schicksal teilten, eine entsprechende Versuchsreihe starten, während die anderen dafür plädierten, die apathische Tochter zurückzulassen und anderenorts nach einer Lösung des Bannzaubers zu suchen.

Da Karsteda ihnen damals keinen eindeutigen Rettungsauftrag erteilt hatte, verschoben sie Shantedas Errettung auf später und versicherten sich gegenseitig, ganz bestimmt zurückzukommen und die Verschleppte zu befreien, falls sie zufällig auf eine Möglichkeit stießen, den Zauber zu lösen und sich ihnen die Gelegenheit hierfür bot. Inzwischen hatten sie nämlich schon eine ganze Reihe von Dingen, die sie vor ihrem Verschwinden noch unbedingt erledigen wollten, und es war angesichts der Größe dieser Anlage zu bezweifeln, dass sich alles in Einklang bringen lassen würde – und dann würden, in Abhängigkeit von ihrer Situation, natürlich Prioritäten gesetzt werden müssen.

Vorsichtig setzten die Abenteurer ihre Erkundungstour durch die riesigen Gemächer der Königin fort und stießen auf eine weitere Schlafstätte. Obwohl diese leer war, vernahmen sie kräuselnde Geräusche aus der Dunkelheit vor ihnen und dachten erst an einen Schädling oder Parasiten, der sich in der unförmigen Anhäufung aus Schilfbündeln, Decken und Kissen eingenistet hatte, doch dann entdeckten sie ein vergittertes Loch in der hintersten Ecke des Raumes, in dem ein ausgemergelter Mensch eingesperrt war. Geruhte ihre geschuppte Majestät vielleicht, sich des Nachts gelegentlich ein kleines Häppchen zu genehmigen, falls ihr danach war?

Doch der Gefangene – es war ein Mann – war weder verängstigt, noch wollte er von den Helden aus seiner misslichen Lage befreit



werden. Stattdessen verlangte er von ihnen, niederzuknien und ihm, dem großen Magier Yhrstrangon, zu huldigen ... Shaddar war derart perplex, dass er zunächst gar nicht bemerkte, dass Yhrstrangon auch der Name des Magiers lautete, dessen Bibliotheksschlüssel zu suchen, sie dereinst ausgesendet worden waren. Sollte der nicht eigentlich schon seit ein paar Jahrhunderten tot sein? Über einen Schlüssel oder seine versiegelte Pyramide im Drachenmeer ließ sich der Alte jedoch nichts entlocken – war er überhaupt echt?

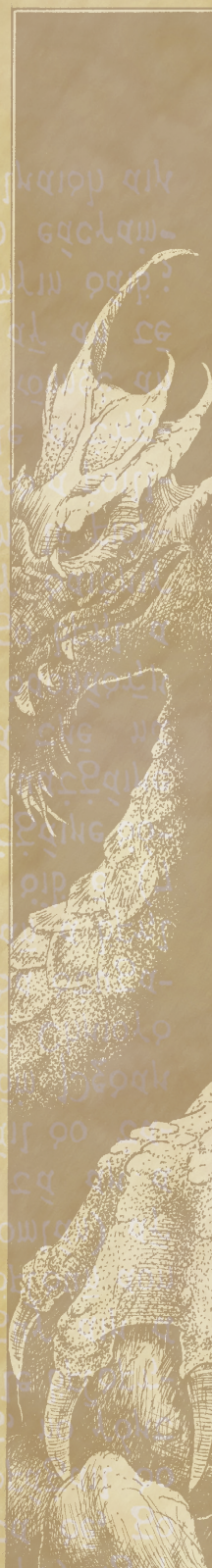
Unabhängig von seiner wahren Identität stand jedoch außer Frage, dass er nicht ganz bei Verstand war, denn er faselte wirres Zeug über seine Unsterblichkeit und seine Pläne, zusammen mit der Königin eine neue Dynastie zu gründen, um anschließend von hier aus erst Bekal Burudos und anschließend ganz Morh-Khaddur zu unterwerfen. Die Helden glaubten ihm natürlich kein Wort und ließen ihn schließlich in seinem dunklen Loch hocken – vielleicht auch, weil sie keine Möglichkeit fanden, die Gitter aus der Wand zu lösen. Sie waren ohnehin überzeugt, dass ihre Chancen, unentdeckt zu bleiben, ohne den Unsinn faselnden Möchtegern-Erzmagier im Schlepptau ungleich höher waren. Falls sie ihn doch noch einmal brauchen würden, wussten sie ja, wo sie ihn finden konnten ... wenn Shaddar in seinen Kartenkritzeleien, die inzwischen schon beachtlich an Umfang gewonnen hatten, den Überblick behielt.

Hinter dem nächsten Doppelportal lag ein Thronsaal, aus dem keine weiteren großformatigen Gänge hinausführten. Hier endete also der Bereich der königlichen Gemächer – war also das riesige Monstrum, das sie im tiefer liegenden Geschoss entdeckt hatten, tatsächlich die Königin des Drachenmenschenvolkes gewesen? Die Gefährten hatten irgendwie gehofft, dass sie diesbezüglich einem Irrtum aufgesessen waren. Ihr Weltbild über kulturschaffende Völker war jedenfalls etwas aus den Fugen geraten.

Shira beteiligte sich indes nicht an derartigen philosophischen Grundsatz-Grübeleien, sondern suchte – ganz pragmatisch – in der Halle nach Geheimtüren, obwohl es noch drei weitere Ausgänge gab, die sie bislang noch nicht erforscht hatten. Die anderen belächelten zwar gönnerhaft ihre Bemühungen, ließen sie aber gewähren. Schließlich sollten auch Elfen manchmal das Gefühl haben, für die Gemeinschaft nützlich zu sein.

„Ich hab’ da was!“, verkündete sie kurz darauf erfreut und versetzte ihre Kameraden in blasses Erstaunen.

„Da kann aber nichts sein ...“, ereiferte sich Shaddar mit einem zweifelnden Blick auf seine Karten, aber die übrigen gaben der Paladine der elfischen Baum- und Liebesgöttin Hanali Recht. Mit vereinten Kräften stemmten sie den verborgenen Durchgang auf und gelangten in einen verstaubten, scheinbar nicht häufig genutzten Gang ... und bald darauf in ein verstaubtes, scheinbar nicht häu-



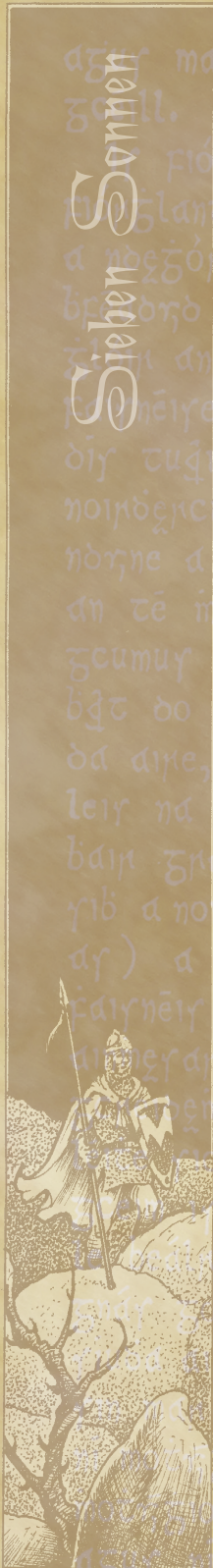


fig genutztes Treppenhaus, das weiter nach oben und weiter nach unten führte. Manchmal waren halt auch Elfen nützlich für die Gemeinschaft.

„Nach oben!“ – „Nein, nach unten!“ – „Nein!“ – „Doch!“ Natürlich war sofort unter den Gefährten ein hitziges Streitgespräch entbrannt, in welche Richtung sie nun weitergehen sollten, und obwohl sie sich uneins waren, herrschte unter ihnen kurioserweise doch Einigkeit, dass sie sich nicht trennen durften. Salomonisch einigten sie sich schließlich darauf, erst einmal alle Ausgänge aus dem Treppenhaus zu sichten und dann zu entscheiden. So viel Weitsicht bewies eine Gemeinschaft gestandener Recken nur selten oder nur unter ganz besonderen Umständen.

Die Treppe mündete insgesamt in fünf Ebenen der Pyramidenstadt und bot den Helden dadurch die Möglichkeit, sich weit auf direktem Weg durch den labyrinthischen Drachenmenschenbau zu bewegen, und überall führten die Zugänge in den Treppenraum durch Geheimgänge. Außerdem führte sie sie an interessante Orte, die sie auf den regulären Wegen bislang noch nicht erreicht hatten – beispielsweise ganz oben diese Halle mit dem mannshohen, runenbedeckten Drachenei, das in einem Kreis aus magischen Symbolen stand und A'an und Shira starkes Unbehagen einflößte, während alle anderen nichts dergleichen wahrnahmen.

Radgrim war kaum noch davon abzuhalten, augenblicklich loszustürmen und das Ei zu zertrümmern – insbesondere, nachdem Shaddar anhand der zahlreichen Runenzeichen an Wand, Boden und Ei mutmaßte, dass hier der nächste Nachtdrache heranwuchs, der unter den Asaari einen Reiter erwählen und diesen zum nächsten – zum achten – Sonnenkönig erheben würde. Als die elfische Paladine versuchte, näher an das Ei heranzutreten, um es genauer untersuchen zu können, steigerte sich ihre Abneigung jedoch ins Unerträgliche, so dass sie von ihrem Vorhaben ablassen musste.

„Oh, ihr Götter!“, murmelte da der Wüstenmagier plötzlich aufgeregt, „Was für ein Mist! Er ist hier – der Schlüssel, die sieben Sonnen – wir sind hier richtig!“ ... und als er in die verständnislosen Gesichter seiner Begleiter blickte, zitierte er die letzten Zeilen des Orakelspruchs, an den längst keiner mehr von ihnen gedacht hatte: „Ein Schlüssel liegt verborgen – vergessen – unter der Sieben Sonnen Schein.“

„Diese ganze Pyramide ist der Schlüssel?“, fragte Radgrim entgeistert und fasziniert, aber da konnten ihn seine Kameraden beruhigen. Der Schlüssel, den sie suchten, war pyramidenförmig und bestand aus Drachenknochen ... aber aller Wahrscheinlichkeit nach lag er hier irgendwo versteckt ... und dann war es auch gar nicht mehr vollkommen abwegig, dass dieser Yhrstrangon der echte Yhr-

strangon sein könnte. Auf jeden Fall musste aber die Zerschlagung des Dracheneis verschoben werden, sonst wäre ihnen hier keine ruhige Minute mehr vergönnt.

Dieses Mal war es der Zwergenveteran, der sich schwor, später noch einmal hierher zurückzukehren, als sie schon wieder unverrichteter Dinge abzogen und im zentralen Treppenhaus nach unten stiegen. Dieser Nachtdrache durfte nicht schlüpfen, und wenn es das letzte war, was er in seinem Zwergenleben vollbrachte – zumal Shaddar keinen Schutzzauber hatte entdecken können, der das Ei umgab.

Seinen Grimm hatte der Zwerg aber rasch vergessen, als sie in den nächsten Bereich des Drachenmenschenbaus vorstießen. Dieses Mal gelangten sie durch eine Geheimtür in der Rückwand einer Nische mit Schlangenstatue und Feuerschale in einen auffällig breiten Gang, wie er ihnen bereits aus den königlichen Gemächern bekannt war. Zweifelsohne gab es hier wichtige, bedeutende Dinge zu entdecken ... und sie sollten Recht behalten.

Bereits nach dem Durchschreiten des nächsten Doppelportals standen sie vor einem verschlossenen Durchgang mit sieben kreisrunden Vertiefungen auf den Torflügeln. Sie mussten nicht lange Grübeln, welche Artefakte dort wahrscheinlich den Zugang ermöglichen – die goldenen Scheiben aus den Schreinen der Sonnenkönige. Zwei dieser Kammern hatten sie bereits gefunden, jubelten sie, was im Umkehrschluss bedeutete, dass noch mindestens fünf mit Schätzen gefüllte Kammern ihrer Entdeckung harrten. So ein Abenteuerleben konnte manchmal wirklich schön sein!

„Ach, diese Tür bekomme ich auch so auf“, verkündete Shira unbekümmert, „Ich habe doch meinen Zauberring.“ ... und ehe ihre Kameraden sie davon abhalten konnten, hatte sie auch schon Hand an das Portal gelegt und ihm ein freudiges 'Öffne Dich!' entgegen geschmettert. Nichts geschah – abgesehen davon, dass ihr schönes Artefakt zu Asche zerfiel und ihr von dem Finger bröselte. Dieses Portal war von einem Erzmagier versiegelt worden und konnte bestimmt nicht mit so einem banalen Zauber überwunden werden. Vielleicht hätte sie ihre erfahreneren Kameraden zuvor um Rat fragen sollen ...

