

## A.14 Feuerdrachen

Douglas Niles, AD&D-Abenteurer, TSR 1984 (Adventure DL2)

<Originaltitel *Dragons of Flame*>

Copyright © 2003 by Jürgen Wappenschmitt & Harald Popp.

Noch während sich die Freunde bei Mishakals Statue ausruhten, wurde plötzlich ihre magische Transportstrecke, die sie alle hierher nach Krynn versetzt hatte, instabil (Abraxas hatte sie ja gleich gewarnt gehabt), und plötzlich verschwanden ausgerechnet die beiden Einheimischen, Flußwind und Goldmond, sowie Tharwing in einem magischen Strudel. Zufällig hatte Goldmond kurz vor ihrem Verschwinden die geheimnisvollen Scheiben Mishakals Sirena zum Betrachten gegeben - so blieb wenigstens dieses Artefakt in den Händen der Gruppe. Nur Wist konnte sich kaum beruhigen, daß auf einmal drei Schäfchen "seiner" Gruppe fort waren, und nur mit Mühe und magischer Hilfe konnte sich Sirena vor seinen Attacken bewahren. Kurze Zeit später tauchte dann Minar etwas verdattert aus dem Nichts bei den Freunden auf (ähnlich wie Kerloas war ja auch er im "Stählernen Krug" verschwunden) und wurde in ihre Pläne eingeweiht.

Sie hatten beschlossen, nach Haven zu reisen, um dort die Scheiben der Mishakal den "Suchern" zu zeigen, die nach Meinung Goldmonds und Flußwinds die besten Ratgeber waren. Vermutlich würde sich dabei dann der gesuchte "wahre Führer des Volkes" zu erkennen geben. Hugo Barker, der Kender, hatte auch wieder Abenteuerlust bekommen und wollte sie begleiten, und Rabenaugen, der gerettete Que-Shu-Krieger, der immer noch an seinen inneren Verletzungen litt, mußte natürlich auch mit.

So machen sie sich also alle (von den Freunden also Borthor-Bartl und Wist, Sirena, Zargos, Minar und Kerloas) auf den Weg nach Haven. Zu ihrem Erstaunen blieben sie von weiteren Angriffen verschont - doch das war kein Wunder: die Drakonier hatten sich ihrer näherrückenden Armee angeschlossen (um der wütenden Khisanth zu

entgehen), und Khisanth selbst wagte nicht, bei ihrem Drachenmeister Meldung über ihren dummen Mißerfolg zu machen, sondern zog es vor, in ein nur ihr bekanntes Versteck zu flüchten - der Drachenmeister Verminaard kannte keine Gnade und machte mit Unfähigen kurzen Prozeß.

Am Abend erreichten sie das zerstörte Heimatdorf von Goldmond und Flußwind und wollten hier die Nacht verbringen. Borthor-Bartl hielt gerade Nachtwache, als das Geräusch näherkommender Truppen die Freunde aus dem Schlaf riß. Noch schlaftrunken griffen sie zu ihren Waffen und stellten sich den Ankömmlingen entgegen, doch als sie sich von mehreren Dutzend Drakonier und Goblins eingekreist sahen, blieb ihnen keine andere Wahl als sich zu ergeben (nur Kerloas, der grimmige Zwerg, mußte erst einen Schlag einstecken, bevor auch der Dickschädel mürrisch seine Streitaxt zur Seite legte).

Die Drakonier hatten mittlerweile die gesamten nördlichen Ebenen Abanasinias in ihre Gewalt gebracht, und diese Truppen unter der Leitung des "Hirnlosen Tödi", eines Hobgoblins, hatten die Aufgabe, frische Sklaven von Solace nach Pax Tharkas, einer Festung der Drakonier im Süden des Landes, zu bringen. Diese Festung, einst von den Zwergen Thorbardins und den Elfen Qualinestis als Symbol des Friedens errichtet, bewachte in früheren Zeiten die einzige bekannte Paßstraße, die von Abanasinia aus über die Kharolis-Berge hinweg nach Süden führte. Früher wurde dort auch im Tagebau Eisenerz gewonnen, doch seit beim Hereinbrechen der Finsternis ein Erdbeben das Abbaugelände verschüttet hatte, wurde die Mine nicht mehr benutzt. Die Drakonier, die mit einer zweiten Armee die im südlichen Abanasinia gelegene Hafenstadt Neuport erobert hatten, hatten bereits die Festung mühelos in ihren Griff bekommen. Sie versuchten nun, die alte Erzabbaustätte wieder mit Hilfe von Sklaven in Gang zu bekommen, um weitere Waffen zu schmieden.

Unter hämischen Bemerkungen wurden die Freunde entwaffnet, und hilflos mußten sie mitansehen, wie ihr gesamtes Hab und Gut

säuberlich in einem der Pferdewagen der Truppe verstaubt wurde (Borthor-Bartls Dudelsack wurde allerdings zerschnitten - der Barde hatte vergeblich versucht, ein paar "grauenhafte" Lieder zu spielen, um Tödi, der auf einem kleinen Zwergdrachen seine Truppe überflog, zu beeindrucken). Immerhin achtete Tödi streng darauf, daß auch nicht eines der Beutestücke abhanden kam: die Drakonier mußten alles auf seinen persönlichen Planwagen laden - "bei Gelegenheit bekommt ihr, meine lieben Helfer, natürlich selbstverständlich euren gerechten Anteil...!" Selbst Wist wanderte, mit gefesselten Pfoten und verschnürtem Maul, in den Wagen, und dabei hatte er Glück: hätte nicht Tödi unbarmherzig zum Aufbruch gedrängt (er wagte nicht, auch nur eine Sekunde zu spät vor Verminaard, der in Pax Tharkas residierte, zu erscheinen), wäre der arme Hund wohl von den ausgehungerten Drakoniern verspeist worden.

Die Truppe führte auch drei vergitterte schwere Holzwagen mit sich, die von stämmigen Rössern gezogen wurden. In ihnen waren die Sklaven, meistens Bauernfamilien oder Nomaden aus dem Norden, eingesperrt und lagen teilnahmslos und entkräftet auf den Wagenböden. Dort wurden nun auch die Freunde eingesperrt, und kurze Zeit später setzte sich der Zug bereits wieder in Bewegung. Im Käfigwagen der Freunde befanden sich nur drei weitere "Mitreisende": Gilthanas, ein Elf aus den Qualinesti-Wäldern, Elistan, ein älterer Mann, und Theros Eisenfeld, der Schmied aus Solace; letzterer lag in einer großen Blutlache auf dem Boden - die Drakonier hatten ihm seinen rechten Arm abgehackt und ihn hierher zum Sterben gelegt.

Natürlich bemühte sich die Heilerin Sirena sofort um die Wunde des Schmieds, und mit Hilfe ihrer Magie gelang es ihr, Eisenfeld vor dem Tod zu bewahren. Elistan, der bisher lethargisch in einer Ecke des Wagens gelegen hatte, fing nun plötzlich an zu murmeln ("Unglaublich, Magie ist wieder in Krynn eingekehrt, so etwas habe ich noch nie gesehen!"). Er erzählte den Freunden, er

wäre einer der "Sucher" aus Haven und hätte sich den Drakoniern freiwillig ergeben. Elistan hoffte, auf diese Weise die Spur seiner ebenfalls verschleppten Familie wiederzufinden, und wäre es in Pax Tharkas selbst.

Gilthanas erzählte Zargos, daß er in einer geheimen Mission nach Norden unterwegs war, aber von den Drakoniern in einem Hinterhalt gelockt worden war. Er hatte als einziger seiner Kameraden den Kampf überlebt und war so in die Gefangenschaft geraten.

Stunde um Stunde ratterten die Wagen durch die Nacht dahin, und dem Waldläufer Minar war das Gefangenendasein mehr und mehr zuwider. Er wollte endlich wieder raus! Doch die Untersuchung der Gitterstäbe ergab, daß hier ein Handwerker wirklich gute Leistung vollbracht hatte: an einen gewaltsamen Ausbruchsversuch war nicht zu denken! Aber irgend etwas mußte man doch anstellen können! Da fiel Minars Blick auf die kräftigen Splinte, mit denen die großen Holzräder an den Wagenachsen befestigt waren - könnte man nicht vielleicht hier etwas Unheil anrichten? Und tatsächlich: mit schier übermenschlicher Kraft glückte Minar das Unglaubliche, und er konnte einen Splint während der Fahrt unbemerkt von den begleitenden Wachen herausziehen! Ein paar Minuten später, als der Wagen über einen besonders großen Vorsprung holperte, passierte es dann: das Rad sprang ab, und die Achse des Wagens zerbrach - der Käfigaufsatz aber hielt stand.

Der wutschnaubende Tödi war natürlich gleich zur Stelle und tobte über diesen unfahrplanmäßigen Aufenthalt am frühen Morgen; ohne ersichtlichen Grund machte er einen in der Nähe stehenden Gullizwerg namens Sestun, der auch zu seiner Truppe gehörte, für das Unglück verantwortlich, und peitschte ihn vor den Augen der gefangenen Freunde brutal aus. Anschließend befahl Tödi seinen Leuten, die Gefangenen in einen der anderen beiden Käfigwagen umzuquartieren und dann schnellstmöglich

weiterzuziehen. An eine Flucht war bei den vielen Gegnern nicht zu denken, und die Freunde mußten sich in ihr Schicksal fügen - immerhin gelang es Kerloas, dem Gullizweg Sestun zuzuraunen, er hätte viele bunte Steine für ihn, wenn er ihnen helfen würde, sie zu befreien.

Wieder vergingen einige Stunden, und die Sonne stand schon am Himmel, als der Zug ein Waldstück am Westrand der Qualinesti-Wälder durchquerte. Plötzlich, auf einen schrillen vogelschreiartigen Pfiff hin, der von Gilthanas ebenso beantwortet wurde, wimmelte der Wald von Elfen, die die Drakoniertruppen beherzt angriffen. Zunächst mußten die Freunde tatenlos mit ansehen, wie das entstandene Kampfgetümmel hin und her wogte, doch dann, als keiner der Bewacher mehr ein Auge für die Gefangenen hatte, konnten sie endlich den schüchternen und verängstigten Sestun, der in der Nähe ihres Wagens geblieben war, überreden, ihnen mit einem den erschossenen Wächtern abgenommenen Schlüssel die Gittertüre ihres Wagens zu öffnen (es gelang ihnen nur mit schier endloser Geduld und wahren Engelszungen).

Kaum waren sie aus ihrer mißlichen Lage befreit, wurden sie auch schon von einzeln umhereilenden Goblins angegriffen und in Handgemenge verwickelt. Die ersten Angreifer konnten sie, obwohl sie ja waffenlos waren, mit etwas Glück abwehren, doch es begannen immer mehr Kämpfer auf sie aufmerksam zu werden, und auch im Kampf der wenigen Elfen gegen die vielen Drakonier gewannen letztere allmählich die Oberhand.

Die Freunde spurteten deshalb in aller Eile zu dem glücklicherweise in der Nähe stehenden Planwagen Tödis, wo ja ihre gesamte Habe verstaut war, und Minar und Kerloas räumten hastig alle ihre Sachen heraus, während die anderen, so gut es ging, diese Aktion verteidigten. Zargos war einen Moment lang unachtsam (er hatte gerade beobachtet, wie die Elfen den anderen Käfig aufsperrten und die dort Eingesperrten

herausholten) und bekam prompt von einem Goblin einen gefährlichen Dolchstich in den Hals ab.

Die Elfen mußten schließlich vor den immer stärker werdenden Drakoniern zum Rückzug blasen, und zusammen mit den befreiten Gefangenen flüchteten sie zurück in ihre Wälder. Die Freunde hatten Zargos bereits gepackt und waren Gilthanas so behutsam wie möglich (das war leider unmöglich - Zargos mußte einiges aushalten) in den Wald gefolgt. Da die Elfen den Überfall hervorragend organisiert und mehrere Fallen und Hinterhaltsposten vorbereitet hatten, blieben die Verfolger bereits nach kurzer Zeit hinter den Flüchtenden zurück, und bald waren sie in Sicherheit.

Doch bald darauf blieben nun auch die Elfen stehen, und Porthios, ihr Anführer, erklärte, daß die Elfen nur den Sohn ihres Oberhauptes, Gilthanas nämlich, befreien wollten; gewöhnlichen Sterblichen wäre der Aufenthalt in den Qualinesti-Wäldern untersagt. Die befreiten Menschen sollten ihr Heil in der Flucht nach Süden, an Pax Tharkas vorbei, suchen - mehr könnte er momentan nicht für sie tun. Die Freunde dagegen wären eingeladen, mit in die heiligen Wälder Qualinestis, in die geheime Hauptstadt Qualinost, zu kommen: Gilthanas hätte von ihren Taten berichtet, und man wollte ihre Sache mit dem Ältestenrat beratschlagen.

Nach einem langen Fußmarsch (Zargos wurde nun auf einer Behelfstrage abwechselnd von den Freunden getragen) erreichten die Freunde am Abend erschöpft Qualinost, wo sie von den Elfen freundlich empfangen wurden. Sie wurden in einen goldenen Turm geführt, und dort versammelten sich die Ältesten und das Oberhaupt der Elfen, der "Sprecher der Sonne".

Zunächst berichtete Gilthanas, daß er versagt hätte: wie geplant wäre er nach Süden vorgedrungen, doch dann wären er und seine Begleiter auf ein Heer der Drakonier

gestoßen, das nach Norden zog. Seine Krieger waren gefangen worden, er selbst hatte entkommen können. Er wäre dann den Spuren der Truppen nach Solace gefolgt, doch dort mußte er dann beobachten, wie Verminaard, der schreckliche Drachenmeister, auf einem roten Drachen saß und genüßlich seine Freunde dadurch hinrichtete, daß er seinem Drachen erlaubte, sie mit seinem Atem zu rösten. Voller Verzweiflung war er hinzugesprungen, um seine Gefährten zu retten, aber das hatte ihm nur die Gefangenschaft eingebracht.

Gilthanas berichtete anschließend, was er zusammen mit den Freunden erlebt hatte; besonders die Erwähnung einer magisch vollführten Heilung macht großen Eindruck auf die versammelten Elfen. Der Sprecher der Sonne bot den Freunden an, eine Nacht hier in Qualinost auszuruhen, morgen würde man dann weitersehen. Laurana, seine wunderschöne Tochter, zeigte ihnen ihre Unterkunft, und als ihr sanfter Blick auf den völlig erledigten Zargos fiel, da ging es dem Elfen trotz klaffender Halswunde schon nicht mehr so schlecht.

Am anderen Tag schilderte ihnen der Sprecher der Sonne auch die momentane Kriegslage in dieser Gegend. Der ganze Norden Abanasinias war bereits von den Drachenhorden erobert worden, und nun waren drei feindliche Heere der Drakonier auf dem Weg zum Elfenreich, um es zu erobern. Da die Elfen der Qualinesti-Wälder zahlenmäßig den Gegnern weit unterlegen waren, mußten sie nun nach Westen ausweichen, um ihrer Vernichtung zu entfliehen. Die Elfen hatten nun geplant, um Zeit für ihre Abreise zu gewinnen, und um der Rasse der Menschen eine Chance zu geben, vergangenes Unrecht zu sühnen, die Sklaven in Pax Tharkas zu befreien; ihre Flucht würde die Drakonier vorübergehend von den Qualinesti-Elfen ablenken, und die befreiten Menschen hätten eine echte Chance, im Süden ein sicheres Versteck zu finden. Gilthanas hatte den Auftrag gehabt, über einen verborgenen, nur den Elfen bekannten Weg, die Sla-Mori, in Pax

Tharkas einzudringen - die Frage war nun, ob die Abenteurer bereit wären, sich dem Elfen bei diesem erneuten Auftrag anzuschließen.

Ohne zu zögern, sagten die Freunde ihre Unterstützung zu; Hugo Barker und Rabenaug wollten lieber mit den Elfen nach Westen ziehen (was diese im Fall des Kenders nur widerwillig erlaubten). Zargos Wunde wurde gut verbunden, und der eisenharte Elf war schon wieder guten Mutes - außerdem wollte er die hübsche Laurana gern mit seiner Männlichkeit beeindrucken.

Die Elfen ergänzten gerade noch die Ausrüstung der Freunde (Minar und Zargos verdienten sich bei einem kleinen Wettbewerb mit Pfeil und Bogen ein paar ganz besondere Elfenpfeile), als plötzlich ein lauter weiblicher Schrei die Stille des Waldes zerriß: Noch ehe die Bewohner Qualinosts eingreifen konnten, hatte der freche Tödi, der unbemerkt mit seinem Zwergdrachen an Qualinost herangeflogen war, Laurana entführt - der Hobgoblin wollte Verminaard nicht unter die Augen treten, ohne wenigstens zum Ausgleich für die befreiten Sklaven eine passende Friedensgabe für den bestimmt wütenden Drachenmeister parat zu haben. Die Freunde mußten machtlos mitansehen, wie die beiden in die Lüfte entschwanden (Zargos knirschte vor ohnmächtiger Wut).

Nun gab es kein Halten mehr, und unter der Führung von Gilthanas brachen die Freunde nun auf, der Festung Pax Tharkas entgegen. Auf verschlungenen Waldpfaden führte sie der Qualinesti-Elf immer weiter in den Süden, und am Abend erreichten sie den südlichen Waldrand.

Als sie dort eine Lichtung betraten, erkannten sie, daß hier kurz vorher ein blutiger Kampf stattgefunden haben mußte: verstreut lagen viele tote Hobgoblins und Menschen herum. Einer der Totgeglaubten bewegte sich jedoch noch und warnte sie mit leiser Stimme vor auf der Lauer liegenden Drachenwesen.

Kaum hatte er seine Warnung ausgesprochen, brachen acht Baaz-Drakonier aus dem Dickicht hervor und stürmten auf sie zu. Ein heftiger Kampf entbrannte! Schließlich behielten die entschlossen kämpfenden Freunde die Oberhand und keiner der Baaz blieb am Leben (Sirena zerstörte dabei ihre Keule, und Zargos mußte schon wieder einen kritischen Kopftreffer wegstecken - gut, daß ihm die Elfen Qualinosts gerade einen neuen Helm geschenkt hatten). Nachdem sie auch den einzigen Überlebenden des vorangegangenen Kampfes verbunden hatten (er stellte sich als Eben Steinspalter vor, und er war ein Kämpfer, der zusammen mit anderen Mitstreitern auf eigene Faust in den sicheren Süden ziehen wollte, aber hier von einer starken Gruppe der Drakonier überrascht worden war), übernachteten sie fernab des Schlachtfeldes.

Am nächsten Morgen führten sie ihren Weg nach Süden fort und betraten kurz vor Pax Tharkas ein schmales Tal - von hier aus mußte es einen Weg in den verborgenen Zugang nach Pax Tharkas, die geheimnisvollen "Sla-mori", geben. Zu ihrem Glück begegneten sie tagsüber keinem Drakonier, doch als sie am späten Nachmittag eine Anhöhe erklimmen, um einen vorsichtigen Blick auf die wahrlich riesige Festung zu werfen, sahen sie den wahren Grund: die mächtigen Tore der Festung hatten sich soeben geöffnet, und ein gewaltiges Drakonier-Heer begann seinen Marsch in Richtung Norden, auf die Qualinesti-Wälder zu.

Gilthanas drängte zum Aufbruch, und die Freunde stiegen nun in eine Schlucht hinab, die nach den Sagen der Elfen als sehr gefährlich galt, da hier eine Horde von Trollen ihr Unwesen treiben sollte.

In der Abenddämmerung erhielten sie tatsächlich die Bestätigung, daß diese Sage der Wahrheit entsprach. Sie hörten, wie sich von hinten ein Troll näherte und versuchten sich zu verstecken. Doch fast zur gleichen Zeit kam ihnen auch ein Troll von vorne

entgegen. Guter Rat war teuer, doch ehe sich Panik ausbreiten konnte, gelang es Sirena, in einer gewaltigen magischen Anstrengung beide Trolle in einen tiefen *Schlaf* zu versenken.

Erleichtert machten sich die wieder keck gewordenen Freunde daran, die schlafenden Unholde genauer zu betrachten: das waren ja Männlein und Weiblein! Vermutlich waren sie gerade mitten in ein Liebesrendezvous geraten (Irrtum, die beiden Hübschen waren nur auf der Jagd)?

Als Borthor-Bartl bemerkte, daß die Trollin eine Kette mit einem verrosteten Schlüssel als Anhänger um den Hals trug, war der Halbling nicht mehr zu bremsen. Borthor-Bartl wollte diesen Schlüssel unbedingt haben, denn dieser könnte ja unterwegs in irgendein interessantes Schlüsselloch passen. Vorsichtig beugte er sich über die schnarchende Trollin, um ihr behutsam die Halskette zu öffnen. Doch die Kette war bereits stellenweise in das Fleisch der Trollin eingewachsen, und sein Grabschen und Zerren erreichte nur, daß die Unholdin wieder erwachte - sehr zum Entsetzen des Halblings und seiner Freunde!

Nun mußten sie doch mit der Trollin kämpfen, und da ihre Wunden sich immer wieder wie von Zauberhand schlossen, mußten sie bald erkennen, daß ihre Lage nun ziemlich bedrohlich geworden war. In letzter Minute griff Zargos auf magische Weise ein, und nun glückte es auch ihm, die Trollin wieder in einen magischen *Schlaf* zu schicken.

Mittlerweile war auch der Hobbit davon überzeugt, daß der Schlüssel gar nicht so wichtig war (ein altes Schatzkästlein in der Trollhöhle hätte 257 SS und 300 Emas enthalten), und die Freunde schauten, daß sie zwischen sich und die schlafenden Trolle möglichst viel Distanz brachten. Gilthanas führte sie vor eine Felswand, nahm einen kleinen, seltsam glühenden Edelstein aus seiner Tasche und begann in einer unbekanntenen Sprache Beschwörungsformeln

aufzusagen. Wie von Geisterhand bewegt, schwang die Felswand zurück und gab eine dunkle Öffnung frei: Sla-Mori war erreicht.

Mutig traten sie in den Höhlengang ein - schließlich konnten hinter ihnen noch weitere Trolle lauern! Leider fanden sie keine Möglichkeit, die Höhle wieder von innen zu verschließen, und mit etwas mulmigen Gefühlen drangen sie weiter ins Innere vor.

Sie entdeckten eine riesige Halle, in der auf einem großen Granitthron, flankiert von 6m hohen Steinkriegern, ein menschliches Skelett saß, das mit einem Bihänder bewaffnet war: die Freunde hatten das Grabmal Kith-Kanans, des Stammvaters der Qualinesti-Elfen, gefunden.

Kaum hatten sie die Halle betreten, erhob sich (erwartungsgemäß) die Knochengestalt von ihrem Thron und griff an, doch mit welcher Kraft und Wildheit das Skelett seine Waffe führte, hatten die kampferprobten Abenteurer nicht geahnt, und jeder Rundumschlag des Bihänders hinterließ blutige Spuren: Gilthanas wurde gefährlich am Bauch aufgeschlitzt, Steinspalter rechte Armsehne wurde durchtrennt, und als Zargos und Sirenas magische Bemühungen auch nichts bewirkten und sich beide tapfer in den Nahkampf warfen, bekamen sie auch die Wucht des Bihänders zu schmecken. Kerloas war von diesen Vorgängen so beeindruckt, daß er sich gleich ganz aus jeder Kampfhandlung zurückhielt. Borthor-Bartl spielte zwar auf seinem bei den Qualinesti-Elfen sorgfältig reparierten Dudelsack ein lustiges Kampflied, um den Freunden Mut zu machen, aber es half nichts: es blieb ihnen nichts anderes übrig, als sich erst vorsichtig, dann aber panikartig zurückzuziehen, was ihnen auch gelang - bis auf Eben Steinspalter, der tödlich getroffen zusammenbrach.

Jede Hilfe kam für ihn zu spät (und ohne daß es die Freunde ahnten, hatte damit ein gütiges Schicksal ausgerechnet denjenigen von ihnen entfernt, der in Wahrheit ein Vertrauter Verminaards war, und der nur auf

seine Stunde gewartet hätte, um sie zu verraten und ins Verderben zu stürzen - der Überfall auf der Waldlichtung war nur ein Täuschungs-manöver gewesen, um einen Spion in die Reihen der Elfen bzw. der Freunde zu schleusen).

Das Skelett verfolgte sie nur ein kurzes Stück in den Gang hinein und kehrte dann wieder an seinen alten Platz auf dem Thron zurück; Borthor-Bartl ließ es sich nicht nehmen und stellte den genauen Punkt fest, den man überschreiten mußte, um die Aufmerksamkeit des Skeletts zu erregen.

Die Freunde konnten also eine kurze Verschnaufpause einlegen und ihre Wunden versorgen. Minar kam plötzlich der zündende Gedanke: vielleicht müßte man das Skelett im Namen Kith-Kanans ansprechen und ihm ihre bevorstehende Aufgabe erklären, um es zu besänftigen? Gesagt, getan, und siehe da: als Gilthanas auf das Skelett zutrat und es ansprach, hielt dieses in seinem Angriff inne, verneigte sich schließlich und überreichte dem Elfen den Bihänder "Wurmschlitzer" (dieses Schwert leistete später den Gefährten noch gute Dienste im Kampf gegen die Drachenwesen; es begann immer zu brummen, wenn entsprechende Gegner in der Nähe waren).

Nach einer längeren Ruhepause ging es weiter, und an einer Gangfalle vorbei (Zargos entdeckte rechtzeitig, daß bei Druck auf einen bestimmten Trittstein ein Teil der Wand herausklappen und den Gang versperren würde) kamen sie wieder in eine große Halle, an deren Längsseiten über 20 Türen waren.

Gleich als Borthor-Bartl die erste Tür öffnete, erlebten sie eine böse Überraschung: in der Kammer dahinter erhoben sich zwei Zombies von ihren steinernen Betten, um die Eindringlinge anzugreifen. Kaum hatten sie die drohende Gefahr erkannt, warf der Halbling die Tür sofort wieder zu - aber nur, um neugierig die nächste zu öffnen, hinter der sich die gleiche Szene abspielte. Nun öffneten sich alle Türen der Halle, und 20

Zombies quollen daraus hervor und gingen bedrohlich auf die Abenteurer zu.

Diese brauchten sich nicht lange zu beraten und traten gemeinsam die schon gewohnte Flucht an. Um den Rückzug der Gruppe zu decken, hüllte sich Zargos in eine magische Flammenaura, vor der die Untoten zurückschreckten, aber sie folgten dennoch langsam, aber unbeirrbar den zurückweichenden Gefährten. Die Freunde flüchteten schließlich in den bereits vorher entdeckten, durch die Falle gesicherten Gang, wobei sie natürlich sorgfältig vermieden, diese vorzeitig auszulösen.

Die Abenteurer versuchten nun, mit Hilfe von Zargos Flammenaura immer nur einen Zombie nachrücken zu lassen, um diesem dann in ihrer Mitte den Garaus zu machen. Doch schon der erste Versuch klappte nicht wie vorgesehen, und zwei der Kreaturen kamen an Zargos vorbei, bevor er den anderen den Weg versperren konnte. Die beiden Zombies wurden zwar mit Leichtigkeit niedergemacht, doch dem wachsenden Druck der verbleibenden 18 Zombies wären sie auf Dauer unterlegen gewesen.

Nun kam die Gangfalle ins Spiel, und im richtigen Moment, als die Zombies gerade die entscheidende Stelle im Gang passieren wollten, trat Sirena auf den Auslöser-Stein: ein großer Felsbrocken schob sich schlagartig in den Gang, zermalmt einige Zombies und versperrte den nachdrängenden Untoten dauerhaft den Weg. Dennoch hatten immerhin 9 Zombies vorher die Öffnung bereits passiert und verfolgten die Freunde nun weiter. Gerade als Zargos Flammenaura verlöschte, schaffte es Sirena, den Gang mit einer magischen *Dschungelwand* zu verschließen - vor den Zombies hatten sie nun vorübergehend ihre Ruhe.

Der Gang endete nach kurzer Zeit an einer Steinwand, und die Gruppe beschlich bereits das Gefühl, in eine Sackgasse geraten zu sein, als Kerloas plötzlich in der Wand eine Geheimtür entdeckte und öffnete. Wieder

standen sie in der Halle der Zombies, doch nun waren die Kammern natürlich leer, und die Freunde beeilten sich, hier weiterzukommen.

Sie durchquerten eine weitere große staubige Säulenhalle, aus der zwei Türen hinausführten: eine davon trug das Relief einer juwelenbesetzten Krone. Natürlich entschieden sie sich für diesen Weg und stießen auf einen kurzen Gang mit einer weiteren Tür mit dem gleichen Relief an seinem Ende.

Borthor-Bartl und Kerloas, beide von der Aussicht auf reiche Beute halb um den Verstand gebracht, versuchten gemeinsam, diese Tür zu öffnen, doch statt der Tür öffnete sich unter ihren Füßen eine Falltür, und beide stürzten 5m tief ab. Besonders Kerloas stürzte dabei sehr unglücklich und konnte, als die beiden wieder hochgezogen waren, nur noch mühsam humpeln - an Kämpfen war in diesem Zustand gar nicht zu denken. Gut, daß die Zwergenflüche, die er fortan in seinen Bart murmelte, nur er verstehen konnte!

Nach diesem Mißgeschick beschlossen die Freunde, sich erst einmal der anderen unscheinbareren Tür zu widmen. Hier führte der Weg weiter und durch eine Kammer hindurch, in der eine wahre Mammutkette (30cm starkes Eisen, ein Kettenglied etwa 1.50m lang) an einer riesigen Eisenklammer am Boden befestigt war. Die Kette verschwand nach oben in einem runden Schacht, doch keiner der Abenteurer verspürte Lust zu einer Kletterpartie, und so wurde dieser Raum nicht näher erforscht.

Tatsächlich befand sich hier das Fundament einer der Verteidigungsmechanismen der Festung Pax Tharkas, wie die Freunde später noch verstehen würden. Außerdem übersahen sie hier auch eine kleine Geheimtür, die ganz nebenbei in die Schatzkammer der Festung geführt hatte (und für die Bewohner Krynns im Moment ziemlich wertlose Goldbarren enthielt, etwa 25000 Stück, jeder im Wert von 1000 GS).

Schließlich betraten die Freunde durch eine Steintür, die von der anderen Seite gut verborgen war, den Keller der Festung - sie waren in Pax Tharkas angekommen!

Der Kellerraum war vollgestopft mit Vorräten und Lebensmitteln, und da sie vermuteten, daß der nächste Kampf nicht lange auf sich warten lassen würde, stärkten sie sich noch einmal. Kerloas wollte die Gelegenheit nutzen, um sich von Sirena magisch kurieren zu lassen, aber oh Schreck: statt daß der ermattete Zwerg wieder auf Vordermann kam, brach er unter ihren heilenden Händen gar vollends zusammen! Sirena und Kerloas waren gleichermaßen schockiert - was war mit den Heilkräften der sonst so zuverlässigen Heilerin geschehen? Sie standen vor einem Rätsel (in Wahrheit hatte sich nur ein alter Fluch, der schon lange auf Sirena gelegen hatte, ausgewirkt - wie immer im ungünstigsten Moment, versteht sich)!

Als Borthor-Bartl und Zargos an der Ausgangstür des Vorratraumes horchten, vernahmen sie plötzlich die Stimmen mehrerer Drakonier und die verzweifelten Hilfeschreie einer Frau. Feige warteten sie, bis sich die Stimmen entfernten und eine Tür hörbar zugeschlagen wurde, dann erst entschlossen sie sich, in die nächsten Räume der Festung vorzudringen.

Dieses verzögerte Eingreifen war schuld daran, daß die hübsche Laurana - denn niemand anderes als sie hatte um Hilfe geschrien - erst Verminaard vorgeführt wurde, der aber keine Verwendung für das widerspenstige Elfenmädchen hatte, und dann seinem Drachen Ember als Appetithappen überlassen wurde!

Als der Halbling vorsichtig die Tür öffnete, bemerkte er 4 Drakonier, die es sich auf Strohlagern bequem gemacht hatten. Es gelang ihm, die Gegner mit einem Lied der Ruhe einzuschläfern. Beinahe lautlos wurden die Drakonier dann umgebracht - da es sich bei ihnen um Kapaks handelte, die bei ihrem Tod mit einer Säure-Explosion zerplatzten, erfanden die Freunde die Technik, die beinahe Getöteten erst zu einem Brunnen zu tragen, den sie ebenfalls im Vorratsraum

bemerkt hatten, und dort die Kapaks hineinplumpsen zu lassen. Diese Technik wurde in der folgenden Zeit noch öfters angewendet.

Einer der Kapaks hatte einen Schlüssel bei sich, mit dessen Hilfe die Freunde bei ihrer weiteren Erforschung der Kellerräume prompt in einen Gefängnistrakt gelangten, in dem sich in drei großen "Zellen" etwa 60 Frauen befanden. Und sie trafen auch einen Bekannten, den "Sucher" Elistan, der erneut in Gefangenschaft geraten war, sich bei einem Sturz im Bergwerk verletzt hatte und deshalb hier in der Frauenzelle ausruhen durfte.

Während Sirena den alten Sucher verband und heilte (sie wollte auch feststellen, ob sie es überhaupt noch konnte, und der Alte kam ihr gerade recht), fiel den anderen ein, Elistan könnte doch eventuell der gesuchte "Führer des Volkes" sein, den sie suchen sollten.

Sirena zeigte ihm daraufhin die Scheiben der Mishakal, und kaum hatte er einen Blick auf die Scheiben geworfen, veränderte sich schon sein Gesichtsausdruck, und er fing an, von einem Gott namens Paladin zu reden und davon, daß die Magie wieder nach Krynn zurückgekehrt wäre. In der festen Meinung, sie hätten den gesuchten Führer gefunden (und ihre Annahme stimmte, auch wenn Elistan momentan nicht diesen Eindruck machte), zogen sich die Freunde etwas von ihm zurück, damit er mit sich und seinen neuen Erkenntnissen zurecht kam.

Im Gespräch mit den insgesamt 70 gefangenen Frauen, besonders mit deren Sprecherin Maritta, erfuhren die Freunde, daß die Männer in den Minen südlich der Festung gefangen gehalten wurden und dort Geröll und loses Gestein beseitigten. Ihre Kinder befanden sich im Erdgeschoß der Festung, wo sie ein roter Feuerdrache, der etwas verrückt, aber andererseits sehr kinderlieb war, bewachte. Jeden Morgen wurden 20 Frauen von nur 2 Wächtern abgeholt und ins Erdgeschoß gebracht, und



während 10 von ihnen in einer Küche das Essen zubereiteten, betreuten die anderen die Kinder.

Die Freunde beschlossen, sich als Frauen zu verkleiden, um so unauffällig die örtlichen Gegebenheiten zu erkunden. Als die beiden Wächter, die vorher Laurana zu Verminaard gebracht hatten, zurückkehrten, wurden sie von den Abenteurern im Nu überwältigt und getötet.

Die Kapaks hätten normalerweise jetzt die 20 Frauen nach oben gebracht; um beim "Personal" der Festung keinen Verdacht zu erregen ("wo sind denn heute bloß die Frauen?"), beschloß Sirena, nun mit den Frauen zu den Kindern zu gehen. Sie begegneten keiner Wache und gelangten ohne Probleme in die Küche - Sirena bewaffnete sich unterwegs mit einem großen Gongklöppel als Keulenersatz. Den Frauen glückte es auch, nach und nach sämtliche Kinder an dem dösenden Feuerdrachen vorbei in ein neben der Küche befindliches "Spielzimmer" zu führen.

Die übrigen Freunde wollten sich zunächst einmal gründlich im Keller umsehen. Nur Kerloas hatte keine Lust mehr auf neue Abenteuer; er unerwartete Sturz in die verborgene Falltür und die anschließende negative Heilung hatten den Zwerg zu sehr vergrämt; brummend und ächzend hockte er sich zu den restlichen gefangenen Frauen und haderte mit seinem Schicksal.

Minar entdeckte einen Raum, in dem sich eine Schar Gullizwerge damit vergnügte, sich gegenseitig mit Hilfe einer großen Holzvippe durch die Luft zu wirbeln. Die Zwerge ließen sich bei ihrer lustigen Beschäftigung überhaupt nicht stören, und der Waldläufer zog sich wieder leise zurück. Zusammen mit Borthor-Bartl begann er systematisch die Wände und Gänge nach Geheimtüren abzusuchen, während Gilthanas und Zargos Wache hielten.

Den beiden Elfen wurde das Warten im Keller bald zu langweilig, und sie schlichen

sich die Treppe in das Erdgeschoß der Festung hinauf. Schon bald entdeckten sie einen Wachraum mit 3 betrunkenen Drakoniern, die übel nach Zwergengeist stanken und die Elfen nicht bemerkten.

Schnell wurde Borthor-Bartl zu Hilfe geholt: der Barde spielte ein beruhigendes Schlaflied, doch ohne Erfolg - und beinahe wären die Kapaks nun doch munter und angriffslustig geworden. Doch ehe noch ein lautstarker Kampf entbrennen konnte, hatte Zargos bereits zwei Gegner magisch eingeschlafert, und der dritte Kapak wurde dann auch schnell überwältigt und getötet.

Während der Halbling nun wieder in den Keller zurückging, um Minar weiter beim Suchen zu helfen, erforschten die beiden Elfen das Erdgeschoß weiter und erregten die Aufmerksamkeit zweier Hobgoblins, die vor den Räumen Verminaards Wache standen.

Frech riefen die Hobgoblins ihnen zu, was die beiden Weiber wohl hier im Gang verloren hätten, sie sollten gefälligst in die Küche und zu ihren Kindern zurückkehren. Als die beiden Elfen plötzlich überraschend hinter sich griffen und Pfeil und Bogen hervorholten, waren sie so verduzt, daß es den Elfen wirklich gelang, einen der Hobgoblins mit einem gut gezielten Schuß zu töten; der andere gab Fersengeld und rannte, laut um Hilfe schreiend, zurück zu seinem Quartier.

Zargos spurtete so schnell hinter ihm her, daß der Hobgoblin in seiner Aufregung an der richtigen Tür vorüberlief - und als er seinen Irrtum erkannte und umkehren wollte, war es bereits zu spät für ihn, und Zargos streckte ihn mühelos nieder.

Zum Pech der Hobgoblins und zum Glück für die Freunde hatte die gigantische Festung ungeheuer dicke Steinwände und ganz massive schwere Türen, und der Kampflärm auf dem Gang wurde von fast niemandem (nur von einem Gullizwerg) bemerkt.

Schnell schafften die beiden Elben die Leichen ihrer Gegner in den Wachraum mit den eingeschlaferten Kapaks. Sie hatten gerade ihre Aufräumarbeiten beendet, als auch Sirena (mit der Nachricht, die Kinder wären alle befreit) und Minar und Borthor-Bartl (mit der Nachricht, im Keller wäre nichts Besonderes zu entdecken) bei ihnen eintrafen.

Die Freunde überlegten gerade, ob sie nun die vielen Türen des Ganges erforschen sollten, als plötzlich eine davon aufgerissen wurde und ein Gullizwerg heraustrat. Wütend beschwerte er sich bei den Abenteurern, sie sollten doch etwas leiser sein, man könnte ja überhaupt nicht in Ruhe arbeiten. Und überhaupt, wie sähe es denn hier aus! Bei diesen Worten bückte sich der Gullizwerg und begann, die Blutflecken am Gangboden gierig aufzulecken; zwei weitere Gullizwerge kamen nun aus dem gleichen Raum, einer weiteren Küche der Festung, hinzu und halfen ihm dabei, wobei sie vor Vergnügen über den Leckerbissen mit den Lippen schmatzten.

Das hatten die Freunde nun wirklich nicht erwartet! Bei einem Gespräch mit den Gullizwerge, das bei deren Intelligenz wie immer sehr mühevoll ablief, erfuhren sie, daß die Zwerge die persönlichen Leibköche Verminaards waren (und erstaunlicherweise sogar ganz schmackhafte Speisen zubereiten konnten - die Gullizwerge selbst fanden das Essen allerdings ziemlich abscheulich). In einem Eßzimmer stand noch ein unberührtes Frühstück (hier hatte Verminaard eigentlich mit Laurana tafeln wollen, hätte er sie zum Verrat ihres Volkes bewegen können), und die Gullizwerge konnten Borthor-Bartl kaum davon abhalten, ein paar der edlen Platinpokale einzusacken.

In der Küche der Gullizwerge entdeckten die Freunde, die sich trotz der fortwährenden Proteste der kleinen Leute hier umsahen, auf einem Tablett eine Flasche Wein neben einem Teller mit wohlriechenden Speisen, und sie kombinierten messerscharf, daß diese Mahlzeit wohl für den Drachenmeister

Verminaard selbst bestimmt war. Ein böser Plan begann in ihren Köpfen zu dämmern: "Den Kerl vergiften wir einfach!" Ohne längere Überlegung holte Zargos ein vor längerer Zeit erbeutetes starkes Speisegift hervor und vermischte es mit dem Wein, während die anderen Gefährten die Gullizwerge unterhielten.

Gespannt zogen sich die Abenteurer anschließend zurück, und erleichtert machten sich die Gullizwerge wieder an ihre Arbeit. Sirena konnte vor Aufregung, ob der Anschlag gelingen würde, nicht mehr ruhig bleiben, und suchte zusammen mit Minar nach möglichen Fluchtwegen aus der Festung: das nördliche der riesigen Doppeltore war zwar verschlossen (dorthin war ja das Heer des Drachenmeisters hinausgezogen), aber das südliche Tor stand einen schmalen Spalt offen. Borthor-Bartl zog es vor, im Keller den weiteren Lauf der Dinge abzuwarten. Nur die beiden kaltblütigen Elfen blieben im Gang des Erdgeschoßes zurück, um die weitere Entwicklung zu beobachten.

Sie sahen, wie die Gullizwerge das Essen kurze Zeit später über den Gang zur hintersten Tür brachten, anklopfen und eingelassen wurden. Nach einer Weile kehrten sie ohne Tablett wieder in die Küche zurück. Gilthanas und Zargos konnten es vor Neugier und Spannung nicht mehr aushalten und schlichen an die Türe hin, um zu horchen. Würde sich Verminaard täuschen lassen und den vergifteten Wein trinken?

Plötzlich vernahmen sie (durch die dicke Tür stark gedämpft) hustende und spuckende Geräusche (der erfahrene Drachenmeister hatte den bitteren Weingeschmack gerade noch rechtzeitig bemerkt), ein Stuhl stürzte um, und Schritte näherten sich der Tür.

Der Schreck war groß! Jetzt war nicht nur ihr Giftanschlag fehlgeschlagen, nein, sie hatten jetzt auch noch den Drachenherrn persönlich auf sich aufmerksam gemacht!

Während Gilthanas bereits zur nächsten Gangnische hastete (dort führte eine Treppe in den ersten Stock der Festung), um sich dort an der Ecke zu verstecken, handelte Zargos nun, ohne einen Gedanken an die Folgen zu verschwenden. Der Priester hatte nur noch im Sinn, dem bösen Gegner den Garaus zu machen, und er zauberte geschwind eine *Feuerkugel* hervor, die er in der vermuteten Kopfhöhe Verminaards vor der Tür schweben ließ. Dann zog auch er sich langsam, die *Feuerkugel* immer im Auge behaltend, zu Gilthanas zurück.

Der Drachenmeister war in seinem Zimmer noch etwas aufgehalten worden (er versuchte noch, auch den letzten Giftrest aus seiner Mundhöhle zu spülen) und riß nun die Tür auf, um nach seinen Wachen und den Gullizwergen zu brüllen. In diesem Moment ließ Zargos die *Feuerkugel* explodieren!

Doch zu seiner größten Bestürzung mußte er feststellen, daß das Glück wieder auf der Seite Verminaards war - außer ein paar angesengten Kopfharen war dem Drachenmeister überhaupt nichts passiert! Der Wutschrei, den der Drachenmeister allerdings jetzt ausstieß, war in der ganzen Festung zu hören, und sechs alarmierte Hobgoblins rannten mit dem Befehl los, die ganze Festung zu alarmieren und zu durchsuchen.

Zargos und Gilthanas warteten nicht länger, bis sie entdeckt würden, und rannten die Treppe in den ersten Stock hinauf. Minar und Sirena hatten den Schrei Verminaards ebenfalls vernommen und flüchteten zu Borthor-Bartl in den Keller. Verminaard selbst eilte zunächst zurück in sein Zimmer, zog sich in aller Hast seine Drachenrüstung an und rannte dann in einen Saal im Erdgeschoß, in dessen "Nebenzimmer" sich ein großer, nach oben hin offener Schacht befand. Dort wartete sein Feuerdrachen Ember (der gerade eine gute Mahlzeit - Laurana - hinter sich hatte) auf ihn und trug ihn hinauf in die Lüfte.

Verminaard vermutete ein feiges Attentat eines seiner untergebenen Drachenherren, der ihn mit Gift und Magie beseitigen wollte, um selbst die Macht über das Drachenheer an sich zu reißen - solche Anschläge passierten öfters, und die Handschrift hätte stimmen können. So wollte sich der Drachenmeister erst einmal einen Überblick aus der Luft verschaffen, um Stärke und Absichten seines möglichen Gegners kennenzulernen und ihn vielleicht auf einen Luftkampf herauszufordern.

Zargos und Gilthanas entdeckten im ersten Stock bei ihrer fieberhaften Suche nach einem Fluchtweg fast im Vorüberlaufen (ja, ja, die Elfen) eine Geheimtür, hinter der ein schmaler Gang lag. Hier verlief wieder die schon einmal angetroffene riesige Kette und gab den beiden neue Rätsel auf (mit irgendeinem unbekanntem Auslöser konnte man im Verteidigungsfall die Verbindung zwischen dem Nord- und Südtor der Festung durch Unmengen von Steinen und Felsbrocken, die mittels kleinerer Ketten mit der dicken Hauptkette verbunden waren, voll schütten und damit die Paßstraße selbst unpassierbar machen).

Durch einen Spalt in der Wand konnte Zargos ausgerechnet in jenem Moment in den Saal des Erdgeschoßes spähen, als Verminaard gerade seinen Drachen zum Ausfliegen rief. Da aber in dem Gang kein Ausgang sichtbar war, versuchten sie ihr Glück schließlich in den anderen Räumen des Stockwerks.

Die Hobgoblins hatten mittlerweile die Gullizwerge und die verbliebenen Kapaks aufgeschreckt, und sie waren dann auf die verängstigt im Spielzimmer wartenden Frauen und Kinder gestoßen. Selbstverständlich führten sie sofort die Kinder wieder in das drachenbewachte Zimmer zurück (dieser Drachen hieß Flamestrike, und war ein wenig verwirrt im Kopf).

Währenddessen waren die beiden Kapaks in den Keller gelaufen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Minar, Borthor-Bartl und Sirena hatten alle Hände voll zu tun, um sich

gegen die gefährlichen Burschen zu wehren, konnten sie aber endlich doch bezwingen.

Nun kamen die sechs Hobgoblins mit den Frauen in den Keller, um sie dort wieder einzusperrern. Wieder mußten die drei nun schon deutlich geschwächten Gefährten mit aller Kraft um ihr Leben kämpfen (und der Halbling mußte sogar den in seiner Totenklinge "gespeicherten" Kapak zur Unterstützung herbeibeschwören), und wieder gelang es ihnen, die verbissen streitenden Hobgoblins zu bezwingen (die beiden letzten gaben schließlich, von so viel Widerstandskraft entmutigt, auf und wurden eingesperrt).

Die Freunde beschlossen, jetzt erneut zusammen mit allen Frauen nach oben zu gehen, die Kinder wiederum zu befreien und, wenn möglich, in Richtung der Minen zu fliehen. Gesagt, getan.

Bei dieser Gelegenheit wollten sie natürlich noch schnell mal im Vorübergehen einen Blick in die Räume der Festung werfen, vielleicht konnte man ja noch auf bequeme Weise einen hübschen Schatz mitnehmen. Sie fanden allerdings nur in einer Gefängniszelle, die sie mit einem erbeuteten Schlüssel aufsperrten, einen gefangenen Gullizwerg, den sie befreiten - bei genauerem Hinsehen erkannten sie Sestun wieder, jenen kleinen Mann, der ihnen schon am Qualinesti-Wald beim Ausbruch aus dem Käfigwagen geholfen hatte. Dankbar schloß sich der Zwerg ihnen an.

Zargos und Gilthanas hatten soeben ihre Durchsuchung des ersten Stockwerks beendet. Es gab dort keinen weiteren Ausgang, der wieder nach unten oder ganz aus der Festung hinausgeführt hätte; sie hatten lediglich eine Empore entdeckt, von der aus man in den im Erdgeschoß liegenden großen Saal blicken konnte. Die beiden Elfen beschlossen, wieder vorsichtig nach unten zu gehen (Verminaard war ja ausgeflogen), um sich mit den restlichen Gefährten zu treffen.

In diesem Moment vernahmten alle ein lautes Rauschen und Flügelschlagen - Verminaard kehrte von seinem kurzen Rundflug wieder zurück!

Minar, Sirena, Borthor-Bartl (ihm folgte die ganze Zeit nicht nur sein braver Hund Wist, sondern auch der herbeibeschworene Kapak), Kerloas und Sestun, die gerade im Erdgeschoß standen, sahen sich bei diesem bedrohlichen Geräusch (und natürlich vermuteten sie stark, daß sie einen Drachen fliegen hörten) beunruhigt an - was war hier los? Unschlüssig überlegten sie, was sie nun als nächstes tun sollten.

Im ersten Stock hatten die beiden Elfen ebenfalls vernommen, daß Verminaard wieder zurückgekommen war. Zargos war in seinem priesterlichen Eifer nicht zu bremsen und rannte schleunigst zurück auf die Empore; Gilthanas wurde von seinem Tatendrang mitgerissen.

Und tatsächlich, die beiden kamen noch rechtzeitig, um zu sehen, wie der Drachenmeister aus dem "Nebenzimmer", wo er von seinem Drachen abgestiegen war, in den großen Saal schritt (er wollte vermutlich zurück in sein Zimmer gehen oder seinen Wachen neue Befehle geben). Wie von einem Dämon geritten, zückten die beiden Elfen ihre Bögen, legten einen Pfeil auf die Sehne und beschossen den Drachenmeister! Obwohl sie beide erfolgreich Verminaard trafen, prallten ihre Pfeile dennoch praktisch wirkungslos an seiner Rüstung ab. Nun aber hatte sie der Drachenmeister auf der Empore erblickt!

Hastig schoß Zargos einen weiteren Pfeil auf Verminaard ab, aber seine zitternden Finger ließen ihn sein Ziel verfehlen. Der Drachenmeister dagegen wurde plötzlich von grünlich zuckenden Flammen umhüllt, die aus seiner rechten Hand aufblitzten, und ein Strahl des tödlich gefährlichen *Dämonenfeuers* raste auf Zargos zu, der gerade eben noch auf den Boden hechten konnte, um der größten Schadenswirkung zu entgehen.

Gilthanas hatte bereits wenige Sekunden vorher den Rückzug angetreten. Mit lauter Stimme rief Verminaard nun seinen Drachen: "Ember, mein guter Drache, komme herbei und vernichte die frechen Eindringlinge!" Dann eilte er zum Ausgang des Saales.

Die noch im Erdgeschoß befindlichen Gefährten hatten gerade beschlossen, sich vielleicht vorsichtig in das erste Stockwerk zurückzuziehen, als sie den lauten, selbst die dicken Mauern durchdringenden Schrei des Drachenmeisters vernahmen. Verminaard war da!

In wilder Panik stürzten sie nun die Treppe in den ersten Stock hoch und flüchteten dort durch eine offenstehende Tür in einen leeren großen Raum, wo sie auf Gilthanas trafen, der von der anderen Seite des abgewinkelten Raumes eben von der Empore zurückkam. Mit wenigen gehetzten Worten schilderte ihnen der Elf die momentane Lage, und Entsetzen machte sich unter den Freunden breit.

Kerloas und Sirena schlotterten vor Angst, und in einem plötzlichen Einfall schlug ihnen der Elf vor, sich doch in dem bereits vorher entdeckten Geheimgang, in dem die rätselhafte riesige Kette lief, zu verstecken. Die beiden schafften es gerade noch, sich zusammen mit Gilthanas selbst durch die schmale Geheimtür zu zwängen, da hörten die übrigen Freunde, also Borthor-Bartl und Minar (und Sestun, der aber angstgelähmt regungslos am Boden lag), schon, wie der Drachenmeister, von grünlichen Flammen umzuckt, die Treppe hochkam. Sie saßen in der Falle!

Aber auch den Gefährten, die sich im Geheimgang versteckt hielten, ging es nicht besonders gut: als Kerloas mit dem Mut der Verzweiflung einen Blick durch die Mauerspalte in den großen Saal riskierte, wurde er prompt von Ember, dem Feuerdrachen bemerkt, der schon die ganze Zeit auf der Suche nach den Eindringlingen die Wände des Saales abgesucht hatte. Nun

flog er auf diese Spalte zu und begann sie mit seinem Drachenfeuer zu rösten!

Minar und Borthor-Bartl hatten mittlerweile mit ihrem Leben abgeschlossen - der Drachenmeister mußte nun jeden Moment die Türe erreichen, und gegen diesen mächtigen Gegner hatten sie wohl keine Chance. Fliehen konnten sie auch nicht mehr (Gilthanas hatte klargemacht, daß der Raum keinen Ausgang nach draußen hatte), also wollten sie wenigstens ihr Leben so teuer wie möglich verkaufen. Sie zogen ihre besten Waffen (Minar legte einen besonderen magischen Elbenpfeil auf seinen Bogen, der Halbling nahm seine Schleuder zur Hand) und machten sich bereit; Borthor-Bartl schickte außerdem den Kapak nach vorne, damit dieser Verminaard kurzzeitig aufhalten konnte.

Schon bog der Drachenmeister um die Ecke und trat durch die Tür, und angesichts des armseligen Häufleins seiner Widersacher verzog sich sein von einer Drachenmaske halb verdecktes Gesicht zu einem höhnischen Grinsen: mit diesen Wichten würde er leichtes Spiel haben! Die Frage war nur, wen er zuerst mit seinem *Dämonenfeuer* rösten würde!

Just in diesem Moment kehrte nun auch Zargos, der zunächst noch kurz den herumfliegenden Drachen Ember beobachtet hatte, in den Raum zurück, und er hatte bereits wieder seinen Bogen gespannt. Als der kampferprobte Elf um die Ecke des Raumes bog, erfaßte er mit einem Blick die brenzlige Situation, und ohne zu zögern, gab er blitzschnell seinen Schuß ab.

Was Zargos bei seiner verzweifelten Aktion selbst nicht für möglich gehalten hatte, wurde wahr (so belohnt eben Alpanu die Taten der Mutigen!): der Meisterschuß des Elfen traf den Drachenmeister genau in seinen Hals, an seiner einzigen ungeschützten Stelle!! Völlig überrascht, griff sich Verminaard röchelnd an die Kehle, aus der noch der Schaft des Elfenpfeils ragte, und brach dann zusammen - zusätzlich

getroffen von einer Schleuderkugel Borthor-Bartls, einem Hieb des Kapaks und dem magischen Pfeil Minars, der ebenfalls gut gezielt hatte.

Verminaard, der große Drachenmeister, war tot!

Und auch die Freunde, die sich im Geheimgang versteckt hatten und nun den Angriffen des Drachens ausgesetzt waren, hatten Glück, denn Kerloas, der ja unmittelbar hinter dem Spalt war, konnte dem Feuerhauch noch rechtzeitig ausweichen, und die anderen Gefährten schauten ebenfalls, daß sie sich möglichst weit von dieser heißen Stelle entfernen konnten.

Wie ein Schweißbrenner stieß der scharfe Flammenstrahl immer wieder in den Mauerspalt, bis plötzlich - wer hätte es geahnt? - die riesige Kette unter der Erhitzung nachgab und riß. Wie durch ein Wunder wurde dabei niemand der im Gang befindlichen Abenteurer verletzt!

Mit ohrenbetäubendem Lärm stürzten Tausende von Tonnen Gestein in den Quergang der Festung zwischen den beiden Durchgangstoren - die Paßstraße durch Pax Tharkas war für die nächsten Tage oder Wochen dauerhaft blockiert. Wenige Augenblicke später stellte der Drache seinen Angriff ein - er hatte den Tod seines Herrn gespürt und flog nun laut brüllend nach draußen, um dort den weiteren Lauf der Dinge zu beobachten und um zu schauen, was den Lärm verursacht hatte.

Erleichtert, mit noch vor Angstschweiß glänzenden Stirnen, fielen sich die wie durch ein Wunder geretteten Freunde nach dieser Aufregung in die Arme, und sie lobten Zargos Meisterschuß in den höchsten Tönen.

Doch noch war die Gefahr nicht vorüber - die Drachen Ember und Flamestrike lebten noch, und Frauen, Kinder und Männer waren noch nicht in Sicherheit. In aller Eile durchsuchten die Abenteurer die Leiche Verminaards und

zogen ihm die bläulich schimmernde Mithrilrüstung aus. Als Zargos die Keule des Drachenmeisters ("Nachtbringer") an sich nehmen wollte, erblindete er plötzlich - von nun an mußte der Elf von seinen Freunden geführt werden! Borthor-Bartl steckte die Keule vorsorglich (unter Aufbietung aller Kräfte) dennoch ein, und ihm passierte nichts.

Nun ging es endlich wieder hinunter in das Erdgeschoß. Maritta und Elistan warteten ja schon lange voller Unruhe bei den Frauen und Kindern auf ein Zeichen, endlich aufzubrechen. Die Abenteurer wollten nur noch schnell die Räume Verminaards nach interessanten Beutestücken durchsuchen (ein entsprechendes Schlüsselchen hatte sich beim Drachenmeister gefunden), aber sie wurden bei ihrer oberflächlichen Suche arg enttäuscht: außer ein paar strategischen Plänen und Militärkarten war nichts Besonderes zu entdecken. Dafür trat wieder einer der magischen Strudel ein, und während dieses Mal plötzlich Kerloas, Minar und der blinde Zargos verschwanden, erschienen dafür Flußwind und Tharwing wieder.

Die Neuangekommenen hatten kaum Zeit, sich an die neue Umgebung zu gewöhnen, denn nun waren auch innerhalb der Festung laute Drachenschreie zu hören: "Meine lieben Kinderchen, wo seid ihr denn bloß? Ja, wo seid ihr denn, meine lieben, lieben Kinderchen?"

Flamestrike, der weibliche Feuerdrache, der die Kinder der Gefangenen bewacht hatte, war bei dem Lärm aufgewacht und hatte nun ihr Verschwinden bemerkt. Die Drachin hatte bei einem früheren Unfall selbst ihre eigene Brut verloren, und über diesen tragischen Vorfall war sie niemals hinweggekommen; seitdem fühlte sie sich für alle "Kinderchen" verantwortlich (und hatte hier einen idealen Job gefunden).

Schon kam Maritta aufgeregt zu den Freunden gerannt - sie mußten jetzt fliehen, wenn ihnen ihr Leben lieb wäre. Hurtig eilten nun alle in den Aufenthaltsraum, wo sich die Kinder und Frauen bei Elistan versammelt

hatten, und öffneten die Ausgangstüre ins Freie.

Dort, auf dem südlichen Vorplatz der Festung, liefen bereits einige verwirrte Hobgoblins und Baaz-Drakonier, der Rest der Wachmannschaft der Festung, umher; die Bergwerksarbeiter hatten ihre Arbeit unterbrochen und schauten gespannt, was der Lärm und die Aufregung bedeutete. Als sie ihre Frauen und Kinder erblickten, die nun in großen Scharen aus der Festung strömten und in ihre Richtung liefen, gab es für die Arbeiter kein Halten mehr, und sie begannen, auf ihre wenigen Wächter einzuschlagen: der Aufstand hatte begonnen!

Die restlichen Wachen aus der Festung eilten zu den Minen, um ihren Kameraden gegen die aufständischen Sklaven zu helfen, so daß die Freunde mit den Frauen und Kindern zunächst ungestört die Festung verlassen konnten - doch schon kam ihnen Flamestrike, die große rote Feuerdrachin, hinterher! "Bringt mir meine Kinderchen zurück", schrie sie empört, und machte Anstalten, die Freunde anzugreifen.

Tharwing wollte die Drachin mit einem *Namenlosen Grauen* einschüchtern, doch statt ihrer packte ihn selbst schreckliche Furcht und er lief davon, um sich hinter einer Bodenwelle zu verstecken. Auch Sirena versuchte vergeblich, Flamestrike auf magische Weise zu beeinflussen und von ihren Angriffen abzulenken, und die Freunde glaubten schon voll Verzweiflung, daß nun doch ihr Ende gekommen wäre. Lange konnten sie jedenfalls den Angriffsflügen der Drachin nicht mehr ausweichen!

Mittlerweile hatten die aufständischen Bergarbeiter, die mit dem Mut der Verzweiflung kämpften, bereits die meisten der Wächter niedergestreckt. Da ertönte plötzlich von der Festungsmauer herab eine laute Stimme: "Nun ist es aber genug, Ihr armseligen Würmer! Zittert und verzagt, denn nun ist die Stunde Eures Todes gekommen!"

Ember, der große Feuerdrache, Partner des Drachenmeisters Verminaard, hatte hier in Ruhe die Ereignisse beobachtet; jetzt wollte er genüßlich den Tod des Drachenherrn rächen: "Ich werde Euch alle, alle vernichten! Ich werde Eure Männer vernichten, ich werde Eure Frauen vernichten, ich werde Eure **Kinder** vernichten!" Und mit diesen Worten erhob er sich drohend in die Lüfte.

Doch da schoß plötzlich Flamestrike auf den Drachen zu: "Nein, die **Kinder** wirst Du nicht vernichten, meinen Kinderchen kommst Du nicht zu nahe!" Und zur Überraschung aller Zuschauer stürzte sich die Drachin mit Kampfesifer auf Ember, und ein wilder Luftkampf begann - ein seltenes Schauspiel, das den Freunden für immer in Erinnerung bleiben sollte.

Wild zuckten die Flammenstrahlen hin und her, und man konnte nicht erkennen, welcher der beiden Drachen der stärkere war; immer wieder stürzten sie aufeinander los, und dabei entfernten sie sich allmählich von der Festung, bis sie aus dem Blickfeld der Freunde entschwanden.

Flußwind meinte kaltblütig (schließlich war das nun schon das zweite Mal in seinem Leben, daß er mit Drachen zu tun hatte), es wäre schade, daß sie nun verschwunden waren, er hätte ja so gerne in Drachenblut gebadet!