

C.4 Schwarze Drachenpisse

Ulf Zander & Andreas Mätzing, Drachenland-Abenteurer (DL 1)
<Originaltitel: *Der schlafende Drache von Iliahad*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Flußwind macht eine Bekanntschaft

Winter in Corrinis! Endlich Zeit zum Ausruhen (und für ein kleines Fitness-Programm)!

Flußwind war gerade wieder einmal auf dem Nachhauseweg von einer Trainingseinheit bei der Söldnergilde, da lernte er die wunderschöne junge Chrysein Medaxa kennen. Medaxa sprach den fähig wirkenden Flußwind an, ob er nicht jemanden wüßte, der sie auf dem Weg in ihre Heimat (nach Argyra) begleiten würde - klar, die Wege wären noch schlecht, der Winter wäre noch nicht ganz vorüber, aber sie würde gerne, so schnell sie könnte, wieder zurück bei ihrer Herrin sein. Allein wollte sie den Weg nach Fiorinde aber nicht wagen, man kannte ja die Geschichten von Räubern und Wegelagerern.

Nicht alle Gefährten Flußwinds wollten schon jetzt wieder auf Reisen gehen, und so nahmen schließlich nur Flußwind, Alchemilla, Coiree, Kerloas und Tharwing die Gelegenheit wahr, die schöne Medaxa nach Süden zu begleiten. Sie hatten im "Maultier" sogar noch ein paar weitere Begleiter kennengelernt: den Zwerg Haurin ("der Fels"), die Gnomin Grainne und die waelische Schnapsbrennerin Helga Snörresdottir.

Die Reise nach Fiorinde auf den schlammverkrusteten Straßen war kein Vergnügen - immer wieder erwischte sie ein eisiger Schauer. Doch zum Glück war der Golf der blauen Wellen schon eisfrei, und Medaxa fand ein Schiff, das sie nach Argyra bringen würde.

Kurz vor dem Abschied fragte Medaxa dann plötzlich ihre Begleiter, ob sie denn nicht mit nach Argyra kommen wollten. Vielleicht

wären sie ja auch bereit, einen etwas heiklen Auftrag anzunehmen?

Medaxas Auftrag

"Also, ich bin ja noch ziemlich unerfahren in der Zauberbranche. Wißt Ihr, ich arbeite seit etwa 18 Monden für meine Meisterin, eine weit über Argyras Tore hinaus angesehene Magierin - ihr Name tut hier aber nichts zur Sache.

Meine Herrin ist nun seit dem letzten magischen Kongreß im vergangenen Sommer außerordentlich beunruhigt. Einer der Kongreßteilnehmer, ein gewisser Anktanopolos (bisher als Experte auf dem Gebiet der Teleportation und Dämonenkunde bekannt), vertraute ihr nämlich in einer schwachen Stunde an, er wäre einer großartigen Sache auf der Spur, und wenn alles nach Plan verlief, nun, dann wäre es nicht unwahrscheinlich, wenn der nächste Kongreß in vier Jahren unter seiner Leitung stattfinden würde. Ja, überhaupt wäre es dann sehr fraglich, ob noch viele weitere Teilnehmer aus Chryseia und den Nachbarstaaten vertreten sein würden.

Beim alle vier Jahre in Chryseia in der Nähe der Ruinenstadt stattfindenden Kongreß treffen sich alle führenden Magier Agenirons zum Gedankenaustausch. Eingeladen werden nur Mitglieder der Gilden, die von zweien der bisherigen Kongreßteilnehmer als Bürgen empfohlen wurden. Während des 14-tägigen Kongresses herrscht Friede, den bisher noch nie jemand zu brechen wagte.

Anktanopolos verriet meiner Herrin (sie versteht wirklich hervorragend mit Männern umzugehen), er hätte einen Schwarzen Drachen unter seine Kontrolle gebracht, und er hätte vor, künftig als "Herr der Drachen" in die Geschicke Midgards einzugreifen. Und er bot meiner Meisterin sogar an, sich doch an der Herrschaft über wenigstens diesen Teil Midgards zu beteiligen - es wäre doch schade um eine so schöne Frau, besonders für meine Herrin selbst!

Nun, meine Meisterin ist aus Überzeugung ledig geblieben, und selbst wenn es nicht so wäre: nicht im übelsten Albtraum würde ihr einfallen, sich mit diesem alten Knacker einzulassen: Anktanopolos lebt schon seit Jahrzehnten zurückgezogen in völliger Einsamkeit - wahrlich kein Leben für meine Herrin!

Aber Ihr könnt sicher verstehen, daß sich meine Meisterin nun Sorgen macht. Schließlich ist weder mit einem durchgedrehten Zauberer noch mit einem Drachen zu spaßen! Doch sollte sie ohne handfeste Beweise den magischen hohen Rat einberufen, kann sich diese Tat leicht gegen sie selbst kehren und ihren Ruf schädigen. Vielleicht war ja alles bloß ein schlechter Scherz? Versteht Ihr nun, daß meine Herrin unter keinen Umständen genannt werden will?!

Nun, ich suche also für sie ein paar mutige Leute, die sich in der Behausung von Anktanopolos ein wenig umschauen. Sollte er nach wie vor der verbissene Forscher sein, der er einst war, oder ist er wirklich einer großen Sache auf der Spur? Was hatte sein Gemurmel über Drachen zu bedeuten?

Über einen guten Bericht und stichfeste Beweise wäre die Herrin außerordentlich erfreut! Und sollte Anktanopolos bei der Durchsuchung seines Heimes etwas zustoßen: naja, das wäre natürlich schade, aber besonders für ihn, nicht wahr?!

Na, wie hört sich das für Euch an? Seid Ihr dabei?"

Flußwind war nicht zu bremsen: schon lange war er auf der Suche nach einem Schwarzen Drachen, dessen Urin ihn ja angeblich von seinem lästigen Körpergeruch befreien würde. Da schreckten ihn auch die mickrigen 500 GS Belohnung nicht ab, die Medaxa in Aussicht stellte.

Natürlich konnten ihn die Freunde nicht allein fahren lassen.

Die Reise zu Anktanopolos

Die Freunde kamen also mit nach Argyra. Medaxa zahlte ihnen eine Unterkunft in Hafennähe - die Freunde sollten sich am nächsten Abend bereit halten. Dann verschwand sie im Gedränge der Stadt

Medaxa war die Tochter einer chryseischen Hexe von der Ostküste. Sie war mit ihrer Mutter nach Argyra gekommen, um Anktanopolos mit Hilfe ihrer Kristallkugel auf die Schliche zu kommen - sollte der alte Zauberer wirklich auf ein mächtiges Artefakt gestoßen sein, wie er behauptete?

Dummerweise blieb seine Felsnadel für die Kristallkugel undurchdringlich (und das, obwohl die Hexe einige Haare des Zauberers besaß), und die Hexe sann auf andere Möglichkeiten. Sie schickte ihre

Tochter los, ein paar Söldner zu besorgen (natürlich nicht in Argyra, dort wäre keiner so blöd, auf die "Felsnadel der Toten" zu gehen). Medaxa fand selbst in Corrinis nichts, obwohl die dort für ihre Unbekümmertheit bekannt waren - aber jetzt hatte es ja geklappt. Mit Hilfe der Abenteurer und eines besonderen Amuletts würden sie schon sehen, was dort wirklich los wäre (und wie gut sich die Abenteurer anstellten).

Am folgenden Abend kam ein Botenjunge in die Kneipe und brachte die Abenteurer zu einem Küstenpfad südlich von Argyra. Medaxa und 9 Riesenfledermäuse warteten an einem bewaldeten Klippenvorsprung auf die Abenteurer. Medaxa erzählte, ihre Meisterin wäre sehr erfreut, daß nun endlich ein paar mutige Leute gefunden wären, die sich bei Anktanopolos umschauen würden, und sie selbst würde sich natürlich auch ganz besonders freuen, wenn sie erfolgreich und gesund wiederkehrten.

Sie erzählte nun, wo Anktanopolos lebte: in einer Felsnadel im Meer ein paar Meilen vor der Küste! Der einzige Zugang zu der etwa 100m hohen Felsnadel, deren Spitze oft von geheimnisvollen Wolken umkränzt wurde, wäre eine hervorspringende Felsplattform in etwa 40m Höhe über dem Meer. Medaxa bat die Freunde deshalb, aufzusitzen - sie wollte vorausfliegen.

Vor dem Start gab sie Flußwind eine kleine Trillerpfeife aus schwarzem Speckstein in Form einer Fledermaus - ein unhörbarer Pfiff und die Fledermäuse würden zu ihm kommen - und einen überraschenden Kuß.

Die Riesenfledermäuse standen unter der Kontrolle Medaxas - klar, solche Riesenbiester sind keine normalen Wesen (so fette Beute gibts nachts in der Luft gar nicht) - streng genommen waren sie die Begleiter des Mentors der Hexe, der sie ihr für entsprechende Gegenleistungen überlassen hatte.

Also, los ging der Flug, und nicht lang darauf erreichten sie die Felsnadel und flogen leise heran. Medaxa stieg gar nicht ab und zischte mit den Fledermäusen gleich wieder davon. Die Gefährten standen auf der Plattform vor einem riesigen Steinportal - das Abenteuer konnte beginnen.

Die Erforschung der Felsnadel

Die Felsnadel war gespickt mit Fallen, magischen Einrichtungen, Rätseln und Monstern (z.B. belebten "Kartoffeln", die ihnen das Leben ganz schön schwer machten, bis Alchemilla ihren *Eisnebel* einsetzte). Ebene für Ebene kämpften sich die Abenteurer nach oben. Außer ein paar gehörnten Dämonen war aber zunächst kein menschenähnliches Wesen zu finden - seltsam.

Seit dem Tod des alten Erzmagiers waren die unteren Ebenen verwaist. Ursprünglich hielten sich hier ein oder zwei Lehrlinge auf, um flugfähige Anreisende würdig zu empfangen oder abzuweisen.

Dafür tauchte plötzlich aus einem alten (und selbst den Bewohnern der Felsnadel unbekanntem) Transmitter ein KiDoka aus KanThaiPan auf: HaoDai Daijin, der sich vor wenigen Augenblicken noch in einer Tempelruine im rawindischen Urwald befunden hatte und entsprechend verwirrt war. Immerhin konnten die Freunde sich soweit mit ihm verständigen, daß sie einen Kampf vermeiden konnten - und der KiDoka schloß sich ihnen an, hielt sich aber sehr im Hintergrund.

Endlich hatten die Eindringlinge die Wohn- und Arbeitsebene der Magier erreicht: außer Anktanopolos lebte hier auch sein Lehrling Astromedes. Er (etwa 45 Jahre alt, klein, untersetzt, starker Silberblick, gewelltes fettiges schwarzes Haar, Knollennase) war es auch, der die Abenteurer als erster entdeckte. Über ihm schwebte eine seltsame Wolke, die auch Blitze schleudern konnte - sehr unangenehm für die Freunde, aber auch für den Zauberlehrling. Zusammen waren die beiden sehr gefährliche Gegner (und aus irgendeinem Grund wollte Astromedes sich kein bißchen mit den schwer bewaffneten Störenfriedern unterhalten): der Lehrling brauchte mit seinem Zauberstab nur jemanden zu berühren, schon verschwand der augenblicklich von der Bildfläche und landete in einer Gefängniszelle. Gut, daß die

Schlösser der Zellentüren verrostet und leicht aufzubrechen waren.

In dieser brenzligen Situation verlor Tharwing die Nerven. Eigentlich wollte er Astromedes nur bewußtlos schlagen, aber im Eifer des Kampfes übertrieb er ein bißchen, und der Hieb war leider tödlich.

Doch die Freunde hatten keine Ruhepause. Kaum wollten sie die Räume von Astromedes erforschen, als der Meister persönlich aus einer Geheimtür trat - und auch über Anktanopolos (etwa 60 Jahre alt, Stirnglatze, Hakennase, buschige enge Augenbrauen, wallende graue Haare und Bart) schwebte eine blitzende Wolke. Und der Magier war ebenfalls kein bißchen erfreut über die Ruhestörung, und doch - irgendwie schien er seine Angriffe nicht so gezielt vorzutragen, wie man es von einem Zauberer seines Kalibers erwarten durfte. Ja, trotz seines empörten Gehabes war es fast so, als wäre er froh, wenn die Freunde endlich die Wolke vernichten würden, die über seinem Haupt schwebte.

Und so war es tatsächlich! Als die Wolke vernichtet war, ergab sich Anktanopolos augenblicklich und bat, ihn zu verschonen. Er hätte in letzter Zeit schon genug mitgemacht, und wenn sie ihn am Leben ließen, würde er alles für sie tun, was in seiner Macht stände!

Na, das hörte sich doch schon ganz gut an! Also forderten die Abenteurer ihn auf, doch mal alles über sich zu erzählen.

Nun, Anktanopolos Fachgebiete waren: die Teleportation, und die Beschwörung von Luftelementargeistern und Dämonenartigen. Er hatte eine Methode entwickelt, Luftelementare oder Dämonen zunächst ohne Opfer herbeizurufen, um ihnen eine Frage zu stellen - konnten die Gerufenen keine Antwort geben, gab es auch kein Opfer - sonst aber reichlich, und wenn möglich, nach den Wünschen des Gerufenen. Trotzdem war diese Fragemethode sehr mühsam - die meisten Gerufenen waren einfach völlig verwirrt und wußten überhaupt nichts Brauchbares.

Derzeit studierte er die Möglichkeiten, bei der Beschwörung teilweise verloren gegangene Ektoplasmen wieder herbeizuschaffen - eine sehr theoretische Arbeit: der Dschinn duldet keine fragwürdigen Experimente mit seiner Person!

Ach so: der Dschinn! Und der Schwarze Drache?! Ja, das kam so:

Astromedes, sein Lehrling, wollte schon immer einen eigenen Drachen haben, wie wild auf diese Riesenechsen war der Bengel. Als er Gerüchte in Argyra hörte über ein Drachennest in den nördlichen Bergen, nahm er es ernst und 8 Wochen Urlaub - mit seinem Teleportstab in der Hand würde er blitzschnell verschwinden, wenn etwas passieren sollte.

Die Erzählungen der Hirten waren glaubhaft - und Astromedes wagte sich mit einem Schaf weiter in die Berge, als es die Hirten jemals getan hätten. Das Schaf erhielt eine reichliche Dosis "Drachenschlummer", das stärkste Schlafmittel für Drachen, das man sich vorstellen konnte, und Astromedes goldenes Glücksamulett zum Fressen.

Der Lehrling legte sich in den Hinterhalt. Und er hatte Glück: der Drache kam, packte das Schaf und flog zurück in seine Höhle - und mit *Dinge wiederfinden* folgte ihm Astromedes. Und er hatte wieder Glück: der Drache war eine Drachin und pennte, und Astromedes stahl ein Ei und teleportierte sich weg.

Die Aufzucht des Drachen nahm Astromedes fast vollständig in Anspruch, und so fand sein Lehrling für die wesentlichen Studien keine Zeit mehr. Anktanopolos fehlte seine Hilfe. Da hatte Astromedes eine Idee: wie wäre es, wenn der kleine Drache schnell erwachsen würde und ihnen beiden Ruhm und Ehre brächte?

Dank seiner alchemistischen Fähigkeiten gelang es Astromedes, einen passenden Trank zu brauen, den der Drache nun regelmäßig verabreicht bekam. Der Drache war mittlerweile schon kräftig gewachsen und lebte auf der obersten Ebene der Felsnadel, einem von den Steilwänden der Felsspitze umgebenem schmalen kraterförmigen Tal.

Doch trotz des Trankes konnte es noch immer Jahre dauern, bis Anktanopolos wieder voll über seinen Lehrling verfügen konnte. Solange wollte er keinesfalls warten, also versuchte er, einen fähigen Diener herbeizubeschwören.

Das ging total daneben.

Statt eines Arbeitsdämons kam ein Dschinn, und leider gab es ein paar zusätzliche Probleme. Da war einmal der defekte Schutzkreis, der Anktanopolos fast das Leben gekostet hätte - doch im letzten Moment hatte der Dschinn bemerkt, daß mit ihm persönlich

etwas nicht stimmte und erst mal sich selbst überprüft. Tatsächlich! Er war richtig materiell geworden, an seine momentane alberne Gestalt (halt die üblichen zwei Beine und Arme, die beliebte "ich-großer-böser-Mensch-sein"-Nummer) gebunden, ohne Möglichkeit, sich von diesem Ort zu versetzen! Sehr peinlich für einen angesehenen Dschinn!

Der Dschinn hatte die beiden Magier gezwungen, alles zu unternehmen, um ihn wieder vollständig zu machen. Es gelang ihm, zwei Myrknir (das waren die blitzenden Wolken) herbeizurufen, die nun als Wächter über den beiden schweben würden, damit diese keine faulen Tricks versuchten. Er überzeugte Anktanopolos und Astromedes, daß diese Wolken sich bei Bedarf in zwei schreckliche Feuerbälle verwandeln könnten, und so machten sich die beiden wirklich an die Arbeit, den Beschwörungsfehler zu korrigieren.

Als der Dschinn von seiner ursprünglichen Bestimmung erfuhr, schaute er sich den Drachen an und fand Gefallen an ihm. Er begann, sich freiwillig um ihn zu kümmern, fütterte ihn und spielte mit ihm - und schließlich verlangte er von Astromedes, er möchte an einem Zauber arbeiten, der es ihm erlauben würde, den Drachen in seine Heimat-Ebene mitzunehmen. Astromedes war zwar entsetzt, aber was sollte er machen - er mußte versuchen, dem Dschinn zu helfen.

Und nun hatten die ungebetenen Besucher die Wolken des Dschinns besiegt! Anktanopolos fühlte sich sehr erleichtert. Bisher hatte er nicht gewagt, etwas gegen den Bewohner seiner Beschwörungskammer zu unternehmen, doch das würde sich jetzt ändern! Ha! Es war natürlich bedauerlich, daß er momentan eine unbesetzte Lehrstelle hatte, aber er würde schon wieder jemanden finden. Vielleicht wären ja seine Besucher bereit, ihm gegen den Dschinn zu helfen?

Hmm. Die Besucher fanden das alles viel zu merkwürdig. Dieser Anktanopolos war doch nicht mehr ganz richtig im Kopf! Und gegen einen Dschinn kämpfen? Nein, danke! Flußwind meinte, wenn das so wäre, dann würden sie gerne wieder verschwinden - falls sie vielleicht vorher ein paar Liter Drachenurin haben könnten?

Anktanopolos fand diese Bitte gar nicht so ungewöhnlich. Ha, Kollegen! Er blinzelte Flußwind verschwörerisch zu und meinte,

seiner Überzeugung nach würde das stinkende Zeug bloß lauter Stoffe enthalten, die man auch aus angenehmeren Rohstoffen extrahieren könnte. Aber wenn sie das wirklich möchten - bitte sehr!

Mokattam waren, um sich zur Sommersonnenwende dort mit anderen Abenteurern zu treffen. Sie und HaoDai beschlossen, mitzukommen.

Und er verschwand, um einige Zeit später wirklich mit der dampfenden Brühe wieder zu erscheinen. Flußwind nahm sie voll Vorfreude entgegen. Anktanopolos teleportierte seine Besucher aufs Festland zurück - Ende des Besuchs auf der Felsnadel!

Trennung in Argyra

Medaxa war verschwunden - sie wartete nicht auf die Abenteurer. Keine Belohnung! Was ihre Meisterin und sie gegen Anktanopolos unternehmen würden, kümmerte die Freunde auch wenig.

Flußwind nahm sein lang ersehntes Urinbad - in einsamer Abgeschiedenheit, weit weg von seinen Freunden, die ihm alles Gute dabei wünschten. Der Krieger mußte sich schon sehr dazu zwingen, aber was tat der Mensch nicht alles für einen sympathischen Körpergeruch?!

Und es half! Schon zwei Wochen später konnte sich Flußwind wieder in die Nähe menschlicher Siedlungen wagen, und sein Körpergeruch war dauerhaft verschwunden. Leider hatte auch die Festigkeit seiner Drachenhaut gelitten - aber diesen Preis nahm er lächelnd in Kauf: endlich konnte er sich wieder den Frauen nähern, ohne jedes Mal ein stundenlanges Vollbad vorher zu nehmen!

Hier trennten sich nun die Wege der Felsnadel-Besucher. Kerloas eilte seinen Freunden schon voraus zurück ins winterliche Corrinis, um dort Snearsend zu feiern. Coiree und Tharwing blieben zunächst bei Flußwind und kehrten später mit ihm auch ins "Maultier" nach Corrinis zurück.

Alchemilla hatte von Haurin, Helga und Grainne erfahren, daß sie unterwegs nach