

A.32 Sieben Sonnen

Andreas Mätzing & Ulf Zander, Drachenland-Abenteuer (DL 8)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate sowie die einkopierten Originaltexte aus diesem Drachenland-Abenteuer (Copyright © by Drachenland-Verlag, Braunschweig), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Die Reise durch Bekal-Burudos

Die Abenteuerer verloren auf dem Rücken des Dämons jedes Gefühl von Zeit und Raum. Sie wurden erst wieder munter, als ein Blitz einen Flügel ihres Luftschiffes versengte und der Dämon ins Trudeln kam und schließlich abstürzte. Es gelang ihm, noch so sanft zu landen, daß keiner seiner Passagiere verletzt wurde, aber er selbst blieb mit gebrochenem Genick liegen.

Nach Regen schreitet das Land, das sich in gebrochenen Schollen nach Osten und Süden hin in die unendliche Weite der graubraunen Öde zieht. Vereinzelt ragen kleine Hügel scheinbar durch Erdbewegungen aufeinandergeschobener Erdkrusten vielzackig aus der Ebene und ersetzen die Trostlosigkeit der fehlenden Vegetation durch ein Bild des sich Auflehens gegen die Eintönigkeit der offensichtlich Verachtung des Lebens.

Der Blick nach Norden trifft nach wenigen hundert Metern auf eine steile und weit in den Himmel ragende Felswand, über die sich an einer Stelle ein imposanter Wasserfall in die Tiefe stürzt. Seine Wasser treffen schäumend und brausend in einen ruhigen See, der sich nach Südosten hin in einen träge dahinfließenden Fluß entleert. Entlang des Wassers wachsen an den Ufern vereinzelt niedrige Gräser und dornenbewehrte Kleinkakteen. Vertrocknete Sträucher und umherliegende, vor vielen Jahren bereits zu Stein gewordene Äste künden von lang vergangenen, besseren Tagen.

An den See schließen am südwestlichen Ufer fremd anmutende Ruinenbauten, die teilweise unter den sich in diese Richtung fortsetzenden Wüstensanden begraben liegen, an. Spitzkantige Formen durchbrechen das harmonische Zusammenspiel der sanften Sandhügel mit den windgeschliffenen Kuppelbauten der der Zeit anheim gefallen Siedlung.

In diese vergänglichkeitsdarstellende Szenerie fügt sich das Gerippe des gefallenen Dämons nahtlos ein. Mit den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne verging der einst so mächtige, schwarze Körper und nur die zu Stein erstarrten Knochen gemahnen seiner.

Die Freunde vermuteten [richtig], daß sie in dieser unwirtlichen Landschaft am besten dem Fluß folgen sollten; mit etwas Glück war das ja der gesuchte Gash-Garom. Eine lange und mühevollere Wanderung begann. Hunger und Durst machten den Gefährten bald zu schaffen. Und sie begegneten merkwürdigen Wesen: harmlosen Blatt-Schmetterlingen, heimtückischen Tentakelweiden, fleischfressenden Kolibris (die beinahe GreiffInn zu Tode gehackt hätten) und riesigen Flugechsen.

Als das Gelände immer sumpfiger wurde, fanden die Freunde einen alten Kahn und ruderten weiter dorthin, wo sie die Quellen vermuteten. Und sie hatten eine weitere merkwürdige Begegnung:

Mit einem Mal breitet sich eine unerklärliche Kälte aus. Ihr Ursprung ist nicht ersichtlich, und die Geschwindigkeit, mit der sie sich manifestiert, zeigt deutlich, daß sie nicht natürlich ist. Alles wird von ihr unbarmherzig durchdrungen, sie wird zur allumfassenden Empfindung, nichts kann sich ihrer erwehren.

Schon bedeckt eine dünne Eisschicht die Sumpfoberfläche, die knirschend unter den Bewegung des Kahns zerbricht, sich aber hinter dem Gefährt sofort wieder schließt. Eine beklemmende Stille legt sich über die unheimliche Szenerie. Selbst das Summen der Insekten ist verstummt. Es ist, als hätte die Welt ihren Atem für einige Momente angehalten.

Da ertönt ein Geräusch in der Ferne: es ist das Brechen von Eis, und zwischen den sich immens verdichtenden Nebelschwaden taucht ein massiger Körper auf. Es ist das augenlose Haupt eines gigantischen Wurms, das sich aus den lichtlosen Tiefen des Sumpfes erhebt. Deutlich ist die erstarrende Kälte spürbar, die von dem Wesen ausgeht, und die Nebelschwaden werden zu feinen Eiskristallen, die sich über auf der Kleidung und dem Bootsrand niederschlagen und bizarre Formen bilden.

So als suche das unheimliche Wesen nach jenen, die seine Ruhe in der Tiefe zu stören gewagt haben, dreht es den Kopf hin und her, kurz darauf taucht es nach vorn wieder unter und zertrümmert mit seinem verknöcherten Haupt die inzwischen fingerdicke Eisschicht, als wäre sie nicht vorhanden. Der nachfolgende Körper ist riesig und nicht vollständig erfassbar. Dennoch muß die alptraumhafte Kreatur mindestens vierzig Meter messen und über unvorstellbare Kräfte verfügen.

Kurz nach ihrem Verschwinden steigt die Temperatur wieder an und zeigt, daß das Ungeheuer wahrscheinlich wieder auf sein Lager auf dem Grund des Sumpfes zurückgekehrt ist.

Beim Floßvolk

Ein paar Tage später erreichten die Abenteurer das Floßvolk:

Aus den aufsteigenden Nebeln des scheidenden Tages treibt langsam ein riesenhaftes Gefährt zunächst unbestimmbarer Gestalt hervor und passiert das kleine Boot in einer Entfernung von etwa fünfzig Metern. Immer mehr befreit sich das starre Ungetüm aus dem Nebel, und allmählich wird ersichtlich, daß es sich um ein Gebilde aus mehreren miteinander verbundenen Flößen handelt. Rund zwanzig Hütten sind auszumachen, und zwischen ihnen laufen Menschen umher, ohne von den auf sie gerichteten Blicken Notiz zu nehmen.

Die Ghai, wie sich das Floßvolk nannte, empfangen ihre Besucher sehr freundlich.. Ihre Chefin begrüßte Swan als Anführerin - Zargos wurde unfreiwillig in die Rolle des Übersetzers gedrängt. Aha, so ein Volk war

das also! Hier hatten die Frauen das Kommando, und die Männer mußten kuschen. Na, wenn schon. Während sich die übrigen Männer der Gruppe brav in ihr Schicksal fügten und die nächsten Tage mit Fischfang, Netzflicken und Kochen beschäftigt waren, grummelte Zargos ständig vor sich hin. Nein, es störte ihn überhaupt nicht, daß man hier den Frauen größeren Respekt entgegenbrachte als in seiner Heimat, und es machte ihm auch gar nichts aus, als einziger Sprachkundiger zwischen der Chefin des Floßvolkes und Swan zu übersetzen - aber mußte die albische Dienerin des Xan gleich so übertreiben und ihre Rolle als Anführerin so offensichtlich genießen? Bei Alpanu! Swan ihrerseits verstand den Unmut des morischen Elfen nicht - endlich erkannte mal jemand ihre angeborenen Führungsqualitäten an! Xan war schließlich auch eine Frau (jedenfalls, wenn man ihrer Auslegung folgte)! Vermutlich litt der Macker nur am gleichen Überheblichkeitswahn wie alle seine Geschlechtsgenossen - geschah ihm also nur recht, sich mal in der Rolle des Dieners wiederzufinden.

Für Stimmung war also gesorgt. Und es gab wichtige Neuigkeiten. Die Ghai kannten die Quellen des Gash-Garom, die sie auf ihrem Floß in einem siebenjährigen (!) Zyklus umrundeten. Sie boten den Freunden an, etwa 2 Wochen mitzufahren, dann würde es eine gute Gelegenheit geben, innerhalb weniger Tage die Quellen selbst zu erreichen. Aber sie sollten sich vor „der Barke“ hüten - irgendwelche fremdartigen mehrarmigen Wesen würden dort im Sumpf auf Menschenjagd gehen. Swan erfuhr von der Chefin, daß auch deren Tochter (Shenteda) von diesen Wesen entführt worden war, ein hübsches 26-jähriges Mädchen mit einem langen schwarzen Zopf und einer Schlangentätowierung an den Oberarmen. Swan versprach, Shenteda zu befreien, wenn sich die Gelegenheit ergeben würde.

Eines Morgens wurde das Floß der Ghai von einer Bande von Sumpflingen überfallen,

froschähnlichen Kobolden, die nicht nur problemlos über den Sumpf und Morast laufen, sondern sich auch ein paar Meter hin- und herteleportieren konnten. Sie klauten den Ghai blitzartig alles, was sie in ihre großen Hände bekommen konnten, und verschwanden ebenso schnell, wie sie gekommen waren.

Kerloas war stinksauer - die Burschen hatte seine Lieblings-Streitaxt geklaut. Der Zwerg fühlte sich nackt und haderte mit den Göttern. In der folgenden Nacht träumte er, daß ihn ein Sumpfling besuchen würde, der ihn bat, „den großen Drachen tot zu machen, der sonst kommen würde, finster wie die Nacht, und alle fressen werde, nicht morgen, aber bald schon!“ Kerloas sagte seine Hilfe zu - und fand am nächsten Morgen seine Streitaxt neben seinem Lager.

In der nächsten Nacht passierte wieder etwas: Sirena tauchte aus dem Nichts auf und lag plötzlich in den Armen von Flußwind (der immer noch das „Schutz“-Amulett von Mumpitz trug). Die Heilerin hatte ohne Erfolg gemeinsam mit Mumpitz die Bibliotheken Candranors nach weiteren Hinweisen auf Bekal-Burudos durchstöbert und sich mit Hilfe des Erzmagiers zur Gruppe versetzen lassen. Nun, Frauenpower hin oder her - das unschickliche Betragen Sirenas verschaffte ihr keinen Platz im Frauenhaus der Ghai, und sie durfte bei den Männern bleiben.

Ein böser Traum

Ein paar Tage später kam es erneut zu einem Zwischenfall. Einer der Ghai („Snidrat“) war am Morgen nicht aufgestanden, sondern blieb leblos auf seinem Lager liegen. Sein Herz pochte noch, wenn auch sehr langsam, und weder Zargos noch Sirena konnten ihm helfen. Die Chefin der Ghai blieb ruhig: es wäre bestimmt der „Ewige Schlaf“, der alle sieben Jahre seine Opfer unter den Ghai suchen würde. Wer von diesem Übel befallen würde, würde nie mehr aus dem „Schlaf“ erwachen und schließlich verdursten. Die Ghai würden deshalb die Opfer bei

Sonnenuntergang den Fluten anvertrauen - Thur´rocc, der große Wurm, würde sich des Toten annehmen und ihn ins „Land der Toten unter dem Sumpf“ bringen.

Andere Länder, andere Sitten. Snidrat wurde also bestattet. Am nächsten Morgen „schlief“ aber wieder ein Ghai. Kerloas befragte die in seinem Stirnreif gespeicherten Nargawans, glaubte aber ihrem Rat nicht („leg dich schlafen, Mann“). Und so wurde wieder ein Ghai bestattet.

Hektik kam erst auf, als am nächsten Morgen Zargos und Flußwind „schliefen“! Swan verhinderte erfolgreich, daß die Ghai die beiden am gleichen Abend ins Wasser warfen. Sie besuchte in dieser Nacht das „Haus der Göttin“ der Ghai und erhielt dort die Auskunft, „den wahren Dämon zu vernichten“. Am nächsten Tag legte sich Kerloas dann doch zu den beiden „Tiefschläfern“ - und siehe da, er fiel auch in den „Ewigen Schlaf“! Natürlich schliefen nun alle - die Ghai versprachen, mit der Bestattung noch etwas zu warten.

Die Freunde trafen sich also in der Traumwelt wieder, in einem schwarzen Turm voll düsterer Sinnsprüche. Bei Flußwind kam wieder einmal die Barbaren-Ader durch. Er zerstörte ein paar magische Vorrichtungen, warf kurzerhand den wunderprächtigen Bihänder ins Nichts, und war ausnahmsweise den Freunden mal überhaupt keine gute Hilfe. Sie blieben aber schließlich erfolgreich und bezwangen mit vereinten Kräften den „echten“ Dämon (es gab auch eine Truggestalt von ihm). Nach ihrem Sieg wachten sie alle wieder auf dem Floß der Ghai auf, die sich für ihre Hilfe mit ein paar Heiltränken bedankten. Und man verabschiedete sich freundlich.

In Ashur-Bascaar

Ein paar Tage später waren die Freunde also am Ziel ihrer Reise, bei den Quellen des Gash-Garom. Als sie einen gewaltigen Ring aufrecht im Sumpf stehender Steinsäulen durchquerten, fühlte sich Borthor-Bartl

plötzlich von seinem *Geas* befreit. Auch Flußwind atmete auf. Aber beide hatten keine Lust, sich ihren Gefährten anzuvertrauen.

Nun war es nicht mehr weit bis zu der riesigen Steinpyramide. Die Freunde versteckten ihr Boot und beobachteten erstmal das Treiben der „Ameisenwesen“ („Asaari“).

Im dichten Nebel taucht vor den Augen der Ankömmlinge langsam eine größere Erhebung aus der Monotonie des weitgestreckten Sumpfes auf. Die Insel ist teilweise von Gebüsch und Schilf bewachsen, das einen genauen Einblick bis auf weiteres verwehrt. Das hoch aufragende, turmartige Bauwerk gewaltigen Ausmaßes auf dem höchsten Punkt des felsigen Eilands ist aber dennoch deutlich auszumachen, zumal es von mehreren diffusen Lichtquellen von außen an einigen Stellen erhellt wird.

Der Fuß des Gebäudes durchmisst mehr als einhundertfünfzig Meter und verschmilzt harmonisch mit dem Untergrund. In einem eleganten Innenbogen verzüngt sich das Bauwerk nach oben zu einer hoch aufgerockten Spitze, die im Nebel verschwindet und deren oberstes Ende nur errahnt werden kann. Der pyramidenartige Turm ist ungefähr einhundert Meter hoch. Das Fehlen erleuchteter Fenster oder anderer Anzeichen von Leben in seinem Innern vermittelt das beklemmende Gefühl eines riesigen Mausoleums oder einer uralten, ausgestorbenen Stadt.

Die Oberflächen der Wände sind nicht eben, sondern werden von vielfältigen Winkeln, Ecken und Vorsprüngen wie von einem wild wuchernden Gewächs überzogen. Eine von schweren Feuerschalen nur ungenügend beleuchtete Steintreppe führt augenscheinlich zu einem im dunkeln verborgenen Eingang, dessen Existenz nur errahnt werden kann.

Mehrere umlaufende Terrassen werden durch die Feuerschalen von unten erhellt, so daß sie tiefe, nachtschwarze Schatten auf den darüber liegenden Gebäudeabschnitt werfen und eine genauere Betrachtung verwehren.

Am westlichen Ufer zeichnen in einer kleinen Bucht des felsigen Inselgesteins drei Stege aus mächtigen, von Moosen und winzigen Pilzen überwucherten Steinblöcken ins brackige Moorwasser. Ihre verwitterte Oberfläche ist ein sicheres Zeichen ihres hohen Alters. An ihren Seiten scharen sich in Gruppen zu viert oder fünft ungefähr sechzig hölzerne Barken verschiedener Größen um dort eingelassene, schwere Ringe rostigen Eisens, an die sie mit fastigen Seilen gebunden sind.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Barken. Die größten der dort Liegenden dienen offensichtlich dem Transport verschiedener Güter. Sie besitzen auf einem flachen Rumpf eine an beiden Seiten überstehende Ladefläche, die durch eine niedrige Reling begrenzt wird. Zahlreiche Reste und Drecksuren zeigen deutlich, welche Waren mit diesen Gefährten transportiert werden.

Die andere der beiden Barkenarten ist anscheinend ausschließlich zur Beförderung von Insassen bestimmt. Sie bietet je nach Länge acht bis zwanzig Wesen Platz, die allerdings hintereinander sitzen müssen.

Am Beginn der drei auseinanderlaufenden Steinstege brennt auf dem befestigten Ufer stehend eine einzelne Feuerschale. Sie wird von einer riesigen Schlange aus Stein umwunden, deren gewaltiges Haupt sich vier Meter hoch über den Rand der Schale aufbäumt. Sie ist den steinernen Stegen gleich an vielen Stellen mit Moosen und leicht phosphoreszierenden Kleinstlebewesen überzogen. Ihr einzelnes, die ganze Stirn einnehmendes Auge starrt mit leblosem Blick über die Stege hinweg in das eintönige Grau der schwebenden Nebelschwaden.

Am Abend wurde es ruhiger. Die Freunde ruderten zur Insel und drangen in eine der kleinen Nebenpyramiden ein. Von hier führte ein Steingang in den Keller der Hauptpyramide. Klasse - endlich hatten die Götter mal wieder ein Dungeon vorbereitet [und was für ein großes!].

Die Freunde fanden schnell heraus, daß die seltsamen Asaari zwar wie Echsen aussahen (manchmal mit zwei Armpaaren), aber ähnlich wie Ameisen organisiert waren: es gab Krieger, Arbeiter und - hmm hmm - Magier oder Priester, bestimmt auch eine Königin. Und diese Wesen dachten recht einfältig immer nur an ihre jeweilige Aufgabe - die Wächter bewachten ihre Sklaven, die Arbeiter kümmerten sich um ihre Arbeit, usw. Sklaven? Ja, die Asaari hielten sich eine Menge menschlicher Sklaven für die verschiedensten Arbeiten. Die Freunde versuchten zunächst, die Sklaven zu befreien, aber es stellte sich heraus, daß die meisten ohne jede Hoffnung waren, von der Insel und aus dem Sumpf erfolgreich zu entfliehen, und dem sicheren Tod, der als Strafe auf den Fluchtversuch auf sie wartete, die Gefangenschaft vorzogen. Na gut, dann halt nicht.

Schon in der ersten Nacht kam es zu Kämpfen mit ein paar Asaari. Und Swan hatte Pech: sie mußte einen kritischen Rumpftreffer einstecken, konnte aber von Sirena, die sich neuerdings auf die Kunst der *Allheilung* verstand, gut verarztet werden. Swan reichte es dennoch - sie blieb von nun an im „Basislager“, das die Freunde in der Nebenpyramide in einem vergessenen Raum aufgeschlagen hatten, zurück. Die Taktik der Gefährten war einfach: tagsüber im Lager ausruhen, essen und schlafen - nachts rein ins Dungeon (da schliefen die meisten Asaari).

Natürlich bemerkten die Asaari ihre toten Kameraden und schafften sie zum zuständigen Bestattungsmeister. Und sie ersetzten die ausgefallenen durch neue Asaari. Mehr war ja nicht nötig. Die Sklaven waren ja noch alle da, und eine Weichhaut sah sowieso aus wie die andere. Warum also mehr unternehmen? Auf die Idee, daß Eindringlinge am Werk sein könnten, kamen sie nicht.

In der zweiten Nacht befreiten die Freunde Habendulin, einen Zwerg, der von seinen Fähigkeiten mehr als überzeugt war und dessen kesse Sprüche schon sehr bald die Nerven der Gruppe strapazierten, und zwei Sklaven, die zusammen mit ihren Befreiern

einen Fluchtversuch wagen wollten. In dieser Nacht entdeckten sie:

- die Halle des Wurms, in der die Asaari den Riesenwurm des Sumpfes anbeteten, der hier durch ein großes Loch im Boden direkt auftauchen und blutige Menschenopfer verspeisen konnte;

- die Katakomben, in denen die toten Asaari in mumifizierter Form aufbewahrt wurden;

- die geheime Schatzkammer(!), in der die Asaari Gold und Juwelen aufbewahrten, die sie in früheren Kriegen gewonnen hatten (aber derzeit hatten sie keine Verwendung für diese Reichtümer): die Freunde trauten ihren Augen kaum, und Habendulin verabschiedete sich von seinen Befreiern, die Taschen mit Gold vollgestopft;

- den Oberpriester der Asaari, Thu'nichghudh, der kurz darauf verstarb.

Die beiden Sklaven blieben im Basislager, als die Freunde am dritten Abend erneut aufbrachen. Diesmal hatten sich viele Asaari in der Halle des Wurms versammelt, um irgendeine Zeremonie durchzuführen, und es liefen zu dieser späten Stunde sehr viele Asaari durch die Gänge. Sirena rettete die Freunde vor einer größeren Schlacht durch eine *Eiswand*, die sie zwischen die Gruppe und einen Trupp herbeieilender Asaari plazierte.

Natürlich waren die Freunde der Anlaß der Asaari-Versammlung. Es handelte sich nämlich um die Priester, die nach dem Tod ihres Anführers den Großen Wurm befragten, wer von ihnen der geeignete Nachfolger sein sollte. Die Priester der Asaari wetteiferten schon seit langem mit den Magiern des Staates um die Gunst der Königin, und sie witterten hinter dem Attentat auf Thu'nichghudh einen Anschlag der Magier. Und sprachen nicht noch mehr Indizien für diese Annahme? Die Beschädigung der Wurmbeschwörungsartefakte? Die Plünderung der priesterlichen Schatzkammer? Die plötzliche Eiswand im Hauptgang der Priesterwohnungen (ein erstaunlicher Trick der Magier, die nicht zu unterschätzen waren)? Der neue Oberpriester müßte sich als erste Aufgabe bei der Königin über die Magier beschweren (ein nicht ungefährliches Unterfangen).

In der dritten Nacht entdeckten die Freunde:

- die drei auserwählten Mumifizierer der Asaari, die kurz darauf verstarben;

- ein geheimnisvolles Portal ohne Türgriffe, das sieben kreisrunde Vertiefungen aufwies: GreiffInn kombinierte messerscharf, daß man hier die „sieben Sonnen“ einpassen mußte, und waren sie nicht schon an einer Tür mit einem goldenen Sonnensymbol vorbeigekommen? Das war also mit dem Orakel gemeint: man mußte sieben Sonnen finden, hier einpassen, dann rein durch die Tür, und dort wäre bestimmt der Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide zu finden;

- die riesigen Vorratsräume der Asaari - und ai-Wolfan, Borthor-Bartls Hund, stöberte dort einen Halbling (!) names Jemer Efen Turk auf, der schon seit geraumer Zeit aus den Sklavenunterkünften der Asaari entflohen war und sich hier ein gemütliches Versteck eingerichtet hatte. Jemer war gern bereit, die Freunde durch die Pyramide zu führen: er kannte viele Schleichwege und (glückliches Geschick!) die Lage der „sieben Schreine der Sonnenkönige“, die die Freunde als Scheibensammler aufsuchen wollten;

- drei der sieben Schreine; es war trotz ihres Führers nicht so einfach, an die gesuchten Scheiben ranzukommen. Immer wieder liefen ihnen Asaari über den Weg, die man erst niederklopfen mußte, und jeder der Schreine enthielt zwar wirklich eine passende goldene Sonnenscheibe, aber auch eine jedes Mal wieder andere Art der Diebstahlsicherung, die man erst mal knacken mußte.

Naja, immerhin hatten sie schon drei Scheiben im Gepäck, als sie wieder im Basislager Rast machten.

In der Pyramide herrschte tagsüber große Aufregung. Die Magier der Asaari waren überzeugt, daß die Priester die Heiligtümer der Sonnenkönige in ihren Stockwerken nur deshalb geschändet hätten, um es ihnen in die Krallen zu schieben. Die Priester fanden diese Behauptungen einfach ungeheuerlich - erst den Oberpriester abmurksen, und nun auch die Schreine plündern - als ob die Schatzkammer nicht schon

genug gewesen wäre! Der Königin gelang es, die aufgebrachten Gemüter zu beruhigen: Wäre bei den Geschehnissen der Brut etwas passiert? Nein?! Na, dann sollten sie sich nicht so aufregen. Natürlich genügte das nicht, bei den beiden Parteien wirklich Frieden zu stiften. Jede verdächtigte die andere Seite, die Scheiben gestohlen zu haben. Die Magier sann dumpf auf Rache, und die Priester bereiteten schon wieder eine Wurmzeremonie vor.

In der vierten Nacht beobachteten die Freunde die Opferung einiger Sklaven in der Halle des Wurms (Habendulin, der großmäulige Zwerg, war auch dabei).

Die Priester waren mit dieser Zeremonie nicht zufrieden. Irgendetwas stimmt nicht. Sie wußten noch nicht, daß der Wurm (dank des zerstörerischen Werks der Freunde) das Artefakt verschluckt hatte, das ihn an diesen Ort gebannt hatte. Und er spürte schon, daß er bald nicht mehr auf den Ruf der Priester warten mußte, um sich ein paar Delikatessen aus dieser Halle zu schnappen.

Dank Jemers ausgezeichnetem Orientierungssinn sammelten die Freunde zwei weitere Scheiben ein, ehe sie trotz großer Bedenken des Halbblings (er kannte sich hier nicht aus) das Stockwerk der Königin aufsuchten. Alles hatte hier eine phänomenale Größe: riesige Türen, ein riesiger Thron, tiefe Kratzspuren im Steinboden - nein, der Königin der Asaari wollten sie nicht begegnen. Sie hörten hinter einer der Türen jemanden kichern, aber sie wollten lieber nicht nachschauen, wer das war, und schlichen weiter.

Eine kluge Entscheidung. Die Königin war wirklich schrecklich (s. unten). Andererseits - wer da kicherte, war niemand anderes als Yhrstrangon selbst! Der alte Zaubermeister hatte bei dem Versuch, von den Asaari das Geheimnis ihrer Langlebigkeit zu erforschen, von ihrer Essenz des ewigen Lebens (dem Kristallstaub Cyalhyrgriaar) genascht und war rettungslos wahnsinnig und unsterblich geworden. Die Königin ließ Yhrstrangon mit Nahrung versorgen, um diesen Fall menschlichen Leichtsinns zu studieren.

Die Freunde entdeckten hier auch ein paar menschliche Sklaven, die wohl die persönlichen Diener der Königin waren. Sie standen unter einem besonderen Zauber, der sie zu willenlosen Marionetten machte. Ihre Gesichter waren ständig von einem

seltsamen Nebel verdeckt - dennoch war eine Sklavin dank ihrer tätowierten Oberarme deutlich als die gesuchte Tochter der Ghai-Chefin zu erkennen. Die Freunde fürchteten aber zuviel Ärger bei der Entführung einer persönlichen Dienerin der Königin und verzichteten darauf, sie zu befreien (und man mußte ja Swan im Basislager nicht alles erzählen, oder?).

Kurz nach den Gemächern der Königin gelangten die Gefährten in den Raum des 3m großen Dracheneis. Ehe sie sich noch näher mit dem Ei beschäftigen konnten, mußten sie erst mal mehrere Asaari-Priester bezwingen, die plötzlich aus einem Seitenraum auf sie eindrangen. Die Priester waren sehr gefährlich, denn sie verfügten über einen Kontrollzauber, mit dem sie prompt Flußwind in ihre Gewalt bekamen. Leider hatte der Krieger gerade sein Schwert verloren und mußte es erst aufheben, ehe er seinen Freunden den Garaus machen konnte - und diese Zeit nutzte Borthor-Bartl und stach mit seinem Dolch auf den Zauberer ein, der daraufhin die Kontrolle über Flußwind wieder verlor. Nach langem Hin und Her konnten die Freunde die vier Priester schließlich töten.

Sie wollten sich nun erst mal eine kurze Verschnaufpause gönnen und schickten Jemer los, Swan zur Verstärkung aus dem Basislager nachzuholen. Der Halbling eilte davon und kam später mit ihr heil wieder bei der Gruppe an. Nun, die Nacht war noch nicht vorbei: also weiter.

Ja, das riesige Ei. Es war von seltsamen Runen und düsteren Zeichen umgeben, die so bedrohlich und unheimlich wirkten, daß niemand es wagte, dieses Ei zu beschädigen. Wer wußte auch, welche Folgen das haben konnte! Auch Kerloas dachte nicht mehr an das Versprechen, das er den Sumpflingen gegeben hatte - ja, wer sollte auch ahnen, daß ausgerechnet hier das Ei eines Nachtdrachen ausgebrütet wurde?

In der Nähe fanden die Freunde die sechste Sonnenscheibe und nahmen sie mit (Borthor-

Bartl und Kerloas waren vorübergehend Steinstatuen, überlebten aber zum Glück die Umwandlung).

Der Weg zur siebten und letzten Sonnenscheibe brachte die Gruppe zunächst wieder zum Thronraum der Königin. Beim Näherkommen hörten sie, daß diesmal trotz der nächtlichen Stunde dort etwas los war, und die drei Halbling schlichen bis zu der offenstehenden Seitenpforte des Raums, um sich den Anblick der Königin zu gönnen.

Die Königin war empört. Vor ihrem Thron lag das fette Asaari-Männchen, das die Freunde bei ihrem Weg zum Ei erschlagen hatten. Zwei weitere fette Männchen und eine Reihe von Wachen standen im Thronsaal, und die Königin „ohrfeigte“ gerade zwei der Wachen. Anschließend nahmen die Wachen das tote Männchen und verließen den Raum, ehe sich auch die Königin und die restlichen Männchen zurückzogen.

Nun, die Freunde verstanden nicht, was die Königin sagte. Sie war sauer - diese dämlichen Eifersüchteleien zwischen den Priestern und Magiern ihres Staates mußten ein Ende haben. Es ging nicht an, daß jetzt sogar schon ihre Liebhaber in dieses Intrigenspiel hineingezogen (und abgemurkst) wurden. Sie hatte die Wachen nun angewiesen, künftig besser darauf zu achten, was die Priester und Magier anstellten (und sich vorgenommen, am nächsten Tag ein deutliches Wort mit deren Führern zu zischen). Der nächste Versager würde seinen Kopf verlieren!

Die Freunde schlichen vorsichtig weiter - keiner (nicht einmal Flußwind) hatte Lust, sich mit der Königin anzulegen. Schließlich fanden sie auch die letzte Sonnenscheibe - der gesuchte Schrein lag hinter einem Zauberlabor, das voll von seltsamen Spiegeln und laserartigen Lichtartefakten war. Die Eindringlinge hatten leider die Ordnung in diesem Labor so zerstört, daß es kurze Zeit später zu einer heftigen Explosion kam. Die Freunde eilten ins Basislager zurück.

Wenn das kein weiterer Beweis dafür war, was sich die dreisten Priester alles erlaubten!? Einfach ungeheuerlich, sich während der Nachtruhe der

Magier ins Lichtlabor zu schleichen, den Sonnenschrein zu schänden und dann das Labor in die Luft zu jagen. Ein Magier würde so etwas nie tun, das war doch klar! Die Königin sollte den Priestern die Arme abbeißen! Protest!

Am fünften Abend bereiteten sich die Freunde auf den Höhepunkt ihres Pyramidenbesuchs vor. Und wirklich - kaum hatten sie die sieben Sonnen im Portal eingesetzt, als sich dessen Flügel öffneten, und die Freunde betraten nun die Halle der Könige.

Aus der Dunkelheit, die die Halle der Könige mit ihrem erstickenden Griff umklammert hält, zeichnen sich scheinbar nur widerwillig die Schemen von sieben riesenhaften Thronen aus Stein ab. Sie gleichen in ihrem Aussehen versteinerten drachenähnlichen Untieren, die mit dem Fels der Wände unentrinnbar verwachsen sind und sich in verzweifelter Wut gegen die steinernen Fesseln stemmen.

Über ihren dunklen Häuptern hocken in blendendem Prunk aus silberglänzendem Schmuck, wallenden Stoffen und ikonensartigen Holzschnitzereien gehüllt die sieben Mumien vierarmiger Asazri-Krieger. Sie tragen goldene Rüstungen und Waffen von wahrhaft bizarrer Gestalt, die über und über mit zierenden Gravuren bedeckt sind.

Überschattet wird die allgegenwärtige Pracht von einem dichten Geflecht grauschwarzer nicht minder kunstvoller Spinnenweben und blaßgrünen Pilzwucherungen, um die herum häßliche, dunkle Flecken von einer abgesonderten Flüssigkeit entstanden sind. Dicke Staubschichten ersticken die einst schillernden Farben der Darstellungen an den Wänden und der Intarsienarbeiten in den Steinplatten, die den Boden bedecken. Zahllose Insekten haben in dem Staub der Jahrhunderte ein dichtes Netzwerk aus miteinander verwobenen Spuzen hinterlassen, das nicht minder kunstvoll anmutet als die verschlungenen Ornamente im Stein, die sie überlagern.

Unter einer losen Bodenplatte im Zentrum der Halle fanden die Freunde den gesuchten „Schlüssel“: eine handspannengroße weiße Pyramide. Zargos wollte sie herausnehmen, doch kaum hatte er sie berührt, verschwand

er spurlos! Da nun auch ein Asaari verwundert seinen Kopf durch das Portal streckte, fiel den Freunden der Entschluß leicht: hinterher! Sie berührten also alle die Pyramide und verschwanden.

In Yhrstrangons Pyramide

Der Transmitter hatte die Freunde getrennt und in verschiedenen Gängen der Pyramide des Zaubermeisters abgesetzt. Zargos verbrannte sich an einer Falle erstmal gehörig die Finger. Doch kurze Zeit standen die Freunde wieder vereint in einem großen gemütlich eingerichteten Wohnraum - und wurden von einer großen Schar von Yhrstrangons Hausdienern umringt, kleinen Kerlchen, die in einer magischen Starre nur auf die Ankunft von Besuchern (oder des Hausherrn) gewartet hatten, und nun alles taten, um die Freunde zufriedenzustellen: die Freunde sollten es sich bequem machen, der Meister wäre bald zurück, jaja, bald, bestimmt nur ein kleines Weilchen, nicht wahr, jaja.

Da die Vorratskammer der Pyramide wirklich mit köstlichen Speisen gefüllt war, die Kissen sehr angenehm weich waren und sogar ein luxuriöses Bad zur Verfügung stand, nahmen die Freunde die Einladung der Diener sehr gerne an und ruhten sich einen Tag lang aus.

Dann war aber der Meister immer noch nicht da - und die Gefährten beschlossen, selbst etwas zu tun. Sie überhörten die ausdrücklichen Warnungen der Diener, das obere Stockwerk ohne den Meister zu betreten, und alarmierten so den Wächter des Zaubermeisters.

Am oberen Ende beginnt ein schmaler Gang, der sich in der Dunkelheit verliert. Spinnweben hängen in der Luft, und die wiedererwachende Stille macht sich unangenehm bemerkbar. An den Wänden hängen mottenzerfressene Teppiche aus schwarzem Samt. Die ehemals silbernen Stickereien auf ihnen sind matt und stumpf.

An der Stelle, wo der Gang einen scharfen Knick nach links macht, liegt am Boden in der Ecke zusammengekauert die Gestalt eines toten Menschen. Er besaß eine mächtige Statur und trug kostbare, weinrote Gewänder. Aber nun liegt eine dicke Schicht Staub über ihm, und Spinnweben hüllen den Leib in ein zweites, fremdartiges Gewand, das die Konturen des Körpers miteinander verschmelzen läßt.

Im Abstand von drei Metern zur leblosen Gestalt ist zu erkennen, daß sie wohl keines natürlichen Todes gestorben ist, denn die vom Staub bedeckte Haut ist dunkel und völlig vernarbt, so als sei der Mensch einer geheimnisvollen, magischen Seuche zum Opfer gefallen.

Wenige Partikel der geschwärzten Haut lösen sich und fallen zu Boden. Es ist ein dunkler, feinkörniger Staub. Ein unmerklicher Luftzug trifft auf die Spinnweben und läßt sie erzittern. Etwas Staub rieselt zu Boden. Darunter wird die entstellte Haut des Toten deutlicher sichtbar - es ist Rost.

Langsam - unendlich langsam - hebt die zusammengesunkene Gestalt ihr gesichtsloses Haupt, und eine Stimme, deren Klang verzät, daß sie lange Zeit geschwiegen hat, ist nur sehr schwach zu vernehmen: "Meister - Meister, seid Ihr es....?"

Der Automat hatte einen Metallkörper und einen eindeutigen Auftrag: „IDENTIFICATION? NEGATIVE! THEN: KILL!!“ Die Freunde ließen sich auf einen Nahkampf mit ihm ein, und mit Bestürzung mußten die Götter des Schicksals zusehen, wie sich die Gefährten, einer nach dem anderen, von ihrem Gegner niederhauen ließen. Hatten sie den Verstand verloren? Hatten zuviele Kämpfe mit den Asaari ihre Selbsteinschätzung verfälscht? Als schließlich auch die bewährte Kampfmaschine Flußwind mit einem durch einen Fausthieb gelähmten Bein zusammenbrach, sah es wirklich schlecht für die Zukunft der Freunde aus. Und nun bekam auch Zargos noch einen kräftigen Hieb in die Fresse, also, das war dann das Ende - doch

halt: der fürchterliche Schlag hatte auch eine heilsame Wirkung beim Elfen gezeigt, denn ihm fiel plötzlich ein, daß er ja auch zaubern konnte! Und siehe da - sein *Elfenfeuer* brachte die magischen Schaltkreise des Roboters tatsächlich durcheinander, und der Automat wurde zerstört.

Nach einer langen Ruhepause wagten sich die Freunde erneut in das obere Stockwerk und experimentierten dort mit einigen Artefakten des Zaubermeisters. Leider studierten sie nicht in Ruhe das große Zauberbuch Yhrstrangons, denn dann hätten sie rechtzeitig den Hinweis auf das Feuerelementarwesen bekommen, das die Bücherei des Zauberers bewachte. So war es leider zu spät für die Bücher - bis die Freunde in der Bücherei standen, brannten die kostbaren Werke alle schon lichterloh. Nur gut, daß die Pyramide ein massiver Steinbau war, sonst wären auch die übrigen Räume abgefackelt.

Mehr und mehr fragten sich die Freunde, was sie hier eigentlich taten. Sie sollten ja eigentlich nur den Schlüssel zu Mumpitz bringen. Wie sollten sie das tun? Wie kamen sie überhaupt aus der Pyramide heraus, die man offensichtlich nur über die Transmitter betreten konnte? Die Hausgeister meinten, Besucher Yhrstrangons hätten sich einfach auf die Transmitter gestellt und an Abschied gedacht, und schon wären sie verschwunden.

Borthor-Bartl riskierte schließlich einen Versuch. Der Halbling war schon den ganzen Tag tieftraurig gewesen, denn er hatte als einziger beim Aufbruch im Basislager eine nicht unerhebliche Anzahl von Wertsachen zurückgelassen, die er eigentlich später bei der Rückfahrt zum Floßvolk wieder mitnehmen wollte, und er rechnete nicht mehr damit, sie jetzt noch zurückzubekommen. Er war umso freudiger überrascht, als er tatsächlich wieder in der Halle der Könige auftauchte. Nein, nicht wegen der beiden gehäuteten Sklaven, die sie auch im Basislager zurückgelassen hatten. Nein, nicht wegen der sieben meditierenden Asaari-Priester, die im Kreis um ihn und die

Schlüsselpyramide herumhockten. Nein, nicht wegen der sieben weiteren Asaari-Priester, die bei seinem plötzlichen Auftauchen erstmal vorsichtig abwarteten, was er als nächstes tun würde. Ja, wegen seiner Siebensachen, die zusammen mit den anderen Habseligkeiten seiner Kameraden (und den beiden Leichen) innerhalb des Kreises der Priester und ganz in seiner Reichweite lagen! Trotzdem wollte der Halbling nicht lange warten, was die Asaari mit ihm vorhatten, berührte den Schlüssel und versetzte sich wieder zu seinen Freunden zurück.

Die Priester der Asaari hatten ja vor ein paar Tagen bemerkt, daß ein paar Menschen in die Halle der Könige eingedrungen waren. Sogleich erinnerten sie sich an die Überlieferung aus alten Tagen, als Yhrstrangon, der Zaubermeister, zum ersten Mal die Asaari besucht hatte. War nicht auch er damals aus dem Nichts aufgetaucht? Und hatten nicht bald die Magier des Staates diesen Menschen für sich gewonnen, und viele interessante Dinge von ihm gelernt? Yhrstrangon hatte zwar im Austausch für die Essenz des Ewigen Lebens, für die selbstverständlich die Priester zuständig waren, eine mächtige Wesenheit herbeibeschworen (den „Großen Wurm“), aber hätte er nicht noch viel mehr für die Priester tun können, wenn sie ihn bei seiner Ankunft richtig empfangen hätten?

Diesmal wollten sie es also richtig machen. Sie schmückten die Halle der Könige und wechselten sich Tag und Nacht im Empfangskomitee ab. Natürlich informierten sie nicht die Königin, sonst würden die Magier sich auch gleich wieder einmischen. So richtig aufgeregt wurden sie, als ihnen die Verbindung zu einem alten Orakel klar wurde, das ihnen angekündigt hatte, daß eine Gruppe von sieben Menschen (darunter zwei Halblinge, ein Zwerg und ein Elf) ihnen dereinst neues Wissen „erschließen“ würde. Obwohl sich das Orakel, wie üblich, über Details ausschwig, gab es ein paar deutliche Hinweise. Erst würden sie die Schreine der Sonnenkönige öffnen, dann zu einem geheimen Ort des Wissens aufsteigen und schließlich in voller Pracht und Größe wiederkehren. Und sie würden ihr Basislager in einer der Nebenpyramiden aufschlagen...

Von diesen glücklichen Umständen wußten die Freunde freilich nichts. Erst Sirena, dann Kerloas, wagten nun auch einen Trip ins Heiligtum. Jetzt waren noch 14 weitere Asaari hinzugekommen. Bevor er die Chance verspielte, versetzte sich Borthor-Bartl erneut

ins Heiligtum und nahm unter den Blicken der Asaari, die ihn nicht daran hinderten, seine Sachen an sich, bevor er sich wieder zurückbeamtete.

Die Freunde legte noch einmal eine schöpferische Pause ein. Flußwind wollte unbedingt das Liebesspiel mit der Bettgenossin Yhrstrangons, einer bildhübschen Dämonin, ausprobieren. Mit einer magischen Maske des Zaubermeisters, die sein Aussehen ungemein verbesserte, gelang es ihm tatsächlich, das Interesse der Dämonin zu erwecken, die ihn sogleich in einem knapp sitzenden durchsichtigen Gewand auf einem riesigen rosafarbenen herzförmigen Bett erwartete. Flußwind stolzierte begeistert zu seiner „Partnerin“. Szenenwechsel. Stunden später. Hohnlachend schob die Dämonin, nun in valianischer Heilerinnentracht, den sichtlich erschöpften Flußwind im Rollstuhl aus ihrem magischen Bereich. Aber dem Krieger machte das nichts aus - wer hatte schon mal eine Liebesnacht mit einer Dämonin verbracht?

Die Ratlosigkeit der Freunde nahm zu. Schließlich versetzten sich alle gleichzeitig zurück in die Halle der Könige. Die Asaari warteten ab, was die sieben Fremden nun tun würden. Sieben? Moment - das waren ja acht! Ein Halbling war zuviel! Oder war ihre Auslegung der alten Schrift falsch gewesen?

Flußwind trug noch immer das Amulett von Mumpitz und erhielt einen „magischen Anruf“, kaum daß er die Halle betreten hatte. Sie sollten eine Nachricht an ihn schicken, da er ihre Koordinaten verloren hätte! Nun fielen ihnen wieder die sechs magischen Perlen ein, die ihnen Mumpitz mitgegeben hatte, damit sie den Schlüssel an ihn zurückschicken konnten, wenn sie ihn gefunden hatten. Sie legten also eine Nachricht an Mumpitz in den durch die Perlen gebildeten Transmitter - die Asaari sahen andächtig ihren Vorkehrungen zu (das waren also wirklich mächtige Magier, Klasse). Und erhielten sofort Antwort: sie sollten einen großen Perlenkreis auslegen,

die Schlüsselpyramide vom Boden lösen und dann von innen gleichzeitig alle Perlen zerschlagen - so würden sie alle zu ihm nach Hause zurückkehren können. Gesagt - getan. Und vor den Augen der staunenden Asaari verschwanden die Freunde zurück nach Candranor.

Ende gut, alles gut. Mumpitz war zwar etwas traurig, daß die Bücherei des Zaubermeisters in Flammen aufgegangen war, aber das gerettete Zauberbuch gab viele interessante Tips & Tricks für Zauberexperten, deren Auswertung Jahre erfordern würde. Er zahlte also nicht nur die großzügige Belohnung (die Freunde schwammen in Gold, denn ihre Schätze aus Bekal-Burudos durften sie ja auch behalten - und dabei hatten sie nur die wertvollsten Sachen mitnehmen können), sondern analysierte alle magischen Artefakte und sorgte dank seiner weitreichenden Beziehungen für passende Lehrmeister. Und natürlich waren sie in seinem Turm jederzeit als seine Gäste willkommen (wenn auch seine Wichtel stöhnten). Joschi war übrigens vor einigen Wochen aus Candranor abgereist - naja, den drückte wohl das schlechte Gewissen, nicht wahr?

Nach diesem langen Abenteuer hatten die Freunde richtig Lust auf erholsame Ferien. So mancher dachte auch schon ein wenig an seinen „Ruhestand“ - mit den erworbenen Fertigkeiten und dem kleinen Vermögen ließ sich vielleicht etwas Besseres anfangen als Kopf und Kragen in Dungeons zu riskieren, oder!?