

B.27 Die Haut des Bruders

Alexander Huiskes, MIDGARD-Abenteuer, Pegasus 1997

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Frühjahr in Geltin

Der moravische Winter war in diesem Jahr außergewöhnlich mild und trocken. Ohne Schwierigkeiten erreichten die Freunde Geltin, immer noch betrübt ob ihres Misserfolgs in Slamohrad. Die Aussicht, demnächst wieder Niriel zu treffen, den arroganten Diener Mizquitotls, besserte ihre Laune freilich auch nicht. Immerhin kehrte MuShu zurück zu seinem Herrn, und es war auch schön, ihre Freundin Calyna wieder zu sehen, der das verschlafene Nest Slamohrad ja schon längst auf die Nerven gegangen war.

Es gab aufregende Neuigkeiten. Schon auf ihrem Weg nach Geltin hatten die Freunde von ihren Wirtsleuten von dem schröcklichen Drachen gehört, der regelmäßig die Wagen zwischen Warogast und Geltin überfallen würde. Lag es an ihren Geschichten, oder waren es Nachwirkungen der Träumereien in Slamohrad, jedenfalls begann Murad zu träumen.

Du bist gerade eingeschlafen, da erwachst du auch schon wieder. Es ist kühl geworden, Rauhreif überzieht die Landschaft. Unter dir ist feuchtes Moos, über dir der Mond, hell, rund und leuchtend, obwohl Ljosdag doch schon seit fünf Nächten vorüber ist. Dunkle Wolken jagen über den Himmel. Verwirrt blickst du um dich: Deine Gefährten sind verschwunden, die vertraute Umgebung ist einem dunklen Wald gewichen.

Da tritt ein weißer Wolf aus dem Unterholz, aber es ist mehr ein Gleiten als wirkliches Gehen. Hexenlichter tanzen zwischen den Bäumen, und hinter dem Wolf erscheint ein weiterer, aber ungleich größerer Wolf, von dem eine eisige Kälte auszugehen scheint. Tapfer kämpfst du deine Furcht nieder - sie sind wohl nicht gekommen, um dir etwas anzutun. Noch während du die weißen Wölfe anstarrst, breitet sich plötzlich auf dem Pelz des kleineren ein dunkler feuchter Fleck aus, das Fell wird stumpf, der Blick verschleiert sich. Dann greift der unheimliche Prozess auch auf den großen Wolf über. Scharen von großen, seltsam aussehenden Raben stürzen aus den Bäumen, die plötzlich wie

makabre hölzerne Grabsteine wirken. Im Flug ist es, als packe sie eine unsichtbare, riesige Hand und zerquetsche sie. Und all dies geschieht in gespenstischer Lautlosigkeit.

Dann ist da nichts mehr, ein Nichts wie ein gähnender, hungriger Schlund. In einem Wirbel aus Farben siehst du durchscheinende Gestalten heranströmen und hineinfallen mit schreckverzerrten Gesichtern. Und der Mond verwandelt sich, wird zu einem riesigen, silbrigen Auge mit einer Pupille aus schwarzem Kristall - und sieht dich an! Das Gefühl von drohender Gefahr wird so stark, dass du schreien, dass du davonlaufen möchtest ...

... und in diesem Moment fährst du schweißgebadet von deinem Lager hoch. Alles nur ein Traum. - Oder?

MuShu war von diesen Drachengeschichten sehr beunruhigt ("Ein GROSSER Drache, sagt ihr, ein GROSSER SCHWARZER Drache, sagt ihr?"). Der Kleine war ungewöhnlich ruhig, und ungewöhnlich nachdenklich.

Calyna hatte in Geltin schon allerlei über den Drachen herausgefunden:

Vor ein paar Monaten erreichte der schwarze Drache den Karmodin und begann damit, seine Herrschaft zu errichten. Allem Anschein nach unterwarfen sich ihm die Naturgeister umgehend, und von den Schmiedemeistern wagte sich keiner an das Ungeheuer heran. Die Zustände wurden so schlimm, dass die Bewohner der umliegenden Ortschaften in die Städte flohen und die Nachricht von der Ankunft des schwarzen Drachen verbreiteten. Seitdem dringt aus dem Herzen des Karmodin keine Nachricht mehr durch. Was viele Leute außerdem beunruhigt, sind die seit einigen Wochen aufgetauchten **Flederkröten**.

In Moravod kann man dieser Tage überall auf echsenhafte Statuetten treffen, die auf Dachfirsten, über Türen, in dunklen Nischen usw. sitzen. Von den Moraven werden sie aufgrund ihres Äußeren schlicht Flederkröten genannt. Jede dieser Statuetten ist etwa 50 cm groß und stellt eine auf den Hinterbeinen hockende oder auf allen Vieren kauernde drachenartige Gestalt dar. Die Flederkröten tauchen völlig unvorhersehbar wie aus dem Nichts gezaubert auf.

Niemand kann sagen, woher sie kommen oder wie lange sie bleiben. Einige Moraven denken, es seien neue Ausprägungen der Naturgeister, andere glauben an eine Heimsuchung finsterner Geister, und viele sind der Ansicht, die Flederkröten hingen auf irgendeine Weise mit dem schwarzen Drachen zusammen.

Merkwürdig! OhMeiShe hielt nichts von langen Überlegungen und drosch auf eine der Flederkröten an einem Nachbarhaus ein, erreichte aber nur, dass er mit dem Hausbewohner Ärger bekam, dem es gar nicht gefiel, dass jemand mit aller Gewalt seine Hauswand bearbeitete.

Ehe die Freunde noch weitere Forschungen anstellten, gab es ein unerwartetes freudiges Wiedersehen, denn ihnen lief Lindorie, die Elbin, über den Weg, die sie seit einigen Jahren nicht mehr gesehen hatten. Die Bardin hatte sich zur Aufgabe gemacht, die dunklen Sprachen zu studieren und Hinweise auf den Ursprung aller Elbenrassen Midgards zu sammeln. Jetzt hatte sie vom Lernen aber die Nase voll und war, einer dunklen Vorahnung folgend, versuchsweise in die alte Stammkneipe der Freunde in Geltin gekommen. Gern würde sie sich mit ihnen ins nächste Abenteuer stürzen! Hippodora dagegen beschloss, dass ihr eine geistige Auffrischung gut tun würde, und suchte Unterricht bei einem Gelehrten.

Den Freunden war klar, hier wartete eine neue Aufgabe auf sie, die Vernichtung des Schwarzen Drachens! Nur – umsonst würden sie das nicht machen, sie wollten schon einen ordentlichen Auftrag und eine angemessenen fürstliche Belohnung. Fürstlich? Ja freilich, das war das Stichwort, schließlich regierte in Geltin der Großfürst Wladimir VII., der Herrscher von Moravod, und er war genau der richtige Auftraggeber für ihren Einsatz.

Nur zu dumm, dass der Fürst kein Lust hatte, die Abenteurer zu sprechen, so hartnäckig sie das auch versuchten. Sie schafften es immerhin, mit dem Berater des Fürsten zu sprechen, dem verschlagenen Hexer Dureg Apramjene, der ihr Angebot, gegen eine angemessene Belohnung den Drachen zu

erschlagen, kühl zurückwies – es gäbe sicher noch andere Recken, und der Fürst hätte schon seine Pläne, wie gegen den Drachen vorzugehen wäre.

Diesem Fürsten würden sie es schon noch zeigen! Die Freunde beschlossen, ein Gerücht in Umlauf zu bringen, dass die Obrigkeit einfach tatenlos zusehen würde, wie der Drache den Straßenverkehr ordnungswidrig behindern und friedliche Steuerzahler auffressen würde – das musste ein Ende haben, der Fürst sollte ein paar Helden in den Karmodin schicken, damit sie dem Biest den Garaus machen würden. Vielleicht half ihre Aktion, vielleicht handelten sie sowieso im fürstlichen Sinn, jedenfalls verkündeten zwei Tage später Ausrufer und Anschlagtafeln:

Hiermit verkünden Wir, Wladimir VII., Welikjas von Geltin und Moravod, dass Uns sehr daran gelegen ist, die große und fürchterliche Gefahr des Drachen ausgeschaltet zu sehen. Für die Beseitigung des Untieres setzen Wir eine erhebliche Summe Geldes aus, die aus Gründen der Verhältnismäßigkeit und staatsmännischen Vernunft das Maß von 50.000 GS jedoch nicht überschreiten wird.

Tatsächlich sah man verschiedene Gruppen von "Drachentöttern", die in den folgenden Tagen in den Karmodin aufbrachen. Die Freunde wollten zunächst noch mehr Informationen sammeln – außerdem mussten sie ja auch noch auf Niriel warten.

Calyna hatte bereits die Herberge in Geltin herausgebracht, in der einige Flüchtlinge aus Schenila untergebracht waren, und so trafen die Abenteurer wieder auf die ihnen bekannten Dorfvorsteher, Shavasz und Srilasha, die ihnen von den Tagen vor ihrer Flucht vor dem Drachen interessante Dinge erzählten.

Seit ein paar Monden waren die Haus- und Dorfgeister zunehmend stiller geworden. Auch von den Naturgeistern ließ sich keiner mehr sehen. Schließlich baten die Domovoj sie, das Dorf zu

verlassen, "denn der schwarze Wurm der schwarzen Wälder ist gekommen und herrscht von nun an bis in alle Ewigkeit über dieses Land und seine Geschöpfe. Und er fordert von euch das alte Wolfsfell."

Die beiden erzählten ihren Besuchern, dass sich seit ihrem letzten Besuch in Schenila viel verändert hatte. Ljubana war wieder endgültig zur Weißen Fähe geworden und aus Srilashas Körper gewichen. Sie hatte Srilasha gebeten, das alte Fell, das von ihrem früheren Liebhaber Huiocotl stammte, wie früher in der Hütte des Dorfvorstehers aufzuhängen. Alles wäre gut gegangen, bis vor etwa zwei Monden das Fell plötzlich wie von Geisterhand verschwunden und seither nicht mehr aufgetaucht war. Man hätte zwar gesucht, aber vergeblich.

Dann war der Drache gekommen, und jeder Gedanke an das Fell wurde zunächst einmal zweitrangig - bis zur Warnung der Domovoj. Das Fell war weg - und niemand glaubte ernsthaft daran, dass das etwas mit dem Besuch einer Gruppe Abanzzi, des fahrenden Volkes, zu tun haben könnte. Woher sollten sie schon von diesem Fell wissen, und was sollten sie auch ausgerechnet daran finden?

Srilasha bat die Gefährten, dass sie ihr Huiocotls Pelz wiederbeschafften, da sie sich nach wie vor mit Ljubana stark verbunden fühlte. Außerdem spielte sie mit dem Gedanken, das Fell dem Drachen zu geben, sofern die Weiße Fähe ihr Einverständnis signalisierte, um damit den Schatten aus dem Karmodin zu vertreiben.

Srilasha wusste außerdem, wo der Rest des Dorfs untergetaucht war. Ihre Hinweise führten die Freunde zum Dorfchronisten Bulja, der ihnen erst eine sehr übertriebene Geschichte von seiner heldenhaften Begegnung mit dem Schwarzen Drachen am Tiefen See erzählte, die seine Frau dann richtig stellte. Interessanter waren die Geschichten, die Bulja über den Tiefen See selbst wusste, der früher Nöckmeer hieß, weil in seiner Tiefe angeblich ein Nöck hauste, ein mächtiges uraltes Elementarwesen, das angeblich gern den Nixen beim Tanzen zusehen würde - aber wer würde das nicht auch wollen?

Hmm - die Freunde brauchten mehr wissenschaftliche Erkenntnisse. Die Leseratten (Calyna, Gundar, Lindorie und

Murad) besuchten von nun täglich das "Institut für Gelehrsamkeit" und schmökerten sich durch die umfangreiche Literatur, während der Rest (Coiree, OhMeiShe und Vasaron) die Kneipen Geltins unsicher machte und sich "beim Volk" umhörte.

In der Bibliothek fanden sich zahlreiche Schmöcker, die sich mit Drachen im Allgemeinen und den Schwarzen Drachen im Besonderen beschäftigten, die angeblich die ältesten und mächtigsten Kreaturen dieser Spezies und extrem selten waren. In Nahuatlan wurde 50 nL ein Schwarzer Drache getötet, 100 Jahre vorher wurde einer in Medjis gesichtet, und 1580 nL einer über dem Meer der Fünf Winde. Im Karmodin hauste einst - nach der Herrschaft des Eisteufels - ebenfalls ein schwarzer Drache, der von "moravischen Schmiedemeistern" 750 nL aus dem Wald vertrieben worden war. Diese Schmiedemeister hätten den geheimen Namen des Drachen in Erfahrung bringen und ihn dadurch zum Verschwinden zwingen können. Zur Sicherheit aller späteren Generationen hätten sie den Namen verschlüsselt und verborgen, damit er für Zeiten der Not bewahrt wäre, aber nicht grundlos jeder durch die Kenntnis des Namens Macht über den Drachen erhalten könnte.

Srilasha kannte sogar eine neue Schmiedemeisterin! Sie hieß Nerjilka, lebte damals im Nachbardörfchen Nosgwordnow bei ihren Eltern, den Dorfschmieden, und war, als der Zauberwald Karmodin vor ein paar Jahren zurückgekehrt war, von den Hausgeistern der Schmiede und befreundeten Naturwesen als geeignete Anwärtlerin auf die Geheimnisse der einstigen moravischen Schmiedekunst auserkoren worden.

Prima, jetzt hatten die Freunde also schon eine Spur.

Eines Abends erhielten sie in ihrem Quartier Besuch von gleich zwei Auftraggebern, die kurz nacheinander eintrafen. Erst kam Dureg Apramjene, dann folgte Myxxel Ban'Dor, der weißbärtige und leicht verwirrte Hofmagier

des Großfürsten, die beide an einer echten Schuppe des schwarzen Drachens interessiert waren und dafür 5000 (Dureg) bzw. 6000 (Myxxel) GS boten. Na bitte, jetzt hatten die Helden also auch einen Auftrag!

Auch die Kneipenbummler hatten etwas zu berichten. Sie beobachteten nämlich einen Mann in schwarzer Kutte, an den sich Ilmor Vasaron erinnern konnte (dieser Mann hatte ihnen damals [s. *B.22, Weißer Wolf und Seelenfresser*] beim Zirkel der Element zugesehen). Er unterhielt sich mit einem dicken älteren Herrn mit metallischblauem Bart und Haaren (ein Spinner, der sich seine Haare nach Art der alten Seemeister färben ließ?), lehnte offensichtlich etwas entschieden ab, nahm aber doch von jenem einen geflügelten Magierstab an. Während OhMeiShe untätig in der Kneipe auf seine beiden Freunde wartete, verfolgten diese die beiden Männer und kamen kurze Zeit später ohne Ergebnisse zu ihm zurück – der Blauhaarige war in eine schmale Seitengasse gelaufen und Coiree sah nur noch, wie er ein paar Gesten vollführte und sich daraufhin in Luft auflöste, und der mit der schwarzen Kutte zeichnete auf einem unbelebten kleinen Platz plötzlich einen blauen senkrechten "Riss" in die Luft, öffnete ihn einen Spalt, trat hindurch und verschwand ebenfalls spurlos, damit war auch für Vasaron die Verfolgung vorbei.

Mittlerweile formierten sich fast täglich neue Gruppen, die unter großem Hallo in den Karmodin zogen, dem schrecklichen Drachen entgegen, viele von ihnen von den guten Wünschen und mit diversen "Wässerchen" gefüllten Krügen der (noch) gutgläubigen Bevölkerung begleitet. OhMeiShe wurde aufgefordert, sich der Truppe der bekannten Schamanin Sollveig anzuschließen, die an diesem Tag in einer Wirtschaft alle kräftig gebauten tapferen Männer Geltins eingeladen hatte, auf dass die Besten Teil ihrer Elite-Einsatztruppe würden, die nur eine Aufgabe hätten, sie sicher bis zum Drachen selbst zu führen – um den Rest würde sie sich dann schon kümmern! OhMeiShe war ihr viel zu

vorlaut – und besonders viele Muskeln hatte er ja auch nicht zu bieten. Unter dem höhnischem Grinsen einiger bereits angeheuerter Kraftbolzen musste der KanThai die Absage hinnehmen. Er war enttäuscht – die Geschichten Calynas über Sollveig hatten in ihm die Vorstellung einer in sich gekehrten bescheidenen Schamanin erzeugt, diese Frau aber war prahlerisch und aufdringlich, sehr merkwürdig, ganz und gar nicht sein Geschmack!

Als MuShu merkte, dass seine Freunde ernsthaft vorhatten, sich mit einem Schwarzen Drachen anzulegen, verabschiedete er sich erneut von seinem Meister. So leid es ihm tun würde, aber sein armseliges Gedächtnis hätte ihn leider im Stich gelassen und er hätte einen wichtigen Termin im Wolkenministerium beinahe übersehen, den er einfach wahrnehmen müsste. Er würde so schnell wie möglich wieder zurück kommen, klar – übrigens, wie lange würden sie wohl brauchen, bis sie mit dieser Schwarzer-Drache-Sache fertig wären?

Intermezzo

Niriel kam endlich in Geltin an. Arrogant wie eh und je, hörte sich der Elb mehr oder weniger gelangweilt den geforderten Bericht der Freunde über ihre Erlebnisse in Slamohrad an, den man mit den Worten zusammenfassen konnte: "Der zauberkundige geheimnisvolle Smaskrifter hält die Stadt Slamohrad in einer Zeitblase gefangen, aber im Traum kann man ihn heraufordern und vermutlich auch besiegen, wenn man sich nicht übertölpeln lässt."

Niriel teilte den Freunden mit, dass sein Meister mit ihrer Arbeit zufrieden wäre und dieses Geas also hiermit erfüllt wäre. Für die zweite Aufgabe würde er Ilmor Vasaraon und Gundar (und freilich auch den abwesenden Shui) rechtzeitig wissen lassen, wann es soweit wäre. Mizquitotl hätte jetzt andere Dinge zu tun. Zum Zeichen seiner Zufriedenheit hätte ihm sein Meister aufgetragen, ihnen ein paar kleine Amulette

auszuhändigen. Die Freunde nahmen sie hocheifrig an, und Niriel verabschiedete sich.

Mizquitotl musste nach seinem vermeintlichen Sieg über den Seelenwolf feststellen, dass er jenen nur vorübergehend besiegt und statt einer genussvollen Herrschaft alle Hände voll zu tun hatte, sich gegen das verschlagene Rabenvolk *und* den dank Ljubanas Liebe wieder stärker werdenden Wolf zu behaupten. Ljubana hatte nämlich Srilashas Körper endgültig verlassen und streifte nun mit dem Seelenwolf durch die moravischen Wälder.

Da gab es viel zu tun für den Erzmagier, der spürte, dass zusätzlich das Erwachen eines weiteren Zauberwalds namens "Kalwenkor" bevorstand, eine Ablenkung, die er nun wirklich nicht brauchen konnte! Mizquitotl schickte deshalb seine neue Einsatztruppe nach Slamohrad, um dort nach dem Rechten zu sehen – und hoffentlich das Schlimmste zu verhindern. Er war SEHR zufrieden mit dem Ergebnis, denn irgendwie hatten "seine Leute" in der vorhergesagten schicksalhaften Stunde das mögliche Erwachen unbestimmter heiliger Hainkräfte zu voller Stärke vereitelt, und der dort vermutete Zauberwald war jedenfalls nicht zu einem weiteren starken Element im Machtpoker um Moravod geworden.

Abanzzi

Endlich war es soweit, die Freunde hatten ihre Ausrüstung gepackt, und zusammen mit etlichen anderen Heldengruppen brachen sie in den Karmodin auf. Ihr erstes Ziel war natürlich Schmiedemeisterin Nerjilka, bei der sie hofften, neue Erkenntnisse über ihren Gegner, den Schwarzen Drachen, zu gewinnen.

Kurz hinter Bjotme erreichten die Freunde am späten Nachmittag ein Lager der auch in Moravod umherziehenden Zigeuner, die man hier "Abanzzi" nannte.

Aus der Ferne dringt eine traurige, schluchzende Musik an eure Ohren. Allmählich kommt ein merkwürdig kehliger Gesang dazu, dann ein hämmernder, aufpeitschender Rhythmus, und die Musik wird schneller und schneller. Als ihr näherkommt, könnt ihr einen kleinen Wagenzug erkennen: Buntbemalte Wagen mit struppigen kleinen Ponies und buntgeschmückten, dunkelhäutigen Männern und Frauen, die um ein Lagerfeuer herum sitzen. Fleisch brutzelt am Spieß, zischend tropft das Fett ins Feuer. Alkohol macht die Runde. Dann wird

die Aufschrift auf einem der Wagen deutlich: „*Abanzzi des Hasses*“. Aber die Menschen erscheinen friedlich und freundlich.

Natürlich lud Ghirlandaio, der Sprecher der Abanzzi des Hasses (diesen Namen hatte man "schon immer") die Freunde zum Bleiben ein, die dieses Angebot sehr gern annahmen. Die Abanzzi waren alle sehr nett und sehr locker. Sie kannten auch keine Furcht vor dem Drachen und wollten vor allem den schönen Wald in diesem ungewöhnlich trockenen und warmen Frühjahr genießen.

Am späten Abend trugen alle Lieder und Gedichte vor. Bei einem davon horchten die Freunde auf – und die alte Cassandra gab ihnen ein paar Erklärungen dazu:

*Ein Falke aus Rubin,
Ein Hecht aus Smaragd,
Ein Bär aus Gold,
Den Tieren hold,
Kein Mensch, der euch jagt,
Tierherrn des Karmodin.*

Der Karmodin ist ein alter Wald und voller Magie. Die moravischen Naturgeister haben hier ebenso ihren Ursprung wie das Rabenvolk und der Seelenwolf. Unter den Naturgeistern sind es die Moosweibchen, die mit scharfem und dennoch nachsichtigem Blick über die anderen wachen. Über den Kiae, dem Rabenvolk, steht deren Hoher Rat.

Über die Tiere des Karmodin herrschen die drei Tierherren, einzigartige Wesen, die ganz aus Edelsteinen bestehen sollen: Der Rubinfalke gebietet über die Vögel, der Bernsteinbär über die Säugetiere und der Smaragdhecht über die Wasserbewohner. Allein die Wölfe des Waldes bilden eine Ausnahme, denn sie gehorchen dem geheimnisumwitterten Wolfsmeister, der sich ein Heer grauenhafter, schwarzer Bestien hält, die mit menschlichen Zungen zu sprechen vermögen und schon so manchen Wanderer in den Tod gelockt haben, aber andererseits auch mit aller Wildheit gegen die Wölfe des Schattens und andere Gefährten des Zwielflichts - Schwarzalben, Dunkelzwerge, Orcs und auch Vampire - vorgehen und dadurch viele Leben gerettet haben.

Es heißt, wer die Moosweibchen und die Tierherren kontrolliere, habe auch die Herrschaft über alle Kreaturen des Zauberwaldes. Ob dies stimmt, hat indessen bis heute keiner herausgefunden, ebensowenig, ob das Gerücht über einen vierten

verlorenen Tierherrn, den Tierherrn des Onyx, der Wahrheit entspricht. Bekannt ist lediglich, dass die drei anderen Geschöpfe des Lichtes sind, die am mächtigsten sind, wenn das Sonnenlicht ihre Körper durchflutet.

Nerjilka

Tags darauf verabschiedeten sie sich von den Abanzzis und erreichten gegen Mittag die Behausung der Schmiedemeisterin.

Schon von weitem ist der Geruch von Feuer auszumachen, der von der Waldschmiede ausgeht. Kurz darauf ist Härnmern zu hören und das Fauchen eines Blasebalgs, dazwischen die keckernden Rufe von Eichhörnchen und Hähem, und immer wieder die Stimme einer Frau. Bald darauf öffnet sich der Forst zu einer Lichtung, die von meterdicken alten Bäumen umstanden wird. Direkt vor euch befindet sich ein großer schwarzer Brandfleck auf dem Boden, die Bäume längs des Weges zeigen deutlich Brand- und Rußspuren.

Ansonsten ist die Lichtung geradezu idyllisch: Die gewaltigen alten Baumkronen bilden beinahe so etwas wie ein natürliches Dach, das weit in die Lichtung hineinragt. Am gegenüberliegenden Ende steht ein Haus, das sich förmlich an die Baumstämme anzulehnen scheint, davor sitzt auf einer Bank ein Elf. In der Mitte der Lichtung befindet sich ein großer, sauber gefegter Platz mit einem Brunnen, einer Esse und einem Amboss sowie allerlei anderen Gerätschaften, die einen Schmied auszeichnen. Zischend steigt weißer Dampf auf, als eine hübsche blonde Frau einen knapp meterlangen Eisenstab in einen bereitstehenden Holzbottich mit Wasser steckt. Die Frau nickt euch knapp zu und winkt euch heran.

Nerjilka hatte die meiste Zeit irgendwo in den Wäldern oder den geheimen Erzstollen der "echten" und der Anderswelt verbracht und lebte seit gut einem Jahr in dieser teilweise von den Naturgeistern, teilweise von ihrer Familie aufgebauten Waldschmiede. Seit sechs Monden hatte sie sogar einen elbischen Lehrling. Sie war aber noch lange keine vollständige Meisterin und ging immer wieder auf lange Ausflüge in die Anderswelt.

Diese Ausflüge waren ihr verwehrt, seit sich der Drache im Karmodin niedergelassen hatte. Schlimmer noch, der Drache hat sie vor etwa einem Mond besucht und ihr

verboten, sich unter das moravische Volk zu mischen, wenn ihr das Leben der Krosnyate und anderer Naturwesen etw. bedeutete. Er hätte sie bestimmt gern geröstet, aber als angehende Schmiedemeisterin verfügte sie schon über ein paar besondere Kräfte, und Resistenz gegen Drachenfeuer gehörte dazu.

Der Grund für das Verhalten des Drachen schien ihr offensichtlich, nachdem sie sich ausgiebig mit Elandial darüber unterhalten hatte. Er hatte Angst vor ihr, und das konnte nur daran liegen, dass sie als Erbin der alten Schmiedemeister wusste, wie man den geheimen Namen dieses Drachen herausbekommen konnte, sollte er mit jenem vor langer Zeit vertriebenen Geschöpf identisch sein. Die Abenteurer schworen, dass sie nicht der eigenen Bereicherung willen den Drachen zu vertreiben suchten, sondern Gutes tun und einen „Überschuss“ gern mit den Armen teilen wollten, und das geheime Wissen weder herumerzählen noch dazu benutzen würden, den Drachen zu töten. Daraufhin erklärte sich Nerjilka bereit, ihnen das wenige über den Weg des Pentagramms mitzuteilen, das sie wusste.

Nichts und niemand vermochte den schwarzen Drachen zu vertreiben, der vor langer Zeit über den Karmodin herrschte. In ihrer Not wandten sich die Naturgeister an die Menschen, die in den moravischen Wäldern lebten, und sie fanden einige begabte und gerechte Männer und Frauen, die unter Anleitung der Zauberesen des Karmodins zu den ersten Schmiedemeistern wurden. Dies alles geschah unbemerkt von dem Drachen, der in den Jahrhunderten seiner Herrschaft unaufmerksam geworden war.

Die Schmiedemeister fanden schließlich einen Weg, den Drachen zu überwinden. Sie riefen ihn bei seinem wahren Namen und befahlen ihm, den Zaubewald zu verlassen. Um kommende Generationen vor seiner Rückkehr zu schützen, bewahrten sie den Namen der Zauberkreatur auf. Den wahren Namen eines Drachen zu kennen, bedeutete aber, absolute Macht über ihn zu haben, und so durfte das Wissen nicht leichtfertig verbreitet werden. Die Schmiedemeister verbargen den Namen daher auf einem magischen Pfad.

Ein alter Reim sagt:

Flieg mit dem Falken, ring mit dem Bär,

*schwimm durch die Fluten dem Hecht hinterher,
lausche den Winden und eile geschwind
in die tiefste Schwärze, wo der Norden beginnt.*

Der Weg des Pentagramms führt wie ein fünfzackiger Stern in einer ununterbrochenen Linie durch den Karmodin und verbindet die fünf sogenannten "Sternpunkte". Der erste Sternpunkt heißt die „Hohe Klamm“ und liegt in der Nähe des Dörfchens Bjotme.

Sternpunkt eins: Hohe Klamm

Endlich lag ihre Aufgabe klar und deutlich vor ihnen: sie mussten einfach dem Weg des Pentagramms folgen, dann würden sie den Namen des Drachens haben, und dann würden sie ihn – husch, husch – vertreiben. Mit frischem Mut eilten die Freunde am nächsten Tag nach Schenila, um dort den Haselbusch der Dryade zu suchen. Ilmor fand ihn schließlich, und alle schnitten sich einen Haselzweig ab und steckten sich ihn ins Haar – das war die bekannte Eintrittskarte in die Anderswelt, die auch diesmal wieder funktionierte.

Auf ging es nach Bjotme und in den Bereich des Waldes, den man die "Hohe Klamm" nannte und eine feuchte langgestreckte Laubwaldschlucht war, die von Bäumen überwuchert wurde.

Der Wald wird hier allmählich dichter, dunkler, bedrohlicher, die Farben verdunkeln sich vom lichten, freundlichen Grün zu einem Gemisch finsternen Grünbrauns, stellenweise von weißlichem Schimmer überzogen. Allmählich ändern sich auch die Geräusche der Fußschritte: Vom raschelnden Knacken von Blättern und Ästen über ein saugendes Schmatzgeräusch sumpfiger Niederungen bis hin zur völligen Lautlosigkeit auf federnden Moospolstern.

Hier wimmelte es von riesigen Spinnen, die sich den Freunden angriffslustig näherten. Zahlreiche Kämpfe folgten, denen viele Baumläuferinnen, Netzweberinnen und zwei große Wolfsspinnen zum Opfer fielen. Die Freunde hieben um sich, dass das Spinnenblut nur so spritzte. Besonders Calyna entpuppte sich als wahre Spinnenkillerin. Gundar wurde mal wieder zum Berserker und versuchte zum Glück vergeblich, Coiree umzubringen. Murad

fühlte dank eines misslungenen Kontrollzaubers plötzlich starkes Mitleid mit den armen Achtbeinern und war lange Zeit unentschlossen, welchen seiner Freunde er mit einem Schmerzen-Zauber bedenken sollte (das tat er dann aber doch nicht).

Zwischen den Kämpfen befreiten die Abenteurer zuerst ein paar Wildscheine, die von den Spinnen lebend in Kokons eingewickelt worden waren, dann drei Schwarzwölfe, Diener Karvedins, die sprechen konnten und sich bei den Abenteurern nicht nur für ihre Rettung bedankten, sondern ihnen auch den Hinweis gaben, den hier von den Spinnen gefangenen Tierherrscher, den Rubinfallken, zu befreien, der in einem weiteren Kokon steckte. Eigentlich hatte Karvedin sie mit dieser Aufgabe betraut gehabt, aber die Spinnen hatten sie überwältigt. Für die Freunde war das kein Problem.

Wird der Rubinfallke befreit, schwingt er sich sofort mit einem gellenden Schrei in die Luft. Deutlich ist zu sehen, wie Sonnenlicht durch seine Schwingen flutet und in rötlichen Strahlen über die Netze der Spinnen wandert. Im gleichen Moment brechen mehrere Dutzend der kleineren Kokons auf, und aus jedem von ihnen erhebt sich ein kleiner Raubvogel: Falken, Sperber, Habichte, sogar eine Eule. Gemeinsam schwingen sich die Vögel in weiten Spiralen in den Himmel hinauf und verschwinden in der Ferne. Dann jedoch stößt der Rubinfallke noch einmal herab und saust haarscharf an seinen Befreiem vorüber. Eine einzelne Feder schwebt herab, und als sie den Boden berührt, wird sie zu einer Rubingemme, die filigran jedes einzelne Element der Feder abbildet und das moravische Runenzeichen für „T“ trägt.

Die Rubingemme funktionierte als Richtungsweiser, der zum zweiten Sternpunkt zeigte. Die Freunde brachen sofort auf – später sahen sie in der Ferne den Schwarzen Drachen, der offensichtlich die Flucht des Falken bemerkt hatte und nun über dem Spinnenwald kreiste. Gut, dass sie schon weg waren!

Sternpunkt zwei: Kahle Höhen

Unterwegs begegnete den Freunden plötzlich auf einer Waldlichtung eine wunderschöne

rothaarige junge Frau in einem durchsichtigen grünweißen Gewand, die nach Meinung aller Männer in der Gruppe einfach umwerfend toll aussah, nach Meinung der Frauen aber eine dumme Zicke war, die sich nur wichtig machen wollte. Besonders Coiree zeigte ihre Verachtung deutlich und stolperte seltsamerweise in den folgenden Stunden ständig über Wurzeln oder verhedderte sich in Dornenranken. Die liebeliche Maid stellt sich als "Fräulein Nachtschatten" vor und bot den "Pfadfindern" ihre Hilfe an – man müsste hier in ihrem Wald nur ihren Namen rufen, schon wäre sie zur Stelle. Nun, die Männer hätten gern nichts mehr anderes getan, als nur noch ständig ihren Namen zu wiederholen, aber Coiree und Lindorie zogen sie energisch weiter, zu den Kahlen Höhen.

Dieses Gebiet des Karmodin bestach früher wohl einmal durch seine karstigen, zerschrundenen Berghänge und die wunderbaren Aussichtsmöglichkeiten über das riesige Waldgebiet. Heute klaffen im dichten Baumteppich hässliche schwarze Löcher, wo nur noch verkohlte Baumstümpfe aufragen: Der schwarze Drache war schon hier. Der Felsboden ist glitschig und feucht, die Luft klamm, und das Plätschern kleiner Bäche, die sich von den Hügelkuppen ins Tal stürzen, klingt wie das Brechen Tausender kleiner Knochen.

Hier stießen die Freunde an einem Felshang auf eine Bärenhöhle, deren Eingang von einem Heer unterschiedlich großer Skorpione (drei bernsteinfarbene waren groß wie Pferde!) belagert wurde. Aus der Höhle drang ängstliches Brummen. Klarer Fall, den Bären musste geholfen werden. OhMeiShe kletterte den Felshang hoch, bis er über dem Eingang der Höhle war, und beträufelte die Skorpione mit Zauberflämmöl. Lindorie und Calyna schossen Brandpfeile in das Gewimmel, und schon hatten sie eine tolle Panik ausgelöst. Der ganze Schwarm sauste auseinander, jeder Skorpion versuchte, möglichst weit weg von seinen brennenden oder qualmenden Kollegen zu kommen. Dummerweise rannte einer der "Pferdeskorpione" direkt auf die Gruppe der Abenteurer zu, unbeirrt vom Pfeilhagel, der zunächst auf ihn niederging. Murad gelang

es, den Angreifer auf magische Weise zu stoppen – Glück gehabt!

Als die Skorpione also weg waren, konnten die Freunde problemlos die Bärenhöhle betreten, in der 13 Bären und ein gewaltiger bernsteinfarbener Bär waren, wobei letzter vom Skorpionsgift sehr geschwächt war. Die Bären wirkten alle recht freundlich. Lindorie untersuchte den Bernsteinbären und stellte fest, dass das Gift ihn nicht umbringen würde. Sie gab ihm ein paar stärkende Heilmittel, und der riesige Bär erhob sich und schleppte sich langsam zum Ausgang der Höhle und damit ins Sonnenlicht.

Sobald der Tierherr in das Licht der Sonne gerät, beginnt sein Körper von innen heraus in goldenem Licht zu erglühen, und ein ungemein tiefes, rollendes Brummen ertönt. Innerhalb kürzester Zeit regeneriert sich das Wesen und erhebt sich zu seiner kolossalen Größe von vier Metern auf die Hinterbeine. Im gleichen Maße wie dem Tierherrn seine Kraft wieder zufließt, erholen sich auch die anderen Bären. Ihr Fell wird glatt und schimmernd, die Muskeln spielen kraftvoll unter dem dichten Pelz, und auch die Augen schimmern wieder von Schläue und Macht. Ohne die Abenteurer eines weiteren Blickes zu würdigen, wendet sich der Tierherr um und verschwindet mit den Bären im Wald. Auf dem Boden allerdings liegt ein tropfenförmiger Bemstein, beinahe wie eine Kralle des Bären, und glänzt wie pures Gold im Sonnenlicht. Eingraviert findet sich das moravische Runenzeichen für „Y“.

Die Freunde eilten auch davon – und richtig, kurz danach war der Schwarze Drache da und röstete den Höhleneingang.

Sternpunkt drei: Schlingenfluss

Am Abend erreichten die Freunde einen Fahrweg und trafen wieder auf ein Abanzzilager, diesmal waren es aber die "Abanzzi der Liebe". Ihre Sprecherin war die junge Mialini. Sie war beleidigend und frech, wie ihre Begleiter auch. Jedes zweite Wort von ihr enthielt eine Herausforderung – auch untereinander herrschte bei diesen Abanzzi dieser gereizte Ton. Nein, hier wollten die Freunde wirklich nicht zum Übernachten bleiben, bei diesen streitsüchtigen Typen konnte man bestimmt kein Auge zumachen –

mal abgesehen davon, dass sie auch keiner eingeladen hatte, zu bleiben. Nur Gundar war damit nicht recht einverstanden – er stellte sich vor, dass er, hätte er das Eis dieser scheinbar unfreundlichen Leute erst einmal gebrochen, mit reichlich Freundschaft (und vielleicht sogar etwas Liebe) belohnt würde. Calyna war empört über so viel Weltfremdheit, Gundar entsprach wieder einmal dem typischen Klischee eines Waldläufers, der sich zwar in jedem Unterholz zurecht fand, aber mit Menschen überhaupt nicht klar kam. Noch Tage später fauchte sie ihn an.

Unterwegs trafen sie Karvedin, der sich für die Rettung seiner Wölfe bedankte und zum Dank dafür die Freunde sicher zum Schlingenfluss brachte.

Der Boden wird feucht und sumpfig, und die Luft ist feuchtigkeitsgesättigt. Bald darauf steht ihr am Ufer eines sich dahinschlängelnden Flusses, der den Karmodin durchzieht. Er fließt träge dahin, seine Wasser sind stumpf und dunkel, ein durchdringender Geruch von Verwesung macht sich breit. Schwarzer Schlack saugt sich schmatzend an euren Stiefeln und Schuhen fest, und hin und wieder erklingt ganz aus der Nähe ein böses Zischeln. Schlangen! Aber keines der Tiere lässt sich blicken - bis ihr den Fluss etwas genauer betrachtet: Dort schlängeln sich die Tiere durch die Fluten, ein unendliches Meer schwarzer, grüner und grauer Körper, das die Wasseroberfläche beinahe ganz bedeckt.

Hin und wieder sprang ein smaragdgrüner Hecht zwischen all den Schlangenleibern hindurch kurzzeitig aus dem Wasser. Klar, das war der Tierherr, den es zu befreien galt. Keiner hatte aber Lust, zwischen extrem giftigen Schlangen herumzuschwimmen, mal abgesehen davon, dass das kaum helfen würde, den Fisch lebend zu fangen.

Da da der Tiefe See gar nicht so weit entfernt war, kamen die Freunde auf die Idee, den dort wohnenden Nöck um Hilfe zu bitten. Sie machten sich also auf den Weg und erreichten nach einigen Stunden das "Nöckmeer":

Der Wald weicht zurück und gibt den Blick auf einen großen, dunklen See frei. An vielen Stellen ragen

riesige, bemooste Ufersteine hinein, in der Seemitte liegt eine kleine, von Bäumen und Büschen bedeckte Insel. Schilf und Röhricht bilden im Süden einen breiten Gürtel. Im Osten reicht ein Stück reinen Nadelwalds bis fast an das felsige Ufer. Die schwarze, stille, spiegelnde Fläche hat etwas Beunruhigendes an sich - beinahe, als ob ein Zauber auf ihr läge.

Lindorie hatte den Einfall, am Ufer einen Schleiertanz aufzuführen, und das gelang ihr so gut, dass wirklich der Nöck aus dem See auftauchte und sie ihn um Hilfe für den Hecht bitten konnten. Er schenkte ihnen ein Netz aus Wasser, mit dem sie den Hecht aus dem Fluss holen und in seinen See bringen konnten.

Genau das machten sie, und als der Hecht in den See eintauchte, löste sich eine einzelne grüne Schuppe und schwebte auf die Abenteurer zu. Sie bestand aus Smaragd und wurde von einer feinen Kupferlinie umlaufen. Eingraviert war das Runenzeichen für "G".

Sternpunkt vier: Windwald

Diesmal begegneten die Freunde auf ihrem Weiterweg den Abazzi des Hasses, die deutlich angespannter waren als bei ihrer letzten Begegnung. Sie waren gar nicht gut auf ihre "Brüder", die Abazzi der Liebe, zu sprechen, wollten aber keinen Grund dafür nennen. Als Calyna in einer plötzlichen Eingebung von sich aus ihre Suche nach alten Wolfsfellen erwähnte, zuckten die Abazzi zusammen und luden die Waldläuferin ein, mit ihrem Ältesten, Ildimeyo, zu sprechen. Der uralte Mann glich mehr einem Toten als einem lebenden Menschen und die Hand, die er Calyna zum Gruß reichte, war eiskalt. Auf das besondere Wolfsfell angesprochen, behauptete Ildimeyo einfach, seine Sippe hätte ein solches Fell schon immer besessen, doch kürzlich hätten die Abazzi der Liebe sich erdreistet, ihnen einen Streich zu spielen und dieses Fell zu stehlen, warum, das wüsste er nicht zu sagen, er wäre einfach über die Tatsache empört, dass sich Abazzi nicht einmal mehr gegenseitig trauen könnten. Sollte Calyna "zufällig" in den Besitz dieses Fells

gelangen, würde er ihr gern einen Finderlohn zahlen, das Fell wäre zwar für jeden sonst wertlos, aber für ihn ein Erinnerungsstück. Calyna hielt es für klüger, den Alten nicht der Lüge zu bezichtigen.

Eines Morgens erreichten sie ein altes Haus, das mitten im Wald stand:

Das alte Gebäude besteht bis auf das etwa einen Meter hohe steinerne Fundament und das Dach ganz und gar aus dunklem, reich mit Schnitzereien verziertem Holz. Es besitzt an seinen Ecken runde Erkervorbauten wie kleine Türme mit spitzen Dächern. Auf jedem Turmdach sitzt eine Flederkröte. Das Hauptdach und die Turmdächer sind mit dunkelblauem Schiefer gedeckt.

Rund um das Landhaus sowie im Inneren toben und springen einige Hunde herum, die allesamt der Rasse der Moravader angehören. Es sind insgesamt zwei große, ein halbwüchsiger und ein kleiner Hund.

Ein alter Mann erwartet euch vor der Tür des Hauses. Er ist etwa 60 Jahre alt und ausgemergelt. Sein graues Haar steht struppig und wild vom Kopf ab, von seinen Zähnen hat weniger als die Hälfte seinen letzten Geburtstag noch erleben dürfen. Die Haut des Alten ist dunkel und faltig, die Augen haben einen leicht geistesabwesenden Ausdruck. Er ist in eine hellblaue Tunika gekleidet, die sehr sorgfältig mit Federn und Blättern geschmückt ist. Immer wieder murmelt er:

"Sh-h-h, so weht der Wind. Abend-Wind, Morgen-Wind. So weht der Wind den alten Geist hinaus und trägt die Musik der Himmel zurück zur Erde. Sh-h-h, so weht der Wind, Morgen-Wind, Abend-Wind."

Dieser Mann war buchstäblich auf den Hund gekommen, denn er bat die Freunde allen Ernstes, soweit man das bei seinem Geisteszustand abschätzen konnte, einen Tag lang auf seine Hunde aufzupassen. Die Gefährten hatten null Lust auf diese Aufgabe – die blöden Köter sollten doch auf sich selbst aufpassen. Klar, die verspielten Kerle wollten überall rumschnuppern, giftige Pilze fressen, scharfkantige Sachen ausbuddeln und dergleichen Unsinn mehr, aber wenn schon! Schließlich waren das nicht ihre Mistviecher. Irgendwie brachten sie den Tag hinter sich, und die Hundchen hatten Glück und verletzten sich nur wenig, so dass ihr Herr hochofrennt seine Meute am Abend in

Empfang nahm. Natürlich sollten die tüchtigen Hundehüter seine Gäste sein, aber den Freunden schwante nichts Gutes – am Ende mussten sie nun die dummen Vierbeiner jeden Tag ausführen?

Sie sahen sich lieber im Freien um, bemerkten seltsame Runen auf zwei Steinbänken, und begannen, das Rätsel des Windwalds zu entschlüsseln. Besonders Coiree war sehr eifrig dabei, und endlich hatten sie die Lösung. Der Alte verwandelte sich in einen Wirbelwind, Lindorie fiel eine Perle in den Schoß, die die Rune "Z" trug, hörte im Wind eine pfeifende Melodie, und sie hatten diese Aufgabe beendet.

Schnell eilten sie davon, bevor der Schwarze Drache kam und den Wald in Brand setzte.

Sternpunkt fünf: Dunkelheim

Noch am gleichen Abend überquerten sie wieder den Fahrweg, der kreisförmig durch den Karmodin führte. Ein paar hundert Meter abseits war wieder ein Lager der Abanzzi, doch diesmal waren beide Sippen, die des Hasses und die der Liebe, aufeinander getroffen, und im Moment war eine heftige Streiterei im Gang. Die Abanzzi des Hasses hatten mit ihren Wagen die einzige Ausfahrt blockiert, die aus einer Waldlichtung, in der die Abanzzi der Liebe ihr Lager aufgeschlagen hatten, hinausführte. Um ein Lagerfeuer herum standen sich beide Gruppen gegenüber und lieferten sich wilde Wortwechsel und kleine Handgreiflichkeiten, die von den beiden Anführern immer wieder rechtzeitig beendet wurden, ehe es zu einem allgemeinen Blutvergießen kommen konnte.

Das war natürlich *die* Chance für die Gefährten, sich das alte Wolfsfell aus dem Wagen der Anführerin der Abanzzi der Liebe zu holen! Mutig schlichen sich Coiree, OhMeiShe und Vasaron durch den Wald an den Wagen heran, während ihre nicht ganz so mutigen Freunde im Dunkel der Nacht abwarteten, ob sie entdeckt würden oder nicht. Sie hörten dabei dem Streit zu.

Die Abanzzi der Liebe behaupteten, sie hätten das Wolfsfell zuerst besessen, also gehörte es auch ihnen. Unerhört, dass sich Abanzzi gegenseitig bestehlen würden. So etwas machte man nicht, schon gar nicht wegen eines Fells, selbst als unterbelichteter Abanzzi des Hasses nicht! Deren Anführer schmunzelte bei diesen hasserfüllten Worten. Seine Leute entgegneten, dass die Abanzzi doch ein Volk wären, und nichts einem einzelnen, sondern alles allen gehören würde! Wenn die Abanzzi der Liebe eben nicht besser auf ihre Sachen aufpassen könnten, dann sollten sie besser selbst mal ihre Belichtung prüfen! Und schließlich hätten sie ja auch sie beklaut, also sollten sie mal nicht so falsch tun. Und jetzt wieder locker werden und einfach um der Freundschaft willen wieder das Fell rausrücken, auf das sie so schlecht aufgepasst hätten. Schlecht? Wer hätte es denn jetzt im Besitz? Solchen Pennern bräuchte man das Teil ja wohl nicht anzuvertrauen? Selbst Penner! Da – nimm das! Die beiden Anführer – auch die bildhübsche Chefin der Abanzzi der Liebe – sahen zu, wie sich ihre Leute nun tatsächlich prügeln, griffen aber selbst nicht ein, sondern schienen die Situation sogar irgendwie zu genießen – zumindest der Alte lächelte in sich hinein.

Als die drei "Diebe" den Wagen der Anführerin erreicht hatten, sahen sie, dass sich aus der Gegenrichtung gerade drei Abanzzi anschlichen, die die drei Wächter, die vor der Tür des Wagens standen und dem Spektakel am Lagerfeuer zusahen, lautlos betäubten. Blitzschnell kombinierten die Freunde, dass sie hier jemanden für sich arbeiten lassen konnten, und warteten ab, bis die drei Männer – natürlich mit dem Wolfsfell – wieder aus dem Wagen kamen. Dann überraschten sie die drei mit gezückten Waffen und forderten die Herausgabe des Fells. Den verblüfften Abanzzi blieb nichts anderes übrig, als ihnen zu gehorchen. Belämmert schlichen sie davon in die Dunkelheit des Waldes – sie wollten auf keinen Fall die Aufmerksamkeit des ganzen Lagers auf sich lenken! [Sie erzählten später, dass das Fell gar nicht im Wagen gewesen

war – und beide Sippen misstrauten sich fortan noch mehr.] Die Freunde machten sich mit dem Wolfsfell aus dem Staub – das war ja wirklich sehr einfach gewesen!

Ein paar Wandertage später hatten sie den "Bezirk", die nähere Umgebung Dunkelheims, erreicht:

Plötzlich ist es, als ob sich der Karmodin verändert, als weiche sämtliches Leben aus ihm. Kein Insekt schwirrt mehr umher, kein Vogel singt, und der Boden scheint schon lange von keiner Pfote und keinem Huf mehr berührt worden zu sein. Selbst die Bäume machen einen seltsam leblosen Eindruck, als ob sie hier wirklich nur Holz und Blätter seien und nicht mehr beseelte, atmende Wesen wie in den anderen Regionen des magischen Waldes.

Einige Begegnungen mit Wesen Midgards und der Anderswelt später, die alle die Freunde warnten, weiter nach Dunkelheim vorzudringen, waren sie endlich am Ziel.

Endlich lichtet sich der Baumbestand, und ihr tretet auf eine Lichtung, in deren Mitte sich ein bizarrer Bau erhebt: ein klobiger, achteckiger Turm von 16 m Höhe und einem Durchmesser von 12 m, der sich nach oben zu auf 8 m verjüngt. Die regennasse Turmspitze gleicht einer Kuppel aus Kristall und Gold. Die Mauern waren wohl ursprünglich mit schwarzem Marmor verkleidet. Heute ist der edle Stein längst abgefallen und liegt in Trümmerhaufen ringsum verstreut. Die Mauern selbst bestehen aus einem dunkelgrauen, granitartigen Stein und weisen keine Fenster auf. Rings um den Turm ist die Erde geschwärzt und verbrannt. Nichts wächst hier. Soweit erkennbar, besitzt der Turm nur einen einzigen Eingang, der wie ein geöffnetes Maul erscheint. Links und rechts davon liegen umgestürzte Säulen und zerborstene Torflügel aus Stein.

Als sie den Turm betreten wollten, erlebten sie folgende Vision.

Plötzlich ist der Turm wieder ganz und marmorverkleidet, massig und doch elegant, gedrungen und doch schlank. Der Regen hat aufgehört, die Sonne scheint. Schlanke, in Schwarz und Weiß gekleidete Soldaten mit silbernen Helmen und schimmenden Lanzen stehen vor dem riesigen Portal Wache - Elfen auf den ersten Blick - oder doch eher Schwarzalben, den schwarzen Haaren nach zu urteilen, die unter einigen Helmen hervorschauen? Eine Gruppe weiterer Schwarzalben - doch halt: einer von ihnen ist

eindeutig ein Elf - in prachtvollen, weiß-silbernen und rot-goldenen Roben tritt durch das Tor, in angeregte Diskussion vertieft. Sie scharen sich um zwei hagere, ja fast dürre Gestalten, die alle um mehr als zwei Haupteslängen überragen und fast schon unnatürlich lange Arme haben. Die Kapuzen ihrer schwarz-weißen Gewänder sind so tief ins Gesicht gezogen, dass man nicht erkennen kann, um was für Geschöpfe es sich handelt, doch sie scheinen in hohem Ansehen bei den Elfenartigen zu stehen. In einer großen Schmiede neben dem Turm arbeitet ein angeketteter Zyklop gemeinsam mit einem Gnom an der Herstellung irgendwelcher Geräte. Dahinter sind die emsig arbeitenden Gestalten etlicher Gnome zu sehen. Eine weitere Gruppe der Elfenartigen schaut ihnen dabei interessiert zu.

Da erblickt ihr einen Zug niedergeschlagen wirkender Gefangener, die durch das Portal getrieben werden - zweifellos richtige Elfen, wie sie heute noch in den moravischen Wäldern leben. Allerdings sind auch einige Schwarzalben dabei, die jedoch einen stolzen Eindruck machen. Eine Gruppe von Elfenartigen mit Käfigen, in denen schwarze Vögel hocken - wahrscheinlich Raben oder Krähen - begeben sich zielstrebig zum Turm. Aus dem Wald kommt ein Fuhrwerk geholpert, auf dem weitere Käfige mit Füchsen, Wölfen, Bären und anderen Tieren untergebracht sind. Ein kostbar gekleideter Schwarzalb fährt besonders rassige Pferde - einen Rappen und einen Falben - durch das Portal. Wie ein gewaltiges Maul verschlingt es alle, die hindurchtreten. Und dann ist wieder alles, wie es war. Tot und leer liegt Dunkelheim vor euch.

Vorsichtig betraten sie das Innere.

Hinter dem Portal erstreckt sich im Turm nur ein einziger großer, 5m hoher Raum, der völlig kahl ist. Alles Organische, was hier vielleicht einmal existiert hat, ist seit Äonen zu Staub zerfallen, der den Fußboden in einer dicken Schicht bedeckt. Im Boden gähnt ein quadratisches, 4m großes Loch. Der einzige erhaltene Einrichtungsgegenstand ist eine Art achteckige nach oben offene Kammer von 3m Höhe und 2m Durchmesser, in deren metallisch schimmernden Wänden sich Risse zeigen. Die Decke des Raums besteht aus einem einzigen geschliffenen Kristall, durch den man nach oben blicken kann. Über dieser kristallinen Linse schwebt eine fast 2m durchmessende Silberkugel, angelaufen und unansehnlich; darüber wiederum ragen acht große, grüspanüberzogene Kupferscheiben in den Turmraum. Noch weiter oben ist eine weitere Kristallplatte zu erkennen, in der breite Risse zu sehen sind. Auf dieser Platte liegen zwei goldene Kugeln, jede etwa einen Meter durchmessend. Der ganze obere Bereich des Turmes scheint innen mit Gold

ausgekleidet zu sein. Und darüber erhebt sich eine Kuppel aus Tausenden einzelner Glasprismen.

Der einzig mögliche Weg führte über den Schacht in die Tiefe. Die Freunde hatten ein ausgedehntes Netzwerk von Kavernen betreten, das einst die Arracht geschaffen hatten. Lindorie war aus sprachkundlicher und historisch-wissenschaftlicher Sicht begeistert, endlich ein echtes Bauwerk eines der ältesten Völker des Multiversums vor sich zu haben. Die übrigen Freunde überlegten sich, wie gut die sicherlich vorhandenen Sicherungen gegen Unbefugte noch funktionieren würden.

Nun ja, teils, teils, war die korrekte Antwort. Viele Gänge und viele uninteressante Räume warteten auf die Abenteurer, aber auch das ein oder andere Rätsel – und manchmal auch eine Falle. Die Atmosphäre in den Kavernen war sehr niederdrückend – schon nach kurzer Zeit litt Gundar unter starken Depressionen und nervte seine Gefährten mit der ständigen Beteuerung, dass das alles ja doch keinen Sinn ergeben würde und sie dem sicheren Tod geweiht wären. Er war halt einfach der Labilste von ihnen.

In einem leeren Raum befand sich eine besonders tückische Einrichtung, eine sogenannte *Angstschwelle*. Die Freunde konnten zwar alle locker in den Raum hineinspazieren, aber heraus wollte keiner mehr! Jeder sah hinter der Türschwelle die Quelle seine größten Angst lauern und wagte deshalb keinen Schritt hinaus! Vasaron zitterte vor einer riesigen Echse, die ihm den Kopf abbeißen wollte, Calyna sah die Häscher aus ihrem Dorf, die sie für ihre Untat bestrafen wollten, und Lindorie das absolute Nichts, das ihre Existenz auslöschen würde. Coiree war sich sicher, dass bei ihrem ersten Schritt vor die Tür der Gang einstürzen und sie lebendig begraben würde. OhMeiShe hatte bereits den BalRok gerochen, der mit seiner Feuerpeitsche nur darauf wartete, ihn beim ersten Fehler zu vernichten. Gundar sah aus der Tür hinab in einen gähnenden Abgrund, der nur mit einer waghalsigen Klettertour zu überwinden war,

und Murad erblickte den Scheiterhaufen nebst Pfahl, der auf Hexer seines Berufs in weniger (?) zivilisierten Gegenden auf ihn wartete. Nein, keiner wollte mehr den Raum verlassen! Das Ende der Gruppe war gekommen. Schon befassten sich die Götter des Spiels mit dem Gedanken an die Geburt neuer Abenteurer, als Lindorie allen Mut zusammennahm und sich ins Nichts stürzte – und wieder im Gang vor der Tür stand. Von draußen konnte sie die Trugbilder ihrer Freunde nun so stören, dass auch diese es wagten, es ihr nach zu tun. Das war knapp gewesen!

Von den vielen Räumen war einer besonders bemerkenswert, eine Art Operationssaal mit einem chirurgischen Roboter und einem Nebenraum mit allerlei künstlichen metallischen Körperteilen und Augen. Leider hatte keiner Lust, seine natürlichen Teile durch künstliche ersetzen zu lassen – das hätte die erste Cyber-Figur in Midgard gegeben...

Ein anderer Gang führte gleich mehrfach zu brenzligen Situationen, denn jedes Mal, wenn man an einem Türknauf am Ende eines Gangs zog, löste man weiter hinten eine Feuerwand aus, die sich allmählich auf die an der Tür Stehenden zubewegte. Zum Glück glückte Murad mit seinem *Wasserstrahl* immer in letzter Sekunde die Rettung, aber dann reichte es den Freunden, sie brachen die Suche hier ab [und das war gut so, denn in diesem Teil der Kavernen verbargen sich die Kammern mit dem immer noch sehr gut erhaltenen "Menschenmaterial" für die Experimente der Arracht, das die Abenteurer besser nicht näher untersucht hätten].

Allmählich machte sich bei jedem die depressive Stimmung breit. Wo steckte nur die letzte Rune in diesem vermaledeiten Sternpunkt? Vasaron war so verzweifelt und betonte so lautstark, dass alles sowieso völlig umsonst wäre, dass Calyna ihren Eisenring der Knebelung einsetzte, um ihn zum Schweigen zu bringen.

Endlich hatten sie den richtigen Raum gefunden:

Gleich auf den ersten Blick erkennt ihr, dass dieser Raum nachträglich eingerichtet wurde. Auch er ist sehr alt, doch merklich jünger als der Rest der Kavernen. Der Boden ist schwarz und schillert merkwürdig, völlig anders als die glatten Steinböden der anderen Räume. Auch die Wände sehen anders aus, sie zeigen ein Muster, das praktisch nur aus einem einzigen Runenmotiv zu bestehen scheint, das sich unterschiedlich gespiegelt und gedreht immer wieder wiederholt.

Der schwarze "Boden" bestand aus Käfern, die auseinander huschten und mit lautem Summen die Rune "U" formten. Endlich! Sie hatten auch diese Aufgabe gelöst und eilten so schnell wie möglich aus Dunkelheim davon. Ihr Nachtlager schlugen sie außerhalb des "Bezirks" auf. Als sie gerade einschlafen wollten, stiegen plötzlich ihre vier Juwelen in die Lüfte und formten dort ein leuchtendes "Z", während sie eine Melodie zum Besten gaben. Lindorie merkte sich dieses "Drachenlied".

Showdown am Drachenthron

Die Freunde wollten zunächst den Weg des Pentagramms schließen und kehrten deshalb an den Ausgangspunkt bei Bjotme zurück. Am übernächsten Abend gesellte sich ein Besucher zu ihrem Lager, ein junger Mann in einer schwarz schimmernden Rüstung aus Drachenleder, der sich als Moradschiran vorstellte, "Erforscher der magischen Mysterien" aus Ulwar, der im Spinnenwald seine Gefährten verloren hatte und nun eine neue Gruppe suchte, mit der zusammen er den Schwarzen Drachen besiegen konnte. Die Abenteurer wollten aber nichts von ihm wissen, sie leugneten auch, dass sie überhaupt irgend etwas gegen den Drachen unternehmen wollten, und fremde Klugscheißer – Moradschiran beteuerte, ein Experte für Schwarze Drachen zu sein – hatten sie sowieso satt, seitdem sie wochenlang mit Niriel unterwegs gewesen waren. Es half dem jungen Mann nichts, er musste die Gefährten wieder in Ruhe lassen.

Aber schon am nächsten Morgen war er erneut da und wollte wissen, ob es sich die Freunde mittlerweile anders überlegt hätten und ihn mitnehmen wollten. Nein, sie schickten ihn wieder weg. Der war vielleicht anhänglich, puh!

Ihr nächstes Ziel war der schroffe Felsen im Karmodin, den schon der Volksmund als "Drachenthron" bezeichnete und der nun tatsächlich der Hort des Schwarzen Drachens war. Beim nächsten Nachtlager erhielten sie gleich zweimal Besuch – erst versuchte es Moradschiran (der Typ folgte ihnen offensichtlich, ohne dass sie etwas dagegen unternehmen konnten), der sich beleidigt (und endgültig) zurückzog, als die Abenteurer ihm erzählten, sie wären rein zufällig im Karmodin spazieren, das hätte überhaupt nichts mit einem Drachen zu tun. Dann kam Ilmors "Bekannter", der schwarze Kuttenmann, vorbei und stellte sich als Cipocatl vor, nahuatlantischer Netzbetreuer, der erhebliche Netzstörungen vorhersah und den Freunden anbot, "für alle Fälle" dabei zu sein, wenn sie dem Schwarzen Drachen gegenüber treten würden. Nein, danke, sie verzichteten auf den Beistand fremder Geheimniskrämer! Cipocatl musste also auch abtreten.

Endlich waren sie am Drachenthron angekommen, einem Felsgipfel, den man nur von einer Seite her erreichen konnte. Der Weg führte über nackte Felsen zur Spitze – hier ruhte der Drache selbst, hier war die "weiße Linie, an der man bitte stehen bleiben sollte". Hinter dem Drachen erhob sich eine ca. 25m hohe, 75m breite und etwa 5m dicke natürliche leicht überhängende und geschwungene Felsmauer, die "Lehne" des Drachenthrons.

In unmittelbarer Nähe des Drachenthrons liegen vereinzelt Knochen herum, und viele Bäume sind nur noch verkohlte Gerippe. Schwefelgestank liegt in der Luft, es wird allmählich heißer. Dann wird der Felsen sichtbar; der über hundert Meter lange, schwarzgeschuppte Leib des Drachen liegt auf der Felskuppe zusammengerollt wie eine riesige Schlange. Oben auf dem Grat des „Throns“ steht eingekeilt zwischen zwei Felsbrocken eine gewaltige Scheibe (etwa 5m

Durchmesser) aus Stein, auf der Lichtpunkte zu tanzen scheinen. Sie wird von einer schimmernden Aureole aus Sonnenlicht umgeben. Eine Aura von Macht, Erhabenheit, Zorn und namenlosem Schrecken geht von ihr aus - eine seltsame Mischung.

Auf Felsvorsprüngen und auf dem Boden stehen zwei Dutzend Flederkröten, unbeweglich und stumm. Davor lagern mehrere Hundert Dorf- und Naturgeister - Domovoj, Leschyn, Krosnyate, Feen, Wichtel, Alwen, Dryaden, Baumseelen und viele mehr - ergeben im hypnotischen Bann des gewaltigen Wesens.

Vor dem gewaltigen Leib des schwarzen Drachens steht eine geradezu winzige Gestalt: Es ist ein großer, schlanker Mann mit metallischblau gefärbtem Haar, einem sorgfältig gestutzten Backenbart und goldbraunen Augen. Gekleidet ist er in eine bodenlange Robe, die über und über mit magischen Zeichen bestickt ist. Ihr seht gerade noch, wie der Drache nach einem hallenden "Ich bin nicht interessiert, Anarbal" entschieden seinen mächtigen Kopf schüttelt, und hört den Mann antworten: "So sei es denn. Aber wir haben uns nicht zum letzten Mal gesprochen." Danach dreht er sich um, verbeugt sich leicht spöttisch in eure Richtung, zerteilt mit einer raschen Geste die Luft, tritt durch einen "Spalt" hindurch und verschwindet spurlos, während sich der "Spalt" wieder schließt.

Lindorie und Coiree traten mutig näher, die Freunde folgten, und Murad hielt sich im Hintergrund auf. Der Drache forderte sie mit sanfter Stimme auf, ihm erst einmal ein schönes Geschenk zu machen. Die Gefährten waren sich plötzlich alle einig, dass sie sich von sämtlichen Gold- und Silbersachen und allen Edelsteinen trennen wollten, und legten den glitzernden Plunder ab.

Keck trat Lindorie vor den Drachen hin – nun war die Stunde der Bardin gekommen! Kaum war sie ein paar Schritt gegangen, da erhoben sich die gesammelten Drachenujewelen in die Luft und verstärkten das Drachenlied, also die Melodie, deren Teile sie an den Sternpunkten und deren Zusammenspiel sie nach Verlassen des "Bezirks" gehört hatten, die nun Lindorie auf einer kleinen magischen Flöte spielte, die ihr ein Wichtel geschenkt hatte. Dieses Lied war der "wahre Name" des Drachen – und Lindorie (und ihre Gefährten) hatten nun die Macht über diesen Drachen gewonnen!

Wütend warf die riesige Kreatur ihren Kopf hin und her und stöhnte ("nicht schon wieder"), aber es half ihr nichts, sie musste sich anhören, was diese Menschlein von ihr wollten.

Um die Verhandlungen zu erleichtern, nahm der Drache seine bevorzugte menschliche Gestalt an und stand als hübsche junge schwarzhaarige Frau vor ihnen ("na, Mädels, lasst uns reden"). Der Drache war eine Drachin! Da sollte sich einer auskennen. Zunächst sprachen nur Lindorie und Coiree für die Sache der Gefährten, die sich wunderten, dass es überhaupt zu einer Diskussion kam. Sie waren davon ausgegangen, dass sie dem Drachen einfach befahlen, den Karmodin zu verlassen, und notfalls mit etwas Gewalt nachhelfen, und nun funktionierte weder Plan A noch Plan B.

Die Drachin stellte gleich zu Anfang klar, dass der magische Bann der Schmiedemeisterlein so mächtig nun auch wieder nicht war: keinesfalls würde sie den Karmodin erneut verlassen, aus dem sie schon einmal vor einiger Zeit gejagt worden war. Sie war seither recht viel unterwegs gewesen, und der wieder zum Zauberleben erwachte Karmodin war nun mal ihr Lieblingsort, an dem die Musik der Schöpfung am reinsten zu spüren war. Sie wäre es satt, rastlos herumzuirren, und in ihre Heimat, Nahuatlan, wollte sie nicht zurück, die Menschen dort wären einfach zu aggressiv.

Kurzum – die Drachin weigerte sich einfach, sich von den Abenteurern vertreiben zu lassen. Worin bestünde denn ihr Problem mit ihrer Anwesenheit? Ach so, wegen ihrer gelegentlichen Überfälle auf Warentransporte mit vereinzelt Todesfolgen und so. Na gut, über diese Details könnte man gerne mit dem Fürsten verhandeln – wenn die Drachin genügend Futter freiwillig bekäme, dann könnte sie damit leben, sich bei der Beschaffung gewisse Einschränkungen aufzuerlegen. Ein Fürst sollte auch bedenken, wie seine Feinde vor ihm zittern würden, wenn ein scheinbar zahmer Drache zu seinen Verbündeten

zählen würde (natürlich nur Image, nicht wirklich, aber immerhin sehr abschreckend für etwaige Angreifer). Diesen Punkt könnte man also ausarbeiten.

Und, wo wäre also noch ein Problem? Was, die Menschlein hatten etwas gegen ihre gerechte (nun gut, hin und wieder vielleicht etwas zu strenge [aber Autorität würde diesem chaotischen Volk von Zauberwesen nur gut tun] Herrschaft über den Karmodin? Nach zähem Ringen gab die Drachin schließlich auch in diesem Punkt nach – ein entscheidendes Mitbestimmungsrecht in einem zu definierenden Karmodin-Rat und eine friedliche Koexistenz mit den Naturwesen und anderen Bewohnern (von beiden Seiten zugesichert) wäre auch ok für sie. Zum Zeichen ihres guten Willens gab sie ein Moosweibchen aus ihrem Bann frei, um mit ihr später weiter über diese Details zu verhandeln.

Bleibe also noch die Sache mit dem alten Wolfsfell. Die Abenteurer gaben zu, dass sie es dabei hatten. Die Drachin verriet, dass sie gegen einen gewissen Mizquitotl in einem Rätselspiel verloren hatte und der alte Kerl dieses Fell haben wollte – sie selbst machte sich überhaupt nichts daraus. Sie wäre aber misstrauisch, was die wahren Pläne dieses gierigen und machthungrigen Menschleins anging, und deshalb hätte sie eine kleine Lücke in seinem Geas ("beschaffe den Pelz", nicht: "beschaffe *mir* den Pelz") genutzt, um ein paar nette Vorbereitungen hier am Drachenthron zu treffen.

Sie hatte kürzlich den heiligen Sonnenstein aus Nahuatlan gestohlen (das war die schimmernde Steinscheibe oben auf dem Grat des Throns), und dort wollte sie das alte Wolfsfell aufbewahren. Dank der göttlichen Aura des Artefakts und des Schutzes der Sonnengottheit selbst würde Mizquitotl ("der olle Vampir") keine Chance haben, in dessen Nähe zu kommen. Wären die Abenteurer bereit, ihm diesen Streich zu spielen? Ach, sie kannten Mizquitotl sogar persönlich? So war es, und die Abenteurer wollten gerne mitmachen.

Sie wollten eben das alte Wolfsfell der Drachin geben, als plötzlich Moradschiran die Szene betrat und darum bat, dass er dieses Fell bekommen könnte, denn es wäre die Haut seines Bruders, Huiocotls!

Verblüfft starrten ihn alle an, und der junge Mann gab sich zu erkennen. Er war Moraxiquetl, der älteste der sieben Söhne von Nahuatlans Schwarzer Priesterin Malinalxochitl (und weit über zweitausend Jahre alt). Huiocotl war sein jüngster Bruder, der in Moravod verschollen war. Er hatte erst neulich gespürt, dass ein letzter Rest seines Bruders noch existierte, und war diesem "Ruf" gefolgt.

Die Drachin zeigte sich von dieser Geschichte erschüttert, denn sie war Moirguailen, in der Sprache der Menschlein, und einer ihrer Nestbrüder war der Liebhaber Malinalxochitls gewesen und vom Sonnengott Nahuatlans (Nahuahauquih) später hingerichtet worden, um seinem Volk ein göttliches Zeichen zur Errichtung einer neuen Stadt zu geben. Malinalxochitl wandte sich von den Göttern und den Menschen ab, ließ sich mit dem Gottvampir Camasotz ein und gebar ihm sieben Söhne. Dann brachte Camasotz seine Geliebte um.

Moraxiquetl schlug der Drachin einen Tausch vor – seine Rüstung war nämlich aus einem ganz besonderen Drachenleder, der Haut des Bruders von Moirguailen! In der Tat, dieser Vorschlag schien der Drachin sehr willkommen zu sein, und sie wollte schon darauf eingehen, als die Freunde einschrritten. Wozu sollten sie die "Häute" tauschen und sie jeder für sich wieder in Gefahr bringen, verloren oder gestohlen zu werden, wenn man sie beide hier unter den Schutz des Sonnensteins stellen könnte? Mit diesem Vorschlag waren alle einverstanden, und die Drachin versprach Moraxiquetl ihre immerwährende Freundschaft. Ein fester Händedruck besiegelte diese ungleiche Freundschaft.

Zwei Wurfmesser sausen von der Seite heran und bohren sich mit einem schmatzenden Geräusch in

Moirguailens Körper: eines am Hals, das andere mitten in der Brust. Ein drittes Wurfmesser trifft Moraxiquetl am Arm.

Sekunden später springen von beiden Seiten der Kuppe je vier Abanzzi auf die Lichtung. Die einen sind Abanzzi der Liebe, die anderen Abanzzi des Hasses. Ihr Ziel ist klar: Die Haut des Bruders in ihren Besitz zu bringen. Es handelt sich um je einen besonders kampferfahrenen Abanzzi und drei nur unwesentlich weniger erfahrene Männer.

Die acht Abanzzi lagen unter Tarndecken am Abhang mitten unter den gebannten Naturwesen! Die Freunde stellten sich schützend um die beiden Bewusstlosen, und der Kampf begann. Die Abanzzi schlugen auch auf die jeweils andere Sippe ein! OhMeiShe mähte mit seinem unsichtbaren Schwert mehrere Gegner nieder, Murad schwächte die sehr kräftigen Anführer mit Schmerzenszaubern, und bis auf Lindorie hielten alle kräftig zu. Schließlich blieben nur noch die Anführer übrig, die sich nicht ergaben, Gundar noch böse zusetzten und endlich getötet wurden.

Nachdem die Abanzzi ausgeschaltet sind, erholt sich Moirguailen langsam wieder aus ihrem Schockzustand. Sie berührt die Messer der Abanzzi kurz - und sie glühen hellrot auf und verdampfen. Mit noch leicht benebeltem Blick nimmt sie nun die Haut ihres Bruders und die des Huiocotl, trägt sie durch die Luft zum Sonnenstein, der zu Fuß nicht zu erreichen ist, und legt sie daneben. Dessen goldene Aura scheint sich etwas zu verdüstern.

Die Drachin befreite – bis auf 12 Geiseln – alle Naturgeister aus ihrem Bann, und die Detailverhandlungen (mit dem Moosweibchen und anderen Sprechern) gingen weiter. Es war schon dunkel geworden, als endlich ein tragfähiger Kompromiss gefunden worden war.

Als die Sonne allmählich am Horizont versank und das Ende der Verhandlungen absehbar war, nahte das Unheil in Gestalt einer gewaltigen, menschengroßen Fledermaus, die sich durch die Lüfte dem Drachenthron entgegenschwang. Die Drachin zischte nur ein einziges Wort: "Mizquitotl!" Sie verwandelte sich in ihre wahre Gestalt

zurück, schlug mit ihren gewaltigen Schwingen und bat die Abenteurer: *"Helft mir. Ihr kennt meinen wahren Namen und vermögt mir zu helfen. Ich habe meine volle Kraft noch nicht wieder zurückerlangt, aber ich muss Mizquitotl aufhalten. Bitte, spielt meinen Namen ohne Pause, auf dass die Kraft zurückkehre!"*

Die Drachin hatte nicht geglaubt, dass sich Mizquitotl an den heiligen Stein ranwagen würde (vielleicht fühlt er sich ja nur nachts so stark!). Moraxiquetl war wie erstarrt und zauberte erstmal *Zauberschild* um sich und Lindorie, damit die Bardin spielen konnte.

Zu allem Überfluss tauchte Sollveig am Waldrand auf mit sechs muskelbepackten Elite-Kämpfern und stürzte sich mit ihren Männern (und dem seltsamen Schlachtruf "für unseren Meister Mizquitotl") in den Kampf, offenbar, um Lindorie am Spielen zu hindern. Ihre strammen Söldner griffen also an, während in den Lüften die Drachin mit der wendigen Riesen-Fledermaus kämpfte. Vom Kampf gegen die Abanzzu deutlich geschwächt, traten die Abenteurer den Söldnern entgegen. Murad griff wieder zu seinen bei Gegnern unbeliebten *Schmerzen*, und Sollveig antwortete mit *Elfenfeuer*. Moraxiquetl verwandelte sich auch in eine Fledermaus und flog nun Mizquitotl entgegen, der zwar von einem Flammenstrahl der Drachin getroffen worden war, aber dennoch siegesgewiss (und rauchend) auf dem Felsgrat ankam und sich in seine menschliche Gestalt zurück verwandelte. Ehe er das Wolfsfell packen konnte, packte ihn Moraxiquetl und die beiden begannen einen Ringkampf auf dem Grat des Drachenthrons.

Nach zwei Elfenfeuer-Treffern seiner Gegnerin fühlte sich Murad sehr müde und er "knipste das Licht aus" (*Bannen von Licht*). Der Bodenkampf spielte sich nun im Dunkel ab. Lindorie spielte unverdrossen weiter, um der Drachin Kraft zu verleihen. Vasaron eilte durch die Finsternis Sollveig entgegen, die ihrerseits auf den Rand der dunklen Zone zurannte, um dort *Bannen von Dunkelheit* zu zaubern. Das gelang ihr auch – und sie stand

Vasaron nur ein paar Schritte gegenüber, der sofort auf sie einschlug und sie tötete. Ihren Söldnern erging es nicht anders – nur der letzte Mann floh entsetzt den Abhang hinab.

Unterdessen tobte der Kampf auf dem Drachenthron weiter. Die Drachin pustete wieder einmal ihren Feuerhauch auf Mizquitotl, der reaktionsschnell auswich und dabei Moraxiquetl über die Klippe hinab schubste!

Am Boden rannte schon wieder ein neuer Protagonist in die Szene, Cipocatl, der nahuatlantische Netzbetreuer. Er schrie, dass das Netz in Gefahr wäre, die totale Überlastung drohte, man müsste dem magischen Ringen Einhalt gebieten, um des lieben Netzes willen. Blaue Blitze umzuckten ihn.

In der Luft erreichte das Drama seinen Höhepunkt, denn Mizquitotl bewegte sich nun ungehindert auf das Fell zu, freilich durch die heilige Aura des Sonnensteins längst nicht so schnell, wie er das gerne gewollt hätte. Die Drachin sah ihre Chance gekommen und flog einen rasanten Sturzangriff. Mizquitotl hatte den Sonnenstein schon beinahe erreicht! Schwarze Strahlen der Macht gingen von ihm aus und begannen, das heilige Artefakt zu umklammern und zu verfinstern. Cipocatl schrie gequält auf und schleuderte einen Wirbel blauer Blitze auf Mizquitotl, der soeben triumphierend das Fell Huiocotls hochreißen wollte. Die Blitze trafen ihn, er taumelte zurück, die Drachin stürzte auf ihn – und gemeinsam donnerten sie gegen den Sonnenstein!

Mit einem langgezogenen, schrecklichen Kreischen barst der Drachenthron unter der Wucht des Schlages, und ein blauer Strahlenkranz breitete sich von der Bergspitze her aus, wobei die einzelnen Strahlen wie gekappte Seilstränge hin- und herpeitschten. Der Sonnenstein wies plötzlich Risse auf, Feuer loderte daraus hervor, und schließlich platzte die gewaltige Scheibe mit ohrenbetäubendem Knall. Für

einen Augenblick sah man am Himmel die golden strahlenden Umrisse eines gewaltigen Adlers, der wie von göttlichem Zorn gelenkt in den schwarzen Drachen fuhr.

Mit einem Klagelaut, wie ihn kein Sterblicher wohl jemals gehört hatte, krachte die sterbende Drachin zu Boden, ringsum regneten glühende Trümmerstücke des Sonnensteins zu Boden - und dann war die Welt nur noch in ein grelles Blau getaucht, das immer heller und heller und schließlich weiß wurde, begleitet von einem zusehends schrilleren Kreischen. Dann wurde es plötzlich still und schwarz.

Als die Abenteurer aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachten, bot sich ihnen ein Bild der Verwüstung. Der Thron war durch die Urgewalten gespalten und nun ein recht bizarrer Zwillingsfels geworden. Um ihn herum lag der ungeheuerliche Leib des gewaltigen Drachen. Es war eine Szene von Trümmern und Tod. Die Haut des Huiocotl und die Drachenrüstung waren in dem Chaos verbrannt, zerfetzt oder unauffindbar unter Hunderten Tonnen Gesteins verschwunden.

Die Katastrophe am Drachenthron war an niemandem spurlos vorübergegangen. Das erste, was die Abenteurer bemerkten, war ein merkwürdiges Gefühl der Leere (Murad konnte nicht mehr zaubern!) und Schwäche. Besonders überrascht waren die Freunde aber, dass etwa einen Meter über dem Erdboden eine blauschimmernde Kugel schwebte, in der die Gestalt eines jungen Mannes lag, knapp 25 Jahre alt, von dunklem Teint, mit glatten blauschwarzen Haaren und in die kostbaren Roben Mizquitotls gekleidet. Die Augen des Mannes waren geschlossen, die Hände friedlich auf der Brust gefaltet, die sich ihrerseits langsam und ruhig hob und senkte. Jeder Versuch, den Schlafenden aufzuwecken oder zu berühren, scheiterte an der blauen Sphäre.

Aus den Trümmern erhob sich eine Gestalt und schüttelte Steine und Staub ab: Moraxiquetl. Fassungslos betrachtete er seine blauschimmernden Hände, und deutlich

erschüttert, murmelte er: *"Was... was haben wir getan? Das hätte nie geschehen dürfen."* Mit diesen schicksalsschwangeren Worten drehte er sich um und ging ohne ein weiteres Wort fort, bis ihn die Schatten des Waldes verschlangen.

Die Freunde entdeckten auch Cipocatl, der bewusstlos inmitten der Verwüstung lag. Als er zu sich gekommen war, versuchte der Netzbewahrer zu erklären, dass er, als er gesehen hatte, dass weder der Sonnenstein noch irgend etwas anderes Mizquitotl ernsthaft aufhalten konnte, er jenen mit der Magie der Netze aufhalten wollte. Er hatte deshalb die Kraft eines der Netzstränge auf Mizquitotl gelenkt mit der Absicht, ihn vom Quell seiner Macht abzuschneiden. Dies schien ihm auch gelungen zu sein, denn festgewobene Stränge der Netzmagie umhüllten nun Mizquitotl, der dabei wohl sein ursprüngliches Alter und Aussehen zurückerhalten hatte. Leider war alles andere schief gegangen!

Von Cipocati erfuhren die Abenteurer auch, was Mizquitotl wirklich war, nämlich ein mächtiger nahuatlantischer Magievampir, dessen Machthunger die ganze Schöpfung Midgards bedrohte: *"Stellt euch nur vor: ein Erzvampir, der seine Kraft aus magischer Energie zieht, als Herr über den Karmodin, einen der magischsten und an Netzlinien reichsten Orte, die ich überhaupt kenne! Oh ihr Götter! Diesmal haben wir noch Glück gehabt, aber wie lange noch? Es wird wirklich Zeit, dass wahrhaft Zauberkundige wieder die Kontrolle über das Chaos dieser Welt übernehmen, so wie es schon einmal war. Sonst bricht noch das Zeitalter des Camasotz früher herein, als es jedem von uns lieb sein kann!"*

Als Cipocatl sich wieder etwas erholt hatte, zog er in einem unbeachteten Moment den merkwürdigen Zauberstab aus seinem Ärmel, stieß ihn in die Luft und rief: *"Lugalbanus Magor!"* Der Stab erstrahlte in blutigem Rot und riss einen Spalt in die Luft, aus dem ein Arm nach dem Netzgänger griff und ihn

hindurchzog, Der valianische Zauberstab blieb zurück, in zwei Teile gespalten.

Plötzlich beginnt eine leise Melodie zu klingen: Funken laufen über die tote Drachin, wirbeln um sie herum, verstärken das Lied, das euch mittlerweile so bekannt ist. Je stärker das Drachenlied Moirguailens erklingt, desto blasser und durchscheinender wird ihre Haut, löst sich ihr gesamter Körper in der funkelnden Melodie auf und strebt zum Himmel, wo sie allmählich verschwindet, und dort oben, inmitten der Sterne, verstrahlt sie in einem gewaltigen gleißenden Licht. Dann ist es vorbei.

Dort, wo sich vor Augenblicken noch ihr Körper befand, lagen zwei schwarze, etwa schildgroße Schuppen und ein Armreif aus feinem Gold, auf dem die Drachin und der Sonnenadler zu sehen waren, zwischen denen eine auf- oder untergehende Sonnenscheibe abgebildet war.

Enttäuscht über dieses Ende standen die Freunde da. Sie hätten gern eine kluge Drachin zu ihren Verbündeten gezählt – ihr plötzlicher Tod (und ihr unglaublicher Leichtsinn beim Umgang mit dem Sonnenstein) war buchstäblich niederschmetternd gewesen.