

E.4 Melzindar

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, VF&SF 2012

Copyright © 2009 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2012 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Thame - Hochalmspitze

Der Stadtvogt Kenric MacRathgar bat bei der abendlichen Heldenfeier im Ratsaal von Nervan die erfolgreiche Zwergentruppe, sich um einen weiteren Fall zu kümmern. Das wäre nach dem Aufklären der bestialischen Morde in Thame sicher nur eine Fingerübung für sie! Syre Edan MacRathgar wäre empört, dass ihm in der Nacht vom 27. auf den 28. Kranich (2401 nL) freche Diebe auf seinen Weiden im Nordwesten von Thame 60 Schafe gestohlen und obendrein die beiden Hirten, den jungen und den alten Duncan, erschlagen hätten.

Die Spuren wiesen in Richtung des südlich gelegenen Zwergenlands, und die stadtbekannteste Zwergentruppe schien die ideale Besetzung zu sein, die Mörder und Diebe zu verfolgen. Es würde den Syre nicht wundern, wenn die Verbrecher seine Schafe irgendwo im Süden den Zwergen verkaufen wollten! Sollten sie sich erfolgreich um diesen Fall gekümmert haben, dürften sie mit wohlwollender Unterstützung des Syre in Thame und Umgebung rechnen – und das wäre mehr wert als schnöder Lohn!

Glarn Rabenbart war ebenfalls dieser Ansicht. Er wollte der Truppe aus den Beständen des Zwergenbros sogar Ponys bereitstellen, damit sie jeden Verdacht, die Zwerge selbst könnten etwas mit diesem Vorfall zu tun haben, baldmöglichst ausräumen könnten. Außerdem stellte ihnen Glarn zwei Zwerge vor, die sich bei ihrem Vorhaben als nützlich erweisen könnten: die junge Priesterin (!) Zornals namens Geuzeleide Funkelauge von Beizenstein und den ortskundigen Mahaldiener Rasmus Starkarm von der Grolltaspitze, der den Weg zu den Schafweiden des Syres kannte.

Thurgon Svartuluz Thurgonzaut sollte die Zwerge in Gimildum über den guten Ausgang ihres Einsatzes in Thame und über diesen neuen Vorfall informieren. Kilor Kraftzange vom Eisenkessel begab sich dagegen nach Haelgarde, um seine Queste nach einer Brille zu beginnen.

Die Zwergentruppe (außer den beiden Neuen, also Aldorin, Gortroch, Damir, Erdraute, Bestija und Maolin) machte am Morgen des 1. Raben in Thame noch letzte Einkäufe zur Vorbereitung ihrer Verfolgungsjagd durch die Weidegebiete und Hügellandschaft im Westen Thames. Dann ritten alle los und erreichten am Abend die Weiden des Syre, wo sie die bei den Leichen der beiden Duncans und ihres von Pfeilen durchbohrten Hütehunds trauernden Hirten trafen. Die einzige gut sichtbare Spur war natürlich die der entführten Schafsherde.

Dieser Spur folgten die Zwerge und holten ein paar Tage später kurz vor Einbruch der Dunkelheit die Schafdiebe in einem kleinen Tal ein. Die Diebe hatten ihre Verfolger längst bemerkt und empfingen sie mit einer Pfeilsalve, die sie aus dem Buschwerk oberhalb eines Steilhangs auf die Ankömmlinge abfeuerten. Keiner der Pfeile traf. Während manche Zwerge vom Pony abstiegen, um später aus der Deckung auf die Angreifer feuern zu können, ritten andere einfach weiter, um zu dem hinter einer Engstelle des Tales liegenden Lager der Diebe zu gelangen. Dort bewachte ein Hütehund die in einem kleinen Seitental „geparkten“ Schafe.

Nach einer zweiten, ebenso erfolglosen Pfeilsalve rief einer der Diebe den Zwergen zu, sie sollten bitte verschwinden und sie einfach nur in Ruhe lassen. Lächerlich! Diesen Stümpfern wollten sie es zeigen! Als die Zwerge begannen, den Steilhang zu

erklimmen (Damir) oder unter Beschuss zu nehmen (Gortroch), rannten die Diebe Halsüber-Kopf davon. Erdraute und Geuzeleide hatten mittlerweile den Hütehund überwältigt, der solange von Geuzeleide auf ihrem Pony im Kreis herumgelockt worden war, bis ihn Erdraute mit einem Durstsalz bestäuben und damit ausschalten konnte.

Erdraute war trotz dieses Erfolgs nicht wirklich zufrieden. Ein wirklich mühsames Geschäft, dieser Einsatz von Thaumaturgie unter praktischen Randbedingungen! Daheim im Forschungslabor hatte das Einsalzen der Versuchstiere immer automatisch geklappt. Niemand hatte sie davor gewarnt, dass das in der freien Wildbahn „geringfügig“ schwieriger sein würde. In ihr keimte der Verdacht, das Falsche studiert zu haben.

Die Zwerge hatten also eine Menge Schafen und einen erschöpften Hütehund gewonnen – das war ein wirklich einfacher Auftrag gewesen. Die Mörder und Diebe waren zwar entkommen, aber da keiner von ihnen Spuren lesen konnte, war an eine oberirdische Verfolgung dieser Stümper sowieso nicht zu denken. Am nächsten Morgen wollten sie sich wieder auf den Heimweg machen.

Als nachts gerade Aldorin (im Tal bei den Schafen und dem Lager der meisten Zwerge) und Maolin (oben auf der Anhöhe, neben dem schlafenden Gortroch, der die erste Wache gehabt hatte) die zweite und letzte Wache hielten, griffen plötzlich von allen Seiten des Seitentals Dunkelwölfe an und stürzten sich auf die Schafsherde. Aldorin weckte seine Freunde und stürzte sich in den Kampf, während Maolin mit Schlafzaubern eher schlecht denn recht versuchte, den (nur schwer sichtbaren) Wölfen zu schaden.



Plötzlich tauchte auf der Anhöhe ein weiterer Wolf auf, der vermutlich Maolin angegriffen hätte, wenn Gortroch ihn nicht geschützt hätte. Als Maolin jetzt auch noch anfang, den großen grauen Wolf mit Schlafzaubern anzugreifen, reichte es dem Anführer des Rudels, und er trat zusammen mit seinem Rudel den Rückzug an. Die Bilanz: nur drei gerissene Schafe – und ein von Aldorin getöteter Dunkelwolf.

Am nächsten Morgen kamen sieben Zwerge, Holzfäller, die auf dem Weg zum Rasthaus am Hohlen Tobel waren, am Lager der frischgebackenen Schafhirten vorbei und luden die „Kollegen“ ein, sie zu begleiten, um das schöne Schaffleisch zu retten und den Wirtsleuten des Berggasthofs aus erster Hand von dem nächtlichen Wolfsüberfall zu berichten. Die Gefährten sahen zwar keinen rechten Grund darin, sich auf einen derartigen Umweg einzulassen, aber schließlich siegte die Neugier. Da Bestija und Rasmus anboten, in der Zwischenzeit auf die Schafe aufpassen zu wollen, sprach nichts gegen diesen kleinen Ausflug.

Im Rasthaus am Hohlen Tobel

Ihr kommt zu einem Rasthaus, das hoch oben auf dem Berg an einer Waldschlucht liegt. Es ist ein großes, langgestrecktes Haus, das vielen reisenden Zwergen aus dem Artross und dem Pengannion Obdach bietet. Das untere Geschoss besteht aus Steinmauern, die sehr dick aussehen. Das darauf hockende Wohngeschoß mit Stube, Küche und Kammern ist aus Holzbalken gebaut und trägt ein flachgeneigtes Dach aus Holzschindeln, die mit Steinen beschwert sind. Neben dem Haus steigt leicht ein geröllübersäter Hang in die Höhe, auf dem nur Gräser und einige Büsche wachsen. Eine alte Runeninschrift auf dem Balken über der Eingangstür lautet: Muzuk Gagaptumt; sie bedeutet soviel wie „Rasthaus am Hohlen Tobel“ oder „Rasthaus an der Hohlschlucht“.

Die Stube des Rasthauses war geräumig, so dass hier ohne weiteres zwei Dutzend Gäste gleichzeitig essen und trinken konnten. Zwei gekachelte Holzöfen wärmten die Stube. Die meisten Mahlzeiten bestanden aus Käse, Brot, geräucherten Würsten und – wenn es etwas Besonderes sein sollte – einer warmen Käsesuppe. Da die Hochalmspitze ein Knotenpunkt vieler verborgener Gebirgspässe der Zwerge war, besaß das Rasthaus eine große Anzahl Schlafkammern, die alle mit vier hölzernen, mit Stroh und Heu gefüllten Schlafkästen versehen waren. Zwei dieser einfachen Betten waren jeweils platzsparend aufeinandergesetzt.

Muzuk Gagaptumt ist ein altes Haus und besitzt eine stolze Geschichte. Es ist mehr als ein bloßes Rasthaus, nämlich ein Mittelpunkt im Norden des Artross. Es wird angeblich von den Nachfahren Haugin Rabenbrusts geführt, welcher es baute und durch zahllose Lieder, mit denen er seine Besucher unterhielt, bekannt machte. Die jetzigen Wirtsleute sind Narvi Rahmzunge und seine Frau Gambrina Sturzbecher, die eine schon erwachsene Tochter mit Namen Hervina Rotdutt haben. Der schon ziemlich alte Narvi kümmert sich um die Küche und widmet sich mit ganzem Herzen seinen runden Käselaibern. Die um einige Jahre jüngere Gambrina ist eine wackere (doch nicht übermäßig ausdauernde) Trinkerin vor der Erdgöttin Lishadi und somit für alles Selbstgebraute zuständig. Hervina ist der Stolz der Eltern: Sie hat sehr rotes Haar, das sie zu einem kunstvollen Knoten geschlungen trägt. Außerdem gibt es noch Nori Wolkenzähler und Tharan Butterschopf, die zwei ungleichen Brüder Gambrinas. Sie helfen im Rasthaus mit kleinen Arbeiten (Betten aufschütteln, Schlachten, Gäste wecken und Tiere versorgen), wenn sie nicht als Saumtreiber auf den Gebirgspässen Lasten befördern.

Narvi und Gambrina waren von der Nachricht des Wolfsüberfalls nicht besonders überrascht; schließlich machte ein Geisterwolf diesen Winkel des Gebirges schon seit geraumer Zeit unsicher. Man hörte ihn schon mehrmals um die Höfe der Bergbauern herumschleichen. Bislang war noch kein Zwerg durch ihn zu Schaden gekommen, aber das könnte sich im Winter freilich ändern. Deshalb schärfen die Zwerge ihre Äxte gut. Wahrscheinlich würden, sobald der Schnee mehr als kniehoch läge,

bei den Ställen nächtliche Wolfswachen eingelegt.

Die Wirtsleute baten die Gefährten, eine Nacht als Gäste in ihrem Rasthaus zu verbringen, und damit waren sie natürlich einverstanden; schließlich stellte Gambrina als Abendessen ein kleines Festmahl auf Schaffleischbasis in Aussicht. Bei dieser Mahlzeit wurden nicht nur die Gefährten damit überrascht, dass sich der Bergmann und Schmied Mhodi Stollenzeh ein Herz fasste und Hervina Rotdutt einen Heiratsantrag stellte.

Mit dem nahenden Winter drängt Mhodi Stollenzeh auf eine Antwort Hervinas: Ist sie gewillt, ihn zu ihrem Gatten zu nehmen oder nicht? Mhodi ist kein Berghocker - wenn der Schnee fällt, möchte er talwärts wandern und in seinen trockenen Stollen zurückkehren, um die Hae zu schwingen und Gold- und Silbererz aus dem Felsen zu brechen. Gerne würde er die heimatliche Grube im Süden als Frischvermählter betreten und im nächsten Frühling mit fleißig erworbenem Gewinn wiederkommen, um mit seiner Braut in Muzuk Gagaptumt die Hochzeit zu feiern. Da Mhodi es zu ungeschickt anstellt, findet er einfach keine Gelegenheit, Hervina unter vier Augen abzapfen. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als sie an diesem Abend in der Stube vor den abendlichen Gästen zu sprechen.

Hervinas Verhalten, als sie Mhodi's Frage vernimmt, ist ausgesprochen auffällig. Sie verharrt wie erstarrt und ein Ausdruck tiefer Versunkenheit erscheint auf ihrem Gesicht. Sie wirkt entrückt, als würde eine starke Erinnerung sie in diesem Moment heimsuchen. Dabei lässt sie durch nichts erkennen, dass sie Mhodi verstanden hat, ja ihn überhaupt wahrnimmt - ihr Blick geht durch den Wartenden hindurch. All dies ist so sonderbar, dass die Gespräche in der Stube nach und nach absterben, und in die sich verbreitende Stille fällt ein Lied:

*„Es war ein Königsfeuer,
Sonne, Mond und Stern,
In Tumunzahars Gemäuer,
Die Tage sind jetzt fern.“*

*„In Schlachten starb der König,
Orcschwerter und Tumult,
Gerettet - ach so wenig,
Das Feuer in Gunil Gült.“*

*„Dort soll es schlafen liegen,
Von Finsternis bewacht,
Wann wird das Feuer siegen
Über die ew'ge Nacht?“*

Es ist Hervina, die leise und traumverloren gesungen hat. Der entrückte Gesichtsausdruck verschwindet und sie wendet sich an Mhodi: *„Dieses Lied sang unser gemeinsamer Vorfahre Haugin Rabenbrust zum ersten Mal. Wenn ich meinen Atem mit dem deinen vermischen soll, Mhodi Stollenzeh, dann bring mir den Melzindar als Mahlschatz. Ich will keinen zum Mann nehmen, der mit schwieligen Händen mühsam Schätze schürft, die er dem Reich der Berge, Lishadis reiner Kammer, entreißt. Stattdessen suche das, was den Zwergen geraubt und verloren wurde: Schürfe für mich das Königsfeuer.“*

Das war ja eine wirklich seltsame Nummer, die hier ablief! Die Gefährten erkundigten sich bei den anderen Gästen und der Wirtsfamilie nach den Hintergründen und erfuhren eine ganze Menge:

Haugin Rabenbrust war ein sangesfreudige Zwerg gewesen, der vor 800 Jahren das Rasthaus erbaut hatte, nachdem er aus den Ork-Kriegen unverseht heimgekommen war. Von seinen heldenhaften Taten kündete noch heute ein alter Drachenschild in der Gaststube. Haugin war eines Tages von missgünstigen Unbekannten überfallen und aus seinem Rasthaus vertrieben worden. Er war nie mehr zurückgekehrt.

Der **Drachenschild** war ein alter großer Rundschild, der in einer dunkleren Ecke der Rasthausstube hing. Der Schild sah wirklich schon sehr, sehr alt aus, und die die Schuppen zusammenhaltenden Nähte aus Sehnen waren zum Teil brüchig und locker. Er bot einen recht hässlichen Anblick. Am Rand fehlte sogar eine ganze Schuppe, so dass jetzt nur noch 20 Schuppen übrig waren. Tharan Butterschopf meinte dazu: *„Wir haben Haugins alten Schild erst vor ein paar Monden umgehängt, und zwar aus guten Gründen. Eines Tages nämlich erwischen wir doch so einen unverschämten Kerl, wie er gerade den Schild klauen wollte. Hatte sich auf einen Stuhl gestellt und hochgelangt. Na, den haben wir vom Berg gejagt und mit Steinen beworfen. Eine Schuppe kam dabei abhanden und tauchte nicht mehr auf. Verfluchte Sache! So ein Gauner von einem Zwerg - der Steinschlag soll ihn treffen.“*

Der **Melzindar** war ein vergoldeter Feuerbock, der zuletzt in der Zwergenfestung Tumunzahar aufbewahrt worden war. Als Tumunzahar mitsamt der Stadt Nifelgar vor 800 Jahren an die Orcs gefallen war, war das Artefakt in den Wirren des Kriegs verschwunden. Es war schon damals von so hohem Alter gewesen, dass kein Zwerg sich mehr an seinen Ursprung erinnern konnte. Älter als das ganze Artross-Reich war es gewisslich, und vielleicht stammte es aus der glücklichen Epoche des Zwergenkönigreichs des

Nordens - geschmiedet lange vor dem Ersten Riesenkrieg. Die vier Standfüße des Feuerbocks waren wie Zwergenfüße geformt, seine an den vier Seiten aufgebogenen Gitterstäbe vorne mit gleißenden Sonnenscheiben, hinten mit den Sicheln und dem vollen Rund des Mond, links und rechts mit verschiedenartigen Sternsymbolen versehen. Ein Feuer, das auf dem Goldenen Bock brannte, war ein geweihtes Feuer, und die Zwergenpriester konnten verschiedene Wunder mit dem Melzindar wirken.

Als vor rund 800 Jahren die Orcs der Nebelberge, aufgestachelt durch die dunklen valianischen See-meister während des Kriegs der Magier, die Königsstadt Nifelgar in die Knie zwangen, mussten die Zwerge auch die Festung Tumunzahar aufgeben und dabei verschwand der Melzindar. Bis heute hat sich das Gerücht gehalten, dass ein Gefolgsmann des im Kampf erschlagenen Königs **Farin Silberreich** den Goldbock in Sicherheit brachte und vor den Orcs in den Gunil Gült verbarg, in denen er selbst jedoch starb und so das Geheimnis des letzten Verstecks mit ins Grab nehmen musste.

Westlich von der Hochalmspitze (und nördlich von Nifelgar) und gefährlich nahe an den Nebelbergen befindet sich das Bergwerk **Gunil Gült**, die „Guten Gänge“. Diese alte Grube, in der man seltenes Grausilber (Platin) finden konnte, liegt schon lange still, denn seitdem ein schlimmes Wetter einen großen Teil zusammenstürzen ließ, ist die Mine nicht mehr geheuer. Sehr viele Bergleute wurden verschüttet und mussten qualvoll verschmachten, weil heftige Kämpfe mit den Orcs die Rettung der Eingeschlossenen verhinderten. Auch in den folgenden Jahren war es nicht möglich, die toten Bergarbeiter ordentlich zum letzten Schlaf zu betten, und aus diesem Grund fanden ihre Seelen keine Ruhe. Verschiedene Geisterwesen hausen in den Gunil Gült und schrecken selbst Orcs und Kobolde vor dem Einzug in die verlassenen Stollen ab. Nichtsdestotrotz wagen immer wieder einzelne Zwerge, in dem Bergwerk nach Grausilber zu graben. Seit wann die Guten Gängen verlassen sind, wissen die Zwerge nicht mehr so genau.

Mhodi Stollenzeh ließ sich natürlich nicht davon abbringen, die Reise zu den Guten Gängen zu wagen und nach dem Goldenen Bock zu suchen. Der Arme liebte nun mal diese Zwergin und wusste genau, dass er sein weiteres Leben nur mit Hervina teilen wollte - was immer auch jetzt in sie gefahren war. Mhodi plante einen raschen Aufbruch, um es noch vor dem Schnee zu den Guten Gängen zu schaffen. Natürlich waren die Gefährten bereit, ihn zu

begleiten, und Mhodi (und Hervinas Eltern) waren sehr froh darüber.

Da Erdraute während dieser Unterhaltung im Rauch des Kaminfeuers das Geisterbild eines alten Zwergs gesehen hatte und die Wirtsleute auf Nachfrage etwas verlegen zugaben, dass es im Rasthaus schon so etwas wie einen - völlig harmlosen – unsichtbaren Hausgeist oder so geben würde, hielt Geuzeleide in der folgenden Nacht Wache, doch es gelang ihr auch mit der Unterstützung Damirs nicht, den „Geist“ in eine Mehlfalle zu locken.

Am nächsten Tag gingen die Söhne der Wirtsleute mit Damir und Erdraute zu der Schafsherde zurück; die beiden holten Bestija zum Rasthaus nach. Rasmus bekam den Auftrag, zusammen mit den beiden Söhnen (und sämtlichen Schafen) zum Syre zurückzulaufen, um ihm Bericht zu erstatten.

Schatten auf den Bergen

Schon am nächsten Morgen machten sich die Gefährten also zusammen mit Mhodi Stollenzeh auf den langen Weg zu den Gunil Gült.

Am zweiten Tag ihrer Reise entdeckten sie im Süden des Silbersees den leblos im Fluss liegenden Körper eines Zwergs. Der nicht weit vom Tod entfernte Zwerg hatte eine lange hässliche Risswunde auf dem Rücken, die von der rechten Schulter bis hinunter zum Steiß ging. Damir spendierte ihm einen Heiltrank, der dem „Wardeyn“ (albisches Wort für einen Erz- oder auch Münzprüfer, der den Metallgehalt untersucht; auf Dvarska *Kvard*) namens Foin Steinmalmer vermutlich das Leben rettete. Sie schafften den weiterhin bewusstlosen Zwerg ins nahegelegene Wirtshaus am Tiefenbach.

Euch zur Seite fließt der Fluss aus dem Silbersee auf eine große Spalte im Boden zu. Er stürzt in die Tiefe, wird einfach verschluckt. Das Wasser trifft so weit unten auf den Felsen, dass das Rauschen kaum bis zu euch hochdringt. Auf der anderen Seite des Spalts steigt das Gelände hurtig an, und davor wurde ein

Haus aus weiß angestrichenen Mauern an den Rand des Abgrunds gebaut. Es ist fast quadratisch mit einem Satteldach und einem aufgesetzten Rauchdach. Eine seitlich an der Vordermauer hochgehende überdachte Steintreppe führt zur Eingangstür. Über die nicht zu breite Spalte ist eine Brücke aus schwärzlichem Holz gelegt, die euch hinüber zu dem Gebäude bringt. In die Begrenzungsmauer der Treppe ist eine rundliche Kalksteinplatte eingesetzt, auf der mit roter Farbe eingekratzte Runen stehen: „Lazulbizel, das Wirtshaus am Tiefenbach.“

Hier kam Foin am nächsten Morgen wieder zu sich kam und versprach, sich später in Gimildum noch bei Damir und dessen Freunden für seine Rettung erkenntlich zu zeigen. Foin berichtete, dass er in der Abenddämmerung unterwegs gewesen war, um ins Wirtshaus zu kommen, als er ein grauenhaftes Schreien gehört hatte, das ihm das Blut in Eis verwandelt hatte. Von nackter Furcht gepackt, war er durch den Wald gerannt und hatte dabei gespürt, dass ihm etwas hinterdrein war und schnell näher kam. Er hatte gerade das Ufer des kleinen Flusses erreicht – da war der Verfolger über ihm gewesen, und Foin hatte einen Schlag im Rücken gespürt. Er hatte keine Ahnung, was geschehen war und warum er noch lebte. Die Gefährten auch nicht – noch nicht.

Im Wirtshaus am Tiefenbach fiel den Gefährten schon am Abend ihrer Ankunft ein älterer Zwerg auf, der ein Kettenhemd trug, das bereits etwas Rost angesetzt hatte. In seinen dunklen, bis zur Brust reichenden wolligen Bart mischten sich viele graue Locken. Er hatte außerdem ein Kurzschwert, einen Morgenstern sowie einen großen runden Schild bei sich, über den eine schützende Lederhülle gezogen war. Der Unbekannte hielt sich am Kachelofen in der Stube auf und genoss einen Humpen Bier. Er fiel vor allem wegen seines golden blitzenden Ringleins auf, das er durch einen seiner Nasenflügel gestochen trug. Er hieß Rondnur Flammenstich.

Rondnur Flammenstich ist ein *Mausgoz Zornals*, ein halb göttlicher Diener Zornal Eisenhands. Er war einer der Zwergenkrieger, die auf der Jagd nach Haugin Rabenbrust den Tod fanden. Genau betrachtet ist er noch kein Götterbote, sondern eher ein Zwergengeist, dem Zornal es gestattet hat, ins Leben zurückzukehren, um beim Bergen des Melzindars und der Vernichtung von Haugins Schatten der Nacht zu helfen. Erst wenn ihm das ge-

lingt, nimmt Zornal ihn in die Reihen seiner Halbgötter auf. Rondnur ist also sozusagen ein Götterbote auf Bewährung.

Mhodi war das egal – er hatte erfreut festgestellt, dass der Wirt eine neue Hausmarke im Angebot hatte, den *Roten Drachen*. Dieses Bier hatte eine rote Farbe und eine appetitliche Würze. Mhodi probierte einen Krug, und es dauerte nicht lange, bis er so ausgezeichnete Laune war, dass er lauthals von seiner Suche nach dem Melzindar erzählte! Er ertete Ungläubigkeit und Kopfschütteln, da jeder Zwerg wusste, dass dieses Ziel natürlich unerreichbar war. Ja, auf dieser Seite des Gebirges könnte man leichten Herzens über die Guten Gänge schwadronieren, aber wenn sie erst einmal Nibrost hinter sich gelassen hätten, würde die Aussicht nicht mehr so schön sein!

Der seltsame Rondnur Flammenstich war es, der zur Überraschung der Anwesenden für Mhodi Partei ergriff und ihn bestärkte. Rondnur war bereit, Mhodi zu den Guten Gängen zu führen und auf dem Weg dorthin tatkräftig zu unterstützen. Mhodi hatte nichts dagegen, und die Sache war abgemacht, ehe es seine Gefährten irgendwie verhindern oder wenigstens lang und breit „ausdiskutieren“ konnten.

Gemeinsam mit Rondnur setzten die Gefährten also die Reise fort – und wurden bei ihrem Nachtlager von einem riesigen fleischfressenden Laufvogel, einem Deamhen, angegriffen. Jetzt wurde ihnen klar, wer Foin so zugerichtet hatte! Gortroch und Bestija erledigten den Vogel.



Als die Reisenden endlich Nibrost erreichen, blicken sie von oben auf die Dächer und Kamine der oberirdischen Stadt. Nibrost liegt in einer hochgelegenen Senke, in der es merklich kühler ist als auf den umgebenden Bergen. Der Grund ist die kältere Luft, die hier absinkt und sich sammelt. Wenn der Schnee erst einmal fällt, wird die Stadt bald auf Monate vom Rest des Zwergenreichs abgeschnitten sein. Die Nibroster sind Kälte und Schnee gewohnt und wagen sich auch im tiefsten Winter auf Schneebrettern und Schneeschuhen aus ihrem Tal heraus. Hier wohnen die erfahrensten Bergsteiger und Gebirgsjäger im Artross, die die geheimen Pässe der Zwerge bewachen und die Nebelberge immer im Auge behalten. Zwerge sind ja beileibe kaum verzärtelte Wesen, doch die Nibroster sind sogar für ihresgleichen raue Kerle und beinharte Weiber. Mhodi schüttelt es bei der Vorstellung, hier freiwillig hausen zu müssen, und Rondnur meint, zum Nibroster müsse man geboren oder verurteilt sein, sonst könnte es hier keiner sein Leben lang aushalten. Kurzum - *Nibrost* (der Name bedeutet „Sturmsenke“) ist zwar ein malerischer, aber ein sehr ungemütlicher Ort.

Die zentrale Nibroster Zimmervermittlung wies ihnen eine Unterkunft beim alten Haudegen Tumbin Hagelstutzen an, den das tollkühne Vorhaben der Jungzwerge derart begeisterte, dass er Geuzeleide seinen magischen Kriegshammer auslieh, damit diese Waffe mal wieder frisches Orkblut zu schmecken bekäme. Dank seiner Tipps konnten die Gefährten ihre Ausrüstung ergänzen – und schon ging es weiter nach Westen.

Zwischen den nördlichen Hochpassbergen und dem zentralen Artross-Gebirge, welches dem ganzen Gebirgsmassiv den Namen gibt, tut sich eine Hochebene auf, die von Hügeln, Bächen, Findlingen, Geröllhalden, Heide und Moor in eine eigentümliche Landschaft verwandelt wird. Die Zwerge nennen sie in ihrer Sprache *Tumlut-Paltzar*, „Umkämpfte Hochebene“ oder kurz „Kampfebene“. Der Name gemahnt an die vielen heftigen Schlachten mit den Orcs - in jenen alten Tagen, als die Zwerge ihren Feinden entgezogen und sie hier antrafen. Der mächtige Berg *Abangabik*, „Große Glocke“, im Norden war Zeuge dieser Kämpfe, und man behauptet, sein Echo enthielte noch immer die Klänge klirrenden Eisens und dröhnender Kriegstrommeln.

Während die Zwerge die Kampfebene überquerten, strömte die Kälte von Norden her die Berge herunter, und der Himmel

färbte sich nebelgrau. Dann sanken die Schneeflocken dicht an dicht auf die Erde, immer wieder von kurzen, heftigen Böen durcheinandergewirbelt. Zum Glück hatten sie ihre winterfesten Ponys nicht nur mit Futter, sondern auch mit Zelten und einer ausreichenden Menge warmer Decken bepackt!

Auf der Kampfebene kamen die Zwerge an einem kaputten vierrädrigen Karren vorbei, in dem ein Uhu sein Quartier aufgeschlagen hatte. Damir vertrieb ihn; Mhodi sah in der Tagbegegnung mit dem Nachtvogel ein übles Zeichen und war für die nächsten Stunden misstrauisch gestimmt. Später passierten die Gefährten den schneebedeckten Kadaver eines untoten Hunds, der plötzlich zum Angriff überging. Aldorin erledigte den Körper mit links.

Der Hund war kein von einem Zauberer erschaffenes untotes Geschöpf, sondern ein unbeabsichtigtes Ergebnis der chaotischen Lebenskraft, mit der auch Saron Neragals Zwergendiener in den Gunil Gült hantierten. Den Gefährten war das momentan egal.

Schließlich erreichten die Reisenden am westlichen Rand von Tumlut-Paltzar die heutige Grenze, bis zu der der Einfluss der Zwerge reichte. Wer sich hinüber wagte, bewegte sich schon in den Schatten der gefährlichen Nebelberge und entschwand aus den aufmerksamen Augen der Zwerge von Nibrost, die die Hochebene beobachteten, aber nicht mehr alles sahen, was in den Bergen dahinter vorging.

Eine schmale Lücke in der Bergkette, welche die Ebene im Westen abschließt, ist das Tor Richtung Gunil Gült. Fleißige Zwergenhände haben vor Jahrtausenden die Felsen rechts und links zu zwei riesenhaften Steinfiguren gehauen - die Gestalten von Zwergenkönigen. Ob sie Herrscher darstellen, die vor Zeiten gelebt haben, wissen die Zwerge nicht mehr, aber einige glauben, dass einer der Gesichter das des Urvaters Bronar ist, zu dessen Stamm die meisten alpbischen Zwerge gehören. Die grimmigen, gekrönten Steinhäupter richten ihre Blicke nach Westen zu den Nebelbergen, angetan mit Rüstung und Schild. Seltsamerweise liegt kein Schnee auf ihnen. Die Zwerge nennen die Steinfiguren *Zirtilmzarad*, was mit „die, die den Westen im Auge behalten“ übersetzt werden kann. Wind und Wetter haben den Kolossen

zugesetzt: von beiden Königen sind Teile der einst ausgestreckten Schlagarme abgebrochen.

Rondur berichtet: „Die Zirtilmzarad standen hier schon, als Tezla, der Drachewurm, die Orcs gegen die Zwerge aufreizte, viele hundert Jahre, bevor die Zauberer von Valian das gleiche unternahmen. Der feige Tezla fürchtete die steinernen Könige - so ließ er ihnen die Hände und Arme abhacken, die sich nämlich über den Durchgang zwischen den Bergen ausstreckten und ein Kreuz aus Äxten formten. Die Trümmerstücke könnt ihr hier noch auf dem Grund sehen. Gleichwohl sind die Könige immer noch eines der Bergwunder des Zwergenreichs im Artross und auch wenn sie nicht mehr das abwehrende Axtkreuz machen können ... ihre Augen bohren sich weiterhin in die Bruthöhlen der Orcs.“

Tezla und die Orcs

Vor mehr als 2000 Jahren tobte ein Krieg im Artross-Gebirge, an den Zwerge und Orcs sich bis heute erinnern. Die Zwerge haben diese Ereignisse sogar in ihrem Buch *Kravat rhok* („Der Krieg gegen die Orcs“) festgehalten. Damals sammelte der Drache Tezla viele Orc-Stämme und andere Unholde um sich, mit denen er die Zwerge angriff. Tezla soll ein uralter Drache gewesen sein, der nicht fliegen konnte, weil sein rechter Flügel ein verkümmertes Ding war. Auf seinem gesunden Flügel jedoch war ein riesiges brennendes Auge zu sehen, mit dem er Angst und Zwang über die Seelen derer, die in das Auge blickten, werfen konnte. Tezla verlangte Gold und Geschmeide von den Zwergen, welches sie ihm verweigerten. So begann der Krieg, in dem der Drache das Zwergenreich beinahe an den Rand der Niederlage brachte. Einzig und allein Tezlas überraschender Tod schenkte die Rettung. Die führerlosen Orc-Stämme zerfielen bald in Uneinigkeit, so dass die Zwerge die bereits verlorenen Gebiete des Gebirges zurückeroberten konnten.

Tezla verschied an einer Krankheit - sein Kadaver soll einen unsagbar grässlichen Anblick geboten haben. Mehr wissen die Zwerge über sein rätselhaftes Ende kaum. Die Orcs glauben, dass ihre mutigsten Kämpfer sich das Fleisch und das Blut des toten Drachen einverleibten, um seine List in sich aufzunehmen. Das ist ihre Art, einen großen Anführer zu bestatten. Aus dem Schuppenkleid wurden mehrere Schilde gefertigt, die allerdings im wechselvollen Auf und Ab der Orcgeschichte fast alle geraubt und zerstört worden sind. Von zwei oder drei der letzten Tezla-Schilde wird gesagt, dass sie während des Kriegs der Magier in Orc-Händen auftauchten, aber an die Zwerge verloren gingen. Diese Dinge gehören zum kulturellen Wissen der Orcs der Nebelberge. Noch heute schwören und fluchen sie „bei Tezlas fauligem Atem“ (urshshul

Tezla-irshi in ihrer garstigen Sprache), auch wenn die meisten gemeinen Orcs nicht viel über den Drachen aus der Vergangenheit wissen.

Mhodi hatte gehört, dass durch einen der Zirtilmzarad eine Spindeltreppe vom Fuß bis zum Haupt gehen sollte, die auf die Krone hinaufführte. Doch die kleine geheime Tür, hinter der die Stufen beginnen, wäre auf magische Weise vor den Augen verborgen, und „selbst wenn wir sie nach langem Suchen finden könnten, wüssten wir leider nicht, welcher Zauber sie für uns öffnen würde, denn dieser Schlüssel ging - das erzählte mir meine Großmutter - verloren.“ Obwohl es daher völlig fruchtlos war, die Zeit mit einer Geheimtürsuche zu vergeuden, mühten sich die Gefährten eine Zeitlang damit ab.

Nachdem sie an den Zirtilmzarad vorbeigekommen sind, gelangen die Reisenden in einen Eichenwald, in den das Licht der Sonne nur schwächlich hineindringt. Die alten, aber nicht besonders großen Bäume, haben ihre Blätter längst verloren, doch der unebene, von Felsbuckeln geformte Boden, weist kaum ein Blättchen auf. Der erste Schnee hat die Äste eingestäubt. Es ist sehr still, die Sonne zeigt zwischen den Ästen nur ein bleiches Antlitz.

Als die Wanderer auf einen großen, verwitterten Felsen zugingen, der wie der Kamm eines Drachen aus dem Boden ragte, erblickte Erdraute darauf für einen kurzen Augenblick eine graue Zwergengestalt, die stehend zu ihnen herüberschaute. Beim zweiten Hingucken war sie verschwunden. Damir kletterte auf den Felsen, auf dem eine dünne Schicht unberührten Schnees lag. Als er das Weiß wegfegte und ein wenig das Moos abkratzte, entdeckte er einen bräunlichen Zwergen-Eckzahn.

Später stolperten die Abenteurer über einen rundlichen Stein, der einst wohl aufrecht im Waldboden zwischen den Wurzeln einer Eiche gestanden war, jetzt aber umgefallen unter dem Schnee lag. Als sie ihn gesäubert hatten, sahen sie zwei XX, die in seine flachere Seite eingegraben waren. Es handelte sich um G-Runen, und sie bedeuteten zweifellos Gunil Gült. Ob der

Stein eine Art Wegweiser war? Schließlich gabelte sich hier der Weg, und Rondnur wollte die nordwestliche Route wählen, um den vor ihnen liegenden westlichen Bergriegel nordwärts zu umgehen.

Die Zwerge entdeckten auf der ehemaligen Unterseite des Steins eine Linie kleiner, eingeritzter Runen, die vom Stehen in der Erde gut vor der Verwitterung bewahrt worden waren: *Das Versteckte lässt sich finden und wer findet, kann schweigen.* Als sie testhalber dem schmälere südwestlichen Pfad folgten, fanden die Zwerge eine einzelne Fußspur, die dank des Schnees gut zu verfolgen war. Es waren offenbar Stiefelabdrücke, die scheinbar erst am Runenstein begannen und dem Höhenzug zustrebten. Neugierig entschieden sich die Gefährten, dieser seltsamen Spur zu folgen.

Als sich die Zwerge auf diesem Pfad den Bergen näherten, sahen sie einen auffälligen Pfad, der sich in engen Schlangenlinien die kahle Höhe hinaufwand.

Am Ende des Pfades steht unter einer überhängenden Felsenwand ein kleines Bauwerk aus aufgeschichteten Steinen mit einem Dach aus groben Holzbalken. Der Grundriss ist rechteckig. Das Gebäude besteht aus drei Mauern, die offene Seite wird von der Felswand geschlossen. Das Dachgebälk steckt auf der Felsenseite in gemeißelten Aushöhlungen und ist auf der gegenüberliegenden Seite zwischen den Steinen eingebettet. Die aus der Längsmauer ragenden Balkenenden sind mit eigenartigen Schnitzereien bedeckt, die an bärtige Gesichter erinnern. Das ungeschützte Holz ist zu sehr verwittert, um die Einzelheiten bewahren zu können. Es gibt auch eine schmale Tür, die aus dicken Brettern gefügt ist und sich in steinernen Angeln dreht. Die Bretter scheinen einmal mit ockerroter Farbe angestrichen worden zu sein, von der jetzt nur noch einzelne Stellen übrig sind. Ein einfacher hölzerner Griff dient dazu, die Tür nach innen aufzudrücken.

Mhodi und Rondnur kommen nach einigem Zögern darauf, dass sie vor *Karnar Hulfudubukt* stehen, dem „Haus der Geister“. Es handelt sich um ein Beinhaus, das die Knochen und Überreste der Zwerge beherbergt, die man noch aus den zusammengestürzten Gunil Gült retten und fortbringen konnte. Bald jedoch zeigte es sich, dass die toten

Bergleute keine Ruhe gaben - sie sehnten sich nach ihren Kameraden, die immer noch in dem Bergwerk lagen. Den Geisterspuk konnte man zwar nicht bannen, aber die unfriedlichen Gebeine konnte man in der Nähe der Guten Gänge in einem Beinhaus bestatten. So entstand Karnar Hulfudubukt, ein Ort, an dem nur die Toten leben. Auch die Zwerge, die in späteren Jahren auf der Suche nach dem Grausilber der Gunil Gült ihr Leben verloren und gefunden werden konnten, wurden hierher gebracht und an die Seite ihre Vorgänger gelegt.

mehr auf gleitende als auf schreitende Weise. Rasch kommt ein hellblauer Lichtbogen heran, in den der geisterhafte Tross und die mit ihm ziehenden Spielfiguren eingeht. Das ist der magische Eingang in die »Gunil Gült« - ein Geisterort, durch das die Spielfiguren in die Anderswelt eintreten. Sie werden dabei mitsamt ihrer Ausrüstung entstofflicht und ziehen durch das midgard-nahe Empyreum, um in den Guten Gängen angekommen durch ein umgekehrt wirkendes Tor in die materielle Welt einzutreten. Die Geister der Bergleute setzen ihren Zug fort; die Lebenden werden einfach abgesetzt.

Mhodi und Rondrur zögerten, das Beinhaus zu betreten. Einerseits war es schließlich ein Geisterhaus, andererseits waren sie ja selbst ebenfalls drauf und dran, die gefährvollen Guten Gänge zu betreten. Die Gimildumer Zwerge hatten da weniger Skrupel und sahen sich neugierig in dem Beinhaus um.

Die zweite Gruppe (Rondrur, Mhodi, Aldorin, Bestija, Erdraute) lud sämtliche Ponys ab, damit sich die Tiere während ihrer Abwesenheit selbst mit Futter versorgen konnten, und betrat eine Stunde später ebenfalls das Beinhaus. Auch sie wurde von einem Geisterzug in die Gunil Gült transportiert, aber nicht an die gleiche Stelle in dem riesigen verlassenen Bergwerk.

Die Tür des Beinhauses knarrt erbärmlich. Im Innern ist es dunkel, und die Öffnung lässt zu wenig Licht hinein, um irgendetwas erkennen zu können. Im Schein ihrer Laternen gewahren die Reisenden die Knochen, die säuberlich an den Mauern aufgestapelt sind und teilweise Brusthöhe erreichen. Die Schädel liegen darauf wie eine krönende Schicht; ihre Zahl geht wohl an die Hundert, wenn nicht sogar darüber hinaus.

Gunil Gült

Plötzlich erglommen die Gebeine in einem schwachen, bläulichen Schein, der sie wie ein Flackern umgab. Aus den Augenhöhlen der Köpfe quoll ein leuchtend-weißer Nebel, der herabsank und den Boden, die Füße und Beine einhüllte. Die Mauern lösten sich auf, und jetzt war es den im Beinhaus befindlichen Zwergen (Damir, Maolin, Gortroch und Geuzeleide) nicht mehr möglich, sich umzudrehen und das Gebäude zu verlassen. Ihre Gefährten, die noch draußen waren, konnten ihre Begleiter im Innern nicht mehr sehen. Sie hörten lediglich Geräusche, die an das Scheppern von Lampen, das Schnauben von Ponys und das Knarren von Leder denken ließen.

Was tun? Beide Gruppen hatten Laternen dabei, aber in welche Richtung sollten sich wenden? Aldorin und Geuzeleide richteten ein Gebet an ihre Götter und erhielten die Antwort, sich einfach in Bewegung zu setzen. Nach stundenlangen Märschen durch das Labyrinth der Gänge trafen sich die beiden Gruppen tatsächlich in einer Höhle, die einen Ausgang ins Freie hatte, der 15m oberhalb eines Steilhangs aus der Felswand herausführte. Gut, dass der zweiten Gruppe dieser „Graue Mann“ erschienen war, der sie hierher geführt hatte!

Die Abenteurer im Beinhaus sehen sich von Ponys umgeben, die mit Säcken, Beuteln, Grubenlampen und Hacken bepackt sind, und zwischen den Tieren stehen graue Zwergengestalten, die einen Zug bilden. Eine der nächsten Gestalten grinst breit, und in der oberen Zahnreihe ist eine Lücke deutlich zu erkennen. Dann setzt sich der Zug der toten Bergleute in Bewegung,

Der „Graue Mann“ war ein sehr alter Zwergengeist, der wie ein staubbedeckter Bergmann aussah (mit einer Lederkappe, einem grauen Bart, der bis an den Gürtel reichte, einer Grubenlaterne und einem Sack, der am Gürtel hing). Seine Laterne bestand aus getriebenem, kunstvoll durchbrochenem Silber und warf einen weißen Schein. Mund und Nase waren hinter einem umgebundenen Lappen verborgen. Mangels „Hören der Geister“ konnte sich niemand mit ihm unterhalten.

Die wieder vereinten Zwerge legten hier erstmal eine Ruhepause ein. Gortroch

träumte dabei von Lishadi in ihrer Gestalt als Verführerin, weigerte sich aber erfolgreich, einen Kuss mit ihr zu tauschen.

Mit frischen Kräften begannen die Zwerge nun in dem ausgedehnten Bergwerk die Suche nach dem Melzindar. Da sie keinerlei „sachdienliche“ Hinweise hatten, blieb ihnen nichts anderes übrig, als sich in möglichst allen Ecken und Enden des Labyrinths umzuschauen und auf hilfreiche Spuren zu hoffen. Ihre Geduld wurde auf eine harte Probe gestellt.

Zunächst sahen sie sich im nächstgelegenen Bereich sorgfältig um. Geuzeleide hörte eine leise Stimme, die unter einem großen, unregelmäßigen Felsbrocken, der ganz offensichtlich mit Meißeln behauen worden war, hervorkam und wisperte: „Wälz mich um!“ Die verwitterten Dvarska-Runen auf dem Stein schienen das Zwergenwort *Kukuzazt* zu ergeben, was so viel wie „Pass auf!“ bedeutete. Der Felsbrocken fühlte sich außerdem auffällig warm an.

Da diese Stelle die interessanteste in der ganzen Umgebung war, begannen die Zwerge den schweren Felsbrocken hin und her zu wippen, und tatsächlich verkleinerte er sich dabei so sehr, dass sie ihn schließlich zur Seite schieben konnten. Unter dem Stein saß eine sprechende Kröte!

Das war recht seltsam, aber erklärlich. Als die Guten Gänge untergegangen waren, waren nicht allein Zwerge ums Leben gekommen, sondern auch der eine oder andere Naturgeist wie Bergnymphe und Krosnyat hatten plötzlichen Tod gefunden. Wie die Seelen der verunglückten Bergarbeiter wurden auch einige der getöteten Naturgeister zu Geisterwesen, nämlich zu *Naturphantomen*. Ein Teil dieser Phantome gab den Zwergen die Schuld an der Zerstörung ihres Heims und sie schlüpfen, so oft sie konnten, in lebende Wesen, um zurückkehrende Zwerge zu bestrafen. Genau so ein Naturphantom befand sich unter dem Felsbrocken, unter dem es vor langer Zeit von einem kundigen Runenschneider, der die Gefahr erkannt hatte, festgesetzt worden war.

Die Kröte behauptete, ein böser Zwerg hätte sie unter dem Stein eingesperrt, nachdem er sie in diese Gestalt verzaubert hatte. Sie

konnte oder wollte aber nicht sagen, wer sie ursprünglich gewesen war, jedenfalls weder ein Zwerg noch ein Mensch, soviel schien ihr wohl klar zu sein. Das einzige, was sie jetzt wollte, war ein Platz, um sich auszuruhen. Die Gefährten ließen die äußerst merkwürdige Kreatur schließlich ziehen.

Das Ziel des Geisterwesens war es, mit einem geeigneten Opfer wenigstens eine Minute schmusen zu können, um dann mit ihm die Seele tauschen zu können. Wer schmuste aber schon gern mit einer Kröte? Das Phantom bevorzugte einen Elfenmann zum Tausch und hätte sich vielleicht auch mit einem Menschen begnügt. Aber als Wirtskörper den eines der verhassten Zwerge übernehmen? Pfui Deibel!

Die Zwerge zogen weiter durch das Bergwerk und erreichten später die „bodenlose Höhle“:

Dieser Bereich des alten Bergwerks ist ein riesiger Hohlraum, der beim Abbau von Grausilbererz (Platin) entstanden ist. Der spätere Einsturz vergrößerte den Raum zusätzlich und ließ den Boden an vielen Stellen versinken. In der gesamten Höhle herrscht tintenschwarze Dunkelheit, die auch die hereingebrachten Lichter der Schatzsucher nicht völlig vertreiben kann, da der abgesunkene Boden mehr als 12 Meter tief und die Decke fast überall durchschnittlich 12 Meter hoch ist.

Die Zwerge ließen sich an seinem Seil hinab zum Höhlenboden; Maolin wurde abei das Opfer eines Flüsterers, der sich zusammen mit ein paar Artgenossen in den Löchern und Spalten der Bruchstellen eingeknistet hatte

Flüsterer sind hauchdünne, immaterielle Naturgeister, die hauchdünnen, schwarzen Gaseschleiern gleichen, die man leicht für Spinnweben im Felsen halten kann. Sie können wie bizarre Schmetterlinge durch die Luft flattern. Kann sich das schwarze Gespinnst im Nacken seines Opfers niederlassen, bläht es sich auf und wird nach und nach zu einer schattenhaften, schwarzen Spinne oder Schabe mit glühenden gelben Augen. Von nun an flüstert er seinem Opfer böse Verwünschungen ins Ohr, die es verwirren und seine Träume vergiften, um es jede Nacht schweißgebadet aus dem Schlaf zu reißen.

Da keiner der Zwerge Kaltes Eisen bei sich hatte, war Geuzeleides *Bannen von Finsterwerk* der einzige Rettungsweg, aber die junge Zornalpriesterin war damit zunächst überfordert. Da sie sich aber an ihre praktische Erfahrung erinnerte, zusätzlich eine Stunde lang erfolgreich meditierte und vom Lishadipriester Aldorin gesegnet wurde, durfte sie einen neuen Anlauf starten – und diesmal gelang es ihr doch tatsächlich, den Flüsterer zu vernichten! Maolin bedankte sich sehr dafür.

Der junge Magier hatte inzwischen mit *Macht über Unbelebtes* ein Seil über einen der gegenüberliegenden Felsen geworfen, und Gortroch hatte den dortigen Ausgang bereits erkundet, der leider nur in weitere Bereiche des riesigen Bergwerks führte. Außerdem hatten die Gefährten auf einem Stück ebenen Quarzbodens etliche kopflose Zwergengeister entdeckt, die dort mit ihren Totenschädeln auf einen Teil ihrer Gebeine kegelten. Von diesen hielten sie solange vorsichtigen Abstand, bis sie endlich verschwunden waren. Ein schmaler Höhlenspalt hatte in der Zwischenzeit Damirs und Erdrautes Interesse erregt, doch sie hatten sich erst wenige Meter hineingewagt, als ihnen plötzlich zahlreiche weiße Höhlenhunde entgegenkamen, die zwar fast blind, aber extrem bissig waren. Rondnur, der sich bei Kämpfen bisher zurückgehalten hatte, löste die beiden ab und zeigte ihnen, dass er mit Morgenstern und Schild ausgezeichnet umgehen konnte. Erstaunt stellten die Gefährten fest, dass sein Schild dem von Haugin Rabenbrust aufs Haar glich – abgesehen davon, dass sich dieser in einwandfreiem Zustand befand und ihm auch keine Drachenschuppe fehlte! Darauf angesprochen, meinte Rondnur nur achselzuckend, dass dies schon immer sein Schild mit den Schuppen Tezlas gewesen wäre. Gortroch meinte leise, dass dieser Rondnur ein seltsamer Knabe wäre, und seine Freunde gaben ihm alle recht.

Als Maolin gerettet war, war auch bei den Höhlenhunden Ruhe eingetreten (die

lebenden kleinen Bestien stürzten sich auch auf die Kadaver ihrer Artgenossen) – und die Zwerge konnten nun endlich ungestört in den „Bergspiegel“ blicken (so nannte man ja bekanntlich diese Art von ebenen Quarzböden). Er schenkte ihnen drei Visionen:

In der 1. Vision erblickte Erdraute in dem Quarzuntergrund eine dunkle Wasserfläche, aus der ein immer stärker werdendes goldenes Strahlen emporstieg.

Die 2. Vision zeigte Aldorin ein Feuer, das auf einem goldenen Feuerbock, offenbar dem Melzindar, brannte, dessen Flammen sich plötzlich in flackernde Schatten verwandelten.

In der 3. Vision sah Maolin einen säulenartigen Felsen, der umstürzte und auf eine dunkle Wasserfläche traf, und er hörte in seinen Ohren eine signalartige Melodie.

Als sich die Gefährten auf den Weiterweg machten, rollte plötzlich ein machtvoller Ton, als ob eine gewaltige Bassgeige in der Tiefe angeschlagen worden war, durch den Berg:

Dann erhebt sich ein trauriger, wortloser Gesang aus verschiedenen Richtungen, der sich nähert und anschwillt. Die Undurchdringlichkeit des Gesteins beginnt zu verschimmen und rings um euch strahlt eine Helligkeit aus dem Fels. Eure Augen können den Berg durchdringen. Ihr erblickt die Mannschaften der toten Bergarbeiter, die Geister von Zwergen, die in die Klüfte ziehen und in verborgenen Erzgängen arbeiten. Von überall her ist ihr Rumoren zu hören, wenn sie mit Geisterhänden und Geisterhauen Brocken herausbrechen. In dem zu Glas gewordenen Berg seht ihr, wie die gewonnenen Steine, an denen reines Grausilber funkelt, einen Strom bilden, der sich nach Norden zu aus dem Berg hinausbewegt - es ist ein Zug Geisterbergleute, der das Grausilber fortbringt. Die Helligkeit nimmt ab, der harte Fels wird wieder dunkel und verhüllt euren Augen die verborgenen Geheimnisse des Bergs. Die Helligkeit sinkt in der Tiefe zusammen, wo ihr weit unten ein goldenes Strahlen, wie Sonnenglitzern auf Wasser, gewahrt. Dann wird auch dieses Strahlen von der Dunkelheit verschluckt.

Na schön – ab jetzt hatten die Gefährten den Plan, den Melzindar vor allem in der Tiefe zu suchen. Es war aber wie verhext – sie finden nirgends einen „echten Zugang in die Tiefe“, sondern standen nach langen Abstiegen immer wieder vor verschütteten Gängen und musste wieder den Weg nach oben antreten. Auf diese Weise erreichten sie viele Stunden später den Schacht, der hinab in den Bezirk des „Wasser des Lebens“ führte.

„Wasser des Lebens“ - so nennen die Schattenzwerge in Saron Neragals Diensten hiesige Quellen, in denen die dunkle Lebenskraft stark ist. Sie vermuten weit, weit unter dem Gebirge ein Reservoir chaotischer Magie, durch welches das Wasser verändert wird. Die Schattenzwerge haben die Kraft des „Wasser des Lebens“ an verschiedenen Lebewesen und Pflanzen ausprobiert, um für ihren Meister Saron neue nützliche Dienerkreaturen zu erschaffen. Die unberechenbare Wirkungsweise des chaotischen Wassers führte jedoch häufig zu unwillkommenen oder wenig brauchbaren Ergebnissen. Die Schattenzwerge haben daher einige besonders gefährliche oder lästige Monstrositäten in diesen Bereich der Mine gebracht und dort festgesetzt.

Hier stießen die Gefährten auf einen gefährlichen „Jungbrunnen“:

In einer Ecke der Höhle sprudelt Wasser aus dem Boden und sammelt sich in einer natürlichen Mulde. Das stark kalkige Wasser hat den Felsen weiß gefärbt. Die Mulde besitzt einen Abfluss, den die Schattenzwerge durch den Stein gebohrt haben, damit das Wasser einen Ausgang findet; zuvor stand dieser Höhlenbereich beinhoch unter Wasser. Die Quelle ist ein Dunkler Lebensborn. Wenn die Schatzsucher in die klare Mulde blicken, erkennen sie, dass das Wasser voller Leben ist: Kaulquappen, kleine Molche und hin- und herflitzende Fischchen. Das Wasser ist angenehm warm und riecht wie ein Beet würziger Kräuter.

Maolin trank als Erster von dem „heilkräftigen Wasser“ und fühlte sich nicht nur 12 Jahre jünger, sondern das war er auch! Bei Geuzeleide klappte das nicht, aber Aldorin (- 8 Jahre) und Erdraute (- 10 Jahre) hatten ebenfalls Erfolg. Das war ja eine tolle Quelle!

Ein Gang führte von dieser Höhle noch ein Stück weiter, bevor er bei einem seltsamen Rübenbeet endete. Hier waren zwei Schattenzwerge mit der Aufzucht von Quickrüben beschäftigt gewesen. Sie hatten das Gejohle der Abenteurer längst bemerkt und versucht, sich möglichst leise an die Eindringlinge heranzuschleichen. Geuzeleides scharfe Ohren vereitelten dieses Vorhaben – die Gefährten liefen den Gang entlang, bis der scheinbar in absoluter Finsternis endete. Das war natürlich das Ergebnis eines „Bannen von Lichts“ gewesen – und Geuzeleide sorgte mit einem stärkeren „Bannen von Dunkelheit“, dass alle wieder etwas sehen konnten. Da standen ja zwei mit Gießkanne und Rechen bewaffnete Zwerge!

Die beiden „Gartenzwerge“ erklärten, dass sie zusammen mit vier anderen Zwergen von dem bösen Snarik Adlerhand gezwungen würden, diese blöden Quickrüben mit dem „Dunklen Wasser des Lebens“ zu gießen und mit anderen Zutaten zu düngen. Sie boten ihren „Befreiern“ an, sie direkt zu Snarik zu führen, aber die Abenteurer trauten diesen „Schattenzwergen“ nicht. Sie nahmen ihnen zunächst ihre Dolche und Magierstäbe (!) ab und berieten sich außer Hörweite. Als die beiden „Gartenzwerge“ in ihrer Verzweiflung einen *Schmerzen*-Zauber auf ihre Bewacher werfen wollten, machten die Freunde von ihren Waffen Gebrauch. Jetzt half es ihnen auch nichts mehr, sich zu ergeben – Geuzeleides radikale Ansicht als Zornaldienerin setzte sich durch: nur ein toter Schattenzwerg war ein guter Zwerg! Wer einmal den Verderbern-Göttern anheimgefallen war, der verdiente nur noch den Tod!



Die Gefährten brachten sich auf diese Weise um eine wichtige Hinweisquelle.

Auf dem Rückweg tranken – trotz der Warnungen Rondrurs und Mhodis – Maolin, Geuzeleide und Aldorin erneut von dem Dunklen Lebensborn. Nur bei einem zeigte sich eine Wirkung: Aldorin wurde nun auf einen Schlag um 27 Jahre jünger und hatte den Körper eines 12-jährigen Zwergenkindes. Sein Flehen zu Lishadi, diesen Mist ungeschehen zu machen, wurde nicht erhört!

Die Gefährten schauten sich in diesem Bezirk weiter um. Sie mieden eine Höhle, in der es vor Motten wimmelte (und gingen so dem Mottenmahr aus dem Weg, der in ihrem Inneren lauerte). Sie legten sich auch nicht mit den halb versteinerten Zombies an, die in einer anderen Höhle lauerten.



Aber sie wagten es, in einer „Kritallhöhle“ gegen einen riesigen vierarmigen „Koboldfresser“ zu kämpfen, und Gortroch, Damir, Erdraute und Bestija (die Erdraute ersetzte, nachdem die Thaumaturgin einen kritischen Kopftreffer eingesteckt hatte) bezwangen ihn schließlich nach verlustreichem Kampf.

Obwohl die Wände dieser Höhle nur so von Kristallen funkelten, kam seltsamerweise kein Zwerg auf die Idee, nach Beseitigung der Gefahr ein paar dieser Kristalle mitzunehmen. Sie wollten lieber schnell weg, ehe das nächste Monster um die Ecke kam!

Also wieder hinein ins Labyrinth des Bergwerks! Nach einer Schlafpause unterwegs stießen die Gefährten auf einen senkrechten Schacht:

Es ist ein alter Bergwerksschacht, der den Zusammenfall der Gunil Gült gut überstanden hat. Die alte Verschalung der Schachtwände aus miteinander verzapften Balken und Brettern ist noch immer vorhanden. Es gibt sogar noch die festen Holzzapfen, die abwechselnd in zwei Reihen in eine Schachtwand getrieben sind; sie sind als Sprossen zum Klettern für die Bergleute gedacht gewesen. Sie erlauben einen sicheren Auf- oder Abstieg, wenn die Beleuchtung ausreichend ist und keine ernsthafte Behinderung besteht. Der Schacht hat eine Tiefe von etwa 50 Meter und in 15 Meter bzw. 40 Meter Tiefe gehen von seinen Seiten Stollen ab.

In dem Schacht hält sich weiter unten eine Statue an den Zapfen fest, die offensichtlich den Zwergengott Mahal darstellen soll: Mit Flammenhaar und Bart, das in Zöpfen geflochten bis zu den Füßen reicht, und angetan mit einer schwarzen Rüstung. Der Marmor, aus dem die Statue gefertigt ist, ist glänzend poliert. Dennoch wirkt die Gestalt unfertig und die Gesichtszüge sind sogar nur angedeutet.

Die Zwerge kletterten an der Statue vorbei durch den Schacht hinab, aber da weder etwas passierte noch etwas Besonderes zu entdecken war, gingen sie durch einen anderen Stollen wieder weiter durch das Bergwerk. Immer auf der Suche nach einem Weg in die Tiefe, kamen sie schließlich nach langem langem Herumwandern wieder am Ausgangspunkt an. Sie waren wieder in der Höhle, in der sie sich vor Tagen (!) das erste Mal nach ihrer Trennung getroffen hatten.

Frustriert legten sich die Zwerge erstmal zum Schlafen nieder – und diesmal erschien Lishadi in ihrer Gestalt als Versucherin dem verjüngten Aldorin! Natürlich hoffte er jenseits aller Vernunft darauf, dass dies ein Zeichen wäre, dass sein Gebet erhört worden wäre und er jetzt wieder altern dürfte – und so ließ er sich bereitwillig von ihr küssen! Das war ein Fehler, denn kaum hatte er den Kuss der Schwarzen Göttin empfangen, da wusste Aldorin, dass er nur die Wahl hatte, binnen eines Tages entweder ein anderes Opfer für diesen Fluch zu finden (er musste es dazu nur küssen) oder selbst allmählich innerlich zu verfaulen. Nein, das war wirklich kein schönes Abenteuer für den Lishadi-Priester!

Nach der Rastpause überlegten die Gefährten gerade, was sie wohl falsch machen würden, und ob es tatsächlich sein könnte, dass sie mit Mhodi und Rondzur, die beide keine Hilfe waren, ohne Melzindar wieder umkehren müssten. Plötzlich gab es ein „Blitzlichtgewitter“ von allen Seiten – und anschließend war Erdräute mitsamt ihrer Ausrüstung verschwunden, gerade als sie wieder einmal über ihre abenteueruntaugliche thaumaturgische Grundausbildung lamentiert hatte. Warum, bei Zormal, hätte sie niemand

gewarnt, sich mit so einem Mist zu beschäftigen? Sprach's, und war verschwunden.

An ihrer Stelle war jetzt plötzlich Thurgon aufgetaucht, in kniender Haltung, mit waagrecht gehaltener Streitaxt in den erhobenen Händen. Der Jungkrieger hatte sich auf Anraten der Priester zu einem nächtlichen Ausflug in die Berge entschlossen, um sich auf der Zornal-Zinne in der Nähe von Gimildum endlich zu seinem Gott zu bekennen. Er hatte plötzlich eine dunkle Wasserfläche gesehen, aus der ein immer stärker werdendes goldenes Strahlen emporstieg, während ihn ein unbekannter Zwerg (Rondzur!) anblickte – dann hatte es geblitzt und gedonnert – und jetzt war er also hier.

Nach seinem Bericht überprüfte Geuzeleide die Aura Rondzurs; sie war göttlich! Gortroch hatte sich das längst gedacht. Die Zwerge wollten die Ankunft ihres Freundes mit einem Schnäpschen feiern – und dabei merkte Maolin, dass ihm als einziger der Schnaps nicht schmeckte. Er wurde in seinem Mund zu einer faulig-ätzenden Brühe, die er schleunigst ausspuckte.

Im Lauf der Zeit wurde Aldorin und Maolin klar, dass sie ein echtes Ess- und Trinkproblem hatten, das sich allerdings nur hin und wieder bemerkbar machte: manchmal konnten sie eine Zeitlang weder essen noch trinken! Zum Glück hielten diese „Anfälle“ nicht ununterbrochen an! Aber ätzend war das auf jeden Fall.

Die Zwerge hatten die Idee, statt in der Tiefe in der Höhe zu suchen, und liefen durch das Bergwerk erneut zur „bodenlosen Höhle“, fanden dort aber auch keine neuen Hinweise im darüberliegenden Bereich des Bergwerks. Sie kehrten wieder um und kamen schließlich zu dem Schacht mit der merkwürdigen „Pseudo-Mahal-Statue“. Dort begegneten sie einem Bekannten! Der „Graue Mann“ war da und drückte sich an einer unsichtbaren (Geister-) Sperre die Nase platt! Er deutete eindeutig nach oben –

offenbar wollte er, dass die Zwerge in dem Schacht nach oben kletterten.

Das taten sie nun auch. Gorthorch als erster, der Rest hinterher. Jetzt hatten sie endlich das Nest der Schattenzwerge erreicht!

In diesem Teil der Guten Gänge hat Saron Neragal zwölf Schattenzwerge eine Bleibe eingerichtet, in der sie vor den Nachstellungen der Zwerge geschützt sind. Dafür dienen sie dem Dunklen Meister als Bindeglied zwischen den Orcs der Nebelberge und den Zwergen im westlichen Artross: Sie sind Spione, Saboteure und Diebe, die sich unter ihresgleichen nahezu ungehindert bewegen können, denn sie sehen ja aus wie ganz normale Zwerge - nur ihre Seelen sind schwarz. Saron hat sie dazu mit einigen magischen Hilfsmitteln versehen. Er offenbart sich ihnen nur in der Maske von Mahal dem Zermalmer, der finsternen Seite des Zwergengottes, der die Schattenzwerge verfallen sind. Man sieht - Saron ist tief in die Zwergenkunde eingedrungen, um diesen Betrug durchführen zu können. Das Haupt der Schattenzwerge ist der Schwarze Hexer Snarik Adlerhand.

Das Nest der Schattenzwerge wird von einer ständigen Geistersperre umgeben, die Saron Neragal errichtet hat. Sie wird von dem magischen Malachit-Tisch erzeugt. Die Sperre macht die Wände, Decken und Türen für die Geisterwesen des Bergwerks undurchdringlich, damit sie den Schattenzwergen hinter der Sperre nichts antun können. In letzter Zeit benutzen die Schattenzwerge nämlich die Geister der toten Bergarbeiter als Sklaven und zwingen sie, kostbares Grausilber zu schürfen - natürlich, um Saron Neragals geheime Kammern zu füllen, der mit dem Reichtum seine langfristigen Pläne verwirklichen will. Die Geisterarbeiter hassen die Schattenzwerge und ächzen unter der Knechtschaft, haben aber bislang keinen Weg gefunden, sie abzuschütteln.

Die Schattenzwerge stellen außerdem die verschie-

densten Versuche mit dem Wasser des Lebens an, das mit dunkler Lebenskraft gesättigt ist. Saron verspricht sich davon nützliche Wirkungen für seine Eroberungsabsichten. Einige Ergebnisse ihrer Forschung sind jedoch so absonderlich und gefährlich, dass die Schattenzwerge sie in einen anderen Bereich der Guten Gänge verlagert haben.

In einem äußerst langwierigen Kampf machten die Gefährten sämtliche Schattenzwerge einschließlich Snorik Adlerhand (der seltsamerweise an einem Halsband ausgerechnet die am Drachenschild von Haugin Rabenbrust fehlende Schuppe trug) nieder. Auch die alarmierte Pseudo-Mahal-Statue wurde – insbesondere von Mhodi, der hinterher sehr stolz darauf war – vernichtet.

In der Mitte der Höhle steht der magische Malachit-Tisch, den Saron Neragal gestiftet hat; für die Schattenzwerge handelt es sich um eine Gabe ihres Meisters Mahal des Zermalmers. Der kleine Tisch besteht aus einer 50 cm durchmessenden runden Platte auf einem mit Adlern verzierten Säulenfuß. In den Rand der Tischplatte ist eine Perlenreihe eingeschnitten, die Platte selbst ist makellos glatt. Der gesamte Tisch besteht aus Malachit-Gestein von einer satten grünen Farbe. Wer diesen Tisch geschaffen hat, ist nicht bekannt. Die Art der Verzierung weist auf valianische Künstler hin. Saron Neragal hat den Tisch außerdem zur Kraftquelle einer ständigen Geistersperre gemacht, die das ganze Nest der Schattenzwerge umschließt. Zu diesem Zweck hat der Zaubermeister den Schattenzwergen vor kurzem den legendären *Dubukterzvais*, den Erzweisen gegen die Geister oder auch Grüner Geisterstein genannt, übergeben und in die Tischplatte einsetzen lassen.

Maolin hatte als erster den Malachit-Tisch



untersucht, konnte aber den grünen Stein nicht herauslösen. Das übernahm Mhodi für ihn. Kaum hatte er das geschafft, rollte ein machtvoller Ton, als ob eine gewaltige Bassgeige in der Tiefe angeschlagen wurde, durch den Berg!

Ein freudiger, wortloser Gesang erhebt sich aus verschiedenen Richtungen, der immer lauter wird. Die Undurchdringlichkeit des Gesteins wird gläsern und von innen hell erstrahlt. Die Mannschaften der toten Bergarbeiter durchleuchten den Felsen wie ein brausender, jauchzender Strom. Feste Hände ergreifen eure Hände und reißen euch in das Tosen hinein. Von allen Seiten hört ihr Geisterstimmen, wie sie euch danken. Dann befindet ihr euch vor einem alten graubärtigen Bergmann, dessen Gesicht halb von einem umgebundenen Lappen verdeckt wird. Der Geist spricht dumpf, doch verständlich hervor: „*Das Feuer hat gesiegt über die ewige Nacht! Die Diener des Schattens sind vertrieben und das Silber gehört wieder uns! Dank euch! Nun kommt, das Königsfeuer soll nicht mehr länger in Finsternis verschlossen sein. Jetzt hebt, um dessentwillen ihr kamt!*“ Er hebt seine silberne Laterne, die ein strahlendes, scharfes Licht in die Tiefe wirft, von wo es golden zurückglitzert. Hände schieben euch nach vorn und ihr stürzt entlang des Strahls herab dem Glitzern entgegen.

Sämtliche Zwerge stürzten mitsamt ihrer Ausrüstung in einen stockfinsternen See! Das wäre eine ziemlich tödliche Angelegenheit gewesen, hätte Damir nicht einen Ring des Sehens besessen, der ihm die Richtung des rettenden (und glücklicherweise nahegelegenen) Ufers zeigte, so dass er die um ihr Leben ringenden Nicht-Schwimmer wenigstens in die richtige Richtung lotsen konnte! Trotz alledem wäre Maolin um ein Haar gestorben, aber Damir konnte ihn (gerade noch) retten. Am rettenden Ufer legten die meisten Zwerge eine Ruhepause ein (bis auf Rondrur, der „keinen Schlaf braucht“, und Bestija und Aldorin, die eine Meditation durchführten).

Die Höhle des Sees ist völlig lichtlos. Ist die Schwärze zunächst völlig undurchdringlich, so bleibt das aber nicht auf Dauer, denn nach einiger Zeit wird der See allmählich von einem Glanz erfüllt, als ob sich ein goldenes Auge auf seinem Grund öffnet und ein Licht aussendet. Es ist der Melzindar, der Aufmerksamkeit heischt. Die Schatzsucher müssen nur die hellste Stelle im See nehmen, dann können sie das goldene Gitter des Feuerbocks erkennen.

Aldorin angelte – vergeblich – nach dem in 6m Tiefe in Nähe des Ufers befindlichen Melzindar. Gortroch gelang dagegen dieses Kunststück.

Kurz darauf begann der Fluch der Schwarzen Göttin bei Aldorin zu wirken. Geuzeleide versuchte ihm mit *Bannen von Finsterwerk* zu helfen, aber ihr unterlief ein Patzer nach dem anderen. Obwohl sie erfolgreich 200 GS als Opfer für ein Zornheiligtum gelobte, schaffte sie trotzdem keine Linderung für Aldorin (und patzte schon wieder). Aldorin hatte glücklicherweise einige Heiltränke bei sich und konnte die Fäulnis damit eine gewisse Zeit überleben, aber es gab nun keine Zeit mehr zu vertrödeln!

Der erleuchtete See erhellt nach und nach die ganze Höhle. Das Licht wächst wie Nebel langsam höher, so dass erst das den See umfassende Felsenufer, dann die Höhlenwände und zum Schluss die hohe Höhlendecke zu sehen ist. Aus der Höhlendecke wachsen zahlreiche, weiße Stalaktiten nach unten, die ihr das Erscheinungsbild einer schwebenden Säulenhalle oder eines kunstvollen Tempelgewölbes verleihen. Vom Felsenufer sticht eine gerade, abschüssige Steinzunge ab, die etwa in die Mitte des Sees hineinreicht. Am Ende der Steinzunge erhebt sich ein gewaltiger, weißer Stalagmit, der sich nach oben hin verjüngt und dort in die Decke hineinwächst. Am Anfang der Steinzunge liegt ein großer kantiger Felsen, der einst aus der Höhlendecke gebrochen ist.

Die Zwerge suchten erstmal Geheimgänge in dem Stalagmiten oder unter dem Felsbrocken, bevor sie sich mit dem geplanten Weg notgedrungen anfreundeten:

Der See und die Höhle bieten keinen natürlichen Zugang und demnach auch keinen Ausgang. Unter dem See erstreckt sich ein großes Reservoir an Gas. Die Zwerge kennen solche Naturschauspiele schon lange in Form von Geysiren. Mhodi Stollenzehr hat schnell diesen Gedanken und meint: „*Es kommt manchmal vor, dass ein Fulmus - ein Geiser in eurer Sprache, Geysir in der Zunge der Nordmensch - lange Zeit schloß. Mag sein, dass wir hier einen Geiser vor uns haben, der irgendwann wieder aufspringt. Der Strahl könnte gewaltig werden.*“ Und so ähnlich ist es: Wenn die Eingeschlossenen etwas Geburtshilfe leisten, dann können sie das Gas schlagartig freisetzen und einen Sprudelwasser-

Geysir verursachen, der ihnen den Weg aus der Höhle freimacht.

Um diese Tat zu vollbringen, muss der säulenhafte Stalagmit zu Fall gebracht werden. Im Fallen zerbricht seine Masse in mehrere große Stücke, die in den See stürzen und den Untergrund aufschlagen. Das Gas kann dann ungebremst entweichen. Um den Stalagmiten umzuwerfen, muss man den kantigen Felsbrocken auf der abschüssigen Felszunge gegen ihn kugeln.

Trotz bedauerlichen Mangels an Werkzeugen rollten sie schließlich die „Kugel“ hinein.

Sobald das Gas unter dem See entweicht, schäumt und wallt es das Wasser auf, als ob es kocht. Dann schießt eine perlende Fontäne empor und durchbricht die verhältnismäßig dünne Kalksteindecke der Höhle. Die herabstürzenden Trümmer lassen noch mehr Gas frei,



das nun weiteres Wasser aus der Tiefe mitreißt und mächtig durch die Höhle treibt. Alles und jeder taucht in einem tosenden Gemisch aus Wasser und Luftblasen ein und wird in die Höhe getragen. Das Wasser bricht sich Bahn durch alte Stollen, fegt Gestein fort und durchspült Gänge. Mhodi, Rondur und die Abenteurer sind in diesem Naturereignis nur ohnmächtige Spielbälle, die sich dem Schicksal ergeben. Sie müssten wohl ertrinken, aber wunderbarerweise fühlt sich jeder von einem Netz aus Luftblasen wohligh umhüllt, die ihn vor Stößen schützen und kein Wasser in die Lunge lassen. Die wilde, lichtlose Wasserfahrt durch den Berg endet für die Zwerge in Bewusstlosigkeit, aus der sie erst erwachen, wenn alles vorbei ist.

Feuer auf den Bergen

Die Schatzsucher kehren aus ihrer Ohnmacht zurück, wenn sie sich an der kalten Luft in den Ästen und auf den abgeworfenen Nadeln einer alten, zerzausten

Föhre wiederfinden. Die Gunil Gült haben sie richtiggehend ausgespuckt. Weiter oben in der Bergwand erblicken die Abenteurer eine frische Öffnung im Fels, die das Wasser von innen freigedrückt hat. Die Wand und der darunterliegende Boden sind nass und übersät mit Geröll. In allen Richtungen laufen Bächlein den Berg hinab. Das Wasser muss sich hier als ein Wasserfall ergossen haben, aber jetzt fließt nichts mehr nach. Der Geysir hat sein kurzes, fulminantes Leben wieder beendet. Mhodi und Rondur fühlen zwar Bedauern über die Zerstörung der wunderschönen See-Höhle, sind aber ebenso froh wie ihre Gefährten, die finsternen Gänge heil verlassen zu haben. Der Goldene Bock findet sich unbeschädigt am Stamm der Föhre, sollte er nicht während der Wasserfahrt fest gehalten worden sein.

Die Zwerge wärmten sich zunächst an einem Feuer auf dem Feuerbock, ehe sie nach Osten abmarschierten. An Orcspuren

vorbei kamen sie in einen verschneiten Erlenwald, in dem sie ihr kaltes Nachtlager aufschlugen. Rondur hielt Wache. Nachts griffen zwölf Orcs an, die alle getötet wurden – bis auf einen, der entkommen konnte.

Am nächsten Tag kamen sie bis zum Fuß des Kratzenpasses und

übernachteten in einem Iglu, das sie unter Geuzeleides Aufsicht bauten. Am folgenden Tag gingen die Gefährten – hinter einer Spur von etwa zwölf Orcs hinterher – durch den Tunnel des Kratzenpasses; dort stießen sie auf die Überreste von Riesenratten – und später auf die Überreste ihrer Ponies, die sie vor dem Beinhaus *Karnar Hulfudubukt* „geparkt“ hatten.

Nach einer Nacht im jetzt geisterfreien Beinhaus ging es weiter in den Eichenwald, in dem sie eine ungestörte Nacht verbrachten. Am Mittag des folgenden Tages standen sie oben an den Zirtilmzarad und blickten hinab auf die Kampfebene:

Nachdem die Reisenden die Wacht der alten Steinkönige passiert haben, erleben sie kurz darauf eine schlimme Überraschung. Die verschneite, eiskalte Hochebene von Tumlut-Paltzar ist in Nebel versunken, der alle Geräusche dämpft und nicht mehr die Himmelsrichtung erkennen lässt, in die man sich bewegt. Die Ebene ist ein Sammelplatz der Orcs, aber nicht nur dieser, geworden!

Als sich die Gefährten umblickten, fiel ihnen plötzlich eine geheime Tür auf, die sich etwas erhöht am rechten Königsfelsen befand. Die Spalte, die die Tür umgab, war fingerdick und schien durch aus dem Innern herausfallendes Licht etwas erleuchtet zu sein. Die Tür war nichts anderes als ein großer Steinblock, der haargenau in die Öffnung passte, die der Felsen an dieser Stelle hatte. Aus diesem Grund konnte man vorher nicht erkennen, dass an dieser Stelle ein Durchgang war; dass das nun möglich war, lag daran, dass der Steinblock sich ein wenig verkleinert hatte.

Der Schlüssel, der die Verkleinerung ausgelöst hatte, war in diesem Fall die Nähe des Melzindars, da der besondere Zauber auf eine Auswahl von bedeutsamen Zwergenartefakten ansprach. Je näher die Zwerge an die Stelle kamen, umso kleiner wurde der Steinblock, bis er auf ein Viertel seiner normalen Größe geschrumpft war.

Im Innern des Felsens stehen die Reisenden zuerst in einem kurzen, niedrigen Bückgang. Am Ende des Bückgangs folgt der Anfang einer Treppe, die aus dem Felsen herausgeschlagen wurde. Die Stufen führen in einer engen Spirale nach oben und sind ausgesprochen schmal. In rund 10 Metern Höhe bietet die Treppe einen Austritt in die erste Felskammer. Hier wurde einst alles aufbewahrt, was zum Entzünden des Warnfeuers auf dem Haupt des Steinkönigs benötigt wurde.

5 Meter höher befindet sich die zweite Felskammer. Dieser rund ausgehöhlte Raum enthält ein aktives magisches Tor, d.h. die Ankömmlinge erblicken eine 3m hohe und 1m durchmessende leuchtende Säule von sechseckigem Grundriss und von milchig-weißer Farbe. Das Tor wird von einem ebenfalls sechseckigen Gitterkäfig aus robusten Metallstangen eingeschlossen. Die Stangen sind unten mit dem Felsboden verankert und vereinigen sich oben oberhalb des Tors in Form eines spitzen Kegels. Das Gitterwerk ist kunstreich geschmiedet und vor allem überall mit lanzenartigen Flammen verziert, die scharf sind. Der geschlossene Käfig hindert die Spielfiguren daran, in das Tor zu treten, aber er besitzt auf einer Seite eine Tür, mit der

das Gitterwerk geöffnet werden kann. Die Käfigtür besitzt weder Schloss noch Riegel.

Weiter oben kommt man nach 15 Metern an der dritten Felskammer vorbei. Es handelt sich um die Wohnstube des Wächters, der im Innern des Steinkönigs lebte und die Nebelberge im Osten beobachtete - so behaglich ausgestattet, wie es eben geht. Die Ankommenden erblicken einen geraden Lehnstuhl, der ihnen die Hinterseite zukehrt, eine Feuerstelle mit Rauchabzug, eine Bettische sowie ein paar Steinnischen, die als Regale und Schränkchen dienen. Umrunden die Abenteurer den Stuhl, sehen sie sowohl ein Buchpult, das vor ihm steht, als auch eine zusammengesunkene Knochengestalt in Kettenrüstung, deren einer Arm auf dem Pult ruht. Der tote Zwergenwächter trägt eine eiserne Fratzenmaske auf dem Gesicht, eine Zwergenkriegsmaske. Der Arm des Wächters liegt auf einem aufgeschlagenen Buch, das auf dem Pult liegt. Der knöchernen Zeigefinger der Hand ist ausgestreckt und deutet auf eine Textstelle. Es handelt sich um nichts anderes als die Chronik des Wächters, die dieser bis zu seinem Tod führte und die er *Mazarba viskit-zirtuzt* nannte („Die westlichst-wachsamer Niederschrift“). Der Finger steht auf einem Eintrag, der vor ungefähr 60-70 Jahren getätigt wurde und lautet: „*Ein Schatten ist unter die Nebelberge gezogen. Der Schatten kam aus dem Norden in einer Wolke aus Fledermäusen.*“

Die Einträge auf den weiteren Seiten reichen noch dreißig Jahre weiter, bis sie aufhören. Der Wächter berichtet kurz von beobachteten Veränderungen in den Nebelbergen. Die letzte Eintragung lautet: „*Der Schatten hat sich mir gezeigt und ich habe sein Feuer gesehen, das meine Augen geblendet hat. Dies ist das Ende und ich kann nicht hinaus. Tezla!*“.

Schreiten die Abenteurer auch die letzten Stufen der Spiraltreppe empor, so erreichen sie nach rund 30 Metern den Kopf des Felsenkönigs. Die Luft auf den Stufen wird dabei zunehmend kälter, bis auf den letzten beiden Umdrehungen auch frischer Schnee liegt, der von draußen hereingeweht wurde. Die Treppe endet auf einer offenen, runden Plattform, die in das Schädeldach der Figur geschlagen wurde. Die Krone umschließt die Plattform als Balustrade. In der Mitte der Fläche erhebt sich ein kleines steinernes Podest von viereckigem Zuschnitt, in das eine große bronzene Schale eingesetzt ist.

Nachdem die Zwerge zunächst alle auf den Kopf des Felsenkönigs gelaufen waren, kehrten sie wieder um und durchsuchten die Wächterkammer. Hier fanden sie neben anderen magischen Substanzen auch einen Topf, der eine ockerrote Paste enthielt, die mit folgender Beschriftung versehen war:

„Salbe die Hand, die das Schloss anrührt, dem der Weg durch das Licht über die Weiten gebührt.“

Damit war alles klar – es musste freilich noch intensiv ausdiskutiert werden, aber das änderte nichts daran, dass es sowieso schon klar und beschlossen war. Bestija salbte sich also die Hand ein, Damir entzündete – nach ewigen Diskussionen um die erforderliche Menge – 2,5 l Zauberflämmöl in der Bronzeschale auf dem Kopf des Feksenkönigs, und Thurgon ärgerte die unten herumlungerten Orcs mit einer hinabgeworfenen Flasche Zauberflämmöl (die sich aber nicht von allein entzündete, wie er gehofft hatte).

Knapp 10 Minuten später wurde ihre Flamme von einem Wachturm der Zwerge im Südosten beantwortet. Nur komisch, warum kein Wächter hier mehr aktiv war, wenn das Netz ansonsten funktionierte!

Mit Bestijas gesalbter Hand ließ sich die Tür zum Transmitter problemlos öffnen.

Das magische Tor, das die Reisenden in der Königszuflucht benutzen können, bringt sie in einem Augenblick nach Westen mitten ins Gebirge. Das Ziel, eine milchig-gelbliche Sechsecksäule, befindet sich unter einem Dach aus uralten Holzbalken, das von vier zusammenstehenden runden Steinsäulen getragen wird. Im Dachgebälk hängt eine zwergengroße Bronzeglocke, deren Verzierungen unter einer harten Patina liegen. Die Glocke besitzt zwar einen Ring zum Einhängen eines Klöppels, der aber nicht an seinem Platz ist. Der armlange Eisenklöppel liegt in einer ausgemeißelten Felsvertiefung in der Nähe. Mit ihm oder einem passenden Ersatz kann die Glocke richtig zum Klingen gebracht werden.

Das Läuten der Glocke rief die Zwergin Melkhilt Marmorhaut herbei, die sich erstaunt die Geschichte der Reisenden anhörte und schnell bereit war, sie zur Hochalmspitze zu begleiten. Der Melzindar zerstreute ihr jeden Zweifel an der Glaubwürdigkeit der Erzählung. Von dem Berggeläut wusste sie nur, dass es seit Zwergengedenken bestand. Die Zwergin stammte aus der Berggegend um Nibrost und

lebte das einsame Leben einer Kristallsucherin, Jägerin und Wächterin.

Vorbei an einer Käsehütte, aus der sich Mhodi einen leckeren Hochzeitskäse gegen Bezahlung mitnahm (wobei die Gefährten die beiden toten Zwerge ignorierten, die laut Mhodi vermutlich ein Opfer der Geistersennen geworden waren), näherten sich die Gefährten schließlich der Hochalmspitze.

Der Winter hat natürlich auch auf der Hochalmspitze Einkehr gehalten, aber der Schnee liegt hier nicht ganz so hoch und wird von den Winden verweht. Das Vieh hat die Bergweiden schon längst verlassen und haust jetzt in den Winterställen und Winterhöhlen der Niederungen. Noch bevor die Wanderer das Rasthaus am Hohlen Tobel erreichen, bleibt Rondrur plötzlich stehen, räuspert sich und spricht zu Mhodi: *„Lieber Freund, ich denke, den kleinen Rest deines Wegs schafft ihr auch ohne mich. Eine wichtige Angelegenheit führt mich von hier an leider in eine andere Richtung, aber schon sehr bald werde ich euch nachkommen. Lasst uns deswegen jetzt nicht umständlich nach Worten des Abschieds suchen. Ich muss mich beeilen. Gehabt euch wohl.“*

Die Schlacht von Muzuk Gagaptumt

Wenn die Wanderer endlich wieder das Rasthaus sehen, steht es friedlich am Rand der Waldschlucht. Als Mhodi anklopft und eintritt, ist die Überraschung und Freude bei Gambrina und Narvi gewaltig. Ihre Tochter Hervina bleibt schon seit Tagen im Bett und starrt verzweifelt die Zimmerdecke an, da sie immer weniger daran glaubte, dass sie Mhodi lebend wiedersähe. Das Kind macht sich selbst Vorwürfe und verwünscht ihren damaligen Hochmut, als sie ihren Bräutigam auf die gefährvolle Fahrt geschickt hat. Als sie hört, wer da gekommen ist, springt sie auf und entbietet Mhodi förmlich, aber weinend, ihren Gruß. Nach dem Mahlschatz erkundigt sie sich gar nicht, macht sogar ein finsternes Gesicht, wenn die Rede auf den Melzindar kommt. Offenbar ist Mhodis Herzliebste doch kein Ungeheuer, dem es mehr am Ruhm als einem Gefährten gelegen ist.

Was gab es sonst noch Neues im Rasthaus? Viele Wolfsrudel waren in letzter Zeit in der Nähe gesehen worden. Der alte Drachenschild in der Gaststube war mehrfach von rötlichem Flackerlicht umgeben gewesen (und man konnte ihn in

diesen Momenten nicht berühren) – immer dann, wenn Rondur seinen eigenen Schild in einem Kampf verwendet hatte. Und der alte Spuk war zu neuem Leben erwacht:

Zuerst fand man jeden Morgen durcheinandergebrachte Wäsche, geplünderte Kleiderkisten und zerwühlte Laken auf Betten, in denen niemand geschlafen hatte. Obwohl Nori und Tharan sich nachts auf die Lager legten, konnten sie nicht herausfinden, wer diese ungehörigen Streiche verübte. Nach einer kurzen Ruhepause, in der nichts mehr geschah, fingen schwere nächtliche Ruhestörungen an: Möbel wurden verrückt und an die Wände gehämmert. Wenn die Schläfer aufgebracht nach dem Krachmacher suchten, waren die Räume von grauem Dunst erfüllt. Seitdem wollte Hervina öfters eine fremde Zwergengestalt gesehen haben, mit verzerrtem Gesicht und eingefallenen Zügen, deren knöcherne Kehle von einem grässlichen Schnitt durchtrennt war. Der Anblick war für Hervina so entsetzlich, dass sie einmal in Ohnmacht fiel und später immer wieder bleich und zitternd von ihrer Familie ange-troffen wurde.

Die Gefährten bemerkten, dass der Beginn des heftigen Spuks mit dem Fund des Goldenen Bocks, weit fort in den Guten Gängen, zusammenfiel.

Kein Wunder, denn damit hatten sie den Schatten Haugin Rabenbrusts, der im Rasthaus verblieben war, größere Kraft verliehen. Haugins *Schemen*, sein verlängerter Arm, konnte seitdem viel mehr bewirken und er nutzte seine gewachsene Macht, um im Rasthaus nach der ehemals hier befindlichen Drachenrobe zu suchen. Zu dem Schild gab es nämlich in der Tat auch ein Gewand aus Drachenhaut, an das sich Haugins Geist noch erinnerte. Die Drachenrobe kam allerdings abhanden und wurde verlegt, aber Haugins Schemen spürte, dass sie sich immer noch irgendwo hier befand. Er suchte nun das Gewand, weil es sich um ein magisches Kleidungsstück handelte, dass seinem Schatten erlauben würde, in der Welt der Lebenden handeln zu können.

Gambrina und Narvi hatten keine Gäste – die Gefährten hatten also freie Zimmerwahl! Bis auf Gortroch, der sich ein Gästezimmer aussuchte, schliefen die Freunde aber lieber alle gemeinsam in der Gaststube. Der Melzindar bekam einen Ehrenplatz in der Küche – und Gambrina versprach, sich am nächsten Tag mit Hilfe Lishadis (und des

Feuerbocks) um die Wunden der Abenteurer zu kümmern.

So geschah es auch. Allerdings konnte Gambrina weder die Nebenwirkung des Dunklen Lebenswassers bei Maolin und Aldorin aufheben (sie gab den beiden aber den Rat, weder ein anderes Lebewesen zu berühren [*Pestklaue!*], noch ihre Speisen und Getränke mit den Lippen zu berühren), noch kannte sie ein Mittel, um Aldorin schnell wieder altern zu lassen. Dagegen war sie zuversichtlich, Aldorin vom Fluch der Verderberin befreien zu können – doch sie scheiterte an diesem Tag trotz aller Tricks kläglich.

In der folgenden Nacht, gegen 3 Uhr morgens (und zwei Tage vor Neumond), rollte die erste Angriffswelle der Orcs. Der Wolfmeister Gishworg wollte endlich Tezlas Schild in seine Krallen bekommen!

Gishworg schickt 25 Orcs vor, die das Rasthaus angreifen sollen. Sie teilen sich in einzeln vorgehende Gruppen von je 5 Orcs auf. Zwei Gruppen wenden sich gegen die beiden ebenerdigen Türen des Untergeschosses, während sich eine Gruppe am Fuß der Treppe bereithält, falls Verteidiger herausstürmen wollen – und zwei Gruppen sollen mit ihren Bögen auf alle Bewohner schießen, die vielleicht aus dem Obergeschoss ins Freie wollen, um die Orcs darin zu hindern, die Vorräte aus dem Untergeschoss wegzutragen. Hinter den ersten Angreifern kommt Gishworg selbst zusammen mit 9 Orcs, die unbemerkt auf das Dach des Rasthauses klettern wollen. Die Orcs auf dem Dach sollen mit gezielten Axthieben ein Loch in das Dach über der Stube schlagen. Wenn das Loch groß genug ist, wollen die Orcs und Gishworg von oben einsteigen.

Maolin hatte Wache gehalten und weckte seine Freunde. Zusammen mit den beiden Söhnen der Wirtsleute gelang es ihnen, die Orcs in die Flucht zu schlagen. Tagsüber besserten sie das Loch im Dach wieder aus und reparierten auch die Türen notdürftig. In der folgenden Nacht rollte bereits die zweite Angriffswelle der Orcs.

Für den zweiten Angriff bietet Gishworg alles auf, was ihm dann noch zur Verfügung steht. Er selbst kommt mit seinen Orcs von oben über den Geröll-

hang herunter, um auf die Rückseite des Rasthauses zu gelangen. Dazu klettern die Orcs aus der Waldschlucht heraus, um oberhalb von Muzuk Gagaptumt herauszukommen. Die Dunkelwölfe lässt Gishworg von unten über die Bergweiden vordringen. Diesmal erfolgt der Angriff recht bald nach Einbruch der Dämmerung. Auf Überrumpelung setzt Gishworg diesmal nicht, sondern auf sich durchsetzende Hartnäckigkeit. Er will das Rasthaus einnehmen und dessen Bewohner überwinden. Drohungen und Folter werden dann die Herausgabe des Drachenschildes erzwingen und der Rest ist Rache der Sieger.

Den Gefährten gelang es problemlos, auch diesmal die Orcs zu vertreiben. Die dämlichen Kerle spielten ihre zahlenmäßige Überlegenheit nämlich nur schlecht aus, was allerdings auch mit ihrer fehlenden Solidarität untereinander zu tun hatte: keiner wollte ausgerechnet seine Gesundheit für das Wohl der anderen opfern! Sie griffen also nur, wie von Gishworg befohlen, gruppenweise an und verloren angesichts der heftigen Gegenwehr der angeblich wehrlosen Zwergenfamilie schnell die Lust, sich wegen eines doofen Schildes, den sich ihr Anführer unbedingt einbildete, töten zu lassen. Ganz vorbei war es mit dieser Aktion, nachdem die Gefährten Gishworg getötet hatten.

Am folgenden Abend griff Haugrins Schemen, der mittlerweile in einem alten Geheimversteck des Wirtshauses die gesuchte Drachenrobe gefunden hatte, als *Schatten der Nacht* ausgerechnet in dem Moment an, als sich Damir gerade in der Küche nach etwas Essbarem umsah. Da war er an den Falschen geraten! Zusammen mit seinen Gefährten streckte der Händler den Angreifer nieder.

Endgültig war Haugrins Geist damit freilich nicht. Er versteckte sich als Schatten im Melzindar! Dort entdeckte ihn später Gambrina, als sie ein paar Experimente mit dem Feuerbock anstellte (sie arbeitete da gerade an einem speziellen heilkräftigen Feuerbockbier) – und die kundige Lishadi-Priesterin sorgte dann für sein finales Aus.

Am folgenden Morgen kam Rondnur mit „ein paar alten Zwergenfreunden“ (allesamt wackere Kämpfer, deren Hilfe sich Rondnur in den letzten Jahren versichert hatte) zum Rasthaus. Er erzählte den Gefährten, dass auch drunten im Tal plötzlich die Wölfe verschwunden waren. Fast ein wenig enttäuscht kam er nach den Berichten der Abenteurer zum Ergebnis, dass die Orcs offensichtlich vertrieben und der alte Geist des fiesen Haugin Rabenbrust vernichtet wäre. Er ließ die Drachenrobe verbrennen. Außerdem half Rondnur Gambrina, jetzt endlich Aldorins Fluch zu beseitigen. Und der sagenhafte Melzindar? Der bliebe am besten ohne großes Getue in der Obhut einer Priesterin. Gambrina sah das ebenso.

Nach der Schlacht kann Rondnur endlich von seiner Geschichte und seinem geheimen Auftrag sprechen. Da er jetzt halbgöttliche Einsichten besitzt, vermag er auch Andeutungen über den unsichtbaren Herrn der Nebelberge und seinen alten Drachenschild zu machen: Die böse Macht, die nun über die Orcs gebietet, forsch nach Tezlas Erbe. Gishworg sollte den Drachenschild, der aus Schuppen Tezlas besteht, in das Nebelgebirge bringen, wo ein größerer Diener des Meisters ihn an sich genommen hätte. Aus diesem Grund war es wichtig, den Drachenschild zu verteidigen.

Rondnur sprach sich dafür aus, dass Mhodi den alten Drachenschild als Erinnerung an dieses Abenteuer in seinem Heim aufbewahren sollte; seinen eigenen Schild schenkte er den wackeren Gefährten. Thurgon nahm ihn höflichkeitshalber entgegen, aber da er bereits über einen besseren Schild verfügte, sah er sich später nach einem anderen Abnehmer um, und Geuzeleide nahm das Teil dankbar entgegen.

Nach ein paar Ruhetagen im Rasthaus machten sich die Gefährten auf die winterliche Heimreise nach Gimildum.