

E.11 Riss in der Welt

Rainer Nagel, Midgard-CON-Kampagne

Copyright © 2015 by Isolde Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate (Copyright by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Von Crepusculo in die Kaf-Berge

Nachdem alle Spuren zu einem versteckten Ort in den Kaf-Bergen führten, an dem die Beschwörerin Delmana, die Dienerin des Dämonenfürsten Vatarahn, vermutlich etwas Gefährliches vorhatte, machten sich die Zwerge am Tag der 4. Nixe auf den Weg. Als Reisewagen verwendeten sie den Wagen des Kaufmanns Credito Narisanillo, den sie in den Händen der Hexenjäger des Covendo Mageo zurückgelassen hatten und der vermutlich mittlerweile verstorben war.

Bis zum Rand der Kaf-Berge kamen sie problemlos auf guten, bekannten Straßen. Dann ging es weiter durch die Berge; hier wurde es schon einsamer, aber sie konnten immer wieder einen Hirten oder Bauern nach dem Weg fragen. Nach einer Woche wurde die Gegend schließlich immer menschenleerer. Der Weg war dennoch deutlich an einer alten Fahrspur zu erkennen und einigermaßen gut befahrbar. Grelle Blitze, die im Süden über den Bergen niedergingen, deuteten auf nichts Gutes hin.

Am dritten Tag (6.Nixe) hörte Bestija plötzlich, wie jemand ihren Namen rief – es schien von einem Stein zu kommen. Kilor und Gortroch hoben den Stein hoch, und darunter lag ein Zwergenskelett. Ein wabernder Nebel stieg vom Skelett auf – man kannte das schon, das war wahrscheinlich die gebundene Seele eines verstorbenen Zwergs! Maolin leistete keinen Widerstand und ließ sich umwabern. Und schon plapperte der Geist mit dem Mund Maolins los:

„Mein Name ist Bertram. Bertram sucht nach seinem Dolch, dem Schatz, den er in der alten Zisterne gefunden hat. Bertram wurde während des Nachtlagers von einer Übermacht von Räufern überwältigt, das Schatzversteck, das der schlaue Bertram angelegt hatte, haben sie aber nicht gefunden. Darin befindet sich der Dolch und ein Edelstein und das Artefakt! Bertram wollte mit Bestija gleichziehen, weil diese als Mitglied der Jungzwerge den ganzen Ruhm abstaubt, während Bertram nur der kleine Laufbursche ist. Dem blöden Onkel von Aldorin hat Bertram das tolle Artefakt abgekauft, das den Weg nach Dreifachdrei weisen würde. Das wusste der natürlich nicht. Dazu brauchte es schon den ständig unterschätzten Bertram. Bertram den Belesenen, Bertram den Träumer! Nur Bertram hat die alten Kladden gelesen, die in dem Raum hinter dem eingestürzten Gang in Mine Fünf lagen. Vom vergessenen Stamm der Zwerge, der für den Altmeister gearbeitet hat! Ein Medaillon hat Bertram schon gefunden in der alten Zisterne, wo auch der Banndolch war, das nächste wird in der Höhle von Oth zu finden sein!“

Maolin rollte immer wieder mit den Augen und verhandelte innerlich mit Bertram. Sie kamen überein, dass die Zwerge Bertrams Knochen mitnehmen, und die Sachen im Schatzversteck ebenso. Dann wäre Bertram vorerst bereit, von Maolin abzulassen. So geschah es dann auch. Bestija vergoss ein paar Tränen, die Zwerge packten die Knochen zusammen und bargen das Schatzversteck.

Bei dem Artefakt handelte es sich um eine seltsame Schiefertafel mit sechs runden Vertiefungen. Eine war wie mit Bronze ausgegossen; auf der Oberfläche der Bronze war das Symbol mit den 3-Tannen/Wellen/Berge zu erkennen. Auf der Rückseite konnte man ganz

schwach unvollständige Strichellinien erkennen, die bei Berührung sichtbar wurden, die aber beim besten Willen keinen Sinn ergaben.

Die Zwerge folgten dem Lauf des Flüsschens Isada. Die beunruhigenden Naturphänomene nahmen Tag für Tag zu. Hagelschlag, Feuerregen und Erdbeben mussten die Gefährten aushalten, und es wurde von Tag zu Tag schlimmer!

Am nächsten Tag erschienen mitten auf dem Weg zwei braune Affen mit Raubtiergebiss, Bussardflügeln und Skorpionschwanz, offensichtlich ein Männchen und ein Weibchen. Es war den beiden klar anzusehen, dass keiner von ihnen mit einer Beschwörung gerechnet hatte. Doch trennten sie sich sofort voneinander, zogen ihre Waffen aus dem Gürtel und griffen an. Sie wurden von Gortroch, Thurgon und Damir in Stücke geschlagen. Die armen Dämonen, der Tag hatte so schön für sie begonnen!

Nicht besser erging es den beiden roten Teufeln, die einen Tag später unverhofft auftauchten. Die Armen hatten in der linken Hand noch einen Bierkrug, in der rechten allerdings einen Dreizack, mit dem sie wütend, aber am Ende erfolglos, angriffen.

In der Nacht von der 9. auf die 10. Nixe hatten die Zwerge wieder einen sehr realen Traum, wie sie ihn nicht mehr gehabt hatten, seit sie die magische Holzkugel aus dem Wagen Credito Narisanillos in die Akademie des Convendo Mageo in Solfredo gebracht hatten. Sie befanden sich wieder in Cuisgillin und kämpften auf dem Wasser gegen die Gruppe von Felianna Postamente, die am Meeresboden ein Weltentor öffnen wollte.

Das Wasser ist ruhig wie ein Spiegel, ein Boot liegt vor euch im Wasser, darauf steht ein Robenträger in Dunkelgrün, der grinsend einen Stein ins Wasser fallen lässt. Das Meer leuchtet von unten her blau. Er sagt: „Ich heiße Lucaro Benivetti, und ihr habt mich getötet.“

Gortroch und Kilor schossen sofort mit der Armbrust auf den Robenträger, und er fiel ins Boot. Weitere Wasserelementare tauchten auf, und es gab einen Kampf.

Als sie schweißgebadet wieder aufwachten, merkten sie, dass sie regelrecht entkräftet waren. Dennoch war jetzt an Schlaf nicht mehr zu denken. Die Zwerge waren ratlos: was war denn das?

Der Fürst der Angstträume, der in der magischen Holzkugel Credito Narisanillos eingesperrt gewesen war, war durch die Zwerge unabsichtlich befreit worden. In dieser Nacht zog er in der Nähe des Nachtlagers vorbei und löste den Traum aus, obwohl sein Hauptinteresse auf ganz andere Dinge gerichtet war.

Am Laggo Viola

An der 10. Nixe mittags erreichten sie den See Laggo Viola und den Elfföhrenwald, der in Felianna Postamentes Karte eingezeichnet war. Hier musste sich der geheime Eingang zur Höhle befinden.

Nach einigem Suchen fand Damir eine Stelle, an der sich ein Eingang befinden könnte: verschiedene Fuß- und Wagenspuren endeten nämlich vor einer Felswand. Die Freunde fuhren mit dem Wagen vor, denn sie hatten vor, die Rolle Credito Narisanillos zu übernehmen, von dem sie vermuteten, dass sein eigentliches Ziel ohnehin diese Höhle gewesen wäre.

Doch was jetzt?

Nach einigem Suchen und Klopfen fiel ihnen über dem Tor ein Felsbrocken in Form einer Art „Hakennase“ auf, den Maolin mit *Macht über Unbelebtes* anhob. Die Türen glitten lautlos auf. Die Zwerge betraten vorsichtig die Höhle, als aus einem Gang ein Wächter kam, in Begleitung von zwei recht starr blickenden Kriegern in Kettenrüstung und krallenbewehrten Eisenhandschuhen. Die Freunde begannen eine Diskussion, verwickelten sich jedoch zwangshalber in Widersprüche, weil sie natürlich über die dortigen Gegebenheiten fast nichts wussten. Der Wächter wies sie an, den Wagen in die Halle zu fahren und dann zu verschwinden. Das taten die Zwerge dann auch, und das Tor ging wieder zu. Mist, jetzt waren sie den Wagen los, mitsamt den Knochen des armen Bertram, und trotzdem keinen Schritt weiter.

Die Zwerge legten eine Pause ein und dachten nach; dann nahmen sie um Mitternacht einen zweiten Anlauf. Es war ihnen beim ersten Besuch aufgefallen, dass es ein Guckloch gab, durch das die Wächter spähten, wenn jemand anklopfte. Wenn man wusste, wo es sich befand, konnte man auch von außen nach innen lugen.

Maolin konnte durch das Guckloch die beiden Wächter sehen, zumal innen Licht brannte. Er versetzte beide in *Schlaf*. Anschließend öffnete er mit *Macht über Unbelebtes* erneut das Tor.

Die Zwerge fesselten und knebelten die schlafenden Wachen und gingen in den Wachraum, wo noch zwei Wächter auf Stockbetten schliefen. Damir erschlug einen der Wächter im Schlaf. Der Zweite konnte aber noch rechtzeitig die fünf Todeskrieger, die in einer Nebenkammer „geparkt“ waren, aktivieren. Es entbrannte ein Kampf, den die Zwerge gewannen. Am Schluss räumten sie die Leichen wieder in die Abstellkammer.

In einer großen Halle fanden die Zwerge ihren Wagen vor, in den sie die gefesselten Söldner packten.

Dann gingen sie in Richtung des Küchentrakts und überwältigten den Koch und zwei Mägde, die in der Küche schliefen. Sie fesselten und knebelten diese ebenfalls, nachdem sie sie über die Räumlichkeiten und die Anzahl der Personen in der Höhle befragt hatten. Anschließend schickten sie die Wächter des zweiten Wachraums in den Schlaf und verkeilten den Raum mit den Todeskriegern, die dort außer Betrieb abgestellt waren.

Auf diese Weise kamen sie nicht mehr in den Lagerraum hinter der Halle mit dem Wagen. So konnten sie auch nicht die Geheimtür zwergischer Machart finden, die bisher selbst den Bewohnern der Höhle verborgen geblieben war.

Die Zwerge erkundeten als nächstes den Trakt, von dem sie wussten, dass dies der Bereich der Führungsriege war. Zwei Thaumaturgen und zwei Beschwörer sowie deren Anführerin Delmana hatten hier ihren Schlaf- und Arbeitsbereich. Delmana war nicht anwesend, ihre Mahlzeit stand noch vor ihrer Zimmertür, aber über die anderen stolperten die Zwerge sehr wohl. Es gab heiße Gefechte in zwei Räumen. Die Gegner wehrten sich mit *Todeshauch* und Dunebrasten, Elementarwesen entsprangen ihren Beschwörungsringen, doch sie wurden alle niedergerungen und getötet.

Nach einer kurzen Pause standen die Zwerge schließlich vor dem Tor zur Halle des Weltentores. Bestija berührte den Türgriff und war sofort gelähmt! Ein erneuter Versuch mit der Springwurz öffnete die Tür ohne weitere Opfer.

Die Zwerge kamen in eine große naturbelassene Höhle, die von diffusem Licht erfüllt war. In der Mitte des Bodens befand sich eine fünf Meter durchmessende, drei Meter tiefer

liegende Ebene, zu der keine Treppe führte. In unregelmäßigen Abständen stieg grünlicher Nebel auf.

Durch die grünen Schwaden hindurch sahen sie ein doppeltes Oktagon, das in glühenden Linien leuchtete. An jeder Ecke befand sich ein mit dampfender Flüssigkeit gefülltes Tonschälchen mit verzierten Kerzen, deren Flammen in unnatürlichen Farben brannten. In der Mitte des Oktagons klaffte ein bodenloses schwarzes Loch. Am Rande des Oktagons, mit dem Rücken zu den Zwergen, stand eine Frau, die in ein langes wallendes Gewand gekleidet war. Nach allen bekannten Beschreibungen musste dies Delmana sein. Sie verstanden gerade noch ihren Ruf: „Marutukus!“

Da gab es schon eine Explosion finsternen Lichts, und in der Mitte des Oktagons stand plötzlich die unheimliche Gestalt eines Mannes mit Kapuze – und blauer Haarlocke. Die Gestalt sprach: „Die andere Seite ist bereit. – Doch was haben wir hier?“ Und seine stechenden Augen wandten sich direkt zu den Zwergen, die sich plötzlich fühlten, als würde ihnen der Boden unter den Füßen weggezogen. Alle Zwerge standen willenlos und wie angewurzelt, als der Dunkle Meister zu ihnen sprach:

Ihr also habt versucht, mich und meine Pläne aufzuhalten. Wie ... anmaßend. Und kindisch zugleich. Aber ich will euch Gnade erweisen: Ich werde euch anwesend sein lassen, wenn ich die Trennschicht zur Finsterebene Limos aufreißt und ein permanentes Tor zu dieser Ebene erschaffe, das durch die besonderen Bedingungen der Höhlen von Oth gespeist wird. Ich bin mir sicher, dass die Dämonischen Horden, die gleich aus diesem Tor quellen werden, sich über ein kleines Begrüßungsgeschenk freuen werden.

Die Zwerge fühlten sich der dunklen Macht des Seemeisters ausgeliefert, doch dieser wandte plötzlich den Blick ab und wirkte überrascht. Gleichzeitig rauschten sämtliche Albträume, die sie auf der Reise geplagt hatten, im Zeitraffer nochmals über die Gruppe hinweg. Sie spürten einen kalten Windhauch, und plötzlich war die Gestalt im Oktagon nicht mehr allein. Dort stand eine hagere Gestalt mit langem wehenden Haar und einer Aura subtilen Grauens: der Fürst der Angstträume!

Es kam zu einem verbalen Schlagabtausch der beiden Giganten. Es war eine echte Überraschung für Marutukus, als er lässig seinen Gegner mit dessen wahren Namen kaltstellen wollte, und dieser darauf hämisch entgegnete, dass er sich seine Anstrengungen sparen könne, weil er seinen wahren Namen zwischenzeitlich gewechselt hätte!

Der anschließende Kampf befreite die Zwerge vom Namenszwang, den der Dunkle Meister über sie ausgeübt hatte.

Delmana indes, die zunächst gezögert hatte, beendete nun das Ritual mit dem letzten Wort, und das dunkle Loch im Oktagon begann zu pulsieren. Erdraute, Maolin und Thurgon hingen sich sofort an den Rand und ließen sich nach unten fallen, um Delmana anzugreifen. Dort mussten sie sich auch noch mit den zwei Wasserelementaren abkämpfen, die Delmana mit Hilfe ihrer Knechtschaftsringe herbeibeschwor.

Aldorin, Damir und Kilor versuchten von oben, die 8 Kerzen auszupusten. Damir löschte mit seiner Wasserklinge einige Kerzen aus; Maolin versuchte die gegensätzliche Methode und ließ drei Kerzen mittels Zauberöl vorzeitig hochgehen. Dann löschte er noch eine weitere mit einem gezielten Steinwurf (der schwarze Stein von Marutukus war letzten Endes doch noch zu was gut). Aldorin fluchte, denn sein Zauber war wieder einmal missglückt; so ließ er sich auch nach unten ab und löschte die letzte Kerze, während die anderen Delmana und die Wisrani in Schach hielten.

Die Schwärze implodiert förmlich, fällt in sich selbst zusammen und beginnt, sich selbst und auch das Weltentor aufzufressen. Doch die Schwärze macht hier nicht halt: Sie verschlingt das Oktagon, frisst gleichsam seine Linien aus dem Fels, breitet sich weiter und weiter aus ...

Im gleichen Moment endet das stumme Duell des Dunklen Meisters Marutukus und Narathoxatls, des Fürsten der Angstträume. Mit einer gewaltigen Kraftanstrengung schleudert der Seemeister seinen Gegner von sich und schreit ein einziges Wort. Nahezu im gleichen Moment erscheint ein durchscheinendes Abbild einer Schwarzen Galeere in der Luft über Marutukus, senkt sich auf ihn herab – und der Dunkle Meister ist verschwunden. Fast unbeachtet löst sich der leblose Körper Narathoxatls auf und weht als dunkle Wolke davon.

Delmana entschwand in einer schwarzen Woge, nachdem sie ihren Meister, den Herrn des Dunklen Wassers, um Hilfe angefleht hatte. Die Zwerge flüchteten aus dem versenkten Rund, so schnell sie konnten. Wie gut, dass Kilor schon ein Seil bereit gelegt hatte!

Die Zwerge stolperten, die gelähmte Bestija hinter sich her schleifend, Richtung Höhlenausgang. Doch keine Chance, denn gerade stürzte der Rückweg ein! Da passierte das Unerwartete:

Da erscheint plötzlich vor euch in der Luft das Maul eines riesigen Drachen, ganz so, als würde er sich von irgendwoher seinen Weg hierher brennen. Im Maul des Drachen brennt eine Flamme, menschengroß, majestätisch fast, und erstaunlicherweise ist sie nicht heiß, sondern nur angenehm warm. In der flackernden Flamme könnt ihr weitere, kleinere Flammen ausmachen sowie eine Art kleinen Raum aus Naturgestein.

Maolin, der Träger der Feuerklinge „Feuermal“, hörte einen sonoren Bass, der rief: „Springt! Springt jetzt, ihr Narren!“

Die Zwerge ließen sich das nicht zweimal sagen und sprangen, mit Bestija untergehakt, in die Flamme.

Kurz bedauerten sie das Schicksal der Wachen und des Personals, die sie unwissentlich dem Tod überantwortet hatten, als sie diese gefesselt zurückgelassen hatten. Und die Knochen des guten Bertram waren auch unwiederbringlich verschüttet, zusammen mit der Spur, die er verfolgt hatte. Nur Aldorin hatte noch die eigenartige Schiefertafel gerettet, die Bertram hinterlassen hatte.

Doch das war bald vergessen, denn es ging auf zu neuen Abenteuern!