

## A.5 Tumunzahar, die Zwergenbinge

Berthold Heß, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1984 (Spielwelt 21)

Copyright © 2003 by Jürgen Wappenschmitt

Die Reise nach Questone dauerte 5 Tage, wurde auf dem Seeweg zurückgelegt und mit ihren Pferden bezahlt. Von den Seeleuten erfuhren sie, dass vor ungefähr 14 Tagen ein Händler mit einem beladenen Karren und einer starken Bewachung von 20 Mann (unter ihnen auch ein Einarmiger) das größte Schiff mietete und als Zielhafen Questone nannte.

In Questone gelandet, wurde bestätigt dass der Händler angekommen war und die Reise auf dem Landweg fortsetzte. Doch das Hauptinteresse der Abenteurergruppe war - mittlerweile hatten sie einen merkwürdigen Gang (ihre Füße waren schon richtige Klauen und die Schuppen gingen bis zum Nabel!) -, das Domizil von Abraxas in Erfahrung zu bringen.

So statteten sie dem nächstbesten Gasthof, er hieß „Zum betrunkenen Seemann“, einen Besuch ab, wo ein völlig und ein nicht ganz so betrunkenen Krieger versuchten, sich ihnen anzuschließen. Nachdem die Abenteurer die 2 Trunkenbolde abgewimmelt hatten, erfuhren sie vom Wirt den Weg zu Abraxas, was sie jedoch eine Lokalrunde kostete.

Abraxas war ein Zwergenmagier, der sich im Besonderen mit Tierkulten beschäftigte und somit genau der richtige Ansprechpartner. Er empfing sie freundlich, freute sich Nachricht von seinem Freund Ramne zu hören und lauschte aufmerksam der Schilderung ihrer Probleme. Nach einer eingehenden Untersuchung Zaupolds bestätigte Abraxas die Möglichkeiten, die Ramne aufgezeigt hatte, um mit diesem Problem fertig zu werden, und zwar:

- sich damit abzufinden, ein Molchmensch zu werden
- ein Mitglied der Shiggs zu werden
- die Shigg-Statue zu zerstören (was jedoch nur einem Magier von allerhöchstem Rang gelingen könnte)

Abraxas wusste jedoch noch eine weitere Möglichkeit:

- die Shigg-Statue mit einem Meisterbann zu belegen

Dazu meinte er, dass sie großes Glück hätten, da er ein Meister des Meisterbanns sei! Als die erste Euphorie verklungen war, fragte Zaupold, was der Meisterbann denn bewirke, und er solle ihn doch so bald wie möglich anwenden, da sich alle sehr unwohl in ihrer jetzigen Daseinsform fühlen würden.

Also fing Abraxas mit seiner Erklärung an:

*Um einen Meisterbann zu erwirken, bedarf es einer sehr großen Macht und einer genauen Kenntnis des Vorganges selbst und des Objektes, auf das er angewendet werden soll. Es gibt bei uns nur sehr wenige Magier, die dieses Wissen und diese Macht besitzen.*

*Hier in diesem Falle wird der Bann wahrscheinlich bewirken, dass die Veränderungen der letzten 4 Wochen aufgehoben sind, das heißt, man wird genauso ausschauen und sich fühlen wie vor 4 Wochen. Außerdem ist die Macht des Banysh-Shigg in der Zeit, in der der Bann wirkt, stark geschwächt, so dass man mit „normaler Magie“ eines Magiers vom 8. Grad, so wie ich es einer bin, die restlichen Veränderungen zurückbilden kann.*

Borthor-Bartl, Sirena und Zargos brachten ihre Freude durch laute Ausrufe zum Ausdruck und machten schon Pläne, was sie als nächstes unternehmen würden. Als Zaupold endlich fragte, wann Abraxas denn den Meisterbann auf die Shigg-Statue werfen könnte, wurde es wieder still im Raum!

Einige Minuten sagte er nichts... ..doch dann gab er ihnen zu verstehen, dass es ihm im Augenblick nicht möglich sei. Dazu müsste zuerst der genaue Aufenthaltsort des Banysh-Shigg bekannt sein, und zum anderen benötigte er von diesem Ort mehrere machtvolle Gegenstände!

Nachdem seine Worte wie eine Feuerkugel eingeschlagen hatten, beruhigte er seine Gäste wieder.

*Möglicherweise kenne ich den Aufenthaltsort dieser Statue. Sie ist wahrscheinlich in einer verlassenen Zwergenbinge im Gebirge, 14 Tagesritte von hier entfernt. Diese Festung wird seit ungefähr 2 Jahren von den Shigg-Anhängern bewohnt. Ich nehme an, dass sie ihren Banysh-Shigg dorthin gebracht haben.*

*Ich habe auch schon manchen Späher dorthin entsandt, einige kamen jedoch nie wieder zurück, und habe so einiges über die örtlichen Verhältnisse in Erfahrung bringen können. Also wenn ihr die Absicht habt nachzuforschen, ob sich die Statue dort befindet, und mir 3 Gegenstände, die ich Euch näher beschreiben werde, mitbringt, werde ich versuchen die Festung Tumunzahar mit dem Meisterbann zu belegen!*

Nach einer sehr kurzen Beratung der Abenteurer war klar, dass sie gar keine andere Wahl hatten als in die Festung Tumunzahar einzudringen, bestätigen, dass sich die Statue dort aufhält, und die magischen Gegenstände zu besorgen!

Nach einer flüchtigen Untersuchung aller stellte sich heraus, dass Zaupold, Mathorha und Minar durch die momentane Verwandlung, die sie alle durchmachten, so geschwächt waren, dass sie die Strapazen dieser Reise nicht überleben würden! Also blieben nur noch Sirena, Zargos und Borthor-Bartl für diese für sie so wichtige Unternehmung übrig.

Nachdem sich ein im Hause Abraxas verweilender Gast, der Zwergenkrieger Zwirrbold, der sich sehr für die Baukünste seiner Vorfahren interessierte, sich ihnen anschloss, brachte Sirena den anderen die 2 Trunkenbolde, die ganz wild auf ein Abenteuer aus waren, in Erinnerung. Am anderen Morgen wurden die beiden (Runan und Gottlieb Bimisch, sie waren beide Krieger) von dem Hausdiener ausfindig gemacht. Sie waren Feuer und Flamme und auch einverstanden, die Gruppe zu verstärken.

Die Gegenstände, die Abraxas benötigte, wurden von ihm wie folgt beschrieben:

- ein Mithrilhelm, den der König bei offiziellen Anlässen trug
- „Durins Axt“, ein magisches Schlachtbeil, das den königlichen Führer eines Zwergenheeres zu einem Turm in der Schlacht werden ließ
- der „Stein des Berges“, ein faustgroßer und etwa 20 GS schwerer Kristall, dessen segensreiche Ausstrahlung Steinmetz- und Tunnelarbeiten in Fels begünstigte.

Außerdem teilte er ihnen 3 Orakelsprüche über den Verbleib der Gegenstände mit, über deren Deutung er sich selbst nicht klar war:

*Die Krönung des Gekrönten,  
verlassen am Ort der Krönung,  
gekrönt vom ungekrönten König des Bösen.*

*Die Macht zu geben dem Leben den Tod,  
findet das Leben im Tod.  
Segen bringt der Insel Schatz, inmitten eines Sees,  
in dem für Wasser ward kein Platz.*

Als den 3 „Halbmolchmenschen“ von Abraxas eine Art „Bremsflüssigkeit“ eingeflößt wurde (sie hemmte 1 Woche lang eine weitere Verwandlung), sie alle sich mit ausreichendem Proviant und Pferden ausgerüstet hatten, überredeten sie den Hausherrn, ihnen den Hausdiener als Pferdewache mitzugeben, und brachen auf.

Nach einem 14-tägigen ereignislosen Ritt erreichten sie von Norden her die Festung Tumunzahar. Sie sahen gemäß der Beschreibung Abraxas den See vor sich liegen. 2 Abflüsse des Sees führten in die Felsenfestung.

Sie fertigten im Schutze der Nacht ein Floß und drangen mit der Morgendämmerung auf dem westlichen Wasserarm in die Festung ein. Die Festung teilte sich grob in 3 Abschnitte auf. Im Osten lag die ehemalige Zwergenstadt, die sicherlich von den Shigg-Anhängern bewohnt wurde. Westlich davon schlossen sich die Werkstätten, Bergwerke und Waffenkammern an, und im westlichen Teil befand sich der Königspalast. Dort vermuteten sie die gesuchten Gegenstände.

Sie kamen bis zu einer Anlegestelle ohne viel Mühe vorwärts. Da der weitere Wasserweg durch ein steinernes Gitter versperrt war, legten sie an, zurrten das Floß fest (einen Fluchtweg braucht man immer) und gingen in den anliegenden Raum.

Doch das Glück war nicht mehr auf ihrer Seite! Gerade als sie den Raum betrachteten (überall lagen halb vermoderte Säcke und Kisten herum), wurden sie von einer Patrouille überrascht: 3 Tempelwächter mit 2 gefährlichen Kampfhunden griffen sofort an; der Priester blieb jedoch im Hintergrund und murmelte halblaut Beschwörungen vor sich hin.

Die Hunde waren fürchterliche Gegner, die sich nur mit Mühe abwehren ließen und Zargos und Zwirrbold erheblich verletzten. Die Tempelwächter waren für den Rest kein großes Problem. Der Priester ließ, trotz heftiger Störversuche Borthor-Bartls, der jedoch die meiste Zeit mit seiner Schleuder vorbei schoss, magische Blitze auf Runan niedersausen.

Erst als Sirena sich von ihrem Gegner lösen konnte und den Stab der 7 Wunder einsetzte, wendete sich das Blatt. Vor dem Zauberer entstand plötzlich eine *Eiswand*, so dass ihm der Sichtkontakt zu seinem Angriffsziel verwehrt war. Der Priester ergriff diese Gelegenheit und flüchtete. Kaum merkten die Tempelwächter, dass ihr Meister nicht mehr da war, verließ sie der Mut, und sie wurden schnell überwältigt.

Übrig blieb eine ziemlich angeschlagene und ratlose Gruppe! Sie waren nun entdeckt und mussten so schnell wie möglich fort von hier. Also gingen sie in Richtung Westen auf den Turm der Weisheit zu.

Die nächste Überraschung kam nur 30 Minuten später! Als Borthor-Bartl und Runan in den „streng riechenden“ Thronsaal des ehemaligen Zwergenkönigs traten, sahen sie einen ausgewachsenen Drachen, der einen großen Schatz hütete. Dieser war so wütend, weil er aus dem Schlaf gerissen wurde, dass er die beiden mit seinem Feueratem begrüßte. Geistesgegenwärtig - das hatte man ihnen gar nicht zugeτραut - hechteten sie zur Tür hinaus. Trotz des Schreckens, der Hast und einigen Verbrennungen erkannte Runan unter den

Schätzen des Drachen den gesuchten Mithrilhelm, und der Halbling sah den Banysh-Shigg auf dem Steinthron des Zwergenkönigs.

Noch während sie sich von dem Schrecken erholten und überlegten, wie sie an den Helm gelangen konnten, ohne den Drachen zu wecken, hörten sie von weitem Hundegebell und menschliche Stimmen.

Aufgeschreckt und von einer leichten Panik ergriffen, hasteten sie den Gang weiter. Als alle durch die hinterste Türe gegangen waren, verschüttete Sirena in dem Gang eine Flasche Drachenurin, in der Hoffnung, die Hunde von der Fährte zu bringen.

Die nächste Türe führte in eine Bibliothek. Außer Regalen, die bis oben hin mit Büchern voll waren, stand links der Türe, vor einem Bücherregal, ein Tisch. Auf diesem lag ein aufgeschlagenes Buch. Im rechten hinteren Eck führte eine Wendeltreppe nach oben, und dieser gegenüber, abgetrennt durch Holzwände, führte eine nach unten.

Gerade als Sirena das aufgeschlagene Buch an sich nahm, verschwand die Illusion des Bücherregals und an ihrer Stelle stand ein Shigg-Priester, der auf Sirena einstach! Während er sie leicht verletzte, rief er den vor der Tür befindlichen Verfolgern zu: *„Hierher, schnell, die Eindringlinge sind in der Bibliothek!“*

Schlagartig herrschte große Panik, und alle rannten in den Holzverschlag, auf die nach unten führende Treppe zu.

Die Türe zur Bibliothek wurde aufgerissen, und, wie es schien, drangen Unmengen von Kampfhunden, Tempelwächtern und Priestern ein! So blieb Sirena, die unglücklicherweise den Schluss der kopflos fliehenden Meute bildete, gar nichts anderes übrig, als ihren Wunderstab einzusetzen.

Mit Schrecken musste sie feststellen, dass sie dieses Wunder, das sie gerade ihrem Stab entlockte, einen Feuerball, in dieser Situation gar nicht gebrauchen konnte! So wartete sie, bis sie sich hinter der Holzwand einigermaßen in Sicherheit gebracht hatte und ließ ihn dann erst explodieren. Durch diese Verzögerung konnten sich jedoch die Gegner ebenfalls vorsehen, so dass die Wirkung nur mäßig war.

Als sie sah, dass nur ein Hund und ein Tempeldiener außer Gefecht gesetzt wurden, lockte sie gleich noch ein Wunder hervor. Augenblicklich breitete sich, vom Stab ausgehend, ein grauer Nebel gleichmäßig im Raum aus. Geistesgegenwärtig hielt Sirena die Luft an und folgte ihren Kameraden nach unten.

Es dauerte ihrer Meinung nach eine halbe Ewigkeit, bis sie 600 Meter tiefer am Fuß der Treppe standen. Jetzt erst merkten sie, dass sie nicht mehr verfolgt wurden. Daraufhin meinte Sirena *„Das war bestimmt der Todeshauch! Ich glaube, dem ist keiner dort oben entkommen.“*

Als der Atem aller wieder ruhiger ging, erkannten sie, wie knapp sie einem Unglück entkommen waren, und dass Sirena in dieser Situation ihr einzig möglicher Lebensretter gewesen war.

Durch eine von außen gut getarnte Türe verließen sie den Turm und erreichten vom Torwächter ungesehen den Waldrand. Nach anderthalb Stunden Fußmarsch blieben sie

erschöpft auf einer kleinen Lichtung liegen und schliefen augenblicklich ein. Und sie hatten Glück, denn ihr Erschöpfungsschlaf wurde von nichts und niemandem gestört.

Als sie in der Abenddämmerung erwachten, und nachdem Sirena alle Wunden behandelt hatte, war die kleine Gruppe wieder in der Lage, vernünftig nachzudenken und entsprechend zu handeln.

Jetzt wurde Kritik laut und der Halbling beschimpft. Er hatte nämlich in der hektischen Panik vergessen, seine magischen Fähigkeiten, wie *Macht über Tiere* (gegen die Kampfhunde) bzw. *Macht über die unbelebte Natur* (zum Stehlen des Mithrilhelms) einzusetzen. Wie ein geprügelter Hund versprach er, besonnener zu handeln und seine magischen Fähigkeiten voll einzusetzen.

Nachdem dieser Punkt auch geklärt war, war die Versuchung groß, diesen ungastlichen Ort schnellstens zu verlassen. Doch als sich die „Halbmolchmenschen“ ansahen, siegte ihr Selbsterhaltungstrieb, und sie beschlossen auf dem Fluchtweg in die Felsenfestung zurückzukehren, in der Hoffnung, dass dies keiner erwarten würde.

Tatsächlich war die Tür des Turmes nicht bewacht. Auch während des langen Aufstieges begegnete ihnen keiner. Die Bibliothek war zwar verwüstet, aber auch hier war keine Wache.

Da man gerade am Hinaufklettern war, entschieden sich alle für den weiteren Aufstieg. Nach 250m kam man an einem kleinen Raum vorbei, dessen Mobiliar zerschlagen und halb verfallen war.

Im nächsten Zimmer, das etwa 100m über dem letzten lag, sah die Einrichtung genauso aus. In der Mitte des Raumes lag jedoch eine skelettierte Leiche, der um den Hals ein Lederbeutel hing, und die in der Hand eine kleine Amphore hielt. Runan nahm, da nichts weiter zu finden war, die Amphore an sich und Sirena den Lederbeutel, der einen schönen, achteckigen Kristall verbarg.

Nach weiteren 50m Höhenunterschied gelangten sie auf eine mit einer Brüstung umgebene Plattform. Durch das viele Treppensteigen ermüdet, beschlossen sie, die herrliche nächtliche Aussicht zu genießen und sich ein wenig auszuruhen. Zwirrbold setzte sich gleich auf den dort vorhandenen steinernen Sessel. Er spielte wohl die Legende nach, in der ein Berater des Zwergenkönigs (vielleicht das Skelett im letzten Raum?) hier saß und sich die Neuigkeiten des Landes von den Vögeln erzählen ließ.

Gerade, als sie sich an den Abstieg machen wollten, entdeckte Zargos am Horizont einen schwarzen Vogel. Er flog zielstrebig auf den Turm zu und fing an ihn zu umkreisen. Alles starrte gebannt auf ihn und wartete.

Nach 5 Minuten landete der Rabe auf der steinernen Umrandung und musterte frech einen Abenteurer nach dem anderen. Endlich fasste sich Zwirrbold ein Herz und sprach den Raben an: *„Sei begrüßt, du schlauer Vogel, vielleicht kannst Du uns weiter helfen. Um unsere Kameraden vor der endgültigen Verwandlung zu Molchmenschen zu bewahren, müssen wir hier eine Mission erfüllen.“*

Und so erzählte er dem Raben, was bisher vorgefallen war. Nachdem dieser interessiert zugehört hatte, erhob er sich in die Lüfte und flog davon. Bald kehrte er jedoch mit einem größeren Vogel, einen uralten Hochraben, zurück, und dieser sprach zu ihnen: *„Einst waren*

*die Raben Freunde der Zwerge. In meinem Geschlecht wird seit dem Fall Tumunzahars eine Nachricht weitergegeben, falls dereinst jemand käme, um in ehrenvoller Absicht die Insignien der Macht zu bergen: Streut das silberne Pulver um die Leiche des Weisen und zündet es an, so wird er Euch helfen!"*

Dann verschwanden sie auf dem selben Weg, wie sie gekommen waren. Voller Tatendrang und Hoffnung stiegen sie ab zum letzten Raum und entkorkten die Amphore, streuten das Pulver um die Leiche und Zwirrbold entzündete es. Das Pulver verbrannte hell lodernd, und als es erlosch, erhob sich das Skelett. Es trat auf die Abenteurer zu und griff sich an den Hals. Als es dort nichts fand, ließ es die Arme sinken, griff sich erneut an den Hals und ließ wiederum nach erfolgloser Suche die Arme sinken. Das wiederholte sich so lange, bis Sirena den Lederbeutel um den Hals des Eigentümers gebunden hatte.

Dieser ergriff den Beutel, nahm den Kristall, gab ihn ihr und sprach: *„Dies kann euch ungeahnte Wege öffnen! Durins Axt liegt zu Füßen Mahals in den Totenkammern. Er wird sie nur freigeben, wenn Ihr ihn mit dem geweihten Ritualhammer der Zwerge berührt!“* Dann zerfiel es.

Über den Verwendungszweck aufgeklärt, begaben sie sich auf den Rückweg. In der Bibliothek angekommen sahen sie, dass die Wendeltreppe weiter nach unten führte. Jetzt fiel ihnen auch wieder der 2. Orakelspruch ein! Nach einer kurzen Beratung waren alle der Meinung, dass Durins Axt in der Totengruft lag und dass diese in den Untergeschossen zu finden sei. Zargos vergewisserte sich vor dem Abstieg, ob der Drache noch seinen Schatz hütete. Er tat es!

Also folgten sie der Wendeltreppe weiter nach unten. Unten angekommen (Zwirrbold schätzte den Raum auf Höhe des Turmausganges), standen sie in einer Art Lagerraum.

Während einer flüchtigen Durchsuchung stieß Borthor-Bartl einen spitzen Schrei aus und stürzte in die hinterste Ecke. Dort umarmte er ein Fass mit der Aufschrift „Langgrundblatt, fermentiert nach dem Rezept Tobold Hornbläusers“! Es dauerte seine Zeit, bis ihn die anderen überzeugen konnten, dass man den Tabak jetzt nicht mitschleppen könnte. Trotzdem ließ er es sich nicht nehmen, das Fass einstweilen auf die Treppe zu stellen!

Während er sich mit dem Fass abmühte, fand Gottlieb Bimisch eine Vertiefung in der Felswand, welche die Form des Kristalls hatte (ohne den Hinweis des Skeletts wäre sie bestimmt übersehen worden!). Kaum war der Kristall in der Vertiefung eingelassen, schwang eine Geheimtür auf und ... oh Schreck! ... förderte eine nach oben führende Treppe zu Tage!

Zerknirscht und leicht verzweifelt, jedoch mit dem unermüdlichen Tatendrang der Abenteurer, kletterten sie nach oben. Dort angekommen meinte Zwirrbold: *„Das hätten wir wahrscheinlich einfacher haben können. In dieser Höhe liegt auch die Bibliothek!“*

Sie befanden sich in einer Anlage von Geheimgängen. So führte zum Beispiel einer in den Gang vor dem Thronsaal oder einer führte auf die im Thronsaal befindliche Kanzel. Dort machte Borthor-Bartl sein Versprechen war. Durch Magie ließ er den Mithrilhelm, ohne den Drachen zu wecken, in seine Hand schweben.

Bei der weiteren Erkundung des Geheimlabyrinths stießen sie auf eine Türe. Runan spähte vorsichtig in den Raum. Aus dem Raum führten insgesamt 8 Türen, und an jeder Wand waren

3 Skelette postiert. In der Erwartung, dass diese beim Betreten des Raumes zum Angriff übergehen würden, berieten sie sich erst einmal über das weitere Vorgehen.

Dann stürzte Zargos, bewaffnet mit seinem Amulett in der einen Hand und dem Langschwert in der anderen, gefolgt von Runan und Sirena, mutig hinein. Oh Schreck, das Amulett zeigte keinerlei Wirkung, denn 3 Skelette lösten sich von der Wand und griffen an!

Durch die Enge des Raumes bedingt, hatten die 3 Kämpfer ihre liebe Mühe mit ihren Gegnern. Sie konnten keinen sichtbaren Erfolg erzielen. Als Borthor-Bartl die Geduld riss und brüllte: „*Los ihr Trantüten, macht Platz, ich will auch mitmischen!*“, versuchten sie, die Skelette von der Tür zu drängen, um für das Großmaul Platz zu machen. Zargos gelang es als Erstem. Als er den Gegner in die Mitte des Raumes drängte, tat sich unter ihm eine Falltür auf, und er stürzte mit dem Skelett 3m tief in eine Grube!

Während Zargos sich nur leichte Blessuren zulegte, stand der Knochenmann nicht wieder auf. Bei näherer Betrachtung seines Gefängnisses sah er, dass in 2,5m Höhe die Fallgrube durch ein Eisengitter verschlossen war. Außerdem mündeten einige Röhren in das Loch, durch die kurz darauf Wasser einströmte und seine Knöchel umspülte.

In Panik geriet Zargos erst, als ihm das Wasser bis zur Brust reichte. Er riss eine Flasche mit der Aufschrift „*Kerker ex, die rasche Verflüchtigung*“ an die Lippen und trank sie, ohne die Wirkung zu kennen, mit einem Zug aus. Gleich darauf wurde ihm sehr komisch zumute, und er sah, wie sich seine Hand in Rauch auflöste. Haarschaf kombinierte er, dass er ganz Rauch war, und schwebte, sein ganzes Hab und Gut (einschließlich Kleidung) zurücklassend, zu seinen Kameraden empor.

Diese waren inzwischen mit den beiden Skeletten fertig, und Runan hatte einige Sachen von Zargos, die nach oben gespült wurden, aus dem Wasser gefischt. Mit dem Rückgang des Wassers verschwanden auch Zargos restliche Habseligkeiten.

Als sich Zargos wieder verfestigt hatte (die Wirkung hielt nur einige Minuten an), bekam er von Sirena als Kleidung ihre Decke und von Runan sein gerettetes Eigentum.

Nachdem alle Zargos genügend bemitleidet hatten, wählten sie irgendeine Türe aus, öffneten sie und betraten den dahinter liegenden langen Gang. Zargos hielt sich im Hintergrund, er hatte ja weder Waffen noch Rüstung.

Plötzlich setzte Trommelschlagen ein, das, je weiter sie in den Gang eindringen, um so lauter wurde. Dann machte der Gang einen Knick nach links, und Gottlieb Bimisch, der den Anfang bildete, schaute vorsichtig um die Ecke. Er sah den weiteren Gangverlauf, jedoch war auf einmal kein Laut mehr zu hören. Als Gottlieb sich umdrehte, war das Trommeln wieder da! Er erzählte den anderen das Phänomen, und einer nach dem anderen ging ums Eck und wieder zurück, doch keiner kam dahinter, was dies bedeuten könnte. Also gingen sie kurz entschlossen in der Stille weiter.

Nach einiger Zeit kamen sie an einer Kammer vorbei. Sirena, die Neugierigste von allen, betrat den Raum als Erste und sah sofort eine Vase und den steinernen Ritualhammer, von dem das Skelett im Turm gesprochen hatte. Als sie den Hammer in der Hand hielt, zuckte sie zusammen und legte ihn gleich wieder auf seinen Platz. Zwirrbold, der das sah, bahnte sich den Weg zu ihr und sagte „*Das ist nichts für Euch Menschen, das ist Zwergensache!*“, und

nahm den Hammer an sich. Daraufhin schaute Sirena in die Vase und fand ein Amulett, das sie einsteckte.

Dann traten sie am Ende des Ganges durch eine Tür in eine kleine, rechteckige Halle, an deren Stirnseiten sich je ein Portal und vor dem östlichen ein großer Granitblock befand. An den Längsseiten waren einige steinerne Zwergenfiguren aufgestellt. Auf der einen Seite waren Krieger dargestellt und auf der anderen Handwerker. Die Krieger hatten echte Waffen, unter denen wahrscheinlich auch einige magisch waren, und die Handwerker zum Teil wertvolle Kunst- und Gebrauchsgegenstände in ihren Händen.

Da der ganze Raum von wispernden Stimmen erfüllt war, nahm man an, dass in dem Raum noch die alte Macht herrschte, und so beschlossen sie, sich nicht an den Gegenständen bzw. Waffen zu vergreifen. Dieser Entschluss hatte sicher seine Berechtigung.

Über dem östlichen Portal stand mit großen Lettern „MAHAL“ geschrieben. Zu diesem Portal wandten sie sich zuerst, Zwirrbold und Runan voran. Aber die Türe war verschlossen und alle Tricks, sogar eine genaue Inspektion des Granitblockes, führten zu keinem Ergebnis.

Also kam das andere Portal an die Reihe! Zwirrbold schlug gleich ein paar Mal mit dem Ritualhammer gegen die Türe. Da nichts geschah, ging Runan hin und machte die Türe auf.

So kamen sie in den Vorraum der Halle, auf dessen Boden Schilde und Waffen kreisförmig verstreut herumlagen. Auch ein paar Würfel lagen dort. Da meldete sich der Barde Borthor-Bartl zu Wort: *„Mensch, da haben ja Wachen bei ihrer Lieblingsbeschäftigung fluchtartig das Feld geräumt. Die dachten wohl, die Geister persönlich haben angeklopft! Ich glaube, die holen Verstärkung - gehen wir lieber wieder zurück.“*

Gesagt, getan. Nun standen sie wieder vor dem östlichen Portal. Da kam Sirena der zündende Gedanke und so sprach Zwirrbold laut das Wort „Mahal“ aus, und die Tore schwangen auf!

Vor ihnen lag eine kreisförmige Halle, in die kreisförmig Gänge mündeten. In der Mitte des Raumes stand eine grüne, aus Stein gehauene Figur, und an deren Fuß lag Durins Axt. Zwirrbold berührte, wie ihnen im Turm geheißsen wurde, mit dem Ritualhammer die Figur und nahm anschließend die Axt an sich. Außer dass die flüsternden Stimmen lauter wurden, geschah nichts.

Eine flüchtige Untersuchung ergab, dass die sternförmig weglaufenden Gänge zu den letzten Ruhestätten der alten Zwerge führte. Da man sich von diesem Ort der Macht bedroht fühlte und auch der zu erwartenden Verstärkung der aufgeschreckten Wächter nicht unbedingt begegnen wollte, gingen sie den gleichen Weg, den sie gekommen waren, wieder zurück.

Nun hatten sie schon zwei der gesuchten Gegenstände und die Gewissheit, dass der Banysh-Shigg sich in Tumunzahar befand, was ihr Selbstbewusstsein erheblich steigerte. Wieder im Raum der Skelette angelangt, wählten sie die nächste Türe und verschwanden in einem dunklen Gang.

Nach einiger Zeit kamen sie an einen unterirdischen See. Borthor-Bartl ließ durch seine magische Kraft eine Fackel über den See schweben. Erst jetzt konnten sie eine Insel ausmachen, auf der ein tempelartiges Gebäude war.



Runan, der als einziger richtig schwimmen konnte, erklärte sich bereit, zu der Insel zu schwimmen. Froh, nicht hinüber schwimmen zu müssen, sahen sie fröstelnd zu, wie Runan in das kalte Wasser glitt und zur Insel schwamm. Dort angekommen, erkannte er am Rande des Fackellichtscheines das andere Seeufer und auf diesem ein Boot. Kurz entschlossen brachte er das Boot zu seinen Kameraden, die heilfroh waren, trockenen Fußes zum Tempel zu kommen.

In der Mitte des Tempels stand ein Steinaltar auf dem geschrieben war: „*Dein Stein sei mein, so sei mein Stein Dein*“. Auf ihm standen 2 Schalen, die eine gefüllt mit blauen Steinen und die andere mit normalen Edelsteinen. Neugierig lasen sie die Inschrift und bestaunten die seltsamen Steine.

Da hatte Sirena eine Idee! Sie nahm einen ihrer nicht sehr wertvollen Edelsteine, legte ihn in die Schale zu den anderen Edelsteinen und nahm sich einen der blauen Steine. Nichts geschah, und so wurde die Priesterin von Gier gepackt. Sie nahm einen zweiten blauen Stein, doch kaum hatte sie ihn eingesteckt, fing die Oberfläche des Sees an, sich zu kräuseln.

Sofort versuchte sie mit allen bekannten Tricks das Wasser zu besänftigen, aber es half nichts, es wurde nur noch wilder. Also nahm sie auch noch die restlichen blauen Steine an sich, und Runan machte die andere Schale leer. Nun sprangen sie eilig in das Boot und kamen gerade noch, obwohl sich die Wogen bereits hoch türmten, unbeschadet an das Ufer und brachten sich in einem Gang vor der stürmenden und schäumenden See in Sicherheit.

Nach einer weiteren Stunde tat sich der Gang wiederum zu einer großen Höhle auf und vor ihnen lag ein weiterer See. Die Luft war seltsam trocken und die ganze Höhle durch ein geheimnisvolles Licht erhellt. In der Mitte des Sees ragte eine inselartige Erhebung empor. Auf dieser Erhebung stand eine Säule, auf deren Spitze der „Stein des Berges“ lag. Gegenüber der Säule war eine Öffnung in der Wand, zu der eine steinerne Leiter hinüberführte.

Ohne lange zu beraten, entschloss sich Runan zu der Säule hinüber zu schwimmen und den Kristall zu holen. Durch eine innere Stimme zur Vorsicht ermahnt, prüfte er erst, wie kalt das Wasser war. Doch kaum berührte er die Flüssigkeit, durchzuckte ihn ein stechender Schmerz, und er zog hastig seine Hand zurück. Seine Verletzung betrachtend, stellte er fest, dass das Wasser Säure war, und sofort fiel ihm das 3. Orakel ein.

Der Halbling wurde nach vorne geschoben, um mittels Magie den Kristall in ihren Besitz zu bringen. Borthor-Bartl konzentrierte sich, und nach einiger Zeit fing der „Stein des Berges“ an zu schweben. Fast entglitt vor Schreck der Stein seiner Macht, denn kaum war der Kontakt mit der Säule unterbrochen, fiel die Steinleiter hinunter, und die Insel versank zischend und brodelnd in der Säure! Eine geniale und eigentlich absolut tödliche Falle.

Mit diesem Kristall hielten sie nun alle 3 magischen Gegenstände, die für den Meisterbann erforderlich waren, in ihren Händen, und sie kehrten um und eilten so schnell wie möglich den Gang zurück.

Als sie an dem wirklichen See ankamen, stellten sie fest, dass er sich beruhigt hatte, aber dass das Boot in Trümmern lag. Inzwischen war es draußen Tag geworden und sie sahen, als sie den Abfluss des unterirdischen Sees entlang schauten, einen hellen Fleck. Zwirrbold meinte sofort: „*Da ist ein Ausgang. Das ist bestimmt einer der Abflüsse, welche links und rechts des bewachten Tores aus dem Felsen treten.*“

Trotz der Gefahr des Entdecktwerdens beschlossen sie, diesen Weg zu nehmen, um so schnell wie möglich wieder ans Tageslicht zu gelangen. Kaum waren sie im Wasser und wateten dem Licht entgegen (das Wasser reichte ihnen nur bis zu den Knien), fing der See an, sich wieder aufzubäumen. Das trieb sie zu größerer Eile an.

Nachdem sich ihre Augen an das Licht gewöhnt hatten, merkten sie, dass sie am westlichen Abfluss herausgekommen waren, und sie sahen, dass am Eingangstor gerade eine Gruppe von Shigg-Priestern und ihre Diener angekommen waren.

Das darauffolgende Durcheinander am Tor nutzten sie geschickt aus, um ungesehen in das nahe Dickicht zu gelangen. Noch bevor sie das Wasser verließen, stieß etwas an Zargos Rücken. Er drehte sich um und erkannte seinen Rucksack, den er in der Fallgrube hatte zurücklassen müssen. Heilfroh, sein Hab und Gut wieder zu haben, war ihm gleich viel wohler zumute!

Am nächsten Tag erreichten sie den Ort am See, wo sie den Diener von Abraxas mit den Pferden verlassen hatten. Doch es waren weit und breit weder der Diener noch die Pferde zu sehen! Der Verzweiflung nahe, schauten sie sich ratlos an. Nun waren sie fast am Ziel. Sie mussten nur noch zu Abraxas zurück. Jedoch zu Fuß würden sie zu lange brauchen und die „Halbmolchmenschen“ ihre Verwandlung abgeschlossen haben und ihren tierischen Instinkten nachgehen müssen (sie schätzten zum Beispiel Menschenfleisch über alles)!

Zum Glück fand Zwirrbold einen „Briefkasten“. In ihm war eine Nachricht des Dieners, die besagte, dass er den Platz aufgrund umherstreifender Patrouillen hatte verlassen müssen. Mit der beiliegenden Beschreibung des jetzigen Standortes fanden sie ihn leicht, und allen fiel ein Felsbrocken vom Herzen.

In Questone angelangt, machte sich Abraxas sofort ans Werk und nach 3 Tagen vollbrachte er den Meisterbann. Doch bevor er den Rest der Verwandlung rückgängig machte, vergatterte er die Abenteurer, für ihn im Frühjahr einen Auftrag auszuführen.

Nach weiteren 24 Tagen hatten alle ihre ursprüngliche Daseinsform wiedererlangt und fühlten sich dementsprechend sauwohl!

Da es gerade Anfang Herbst war, mieteten sie sich in einer alten Scheune ein und gründeten in Quetlana so die erste Kommune. Da sie einiges Geld hatten, vervollkommneten sie ihre Fertigkeiten, indem sie sich Lehrer nahmen. Den Rest der Zeit verbrachten sie nichtstehend und harrten der Dinge. Was sie wohl im Frühjahr erwarten würde?