

A.13 Drachen der Verzweiflung

Tracy Hickman, AD&D-Abenteurer, TSR 1984 (Adventure DL1)

<Originaltitel *Dragons of Despair*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Als die Silberne Meerjungfrau im Hafen von Corrinis anlegte, erwartete sie schon Belisar am Kai. Er forderte die Freunde auf, schleunigst zu Abraxas zu kommen. Der alte Zwergen-Magier war nach langer Zeit wieder in seinen Turm in der Nähe des Stadtgebiets zurückgekehrt und erwartete dringend ihren Besuch!

Abraxas arbeitete gerade in seinem Garten, wobei er etwas von einem fehlenden Teichzauber vor sich hin grummelte; ungewöhnlich freundlich lud er die Abenteurer in sein Arbeitszimmer auf ein Glas Whisky ein. Dann begann er:

„Nun, es ist ja schon einige Jahre her, seit ich einige von euch kennengelernt habe - unter zugegebenermaßen etwas widrigen Umständen. Ich konnte euch damals behilflich sein - und mich nebenbei auch von eurer Redlichkeit überzeugen. Ich habe euch zu mir gebeten, da ich von einer faszinierenden Angelegenheit erfahren habe; es ist eine Aufgabe von wahrhaft legendärer Bedeutung und somit eurer würdig - ja, ja, tut jetzt nur nicht so bescheiden, Belisar hat mir in eurer Abwesenheit eine Menge von euren tollkühnen Abenteuern berichtet!

Mir ist es gelungen, an einem geheimen Meditationsort Kontakt mit einem fremdartigen Land, Krynn genannt, aufzunehmen; ein Land außerhalb unserer bekannten Welt. Ich habe den magischen Hilferuf eines geheimen Priesterordens empfangen, und es ist ihnen gelungen, mich in das Allerheiligste ihres Tempels zu transmittieren.

Krynn wird von bösen Mächten unmittelbar bedroht, die stark werden konnten, weil sich die Bewohner Krynns von den wahren Göttern abgekehrt und Pseudogöttern ohne wahre Macht zugewandt haben; mit wenigen Ausnahmen gibt es auf ganz Krynn keine Magie mehr, jedenfalls keine, die die guten Kräfte unterstützen würde. Schon demnächst befürchtet man einen Angriff eines unvorstellbar gewaltigen Drachenheers, und das, obwohl schon seit 1000 Jahren kein einziger Drache mehr in Krynn gesehen wurde! Einzige Hoffnung dieser Priester ist die Legende, dass in der Stunde größter Bedrängnis Hilfe von außerhalb Krynns kommen würde, und mein Erscheinen in ihrem Tempel werten sie natürlich als erstes Hoffnungszeichen.

Wir haben uns lange beraten (zunächst musste ich natürlich krynnisch lernen, was ich nun einigermaßen beherrsche). Die Priester meinen, dass ich eine Gruppe Außerkrynnischer - euch, meine lieben Freunde - nach Krynn versetzen soll - das notwendige Ritual beherrsche ich, glaube ich, schon. Eure Aufgabe wird es sein, dafür zu sorgen, dass in Krynn wieder Magie aufgrund göttlicher Gnade möglich wird - ich fürchte, auch ihr werdet bei Anwendung eurer magischen Kräfte Schwierigkeiten haben. Ein Orakel sagt: Begleitet Goldmond und Flusswind - und aus Unrecht gedeiht Zuversicht.

Nebenbei bemerkt kann beim Versetzen neben dem eigenen Körpergewicht nicht allzuviel mitgenommen werden, also wählt eure Ausrüstung und auch eure eventuelle Beute sorgfältig aus! Die Bevölkerung scheint genauso wie hier aus Menschen, Elfen, Zwergen und Halblingen zu bestehen; als Besonderheit ist mir aufgefallen, dass dem Golde unbegreiflicherweise wenig Beachtung beigemessen wird.

Was eure Rückkehr anbelangt, nun, ich gebe zu, dass dies eine gewisse Schwierigkeit darstellt; die Priester meinen, bei Erfüllung der Aufgabe würden die Götter schon für die Ordnung sorgen, doch ich habe da meine zwergenhaften Zweifel! Ich vermute jedoch, dass die magischen Energieströme, die euch den Ausflug nach Krynn erlauben, nicht unbegrenzt aufrechterhalten bleiben können: früher oder später kehrt ihr zurück, da bin ich sicher, holen kann ich euch allerdings nicht vor der Zeit. Um euch zu beruhigen: solltet ihr sterben, kommt ihr auf jeden Fall wieder zurück!

Na, ist das nicht eine tolle Aufgabe! Ich sehe schon das Funkeln der Begeisterung in euren Äuglein - ich habe mich nicht in euch getäuscht! Natürlich werde ich euch optimal auf dieses Abenteuer vorbereiten.“

Die Freunde hatten seiner langen Rede mit gemischten Gefühlen gelauscht, aber wie sie ihren Auftraggeber kannten, blieb ihnen wohl nichts anderes übrig, als mitzumachen. Abraxas zeigte sich wirklich großzügig, untersuchte alle ihre Beutestücke, identifizierte die magischen

Artefakte, wobei er sich dank seiner hervorragenden Zauberkünste ohne weiteres mit begabten Kollegen beraten konnte, brachte den Freunden etwas krynnisch bei, und er erlaubte ihnen als besonders noble Geste, in seinem Garten zu campieren - gegen die Erledigung kleinerer Gartenarbeiten, verstand sich.

Sie sollten sich bereithalten, Abraxas würde sie holen, wenn es soweit wäre. Sie nutzten die verbleibende Zeit, um sich in Corrinis auszuruhen, ihre Fertigkeiten zu trainieren und ihre Ausrüstung zu ergänzen. Dabei lernten sie den jungen elfischen Magier Tharwing kennen, der gerade aus Svarod von seinem ersten Abenteuer heimgekehrt war (er hatte dort zusammen mit der Ordenskriegerin Hippodora und einer Gruppe streitsüchtiger Raufbolde mit knapper Not einen gefährlichen Vampir vernichtet [s. B.1 *Ravenloft*]), und der sich gerne den erfahrenen Gefährten anschloss ("von Könnern wie euch kann man bestimmt noch einiges lernen...").

Endlich war es dann soweit. Aufgeregt drängte Abraxas alle Teilnehmer an der krynnischen Expedition in ein riesiges Pentagramm, murmelte eine Unmenge an Beschwörungen, und vor den Augen der Freunde (Borthor-Bartl, Sirena, Minar, Zargos, Lingana, Kerloas, Belisar, Tharwing und Vizlipuzli) begann es zu flimmern.

Die Gefährten fanden sich auf einer unbekanntem Lichtung wieder, die umliegenden Wälder leuchteten herbstlich golden im Morgenlicht. Sie brauchten sich auch nicht lang umzusehen, um festzustellen, dass sie wieder einmal direkt im größtmöglichen Schlamassel gelandet waren. Wenigstens hatte man bei den hässlichen Goblinvisagen, die ein äußerst gutaussehendes Barbarenpärchen offensichtlich nicht mit besten Absichten umringt hatten, keine Entscheidungskrise, wer hier Freund und wer Feind war!

Es kam zum üblichen Kampf, der siegreich für die Freunde ausging, und die überlebenden Goblins flohen, ihrem Anführer, dem "Hirnlosen Tödi", hinterher. Tharwing, der ungeübte Elfenmagier, hatte jedoch Pech, sein Bein war so schwer verletzt worden, dass Sirena ihm bedauerlicherweise mitteilen musste, dass er wohl mehrere Wochen humpeln werde.

Die beiden Unbekannten waren erfreut über die unerwartete Hilfe und stellen sich als Goldmond und Flusswind vor. Die Freunde hatten nun viele, viele Fragen, da sie von Krynn ja leider so gut wie gar nichts wussten, und Goldmond und Flusswind mussten weit ausholen in ihrer Erzählung. Trotzdem blieben noch viele Fragen offen, denn auch das Wissen der beiden war nur begrenzt:

Als vor vielen hundert Jahren die Finsternis über Krynn hereinbrach, gingen in den vielen Naturkatastrophen (Erdbeben, Überschwemmungen) nicht nur viele Menschen und "Kultur-errungenschaften" verloren, sondern auch der Glaube an die alten Götter. Hätten sie existiert, dann hätten sie dieses Grauen doch sicherlich verhindert, oder? Als sich die Menschen allmählich mit den veränderten Lebensumständen abgefunden hatten, begannen sich manche wieder mit der Frage nach der Existenz der Götter zu beschäftigen. Sie nannten sich die "Sucher". Mittlerweile waren die Sucher zur neuen Priesterschaft des Landes geworden; sie wurden vom Volk verehrt und angebetet, und ihr Rat war Gesetz.

Goldmond und Flusswind gehörten zum Volk der Que-Shu-Nomaden, das die weiten Ebenen östlich von Solace durchstreifte. Auch die Que-Shu-Nomaden verehrten die Sucher, und viele glaubten daran, dass die Götter in Gestalt ihrer Häuptlinge wieder auf Krynn umherwanderten. Flusswinds Großvater allerdings vertraute fest den alten Göttern, und da er sich weigerte, dem Häuptling regelmäßige Opfergaben darzubringen, wurden er und seine Familie vor Jahren aus dem Stamm ausgeschlossen. Als Flusswind nun vor ein paar Jahren um die Hand Goldmonds anhielt, war es für deren Vater beschlossene Sache, dass dieser Krieger jedenfalls nicht seine Tochter erhalten sollte. Das Gesetz der Que-Shu schrieb vor,

dass ein Krieger, der die Tochter des Häuptlings zur Frau beehrte, zunächst eine Heldentat vollbringen musste, um sich ihrer würdig zu zeigen. Goldmonds Vater verlangte, dass Flusswind ein heiliges Objekt herbrächte, dass die Existenz der alten Götter beweisen würde. Natürlich rechnete er damit, dass diese Aufgabe unerfüllbar wäre.

Vor einer Woche nun kehrte Flusswind halbtot und von Fieberkrämpfen geschüttelt heim; vor dem Zelt des Häuptlings brach er bewusstlos zusammen. In seinen Händen hielt er einen runden, zwei Meter langen Holzstab, in dessen ornamentgeschmückter Spitze ein Edelstein eingefasst war. Vor erst zwei Tagen hatte er sich wieder soweit erholt, dass er vor Goldmonds Vater treten konnte, und er behauptete, diesen Stab von einer unbekanntem Göttin erhalten zu haben. Der Häuptling forderte den Stab auf, seine Macht zu enthüllen - doch ohne Wirkung. So entschied er schließlich, wegen dieser Gotteslästerung Flusswind zu Tode steinig zu lassen.

Der Krieger stand schon gefesselt vor der "Wand des großen Kummers" und die ersten Steine begannen schon zu fliegen, als Goldmond, von Mitleid und Liebe überwältigt, den wertlosen Stab noch in der Hand, zu ihm sprang, um gemeinsam mit dem Geliebten zu sterben. Plötzlich gab es eine fürchterliche Explosion, ein greller Lichtblitz zuckte, und als nächstes fanden sich Goldmond und Flusswind auf der Landstraße wieder, die nach Solace führte. Der schlichte Holzstab glühte in einem kalten blauen Licht und verlöschte dann allmählich wieder. Auch Flusswinds Wunden waren plötzlich geheilt. Die beiden beschlossen, sich auf den Weg nach Haven zu machen, um die Sucher dort über den Stab um Rat zu fragen.

Goldmond war die Tochter des Stammeshäuptlings; trotz ihrer zerbrechlich wirkenden Gestalt war sie eine ausdauernde Kämpferin und verstand es auch, ihre Entscheidungen durchzusetzen. Flusswind war ein ungewöhnlich großer und starker Krieger der Que-Shu-Nomaden, der Goldmond heiß und innig liebte. Von seinem Abenteuer waren ihm nur wenige Bruchstücke in Erinnerung geblieben, alles andere - und selbst jene - erschienen ihm nun wie ein fiebriger Wahn: ein dunkler Ort, eine zerstörte Stadt, der Tod mit schwarzen Flügeln; eine Frau, in blaues Licht gehüllt - sie half, sie gab ihm den Stab...

Die Abenteurer beschlossen, Goldmond und Flusswind nach Haven zu folgen, denn so hatte es auch das Orakel von ihnen verlangt. So folgten sie der Straße und kamen zunächst nach Solace, einem kleinen Städtchen, dessen Gebäude sämtlich in die Kronen von riesigen Fahlholzbäumen gebaut worden waren. Dort machten sie Rast im Wirtshaus "Zur letzten Heimat", um sich etwas zu akklimatisieren und weitere Informationen zu bekommen. Der Wirt der "Letzten Heimat", Otik, sang das Lied von "Huma", dem legendären Helden der Drachenlanze, das den Freunden jedoch eher neue Rätsel aufgab, als die alten zu lösen.

Minar traf in der Wirtsstube einen uralten Mann mit seinem Enkel an, von dem er sich aus der Hand lesen ließ. Leider erfuhr er von ihm nur, dass ihm eine große Aufgabe bevorstünde und sein Schicksal sich bald erfüllen würde. Da der Alte nach Minars Ansicht jedoch eine gewisse geheimnisvolle Ausstrahlung hatte und mehr zu wissen schien, als er zeigen wollte, folgte er ihm bis vor die Türe und bekniete ihn, wenn er noch mehr wisse, ihm dies zu verraten. Der alte Mann, der offenbar den großen, bittend auf ihn gerichteten Augen Minars nicht widerstehen konnte, sagte daraufhin: *"Bringt den Stab nach Xak Tsaroth"*.

Nur der kleine Enkel war noch bereit, gegen Taschengeld Weiteres zu berichten; er erzählte Minar von seinem Traum, in dem er den weißen Hirschen auf der Gebetsspitze gesehen hatte.

Bei der Bezahlung erlebten die Gefährten ohnehin einen gelinden Schock: ihre Goldstücke hatten hier allenfalls den Wert von Kupferstücken, den wahren Wert besaß Stahl in Form von sogenannten Emmas, und Zargos musste sein Reserve-Langschwert beim Schmied Theros Eisenfeld versetzen, um Bargeld zu erhalten. Gold war hier überall reichlich vorhanden; im Bach lagen die Nuggets fast zum Aufsammeln bereit, sogar die Türklinken waren aus diesem Material. Ein Umstand, der den Zwergen Kerloas, und nicht nur ihn, fast um den Verstand gebracht hätte.

Am nächsten Tag brachen die Abenteurer nach Haven auf; manche trugen gar schwer an ihren Türklinken, die sie in ihren Rucksäcken verstaubt hatten. Der Weg schlängelte sich durch ein dichtbewaldetes Tal zwischen zwei Gebirgsmassiven. Nach zunächst ruhiger Wanderung, die von Tharwing, der mit elfenhaftem Stolz die Zähne zusammenbiss, kaum behindert wurde, kam ihnen auf einmal eine seltsame Prozession entgegen. Eigenartig verummte Gestalten in schwarzen Kutten trugen eine Art Sarg zwischen sich. Nach einem unverbindlichen Wortwechsel, bei dem sich die Gestalten als Priester ausgaben und erklärten, ihnen sei ein Heilstab aus Xak Tsaroth gestohlen worden, den sie unbedingt für ihren verletzten Bruder benötigten, entwickelte sich urplötzlich ein Kampf, als Flusswind erwähnte, dass auch in seiner Gruppe sich Heiler befänden.

Hier sahen die Abenteurer zum ersten Mal die Wirkung des Stabes, der blau leuchtete und den getroffenen Wesen großen Schaden zufügte. Während des Kampfes entpuppten sich die Gegner als echsenähnliche Wesen mit Flügeln am Rücken, die versteinerten, sobald sie tödlich getroffen waren. Kerloas hatte seine Axt in dem versteinerten Körper eines Gegners schon verlorengelassen, als sich dieser nach einiger Zeit dann doch in Staub auflöste. Hart wurden die Freunde bedrängt, denn die Drachenartigen waren weitgehend gegen die magischen Bemühungen von Zargos und Sirena resistent; erst Borthor-Bartl konnte das Blatt mit *Namenlosem Grauen* wenden (doch das gelingt auf seinem Dudelsack ja manchmal auch ohne Magie), und die Gegner ergriffen die Flucht.

Auf dem Weiterweg kamen sie an vielen ausgebrannten Gehöften vorbei, und es begegneten ihnen ganze Kolonnen von flüchtenden Bauern, die ihnen von "Teufeln" berichteten, die ihre Höfe überfallen hätten. Alle hatten das gleiche Ziel wie die Gefährten, Haven, das sie als letzte sichere Zuflucht ansahen.

Kurz vor Haven begegnete ihnen auch eine berittene Garde der Sucher, die intensiv nach einem blauen Stab fahndete und jeden, der über diesen Stab etwas wusste, aufforderte, dies den Suchern mitzuteilen. Die Gefährten entschlossen sich, zunächst zu verheimlichen, dass sie im Besitz des Stabes waren, denn sie wussten zu wenig über die Sucher, als dass sie ihnen getraut hätten.

Die Stadt selbst war überfüllt mit Siedlern und sie hatten zu tun, sich ein Nachtquartier zu beschaffen, vor allem weil es auch schon Mitternacht war, als sie in Haven ankamen. Schließlich kamen sie im Wirtshaus "Zum Stählernen Krug" unter, wobei es nicht leicht war, den Wirt zu überreden, dass er auch den "Kender", wie er den Hobbit nannte, mit aufnahm.

Der Versuch Borthor-Bartls, durch Ausfragen der Leute etwas Näheres über die Sucher zu erfahren, schlug fürchterlich fehl; die guten Leute waren alle zu sehr damit beschäftigt, ihre Geldbörsen im Auge zu behalten, als dass sie noch vernünftige Antworten hätten geben können. Sirena versuchte mit Kerloas, bei den Suchern vorzusprechen und etwas über den Stab zu erfahren, ohne dabei jedoch preiszugeben, wo dieser sich befand. Auch dies schlug fehl, die ansonsten sehr beherrschte Sirena musste wohl in Anbetracht der selbstgefälligen

Arroganz der Sucher etwas von verbohrtten Dummköpfen oder ähnliches gesagt haben, auf jeden Fall wurden sie hochkant hinausgeschmissen.

Nach einer Beratung entschlossen sich die Freunde, am nächsten Tag nach Qualinost, der geheimnisvollen Stadt im Wald der Qualinesti-Elfen, zu gehen, vielleicht würde man dort etwas erfahren.

In der Nacht verschwanden Minar, Belisar, Lingana, Kerloas und Vizlipuzli spurlos, und der Rest der Gruppe musste am nächsten Tag ohne sie aufbrechen. Da sie Abraxas bereits gewarnt hatte, dass der magische Energiestrom, der sie nach Krynn transportiert hatte, zeitweise seine Tücken haben könnte, waren die anderen Freunde nicht allzu sehr darüber beunruhigt.

Nachdem sie noch einen Esel als Tragtier für den verletzten Tharwing gekauft hatten, verließen sie gegen Mittag Haven, wobei sie am Tor noch beinah von den Wachen aufgehalten worden wären. Sie erreichten zwei Stunden später den Fluss Weißglut, überquerten ihn bei einer Furt und kamen nach einer weiteren Wegstunde an den Waldrand von Qualinost. Sie waren jedoch noch nicht weit auf dem Pfad, der in den Wald hineinführte, gekommen, als sie auch schon von einer Gruppe von Elfenbogenschützen gefangengenommen wurden.

Schnurstracks wurden sie von den arroganten Elfenkriegern, die sich auf keinerlei Kommunikation mit den "Menschlein" einließen, wieder aus dem Wald heraus und zum Schrecken der Gruppe in den Dunkelwald hineingeführt. Denn Fürchterliches hatte man in Haven über den Dunkelwald gehört; kein Mensch wäre bekannt, der lebend wieder aus ihm herausgekommen wäre. Hatte man vor, sie dafür, dass sie ohne Einladung die Wälder der Qualinesti betreten hatten, mit dem Tode zu bestrafen? Nun fürs erste wurden sie keiner Nachfahrin der sagenhaften Ungolianth ins geifernde Maul gestopft - man übergab sie zu ihrem Erstaunen lediglich einer Gruppe ebenso wortkarger Kentauren, die sie weiter in den düsteren Wald führten.

So gelangten sie gegen Mitternacht zum Herrn des Waldes, einem wunderschönen weißen Einhorn. Auf einer Waldlichtung wurden sie aufs Vortrefflichste bewirtet, und das Einhorn ließ ihnen Rat und Information zuteil werden. "In zwei Tagen," so sprach es, "sollt Ihr in Xak Tsaroth sein, wohin Ihr den Stab bringen sollt. Dort wird Euch das größte Geschenk der Götter an die Menschen gegeben werden." Weiterhin erzählte es, dass es den Besuch der Freunde schon erwartet hatte: "Ein mächtiges, respektgebietendes Wesen ist vorbeigekommen und hat Euer Kommen angekündigt!"

Auf die neugierigen Fragen der Gefährten antwortete das Einhorn, es hätte sich um einen alten Mann gehandelt, doch mehr wollte es nicht von ihm sagen.

Ein Troll überbrachte ihnen eine Karte, worauf Xak Tsaroth eingezeichnet war. Als die Gefährten Zweifel äußerten, ob sie Xak Tsaroth zu Fuß in zwei Tagen erreichen würden, erschienen auf eine Kopfbewegung des Einhorns geflügelte Pferde am Himmel, die auf der Lichtung landeten. Noch in der gleichen Nacht schwangen sich die Abenteurer auf die Rücken der Pegasi und verfielen bald darauf in einen tiefen, magisch bedingten Schlaf.

Als sie wieder erwachten, befanden sie sich an einer Landstraße, ringsherum nichts als verkohlte Steppe. Die Pegasi waren verschwunden, der Tag war erst wenige Stunden alt. Goldmond und Flusswind erkannten sofort, wo sie sich befanden, eine halbe Stunde weiter

östlich lag ihr Heimatdorf Que-Shu. Nichts Gutes ahnend, liefen sie ihren Freunden in Richtung Que-Shu fast davon.

Tatsächlich war von dem stolzen Dorf der Steppenbewohner nichts mehr übrig als rauchende Ruinen; von den Menschen fand man nur noch verkohlte Leichen. Es war schwer, die verzweifelten und vor Trauer und Entsetzen schier besinnungslosen Que-Shu Goldmond und Flusswind davon zu überzeugen, dass der Platz hier nicht sicher wäre, und dass es hier auch nichts mehr zu tun gäbe. Schließlich führte sie der ortskundige Flusswind in Richtung Xak Tsaroth in die Berge, wo sie ihr Nachlager aufschlugen.

Frühmorgens, als sie von der letzten Wache geweckt wurden, sahen sie die bedrohlichen, unnatürlich schwarzen Wolken, die am nördlichen Horizont aufzogen. Zur Eile genötigt, brachen sie schnell auf und erreichten gegen Mittag den Rand eines Sumpfes. Mühsam bahnten sie sich ihren Weg durch flache Tümpel und trügerische Grasflächen und mussten eine weitere Nacht im Sumpf verbringen, ohne auf irgendwelche Anzeichen einer alten Stadt gestoßen zu sein.

Am nächsten Tag trafen sie jedoch auf das erste Anzeichen, dass sich außer ihnen selbst noch andere intelligente Wesen in dem Sumpf befanden. Über einen größeren und offenbar tiefen Tümpel war ein abgesägter Stamm eines Eisenklauenbaums gelegt worden. Als die Freunde sich anschickten, den Stamm zu überqueren, wurden sie von einer Gruppe von sechs Drakoniern angegriffen (Bozaks, wie sie später erfuhren, denn sie konnten Magie ausüben und zerfielen bei ihrem Tod explosionsartig zu Staub).

Borthor-Bartl, der von drei Gegnern gleichzeitig angegriffen wurde, sah sein Ende gekommen und rief seinen letzten Nothelfer, den Priester Cunrca, den er bei seinem Abenteuer auf Pfrtlpmpf in seinen Dolch Todesklinge gebannt hatte, hervor. Leider war Cunrca kein besonders guter Kämpfer und schnell erledigt, doch die Bozaks hatten selbst bereits einen entscheidenden Fehler gemacht. Sie hatten versucht, ihre Schlafzauber auf Borthor-Bartl anzuwenden, unter dessen blonden Locken sich ein ziemlicher Steinschädel verbarg. So hatte sie der Zauber beinahe bis zur völligen Erschöpfung angestrengt, denn auch die anderen hartgesottenen Gefährten waren erst aufgestanden und dachten nicht ans Schlafen.

Damit waren die sonst gefährlichen Drakonier für die Gruppe anschließend leichte Opfer. Zwei konnten sie sogar gefangen nehmen, und nur ein einziger Bozak entkam, doch der konnte Alarm bei einem benachbarten Außenposten der Drakonier schlagen. Die dort befindlichen Baaz-Drakonier hatten keine Lust, sich mit Gegnern anzulegen, bei denen schon die starken Bozaks Probleme hatten, und so machten sie erst einmal eiligst Meldung bei ihrer Chefin, dem schwarzen Drachen Khisanth. Deshalb wurden die Gefährten zunächst nicht weiter behelligt und konnten in Ruhe ihre Wunden verbinden und ihre Gefangenen verhören.

Diese erzählten, dass Xak Tsaroth eine unterirdische Stadt war (sie war beim Anbruch der Finsternis bei einem fürchterlichen Erdbeben in den Untergrund gestürzt) und sie, zusammen mit vielen anderen Drakoniern, zu den Dienern eines schwarzen Drachen namens Khisanth gehörten, der dort unten, gar nicht weit von hier, sein Lager hatte. Der Drachenfürst Verminaard, Anführer einer großen Armee von Drakoniern, Goblins und Menschen, die in diesem Moment gerade dabei war, diesen Teil Krynns in ihre Gewalt zu bekommen, hatte Khisanth beauftragt, hier in Xak Tsaroth einen Schatz zu bewachen; welchen, konnten die Bozak nicht sagen. Als die Freunde das Gefühl hatten, alles Wissenswerte erfahren zu haben, töteten sie die beiden.

Sie waren jedoch noch nicht weit gekommen, als sie plötzlich einen schwarzen Drachen über sich kreisen sahen. Zargos zauberte vorsorglich einen Feuerball herbei, worauf der Drache wieder verschwand.

Khisanth, die gekommen war, sich die Eindringlinge anzusehen, glaubte nun Bescheid zu wissen: einfältige Narren, die glaubten, einem Drachen mit einem Feuerball etwas anhaben zu können! Nun, wenn das so war, könnte sie sich beruhigt wieder ihrer Maniküre widmen und die Schmutzarbeit den Baaz überlassen. Welch ein Glück, dass ihr der verlorene Stab nun wie von selbst wieder in die Klauen fiel!

Auf Befehl von Khisanth wurden die Abenteurer daraufhin von einem Vorposten, bestehend aus sechs Baaz und einem Bozak, angegriffen. Der Bozak wurde jedoch sofort durch einen von Sirena kontrollierten Moskitoschwarm am Zaubern gehindert, während Borthor-Bartl immerhin bei einem der Baaz mit *Namenlosem Grauen* Erfolg hatte. Anschließend entbrannte ein wilder Kampf, bei dem sämtliche Baaz, bis auf den einen, der aufgrund des Grauens geflohen war, überwältigt und gefesselt werden konnten. Borthor-Bartl nahm die Gelegenheit wahr und bannte in seine Totenklinge ein neues Opfer. Die Gefangenen wurden in ein Gebüsch gelegt und der praktisch denkende Gisha-Priester Zargos entledigte sich dort auf nutzbringende Weise eines Feuerballs, den er während des Kampfes beschworen hatte und der noch übrig war.

Der geflohene Drakonier berichtete, im Sumpf-Lager angekommen, Fürchterliches. Seine Schilderung geriet umso eindrucksvoller, als er sich ja tatsächlich grauenhaft fürchtete. Grauensvolle Waffen, schreckliche Krieger, mächtige Magier, nein - das war zuviel, dann lieber der einfache, sichere Kampf mit ein paar Bauertölpeln! So suchten alle im Sumpf anwesenden Drakonier das Weite und versteckten sich im Gelände, natürlich ohne ihrer Herrin davon Meldung zu machen. Sie beobachteten die Gruppe aus sicherer Deckung und hatten vor, allenfalls dann anzugreifen, wenn sich ein günstiger Moment für einen Hinterhalt ergäbe.

Damit hatten die Gefährten Gelegenheit, das Areal zu erforschen, und gelangten schließlich zu den Überresten eines Tempels und eines davor befindlichen Brunnens. In diesem Moment materialisierte sich aus dem Nichts der verdatterte Kerloas. Der magische Energiestrom hatte ihn wieder zurückgebracht!

Während die anderen Kerloas noch über den neuesten Stand der Dinge informierten, wurde Goldmond auf einmal merkwürdig still und nachdenklich. Ihr war es, als hörte sie die Stimme ihrer Mutter, die nach ihr rief; gleichzeitig fühlte sie sich merkwürdig von der Tempelruine angezogen, an deren Eingang noch eine riesige massiv goldene Doppeltür erhalten geblieben war.

Gleichzeitig vernahmen die Freunde ein fürchterliches Rumpeln und Donnern in dem Brunnen. In Erwartung einer Explosion, rannten sie nun alle auf den Tempel zu, um darin Schutz zu suchen. Doch aus dem Brunnen kam Khisanth, elegant und tödlich wie ein schwarzer Pfeil!

Nachdem sie einige Zeit auf die Erfolgsmeldung ihrer Truppe gewartet hatte, war sie nun ungeduldig geworden und wollte nach dem Rechten sehen. Doch was mussten ihre Bernsteinaugen erblicken: Diese dreisten Eindringlinge liefen hier noch immer unbehelligt herum, als wären sie auf einem Feiertagsausflug!

Sobald sie an Höhe gewonnen hatte, griff sie im Sturzflug Flusswind an, der zurückgeblieben war, um sich dem Drachen zu stellen. Nach dem ersten Schlagabtausch war Flusswind jedoch belehrt, dass er in diesem ungleichen Kampf einzig und allein in seinem eigenen Blut baden würde, niemals jedoch in dem des Drachen, und versuchte nun ebenfalls das rettende Tor zu erreichen.

Der zweite Angriff galt Tharwing, der aufgrund seines verletzten Beines am langsamsten vorwärtskam; der Drache kam auf ihn zu, öffnete sein Maul - und ein Schwall ätzender grünlicher Säure ergoss sich über ihn. Mit einem ungesunden Zischen löste sich seine Lederrüstung in Rauch auf, er selbst nahm glücklicherweise nur geringen Schaden.

Bevor Khisanth einen neuen Angriff fliegen konnte, hatten nun alle Abenteurer den Tempel erreicht und flüchteten ins Innere, wohin der Drache ihnen nicht folgen konnte und auch nicht wollte.

Sie würde nun sämtliche ihrer Truppen alarmieren und wehe der faulen Bande, wenn sie nicht spüren würde!

Im Tempel angekommen, berichtete ihnen Goldmond, die Göttin Mishakal, deren Abbild die Statue in der Mitte des Raumes darstellte, hätte zu ihr gesprochen. Die Göttin hätte ihnen den Auftrag erteilt, die heiligen Scheiben, die der Drache in seinem Hort bewachen würde, zu finden und zu retten. Damit wäre ihre Aufgabe jedoch noch nicht beendet. Sobald sich die Scheiben in ihrem Besitz befänden, müssten sie sich aufmachen und den "wahren Führer des Volkes" finden, denn für ihn wären die Scheiben bestimmt. Als die Verletzten die Statue der Göttin der Heilkunst aufgrund der Anweisung Goldmonds berührten, wurden sie durch Mishakal vollkommen geheilt.

Nicht lange währte die Verschnaufpause, da stürmten auch schon zehn Baaz, die von Khisanth energisch an ihre Pflichten erinnert worden waren, herbei. Bis auf einen, der immer noch unter den Nachwirkungen von Borthor-Bartls *Namenlosen Grauen* zu leiden hatte, griffen sie wacker an. Doch sie kannten den neu hinzugekommenen Kerloas mit seiner Axt "Kopfräuber" noch nicht, der die Gegner niedermähte wie reifes Korn. Sechs Baaz wurden getötet; der Rest wurde gefangengenommen und gefesselt in der Halle zurückgelassen.

In einem an die Halle Mishakals angrenzenden Raum machte Flusswind eine seltsame Entdeckung. Kleine Leute, zerzaust, verdreckt, in zerrissenen, viel zu großen Kleidern steckend, versuchten übereinanderstehend, den Putz von den Wänden zu kratzen. Sobald sie Flusswind ansichtig wurden, purzelten sie vor Schreck durcheinander, und heillose Verwirrung entstand. Die Aufforderung Flusswinds, sie sollten ihre Waffen wegschmeißen, hätte beinahe böse Folgen gehabt, denn die offenbar nicht sehr intelligenten Zwerge warfen ihre Waffen kreuz und quer in die Luft und Flusswind hatte Mühe, nicht getroffen zu werden.

Die anderen Freunde kamen zu Hilfe und gemeinsam versuchte man, die seltsamen Wesen auszufragen. Doch die Gullizwerge, denn um solche handelte es sich, übertrafen sich zwar gegenseitig im Eifer bei der Beantwortung der Fragen, leider verstanden sie jedoch das Wenigste und erzählen konnten sie noch weniger, so sparsam wie ihnen der Verstand gewachsen war.

Schließlich konnte man einem der Gullizwerge klarmachen, dass man eine Treppe nach unten suchte und Aghar Stöpsel, so der Name des Zwergs, erklärte sich bereit, den Freunden den Weg zu zeigen.

Sie konnten sich noch vor einer weiteren Gruppe (ein Bozak und sechs Baaz) verstecken, die auf dem Weg nach oben war und deren Gepolter schon von weitem zu hören gewesen war. Diese Gruppe befreite ihre gefesselten Freunde, und gemeinsam suchte die ganze Bande das Weite; sollte sie Khisanth später schnappen, hätten sie halt gerade Verstärkung von draußen holen wollen!

Schließlich gelangten sie unter der Führung von Aghar Stöpsel zu einer Art Aufzug, dessen Gondeln aus riesigen Suppentöpfen bestanden. Am Aufzug standen zwei Wachen, die sofort in die Gondeln sprangen und versuchten, mit dem Aufzug zu fliehen. Borthor-Bartl feuerte die Gullizwerge an, dass es doch ein Riesenspaß wäre, wenn sie sich an die Kette hängen würden, was diese prompt mit Feuereifer ausführten. Langsam bewegte sich die Gondel mit den Drakoniern wieder nach oben. Diese waren so aufgeregt, dass sie lieber die armen Gullizwerge angriffen, die an der Kette hängend an ihrer Gondel vorbeituckerten, anstatt einfach aus der Gondel zu springen und fliegend das Weite zu suchen. Endlich waren sie wieder so weit oben, dass die Freunde in die Gondel springen konnten und die Baaz überwältigten.

Danach hatte die Gruppe den Mut, sich für die Fahrt nach unten ebenfalls dem Aufzug anzuvertrauen, und sie kamen tatsächlich sicher und unbehelligt unten an. Aghar Stöpsel hatte angeboten, sie zu seinem König, den Großknollenfurz, zu führen, was die Abenteurer annahmen, denn vielleicht wäre man dort sicher genug, um ein paar Stunden schlafen zu können.

Die Freunde befanden sich auf einem kleinen Platz in der versunkenen Stadt, neben dem Aufzug stand ein Gong. Die Freunde überlegten noch, dass es wohl gut wäre, wenn man sich noch zusätzliche Fackeln beschaffen könnte, als weitere acht Baaz auftauchten. Sirena wirkte einen Zauber über den Anführer und beeinflusste ihn, das sinnlose Kämpfen aufzugeben und sich lieber in den Quartieren einen schönen Tag zu machen. Dies leuchtete dem faulen, undisziplinierten Baaz sofort ein, und seine Truppe stand bei dieser Entscheidung ausnahmsweise geschlossen wie ein Mann hinter ihm.

Nachdem sich die Baaz getrollt hatten, erkundete die Gruppe die Räumlichkeiten weiter nach Fackeln, wobei sie auf Hugo Barker, einen Kender trafen, der hier als lebender Lebensmittelvorrat eingesperrt gewesen war. Der Kender schloss sich ihnen an und unterhielt die Gruppe mit munterem Geplapper, während die Freunde dem Gullizwerg in die riesige Höhle folgten, in der sich der Palast, in dem Khisanth residierte, befand.

Ein großer Platz wurde durch einen unterirdischen Fluss in zwei Teile geteilt, auf mehreren Seiten stürzten mächtige Wasserfälle von den Wänden. Unter der Führung von Aghar Stöpsel gelangten sie jedoch ungesehen am Palast vorbei und konnten an einer Furt, die er ihnen zeigte, den Fluss überqueren.

So kamen sie zu einem Teil der unterirdischen Stadt, in dem unverkennbar die Gullizwerge hausten, denn der Geruch wurde unerträglich. Vorbei an einer Horde schlafender Wachen, einer seltsamen Galerie von zerbrochen Statuen und Wandbehängen, die sämtlich in Schockfarben "restauriert" waren, gelangten sie schließlich zum Großknollenfurz.

Der Großknollenfurz, eine Spur klüger als seine Untertanen, war sehr erfreut, als die Freunde erklärten, sie wollten den Drachen töten; auf solche Helden hatte er schon lange gewartet! Freundlich bot man ihnen Unterkunft in der Kleiderkammer, und obwohl es hier bei weitem nicht so schlimm aussah wie in der Küche, in der ein äußerst übelriechender Eintopf dampfte, mussten alle mit dem Brechreiz kämpfen. Tharwing und Flusswind konnten schließlich nicht länger an sich halten und bereicherten den Eintopf noch um eine weitere würzige Note, die Begeisterungstürme bei den Küchen-zwergen auslöste. Schließlich konnten jedoch alle bis auf Kerloas, der Wache hielt, und den Kender, der auf Erkundung auszog, einschlafen.

Am nächsten Morgen präsentierte Hugo den erstaunten Gefährten eine "geheime Karte", die er gefunden hatte. Als ihn Flusswind nach seinem Dolch fragte, hatte der Kender zufällig auch diesen gefunden; er gab ihn aber bereitwillig wieder zurück.

Nach kurzer Ratlosigkeit entschieden sich die Freunde dafür, nun schnurstracks zum Palast zu gehen, um sich direkt in die Höhle des Drachen zu wagen. Borthor-Bartl schlich ihnen vorsichtig voran, denn er hatte Stimmen gehört.

Khisanth war vor ihrem Palast und forderte einen vor ihr stehenden Bozak auf (es war ihr letzter Diener, aber das wusste sie nicht), nun endlich die Eindringlinge zu fassen und den Stab sicherzustellen - sonst würde sie ihn zum Frühstück verspeisen!

Schlechtgelaunt zog sich der schwarze Drache zurück, und der Bozak trommelte daraufhin einige Gullizwerge zusammen, die verwirrt in alle Richtungen auseinanderstoben, um die Fremden zu suchen; dabei fiel sein Blick auf den lauschenden Halbling, und mit gezücktem Krummsäbel kam der Drakonier näher. Den Winzling würde er mit links zerschneiden! Siegessicher watete er durch den Fluss, der in der Straßenmitte verlief und die beiden voneinander trennte, doch was geschah? Der freche Kerl beschoss ihn plötzlich mit seiner Schleuder, und weitere angriffslustige Gestalten erschienen, die sich sogar anschickten, ihm entgegzulaufen!

Entnervt und leicht verwundet machte der Bozak wieder kehrt; da er die wütende Khisanth nicht noch mehr zu reizen wagte, holte er die restlichen Baaz aus ihren Quartieren, die ihn ohne weiteres überzeugten, dass es besser wäre, gleich zu verschwinden und den dummen Drachen selbst die Schmutzarbeit machen zu lassen. So verließen auch die letzten Drakonier Xak Tsaroth.

Die Freunde fürchteten sich inzwischen sehr, denn vielleicht würden sie gleich von Scharen blutgieriger Bestien gesucht und gefunden werden? Sie versteckten sich in den Häuserruinen der versunkenen Stadt; nur Kerloas und Zargos wollten noch etwas die Gegend erforschen. Die beiden blickten hinter einen der Wasserfälle und entdeckten, fast zufällig, einen geheimen Gang: unter einer Falltür war der Zugang zu einem gut erhaltenen Abwassergraben.

Ein Vergleich mit der "geheimen" Karte des Kenders zeigte, dass es sich um einen Gang handeln könnte, der tatsächlich bis unter den Palast und die vermutete Schatzhöhle des Drachen führte. Mit etwas Mühe überredeten sie ihre Freunde, ihnen hinab in den feuchten und engen Gang zu folgen.

Es war wirklich der erhoffte Gang, und er endete an einem senkrechten Schacht, der wieder von einer Falltür versperrt war. Borthor-Bartl fühlte sich sehr mutig, und zusammen mit Kerloas Hilfe, der unter ihm stand, drückte er die Falltür nach oben und spähte hinaus. Zu seinem Schreck erblickte der Halbling direkt vor ihm Khisanth; der schwarze Drache kaute übelgelaunt auf einem alten Gullizwerg herum - dessen Geschmack verschlimmerte seine schlechte Stimmung beträchtlich!

Das Herz des Halblings sank ihm bis in die haarigen Zehenspitzen, und vergessen waren all die kühnen Angriffspläne, die er eben noch mit den Freunden geschmiedet hatte! Er schloss schleunigst die Falltür, hörte aber Khisanth bereits nach den Wachen brüllen - zu dumm, der Überraschungs-Vorteil war jedenfalls dahin!

Panikartig flohen die Freunde den engen Gang zurück, und sie waren sich sicher, ihr Leben war keinen Pfifferling mehr wert. Doch was geschah nun?

Als auf Khisanths Rufen keine Antwort kam, schaute sie selbst nach ihren faulen Wachen - die würden etwas erleben! Die zitternden Gefährten sahen und hörten, wie der wutbrüllende Drache durch die Höhle flog. Als Khisanth außer den übelriechenden Gullizwergen niemand erblickte, an dem sie ihr Mütchen kühlen konnte, kochte sie noch mehr vor Wut, und grollend flog sie zur Höhlendecke empor, um durch den Brunnenrand ins Freie zu kommen. Wehe den Drakoniern!

Kaum war der Drache verschwunden, begannen die Abenteurer wieder klar zu denken. Während Zargos und Flusswind kaltblütig durch den Haupteingang in den Palast stürmten, rannten die übrigen Freunde wieder durch den unterirdischen Gang zurück. Jetzt oder nie hatten sie eine Gelegenheit, den Drachenschatz zu rauben!

Zargos und Flusswind trafen als erste in dem tatsächlich unbewachten Lager des Drachen ein, und der Que-Shu fand die gesuchten Scheiben der Mishakal: viele dünne, dicht mit Runen beschriebene Platinscheiben, die exzentrisch mit einem Stahlbolzen befestigt waren, und die man so einzeln zum Lesen herausdrehen konnte. Nun kamen auch die Gangläufer an, und in aller Eile begannen sie nun, die übrigen Schätze (kiloweise Edelsteine), die zwischen den Knochen der Drachenmahlzeiten verstreut in der Halle lagen, einzusacken.

Plötzlich hörten die scharfen Ohren des Halbblings, dass Khisanth wieder zurückkam, und wieder rannten die Freunde um ihr Leben. Sie hatten eben die Halle verlassen, als Khisanth hereinkam und sofort die fehlenden Scheiben der Mishakal bemerkte.

Wegen dieser blöden Scheiben hatte Verminaard ihr befohlen, in Xak Tsaroth zu bleiben, dieser langweiligen feuchten unterirdischen Stadt mit ihren stinkenden Gullizwergen - viel lieber hätte sie dabei geholfen, ein paar Städte in Schutt und Asche zu legen und mit deren Bewohnern lustige Spielchen mit schmackhaftem Ende zu spielen!

Nun waren nicht nur die Scheiben fort, sondern auch diese miesen, faulen Drakonier - sie hatte auch im Sumpf keine Schuppe mehr erblickt - was sollte sie also noch hier? Sie würde sich jetzt erst mal richtig gut sattfressen, eine warme und trockene Höhle suchen und sich dort ausruhen - sollte doch Verminaard selbst sehen, wie er zurechtkäme!

Die Freunde stellten verblüfft fest, dass der Drache erneut wegflog - sollte er ihnen eine besonders gemeine Falle stellen (vielleicht direkt vor dem Tempeleingang auf sie lauern)? Sie räumten jedenfalls in Ruhe die restlichen Schätze zusammen und durchsuchten auch die Räume des Palasts. Dabei befreiten sie aus einem kleinen Kerker den Que-Shu-Krieger Rabenaug, den sich die Drakonier für ein paar kurzweilige Folterungen aufgehoben hatten. An der alten Schatzkammer des Palasts kamen sie auch vorbei, doch hielten sie es nicht der Mühe wert, unter dem Berg an wertlosen Tonmünzen näher nachzuschauen - hier entging ihnen so manches!

Den Que-Shu-Krieger Flusswind hatte das Jagdfieber gepackt (oder wollte er nur seiner geliebten Goldmond imponieren?); unablässig schmiedete er die verworrensten Pläne, wie man am besten eine Drachenfalle aufbauen sollte, um Khisanth doch noch zu erwischen. Er wollte unbedingt in Drachenblut baden, da er sich davon aus den Märchen seiner Kindheit Wunderdinge erwartete. Doch die anderen hatten genug Aufregung gehabt, und so begannen sie, nach einem Ausgang zu suchen; der "Aufzug" war ja nach dem Verschwinden der Drakonier und der von ihnen kommandierten Gullizwerge außer Betrieb.

Nach einiger Sucherei kehrten sie entmutigt zu König Großknollenfutz zurück, der bereit war, für viele, viele bunte Steine (3 Stück) den Abenteurern einen Weg nach oben zu zeigen; Aghar Groß-Stöpsel, wie ihr alter Gullizwerg-Freund nun genannt wurde, würde sie begleiten.

Sie waren einverstanden und betraten kurze Zeit später einen verborgenen Transmitter, der aus besseren Tagen der Stadt stammte und noch funktionierte. Schließlich mussten sie noch durch schräggestellte, glitschige Abflussrohre aufwärtskriechen - ausgerechnet der Gaukler Kerloas zeigte dabei einige lustige, wenn auch unfreiwillige Rutschpartien -, ehe sie sich wieder in vertrauten Tempelräumen befanden. Endlich waren sie zurück im bekannten Raum mit der Mishakal-Statue.

Wieder heilte sie Mishakal und sprach durch Goldmond zu ihnen, lobte sie für die Beschaffung der Scheiben, meinte aber auch, dass sie ihre Aufgabe leider nur unvollständig gelöst hätten. Flusswind meinte darauf, er hätte es ja gleich gesagt, sie hätten den Drachen halt doch abmurksen sollen.

Weiter bemerkte Mishakal, dass noch Böses vor ihnen liegen würde, doch sollten sie unverzagt an die Kraft der Götter glauben; deren Magie würde nun nach und nach wieder in Krynn zu spüren sein. Sie forderte Goldmond auf, ihr den Kristallstab zurückzugeben, was die Que-Shu auch verwirrt tat; Goldmond spürte schon seit der Zeit, als sie die Scheiben Mishakals berührt hatte, ein seltsames Gefühl in sich, so als ob gewaltige magische Kräfte in ihr geschlummert hätten, die nun ihren Ausbruch fanden. Kaum hatte sie den Stab in Mishakals Statue gesteckt, als dieser zu Stein wurde; gleichzeitig bemerkte sie plötzlich ein Amulett an ihrem Hals.

Auch Zargos und Sirena untersuchten nun die Scheiben; wenn sie auch mit der Runenschrift nichts anfangen konnten, wurde es ihnen doch seltsam zumute, und sie spürten, wie sie anfangen, neue magische Erkenntnisse zu gewinnen. Fast lag ihnen ein neuer Zauberspruch schon auf der Zunge, doch es fehlte ihnen die Ruhe, weiter darüber nachzudenken.

Aghar Großstöpsel, ihr treuer Führer, wurde redlich bezahlt und verabschiedete sich mit vielen Verbeugungen vor den edlen Damen und Herren.

Die Freunde legten eine kurze Ruhepause ein; was würde dieser Tag noch bringen?