

A.15 Drachenlanze

Tracy Hickman, AD&D-Abenteurer, TSR 1984 (Adventure DL3)

<Originaltitel *Dragons of Hope*>

Tracy Hickman & Michael Dobson, AD&D-Abenteurer, TSR 1984 (Adventure DL4)

<Originaltitel *Dragons of Desolation*>

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Schließlich hatten die Aufständischen auch den letzten der Drakonier erschlagen, und mit Tränen der Erleichterung fielen sich die Familienangehörigen in die Arme. Die Gefahr war - wenigstens vorübergehend - gebannt, und man konnte wieder an eine gemeinsame Flucht denken! Elistan, der seit seiner Meditation über den Scheiben Mishakals gar nicht mehr so gebrechlich wirkte, half den Freunden nun dabei, den Flüchtlingszug zu organisieren: Pferdewagen wurden angespannt, warme Decken und Lebensmittel herbeigeschafft, und die Verletzten wurden in aller Eile notdürftig verbunden und zusammen mit den Kindern in den Wagen untergebracht.

Schon zwei Stunden später brachen die Flüchtlinge unter der Leitung von Elistan und Maritta auf - sie wollten nun mit Hilfe der Abenteurer versuchen, einen Weg durch die seit Menschengedenken für unpassierbar gehaltenen Kharolis-Berge zu suchen. Elistan wusste, dass es irgendwo in den Bergen einst das Königreich der Zwerge von Thorbardin gegeben hatte, und dort war in damaligen Zeiten auch ein Durchgang in die weiten Ebenen des Südens vorhanden. Außerdem hatte er einmal gelesen, dass die Lage des Zwergenreichs im Grab eines gewissen Fistantilus zu finden wäre, der tief unter einem wie ein Totenschädel geformten Berg begraben wäre.

Tharwing und Sirena begleiteten also den Flüchtlingszug, und da sie wesentlich schneller waren als die nur müde und langsam voranziehenden Familien, konnten sie die Zeit nutzen, um die jeweils sicherste Route für den Zug auszukundschaften.

Den anderen Freunden war diese Aufgabe zu langweilig. Borthor-Bartl wollte sich in der Festung, die ja jetzt offenkundig verlassen und ohne Gefahr vor ihm lag, noch etwas nach dem vermuteten Drachenschatz umsehen - und Sestun, der Gullizwerg, sein Hund Wist und sein Kapak-Diener begleiteten ihn. Der Halbling entdeckte aber zu seiner Enttäuschung nur ein paar Kleiderfetzen und Reste von Lauranas Leiche, und missmutig (und auch ein wenig traurig) folgte er schließlich den Spuren des Flüchtlingstrecks hinterher.

Auch Flusswind und Gilthanas reizte es, die Festung noch weiter zu durchsuchen, und sie erforschten systematisch einen Mannschaftsraum nach dem anderen, bis auch sie die Geduld verloren und ihre Suche abbrachen.

Am Abend waren die Freunde endlich wieder alle bei den Flüchtlingen eingetroffen, die in einem etwas windgeschützten Seitental ihr erstes Nachtlager aufgeschlagen hatten. Sie besprachen eben ihre Pläne für den morgigen Tag mit Maritta und Elistan, als letzterer plötzlich die Scheiben der Mishakal ergriff, auf die Knie sank und zu einem gewissen "Paladin" zu beten begann - und siehe da: auf einmal trug er um seinen Hals ein Amulett (mit dem Symbol des Gottes), und Elistan, der noch die ganze Nacht im Gebet zubachte, war der erste Priester Paladins geworden (er war übrigens auch der gesuchte "Führer des Volkes", von dem Mishakal gesprochen hatte - die Freunde hatten diese Aufgabe richtig gelöst).

Am nächsten Tag stießen die Freunde bei ihren Geländeerkundungen auf die Fußspuren eines Zwerges, die nach Nordosten führten. Sie vereinbarten mit Elistan, dessen Führungsqualitäten

immer deutlicher zu Tage traten, das er mit den Flüchtlingen weiter der alten Straße Richtung Süden folgen sollte; die schneller beweglichen Freunde wollten in der Zwischenzeit den Zwergenspuren folgen - Flusswind sonderte sich allerdings von ihnen ab und wollte lieber auf eigene Faust die westlichen Berge erforschen (der Que-Shu war eben im Grunde seines Herzens ein Einzelgänger). Ganz allein blieb der Krieger aber nicht, den Sestun, der Gullizwerg, schloss sich ihm bereitwillig an - Flusswind übte auf Gullizwerge einfach einen geheimnisvollen Reiz aus.

Den ganzen Tag über verfolgten die Freunde die Zwergenspur, die immer wieder gut zu finden war; sie führte sie immer weiter nach Norden und damit wieder in die Nähe von Pax Tharkas zurück. Als sie am frühen Nachmittag immer noch weder einen Zwerg noch sonst etwas Bemerkenswertes gefunden hatten, beschlossen sie leicht frustriert, lieber doch wieder umzukehren.

Und so entgingen ihnen die Begegnungen mit einer Schar grimmiger Bergzwerge, Horden dümmlicher Gullizwerge, Banden ausgehungertes Oger und unterirdische Höhlensysteme, in denen heiße Wasserquellen ihren kochenden Dampf versprühten.

Flusswind dagegen hatte mehr Glück, und er erreichte am Abend, als er erschöpft von seinem ebenfalls ergebnislosen Ausflug in den westlichen Hügeln auf die alte Straße zurückkehrte, einen verlassenen alten 40m hohen Steinturm, der etwas abseits der Straße auf einer kahlen Hochfläche stand. Etwas daneben befand sich eine riesige Tafel aus schwarzem polierten Stein.

In der Dämmerung erforschte der Krieger zusammen mit dem Gullizwerg den Turm und entdeckte oben auf einer Plattform ein drehbares Holz- und Eisengerüst mit dreh- und schwenkbaren Glaslinsen.

Am nächsten Morgen trafen auch die übrigen Freunde zusammen mit den Flüchtlingen am Turm ein, und gemeinsam begannen sie nun die verschiedensten Experimente auszuführen. Es gelang ihnen, den Sinn der Anordnung zu enträtseln, und sie konnten durch die Linsen wie durch ein Fernglas sehen: an einem bestimmten markierten Punkt erschien das Bild einer weit im Süden liegenden Felswand (dort war der Eingang in das Zwergenreich von Thorbardin).

Die Freunde waren sich sicher, dass sie bei Sonnenuntergang noch weitere Geheimnisse entschlüsseln würden, und warteten den ganzen Tag zusammen mit den Flüchtlingen, die nichts gegen einen Tag Ruhepause einzuwenden hatten, am Steinturm ab.

Und sie hatten Glück: als Ember, der Flamestrike schließlich besiegt hatte, zum Drakonierheer geflogen war, um die Truppen zu alarmieren und nach Pax Tharkas zurückzuholen, war er dort zunächst auf Unglauben gestoßen - doch als Ember die Armeeführer endlich vom Tod Verminaards überzeugt hatte, begannen sie sich nun untereinander um die Nachfolge zu streiten, und in der Armee brach zunächst Chaos aus - es sollte einige Zeit dauern, bis die Drakonier an eine Verfolgung der Flüchtlinge denken konnten!

Am Abend erschien bei Sonnenuntergang wirklich eine rotglühende Schrift auf der riesigen Steintafel, die von dem alten Zauberer Fistandantilus kündete, der den Schlüssel zu den Toren Thorbardins mit in sein Grab genommen hätte - aber wesentliche neue Hinweise waren nicht zu entdecken. Man konnte also nichts anderes tun, als am nächsten Tag wieder fleißig in der Gegend herumzusuchen, ob denn nicht irgendwo so ein Totenschädelberg zu finden wäre.

Ein weiterer Tag verging (wieder hatten sich die Freunde getrennt: diesmal suchten Flusswind und Sirena im Südwesten, und die anderen im Südosten, während der Flüchtlingszug langsam

nach Süden zog), und am Abend hatte die "Ostgruppe" einen wildreichen Wald in einem geschützten Tal entdeckt, der sich für ein mehrtägiges Lager der Flüchtlinge eignen würde, und Sirena und Flusswind standen bereits vor dem 60m hohen Totenschädelberg, verspürten aber keine Lust, ihn ohne die Freunde schon näher zu untersuchen.

Am Mittag des folgenden Tages hatten sich schließlich alle Freunde am Totenschädel versammelt, und der Flüchtlingszug war unterwegs zu seinem neuen Lagerplatz. Die Gefährten hatten mit Elistan vereinbart, sie würden die Flüchtlinge holen, sobald sie den Schlüssel Thorbardins aus dem Totenschädel geholt hätten.

Nun standen sie also vor dem eigenartigen Berg, in dem in 30m Höhe ein riesiges maulähnliches Loch klaffte, das von spitzen Steinsäulen, die auffallend großen Zähnen glichen, gesäumt war. Hier hatte einst Fistandantilus, einer der größten Magier seiner Zeit, eine magische Festung errichtet, um von ihr aus die Zwerge Thorbardins zu bekämpfen - und als das Kriegsglück begann, sich auf die Seite seiner Feinde zu wenden, beschwor er den mächtigsten seiner Zauber, der die Truppen seiner Verbündeten ebenso wie die seiner Feinde verschlang. Seine Festung wurde dabei ebenfalls so sehr zerstört, dass von ihrem Äußeren nichts als dieser markante Totenschädel zurückblieb.

Mit Gilthanas Hilfe kletterten die Freunde - Kerloas war plötzlich wieder aus dem Nichts aufgetaucht (immer diese magischen Strudel!) - ohne große Mühe in das "Maul" des Schädels, und siehe da, von dort führte ein schmaler Schacht in sein Inneres. Bald schon hatten die verlieserprobten Abenteurer das erste noch gut erhaltene Stockwerk der Festung erreicht, und sie begannen es in bewährter Weise zu erkunden.

In einem Raum erblickten sie hinter einem grau schimmernden Lichtvorhang einen glitzernden Bronzedrachen, der soeben einen davoneilenden Goblin packen und verspeisen wollte. Die beiden Gestalten wirkten zwar völlig lebendig, waren aber mitten in ihrer Bewegung erstarrt, als ob sie eingefroren wären. Wurmschlitzer, der Bihänder, den nun Flusswind an seiner Seite trug, gab ein gefährliches Brummen von sich - offensichtlich wollte das Schwert seinen Besitzer vor dem Drachen warnen.

Nach längerer Beratung (die Freunde zögerten, den "schlafenden" Drachen möglicherweise zu wecken, wollten aber auch keine unbekannte Gefahr im Rücken haben) entschloss sich Flusswind, den Lichtvorhang einfach mit seinem neuen Bihänder zu unterbrechen. Schlagartig kam Leben in die Szene, und mit einem genüsslichen Schnapper verschlang der Bronzedrache den Goblin; er schleckte sich mit einer langen Zunge sein großes Maul ab und betrachtete verwundert seine "Besucher", die ihn ebenfalls verdutzt anstarrten.

Da die Freunde keine Anstalten machten, ihn anzugreifen, stellte sich der Drache schließlich als "Blinker" vor, rülpste ein paar Mal laut und erkundigte sich dann, was eigentlich passiert wäre. Man kam ins Gespräch, und so erfuhren die Freunde, dass Blinker sich eben daran erinnern konnte, zusammen mit anderen "guten Drachen" gegen Fistandantilus gekämpft zu haben, als jener Magier plötzlich einen Zauber vollführte und es grau vor seinen Augen wurde.

Als ihm die Freunde mit wenigen Worten ihre vergangenen Erlebnisse schilderten, u.a. dass ein Heer von Drakoniern ganz Krynn bedrohte, das von Drachenmeistern angeführt wurde, die auf Feuerdrachen flögen, wurde Blinker nachdenklich. Wo wären denn die guten, die bronzenen, silbernen und goldenen Drachen, um sich tapfer wie einst im Kampf gegen Fistandantilus den bösen Mächten entgegenzuwerfen? Er versprach, er würde den Freunden

bei ihrer Suche helfen und versuchen, die guten Drachen zu finden, doch zunächst würde er noch gern ein kleines Nickerchen zur besseren Verdauung machen - die Freunde sollten ihn halt rufen, wenn sie seine Hilfe bräuchten.

Die Abenteurer, die etwas verwundert darüber waren, nun einen Drachen als Freund zu haben, setzten die Erforschung des Stockwerks mit frischem Eifer fort, und kamen dabei in einen Raum, in dem schattenhafte menschliche Gestalten in alten Gewändern zu einer unhörbaren Musik tanzten. Die seltsamen Erscheinungen beachteten die hinzugetretenen Freunde zunächst überhaupt nicht, auch als Flusswind kühn durch einige der Gestalten mitten hindurch schritt; doch plötzlich wurde er dann doch von einigen bewaffneten Kriegerern attackiert, die sich fast unmerklich allmählich materialisiert hatten. Die Spukgestalten waren erstaunlich kräftige Gegner, und die Freunde mussten Blinker zu Hilfe holen, um dem Kampf ein schnelles Ende zu bereiten (was dem Drachen tatsächlich keine Mühe kostete).

In einem Altarraum entdeckte Kerloas wenig später das von Kleiderfetzen bedeckte Skelett eines Kriegers, und er fand in dessen noch gut erhaltenen Rucksack neben einem Glas mit "Jonathans Wunderpillen" auch eine alte Karte, offensichtlich eine Skizze der Festung. Flusswind konnte mühsam entziffern, dass einer der Räume mit "Fistandantilus ist der Meister" gekennzeichnet war; dieser Raum lag offensichtlich unterhalb einer großen Wendeltreppe.

Den Abenteurern war natürlich sofort klar: dort musste Fistandantilus Grab zu finden sein! Eine große Wendeltreppe, die nach unten führte, hatten sie bereits vorher bemerkt - also fingen sie nun munter an, diese hinabzusteigen.

Doch oh Schreck, schon 8m tiefer hörten die Steinstufen auf, und die nun folgenden Eisentreppen waren in einem katastrophalen Zustand (hier hatte Fistandantilus mit seinem letzten großen Zauber gewütet): das gesamte Eisengestell war an vielen Stellen aus seinen Halterungen im Treppenschacht herausgerissen und hing verdreht und in sich gewunden, stellenweise frei schwingend, stellenweise in die Schachtwände verkeilt, über dem finsternen und endlos tief scheinenden Abgrund. Behutsames Klettern war nun angesagt - Wist musste natürlich zurückbleiben, und der brave Kampfhund legte sich friedlich auf die letzten Steinstufen der Treppe, um auf die Rückkehr seines Herrchens zu warten.

Die Freunde hatten gerade ihre Klettervorbereitungen abgeschlossen, als wieder einmal ein magischer Strudel dafür sorgte, dass nun auf einmal Belisar wieder bei ihnen war, dem bei der Aussicht auf die bevorstehende Kletterpartie das Herz in die Hosen rutschte. Aber zurückbleiben wollte er auch nicht, und so schloss er sich den Freunden schweren Herzens an.

Dank ihrer vorsichtigen Kletterweise gelang es den Freunden aber trotz einiger brenzlicher Situationen relativ leicht, unbeschadet den Grund des tiefen, tiefen (108m!) Treppenschachts zu erreichen.

Kaum hatten die Freunde wieder festen Boden unter den Füßen und wollten sich in dem nun erreichten Stockwerk umsehen, da wurden sie schon von mehreren Skeletten angegriffen, die sich aus den Staub- und Dreckhaufen erhoben hatten. Mit ihnen machten die Abenteurer kurzen Prozess, und einen Bund rostiger Schlüssel, den ein Skelett bei sich getragen hatte, nahmen sie natürlich mit.

Kurz darauf entdeckten sie einen eigenartigen Raum: es war ein 24m tiefer rechteckiger Schacht, in dessen vier Seitenwänden sich jeweils knapp unterhalb der Decke und in mittlerer

Höhe kleine Balkone befanden (die Abenteurer standen auf einem der oberen Balkone), und unten am Boden führten vier Rundbögen aus dem Raum hinaus. In der Mitte des Schachts, vom Boden fast bis zur Decke reichend, stand eine seltsame Figur aus Eisen, die einer 12-köpfigen Hydra glich: jeder Kopf saß auf voll beweglichen gelenkigen Eisenarmen.

Noch während die Freunde überlegten, was es mit diesem Monstrum auf sich hätte, begann sich die Figur, erst langsam, dann immer schneller, um die eigene Achse zu drehen, wobei ihre zwölf Arme in der Luft herumwirbelten.

Die Freunde waren etwas ratlos - was sollte dieses seltsame Gerät bezwecken? Sie erforschten zunächst die restlichen Räume des Stockwerks, aber sie mussten schließlich einsehen, dass der vermutlich einzige Weiterweg in dieser Festung durch den komischen Schacht führte. Sie begannen nun, die Eisenhydra näher zu betrachten, und erste Experimente zeigten sehr schnell, dass die Köpfe nicht nur sehr beweglich fast jeden Punkt des Schachts erreichten, sondern auch gefährlich mit ihren Eisenkiefern zubeißen konnten (allerdings immer nur vier davon in einer Ebene). Andererseits konnte die Eisenhydra ihre Köpfe nicht völlig frei bewegen, und u.U. verging etwas Zeit, bis sich die Figur und der entsprechende Kopf an der richtigen Zielposition befanden.

Tapfer wartete nun immer einer der Freunde, bis er glaubte, einen günstigen Augenblick erkannt zu haben, und ließ sich dann an einem Seil den Schacht bis zum nächsten Balkon hinunter.

Das war ein wirklich gefährliches Spiel, denn die Hydra reagierte oft doch schneller als erwartet, und mehrere Male verfehlte eines ihrer scharfen Eisenmäuler nur knapp das Seil, an dem einer der Freunde gerade hing - glücklicherweise stürzte keiner der Abenteurer ab, aber ohne Blessuren überstand diese Kletterpartie fast keiner der Gefährten (Sestun verlor sogar ein Ohr!).

Die Balkone waren in unterschiedlicher Weise mit Gängen verbunden, führten aber auch nicht weiter, und die Abenteurer mussten ganz hinunter. Kerloas und Belisar zögerten lange, ihren Kameraden auf dieser ungewissen Reise zu folgen, aber letztlich siegten dann auch bei ihnen der Mut (und die Neugier) über ihre Angst, und sie kamen hinterher.

Ihre Freunde hatten inzwischen begonnen, das hinter den Ausgängen des Hydraschachts liegende Stockwerk der Festung zu untersuchen. Sie lösten in einem Raum eine Falle aus, die eine riesige *Feuerkugel* explodieren ließ - sie konnten aber zum Glück gerade noch rechtzeitig in Deckung gehen und überstanden ihre Wucht so fast ohne Verletzungen.

In einem anderen Raum stand ein großer Steingolem, der sich drohend in Bewegung setzte, sobald jemand das Zimmer betreten wollte. Borthor-Bartl kam der Gedanke, "Fistandantilus ist der Meister" auszurufen - und tatsächlich, der Golem trat zur Seite und ließ den Halbling passieren. Nun lobte natürlich die ganze Gruppe den "Meister" und folgte ihm ungefährdet nach.

Als nächstes Hindernis mussten die Freunde eine "Teststrecke" überwinden, kleine, von jeweils einem Paar Statuen flankierte Kammern, die hintereinander lagen und jeweils von einer eisernen Doppeltüre versperrt waren.

Hier passten endlich die vorher gefunden Schlüssel, und siegessicher traten die Gefährten durch die erste Kammer - und plötzlich verwandelten sich ihre Waffen in Holzspielzeug!

Bei der nächsten Kammer waren sie etwas vorsichtiger, und da hier die Statuen ein hässliches fettes altes Weib und eine hübsche schlanke junge Frau darstellten, kam Belisar auf die Idee, die hübsche Gestalt mehrfach zu küssen und dabei "Fistandantilus ist der Meister" zu flüstern. Da dem Druiden offensichtlich in dieser Kammer nichts Böses geschah, taten es ihm die übrigen Freunde eifrig murmelnd und schmatzend nach.

Aber der lustige Einfall bewirkte natürlich nichts, und tatsächlich fingen manche Abenteurer an, Fistandantilus nun für einen rechtschaffenen Mann zu halten, den böse Zungen nur übel verleumdet hätten: in Wahrheit wäre er ein ganz besonders guter Magier gewesen, der immer nur das Beste für seine Mitmenschen gewollt hätte!

Nachdem sie noch eine dritte Kammer überwunden hatten (dort wurden zu ihrem Schreck nun auch noch ein paar magische Artefakte plötzlich wertlos), gelangten sie in eine große runde Halle, in deren Staub ein menschliches Skelett lag.

Als die Freunde nähertraten, erhob sich der Totenschädel plötzlich in die Lüfte, und der Staub wirbelte umher und formte die in Roben gehüllte Gestalt eines Mannes: das Abbild von Fistandantilus stand vor ihnen! Die Freunde standen wie gelähmt und überlegten gerade fieberhaft, was zur Verteidigung am besten zu tun wäre, da fiel plötzlich die Erscheinung wieder in sich zusammen, und sie konnten, etwas zögernd, ihren Weg fortsetzen.

Nun hatten sie endlich die schon lange ersehnte Schatzkammer der Festung erreicht! Zu beiden Seiten des nächsten Raums waren große Nebenkammern, in denen jeweils ein großer Haufen Schätze am Boden lag - die Freunde trauten ihren Augen kaum, als sie Berge von Silber- und Goldmünzen und dazwischen kiloweise Edelsteine erblickten! Die Habgier übermannte Belisar, und wieselflink stürzte er sich auf einen Schatzhaufen - und verschwand spurlos. So leicht war die Beute also doch nicht zu haben!

Die Freunde überlegten noch, wie das plötzliche Verschwinden ihres Druiden zu erklären wäre (war hier eine gemeine Falle, oder hatte bloß wieder einer der magischen Strudel im unpassenden Moment zugeschlagen?), als Belisar unerwartet auf der anderen Seite der Nebenkammer wieder durch einen Rundbogen hereintrat.

Er winkte seinen Kameraden freundlich zu, lächelte geheimnisvoll und begann dann, ohne ihre aufgeregten Zurufe zu beantworten, in aller Seelenruhe den Schatz einzusammeln. Erregt beobachteten die Abenteurer, die noch zögerten, einfach Belisar nachzuahmen, um dann ebenfalls zu verschwinden, wie der schlitzohrige Druide sich die besten Beutestücke heraussuchte. Besonders ein mit Juwelen reichverzierter Helm hatte es ihm angetan, und kurz entschlossen setzte ihn sich der Druide auf den Kopf - und zum Entsetzen aller (oder war bei manchem auch etwas Schadenfreude dabei?) brach er leblos zusammen!

Die Freunde zögerten nicht länger und sprangen nun auch in die Schatzkammer: siehe da, ein Transmitter versetzte sie in einen Nachbarraum, der wohl einst als Gefängnis gedient hatte und verschlossen gewesen war; jetzt aber waren die Eisenstäbe verrostet und verbogen, und man konnte den Raum mühelos wieder verlassen.

Ein schneller Blick der Wundheiler auf den Druiden zeigte, dass Belisar scheinbar wirklich tot war - doch so recht um ihn trauern mochte im Moment keiner der Gefährten, bei all den Schätzen, die es hier zu bewundern (und einzusacken gab).

Sie entdeckten tatsächlich eine alte Karte, auf der ein Weg von der Festung Fistandantilus zu den Toren des Zwergenreichs von Thorbardin eingezeichnet war - der gesuchte Schlüssel für die weitere Fahrt war gefunden.

Sie sammelten gerade noch die wertvollsten Stücke des riesigen Schatzberges ein, als sich plötzlich Belisar wieder erhob und mit seltsamer Stimme zu sprechen anfang. Er wäre Prinz Grallen, einer der Zwerge Thorbardins, der hier bei seinem Kampf um die Festung von Fistantilus getötet worden wäre, und er hätte ein Stück seiner Lebenskraft zusammen mit seiner Seele hier in diesem Helm aufbewahrt. Er würde die Abenteurer bitten, diesen Helm zu den Hylar-Zwergen Thorbardins zu bringen, um ihn dort würdig im "Tal der Könige" zu bestatten!

Damit verstummte der Druide wieder, und kam (mindestens zu seiner eigenen Erleichterung) wenig später wieder als Belisar selbst zu sich. Das Erlebnis hatte ihn deutlich mitgenommen, und er war in den nächsten Stunden auffallend still und in sich gekehrt - ein ungewöhnliches Verhalten für den sonst so gesprächigen Druiden.

Froh über den erfolgreichen Ausgang ihrer Suche machten sich die Freunde auf den beschwerlichen Rückweg. Ohne besonderen Erlebnisse bewältigten sie den mühevollen Aufstieg, und Wist freute sich sehr, dass sein Herr wieder zurückgekehrt war.

Blinker, der Bronzedrache, war verschwunden (er hatte in seiner Nähe einen gefährlichen Feind, einen dunklen Schattendrachen, gewittert, den die Freunde zu ihrem Glück beim Durchsuchen dieses Stockwerks übersehen hatten, und mit diesem Drachen einen packenden Kampf ausgetragen, in dem er der Sieger geblieben war; anschließend war er davon geflogen, um sich stärkende Nahrung und frisches Wasser zu suchen), aber die Freunde wussten nun auch ohne ihn, wie sie weiter vorankamen.

Sie kehrten ins Flüchtlingslager zurück.

Die Freunde vereinbarten mit Elistan und Maritta, sie würden zunächst den Weiterweg durch das Zwergenreich von Thorbardin erforschen, ehe die Flüchtlinge das günstig gelegene Lager aufgeben sollten. Das Tal bot ausreichend Nahrung, und bisher hatten sich auch noch keine Drakonier gezeigt - die Leute fühlten sich hier relativ sicher und wollten nicht aufs Geradewohl ins Ungewisse aufbrechen.

Mit Hilfe der gefundenen Karte hatten die Freunde keine Schwierigkeiten, die als Eingang nach Thorbardin bezeichnete Stelle zu finden: es war eine senkrecht aufragende Felswand am Ende eines schmalen Tals, und bei ihrem Anblick erinnerten sie sich, diese Felswand bereits einmal, durch das "Fernglas" auf dem schwarzen Turm, gesehen zu haben.

Tharwing, der scharfsichtige Elf, fand nach einigem Herumsuchen den verborgenen Hebel, und mit lautem Knirschen öffnete sich ein mächtiges Steintor. Das Tor saß auf einer riesigen Gewindestange und wurde mit Hilfe von Wasserkraft nach außen geschoben. Leider war der Mechanismus in den vergangenen Jahrhunderten stark beschädigt worden, und das Tor wurde weiter und weiter ins Freie gedrückt, bis sich schließlich die Gewindestange löste und das Tor ins Tal hinabpurzelte - das ursprünglich geplante "vorsichtige Hineinschleichen ohne anzuklopfen" konnten die Freunde jetzt natürlich vergessen.

Hinter dem Tor begannen die ausgedehnten Hallen des Zwergenreichs Thorbardin. Sie erstreckten sich oft über mehrere Stockwerke und waren mit einem labyrinthischen Netz von Gängen und Treppen untereinander verbunden, und ihre Anordnung schien sich fast endlos in alle Himmelsrichtungen auszubreiten. Überall lagen verstreut staubbedeckte Skelette von Menschen und Zwergen umher, und die verrosteten Waffen und zerbrochenen Schilde ließen keinen Zweifel, dass hier einst ein grimmiger Kampf getobt hatte. Da die ersten Hallen einen

sehr verlassenen Eindruck machten, beschlossen die Freunde, einfach aufs Geradewohl nach Süden vorzudringen.

Sie waren noch nicht weit gelaufen, als ihnen plötzlich zwölf grimmig bewaffnete Zwergenkrieger, angeführt von einem gewissen Arman Kharas, entgegenkamen. Arman nahm seinen Kriegshammer drohend in beide Hände und begann, die Freunde misstrauisch nach dem Woher und Wohin auszufragen. Er war zunächst überhaupt nicht bereit, die Fremden weiter nach Thorbardin einzulassen, und besonders der "Kender" (er meinte natürlich Borthor-Bartl) sollte schauen, dass er schnellstmöglich wieder aus dem Zwergenreich verschwände.

Doch das geduldige Zureden der Freunde (sie mussten nicht nur Arman umstimmen, sondern auch den vor Wut kochenden Barden besänftigen) erreichte schließlich, dass Arman einsah, dass die fremden Besucher zwar etwas eigentümlich aussahen, aber im Grund friedfertig waren und tatsächlich eine wichtige Mission zu erfüllen hatten.

Arman bot den Freunden deshalb an, er würde sie vor die Than-Versammlung der Zwerge (ein Treffen der Fürsten aller Zwergensämme) bringen, wenn sie ihm und seinen Gefährten einen Gefallen erweisen und ihm bei der Befreiung seines Halbbruders Pick helfen würden. Die räuberischen Theiwar-Zwerge, Erzfeinde der Hylar-Zwerge (und zu ihnen gehörte Arman), hatten Pick entführt und hielten ihn irgendwo hier in der Nähe des alten Nordtors von Thorbardin gefangen; Arman befürchtete, dass die Theiwar ihn über kurz oder lang umbringen würden.

Die Freunde willigten etwas zögernd ein, den Hylar-Zwergen zu helfen, denn sie fürchteten, nun in endlose Zwergenkämpfe verwickelt zu werden. Doch dann lief die Sache glatter als befürchtet ab. Arman fand schon nach kurzer Zeit das gut bewachte Gefängnis seines Bruders, und dank der Hilfe Borthor-Bartls, der erst eifrig ein *Lied der Ruhe* erklingen ließ und die meisten Wächter einschläferte, die übrigen dann mit einem *Lied des Grauens* in die Flucht schlug (selten zuvor hatten die Lieder des Barden so großen Erfolg gehabt!), eroberten die Hylar zusammen mit den Freunden fast kampflös den Kerker. Als Arman daraufhin Borthor-Bartl seine Bewunderung ausdrückte und sich für sein unhöfliches anfängliches Verhalten entschuldigte, war der Halbling wieder vollkommen zufrieden gestellt.

Pick war der einzige Insasse des Kerkers und befand sich in einem jämmerlichen Zustand: er litt an einem gefährlichen Fieber und war bereits so geschwächt, dass er nur noch leise flüstern und sich kaum mehr bewegen konnte - jede ärztliche Hilfe für ihn wäre zu spät gekommen. Natürlich kümmerte sich Sirena mit ihren magischen Heilkräften um den Zwerg, und mit Aufbietung aller Kräfte glückte ihr die Heilung. Von nun an war den Abenteurern das Wohlwollen der Hylar-Zwerge sicher.

Die Zwerge hielten ihr Versprechen und führten die Freunde fast zwei Tage lang immer weiter ins Innere Thorbardins hinein, über schmale Steinbrücken, die über endlos tiefe Spalten führten, vorbei an von Armbrustschützen gut bewachten Torbauten, durch große halb dämmerige Höhlen, in denen Flechten und Pilze angebaut wurden (die Hauptnahrungsquelle der Zwerge), bis hin zu einem riesigen unterirdischen See.

In seiner Mitte erhob sich eines der Wunder von Krynn: der Lebensbaum der Hylar-Zwerge, ein gigantischer Stalaktit (600m hoch und oben an seiner Basis ebenso breit!), in dessen Inneren sich die Stadt der Hylar auf vielen Etagen erstreckte.

Die Freunde ruhten sich in einer angenehmen Herberge im 28. Stockwerk aus und traten am nächsten Tag vor die Than-Versammlung der Zwerge, um ihr Anliegen vorzubringen. Die Zwergenfürsten hörten den Wunsch der Freunde, die Flüchtlinge durch Thorbardin nach Süden hindurchzulassen, zunächst wohlwollend an; doch dann erhob sich Realgar, der Fürst der Theiwar-Zwerge (und in Wahrheit ein Verbündeter Verminaards), und begann voller Hass von der Rasse der Menschen zu sprechen, die Schuld am Hereinbrechen der Finsternis gewesen wäre, und die Stimmung der Versammlung schien sich allmählich gegen die Freunde zu richten.

Nach einer Beratung erklärte schließlich Faulhorn, der Fürst der Hylar-Zwerge (und Vater Arman-Kharas), dass es zwar wahr wäre, dass die Menschen die Finsternis zu verantworten hätten, die über Krynn einst hereingebrochen war, dass man sich aber in einer Stunde der Not nicht von alten Schulden blenden lassen dürfte. Man hätte also entschieden, dass der- oder diejenigen Leute, die es fertigbrächten, den Hammer von Kharas zu bergen, hinfort als Freunde der Zwerge Thorbardins betrachtet würden; in diesem Fall würde man ihrem Wunsch entsprechen und die Flüchtlinge passieren lassen.

Der Hammer von Kharas war ein magischer Kriegshammer, von dem die Sage berichtete, dass einst Kharas, einer der legendären Zwergenkrieger Thorbardins, mit ihm in vielen Kämpfen die tollkühnsten Streiche erfolgreich ausgeführt hatte, und es hieß, dass der Hammer in Zeiten großer Gefahr wieder nach Thorbardin zurückkehren würde. Faulhorn wusste nur, dass der Hammer irgendwo im Tal der Könige, dem Friedhof der Zwerge, ruhen musste.

Bei der Erwähnung dieses Namens fiel den Freunden wieder der Helm Grallens ein, und Faulhorn bedankte sich und bat sie, den Helm am Grabmal von Prinz Grallen im Tal der Könige niederzulegen.

Den Freunden blieb nichts anderes übrig, als dem Wunsch der Zwergenfürsten zu entsprechen, und sie machten sich auf den Weg ins Tal der Könige. Das langgestreckte Tal war ringsum von schroffen Bergen umgeben, und überall am nur spärlich bewachsenen Boden waren mehr oder weniger verfallene Grabmäler unterschiedlichster Größe zu erkennen.

Mühelos fanden die Freunde den Grabstein von Prinz Grallen: eine Statue eines Zwergenkriegers in voller Rüstung und ohne Helm, mit der Inschrift: "Zu Ehren Prinz Grallens errichtet, dem Held des Endkampfes um die Festung von Fistandantilus". Als sie der Statue den Helm aufgesetzt hatten, sprach sie plötzlich zu ihnen: "Was Ihr sucht, befindet sich über Euch. Der Eingang dazu liegt jenseits des Sees. Sagt „ich traure um Kharas“ und tretet durch den Torbogen!"

Dieser wertvolle Hinweis erleichterte den Abenteurern ihre Aufgabe sehr, und kurze Zeit später hatten sie bereits jenseits eines kleinen Sees in einem Ruinenfeld den besagten Torbogen gefunden - allerdings fehlte dessen Mittelteil, der in vielen Bruchstücken am Boden lag.

Die Freunde schickten ein paar Zwerge los, um das nötige Werkzeug zu holen, damit sie ein Gerüst bauen und den Torbogen wieder reparieren konnten. Am nächsten Morgen war es dann soweit, und als die Freunde nun einer nach dem anderen durch den vollständigen Bogen traten und "ich traure um Kharas" sagten (mancher hatte dabei Mühe, ernst zu bleiben), verschwanden sie tatsächlich und wurden von einem Transmitter in das Grabmal Derkins transportiert.

Das Grabmal Derkins war bereits lange vor Einbruch der Finsternis geschaffen worden. Als Derkin, einer der bedeutendsten Zwergenfürsten Thorbardins, einst in hohem Greisenalter starb, hatte ihn Kharas, der berühmte Zwergenkrieger, dort eigenhändig zur letzten Ruhe gebettet - und Kharas selbst brach im Grabmal seines Fürsten ebenfalls tot zusammen (der Krieger hatte wie sein Herr ein selbst für Zwerge ungewöhnlich hohes Alter erreicht).

Kurze Zeit später war der goldene Drache Sternenschein hierher verbannt worden, um fortan den Hammer von Kharas zu bewachen. Der Drache hatte sich am Ende des letzten Drachenkrieges geweigert, wie alle anderen guten Drachen einen Eid zu schwören, dass er nie wieder gegen das Böse in Krynn kämpfen würde, und hatte die Aufgabe auferlegt bekommen, den magischen Hammer so lange zu bewachen, "bis in einer Stunde der Not Fremdlinge, die nicht aus Krynn stammen, kommen, um den Hammer zu bergen".

Sternenschein hatte mit seinen gewaltigen magischen Kräften das Grabmal Derkins vom Tal der Könige aus in die Lüfte erhoben und vor neugierigen Augen mit einem Unsichtbarkeitszauber geschützt, und seit dieser Zeit schwebte das Grab nun in etwa 160m Höhe ungesehen über dem Talboden. Um sich die Langeweile etwas zu vertreiben, hatte der Drache hier und da mit Hilfe seiner Magie das Grabmal etwas umgestaltet, um den prophezeiten Besuchern den Zugang etwas schwerer zu machen.

Doch Sternenschein hatte nicht mit dem Tatendrang und der Unbekümmertheit der Freunde gerechnet. Kaum hatten sie erkannt, dass sie sich nun wohl in einer Art von fliegendem Labyrinth befanden, machten sie sich schon unerschüttert auf die Suche nach dem gewünschten Hammer.

War es die ungewohnte Höhe, die ihnen zu Kopf gestiegen war, oder waren es ein paar Gläschen Zwergengeist zu viel vom Vorabend (sehr wahrscheinlich), die Freunde stürmten jedenfalls mutig und ganz ohne die sonst übliche Vorsicht durch die Räume des festungsähnlichen Grabmals, und sie trennten sich oder kamen wieder zusammen, ganz wie es ihnen gerade einfiel.

Sie ließen sich auch nicht beeindrucken, als sie auf einer steilen Holzterrasse immer wieder einmal einen heftigen Schubs aus dem Nirgendwo erhielten, oder geheimnisvolle Stimmen sie warnten, hier weiter vorzudringen.

Auch als Borthor-Bartl durch ein morsches Holzgitter brach und beinahe vom Grabmal abgestürzt wäre, hatte er nach seiner knappen Rettung nur ein lässiges Schulterzucken übrig, und schon forschte er wieder eifrig weiter. Ausgerechnet der ungeschickte Druide Belisar wagte es, auf einer waagrechten Eisenleiter über einen bodenlosen Schacht zu kriechen - und natürlich begann die Leiter ausgerechnet in dem Moment zu kippen, als er sich in der Mitte des Schachts befand - nur mit knapper Mühe erreichte er noch das gegenüberliegende Ende, setzte dann aber seine Suche fort. Der Druide war schließlich doch so vorsichtig, bei einem zweiten ähnlichen Schacht, den nur ein dünnes Seil überspannte, nicht noch einmal sein Glück zu versuchen, und er kehrte um (dabei hätten ihn nur noch wenige Meter vom Grab Derkins getrennt - der wie jeder Zwergenfürst mit der notwendigen Mindestmenge an Schätzen und Artefakten beerdigt worden war).

Die munteren Abenteurer hatten schon fast jeden Raum des fliegenden Grabmals untersucht, als sie endlich den Hammer entdeckten: er schwebte an einem dünnen Seil unter der Kuppel des höchsten Turmes in einem scheinbar bodenlosen Schacht, und zu jeder vollen Stunde schlug er, wie von Geisterhand bewegt, auf einen Bronzegang am Rand des Schachtes.

Unter der Leitung von Tharwing, der sich sein Gehirn zermarterte, um einen brauchbaren Weg zu finden, wie sie an den Hammer kommen konnten, probierten die Freunde die verschiedensten Möglichkeiten aus, ohne zunächst damit Erfolg zu haben. Erst als sie bemerkten, dass der von rötlichem Licht erhellte Schacht gar nicht so bodenlos war, wie er

aussah, sondern in Wahrheit in mittlerer Höhe von einer roten Glasscheibe unterbrochen war, die man gefahrlos betreten konnte (und so eine Leiter an der gegenüberliegenden Schachtwand erreichte), hatten sie den Zugang enträtselt. Wenige Minuten später hielten sie freudestrahlend den schweren Hammer von Kharas in den Händen.

Die Freunde bewunderten gerade den reich mit Runen versehenen mächtigen Kriegshammer, als plötzlich ein grummelnder alter Zwerg aus dem Nebenzimmer trat und sie ansprach:

"So, habt Ihr ihn also endlich geholt, diesen alten Hammer - naja, es wurde ja auch langsam Zeit, oder? Meinen Glückwunsch - in der Stunde der größten Gefahr gibt es also doch auch noch Hoffnung! Mut und Verstand und die Kraft der alten Götter, wenn mich nicht alles täuscht, oder? Und aus Krynn seid Ihr gewiss nicht, da müssten sich meine Augen ja schon sehr täuschen, nach all diesen einsamen Jahrhunderten, stimmt's? So werden also die alten Legenden wahr, und von jenseits Krynn kommt die ersehnte Hilfe! Ja, ja..."

Oh, ich sehe schon, ich habe ganz vergessen, mich vorzustellen - aber Ihr müsst verzeihen, schon so lange habe ich weder zu Zwerg noch zu Mensch - geschweige denn zu meinesgleichen - gesprochen, ja, ja..."

Mein Name, oder sagen wir besser, Ihr könnt mich ruhig so nennen, lautet Sternenschein, und ich bin der Wächter dieses fliegenden Grabmals - es war eine langweilige Aufgabe, dürft Ihr mir ruhig glauben! Na, ich glaube, es ist fast besser, wir gehen jetzt einmal ein bisschen nach draußen, an die frische Luft, kommt Ihr mit?"

Natürlich bestürmten die überraschten Freunde den Zwerg mit zahlreichen Fragen, doch er bedeutete ihnen nur, sie sollten ihm erst nach draußen auf eine der großen Plattformen des Grabmals folgen, dort könnte er leichter sprechen.

Kaum waren sie seinem Wunsch gefolgt, verwandelte sich der Zwerg vor ihren verwunderten Augen in einen riesigen goldenen Drachen, und dann begann Sternenschein ihnen seine Geschichte zu erzählen. Er freute sich, endlich seine Aufgabe erledigt zu haben, und als ihm nun die Freunde ihre eigenen Erlebnisse in Krynn berichteten und von der drohenden Drachenarmee erzählten, die schon ganz Abanasinia erobert hatte, kündigte Sternenschein voller Eifer an, er würde seine alten Gefährten suchen, um sich mit ihnen den bösen Drachen entgegenzuwerfen.

Ehe sich Sternenschein verabschiedete, bot er den Helden an, jedem einen Wunsch zu erfüllen, falls es in seiner Macht stünde. Das war den Freunden bisher noch nie passiert, und sie fingen zu grübeln an, bis ihnen die Schweißperlen auf der Stirn standen. Borthor-Bartl, Belisar und Tharwing dachten an ihre persönlichen Schwächen und baten Sternenschein um Hilfe - und wirklich war seither der Barde etwas stärker, der Druide etwas geschickter und der Magier etwas zauberkundiger als vorher. Kerloas, dem sein Sturz in Pax Tharkas immer noch Beschwerden machte, bat um einen Allheilungstrank und erhielt eine Flasche mit 20 Schlucken. Sirena bat darum, von dem Fluch befreit zu werden, der hin und wieder ihre Heilversuche ins Gegenteil verkehrte, und ihr Wunsch wurde erfüllt.

Nun war Flusswind an der Reihe. Der Que-Shu-Krieger hatte so oft seinen Großvater erzählen hören, dass ein tapferer Krieger, der einen Drachen erlegt hatte, nur einmal in dessen Blut zu baden brauchte, um nie wieder eine Verletzung befürchten zu müssen, dass der Wunsch, es einmal einem solchen Helden nachzutun, bei ihm bereits fast zu einer fixen Idee geworden war. Und so antwortete er frech auf Sternenscheins Frage nach seinem Wunsch, er würde gern

einmal in Drachenblut baden (wobei er dem goldenen Drachen ein paar anzügliche Blicke zuwarf)!

Das war nun auch einem guten Drachen zuviel - Sternenschein entgegnete empört, er hätte sich wohl verhöhrt, und ob es ihm wohl eher auf eine unempfindliche Haut als auf das eigentliche Blutbad ankäme? Doch Flusswind antwortete kühn, natürlich wäre ihm der Schutz wichtig, aber am Baden im Blut selbst wäre ihm schon auch gelegen! Wütend erklärte Sternenschein, nun gut, er würde ihm den Wunsch nach häufigerem Baden erfüllen: er schenkte ihm also eine (beinahe) unverwüstliche Drachenhaut - mit der kleinen Nebenwirkung, dass dieser ein unangenehmer Geruch anhaftete, der innerhalb eines Tages bereits übelkeitserregende Formen annahm.

Flusswind litt später noch oft unter dem Gespött seiner Gefährten.

Sternenschein versetzte die Freunde auf magische Weise direkt in die Gemächer Faulhorns, des Hylarfürsten, zurück, der den lange verloren geglaubten Hammer von Kharas erfreut entgegennahm.

Die Zwergenfürsten hielten Wort und gewährten den Flüchtlingen von Pax Tharkas freien Durchgang durch ihr Reich in die Ebenen des Südens.

Bei einem kleinen, nicht allzu üppigen Bankett, das die Zwerge zu Ehren der Freunde gaben, tauchte plötzlich Goldmond wieder in Folge eines weiteren magischen Strudels auf und machte große Augen, als ihr der Lauf der Ereignisse geschildert wurde. Sie beschloss, mit neugewonnener Kraft (sie war eine Priesterin Mishakals geworden) die Flüchtlinge in den Süden zu begleiten, und sie verstand sich von Anfang an prächtig mit Elistan, dem Priester Paladins. Flusswind hatte bei ihr irgendwie verspielt - ob es schon an der frisch erworbenen Haut lag?

Die Freunde begannen gerade, das Bankett in vollen Zügen zu genießen, als wieder ein magischer Strudel zu wirken begann, und dieses Mal wurden alle (sogar Flusswind) - mit Ausnahme Goldmonds - zurück nach Corrinis, direkt in eines der Studierzimmer von Abraxas, versetzt.

Dort trafen sie auch die übrigen "Krynn-Reisenden" wieder, und Abraxas begrüßte und beglückwünschte sie alle zu ihrem erfolgreichen Einsatz. Der sonst so geizige Zwergenmagier zeigte sich frohgestimmt wie lange nicht mehr, und er erklärte sich ganz gegen seine übliche Art bereit, den Abenteurern, "seinen lieben Freunden", in jeder erdenklichen Weise zu helfen. So beseitigte er scheinbar mühelos Zargos Blindheit, und er untersuchte auch unentgeltlich die möglicherweise magischen Beutestücke der Gruppe. Verminaards magische Rüstung besaß die Fähigkeit, sich jedem Träger anzupassen, und der Halbling Borthor-Bartl trug sie von nun an mit großer Freude. (Er hatte zwar zunächst ein paar Monate lang sehr unangenehme Alpträume und wachte nachts oft schweißgebadet auf, aber Abraxas konnte ihm schließlich helfen und die böse Aura der Rüstung beseitigen.)

Als die Freunde beim üblichen Streit über das Verteilen der Beutestücke (auch Flusswind beteiligte sich lebhaft daran, so gut hatte er sich schon eingelebt) wieder heimatische Gefühle bekamen, bemerkten sie plötzlich, dass Lingana und Vizlipuzli nicht von Krynn zurückgekehrt waren. Abraxas murmelte etwas verlegen, das hing wohl mit den Unsicherheiten eines magischen Transportes zusammen, vermutlich wären die beiden immer noch irgendwo in Krynn. Er würde jedenfalls in Zukunft solche magischen Methoden nur

noch sehr zurückhaltend anwenden. Immerhin wäre er bereit, den versehentlich vom magischen Strudel miterfassten Flusswind wieder nach Krynn zurückzusetzen, wenn jener darauf bestände.

Flusswind lehnte dieses Angebot jedoch energisch ab, er wollte nicht mehr nach Krynn zurück, sondern das unbekannte Ageniron und die übrigen Länder Magiras kennenlernen, von dem ihm die Abenteurer schon so vieles Aufregende berichtet hatten.

Etwas zögernd (Flusswind roch erbärmlich) erklärten die Freunde sich bereit, den Que-Shu-Krieger in ihrer Mitte aufzunehmen, und nach ihrem langen Abenteuer freuten sie sich nun darauf, im vertrauten Corrinis auszuruhen und neue Kräfte zu sammeln.