

B.31 Das Land, das nicht sein darf

Alexander Huiskes, MIDGARD-Abenteurer, VF & SF 2007

(Teil 2 von *Das Land, das nicht sein darf*)

<in der Fassung des von Harald Popp überarbeiteten Abenteurers aus dem Jahre 2003>

Copyright © 2007 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2007 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Die Reise nach Norden

Die Freunde wollten keine Zeit verlieren, endlich in die alte Zwergenstadt Kuz Alhadur zu kommen. Wenn es dort eine Hilfe gab, die seit der Vernichtung des Sonnensteins drohende Vampirplage einzudämmen, dann zählte jeder Tag. Außerdem bestand die Chance, den quengelnden Sehenden Schlüssel dort loszuwerden, und dann zählte jede Stunde! Wenn es nach Meinung des (eifersüchtigen) TurtleOS ging, zählte sogar jede Sekunde!!

Kuz Alhadur lag in Belogora, dem Land der Weißen Berge, einem bewaldeten unwirtlichen Mittelgebirgszug, der die nördliche Grenze Moravods zu Waeland bildete. Mit Pferden sollte der Weg in einer Trideade zu schaffen sein.

Vor der Abreise besuchte Arkadjol seinen Seelenbruder OhMeiShe und erkundigte sich nach seinen Erlebnissen. Diesmal schwieg der KanThai eisern – und Arkadjol verabschiedete sich ratlos und etwas irritiert.

Vor der Abreise überreichte Zwergenbotschafter Dvarsker dem Waldläufer Ilmor Vasaron, der mit ihm Seite an Seite gegen die Vucubfürsten gekämpft hatte, eine kupferne Scheibe, die Mahal, dem Schöpfergott der Zwerge, geweiht war, und die nur Zwergenfreunde tragen durften. Sie könnte ihm vielleicht in der alten Ruinenstadt helfen.

Vor der Abreise bat sie Myxxel zu sich. Der Zauberer steckte den Abenteurern ein 4 qm großes blaues Seidentuch zu, das mit magischen Zeichen beschriftet war. Wenn sie herausgefunden hätten, was es mit der Sa-Kugel auf sich hätte, und keine Gefahr für die “Mizquitotl-Sphäre” bestünde, sollten sie dieses Tuch auf dem Boden ausbreiten und dreimal seinen Namen (“Wie war er noch gleich? Irgendwas mit Mücks ...”) rufen. Dies würde das Tor aktivieren, das mit diesem Tuch verbunden wäre, und er würde zusammen mit Mizquitotl daraus auftauchen, *“damit wir zusammen dieses Problem endlich lösen können. Vergesst nicht: Mizquitotl und die blaue Kugel haben absolute Priorität.”*

Vor der Abreise feierten die Gefährten ein Wiedersehen mit Shui. Der Seefahrer hatte seine Kameraden damals in Slamohrad [B.26 Smaskrifter] recht überstürzt verlassen und war nach allerlei Schiffsreisen wieder nach Geltin gekommen. Er hatte schon fast vermutet, dass seine Freunde gerade dabei waren, gegen fürstliche Belohnung die Welt zu retten – und er schloss sich ihnen freilich gern an.

Die Freunde nahmen – sehr zum Ärger des Sehenden Schlüssels – nicht den kürzesten Weg nach Norden, der sie schnurstracks durch den unheimlichen Racudin-Wald geführt hätte, sondern entschieden sich für die Westroute, die sie sicher in die Hafenstadt Saragin an der Mündung des Muskpotok in die Brega brachte.

Unterwegs kamen die Freunde an einer Steinbank vorbei, die wie gewachsen aussah: ohne scharfen Kanten, ausschließlich gerundet. Sie war über und über mit allerlei Zeichen und

Symbolen von verschiedenen Pflanzen und Hunden bedeckt – und bis auf Hippodora erinnerten sich alle daran, so eine Steinbank schon mal gesehen zu haben [B.27 Die Haut des Bruders]. Die gehörte doch zu so einem alten Hundenarren und seinen vermaledeiten Kötern!?

Tatsächlich. Plötzlich pfiff ein frischer Wind über den Weg rings um die Bank, und aus den Windwirbeln schälten sich die Konturen genau dieses alten Manns, der sie offenbar auch erkannte, denn er sprach sogleich: *“Ich freue mich, dass ihr meinen Weg erneut kreuzt, ihr Geister der Vergangenheit.”* Er machte eine knappe Handbewegung, und neben ihm erschienen die vier Hundeviecher, die den Freunden schon mal auf die Nerven gegangen waren, mit diesen bescheuerten Namen: Treue, Beherztheit, Liebe und Hoffnung. *“Und eure Schützlinge kennt ihr sicherlich auch noch.”* Die Freunde nickten seufzend. Nur Hippodora blickte verwundert um sich. Das waren doch ganz nette Hundchen – warum schauten ihre Gefährten so gequält drein? Der Alte nickte kurz und sprach weiter. *“Ich weiß, dass es viel verlangt ist, aber ich möchte euch um einen Gefallen bitten. Bevor ihr ablehnt”,* und wieder lächelte er [offenbar hatte er das „um Himmels willen, lass uns bloß nicht wieder auf diese blöden Köter aufpassen müssen“ gehört], *“hört mir bitte erst zu: Ich möchte, dass ihr meinen Bruder befreit, denn an eurem Zeichen sehe ich, dass ihr diejenigen seid, die die Linie überschreiten werden, die ersten seit langer Zeit. Ihr müsst dafür nichts anderes tun, als ihm vertrauen und ihn schützen, wenn ihr ihn trefft. Ich verlange nicht einmal von euch, dass ihr ihn sucht. Es steht in den Sternen, dass ihr ihn treffen werdet, aber ich kann nicht sehen, ob wir jemals wieder zusammen oder gar zu dritt sein werden, wie es früher einmal war. Nun?”*

Offenbar wollte der Alte nicht, dass sie auf seine Hunde aufpassten. Dann konnten sie ja ruhig zustimmen, ihm zu helfen. Kaum hatten sie das getan, schenkte der Alte ihnen ein paar Hilfsmittel: das steinerne Blatt einer unbekanntes Pflanze (die Freunde sollten es benutzen, *“dort wo es fehlt”*) sowie daumengroße Steinminiaturen der vier Hunde. *“Flüstert leise ihren Namen, während ihr sie in Händen haltet, und sie werden zurückkehren, um euch zu beschützen oder euch den Weg zu weisen, wenn alles andere versagt.”*

“Und eines noch”, bat der Alte zum Abschluss, *“nehmt mich mit.”* Er könnte in seiner derzeitigen Gestalt Moravod nicht verlassen und bräuchte deshalb einen der Abenteurer – vorzugsweise die ernste, aber nicht unfreundlich ausschauende Hippodora [die vor allem keine Vorurteile gegen Hunde hatte] – , der sich bereit erklären müsste, ihn *“aufzunehmen”*. Er versprach Hippodora, sie wieder verlassen, noch bevor sie ihre Reise beendet hätten, und er würde ihr auch gar nicht zur Last fallen; ja, sie würde gar nicht merken, dass er da wäre. Aber er bräuchte eben unbedingt ein Transportmedium, um sich dorthin zu begeben, *“wo Vergangenheit und Zukunft einander berühren. Ihr seid die Geister der Vergangenheit, und ihr allein könnt mich führen.”* Nun, warum nicht – Hippodora atmete den Alten einfach ein, nachdem der sich wieder in einen Luftwirbel verwandelt hatte.

Von Saragin aus folgten die Abenteurer dem Muskotok nach Osten, in das Zentrum Belogoras, die Stadt Ugolgorod. Dort fanden sie aber keinen Führer nach Kuz Alhadur oder ins Iweltal. Nur völlige Idioten würden im Winter auf die Idee kommen, durch die verschneiten Berge nach Norden zu ziehen! Ein netter Pelzjäger gab ihnen dann doch den Tipp, sich einmal bei den Zwergen Saragins nach einem Führer zu erkundigen.

Na toll! Da kamen sie gerade her. Sie kehrten also wieder um und fanden im Zwergenviertel dank Ilmors Mahalschmuck tatsächlich einen Führer namens Graubart, der bereit war, sie ins Iweltal zu bringen. Die Freunde verkauften ihre Pferde und tauschten sie um in drei Schlitten plus Proviant.

Dank des ortskundigen Zwerges kamen sie drei Tage lang ausgezeichnet vorwärts auf ihrem Weg durch die weiße Winterlandschaft, aber dann geschah das Unglück. Graubart rutschte zusammen mit seinem Schlitten eine steile Böschung hinunter und stürzte so unglücklich auf einen hervorstehenden Felsen, dass er sich das Genick brach! Die Freunde bestatteten ihn unter einem Haufen loser Felsbrocken – und beklagten das Schicksal, das manchmal wirklich bescheuerte Einfälle hatte.

Zum Glück fanden die Gefährten hier den Tunnel einer uralten Zwergenbahn, in dessen nördlichem Teil tatsächlich ein fahrbereiter Drachenwagen auf sie wartete. Calyna, Ilmor, Murad und Shui erinnerten sich an seine Bedienung, da sie schon einmal im fernen Nahuatlan [B.20 Verfluchte Gier] mit einer solchen Bahn unterwegs gewesen waren – und ihr professioneller Umgang mit dem seltsamen Fahrzeug verblüffte ihre Freunde, die sich aber nichts anmerken ließen.

Kuz Alhadur (oben)

Die Steinbahn ging nach etlichen Stunden Fahrt in eine unterirdische Wasserbahn über. Schließlich trieb der Drachenwagen aus einem Tunnel heraus ins Freie. Die Freunde hatten Kuz Alhadur im einsamen Iwetal erreicht.



Es ist ein weitverbreitetes Missverständnis der Menschen, wenn sie annehmen, Zwerge lebten bevorzugt unterirdisch. Kuz Alhadur war zu seinen Glanzzeiten großzügig ober- wie unterirdisch angelegt, wobei seine Bewohner ihre größten Geheimnisse stets in den tiefsten Kammern oder in den höchsten Türmen verbargen. Die Kreaturen des EISES zerstörten den oberirdischen Teil Kuz Alhadurs sehr gründlich, so dass heute nur noch

Ruinen der früheren Kristalltürme und kunstvollen Paläste übriggeblieben sind. An zwei Stellen befinden sich Fundamente aus einem dunklen, grauen Stein bzw. aus Kristall, die jeweils mit feinen Adern aus Sternensilber durchzogen sind. Hier standen einst der Khaz Kandal (der Turm des Großen Schöpfers, der heilige Turm der Zwerge) und der Khaz Alfar (der Turm der Sternennacht, der heilige Turm der Alfar).

Die Freunde stiegen im „Bahnhof“ der Drachenbahn aus und folgten dem durch halb eingeschneite Pfosten markierten Weg auf eine Hügelkuppe, auf der ein einzelner Baum stand - doch was für ein Baum!

In 5m Umkreis liegt keinerlei Schnee, sondern ein dichter grüner Grastepich bedeckt den Boden. Sogar Sternblumen wachsen und blühen hier. Der etwa sechs Meter hohe Stamm schimmert wie von Goldstaub überzogen, die Baumkrone verzweigt und verästelt sich zu einem sowohl ausladend weiten wie anmutig hohen, durch und durch filigranen, blattlosen Kunstwerk, und innerhalb dieses Gebildes funkeln und tanzen silberne Lichter wie die Sterne am Himmel.

Die friedliche Umgebung lud die Reisegesellschaft zu einer Rast ein – der von einer schweren Halsentzündung geschwächte Imor träumte dabei von seinem Yidam, seiner Idealgestalt, deren meditative Beschwörung er vor Jahren im fernen Rawindra erlernt hatte. Als die Freunde wieder aufbrechen wollten, aus der kuschligen Wärme des Lichterbaums hinaus in den eisigen Wind, bat er darum, hierbleiben zu dürfen und weiterzuträumen. Seine Kameraden gewährten ihm den Wunsch – ihr Waldläufer schaute wirklich sehr angegriffen aus, und dieser Rastplatz schien das Beste für ihn zu sein.

Die Freunde schauten sich nun in den oberirdischen Ruinen um – die großartige Vergangenheit dieses Orts wurde ihnen aber weder jetzt noch später so richtig bewusst.

Zur Geschichte Kuz Alhadurs

Vor Äonen beherrschte eine Macht, die der Anarch genannt wurde, die Welt Midgard, wurde jedoch letztlich von fünf Chaosherrn besiegt und auf ewig verbannt; allein das Erbe des Anarchen blieb lebendig - denn mit ihm kamen Wesen wie die Arracht sowie die Gnome und Alfar nach Midgard. Von seinen mächtigsten Dienern überlebte nur Hakhaba, eine der ältesten Alfar, den Untergang des Anarchen. Hakhaba, bald als die “Norne” (die Einsame) bekannt, bewohnte eine Zitadelle in der nördlichen Hemisphäre Midgards - geschaffen noch in einer Zeit vor dem Bau Tra'al'kashs. Um die Chaosherrn nicht auf sich aufmerksam zu machen, verzichtete sie in der kommenden Zeit auf die exzessive Ausnutzung ihrer Magie, wodurch sie aber auch die Flucht der Gnome aus ihrem Herrschaftsgebiet nicht verhindern konnte. Die Gnome schufen in den Kavernen der Zitadelle ein “Leyntor”, durch das sie weit nach Westen flohen in ein Land, das später Nahuatlan genannt werden sollte. Hakhaba verfolgte sie nicht, da sie ihr nicht interessant genug erschienen.

Statt dessen begann sie sich in die Entwicklung des Lebens auf Midgard einzumischen: Die noch primitiven Menschen dienten ihr als Versuchsmaterial. Aus einem der Menschenstämme schuf sie eine Rasse ohne Magie, die Axumagia, deren angeborene magische Kräfte sie “verschloss”. Ihrer Vorstellung zufolge sollten diese flammenhaarigen Menschen dereinst Midgard beherrschen und ihrerseits wiederum durch die Magie Hakhabas beherrscht werden, unfähig sich zu wehren, da sie selber “magietaub” waren. Doch ihre Geschöpfe besaßen keinerlei Aggression und widersetzten sich störrisch allen Befehlen Hakhabas, die mit Eroberung und Kampf zu tun hatten.

Die Axumagia lebten als friedliche Diener in der Zitadelle, wo sie eines Tages gefangengesetzte Alfar fanden und befreiten. Deren Schicksal öffnete ihnen die Augen über Hakhaba, und sie schlossen ein Bündnis. Die Alfar flohen aus der Zitadelle, kamen aber wenige Jahre später mit einem Zwergenheer zurück, um Hakhaba auszuschalten. Sie hätten keine Chance gehabt, doch öffneten die Axumagia ihnen das Tor, und das vereinigte Heer aus Alfar und Zwergen nahm die Zitadelle ein. Erbozt über den Verrat erteilte Hakhaba ihren loyalen Truppen einen Vernichtungsbefehl: Die Axumagia wurden fast völlig von den Heerscharen der Norne vernichtet, doch ermöglichte dies den Zwergen und Alfar letztlich den Vorstoß in den Turm Hakhabas, wo sie die uralte Zauberin mit Aelbyonn, dem Schwert der Sithionar, konfrontierten. Hakhaba unterlag dessen Zauber, da man sie aber nicht vernichten konnte, wurde ihre Essenz in das Fundament ihres Turmes gebannt. Dieser Bann wirkte sich jedoch auf das gesamte Leben in der Umgebung Kuz Alhadurs aus. Die magischen Kraftlinien im Iwelta

wurden isoliert, so dass ihre Kraft die Natur nicht mehr beleben konnte. In der Folge verödete das Iweltal ganz allmählich im Laufe der Zeit trotz künstlicher "Lebenserhaltungsmaßnahmen" der Alfar und Zwerge.

Die Alfar öffneten den restlichen Axumagia, die nicht mehr länger hier bleiben wollten, das Lleyntor, durch das sie dem Weg der Gnome folgten und in Nahuatlan landeten, wo sie sich Axumalca nannten. Die Zwerge errichteten indessen mit Hilfe der Alfar rings um die geschleifte Zitadelle der Norne ihre Wach- und Zwingfestung Kuz Alhadur, die sowohl ober- als auch unterirdisch angelegt wurde, um Zwergen wie Alfar gleichermaßen Lebensraum zu bieten. Die Alfar von Kuz Alhadur gründeten eine kleine Gemeinschaft und nannten sich fortan Chalpiriar ("Die um Vergebung flehen").

Viele Jahre später wurden die Chalpiriar und einige der ältesten Zwerge Kuz Alhadurs als Ort verdorbener Erinnerungen müde. Im Zeichen der allumfassenden Schlange öffneten sie ein weiteres Mal das Lleyntor, um ebenfalls zum Ort des Sonnenuntergangs zu reisen, nach Nahuatlan. Doch da sprach ein Sicherungsmechanismus der Gnome an: Kein Wesen, das aus einer anderen Welt stammt - also kein ehemaliger Getreuer des Anarchen - sollte jemals diesen Weg nutzen dürfen. Und so löste der erste Chalpiriar, der seinen Fuß durch das Lleyntor setzte, den „Hauch des Lebens“ aus - eine Kraft, die nicht mehr gestoppt werden konnte. Auf diese Weise wollten die Gnome sich vor Verfolgern schützen. Sie hatten nicht damit gerechnet, dass sich andere wie sie ebenfalls das Tor zunutze machen wollten. Den Chalpiriar sowie einigen wenigen Zwergen gelang nur mit knapper Not die Flucht vor dem Hauch des Lebens, der seitdem die Reise durch das Lleyntor nahezu unpassierbar machte.

Jahrhunderte vergingen, in denen die Menschen den Norden der Welt besiedelten. Es entwickelten sich die Reiche von Hy-Aquilon. 1562 vL wurde eines der nördlichsten Königreiche der Hy-Aquilonier von einem unvorhergesehenen Ausbruch des EISES überrascht und vernichtet. Der Bevölkerung der Hauptstadt Hyra-Etapak gelang dank der Weisung ihres Gottes, eines Wind- und Naturgeistes, den sie Aquialot nannten, noch rechtzeitig die Flucht gen Süden. Von den Zwergen Kuz Alhadurs wurden sie freundlich aufgenommen, anstatt aber weiter gen Süden zu ziehen, beschlossen sie aufgrund eines Orakels lieber das Lleyntor zu benutzen: Ihr Gott würde sie in das Verheißene Land geleiten. Tatsächlich gelang es den Hyra-Etapakar dank Aquialot, der sich in verschiedene Manifestationen aufgespalten hatte und in Gestalt von Windhosen vor und hinter ihnen herflog, lange Zeit, dem Hauch des Lebens zu entgehen, doch der Rückweg war ihnen versperrt: Der Hauch des Lebens griff durch das Lleyntor nach den Zwergen Kuz Alhadurs. Die entsetzten Zwerge vermuteten eine Rückkehr Hakhabas, und nur unter großen Opfern gelang es ihnen, das Tor wieder zu verschließen - diesmal für immer, wie sie glaubten. Sie sperrten den Zugang, indem sie das Lleyntor zum Zhatrokh-Bereich erklärten. Den flüchtenden Menschen konnten sie indessen nicht mehr helfen; niemand wusste, was aus ihnen werden würde.

Glücklicherweise begleitete Aquialot die Seinen und vermochte sie zumindest eine Weile zu beschützen, doch selbst ein Gott konnte den Hauch des Lebens nicht allzu lange aufhalten! Unter dessen ersten Wirkungen dunkelte die Haut der Hyra-Etapakar, aber bevor sie dieser Macht endgültig anheimfallen konnten, fand Aquialot den Ausgang, und die Hyra-Etapakar entkamen. Eine Manifestation des Gottes musste indessen zurückbleiben, um den Hauch des Lebens jenseits des Lleyntors aufzuhalten. Die überlebenden Hyra-Etapakar wurden später als Etapeca und Gründer des legendären Ixtamactan bekannt.

Über tausend Jahre darauf - 180 vL - wurden die Zwerge Kuz Alhadurs unter König Darnok dem Ehernen endgültig vom EIS überwunden. Sie mussten ihre alte Festung verlassen, gingen aber in dem Bewusstsein, dass niemand mehr das Lleyntor benutzen konnte und Hakhaba noch immer sicher gebannt war. Damit dies so bleiben würde, beschlossen sie, die Existenz Kuz Alhadurs fortan gegenüber allen, die nicht vom Stamme Darnoks waren, zu "vergessen" und zu verleugnen. Das gesamte Iweltal wurde damals zum Zhatrokh-Bereich erklärt.

Die gesamte Anlage wurde viele Jahrhunderte lang von den Zwergen komplett gemieden. Die bösen Schwingungen der Norne in ihrem Gefängnis lockten aber den ein oder anderen Unhold an, der hier vorübergehend Schutz vor dem schlechten Wetter suchte. Die Statue der bösen Lishadi gewann über die Jahrhunderte dank der Nornenkräfte mehr und mehr Kräfte, bis sie schließlich die Form einer gebundenen Seele annahm. Jetzt brauchte es nur noch ein passendes Opfer!

Zunächst kamen aber nur ungeeignete Besucher vorbei. Im Bergwerk nisteten sich ein paar Kobolde ein, die von hier aus in den Sommermonaten in die südlicheren Hügel zogen, um Leute zu überfallen und im Winter ein nettes Quartier hatten. Sie ließen die unheimlichen Orte aber unberührt.

Vor ein paar Jahren kam der auf seine alten Tagen wunderbar gewordene Torkinpriester Thror Gabelbart nach Kuz Alhadur – er wollte sein Leben in der traditionsreichen Stätte beenden und wohnte seither im alten

Wohnquartier. Er säuberte alle vier Schreine und konnte – sehr zum Frust der gebundenen Seele – die „Versucherin“ dank seiner Frömmigkeit locker abwehren. Die Kobolde taten dem alten Zwerg nix (zu zäh), klauten ihm aber alle Leckerbissen incl. des Zwergenwassers – und das ging dem Alten schon auf die Nerven!

Er musste sowieso hin und wieder nach Saragin, um seine karge Kost (Wurzeln, Pilze, Flechten – in den natürlichen Zuchthöhlen) aufzubessern; die dortigen Zwerge kannten den alten Priester und spendeten dem „heiligen Mann“ gern eine Kleinigkeit. Seine Klagen über die lästigen Kobolde hörte bei Gabelbarts letztem Besuch der alte Kämpfer Varos Steinmalmer, der sofort einige alte Kampfgefährten um sich scharte und heimlich vor Wintereinbruch nach Kuz Alhadur zog, um diese Brut in ihrem Winterquartier zu schnappen und Kuz Alhadur „wieder“ zu einem reinen Ort der Zwerge zu machen.

Diese Truppe ging Thror Gabelbart absichtlich aus dem Weg und postierte an wichtigen Stellen Aufpasser, um vorwitzige Kobolde niederzumachen. Da die Kobolde mittlerweile wussten, dass „dort oben“ fiese Zwergenkrieger auf sie lauerten, kümmerten sie sich im Bergwerk vor allem um die eigene Vermehrung und leckten ihre Wunden – nur ein paar vorwitzige Kobolde waren hin und wieder weiter oben anzutreffen. Gabelbart stellte erleichtert fest, dass er diesmal in Ruhe den Tag im Gebet verbringen konnte. Er säuberte sogar die Schmieden, wenn es ihm mal richtig gut ging – oft schlief er aber einfach den Tag durch. Varos Steinmalmer und seine Kampfgenossen hatten ihr Quartier in den Alfarquartieren aufgeschlagen – die meiste Zeit verbrachten sie entweder als Wachposten oder als Patrouillen in den Tiefen des Bergwerks – wobei sie wussten, dass die Kobolde dort nicht die einzige Gefahr waren.

Unter den Kämpfern befand sich auch Forn Wandelstern, der schon immer Probleme mit den Befehlen Steinmalmers hatte und lieber gern selbst den Anführer der Truppe gemacht hätte. Er schlich sich eines Tages trotz des Verbots Steinmalmers in den Lishadischrein und huldigte der Verführerin, die er um ein Zeichen bat, dass er der wahre Chef der Zwergenexpedition wäre. Bingo – die Seele übernahm diesen willkommenen Jünger und stattete ihn mit zauberischen Kräften aus. Sein wahres Ziel war es seither, das Gefängnis der Norne zu öffnen – hierzu muss sich irgendwo in Kuz Alhadur ein „Sehender Schlüssel“ befinden!

In den folgenden Wochen kam es zwischen Forn und Varos zum offenen Machtkampf. Während Varos nur eine Aufgabe kannte, nämlich die finale Säuberung von Kuz Alhadur von allen Unholden, wollte Forn statt dieser aussichtslosen „Putzerei“ den alten Glanz der heiligen Stätte mit einem Schlag wiederherstellen, durch Vernichtung des „Siegels“, dass die niedergeschlagenen Vorfahren einst hier angebracht und ihre zwergische Größe [kicher] also verleugnet hatten. Varos wollte von diesem Unsinn nichts wissen – aber Forn führte dennoch ein paar der Zwerge zum Normenturm (trotz heftiger Brandwunden). Seither waren „Forns Leute“ davon überzeugt, dass Großes auf sie wartete, wenn sie es nur richtig anstellen würden.

Während also die 15 Zwerge um Forn die Varos-Deppen für einfältige perspektivlose Zeitgenossen hielten, verachteten die 15 Zwerge um Varos die Forn-Spinner als weltfremde Esoteriker, die den Hirngespinnsten der Vergangenheit nachtrauerten. Varos und seine Leute schlugen sich also weiterhin mit den Kobolden herum, und Forn und seine Mannen waren auf der Suche nach dem Geheimnis der Festung. Forn war mittlerweile ernsthaft der Ansicht, dass ein möglichst freiwilliges Nichtzwergeopfer auf dem Schrein Lishadis der Suche helfen könnte! Die Zerstörung der guten Statuen Zornals und Mahals ging auf sein Konto – Torkins Statue hatten sie bisher noch nicht angerührt, aus Respekt vor dem alten Gabelbart. Momentan waren Forns Leute aber ratlos – wenn das Geheimnis tatsächlich in den Tiefen des Bergwerks versteckt war, dann müssten sie ja wieder mit Varos zusammenarbeiten, und sie wollten (noch) nicht klein begeben.

Kein Wunder also, dass beim Durchsuchen der eisigen Ruinen Calyna frische Spuren fand, die eine Wendeltreppe hinab in die Tiefe führten. Der „Eingang ins Dungeon“ war gefunden! OhMeiShe fiel plötzlich der Mahalschmuck ein, spurtete zum selig schlummernden Ilmor zurück und erhielt ihn mit einem zustimmenden Seufzer des Waldläufers.

Kuz Alhadur (unten)

Kuz Alhadur ist eine vergessene Stadt; ihre Zerstörungen halten sich im unterirdischen Teil sehr in Grenzen. Alle Wege sind mindestens 3m breit und 2,50m hoch, die Räume sogar 4m hoch. Staub, Spinnweben oder Eis bedecken große Teile der weitläufigen Anlage. Die meisten wertvoll aussehenden und halbwegs transportablen Gegenstände wurden von den intelligenteren Bewohnern schon vor langer Zeit geraubt und in ihren Lagern verstaubt. Insofern sind die allermeisten Räume kahl und leer, und nur steinerne Einrichtungsgegenstände deuten vage auf ihren ehemaligen Zweck hin. Ausnahmen bilden lediglich die Sanktorien der Zwergengötter und das Archiv des Blutes. Die von Zwergen geschaffenen Wände sind fast immer von einer unglaublichen und dabei

nahezu naturbelassenen Schönheit. Nur manchmal wurden sie kunstvoll geglättet, und wo Mauerwerk notwendig war, findet sich nicht eine einzige Fuge. Alle Wegkreuzungen sind in einem Radius von 7m prachtvoll behauen und von Reliefs geschmückt, die eine ungefähre Vorstellung davon geben, wohin die einzelnen Wege führen. Das Können der Zwerge und Alfar war beim Bau Kuz Alhadurs bereits so hoch entwickelt, dass die Gänge und Räume bis heute nahezu einsturz sicher sind. Es bedürfte keiner besonderen Handwerkskunst, um diese alte Zwergenstadt wieder bewohnbar zu machen...

Die Freunde waren in dem riesigen Labyrinth noch nicht lange unterwegs, da gerieten sie an eine Patrouille der „Steinmalmer“-Truppe. Als Träger des Mahalschmucks kamen sie schnell ins Gespräch mit den eigentlich sehr misstrauischen Zwergen, die sie in ihr Quartier brachten. Hier erfuhren die Abenteurer von Varos selbst, dass ein Teil „seiner Soldaten“ unter Leitung Forns ebenfalls das unsinnige Vorhaben hätten, ein in Kuz Alhadur gefangenes Wesen zu befreien. Nach der Geschichte der Freunde, die ähnliche Andeutungen für den Grund ihres Hierseins angaben, und die dank des Mahalschmucks ja über jeden Zweifel erhaben waren [sehr praktisch, so ein eindeutiger Gesinnungsnachweis], wurde Varos sehr nachdenklich. Vielleicht hatte er Forn unrecht getan?

Die Gefährten waren so schlau und forderten ihr Schicksal nicht heraus – sie zeigten den Zwergen nicht den Sehenden Schlüssel, und dieser gab, solange er gut verstaut im Rucksack lag, sowieso keinen Ton von sich. Auf Wunsch der Freunde brachten sie die Zwerge tiefer hinunter nach Kuz Alhadur, zur Wohnstätte des Torkinpriesters Thror Gabelbart, dessen Anwesenheit die Zwerge im Gespräch erwähnt hatten. Dort ließen sie die Abenteurer allein (aber nicht unbeobachtet).

Der auch für Zwergenmaßstäbe uralte Priester litt unter geistiger Verwirrung und konnte keine brauchbaren Hinweise geben. Er führte aber die „Pilger“ gern zu den heiligen Zwergenschreinen und versank dort vor der Statue Torkins ins Gebet. Den Freunden fiel auf, dass die Götterstatuen Mahals und Zornals in jüngster Zeit zerstört worden waren; im Lishadi-Schrein befanden sich dagegen zwei Statuen, die vermutlich die Göttin in ihren beiden Aspekten dargestellt hatten; die „gute“ war aber schon seit Äonen zerstört, während die Statue in Gestalt der Verführerin ein wenig verschoben worden war und dahinter ein nun nicht mehr geheimer Durchgang zu sehen war.

Natürlich folgten die Freunde dieser unwiderstehlichen Einladung [und damit entfiel ein großer Teil der nicht ungefährlichen und nicht schatzlosen (hihihi) Durchsuchung der riesigen Hallen Kuz Alhadurs] und gelangten durch geheimnisvolle Räume [die teilweise sehr an die Inneneinrichtung von Raumschiff Enterprise erinnerten] in einen langen Felsgang bis zu einem Hindernis:

Quer über den Gang ist hier eine etwa 2m breite flammendrote Linie gezogen, die sich auch auf Wänden und Decke festsetzt. Grellgelbe zwergische Runen darauf verkünden immer wieder und wieder nur ein einziges Wort: Zhatrokh!

Zhatrokh!

Murad beschloss, diesen religiösen Unsinn einfach zu ignorieren, stapfte mit MuShu einfach hindurch und wurde von einer gewaltigen Flammenwand kräftig versengt. Das wäre beinahe tödlicher Leichtsinn gewesen! [Und die typischen Gefahrenzeichen am Spieltisch sind: es scheint alles furchtbar locker zu gehen, keine Gefahren, klare geradlinige Aufgaben, der Spielleiter trinkt scheinbar entspannt ein frisches Bier – und dann: AUA.] Die anderen Freunde hatten keine Lust, sich mehr Gedanken zu machen [„11 LP/AP Schaden halten wir doch locker aus“] und hechteten hinterher. Die letzten beiden waren OhMeiShe (der dank des Mahalschmucks geschützt war) und Hippodora (die als Trägerin Ahuatls immun gegen diesen

Schutzzauber war). Beim Auftragen der Wundsalben überlegten ihre Freunde, ob die Flammenwand nicht ausgelöst hatte, weil der Zauber vielleicht ausgebrannt wäre? Irrtum!

Jenseits der Zhatrokh!-Markierung gelangten die Freunde nach einem längeren Fußmarsch zu einem Rundgang um eine gewaltige Eissäule mit einem runden Grundriss von etwa 60m. Beide Seiten des Rundwegs endeten an Zhatrokh!-Bändern – die Freunde merkten, dass sie zwischen diesen dummen Schutzzaubern gefangen waren. Murad bat MuShu um einen Testflug und der kleine Drache wurde prompt geröstet, konnte aber weiterfliegen und erzählte aufgeregt von einem weiteren Gang, der auf den Rundgang münden würde. Was tun? Mit seinem Zauberring entwickelt Murad die notwendigen magischen Kräfte, um OhMeiShe durch den geschützten Bereich zu werfen, und dem kanthanischen Schlitzauge passierte doch tatsächlich dank seines eleganten Abrollens überhaupt nichts! OhMeiShe hatte bemerkt, dass sich sein Mahalschmuck leicht erwärmt hatte – und dieser Hinweis führte endlich zur richtigen Lösung. Mit Mahals Hilfe wurde das zweite Zhatrokh!-Band ohne weitere Verwundungen überwunden.

Die Freunde kamen zu der von MuShu gemeldeten Abzweigung; hier führte ein Gang zum Lleyntor. Genau hier wies die Wand der mächtigen Eissäule in 1,50m Höhe eine Öffnung auf, die wie ein Stern mit fünf Zacken geformt war. Hier musste der Sehende Schlüssel hinein! Und das taten die Freunde mit großer Erleichterung – endlich waren sie diese Laberbacke los!

Der Normenturm

Der Normenturm wird von fünf jeweils 5m dicken Barrieren umgeben, die aus je einem der fünf Elemente bestehen. Die äußere Barriere besteht aus Eis, danach kommt eine grüne Steinwand (Erde), eine glühende Lavawand (Feuer), eine undurchlässige Luftschicht und danach noch eine Wand wie ein aufwärts gerichteter Wasserfall. Allen Wänden ist gemein, dass sie nicht durchdrungen werden können.

Nur der Sehende Schlüssel kann die fünf Barrieren um den Normenturm aufheben. Dazu genügt es, ihn in die dafür vorgesehene Öffnung zu stecken, worauf die Eisbarriere im Verlauf von einigen Minuten verschwindet und damit zugleich den kleiner und um einen Zacken ärmer gewordenen Schlüssel wieder freigibt. Direkt hinter ihm wird in der Wand der nächsten Barriere eine Öffnung mit einem Zacken weniger sichtbar, in die der Schlüssel sofort rutscht. So geht es unaufhaltsam weiter, bis alle Barrieren aufgelöst sind.

Der Sehende Schlüssel ist nach der letzten Barriere nur noch kinderhandgroß und erinnert mittlerweile eher an ein äußerst bizarres Auge.

Die Freunde standen da und schauten dem Schauspiel zu. Wozu hatten sie das eigentlich alles getan? Um die Vampire zu bekämpfen? Merkwürdig, was das alles mit diesem komischen Turm zu tun haben sollte. Gundar nahm den Schlüssel wieder an sich.

Nachdem die letzte Barriere verschwunden ist, erhebt sich vor euch ein wuchtiger, aus einem einzelnen Stein gehauener Turm. Er besteht aus dunkelgrünem Gestein, das von Sternensilberadern durchzogen ist. Eine Türöffnung ist der einzige Zugang. Dahinter liegt ein leerer Raum; in der Mitte windet sich eine spiralförmige Treppe nach oben.

Die Wände des Turms waren überall völlig schmucklos, es gab nirgends Staub und nirgendwo Leben. Das Bauwerk wirkte buchstäblich wie tot – naja, kein Wunder, unter diesem mächtigen Elementar-Panzer konnte man kaum etwas anderes erwarten.

Die 1m breite Treppe endete nach 2.222 Stufen im ehemaligen Herrschersaal Hakhabas.

Der Herrschersaal ist ein runder, 15m durchmessender Saal mit einer Deckenhöhe von 40m, absolut schmucklos und nur durch den Widerschein der schimmernden Sternensilberadern in ein düsteres Zwielicht getaucht. Im Zentrum des Saals steht ein hochlehniger Stuhl, auf dem eine verhüllte Gestalt sitzt. In den wachsbleichen

Händen, die auf ihren Oberschenkeln ruhen, liegt ein rostiges Schwert. Wenn man näher herantritt, leuchtet eine altelfische Inschrift in silbernen Runen auf der Klinge auf: Aelbyonn. Anschließend flammt eine geisterhaft silbrige Aura direkt vor den Abenteurern auf, aus der sich eine Gestalt formt, die für alle Betrachter zunächst frappierend derjenigen auf dem Stuhl ähneln dürfte (wäre letztere lebendig). Es handelt sich um eine Erscheinung, die eine der Alfar hier installiert hat, für den Fall, dass jemand töricht genug sein sollte, bis in den Herrschersaal der Norne vorzudringen.

Es handelt sich offensichtlich um eine Frau von elfischem Blut. Ihre goldenen Augen leuchten ebenso intensiv wie das gleichfarbige Haar. In all ihren Bewegungen wirkt sie ätherischer als jeder Elf, den ihr jemals gesehen habt. "Hier ruht Aelbyonn, erschaffen auf Realtaileann aus dem Sternensilber der Sternenschönheit in einer Zeit der Einigkeit, nach der Spaltung dazu bestimmt zu bannen Finsternis und zu stärken Licht, nachdem der Bruderzwist entschieden war nach dem Verschwinden des Geistes der Freiheit, Dunkelheit und Leere zu bannen und Licht und Weisheit zu stärken, das Schwert der Sterne, die Klinge aus der Heimat, die die Freiheit fesselt in den Banden der Tugend und den Verstand kleidet in die Nebel der Bescheidenheit. Auf dass ihr Zauber immer lodere." Damit verschwindet die Gestalt wieder.

Gundar konnte dieses Gestammel nicht beeindrucken. Er nahm das Schwert an sich.

Zunächst scheint der Rost wieder von der Klinge hinabzufließen und sich mit dem Stein des Turmes zu vereinigen, woraufhin das Schwert allmählich immer stärker in kristallinem Goldglanz erstrahlt. Ringsum in der Dunkelheit beginnen feurige Augen aufzuleuchten, und ein Geruch wie von schwerem Parfüm macht sich breit. Dann glüht Aelbyonn kurz auf und verschwindet in einem grellen Lichtblitz.

Gundar war enttäuscht – wie gewonnen, so zerronnen, fürwahr. Dafür bemerkten seine schatzsuchenden Augen eine Öffnung in der Handinnenfläche der sitzenden Gestalt, die er sofort dem Rest des Sehenden Schlüssels zuordnen konnte. Irgendetwas schien mit dieser Gestalt vor sich zu gehen, denn plötzlich wallten immer dichter werdende Nebel in dieser Kammer auf. Der Waldläufer steckte den Schlüssel trotzdem in die Hand, die sich fest um ihn schloss! Täuschte er sich, oder schienen die Nebel um ihn herum stofflicher zu werden?

Die meisten von Gundars Gefährten hatten sich bereits vorsichtshalber auf die Wendeltreppe zurückgezogen – Calyna konnte spüren, dass sich im Herrschersaal mit hoher Geschwindigkeit eine finsterste Aura manifestierte. Die Klügeren ihrer Freunde folgten ihren Warnungen und traten den Rückzug an. Gundar, Murad und OhMeiShe blieben dagegen noch neugierig im Saal und sahen, dass die Gestalt in der Robe (von einem Kreis kleiner purpurner Flammen umgeben) fülliger und lebendiger wirkte – und „irgendwie unmenschlich“. Dennoch „fesselte“ Gundar die Norne (den niemand anderes war es natürlich) mit einem Lasso an ihren Lehnstuhl, doch plötzlich schlugen purpurne Flammenwände hoch empor, sein Seil verschmorte, und – die endlich aus ihrem Gefängnis befreite Norne erhob sich von ihrem Thron! Gundar entschied sich nun auch zur Flucht – keinen Moment zu früh. Hakhaba war soeben zu dem Schluss gekommen, dass ihr Befreier – so schwach und unbedeutend er auch sein mochte - ihr bestimmt noch nützlich sein konnte, und sie ihn deshalb in einer Eiswand einsperren sollte – da war er schon weg. Schade – aber sie konnte sich ja auch später noch um ihn kümmern, nicht wahr?

Während also endlich alle Freunde die Wendeltreppe nach unten rannten, ging oben in der Kuppel das Purpurlicht an und zahlreiche Erschütterungen ließen den ganzen Turm vibrieren. Sollte das ganze Gebilde etwa eine riesige Rakete sein? So schoss es nicht nur dem Feuerwerkskörper gewohnten KanThai durch den Kopf.

Sie rannten nun alle durch den Gang zum Lleyntor.

Am Lleyntor

Die Abenteurer kamen in eine riesige Halle, 100m durchmessend und 15m hoch. Das Lleyntor befand sich am jenseitigen Ende; außerdem sah man noch zehn große, schwarze Steinstatuen. Der Boden bestand aus sehr vielen schwarzen, einigen weißen und wenigen gelben Platten, die wie ein bizarres Abbild des Sternenhimmels gelegt waren.

In der gegenüberliegenden Wand seht ihr einen in die Wand eingelassenen steinernen Torbogen, der wirkt, als sei er für Riesen gemacht worden: 12m hoch, 8m breit, aus kunstvoll gehauenen Stein. In vollendeter Steinmetzkunst reihen sich hier Blumen an Bäume und Büsche, Vögel an Insekten, Fische, Säugetiere und zweibeinige Lebewesen. Sonderbar nur, dass keine Menschen erkennbar sind, vielmehr erinnert die Darstellung an Elfen, Zwerge und Gnome. Merkwürdig ist auch, dass dieser Torbogen keinen Durchgang bietet: Er wird von einer glatten, grauen - steinernen? - Fläche ausgefüllt. In Zweierreihe stehen zehn gewaltige, je 6m große Steinstatuen vor dem Torbogen wie eine stumme Wache Spalier.

Na, das sah ja wie die Aufstellung für ein bizarres Ballspiel aus. Bestimmt durfte man nur bestimmte Fliesen betreten und gegen die schwarzen Riesenspieler einen noch zu findenden Ball ins Tor kicken – oder so ähnlich. Die Freunde rätselten noch herum, was sie nun tun sollten, da erhielten sie plötzlich Besuch:

Mitten in der Luft öffnet sich plötzlich ein blau leuchtender Spalt. Daraus treten zwei euch mittlerweile schon bekannte Gestalten: der kleine Huatlaní Cipocatl und sein Herr, der korpulente, ältliche, freundlich lächelnde Lugalbanus. Seine goldbraunen Augen strahlen voller aufrichtiger Freude, und grüßend breitet er die Arme aus: „Ich freue mich über alle Maßen, dass ihr hier seid, meine Freunde. Ihr habt es also geschafft, dem Leben wieder zum Sieg über den Tod zu verhelfen, die Steintafeln zu lesen und ...?“ Er bricht ab und runzelt die Stirn. „Aber was ist mit euch? Ihr wirkt so - unangemessen angesichts eures überwältigenden Erfolges.“

Lugalbanus freute sich, dass die Lebenskraft wieder in Kuz Alhadur Einzug gehalten hatte; dank seines Helfers Cipocatl wäre es ihm plötzlich möglich geworden, seine „Freunde“ zu besuchen – der „Netzanschluss“ des Iweltals wäre erfolgt! Obwohl Hippodora überhaupt nichts davon hielt, berichtete Murad dem Seemeister ausführlich, was das Rätsel des Sehenden Schlüssels gewesen war. Lugalbanus war beeindruckt – hier existierte also eine sogenannte „Norne“? Sehr interessant!

Während ihrer Unterhaltung kam die Norne höchstpersönlich hinzu.

Ihre Erscheinung, mit der sie die Welt der Lebenden betritt, ist die einer uralten, von unzähligen Runzeln bedeckten Alfar. Sie ist an die zwei Meter groß, schlank, hat grünliche Haut, sengend gelbrote Augen, silberne Nägel und silberschwarzes Haar. Gekleidet ist sie in fließende, purpurfarbene Gewänder. Unterhalb dieser Gewänder scheint außer den spinnenfingrigen Armen und dem Haupt nichts zu sein.

Lugalbanus hatte nur ein Ziel: er wollte dieses mächtige Wesen als Lehrmeisterin gewinnen. Mit einer raschen Handbewegung fesselte er die Freunde in blauen Lichtstrahlen – und mit einer tiefen Verbeugung vor Hakhaba stellte er sich vor:

„Gestattet, dass ich mich vorstelle – Lugalbanus lautet mein Name, oder besser gesagt, ich ziehe es vor, mich mit diesem Namen angesprochen zu fühlen. Was starrt ihr mich so an? Ach, verstehe – ihr wundert euch ein wenig, einen leibhaftigen Seemeister vor euch zu sehen, nicht wahr? Nun ja, ihr sieht in mir einen der besten – und trotz der Jahrhunderte bei sehr guter Kondition, das kann ich euch versichern. Mein Herzenswunsch war es schon immer, in euren Dienst zu treten, Meisterin. Oder soll ich euch „Große Erhabene“ nennen? Ganz wie euch beliebt, meine Älteste. Nun, hat es euch die Sprache verschlagen, oder habt ihr vielleicht etwas mit den Ohren? Ich bitte darum, euer gelehriger Schüler sein zu dürfen, und ihr könnt euch glücklich preisen, künftig einen der fähigsten Seemeister Midgards unterrichten zu

dürfen. Habt ihr gesehen, wie ich diese Störenfriede hier mit einem Fingerschnippen in meine Gewalt gebracht habe? Nehmt diese Deppen und macht mit ihnen, was ihr wollt – bestimmt habt ihr ein paar ganz fiese Zauber drauf, um sie richtig schön leiden zu lassen, nicht wahr? Also, wo bleibt euer freudiges Einverständnis? Meine Geduld ist begrenzt!“

Die Norne lauschte diesem Geschwätz nur mit stummer und totaler Verachtung. Cipocatl rauft sich die Haare – Lugalbanus musste das bisher so leichte Gelingen seines Plans zu Kopf gestiegen sein! Natürlich fühlte sich die Norne angemessen beleidigt, und schon bauten sich zwischen ihr und dem Seemeister gewaltige magische Felder auf! Cipocatl streckte seine blauleuchtenden Hände aus und berührte seinen Meister, als wollte er ihm einen Teil seiner Kraft geben, wendete sich dann den Abenteurern zu und befahl mit schwacher Stimme: “Flieht. Ihr könnt hier nichts ausrichten. Wir müssen das alleine erledigen.”

In diesem Augenblick fielen die magischen Fesseln von den Abenteurern ab, die wussten, dass ihr einziger Fluchtweg durch das Lleyntor führte. An den Kraftfeldern der mächtigen magischen Kontrahenten kamen sie jedenfalls nicht vorbei. Ihre Flucht klappte recht problemlos, denn OhMeiShe fiel gleich auf, dass man in einem der abgebildeten Bäume im Torrahmen noch ein steinernes Blatt einsetzen musste – genau das, welches sie von dem alten Hundenarren erhalten hatten. Murad, der als letzter durch das Tor trat, sah, dass auch Lugalbanus und Cipocatl vor der Norne flohen.

Der Weg durch die Kraftlinie

Plötzlich verändert sich die Welt. Die Luft ist schwer, feucht und warm. Es ist wie in einem üppigen Dschungel voller verwirrender Geräusche, Gerüche und optischer Eindrücke eines Überflusses an Leben. Die Sinneseindrücke sind so stark, dass man sich über mehr als 5 Meter Entfernung schon mit Schreien verständigen muss.

Die Abenteurer hatten mit Hilfe des Lleyntors die Kraftlinie betreten. Aber es war keine x-beliebige Linie, sondern die letzte Kraftlinie, die Nahuatlan mit dem Rest Midgards verband - alle übrigen waren während der großen Katastrophe von 1599 nL gerissen. Murad fühlte sich hier wie zu Hause im rawindischen Dschungel, war aber ein wenig traurig, dass MuShu verschwunden war, für den dieser Weg versperrt war.

Nachdem die Freunde eine Zeitlang im Kreis herumgewandert waren, setzten sie ihre Hundchen ein, die sie prompt zielstrebig entlang dieser Kraftlinie vorwärts führten. Nach einer Reihe mystisch-seltsamer Begegnungen erreichten sie endlich das zweite Lleyntor und damit den Ausgang aus dieser „Linienwelt“ in das normale Midgard. Hier endlich griff sie der „Hauch des Lebens“ an, ein Wind mit zahlreichen grünen Tentakeln, gegen den sie innerhalb der Kraftlinie wenig ausrichten konnten. Ein paar Tentakel verfolgten die Abenteurer sogar durch das Tor hindurch, wurden dabei aber stofflicher und konnten erfolgreich zerstückelt werden.

Jenseits der Kraftlinie

Das Tor war von riesigen fremdartigen Bäumen umgeben. Im Geäst hockten – zunächst nicht sichtbar für die Abenteurer – zwei Gnome und beobachteten die seltsamen Menschen, die plötzlich aus diesem uralten Tor gekommen waren. Wie sich wenig später herausstellte, waren die Freunde in Nahuatlan „gelandet“, und zwar im Dschungel südlich des Chimallicua-Gebirges. Dies erfuhren sie von Xinitza, dem Druiden und uralten Anführer der Gnome, der die Reisenden in dem Baumdorf der Gnome willkommen hieß.

Der Druide bot seinen Gästen ein Geschenk in Form einer Geschichte über sein Volk an:

„Dieses Tor haben vor vielen Menschengenerationen unsere Vorfäter gebaut, um aus dem fernen Osten vor einer finsternen Macht zu fliehen, mit der das Volk der Gnome nichts mehr zu tun haben wollte.

Die ersten, die nach uns dieses Tor benutzten, waren die Axumalca, die ersten Menschen, die nach Nahuatlan kamen, freundliche Wesen mit kupferroten Haaren und gelber Hautfarbe, die sich in Chichitecan niederließen. Sie waren der erste der sieben Menschenstämme, der die Geborgenheit Chicomoztocs, der „Verborgenen Sieben Höhlen“, verließ, um in Nahuatlan zu leben und die Menschengötter zu preisen. Später brachen sie nach Süden auf, zu den Feuerbergen, und wurden nie wieder gesehen.

Später folgten die Chalpeca, der zweite der Stämme, der Chicomoztoc verließ. Es waren große schlanke Wesen mit schimmernder samtener Haut, seidigen schwarzen Haaren und langen Ohren. Sie errichteten ihre Städte auf den Ruinen der Axumalca und schmückten sie mit kunstfertigen Werken. Sie waren friedliche Menschen und wurden zu Freunden der Gnome, die sie „Kleine Herren des Waldes“ nannten. Ach ja, mein Herz wird schwer, wenn ich an die Geschichten dieser goldenen Zeit denken muss! Die Chalpeca errichteten (vor etwa 4000 Jahren) im Dschungel westlich des Chimallicua aus grünem Granit ihre herrliche Stadt Chalchiucatl, deren Häuser aus glattgeschliffenen Steinen bestanden, die fugenlos zu vollendeten Kunstwerken gestaltet wurden. Ihr Reich blühte und gedieh.

Zu jener Zeit erreichte der dritte der Stämme, die Etapeca, Nahuatlan. Es waren dunkelhäutige Menschen, die sich nach Norden wanden und dort ihre erste Stadt Ixtamactan errichteten. Ihre Anführer waren mächtige Erdmeister, die sich der Unterstützung der Elemente versichern konnten. Auch ihr Reich blühte und gedieh.

Viele Jahrhunderte vergingen, und es war eine Zeit des friedlichen Zusammenlebens der verschiedenen Stämme der Menschen und der Gnome und Zwerge. Zahlreiche Städte wurden erbaut. Andere verfielen – so geschah es auch mit Chalchiucatl; die Chalpeca hatten bei einem Kriegszug im Süden die Grenzen ihrer Macht erlebt und erholten sich nie wieder von der Verzweiflung über ihre Niederlage. Sie zerstreuten sich in alle Winde und ihre Hauptstadt wurde ein Opfer des Dschungels.

Vor etwa 1600 Jahren ließ der Herrscher Itzcoatl die Grüne Stadt erneut aufbauen und nannte sie Nahuapacan, in Anspielung auf seine Hauptstadt Nahuapan, und schenkte sie seiner Tochter Nochipa, damit sie sich dort schon einmal als Regentin für ihre spätere Herrscherzeit nach seinem Tod vorbereiten konnte. Sie bestieg später wirklich den Thron in Nahuapan und erwies sich als eine weise Regentin. In einem bewaffneten Konflikt mit Tlaccael, dem Halbbruder ihres Vaters, behielt sie die Oberhand – und Tlaccael floh mit seinen Anhängern nach Nahuapacan. Dort ließ er ein riesiges Standbild des Gottes der Finsternis, Camasotz, errichten und brachte ihm zahlreiche Blutopfer dar. Man sagt, dass der Gott selbst ihre Gebete erhörte und seine Statue (und etliche seiner Diener) in schwarzen Flammen aufgehen ließ, ehe er ihnen eine goldene Maske schenkte, deren erster Träger Tlaccael wurde.

Später begegnete Tlaccael einem uralten und unglaublich mächtigen Wesen, der einstigen Hohepriesterin und Gottesträgerin des Sonnengottes Nahuahauquihs, der Gebieterin über die Schlangen: Malinalxochitl. Sie war vor etwa 2400 Jahren bei der Gründung Nahuapans von den drei anderen Gottesträgern gedemütigt worden, als diese die Tötung eines schwarzen

Drachens durch den heiligen Sonnenadler als Zeichen Nahuahauquihs gewertet hatten, an dieser Stelle die neue Hauptstadt Nahuatlans zu errichten. Sie hatte sich damals von den Göttern abgewendet und allen Mächtigen Rache geschworen – und sie wurde zur willigen Dienerin des Gottes der Finsternis, Camasotz, der ihr später eine neue unbeschreiblich schreckliche Gestalt und – so unwahrscheinlich es klingen mag – immerwährendes Leben schenkte. Und nun forderte Malinalxochitl also von Tlaccalet die goldene Maske – und jener beging den tödlichen Fehler, sich ihr zu widersetzen. Ein Jahr später wurde Nahuapacan von einem Heer schwarzer Spinnen überrollt – und alle Bewohner wurden getötet. Die goldene Maske aber hüllte sich in schwarze Flammen und schwebte davon – Malinalxochitl ging leer aus. Das alles geschah vor etwa 1500 Jahren.

Vor 850 Jahren wurde die Grüne Stadt zum dritten Mal errichtet – diesmal auf Befehl von König Zetalpayit, der sie seinem Sohn Cochabracan schenken wollte. Er wollte sie deshalb Cochabraxtl nennen. Die Bauarbeiten waren noch im Gange, als mein Vater ein schwarzes Schiff vor der Küste ankern sah, von dem ein Hauch des Bösen ausging. Niemand glaubte ihm.

Fünf Jahre später starben südlich des Uacatzams alle heiligen Hunde, die Tiere Ahuatls, des Herrn des Windes – und wir wussten, dass das nur ein sehr böses Omen sein konnte. Auch die Götter waren erzürnt und verfinsterten die Sonne und schickten fürchterliche Stürme. In dieser dunklen Stunde landete aber ein weißes Boot, dessen Aura von Güte und Liebe kündete. Ein Mann entstieg ihm, der drei Hunde mit sich führte, und ihre Namen waren: Treue, Liebe und Beherrschung; der Mann aber nannte sich Nothunaxacan. Wir Gnome wussten, dass er nichts Böses wollte, und so stellten wir uns an seine Seite - die Ahuatlpriesterinnen Chichimizte und Quichimexic und unser Hochdruide Lazucocotoc - und gingen mit ihm in jene Stadt, die noch immer als Grüne Stadt bekannt ist. Dort unterstützten wir den letzten wahren Hochkönig des Landes, Cochabracan, und alles hätte gut werden können.

34 Jahre danach wurde die grüne Stadt Cochabraxtl genannt, doch die Einweihung der neuen Hauptstadt stand unter einem schlechten Zeichen: Die Priester des Sonnengottes und die des Mondgottes rebellierten gegen den rechtmäßigen König. Wie wir später feststellten, folgten sie damit den Einflüsterungen der Caotxil, der Anhänger des grausamen Camasotz, die Zwietracht und Neid in ihre Herzen gesät hatten, Empfindungen, die nur Menschen zu kennen scheinen. Ihren Irrtum sahen sie später ein, doch war es zu spät: Ein grauer Riss entstand, und das Böse drang hindurch in unsere Welt. Es waren sieben Geschöpfe des Bösen, sieben Kreaturen des Camasotz, die herabbeschworen worden waren, und innerhalb kürzester Zeit erwählte jede von ihnen sich sieben erste Diener. Die Menschengötter zürnten ihren Anbetern, und sie spalteten die Haupttempel von Sonne und Mond.

Zwar gelang es, das Chaos wieder in Ordnung zu bringen, doch war die Ruhe trügerisch. Nach nicht ganz drei Jahren zog der Sturm auf und verwüstete das Land, als die Caotxil sich geschlossen auflehnten, die das ganze Land unterwandert hatten. Mit ihnen kamen die Kinder des Camasotz, doch sie wurden alle vernichtet, wenn auch leider nicht alle ihre Diener. Wir Gnome waren all dem schutzlos ausgeliefert, denn auch wenn wir dem Bösen nicht so rasch anheimfallen wie die Menschen, so vermögen wir doch nicht viel aktiv dagegen zu unternehmen. Wir beobachteten nur, und so erfuhren wir, wer diesen gewaltigen Plan der Caotxil entwickelt hatte: Es war der Mensch, der damals dem schwarzen Schiff entstiegen war und der Malxorex genannt wurde. Bevor er den König und all seine Diener mit eigenen Händen töten konnte, stellte sich ihm Nothunaxacan in Cochabraxtl zum Duell.

Er rettete damit viele Leben, aber das Duell, das übernatürlicher Art war, dauerte sieben Tage lang an, und wenn wir Gnome ihm nicht unsere Kraft geliehen hätten, wäre Nothunaxacan sicher unterlegen. Sieben Tage und sieben Nächte lang tobte ein magischer Sturm über Cochabraxtl, der mit nichts zu vergleichen gewesen sein soll, was jemals eines Gnomen Auge sah. Dann fuhr ein grauer Sturmwind vom Himmel herab, und das Kerngebiet der Stadt flackerte in einem unnatürlichen Licht, erschien mal wie eine erlöschende Kerze und dann wieder wie ein Spiegelbild im Wasser, das ein Stein zerstört. Und plötzlich war es einfach nicht mehr da! Und mit ihm alle, die sich dort aufgehalten hatten - Cochabracan, Nothunaxacan, Malxorex und viele andere. Zugleich spielte die Magie verrückt und wütete wie ein lebendiges Lebewesen über zwei Monde lang im ganzen Land. An jenem Tag, als Cochabraxtl verschwand, starb das Nahuatlan, das wir alle kannten und liebten. Die Menschen sagen, das Zeitalter Ahuatls wäre damit beendet worden – und das Zeitalter des Iquibalam, des Herr des Mondes, des ewig jungen Kriegers, hätte begonnen.

Die Iquibani begannen mit regelmäßigen Blutopfern – und nach ein paar Jahren landeten nicht nur Menschen, sondern auch Zwerge, die die Folterungen besonders lange aushalten konnten, auf den Altären. Selbst das Eingreifen des Sonnenadlers selbst konnte die Priester nicht in ihrem Treiben aufhalten: Xichixoq, ein berühmter zwergischer Goldschmied und Architekt, wurde nach tagelanger Folter auf dem Altar des Nahuahauquih zum Opfertod vorbereitet, als der Sonnenadler selbst vom Himmel herabstieg, seinen Körper packte und in das Chimallicua-Gebirge trug, wo er ihn behutsam auf einem Felsen des Eingangs zu einer Zwergensiedlung bettete. Diesen Ort nennen wir noch heute Chi-muaxoq, Stein des Freundlichen Adlers.

Doch das Leid nahm kein Ende. Die Menschen machten von nun auch Jagd auf unser Volk, und viele mussten ihr Leben auf ihren Altären lassen. Wir sind nur noch wenige Überlebende und gehen sämtlichen menschlichen Bewohnern dieses Landes aus dem Weg. Ach, was waren es doch einst für friedliche und unbeschwerte Zeiten!

Verzeiht, dass ich euch mit meinen alten Geschichten gelangweilt habe. Ich bin ein alter Mann und denke mehr an die Vergangenheit denn an die Zukunft. Viel zu lange habe ich euch warten lassen – nun werde ich schweigen und mir eure Geschichte anhören, wenn ihr mich damit beschenken wollt.“

Als die Abenteurer erwähnten, dass sie die Zerstörung des Sonnensteins rückgängig machen wollten, erzählte ihnen Xinitza folgende Geschichte:

Der 5m durchmessende Stein bestand aus Porphyrt und wog 23 t. Er stand in Nahuapan auf dem Großen Platz und zeigte in der Mitte Nahuahauquih's Gesicht mit aufgesperrtem Mund, links und rechts von zwei herauschießenden Händen flankiert. Ringsherum waren Symbole, die 4 konzentrische Kreise umgaben. Er garantierte Nahuatlans Verbindung mit der Sonne und Nahuahauquih. Sowohl Iquibalam als auch Nahuahauquih sprachen beide einen Bann aus, damit das Mondmetall und die Strahlen der Sonne die Kinder des Camasotz schwächen und sogar töten können. Und der Sonnenstein war eben das heilige Pfand für diesen Bann des Nahuahauquih.

Der Sonnenstein ist der Zwilling des verlorengegangenen Mondsteins, von dem niemand mehr weiß, wie er ausgesehen hat. Nach Nahuapan wurden beide verhüllt geschafft, auf Rundhölzern, riesigen Flößen und großen hölzernen Schlitten. Sie gelangten gemeinsam bis zur großen westlichen Dammstraße. Zuerst rollte man den Mondstein hinüber, doch das immense Gewicht des Kunstwerks brachte den Damm zum Einsturz, so dass es hinunterglitt und im Wasser des Sees versank. Der Mondstein blieb verschwunden, als hätten ihn die Götter selbst verschlungen. Der Sonnenstein jedoch wurde eingedenk der bitteren Erfahrungen auf ein großes Floß verladen und sicher auf den Großen Platz geschafft. Der Künstler, der den verlorenen Mondstein geschaffen hatte und als einziger um dessen Aussehen wusste, erbot sich freiwillig als erstes Opfer. Er nahm das Geheimnis um sein letztes und größtes Kunstwerk mit in den Tod. An der Stelle, an welcher der Mondstein versunken sein

soll, befindet sich heute ein Mosaik aus Marmor, Silberquarz und Smaragden im Boden der wiederhergestellten Dammstraße.

Xinitza schlug den Abenteurern vor, erstmal zur nahegelegenen Grünen Stadt zu gehen, um dort nach Spuren der Vergangenheit zu forschen. Danach wäre vielleicht ein Besuch bei den Zwergen angesagt.

Die Jaguare Iquibalams

Die Grüne Stadt lag einen Tagesmarsch nördlich des Gnomenlagers. Zusammen mit seiner riesigen Pequa-Wespe führte der Gnomenkrieger Caxinl die Gefährten durch den Dschungel. Unterwegs stießen sie auf 7 Jaguarkrieger, die offenbar am Ende eines erfolgreichen Jagdzugs mit Fleisch beladen zu einem unbekanntem Ziel eilten. Die Freunde folgten ihnen zwei Tage lang Richtung Küste, dann hatten sie das Ziel erreicht: eine Bucht, hervorragend von Dschungel und Felsen geschützt. Aus einem Versteck heraus beobachteten die Abenteurer die Szenerie.

Am Ufer stehen einige stabil und zweckmäßig gebaute Lehmhütten, deren Aussehen erkennen lässt, dass sie sich schon längere Zeit hier befinden. Etwa 50 Huatlani, alle entweder in Jaguarbemalung, schwarzen Roben oder Baumwollrüstung, befinden sich hier bei der Arbeit. Wachen gibt es keine; offenbar erwartet man nicht, hier draußen gestört zu werden, und vor Raubtieren haben die Tequia ganz sicherlich keine Furcht.

Im Wasser liegen die Überreste einer Schwarzen Galeere halb auf Grund und weitestgehend demontiert. Allem Anschein nach ist sie schon sehr alt. Tang und Muschelkrusten an den Außenwänden und auf Deck sprechen eine deutliche Sprache. Der maralingische Schriftzug am Bug aus Zinneinlegearbeiten lautet: Thalassa.

Die Tequia sind dabei, das Schiff zu untersuchen, Skizzen davon zu machen und es auseinanderzunehmen. Wohin sie diese Teile bringen, ist offensichtlich: In der Dünung treibt etwas, das wie eine kleine, aber irgendwie unfertig wirkende Insel aussieht. Offenbar beschäftigen sich die Huatlani mit dem Bau einer Schwarzen Galeere!

Plötzlich zieht ein blauer Lichtblitz am Strand die Aufmerksamkeit auf sich. Ein Spalt öffnet sich in der Luft, durch den zwei bekannte Gestalten treten: Lugalbanus und sein ewiger Schatten, Cipocatl. Ersterer hält einen Schwung Schriftrollen unter dem Arm und wird von den Tequia mit Hochachtung behandelt. Er unterhält sich kurz mit einem schwarzberobten Iquibalampriester, dann verschwindet er zusammen mit Cipocatl genauso, wie er gekommen ist. Vorher aber wirft er noch einen amüsierten Blick in Richtung des heimlichen Beobachters, als ob er wüsste, dass dort jemand sei.

Diesmal war die Freunde so vernünftig, dass sie keinen Angriff auf die Jaguarkrieger oder den Seemeister wagten. Sie kehrten einfach wieder um und besuchten die Grüne Stadt.

Die dreimal gebaute Stadt

Ehrfurchtgebietend ragen Mauern aus grünem Granit zwischen den Urwaldriesen auf. Vieles ist überwuchert, vieles aber auch frei, als ob ein geheimnisvoller Zauber die Gebäude vor der Natur bewahre. Inmitten dampfenden Dschungels liegen hier die Überreste jener Stadt, die dreimal gebaut und dreimal verloren wurde: Chalchiucatl, Nahuapacan, Cochabraxtl.

Die Gefährten sahen sich zwischen den Ruinen um – Gundar wurde dabei von TurtleOS vor der bevorstehenden Begegnung mit einem Vampir gewarnt. Aber außer Ruinen fanden sie in den Ruinen zunächst nichts, wie langweilig. Doch dann!

Ein Fremder tritt plötzlich aus dem dichten Grün des Urwaldes hervor. Er ist etwa 1,70m groß, dabei aber von sehr feinem, zerbrechlichen Körperbau und bis auf das üppige Haupthaar und die dünnen Augenbrauen gänzlich unbehaart. Sein Haar ist blauschwarz und dicht, obwohl es sehr fein ist und sanft jede geschmeidige Bewegung des Fremden nachvollzieht; es wird in Höhe der Schulterblätter von einer Pflanzenfaser zusammengeschürzt, so dass es beinahe wie ein Zopf tiefer hinabfällt und fast seine Kniekehlen erreicht. Die Haut des Neankömmlings

schimmert in einem lichten Olivgrün, zumindest scheint es im Zwielflicht des Dschungels so. Beherrschend an der Gestalt sind zweifellos die elfischen und alterslosen Gesichtszüge. Die langen, spitzen Ohren und seine großen mandelförmigen Augen, die in einem faszinierenden Farbenspiel zu leuchten scheinen, sind dabei nur die bezeichnendsten Merkmale. Stumm verbeugt er sich vor euch, die Arme wie betend vor sich gestreckt.

Der komische Heilige konnte oder wollte sich offenbar nur in einer Art magischer Zwiesprache mit den Gefährten unterhalten – außer Murad war dank des inhalierten Windgottes nur Hippodora dazu imstande. Aber ihre neugierigen Fragen nach seiner Person und seiner Herkunft waren offensichtlich nicht die richtige Art, mit ihm Kontakt aufzunehmen. Gelangweilt, enttäuscht und tatsächlich etwas genervt ließ der Alfar diese unwürdigen Schwätzer stehen – die wesentliche Frage hatten sie ihm nicht gestellt!

Ratlos suchten sie in der Ruinenstadt herum – und dank der aufmerksamen Calyna fanden sie tatsächlich die Gräber der hier bestatteten fünf Vucubfürsten. OhMeiShe meißelte sämtliche Boden- und Wandplatten auf (er fühlte sich schon wie ein halber Zwerg) – dahinter lagen oder standen im Bann eines magischen Feldes regungslose und sehr gut erhaltene menschliche Gestalten unterschiedlichen Alters und Geschlechts. Dieses Feld war mit normalen Mitteln nicht zu beseitigen, das mussten die Freunde bald einsehen.

Hippodora kam dank Ahuatls Hilfe auf den Gedanken, eines dieser Felder vielleicht doch bannen zu können – und natürlich wählten die Freunde hierzu das Grab der besonders hübschen und nahezu nackten Frauengestalt. Das glückte ihr tatsächlich, und die lüsternen Gedanken der männlichen Zuschauer verschafften der Fürstin der Wollust sogleich etwas neue Kraft. Lächelnd reichte sie dem stocksteifen Gundar ein Federamulett, ehe sie sich in eine geschmeidige Jaguarin verwandelte und in den Dschungel eilte.

Den Freunden wurde bewusst, dass sie hier sich vielleicht in eine Sache einmischten, der sie nicht gewachsen sein würden, wenn sie sich gegen sie wenden würde. Also versuchten sie erst gar nicht, die anderen Vucubfürsten ebenfalls zu befreien.

Bei einer erneuten Begegnung mit dem Alfar stellte Hippodora diesmal die richtige Frage – natürlich nach dem zerstörten Sonnenstein und einer Korrektur dieses Geschehens! Der Alfar schenkte ihr darauf die folgende Vision:

Aus weiter Ferne blickst du hinab auf Nahuatlan. Dann näherst du dich im Sturzflug wie ein Adler dem nördlichen Zipfel des Landes, tauchst durch einige flauschige Wolken hindurch, bis du auf einer windgepeitschten Hochebene stehst. Dort steht ein Huatlani, seine Bildhauerwerkzeuge noch immer in der Hand, zwischen zwei Sonnensteinen, und du traust deinen Augen kaum. Tatsächlich, es sind zwei Sonnensteine, die hier stehen - zwei völlig identische Exemplare. Dann kommen weitere Huatlani, sie verhüllen die beiden Steine und transportieren sie gen Süden in Richtung Nahuapan, auf Rundhölzern, auf riesigen Flößen, auf gewaltigen hölzernen Schlitten. Schließlich erreichen sie die inmitten eines Sees gelegene Hauptstadt und rollen den ersten der beiden Sonnensteine über die Brücke. Und da geschieht es: Die riesige Steinscheibe verschwindet einfach in der Luft, zusammen mit einem Teil des Bodens. Der Damm stürzt ein, Wasserfluten stürzen auf dich zu - und die Vision endet.

Der Stein des Freundlichen Adlers

Da es in der Grünen Stadt nichts weiter zu sehen gab, zogen die Freunde weiter zu den Zwergen.

Nordöstlich der Grünen Stadt, mitten im Chimallicua-Gebirge, dessen Hänge wie der gezackte Rücken eines urzeitlichen Drachen aussehen, befindet sich ein Tal, in dessen Zentrum sich eine einzelne Steinsäule knapp 10m in die Höhe erhebt. Sie besitzt an ihrer Spitze einen exakt quadratischen Grundriss, doch von der Seite betrachtet ist sie so unregelmäßig geformt, so zerschunden und verwittert, dass es gegen das Licht der aufgehenden und der

untergehenden Sonne stets so aussieht, als erhebe sich ein Adler mit weit ausgebreiteten Schwingen aus der Säule. Blumen blühen an ihrem Fuß; weiß, blassblau, leuchtendrot, safrangelb, türkis und smaragdgrün schimmern ihre Blütenkelche inmitten der karstigen Einöde. Dies ist der Chimuaxoq, der Stein des Freundlichen Adlers. Hier legte vor nunmehr fast 800 Jahren der Sonnenadler den geschundenen und von Menschen in religiöser Verblendung geopfertem Zwerg Xixichoq ab, als Zeichen der Versöhnung der Götter mit den Zwergen. Hier befindet sich der einzige bekannte Zugang ins Reich der Chimaq, zur letzten bewohnten Zwergenbinge Nahuatlans.

Als die Abenteurer den Stein des Freundlichen Adlers erreichten, spürte Calyna, die Träger des Armreifs, wie dieser zu glühen begann.

Die Luft rings um die Steinsäule flimmert und verdichtet sich zu einem gewaltigen pechschwarzen Schlangenleib. Majestätisch und ehrfurchtgebietend ragt Moirguailen, die Schwarze Drachin vor euch empor, unten mehrfach um die Säule gewunden, sich aber weit darüber hinaus erhebend.

“Da seid Ihr also”, zischt die schwarze Drachin gutmütig, Dampf wölkt aus ihren flammenden Nüstern. “Ihr befindet Euch bereits auf dem rechten Pfad. Du, Calyna, wirst meine Verbindung durch die Zeit und den Raum sein, um das Unrecht wiedergutzumachen, das wir angerichtet haben, denn Du wirst ich sein. Der Sonnenstein mag vernichtet sein, aber ein Sonnenstein muss wiedererrichtet und an seinen Platz gebracht werden, und mit Mizquitotls Hilfe werdet Ihr dies erreichen können. Mizquitotl ist der höchste Preis, den Ihr erst bezahlen sollt, wenn nichts anderes mehr geht. Erinnert Euch daran, wenn es soweit ist. Geht immer weiter nach Norden, bis Ihr die verlorene Stadt erblickt. Erweise Dich als wahre Heldin, Calyna, und Du sollst belohnt werden. Doch wenn Du fehlst, wird dies ein neues Ende sein, und ich bezweifle, dass der neue Anfang besser werden wird. Aber Ihr müsst Eure Entscheidungen selbst treffen, so wie ich damals die meinen getroffen habe. Und nun lebt wohl, Geister der Vergangenheit.”

Die gewaltige Gestalt gleitet mit gemessenen Bewegungen zu Boden und versickert darin wie der Morgennebel, nur der Hall ihrer Stimme bleibt zurück.

Diese Szene hatten natürlich die Bewohner der Zwergenbinge beobachtet, und die gelbhäutigen Zwerge (mit kupferroten Bärten) luden die fremden Menschen in ihre Empfangshalle ein. In der Binge wurde indes klar, dass in der alten Anlage nur noch ein Bruchteil der einstigen Bevölkerung lebte.

Die Hohepriester des Sonnenadlers und Chimallicuas boten den fremden Menschen selbstverständlich ihre Hilfe an – und aus ihren bewundernden Blicken wurde klar, dass es super wäre, wenn die Gäste ihnen eine Metallwaffe oder Metallrüstung schenken würden. Calyna wurde gesegnet als Auserwählte Dienerin Chimallicuas und des Sonnenadlers. Sie und ihr Gefolge erhielten das Angebot, per Drachenbahn [die nahuatlantischen Zwerge haben also anders als angeblich die sonstige Bevölkerung schon längst das Rad erfunden, ts ts ts] zum nördlichsten Ausgang der Binge, die tatsächlich das ganze Gebirge durchzog, befördert zu werden. Und genau dorthin wollten die Freunde ja, gemäß der erhaltenen Vision.

OhMeiShe begann zunächst mit ein paar seiner Eisennägel einen kleinen Tauschhandel – und als ihm die begeisterten Zwerge dafür etliche Goldbrocken gaben, begannen alle Freunde in ihren Taschen nach entbehrlichen Metallsachen zu suchen, die ihnen die dankbaren Zwerge gern gegen das überaus häufig vorkommende gelbe Erz umtauschten.

Goldbeladen fuhren die Freunde mit der funktionstüchtigen Drachenbahn durch das Gebirge. 2 volle Reisetage später waren sie am Zielbahnhof angekommen; die Zwerge ergänzten die Ausrüstung ihrer Gäste und gaben ihnen noch ein paar Tipps für die bevorstehende Wanderung durch die Wüste, in Richtung auf das „Land, das nicht sein darf“.

Das Land, das nicht sein darf

Einige Tagesreisen jenseits des Uacatzamgebirges, der nördlichen Gebirgssichel Nahuatlans, entwickelt die Landschaft ein merkwürdiges "Eigenleben". Seit mehr als 800 Jahren entzieht sich der nördlichste Zipfel Nahuatlans jedes Sterblichen Fuß, dem Schlag jedes Ruders. Wind, Licht und Wellen scheinen einen Bogen darum zu machen. Für die Abenteurer präsentiert sich dies so, dass die Fernsicht zunehmend verschwimmt, wenn man nach Norden blickt, und dass Füße und Blick sich automatisch nach Süden, Westen oder Osten wenden, wenn man sich nicht explizit stark auf die Richtung Norden konzentriert.

Den einwöchigen Marsch brachten die Freunde gut hinter sich – und sie hatten wenig Mühe, ihr Ziel zu verfehlen. Calyna und Hippodora waren gegen die sinnverwirrenden Effekte immun – und nach einem mutigen Selbstversuch von Shui, der sich solange gewaltsam von den beiden Frauen durch die Wüste schleppen ließ, bis ihm einfach alles egal war, folgten die anderen seinem Beispiel. Hauptsache, man kam voran, auch wenn es weh tat!

Schließlich mussten die Freunde noch ein Labyrinth merkwürdiger konzentrisch laufender Zeitblasen durchqueren, aber auch das überwandene sie auf pfiffige Weise.

Als sie diese Aufgabe gemeistert hatten, befanden sie sich auf einer Hochebene, die nach 20km in einen üppig bewaldeten, nebel dampfenden Talkessel von etwa 50km Durchmesser überging. Nicht lange, nachdem sie weitergelaufen waren, brauste ein starker Wind über sie hinweg, wirbelte herum und formte sich zu einer menschenähnlichen Gestalt, die in jedem Detail den Darstellungen Ahuatls glich, des nahuatlantischen Windgottes.

Hippodora durchzuckte bei diesem Anblick eine freudige Erregung, denn die verlorenen Brüder hatten nun endlich wieder zueinandergefunden. Die drei Geister (Hippodora hatte in der Kraftlinie noch einen zweiten dieser windigen Burschen eingeatmet) begannen sofort einen furiosen Wirbeltanz und vereinigten sich zu einer einzigen strahlend schönen Gestalt, die nach wie vor weitestgehend Ahuatl glich. Ahuatls Stimme klang machtvoll und freundlich zugleich, als sich die schimmernde Lichtgestalt in Richtung der Abenteurer verneigte:

“Wir müssen euch danken, Sterbliche. Endlich ist wieder zusammengefügt, was getrennt werden musste. Unser Dank wird euch begleiten, doch seid ihr in großer Gefahr: Ihr befindet euch im Reich einer Macht, gegen die die Kräfte dieser Welt wehrlos sind. Dies ist ein Reich des Camasotz. Wenn ihr eure Aufgabe erfüllen und dieses Reich jemals wieder verlassen möchtet, so müsst ihr ins Herz dieses Landes vorstoßen, nach Cochabraxtl, die auch die Grüne Stadt genannt wird, und beim Herrn der Zeit vorsprechen. Der ist streng und grausam, aber auch mild und freundlich - an ihm versagen eure und unsere Maßstäbe. Seid standhaft, und er wird einen gerechten Handel mit euch abschließen. Wir werden euch nun verlassen - unsere Präsenz in ihrer augenblicklichen Form muss uns unsere Erinnerungen zurückgeben, und dazu benötigen wir Zeit. Außerdem ist sie zuviel für die Augen Sterblicher. Wir werden euch jedoch sicher geleiten.”

Als die Freunde den riesigen Talkessel erreichten, wurde es schlagartig Nacht.

Am nächsten „Morgen“ kamen die beiden Moraviseda verwirrt zu den Abenteuern – ihr dritter Teil war plötzlich verschwunden! Der kam dann ein wenig später hinzu, und wieder begannen sich die drei Windteile zu vereinen. Den Freunden wurde klar, dass hier eine Zeitschleife aktiv war – und ewig grüßte das Murmeltier!

Sie beeilten sich, ins Zentrum des Urwalds zu kommen, einer kreisrunden Stadt, die um einen Kegel angeordnet war, von dem eine graue Windhose in den Himmel stieg. Hier gab es viel Huatlani, die sich offensichtlich jeden „Morgen“ kurz nach dem Aufstehen an den folgenden Ablauf der Ereignisse „erinnern“ konnten; sie schöpften angesichts der Neuankömmlinge neue Hoffnung. Die Huatlani erzählten den Abenteuern, dass sie hier vom Herrn der Zeit gefangen genommen wurden, der sie als Studienobjekte oder zum schieren Zeitvertreib

festhielt! Jeder hier war dazu verdammt, den immer gleichen Tag seines Lebens neu zu erleben. Alle, die sich in Cochabraxtl aufhielten, waren hier am siebenten Tag des großen Duells der Seemeister gewesen, als Nothunaxacan den Malxorex abgewehrt hatte, der die Herren der Sieben beschworen hatte. Wahrscheinlich waren diese beiden dafür verantwortlich, dass alle hier gelandet waren. Nothunaxacan und Malxorex bekriegten sich jeden Tag aufs Neue. Ihre Wut aufeinander musste so groß sein, dass sie nicht imstande waren, einzusehen, dass keiner von beiden jemals würde siegen können. Im Zentrum Cochabraxtls standen der schon seit dem ersten Duelltag in Trümmern liegende Palast des Königs sowie die Rundpyramide des Windgottes Ahuatl. Dort hielt sich auch der Herrscher dieses merkwürdigen Reiches auf: "Ihr werdet ihn schon erkennen, wenn ihr ihn seht."

Der Herr der Zeit

Während die Abenteurer noch die beiden Kontrahenten im Zentrum des Infernos betrachteten, näherte sich aus den Schatten der Gebäude eine Gestalt in prächtigem Federumhang und mit einer imposanten Federkrone auf dem Kopf: Cochabracan, der letzte König Nahuatlans, der ebenfalls in der Enklave gefangen war. Er musste Tag für Tag aufs Neue erleben, wie Nahuatlan, sein Nahuatlan, unterging, und er war außerstande, etwas dagegen zu unternehmen. Nicht, dass er es nicht schon versucht hätte. Er hatte die ersten 200 Jahre mit Versuchen zugebracht, das Duell der Seemeister auf irgendeine Weise zu beenden, immer vergeblich. Sei es, dass er sich zwischen sie geworfen hatte und dabei von den entfesselten magischen Gewalten getötet worden war, sei es, dass er versucht hatte, auf sie einzuwirken und dabei entweder ignoriert worden war oder ebenfalls den Tod gefunden hatte. Nichts von alledem hatte geholfen.

Der König berichtete den Freunden Folgendes:

"Als der Aufstand der verfluchten Camasotz-Gläubigen losbrach, wurden wir davon mitten in den Eröffnungsfeierlichkeiten unserer neuen Hauptstadt überrascht. Nothunaxacan - mein treuer Freund", dabei deutet er auf den weißgekleideten Mann, "vermutete sofort, dass dahinter sein alter Feind Malxorex steckte, ebenso ein ‚Seemeister‘ wie er selbst. Obwohl die Valianer unserem Reich immer nur Unglück gebracht hatten, war ich überzeugt, Nothunaxacan sei anders und dazu bestimmt, das Unrecht, das sein Volk dem meinen angetan hatte, wiedergutzumachen. Als dann plötzlich Malxorex mitten auf dem Platz auftauchte, meinen Palast zerstörte und danach auch mich töten wollte, konnte Nothunaxacan gerade noch eingreifen, um mein Leben zu retten. Ich wollte mittlerweile, das wäre nicht nötig gewesen. Hätte er mich sterben lassen, dann wäre vielleicht vieles anders gekommen." Er seufzt und fährt fort: "Er stieß mich aus der Gefahrenzone, stellte sich seinem dunklen Feind, und ihrer beider Zauberkräfte prallten aufeinander. Es war entsetzlich. Häuser stürzten ein, Menschen starben im feurigen Inferno, das die beiden auslösten, und es waren doch nur zwei von ihnen. Keiner der beiden vermochte, die Oberhand über den anderen zu erringen, doch sie gaben nicht auf und lieferten sich ein magisches Duell, das nie hätte beginnen dürfen. Ich weiß nicht, woher sie die Energie dazu nahmen, vielleicht aus ihrem tiefverwurzelten Hass aufeinander. Ihr Duell dauerte viele Tage lang, ohne dass einer von ihnen auch nur einen Fußbreit zurückwich. Nichts und niemand konnte sich ihnen weiter als bis auf eine Handbreit nähern. Sie rissen Himmel und Erde auf und schickten einander Wesen aus Licht und aus Finsternis entgegen, sie griffen sogar in die magischen Kraftlinien, um den anderen zu bezwingen. Und dann kam er." Cochabracan blickt zur Rundpyramide des Ahuatl. Dann schweift sein Blick zur Spitze dieser Pyramide, von der die dunkle Windhose aufsteigt, die schon von weitem zu sehen war, "und er."

Die Freunde wollten gerade einige Fragen stellen, da stand, wie aus dem Nichts gezaubert, eine bizarre Gestalt vor den ihnen: menschenähnlich, nackt, geschlechtslos, mit glatter, silbriger, von schwarzen Schlieren durchzogener Haut und einem ovalen, langgezogenen Schädel, der bis auf die Obsidianaugen und den kleinen, von Reißzähnen besetzten Mund keinerlei erkennbare Strukturen besaß: der Herr der Zeit.

Zu ihrer großen Überraschung war dieses Wesen gar nicht so böse, wie sie es erwartet hatten. Im Gegenteil – der Herr der Zeit schien sich zu amüsieren, dass tatsächlich jemand seine Abgrenzung überwunden hatte und zu ihm vorgedrungen war – er schien diese Abwechslung tatsächlich zu genießen. Und einem Geschäft war der Herr der Zeit nicht abgeneigt. Die Freunde forderten:

- ihre eigene Freilassung
- das Aufheben des bleibenden Schadens, den der Hauch des Lebens verursacht hatte
- die Freilassung Ahuatls
- die erneute Errichtung des Sonnensteins

Der Herr der Zeit stellte den letzten Wunsch zurück, weil er sich mit diesem Thema erst selbst befassen musste. Für die ersten drei Wünsche forderte er das Sa von ein oder mehreren Vucubfürsten. Nun, damit waren die Abenteurer gern einverstanden – und der Herr der Zeit nutzte mit ihrem Einverständnis ihre „Zeitspuren“, um bis nach Geltin zurückzureisen – und dort ihre Widersacher im Kampf vor dem Fürstenpalast zu töten! Jetzt verstanden die Freunde endlich, warum sie die mächtigen Gegner so schnell überwunden hatten!

Nach seiner Rückkehr von diesem kleinen Ausflug in die Zeit hatte der Herr der Zeit offensichtlich Appetit an dieser Sache bekommen. Diese Sonnenstein-Sache interessierte ihn nun stärker, und er sah sich diesbezüglich sogar in der Vergangenheit um. Dummerweise konnte er nicht den genauen Zeitpunkt des plötzlichen Verschwindens des Duplikats feststellen, weil sich die Zeitlinien ausgerechnet in der Nähe des Sonnensteins verzerrten. Hier war die Hilfe der Abenteurer erforderlich – dann könnte der Herr der Zeit den Sonnenstein in seine Enklave schaffen. Für diese Hilfe forderte er die Sa-Kugel Mitzquitotls – von ihr hatte der Herr der Zeit bei seinem Ausflug nach Geltin erfahren. Wörtlich sagte der Herr der Zeit: “Wenn ihr es schafft, den Sonnenstein aus der Vergangenheit herbeizubringen, öffne ich euch ein Gegenwartsportal zur Spitze der Sonnenpyramide im Herzen Nahuapans, und ihr dürft dadurch mit dem Sonnenstein die Enklave verlassen. Ich werde euch nicht aufhalten.”

Die Abenteurer waren damit einverstanden. Der Herr der Zeit errichtete also in Nahuapan direkt neben dem Damm ein sogenanntes „Rückreiseportal“, und die einfache Aufgabe der Freunde bestand darin, in die Vergangenheit zu reisen und die riesige Scheibe des Sonnensteins im richtigen Moment in dieses Portal zu rollen. In die Vergangenheit konnten die Abenteurer dank der Hilfe des Herrn der Zeit nicht körperlich, sondern nur in Form ihrer Seelen reisen. Sie würden aber Gastkörper übernehmen können – und die Gefährten planteten, einen der Aufseher des Steintransports sowie sechs Sklaven zu übernehmen, die mit der Aufgabe des Wechsels der Transportrollen betraut wären.

Die Geister der Vergangenheit

Der Herr der Zeit schneidet mit seinen Fingern ein Loch in die Luft, dessen Inneres sich sofort schwarz färbt. Darin zeichnet sich wie in weiter Ferne ein Gebirgshang ab, an dem eine kleine Hütte klebt. Ein sonderbarer Sog scheint davon auszugehen und zieht euch an. Als ihr das Loch erreicht, durchrast euch ein plötzlicher, ungeheurer Schmerz, als würde das Innerste aus euch herausgerissen - und so ist es auch. Irgendwie spürt ihr, dass eure Körper zu Boden sinken, während eure Seelen durch das Loch gesogen werden. Es ist beinahe, als ob ihr die Geister der anderen sehen und spüren könntet, während ihr durch die Schwärze gleitet. Und dann geschieht etwas noch Unfassbareres: Aus dem geisterhaften Armreif von Calyna löst sich ein Nebel, der sich zu einem riesigen, geisterhaften, goldschimmernden Adler formt. In euch hallt eine majestätische Stimme wieder: “Endlich ist es soweit. Die Geister der Vergangenheit sind erschienen. Wisset, dass ich der Sonnenadler bin. Meine Aufgabe ist es, euren Seelen die nötige Kraft zu leihen, um den Sonnenstein bewegen zu können. Habt keine Angst, ich werde euch in mich aufnehmen, so dass ihr eure gemeinsame Stärke nutzen könnt.” Der riesige

Adlergeist scheint euch zu umfließen, und ihr spürt, wie sich eure Geister in einem rasenden Wirbel miteinander verschlingen und eine gemeinsame, kraftvolle Seele bilden. Dann habt ihr das andere Ende des Portals erreicht.

Die Freunde wurden also zu einem gemeinsamen Seelenadler. Ihre erste (völlig alberne) Probe erlebten sie gleich im Kampf gegen zwei Killerkaninchen [Binkizaka], die den Schöpfer der beiden Sonnensteine, den Bildhauer „Zwölf Opfermesser“ angriffen. Mit einem gezielten Felsbrocken-Abwurf erledigten sie die blutrünstigen Hoppelviecher und unterhielten sich darauf mit dem schwer erschütterten Bildhauer, dem sie klar machten, dass „aller guten Dinge drei sind“ – er sollte halt einen dritten Sonnenstein anfertigen, vorsichtshalber, falls dem einen oder anderen Stein unterwegs etwas zustoßen sollte.

[Genau das wollte Zwölf Opfermesser aber nicht machen – ihm reichte die Plackerei. Er ging zwar pflichtgemäß zum Steinbruch, doch dort flog er wie ein Adler von der höchsten Stelle bei Sonnenaufgang hinab in den Tod, nachdem er den Spruch „alle guten Dinge gibt es in dreifacher Ausfertigung, aber man kann es auch übertreiben“ verbreitet hatte.]

Während des Steintransports hatten die Freunde kein Problem, einen der Aufseher zu übernehmen, der einen souveränen und nicht allzu brutalen Eindruck machte. Dank der Stärke des Sonnenadlers war es auch kein Problem, den Stein in das Portal zu schubsen (und zwar direkt neben den vom Sonnenadler selbst angehackten Mittelpfeiler) und selbst hinterherzuspringen.

Finale in der Enklave

Zurück in der Enklave, erwartete die Freunde eine neue Überraschung. Der Herr der Zeit stellt ihnen grinsend zwei neue Gäste vor: Lugalbanus und Cipocatl! Beiden war das Grinsen vergangen, denn der Herr der Zeit dachte gar nicht daran, diese interessanten Besucher wieder laufen zu lassen. Er war sehr zufrieden mit dem bisherigen Verlauf. Jetzt wurde es aber wirklich Zeit für die versprochene Sa-Kugel, übrigens die erste überhaupt, die es je gegeben hatte!

Ihr breitet das blaue Tuch auf dem Boden aus und sprecht Myxxels Namen. Daraufhin scheint ein milchigweißes Licht aus dem sechseckigen Torsymbol. Beinahe eine Minute lang geschieht nichts. Dann taucht Myxxel auf - mit dem Rücken zuerst. Schimpfend und fluchend zieht er die Sa-Sphäre mit Mizquitotl hinter sich her: Er hat sie offenbar in ein Netz verpackt. Stolpernd taumelt er schließlich aus dem Tor, die Sphäre dicht hinter sich. Kaum haben die beiden das Tor passiert, fällt die Lichtsäule wieder in sich zusammen. „Nun, da wäret ihr also“, spricht er, als er euch erkennt, und greift hastig nach seinem Hut. „Und der silberglänzende Herr hier - euer Helfer, wie ich vermute?“

Nun, das war natürlich geringfügig anders. Sobald die Abenteurer Myxxel alles erzählt hatten, überzog ein Grinsen sein Gesicht. So einfach war das also alles! Was wollte dieser Herr also für diese wundervolle Kugel leisten? Die Freunde dachten noch einmal genau nach und forderten nun auch die Freilassung Cipocatls, Cochabracans und Nothunaxacans – und der Herr der Zeit war tatsächlich sofort damit einverstanden.

Der Herr der Zeit beugt sich leicht nach vorn und berührt die blauschimmernde Sphäre, die in sich zusammenfällt und eine goldglänzende Lichtkugel freilegt, die eigentliche Sa-Sphäre. Grell leuchtet sie unter der Berührung auf, Donner rollt über das Land, und ein kalter Wind fegt über den Zentralplatz der Grünen Stadt. Ein Regen von Gold steigt aus der Kugel auf und fällt wieder herab, wird aufgesogen vom Silber des Herrn der Zeit. Die Erde selbst erzittert, und dann ist es vorüber. Auf dem Boden hockt die nahezu unbekleidete Gestalt eines

jungen Huatlani, dessen Augen jedoch sehr alt blicken: "Ich weiß, wer ich bin. Ich danke euch." Er erhebt sich schwankend und sucht nach einer Stütze. "Ich bin Mizquitotl. Camasotz hat Wort gehalten."

Lugalbanus war stinksauer, dass ihn die Abenteurer als Gefangenen des Herrn der Zeit zurücklassen wollten. Gerade als Calyna, die plötzlich die Kräfte der Schwarzen Drachin in sich spürte, den Sonnenstein Richtung Portal bugsieren wollte, griff er sie mit seinen Zauberringen an und schoss zwei Dämonenfeuergeschosse ab. Zum Glück traf sie nur eines der mächtigen Teile – und sie überlebte diesen Anschlag. Der Herr der Zeit war von dieser Missachtung seiner Autorität überhaupt nicht begeistert und tötete Lugalbanus – gemeinerweise in einer Zeitschleife, um seine Qualen ins Unendliche zu erstrecken.

Finale in Nahuapan

Zusammen mit den Befreiten fanden sich die Gefährten plötzlich auf dem Gipfel der Sonnenpyramide Nahuapans wieder. Die Galeere des Seemeisters Alchessamiore (alias Nothunaxacan), Candranor, tauchte durch ein eigenes Gegenwartsportal schwebend über dem großen Platz Nahuapans auf, bereit, ihn und all seine Begleiter an Bord zu nehmen.

Eine fassungslose Menschenmenge bestaunte die Ankömmlinge. Einige geistesgegenwärtige Priester riefen allerdings ihre Wachen herbei. Calyna war klar, dass der Sonnenstein noch zu seinem rechtmäßigen Platz gebracht werden musste. Ehe die Waffenträger auf die Gruppe schießen konnten, entlud sich aus ihrem Armreif der goldene Sonnenadler und schwebte über ihren Köpfen. Dieses heilige Zeichen von Nahuahauquih war den Huatlani selbstverständlich Befehl, und niemand hielt die Abenteurer auf, während sie den Sonnenstein an seinen Platz zurück brachten.

Jetzt hätte alles so schön sein können - da musste ausgerechnet Cochabracan einen fatalen Fehler machen. Er kletterte auf den Sonnenstein, breitete seine Arme aus und verkündete: "So freue dich denn, stolzes Nahuatlan. Dein König ist zurückgekehrt!" Da hatte sich der Gute aber gewaltig geirrt – statt der Sonne herrschte mittlerweile der Mond in Nahuatlan – und ein größeres Sakrileg war kaum vorstellbar!

Selbst Cochabracan zeigt sich erschüttert. Jetzt gab es nur eins – schnellste Flucht! Dank Myxxels Schutzzaubern erreichten alle die Candranor und verließen in Windeseile den feindseligen Ort. Das Schiff brachte sie alle sicher zurück nach Geltin. Klein-Mizzi entband die Freunde von ihrem *Geas*; auf ihn wartete strenger Zauberunterricht durch „Onkel Myxxel“ in Geltin. Ahuatl schenkte Murad einen göttlichen Bonus auf seinen Windzauber. Und Hippodora erhielt von ihm die Windmeisterschaft. Dann verschwand er.

Wieder in Geltin

Der Fürst war begeistert – wenn es nur das übliche Vampir-Risiko in Moravod war, nun ja, da würden die Flammenaugen schon aufpassen können.

Die Freunde (auch Ilmor Vasaron war wieder in Geltin, nachdem er einen weiteren Ausflug nach Drachenfels unternommen hatte, um die Skelette der Xan-Krieger in geweihter Erde zu bestatten, wie er es versprochen hatte) erhielten als Dank eine „Grafschaft“ an der südlichen Grenze Moravods zugewiesen.

Arkadjol erkundigte sich nach dem Wohlergehen seines Freundes, OhMeiShe. Er war ja weit weg gewesen, nicht wahr? Und so schweigsam kannte er den KanThai gar nicht! Er selbst

konnte berichten, dass vor einiger Zeit das Licht in neuer Kraft erstrahlt wäre, ganz so, als ob ein Schatten verschwunden wäre, den man vorher gar nicht bemerkt hätte. Seltsam, oder? Warum schmunzelte sein Seelenbruder so seltsam?