E.32 Die Goldene Weide

Carsten Grebe – DDD 32/33 – DDD-Verlag, 2019

Copyright © 2023 by Harald Popp.

Auftakt in Slamohrad

Beim Frühstück der Zwerge im *Güldenstern* (am 13. Tag des Nixenmonds 2408) gesellte sich Bestija dazu, die Nachzüglerin. Wenig später kam ein Bote der Magiergilde und bat „Geuzeleide und ihr Team“, möglichst bald zum Gildenhaus zu kommen, weil die Wahrsagerin Asja Rasputitsch die Zwerge zu sprechen wünschte.

Die Zwerge spendierten dem jungen Mann ein teures Wässerchen und horchten ihn zunächst über die Dame aus. Asja war Mitte 60, arbeitete schon seit Jahrzehnten in der Gilde und galt als Expertin für eine Befragung der Toten, deren Geist oft genug noch lange in der diesseitigen Welt weilte und bei richtig organisierten Ritualen durch die Körper der Lebenden Hinweise zu seiner Erlösung oder zur Erfüllung unerledigter Aufgaben gab. Da Asja großen Wert auf zufriedene (und vermögende) Kunden legte, brauchte sie vor einer Befragung stets mehrere Monate Vorlauf für ihre Recherchen. Vermutlich war sie schon auf Jahre hinaus gebucht.

Asja (geschminkt, gepudert, parfümiert, geschmückt, adrett gekleidet) empfing die Zwerge im Salon der Gilde). Sie erzählte, dass ihr ein Geselle des Glasbläsers Bruntsi Plauski von ihnen erzählt hatte. Sie hatten wohl vergeblich einen legendären Schatz in der Nähe von Slamohrad gesucht, richtig? Sie hatten also Zeit und Gold verloren, aber vielleicht hätten sie ja Interesse an einer weiteren Schatzsuche, auch wenn sie einen weiten Weg bis ans östliche Ende Moravods bedeuten würde?

Es geht um Folgendes. Ich interessiere mich für ein magisches Horn, das aus dem Horn eines Yaks gefertigt und vermutlich so groß wie ein waelisches Methorn ist. Dieses Horn ist mit runenverzierten Goldbändern fest umwickelt – und so soll das auch bleiben, wenn man seine Wirkung nicht zerstören will. Die Wirkung soll aber die sein: Bläst man in das Mundstück hinein, wird ein Sphärenklang erzeugt, der die Grenzen zur Anderswelt durchlässig macht und alle Wesen in 9m Umkreis zusammen mit dem Bläser dorthin versetzt. Umgekehrt wird es vermutlich genauso funktionieren, aber das weiß ich nicht. Ein Ausflug in die Anderswelt ist freilich für Unerfahrene ohne ortskundigen Führer nicht empfehlenswert, weil dort andere Gesetze gelten und man sich leicht so sehr in die Irre begeben kann, dass man nie wieder zurückfindet. Solche Dinge werden deshalb am besten in der Obhut von Gildenhäusern aufbewahrt und wenn überhaupt, dann nur unter strengen Vorsichtsmaßnahmen aktiviert.

Meine Recherchen haben mir gute Anhaltspunkte geliefert, wo sich das güldene Yak-Horn höchstwahrscheinlich befinden wird – auf einem Berg in der tegarischen Steppe östlich von Moravod. Ja, ich weiß, das ist nicht „hier um die Ecke“. Aber ihr seid außergewöhnliche Karzelni, die durchaus geübte Reiter sind, richtig? Dann solltet ihr die 1000 km bis zu dem Berg in etwa 20 Tagesritten schaffen. Rechnen wir mal mit 10 Tagen Suche am Berg, dann sprechen wir von einem Ausflug, der insgesamt 50 Tage dauert. Ich würde jedem von euch vorab 250 GS zahlen, damit ihr die Kosten eurer Reise mehr als begleichen könnt. Wenn ihr mit leeren Händen zurückkommt, aber brauchbare Neuigkeiten über das Horn berichten könnt, zahle ich euch dieselbe Summe erneut. Bringt ihr mir sogar das gesuchte unbeschädigte Horn, verdreifache ich diesen Betrag. Na, seid ihr interessiert?

Ja, die Zwerge waren interessiert.

Ihr wart noch nie zuvor in Slamohrad, richtig? Dann habt ihr vermutlich nie etwas von Kristor Belisardon gehört, einem Bürger dieser Stadt, der sehr gern und sehr oft von sich behauptet hatte, der größte Magier Moravods, wenn nicht sogar der ganzen Welt, zu sein. Er ist uns allen damit sehr auf die Nerven gegangen, aber fairerweise muss ich zugeben, dass ich weit und breit niemanden kenne oder gekannt habe, der derart souverän die Kräfte der Großen Magie beherrscht hätte wie er.

2402 hatte Kristor aus lauter Langweile beschlossen, eine wahrlich große Heldentat zu vollbringen. Tatsächlich hat er dann einen uralten Drachen getötet, Ramotar, die Gewitterschwinge, den die Tegaren lange Jahrhunderte als „Schrecken der Ebene“ gefürchtet hatten, und der seinen Hort auf dem Donnerberg errichtet hatte. Wie der Magier das gemacht hat, wollt ihr wissen? Nun ja, Kristor hat sich „ganz einfach“ zum Donnerberg versetzt, hat sich „ganz einfach“ von dem Drachen verschlingen lassen, und hat ihn dann „ganz einfach“ von innen heraus mit seinen Zaubern vernichtet. Nachdem Kristor anschließend die Bürger Slamohrads mit dem Bericht seiner glorreichen Tat (in glorreicher Ferne und insofern von eher geringem städtischen Interesse) wieder einmal schwer genervt hat, hat er sich in sein unzugängliches schwarzes Puddinghaus zurückgezogen, das später zusammen mit ihm spurlos verschwunden ist.

Warum erzähle ich euch das? Weil es um Ramotar geht. Der Drache war zu Lebzeiten von den tegarischen Stämmen als „Großer Drachengeist“ verehrt worden, als Fürst über die Bewohner der Ebene und der Lüfte. Damit er sie verschont, haben die Stämme der Nachbarschaft dem Drachen hin und wieder Opfergaben gebracht, aber keine Jungfrauen oder Gold, wie das die Märchen oft behaupten, sondern magische Dinge, die sie bei ihren Raubzügen erbeutet haben. Ramotar galt als Sammler und Hüter solcher Dinge – ihn interessierten auf seine alten Tage nämlich keine Wertsachen mehr, sondern nur noch arkane Antiquitäten aller Art.

Ich habe Grund zu der Annahme, dass das güldene Yakhorn schon seit langer Zeit, vermutlich seit 200 Jahren, in Ramotars Hort liegt – und ich hoffe, dass es sich noch immer irgendwo dort befindet. Ein Vögelchen hat mir das jedenfalls gezwitschert, und es irrt sich eigentlich nie. Leider kann es mir nichts Genaueres erzählen, so ist das eben. Seit dem Tod des Drachen sind freilich 6 Jahre vergangen,

und es kann natürlich sein, dass sich schon andere Schatzsucher über den Hort des Drachen hergemacht haben. Aber dann haben sie das Horn vielleicht übersehen, wer weiß? Nun ja, ich hoffe, dass man dort wenigstens eine Spur finden kann, die vielleicht zu diesem Horn führen wird.

Der Weg zum Donnerberg führt euch erst mal 500 km (10 Tagesritte) südöstlich durch die moravischen Wälder. Danach geht es weitere 500 km (10 Tagesritte) durch das Land der Keschigten. Dabei solltet ihr am dritten Tag in der tegarischen Steppe den Atschinkan queren. Später folgt ihr dann dem Lauf des Kleinen Atschinkans nordöstlich zu seinem Quellgebiet am Fuß der Geisterhügel, deren südlichste Erhebung der Donnerberg ist, der sich 700m über der Steppe erhebt. Viel Glück!

Unterwegs zum Donnerberg (moravische Etappe)

Die Zwerge ritten am 14. Nixe in Slamohrad los – ohne Erdraute, die sich den Knöchel verstaucht hatte und lieber ihre Ausbildung in der Stadt fortsetzen wollte.

Unterwegs fanden die Zwerge immer Wehrgehöfte oder kleine Waldsiedlungen zum Übernachten und für Verpflegung (3 GS pro Tag).

Am 16. Nixe trafen die Zwerge eine Zwergin, die am Wegesrand Pilze und Kräuter sammelte. Maolin sah, dass in ihrem Korb auch allerlei ungenießbare Pilze waren. Große Kenntnisse schien diese Zwergin ja nicht zu haben. Sie stellte sich als „momentane Kräutersammlerin“ Sajana Reusenlegerin vor, ledig, 880 – äh – 88 Jahre. Sie hatte stramme Waden und einen üppigen Busen, aber das machte auf die männlichen Jungzwerge keinen Eindruck, die sich für solche Dinge überhaupt nicht interessierten. Dennoch versuchte Sajana ihr Glück und bat um Hilfe: sie war nämlich Fischverkäuferin, aber ihr kleiner Stand (ein Stück weiter am Straßenrand) musste leer bleiben, solange sie die Netze ihrer Reuse nicht flicken konnte, die ein fetter böser Fisch zerrissen hatte.

Den Zwergen war diese Frau unheimlich, mit der irgendetwas überhaupt nicht stimmte. Sie lehnten es ab, sie zu „ihrem“ Waldteich zu begleiten, und stiegen wieder auf ihre Pferde. Die fremde Zwergin – in Wahrheit eine Rusalka, ein bösartiger moravischer Naturgeist – kehrte ihnen den Rücken. An ihrem Stand lagen plötzlich fünf mit Silberdraht gesäumte große vierblättrige Kleeblätter, die aus Seerosenblättern angefertigt waren; die Zwerge nahmen sie mit.

500m weiter versperrten zwei belebte Dornbüsche (natürlich im Auftrag der Rusalka) den Zwergen die Straße durch den Wald, und zwei weitere Dornenbüsche kamen mit wehenden Ranken hinter ihnen her. Maolin versperrte den Verfolgern mit einer *Dschungelwand* den Weg. Danach zerfetzten sie die beiden Frontalgegner mit Waffen und Fernzaubern, ehe sie ihren Ritt fortsetzten.

Am 22. Nixe holte die junge Kentaurin Malia die Zwerge ein. Sie galoppierte auf sie zu, stellte sich auf die Hinterbeine und tänzelte, während sie ihren Speer schwang, und fragt dann (auf Moravisch) die Kleinen, ob sie wohl auch wie sie ohne ihre Eltern allein im Wald unterwegs waren. Die Zweibeiner waren die ersten „Menschen“, die Malia erblickte. Toll, dass sie endlich mal ohne Erwachsene spielen durften, nicht wahr? Sie lud die Zwerge ein, mit ihr um die Wette zu laufen; natürlich dürften sie dabei auf ihren Pferden sitzen bleiben. Der Verlierer müsste dem Sieger was Schönes schenken. Interessiert? Sie hätte ein goldenes Kopfhaar zu bieten, das sie dem Sieger ins Haar flechten würde, damit er einmal die Gunst des Schicksals genießen konnte, wenn er es für nötig befand. Damir gewann tatsächlich ein Haar, weil Malia über zwei Wurzeln stolperte. Gegen Gortroch und Geuzeleide passierte ihr das nicht mehr, und sie bekam zwei Goldringe. Danach war die Kentaurin erschöpft, aber zufrieden, und trabte fröhlich heim zu ihren Eltern.

Unterwegs zum Donnerberg (tegarische Etappe)

Am 24. Nixe verbrachten die Zwerge ihre erste Nacht in der tegarischen Steppe als Gäste in einem Lager der Keschigten. Die Tegaren vermieden normalerweise Ärger mit dem Volk der Zwerge, dessen Angehörige ab und zu die Steppe durchquerten, um im Erlikulgebirge irgendwelche Stätten ihrer Vorfahren aufzusuchen oder Verwandte zu besuchen. Abends erzählten die Zwerge ihren Gastgebern von ihrem Abenteuer, das sie bei der Wiederbeschaffung des Stabs einer Riesin erlebt hatten, und der im Lager anwesende Schamane revanchierte sich auf Wunsch der Zwerge mit Erzählungen über die *Gewitterschwinge*.

Geschichte über Leben und Tod der Gewitterschwinge

Dieser Drache, der sich selbst Ramotar nannte, hatte vor 400 Jahren den flachen Gipfel des Donnerbergs als neuen Hort erkoren, ausgerechnet den Ort also, der für die tegarischen Schamanen schon immer ein heiliger Platz gewesen war, den sie die *Goldene Weide* genannt und an dem sie die Kräfte der Natur verehrt und wichtige Visionen empfangen hatten. Zu den Bräuchen der Stämme hatte es lange Zeit gehört, persönliche Wertsachen wichtiger Toten auf dem Gipfel in einem

großen runden Zelt aufzubewahren, damit die Weideschamanen sie als Wegweiser nutzen konnten, um sich zum Wohl der Nachfahren von den Erinnerungen an die Verstorbenen leiten zu lassen.

Ramotar hatte die Weideschamanen vom Berg vertrieben und die Wertsachen der Toten zu den Schätzen seines Horts hinzugefügt. Nachdem er eine beträchtliche Zahl tegarischer Angreifer (tapfer, aber töricht) in Asche verwandelt hatte, brachten auf Befehl des AltanKhan die mächtigsten Schamanen der Tegaren dem Drachen Opfergaben auf den Donnerberg. Dabei stellte sich heraus, dass Ramotar weder Gold noch Sklaven haben wollte, sondern sich nur für magische Artefakte und deren Geschichten interessierte. Von nun an schenkten die Schamanen dem Drachen alljährlich am Tag der Sonnenwende (14. Schlange) drei (eher unbrauchbare) magische Artefakte – und erzählten ihm ausführlich ihre Geschichte. Dabei wurden in den ersten Jahren einige schlechte Erzähler nach schwachen Antworten auf listige Fragen in Asche verwandelt. Später erlaubten sich die Tegaren solche Fehler nicht mehr.

Daraufhin ließ Ramotar die Völker der Steppe in Ruhe und unternahm seine Beuteflüge nur noch so, dass dabei keine Menschen mehr geröstet wurden. Zum Bedauern aller AltanKhane war der Drache aber nicht bereit, ihnen beim Kampf gegen die Feinde der Tegaren beizustehen.

2402 ging Ramotar eines Nachts auf dem Gipfel des Donnerbergs in Flammen auf. Die Gewitterschwinge war in das Reich ihrer Ahnen heimgekehrt.

Das kleine Schamanendorf am Fuß des Bergs (dort hatten kundige Seher den Drachengeist – gegen passende Opfer – um hilfreiche Visionen für ihre Bittsteller angefleht) leerte sich, und heute lebte dort nur noch ein Schamane namens Hulagu, der auf ausdrücklichen Befehl des AltanKhan von den Schwarzen Lamas (den Priestern der Dunklen Dreiheit) geduldet wurde, weil er das Gedenken an diesen bedeutsamen Ort bewahren und Schatzräuber davon abhalten sollte, sinnlos diesen Platz durch Grabarbeiten zu schänden. Sofern Teile des Drachenhorts kein Raub der Flammen geworden waren, hatten die Schwarzen Lamas diese bestimmt längst sichergestellt.

Der Schamane ergänzte, dass die drei tegarischen Stämme dieser Region (Manguren, Taluwanen, Keschigten) ihre Tradition beibehalten hatten, am Fuß des Donnerbergs, bei der Quelle des Kleinen Atschinkan, mit Hilfe der Schwarzen Lamas bedeutsame Tote zu bestatten, ohne sich gegenseitig zu bekämpfen. Normalerweise wurde das Gebiet der Kurgane (Grabhügel) aber gemieden, weil dort nachts die Geister und Untoten umherziehen konnten, um Totenwache zu halten. Obwohl es die Schwarzen Lamas nicht gern sahen, dass die Tegaren hin und wieder Hulagu besuchten, damit er für sie die Totemgeister der Steppe um Rat fragen würde, geschah dies dennoch, weil die Ratschläge des Schamanen oft mehr praktischen Nutzen enthielten als die meistens unerhört bleibenden Gebete und Opfer an die Dunkle Dreiheit. Hulagu wohnte in dem alten Schamanendorf am Fuß des Donnerbergs, westlich der Quelle. Hier begann auch der Aufstieg auf den Gipfel.

Geuzeleide hatte in dieser Nacht einen Traum.

<Eine Zwergenstimme spricht.>

Aufgemerkt, meine Dienerin! Diese drei Dunklen haben keinen Respekt verdient, klar? Außerdem wollen die nur das Blut der Lebenden, nicht die Wertsachen der Toten! Jammerschade, diese Verschwendung edlen Metalls – aber das ist nur meine Meinung, völlig klar, lang lebe der freie Wille und so. Ich hab natürlich was anderes zu tun und misch mich bestimmt nicht ein. Nach dem ganzen Getue letzthin bin ich bloß etwas neugierig gewesen, was gerade so läuft, und deshalb flüster ich dir ganz nebenbei mal zu, dass du keine ethische Scheu haben musst, wenn du aus mehr oder weniger gut verschlossenen Behältnissen (im weitesten Sinn) Dinge herausnimmst, um sie sinnvoller zu verwerten, als sie dort nur ungenutzt altern zu lassen – solange wir über Opfer an die Dunklen reden, versteht sich. So, das musste ich mal loswerden. Jetzt noch eine kleine Vision, und dann ist wieder Schluss.

<Du fliegst über eine Gras-Steppe. Im Hintergrund ragt ein steiler Berg in den Himmel, aus dessen Flanke ein Fluss strömt. In der Steppe am Fuß dieses Bergs erheben sich zahlreiche kleine und vereinzelt auch größere grasbewachsene Steinhaufen aus der Ebene. Alle sind nur ein oder zwei Meter hoch, und die meisten sind auch nur zwei Meter lang und breit. Du fliegst über einen auffallend großen ovalen Hügel (15m lang, 7,5m breit). Auf seiner Oberseite ist eine grasbewachsene Mulde. Du umkreist diesen Haufen einmal. Möglicherweise gähnt in der Mulde ein schmales Loch.>

Am Donnerberg (Ebene)

Am 4. Schlange erreichten die Zwerge den Donnerberg. Der wichtigste Quellstrom des Kleinen Atschinkan quoll dort aus der Südflanke des gerade im unteren Bereich sehr steilen Bergs. Im Westen hatte man hier eine Treppe in den Felsen geschlagen, die den Beginn des Gipfelpfads darstellte. Am Fuß der Treppe war bis vor wenigen Jahren eine kleine

Siedlung aus Zelten und Hütten gewesen, und man sah noch Holzstützen von Viehpferchen und Spuren von Feuerstellen (und Abfallgruben). Ein kleines Getreidefeld und ein paar fruchtbare Beete entlang des Flusses wirkten bestellt; es waren auch Fischernetze und kleine, künstlich angelegte Teiche zu sehen. Ein paar bewohnte Hütten standen unter großen schattigen Pistaziensträuchern. Hier wohnte Hulagu (60) mit seiner Frau und seinem Bruder und seiner Schwester mit deren Ehepartnern. Ihre Kinder und Enkel besuchten ihn ab und zu.

Hulagu erwartete die Zwerge bereits! Der Drachengeist hatte ihm schon verraten, dass ihn in diesem Sommer fünf Karzelni besuchen würden. Warum, das wusste der Schamane angeblich nicht. Hulagu meinte, dass der Drachengeist und die Gewitterschwinge auf einzigartige Weise miteinander verschmolzen wären, denn wenn er seit der Vernichtung Ramotars mit der Welt der Totemgeister Kontakt suchen würde, dann würde der Drachengeist mit der gleichen sarkastischen Ausdrucksweise zu ihm sprechen, die Gewitterschwinge zu Lebzeiten gebraucht hatte. Für Hulagu war die Existenz des Drachen jedenfalls noch nicht zu Ende.

Die Zwerge erzählten Hulagu von ihrer Suche nach dem güldenen Yak-Horn. Der Schamane bedauerte, dass er so ein Teil leider nicht in den Überresten des Horts gefunden hatte. Nachdem seine Kollegen und die Schwarzen Lamas abgezogen waren, hatte er am Gipfel regelmäßig Ausschau nach wertvollen Fundstücken gehalten, aber wenn jene es nicht mitgenommen hatten, dann war dieses Horn wohl bei der Vernichtung des Drachen zerstört worden. Hulagu bot den Zwergen an, sie am nächsten Vormittag zum Gipfel zu führen, damit sie dort selbst nach dem Horn suchen konnten.

Hulagu bezweifelte, dass irgendein moravischer Magier den Drachen „einfach so“ zerstört haben konnte, um mit seinen Fähigkeiten zu prahlen. Er vermutete, dass der Drache auf Anordnung des Geltiner Fürsten zerstört worden war, um den AltanKhan zu schwächen.

Der Schamane bewirtete die Zwerge und ihre Pferde und gab ihnen die Gästehütte, die wegen des bevorstehenden Jahresfestes bereits in Ordnung gebracht worden war.

Um Mitternacht trennten sich die Zwerge, die sich nicht auf ein gemeinsames Vorgehen einigen konnten. Damir wollte keinesfalls einen Ausflug ins nächtliche Gräberfeld unternehmen und blieb allein in der Hütte zurück.

Geuzeleide hatte schon im Licht der Abendsonne den ovalen Hügel erspäht, der für die Zwerge von der Hütte aus in etwa 10 Minuten zu Fuß erreichbar war. Dort gab es tatsächlich – in einem ehemaligen Kaninchenbau – ein Loch in der Decke eines Hügelgrabs!

Gortroch wurde am Seil ins Loch hinabgelassen. In 4m Tiefe war eine schmucklose Vorkammer, in deren Ecken vier mit Langschwertern und Schilden bewaffnete Dämonen (aus dem Gefolge der Todesgöttin Satara und des Kriegsgotts Tegalgirram) Wache hielten. Sie setzten sich beim Anblick des Zwergs sofort in Bewegung.

Maolin zog seinen Freund wieder hoch – und die Dämonen schwebten hinterher! Einer nach dem anderen kamen die Dämonen aus dem Loch heraus. Bald blieb für Geuzeleide keine Zeit mehr zum Zaubern, sie musste ihre Waffen zücken und kämpfen. Gortroch tat das sowieso schon. Während Maolin Abstand hielt, um *Donnerkeile* einzusetzen, lief Bestija angesichts der Bedrohungslage zurück zur Hütte, um Damir zu holen. Sie hatte die Lage völlig falsch eingeschätzt, denn für ihre drei Freunde würde jede Hilfe zu spät kommen, die erst in 20 Minuten (oder auch nur in der halben Zeit) eintreffen würde. Zum Glück kehrte sie bald wieder um, weil sie ihren Fehler bemerkt und die Hilferufe ihrer Gefährten gehört hatte. Die vier Dämonen waren harte Gegner für die vier Zwerge, und das Schicksal musste ihnen mehrfach seine Gunst erweisen, um diesen Kampf am Ende doch mit wenig Schrammen (mit Ausnahme der schwerer verletzten Geuzeleide) zu gewinnen.

Damir hockte unterdessen untätig in der Hütte. Er ärgerte sich dreifach. Erstens konnte er nicht schlafen, solange seine Gefährten vielleicht in Gefahr waren. Zweitens hatten ihn seine Gefährten überstimmt und diesen nächtlichen Ausflug ohne ihn unternommen, was seinen Stolz verletzt hatte. Drittens hatte sein magischer Teppich eine Bildstörung oder war ausgebrannt, denn er zeigte nur ein wirres Durcheinander von weißen, grauen und schwarzen Bildpunkten. Schließlich siegte die Neugier – und Damir lief jetzt doch seinen Gefährten ins Gräberfeld hinterher. Zum Glück gab es in dieser Nacht keine wandernden Untoten oder Geister!

Als Damir bei seinen Gefährten ankam, verband Geuzeleide gerade ihre Verletzungen, während sich die anderen drei Zwerge meditativ ausruhten. Die Leichen von vier Dämonen lagen neben dem Loch herum.

Zu fünft stiegen die Zwerge in die Vorkammer hinab und liefern durch einen engen kurzen Gang in die eigentliche Grabkammer. Hier lag vor jeder Seitenwand das Gerippe eines Pferdes, und in einem ausgehöhlten Baumstamm vor der Rückwand lag ein Skelett mit vergammelter dunkler Robe, die mit weißen Spinnen und rotmähnigen Löwen bestickt war. Verschiedene goldene Wertsachen und Juwelen hatten den Toten einst geschmückt, und man hatte ihm auch einen

magischen Bronzedolch und einen magischen Ogerhammer ins Grab gelegt. Letzterer trug den Dvarska-Namen *Schildbrecher* auf seinem Griff.

Natürlich war der hier bestattete Schwarze Lama unzufrieden, dass statt der geweissagten Gesandten des AltanKhan, die ihn mit einem Dunklen Elixier wieder ins Leben zurückholen würden, ein Trupp zwergischer Plünderer in seine vorübergehende Ruhestätte gekommen war. Er wollte ihnen als Gespenst schnell das Herz zu Eis erstarren lassen! Oder er wollte, falls das nicht funktionieren würde, sie zumindest so erschrecken, dass sie panisch durch die *Gespensterwand*[1] rennen würden, die er im engen Gang zur Vorkammer errichten konnte.

Kaum hatte Damir (als erster Zwerg) die Grabkammer betreten, entstand im Gang hinter ihm eine 1m dicke Wand aus bläulich-weißem Licht, genau dort, wo sich Maolin gerade befand. Der Magier hechtete schnell vorwärts und konnte sich an Gortrochs Rücken festhalten, um einen Sturz zu vermeiden – aber die Berührung mit der *Gespensterwand* konnte er nicht völlig vermeiden [und er verlor 6 LP]. Gortroch hielt sich wiederum an Damirs Rücken fest. Und Damir hielt die Stellung und sah zu, wie sich das Gespenst über dem Toten erhob.

Beim folgenden Kampf merkten die Zwerge, dass sie dem Gespenst mit ihren magischen Waffen nur dann etwas antun konnten, wenn es selbst versuchte, sie zu attackieren. Dabei fuhr es einfach durch ein Opfer hindurch und versuchte ihm das Herz zu Eis erstarren zu lassen. Die Herzen der Zwerge waren aber zu robust für so einen Angriff, und sie selbst waren zu abgebrüht, um sich von diesen Attacken in Panik versetzen zu lassen. Damir, Gortroch und Maolin waren bald immun, was das Gespenst sehr frustrierte – und auch Bestija, die freiwillig durch die *Gespensterwand* lief [und dabei 12 LP verlor] und sich mit einem guten Heiltrank wieder schnelle Genesung verschaffte, war bald darauf immun.

Geuzeleide hatte in der Vorkammer schon längst den Versuch begonnen, die Wand mit *Bannen von Zauberwerk* zu beseitigen. Die immunen Grabräuber warfen schon mal interessierte Blicke auf die Grabbeigaben. Kurz vor Ende der Zauberdauer erlosch die *Gespensterwand* von selbst, und erst jetzt bemerkte das Gespenst die Zwergin. Geuzeleide zauberte in aller Eile einen *Flammenkreis* auf sich und entkam damit der Attacke des Gespensts.

Frustriert (die dämonischen Wächter waren fort) zauberte das Gespenst eine weitere *Gespensterwand*, aber das hinderte die Zwerge natürlich nicht daran, die Grabkammer zu plündern. Maolin versuchte sogar mit *Hören der Geister*, ein vernünftiges Gespräch mit dem Schwarzen Lama zu führen, aber der war nicht in der Stimmung für Plaudereien und befahl dem Zwerg (auf holprigem Moravisch), sofort seine Wertsachen zurückzulegen, andernfalls er und seine Kumpane von den Horden der Dunklen Drei zerfetzt werden sollten. Aber das half dem Gespenst natürlich nichts.

Geuzeleide erneuerte ihren *Flammenkreis* und kletterte zurück ins Freie. Maolin gesellte sich hinzu. Die beiden anderen Zwerge blieben vorsichtshalber in Damirs Nähe, der das gesamte Grab intensiv nach verborgenen Mechanismen absuchte.

Schließlich liefen die Zwerge im Morgengrauen zurück zur Hütte des Schamanen. Unterwegs begannen Geuzeleides Wunden plötzlich stark zu bluten [sie verlor 6 LP], was wirklich ein ungewöhnliches Pech war.

Am Donnerberg (Gipfel)

Nach einer kurzen Ruhepause begannen die Zwerge nach dem Frühstück den Aufstieg zum Gipfel des Donnerbergs. Hulagu führte sie an den steinernen Wächtern der Tegaren (Obos) sicher hinauf zum stark von Sträuchern und kleinen Bäumen bewachsenen Plateau des Gipfels, das sie gegen Mittag erreichten.

Zwischen hohen Gräsern und dornigen Büschen ragten die Trümmer und Knochen des über 100m langen Drachen heraus. Die Zwerge staunten nicht schlecht. Hulagu erklärte, dass der heilige Ort von einst, die *Goldene Weide*, dort gewesen war, wo jetzt der über 5m durchmessende Schädel des Drachen seinen Ruheplatz gefunden hatte. Man konnte hier bequem unter einem Knochendach sitzen und, vor Regen geschützt, südwärts hinab zum Lauf des Kleinen Atschinkan schauen. Ein idealer Ort für einen Schamanen wie ihn, mit dem Drachengeist zu sprechen!

Maolin prüfte mit *Liniensicht*, ob seine Vermutung stimmte, dass sich hier eine Linienkreuzung befinden würde. Genau so war es auch. Und kaum hatte der Magier das erkannt, als alle plötzlich genau an dieser Stelle einen Lichtpunkt bemerkten, der in der Luft schwebte und mit *Zauberzunge* zu sprechen begann (jeder vernahm den Sprecher in seinem Kopf in seiner jeweiligen Muttersprache). Hulagu war völlig überrascht – so etwas war noch nie geschehen!

Seid gegrüßt... ...Zwerge!

Ganz schön außer Atem, wie? Habt ihr euch etwa verlaufen? Oder sucht ihr hier vielleicht was Bestimmtes?

[1] wie *Geisterwand*, aber dreimal so kräftig und dick, allerdings ohne nachträglichen „Lebenskälte-Effekt"

Die Zwerge antworteten, dass sie das güldene Yak-Horn suchten.

An so ein Horn erinnere ich mich gut.

Fürwahr, ich meine, ich könnte euch tatsächlich einen Gefallen tun, sofern ihr mir einen Gefallen erweist.

Seid ihr an einem Handel interessiert... ...Zwerge?

Die Zwerge bejahten diese Frage.

Ich hab ein kleines Spielzeug verloren, das ich gern wiederhaben möchte.

Es ist eine runde kobaltblaue Perle, klein, aber schwer. Sie ging wohl bei meinem Unfall verloren und ist seither verschollen.

Mir ist klar, dass normale Menschen ihre Spur kaum finden können. Ihr aber seid... ...Zwerge.

Und mir scheint, ihr habt die Mittel, der Spur meines Spielzeugs zu folgen, und vielleicht auch das Talent, es zu den Resten meines Schädels zu bringen.

Hulagu gebietet gewiss über die Fähigkeit, die Perle von dort aus in meine Welt zu bringen.

Sobald ich sie wiederhabe, helfe ich euch bei der Suche nach dem Horn.

Versprochen!

Nicht nur Hulagu, auch die Zwerge verstanden nicht, was Ramotar gemeint hatte.

Aber es gelang ihnen auch auf andere Weise „ganz einfach“, das Spielzeug des Drachen – eine magische *Donnerperle*, die uralten Drachen das erfolgreiche Ausüben von Zaubern der Ganz Großen Magie erheblich erleichtert – aufzuspüren. Sie umkreisten am Nachmittag die Gipfelregion und suchten dabei nach auffälligen Spalten, Rissen, Klüften oder Höhlen in der Landschaft – und nachdem diese Suche ohne Ergebnis geblieben war, wiederholten sie die Umkreisung 50 Höhenmeter tiefer. Dabei stellten sie zahlreiche Höhlen in den Sandsteinwänden fest und kamen schließlich kurz vor der Abenddämmerung an einen Geröllhang, an dem Damir die Pfotenabdrücke von großen Raubkatzen entdeckte.

Ehe die Zwerge in die „Höhle der Löwen“ gehen konnten, zog sich Hulagu, der die Zwerge bisher begleitet hatte, auf den Gipfel zurück. Er war kein Kämpfer und wollte lieber in der Sicherheit des Drachenschädels auf die Zwerge warten.

Als sich die kampfbereiten Zwerge dem Eingang der Höhle näherten (vorne nebeneinander drei Kämpfer – Damir, Gortroch und Bestija, und dahinter die beiden Zauberer – Geuzeleide und Maolin), wurden sie von zwei ausgewachsenen Mantikoren attackiert. Die Fabelkatzen hatten keine Chance.

Als Bestija in ihrem Rucksack nach Verbandszeug suchte, entdeckte sie dort ein verfaultes Kleeblatt, das zu stinken begonnen hatte. Sie warf es weg.

Nach einer kurzen Rast liefen die Zwerge in die Höhle. Dort lauerten keine weiteren Gegner. Die blaue Perle (10 cm Durchmesser, 50 kg Gewicht) wurde problemlos geborgen und zum Gipfel hinaufgeschleppt.

Hulagu bot den Zwergen an, ihn bei seinem Ausflug in die Anderswelt (per *Geisterlauf*) zu begleiten, und die neugierigen Zwerge nahmen die Einladung gern an, aber kaum hatte der Schamane das halbstündige Ritual begonnen, als sich der Lichtpunkt wieder meldete.

Hulagu, bring mir mein Spielzeug, aber...

keine...

...Zwerge. Superpeinlich!

Also versetzte Hulagu nur sich und die Perle in die Anderswelt, was ihm außerordentlich gut gelang. Kurz darauf war er schon wieder ohne Perle zurück, und der Lichtpunkt meldete sich wieder.

Danke.

Gut gemacht, ihr... ...Zwerge.

Ich hab schon geahnt, dass ihr mein Spielzeug finden werdet.

Das Horn aber, nun... ...auf meine vorhersehende Bitte hat Hulagu das Horn sicher verwahrt. Er soll es euch nun aushändigen.

Lebt wohl, ihr tüchtigen... ...Zwerge!

Etwas verlegen gestand Hulagu, dass ihm der Drachengeist tatsächlich aufgetragen hatte, dieses Horn aufzubewahren, bis seine Stunde gekommen wäre.

Nach einer Übernachtung am Gipfel kehrten die Zwerge mit dem Schamanen zu dessen Hütte zurück. Er händigte ihnen das Horn aus und wünschte ihnen einen guten Heimweg. Die Zwerge wollten das jährliche Fest der Sonnenwende nicht mehr abwarten und ritten sofort westwärts.

Am Ende des Schlangenmonds waren die Zwerge zurück in Slamohrad. Asja zahlte ihnen die versprochene Belohnung und sorgte für ihre kostenlose Unterkunft im Gästehaus der Gilde sowie für einen Goldrabatt von 10% bei der Bezahlung von Lehrern in Slamohrad.

Asja war wirklich begeistert von dem güldenen Horn. Anders als bei einem normalen Geisterlauf transportierte das Horn nämlich nicht nur Lebewesen in die Anderswelt, sondern erlaubte mit dem Ausklingen des Sphärenklangs fähigen Zauberern (wie Asja), mit den Geistern der Totenwelt in Kontakt zu treten – und solche Artefakte, vor allem mit einer niedrigen Ausbrenn-Wahrscheinlichkeit, waren in Moravod extrem selten.

Als Asja die vier rätselhaften Kleeblätter sah, die die Zwerge noch besaßen, erklärte sie ihnen, dass sie vermutlich eine Rusalka verärgert hatten, die sich mit einem *Pechklee* bei ihnen gerächt hatte. Die Dinger wurden zerstört.

Die Zwerge verscherbelten ihre sämtliche Beute, wobei Damir einem Waffenhändler die Vorzüge des Ogerhammers derart überzeugend schilderte, dass jener statt 500 GS sogar 1000 GS zahlte.

Die Zwerge taten nun das, was Erdraute schon längst begonnen hatte. Sie gönnten sich eine Zeit des Lernens und Rastens.