

A.41 Im Herzen des Chaos

Robin D. Laws, WFRP-Abenteuer Heart of Chaos, Hogshead Publishing 2001

Copyright © 2006 by Harald Popp.

Ein feuchter Anfang

Regen, Regen, Regen.

Und null Plan. Bei diesem Dauergeplätscher kein Wunder, oder?

Wenn die Götter keine bessere Idee hatten, als in diesem Sommer für Rekordfluten, -überschwemmungen und –drecklawinen zu sorgen, und also den Helden Albas keinerlei Hinweis lieferten, wie es weitergehen sollte, dann wollte es das Schicksal eben nicht anders, als dass die Abenteuer einfach nichts taten, außer, im Trockenen zu bleiben.

Naja, jedenfalls fast nichts.

Die Freunde hatten in Turonsburgh eine nette Herberge gefunden und Lehrmeister.

Regen.

Regen.

Regen.

Als bei einem Unwetter ein Blitz in ihre Herberge einschlug, wurden die Gefährten nun doch ein wenig unruhig. Sollten sie am Ende sogar das Zentrum des schlechten Wetters darstellen? Ein alter (und patschnasser) Krüppel verkündete im Schein ihrer brennenden Unterkunft folgenden Orakelspruch:

*„Wo viermal euer Suchen glückte,
wird sich das Los entscheiden.
Kurz ist der Pfad des Blinden,
doch weist er euch den Weg.
Kostenlos sei euer Rat,
ihre Geburt sei euer Ziel.
Erkennet die Zeichen,
und trifft die rechte Wahl!“*

Das klang ja fast so, als ob sie wieder ins Pengannion-Gebirge ziehen sollten, ins Tal des Yetzin. Nun ja, warum nicht? Sie erwarben einen Esel zum Transport der Verpflegung und der erhofften Schätze und zogen im Spätsommer des Jahres 2403 nL nach Norden. Sie besuchten die beiden alten Fundstätten der Schicksalskristalle (hinter dem Wasserfall und bei der alten Grabstätte am Ufer des Yetzin), aber hier gab es nichts zu holen.

Urdevar

Wohin bei diesem Sauwetter? Vielleicht lachte ja in Clanngadarn die Sonne? Also auf nach Norden!

Daraus wurde aber nichts. Ein fahrender Händler kam den Freunden von der Passhöhe entgegen und erzählte ihnen bei strömendem Regen, dass eine mächtige Schlammlawine den Weg noch vor Erreichen des Passes selbst unpassierbar gemacht hatte. Für seinen Karren war

an ein Durchkommen nicht zu denken. Wenn dieser wochenlange Dauerregen noch ein wenig länger andauern würde, dann würde auch das obere Yetzin-Tal vollkommen absaufen – der Osten Albas stand sowieso schon seit Trideaden unter Wasser.

Die Freunde wollten sich die problematische Wegstelle selbst ansehen und marschierten weiter nach Norden. Unterwegs erblickten sie einen blinden Jungen, der mit traumwandlerischer Sicherheit über große Felsbrocken sprang und so die tosenden Fluten des Yetzin Richtung Osten überquerte; über seiner Schulter trug er ein paar große tote Ratten und Kaninchen. Natürlich dachten die Gefährten an den Orakelspruch und folgten dem Burschen, der Pippo hieß und sie freundlich aufforderte, ihn in sein Dorf zu begleiten. Zwei Stunden spätere erreichten sie Urdevar.

Urdevar

Das kleine Bergarbeiterdorf liegt im Niemandsland zwischen Alba und Clanngadarn, zwei Wegstunden in einem Seitental östlich des Yetzin, dessen Arme hier – normalerweise – locker furthbar sind. Die Siedlung ist offiziell schon längst aufgegeben; der Clan der MacRathgars hat hier jedes Interesse verloren, seitdem die Minen (seit etwa 100 Jahren) praktisch erschöpft sind. Statt der ehemals 150 Bewohner (in 18 Steinhäusern) sind jetzt nur ca. 40 Dörfler (ehemalige Unfreie, Arme; allesamt Glücksucher aus den Pengannion-Bergen) im Ort. Die Häuser sind teilweise in sehr schlechtem Zustand, aber die Hoffnung auf den großen Silberfund einigt sie alle. Einige Händler suchen das Dorf ab und zu auf und tauschen Waren gegen Felle und das bisschen Silbererz.

Einige Dörfler saßen in einem der halbwegs regenfesten Häuser und wärmten sich an einem stinkenden Torffeuer und einem Krug Uisge. Ihre „Anführerin“ war eine Halbblingsfrau namens Querla, die hier zusammen mit zwei Schwestern eine Brauerei und Destille führte, die Vorräte des Orts verwaltete und den Tauschhandel mit den gelegentlichen Besuchern organisierte. Alle freuten sich über die Ankunft der weitgereisten Gefährten; ihre tollen Erzählungen sorgten für einen sehr unterhaltsamen Abend.

Mitten in der Nacht sorgte der Superkristall für einen kleinen elementaren Zwischenfall, bei dem sich völlig lautlos und spurlos ein Teil der stützenden Mauer eines der Häuser auflöste, in dem einige der Freunde ihr Nachtlager aufgeschlagen hatten. Sirena musste ihre Heilkünste unter Beweis stellen, ehe die verstörten Freunde in anderen Häusern ihre Nachtruhe fortsetzten.

Am nächsten Morgen: Regen. Kopfschmerzen. Und kein Plan.

Am Vormittag erreichte hoher Besuch das Bergarbeiterdorf. Eine Gruppe des albischen Sonnenordens unter Leitung des schwächlichen Mechthold de Soël forderte ihr Recht auf ein trockenes Quartier ein und requirierte ausgerechnet das peinlich saubere Krämerhaus der drei Halbblingsschwestern, die umsonst und nicht allzu laut Protest einlegten. So manchem Abenteuer zuckte bei dem arroganten Auftreten Mechtholds die Waffenhand, aber zum Glück – auch für die Bewohner Urdevars – erhob keiner der Gefährten die Hand gegen die Gesandten der albischen Kirche, die häufig auch im Auftrag des Königs unterwegs waren.

Mechtholds Sonnenkrieger

Mechthold de Soël (32): Der untersetzte Ordenskrieger ist der Chef der Truppe; er ist furchtlos und rücksichtslos. Seine rechte Gesichtshälfte ist durch schwere Bisswunden (eines Bären) entstellt und wird von einer Xan geweihten Maske bedeckt.

Nikolas de Soël (20): Der junge extrem gutaussehende Novize erledigt alle Aufträge schnell und präzise. Er wird von Ehrgeiz zerfressen und sehnt sich nach einer Beförderung, die er seiner Meinung nach schon längst verdient hat.

Helmut Beschluss (35): Der glatzköpfige und muskelbepackte Ordenskrieger hat im Kampf gegen das Böse die Zunge verloren. Er will darüber nicht reden. Er beherrscht den beidhändigen Kampf mit zwei Langschwertern wie kein Zweiter in Alba.

Katrin Schneekette (29): Die hübsche Xan-Priesterin hat prachtvolle feine weißblonde Haare. Sie ist eine fanatische Dienerin Xans und sorgt für die religiöse Bildung der Truppe. Xan hat ihre einige besondere Wundertaten verliehen – u.a. spürt sie die besondere Aura des Superkristalls. Mit Ungebildeten und mit Männern außerhalb des Ordens spricht sie nicht.

Bertolt Geizhals (40): Der rattengesichtige sadistische Söldner hat schlohweiße Haare und arbeitet derzeit als Mechtholds Leibdiener. Das ist keine anständige Arbeit für einen ausgebildeten Kämpfer, und das lässt er den Gefangenen gern spüren.

Peter Zynismus (35): Der wettergegerbte ziegenbärtige Diener Helmut bewundert die Kampftechniken seines Herrn, in den er sich heimlich „unsterblich“ verliebt hat. Er hat sich ihm aber noch nicht offenbart, denn er fürchtet sich vor der Zurückweisung.

Joachim Hartwurst (39): Der gepflegte Söldner arbeitet für Nikolas; diese „Mission im albischen Grenzland“ ist sein erster Einsatz und er fürchtet um sein Aussehen. Vor allem seinem gezwirbelten Schnurrbart darf nichts passieren!

Franno (42): Der blondlockige Halbling ist Feldhüter und Pfadfinder und in der Truppe zuständig für die feinmotorischen Aufgaben. Er hat den Job längst satt, weiß aber zuviel und wagte bisher keine Flucht. Franno trinkt zuviel Alkohol und schwärmt für Poesie und Bardenkunst.

Kostenlos Umlaut (64): Der Gefangene der Truppe ist ein albischer Bibliothekar [Aussehen = Christopher Lee] und Agent des Seekönigs; er arbeitete in Cambrygg, wo er sich als Experte für Zwergengeschichte mit alten Dokumenten aus oder über die einstigen Horte im Pengannion-Gebirge beschäftigte. Dabei stieß er mehrfach auf Hinweise auf vier mächtige Kristalle, die einst mächtige Schmiedemeister und Gemmenschneider mit arkanen Elementarkräften verbunden hatten, um „das Schicksal der Welt“ zu bestimmen. Er fand eine alte Prophezeiung, dass (nach umfangreichen Berechnungen des Gelehrten) im Jahr 2403 nL irgendwo im Yetzin-Tal sich das Schicksal erfüllen und diese vier Kristalle entweder ganz Alba zerstören oder aber selbst zerstört werden würden. Seine Botschaft an den Seekönig wurde vom albischen Geheimdienst abgefangen, der auf Umlaut aufmerksam geworden war, weil man auch ein zwergisches Sonderkommando angeblicher „Hütebrüder“ in Cambrygg verhaften konnte. Die stümperhaften Zwerge hatten bereits von einem alten Stollen aus einen Tunnel unter die Bibliothek gegraben, um von dort aus in Umlauts Quartier einzudringen, um ihn zu töten und seine Unterlagen zu vernichten.

Der Gefangene wurden in einem Steinhaus in der Nähe von Querlas Krämerhaus angekettet und von Joachim bewacht. GreiffInn unterhielt sich neugierig mit ihm und erfuhr nebenbei den Namen des Gefangenen, sonst aber nichts über das Einsatz-Ziel der Truppe. Joachim war aber gern bereit, sich später die Zeit mit einem Kartenspiel zu vertreiben. Interessant.

Querla bat die Abenteurer zu einer Befragung durch die Sonnenkrieger in ihr Haus – und Zargos, Versaria und Aleunam kamen der Aufforderung nach. Mechthold war auf der Suche nach entweder vier einzelnen oder einem einzigen 20-seitigen Kristall – seine Beschreibung passte freilich perfekt. Diese Kristalle („ausgebrütet in der finstersten aller Höllen“) müssten unbedingt in die Obhut des Sonnenordens gebracht werden, um Schlimmeres zu verhindern.

Natürlich leugneten die Abenteurer, etwas davon gehört zu haben, und da Katrin Schneekette insgeheim die drei überprüft und keine verdächtige Aura wahrgenommen hatte, ließ Mechthold sie wieder ziehen. Zargos musste böse grinsen – er hatte „seinen“ Kristall vorher versteckt gehabt und somit den Sonnenorden überlistet! Am liebsten hätte er den arroganten Xan-Leuten sowieso den Hals umgedreht! So aggressiv kannten ihn seine Freunde gar nicht, und nur mit knapper Not konnten sie verhindern, dass der Elf gewalttätig wurde. Wutschäumend ließ er sich von den Söldnern der Truppe aus Querlas Haus werfen.

Unterdessen unterhielt sich Borthor-Bartl mit Franno, der begeistert war, die Hände des berühmten Barden des Halfdals zu schütteln und eine Pfeife mit ihm zu teilen. Von der „geheimen Mission“ des Sonnenordens verriet er ihm aber nichts.

Sirena und Flusswind gelang es, durch eine Fensteröffnung des Steinhauses, in dem Kostenlos Umlaut angekettet war, mit dem Gefangenen zu sprechen, während GreiffInn den unerfahrenen Joachim in eine leidenschaftliche Diskussion über bestimmte Zusatzregeln bei seinem Lieblings-Kartenspiel verwickelte. Kostenlos war erfreut, dass es außer den Sonnenkriegern auch noch andere Leute gab, die sich für die Prophezeiung interessierten; obwohl seine Hoffnung vergeblich war, mit anderen Agenten des Seekönigs zu sprechen, entschied er sich dennoch, den Gefährten einen Hinweis zu geben: *„Ihr müsst auf den Gipfel des Falkenklau und dort nach der Hütte des zwergischen Einsiedlers „Zockri Junior“ suchen. Bei meinen Nachforschungen stieß ich immer wieder auf diesen Namen – vielleicht findet ihr an jenem Ort oder bei seinen Bewohnern wertvolle Hinweise für eure Queste!“*

Die Dörfler wussten, wo der Falkenklau lag; den auch im Sommer oft schneebedeckten Gipfel bestieg man am besten vom nördlichen Ende eines weitgehend trockenen Seitentals westlich des Oberlauf des Yetzin, etwa einen Tagesmarsch von Urdevar entfernt. Da die Gefährten beobachteten, wie Nikolas in Begleitung von Katrin Schneekette trotz des Regens durch Urdevar spazierte und die beiden immer wieder stehen blieben, damit die Priesterin in aller Ruhe ihre Umgebung mit geschlossenen Augen „absuchen“ konnte, verloren sie keine weitere Sekunde und machten sich auf den Weg zum Falkenklau.

Wetterumschwung

Am späten Nachmittag hörte der Regen auf und die Luft erwärmte sich rasch im Schein der spätsommerlichen Sonne. Vielleicht lag es ja an dem ungewohnten Wetter, dass viele Gefährten in dieser Nacht besonders lebhaftere Träume hatten?

Kerloas

„He, Freundchen! Wir Zwerge lieben zwar Gold und Edelsteine sehr, aber Respekt vor den Göttern und den ihnen geweihten Toten unterscheidet uns von räuberischen Elstern oder raffgierigen Banditen, sollte man meinen! Lass künftig deine Finger von fremden Bärten und hör auf unseren Rat – ja, Lishadi meint es gut mit dir, und wenn das nicht so wäre, hätte ich dir meinen Hammer schon längst zu spüren gegeben, lebenslänglich Schädelweh [und -4 auf alle EW/WW] oder Schlimmeres, für deinen unglaublichen Frevel. Und glaub ja nicht, dass du mich schon vollkommen besänftigt hast. Wehe, du vergisst, hin und wieder – und in Anwesenheit deiner Freunde – ein kleines Gebet an mich zu richten! Meine Esse ist warm, und notfalls hämmer ich dir den Respekt eben in deinen Schädel, bis er nachgibt – oder du. Verstanden?“

Was? Ich soll mich kurz fassen, Lishadi? Kannst du keine bessere Verbindung herstellen? Nein? Wie? Voller Kanal? Wieso? Hier ist doch nur ein kleiner Bergbach? Verstehe einer die Weiber.

Also, Kerloas. Diesmal ist es kein Spielchen. Es geht um Alles – zumindest hier in Vesternesse. Ihr seid auf dem richtigen Pfad; schreitet fort und strauchelt nicht! Nach 3000 Jahren erfüllt sich der Plan – und es wäre eine besondere Schande für unser Volk, ob nun einfacher Zwerg oder gepriesener Gott, wenn die Dunkle Seite tatsächlich triumphieren würde. Wie üblich, erlauben die Spielregeln uns Göttern leider kein deutlicheres Eingreifen. Mir sträuben sich sämtliche Barthaare bei dieser Vorstellung, aber ein Torkin hält sich an die Abmachungen.

Kerloas, unser Pfuscherwerk hat sich ausgerechnet einen Elfen als Vollstrecker auserkoren! Ich höre schon das ironische Lächeln der waelischen Schicksals-Gestalterin – aber ich zweifle, ob selbst sie das noch vermag, falls wir unsere Chance vermasseln. Ich weiß, er war sogar dein Freund, so seltsam mir das auch erscheinen mag – aber damit ist es nun aus und vorbei. Du glaubst mir nicht? Nun, dann widersetze dich doch einmal irgendeinem seiner Pläne! Kerloas, sei schlau und denke, ehe du handelst! *Erkennt die Zeichen, und trifft die rechte Wahl!“*

Sirena

„Sirena? Sirena?? Sirena??? Ja? Ja!

Werte Schwestern, Nathir sei Dank – unsere Gebete erreichen unsere tapfere Streiterin! Lasset uns also unsere Anstrengungen verdoppeln, damit die Verbindung nicht vorzeitig abreißt!

Fürchte dich nicht, Sirena. Im Namen der Allumfassenden gelingt es uns ab und zu, in schweren Stunden die Träume unserer talentiertesten Mitglieder zu erreichen, und in deinen Adern spürte ich schon lange das Erbe der Coraniaid. Die Prüfungen im Teamhair werden eine reine Formsache für dich sein, so wahr ich Searinnui heiße!

Aber ich schweife ab, und dafür ist freilich überhaupt keine Zeit. Sirena, dieses junge Ding, Alumnia oder so – kümmer dich ein wenig um sie. Die Ärmste hat schlimme Sachen hinter sich, über dich jetzt gar nicht sprechen möchte – bemühe dich bitte, ihr einen anständigen Lebenswandel und vor allem einen sitzamen Umgang mit anderen Männern beizubringen. Ich hoffe, wir verstehen uns!

Aber ich schweife schon wieder ab. Mein Herz ist eben voller Sorgen. Sirena, du befindest dich auf einer sehr gefährlichen Mission, also sei wachsam! Wir verspüren eine schwere Erschütterung der Allumfassenden, eine Bedrohung von schrecklichem Ausmaß, eine Quelle chaotischer Macht von bisher unbekanntem Ausmaß und rätselhaften Ursprungs. Wir können nicht einmal erkennen, ob sie auf elementaren Urgewalten, den finsternen Kräften der Obersten Dämonen oder einfach nur Zwergenwerk beruht! Seltsam, nicht wahr?

Sirena, handle! Wir fürchten, dass selbst du, die, wie uns scheint, sogar schon in der Lage gewesen war, einem Teil dieser damals noch kleineren Macht zu gebieten, nun ein Opfer dieser Macht geworden bist – also strafe unsere Ängste Lügen. Nutze dein Privileg zum Wohle des Ganzen! Erkenne die Gefahr und erkenne den oder die Sklaven der Macht in eurer Mitte – und denke an die Grundsätze unseres Ordens: Nachdenken, Beobachten, Prüfen, Handeln! Und – bei Nathir - durchschaue das Gespinnst der Unwahrheiten, wenn es zum entscheidenden Entschluss kommen wird! Der Feind ist ein Meister der Täuschung, also hüte dich vor allzu naheliegenden Schbr brzl shcwrrc efsdtda...“

Versaria

Du hast es geschafft! Das hättest du dir niemals träumen lassen, und nun ist es wirklich wahr geworden! Die ganze Welt liegt dir, Versaria Beau, zu Füßen!

Tosender Applaus umfängt dich und deine Mädchen der Bluebirds – das riesige Halbrund des ehrwürdigen Arinna-Tempels ist eine einzige Wand fackelschwingender und jubelkreischender Urrutis. Durch die dichten Schwaden des Räucherwerks und die hautenge blaue Seidenmaske kannst du nur wenig erkennen – aber egal: du hast für heute Nacht schon deine Wahl getroffen. Die beiden schwarzhaarigen wohlgebauten Jünglinge direkt unterhalb der Altarstufen haben dich schon während deines Konzerts beinahe die – auch für eine Meisterin wie dich – notwendige Konzentration gekostet. Ob du ihre Begeisterung teilen wirst, wenn du mit ihnen fertig sein wirst? Sie täten jedenfalls gut daran!

Ein kurzer Blick zurück über die riesigen Flügel deines Gewands zu deinen reizenden Mädchen. Ja, auch sie haben sich schon entschieden. Natürlich wird sich keines dieser Küken mit dir anlegen – du bist die Herrin, und allein du bestimmst, wer das Nest mit dir teilen darf! Du gibst den Wachen das verabredete Zeichen und führst die edle Flöte an die Lippen. Eine letzte Zugabe noch – und dann wartet der Himmel.

Borthor-Bartl

Cooler Stoff, Mann! Es geht doch nichts über ein gutes Pfeifchen. Tolles Zeug – die Marke musst du dir echt merken. Hihhi. So ein schöner Stoff, und du hast echt vergessen, wo du ihn her hast. So ein junger Halbbling wie du, vergisst solche Sachen wie ein alter Geier. Ein alter Bartgeier. Hehehe. Borthor-Bartgeier. Meine Damen und Herren, hier kommt der bortorende Bartgeier-Barde, blau wie immer, aber wer kann die Harfe so blasen wie er? Und auf dem Sack dudeln? Egal was, du spielst einfach alles. Auch die guten alten Halfdal-Lieder – so kitschig sind die gar nicht, wenn man das richtige Gefühl reinlegt. Hihhi. Solltest du echt mal bringen, so einen Heimatabend für deine Kumpels, aber nur kein Stress damit. Cool bleiben, alter Vogel!

Ach ja, das liebe Halfdal. Wenn du schon hier oben bist, Mann, warum nicht eben rüberschauen? Ein paar Mal mit den Flügeln schlagen – gleich bist du da! Da vorne ist schon das Tal des Blauwasserflusses, cool! Hey, ist ja irre – ne Menge anderer Flattermänner sind mit dir unterwegs, komische Viecher sind da dabei. Der Vogel da

drüben besteht ja mehr aus Knochen als aus sonst was – und die Viecher da vorne schauen aus wie bläuliche Schleimrochen! Hohoho – die Natur hat manchmal wirklich komische Einfälle. Da kommt schon Dalesend in Sicht, los, runter, um den alten Balodins und Neglerols deine Flugkünste zu zeigen!

Hey, was soll denn das? Warum laufen die denn vor dir davon? Du machst doch nur Spaß! Pfff – gleich weg in die Wohnhöhlen wie feige Marmeltiere! Solche Schisser! Das denken deine Mitschwärmer wohl auch – und kacken ihnen kräftig auf die Dorftafel. Hihhi – jetzt sind sie angeschissen, diese Spielverderber. Kräftiger gelber Kackstoff, mein Lieber! Zwei Treffer, und die alte Dalesender Gesetzeseiche verliert spontan alle Blätter! Irre!

Egal, weiter, über das Zehnbrotmoor nach Valbron. Die werden staunen, wenn der sagenhafte Blaubarde Geierbohrer heimkehrt!

Nanu? Wo sind sie nur? Mann, was für ein Scheiß-Trip! Diese frischen Erdhaufen sind offenbar Massengräber – kein Zweifel, denn die beiden Gruben daneben zeugen deutlich von ihrer Funktion. Überall Leichen, von grauenhaften Wunden und bläulichen Geschwüren übersät, teilweise verstümmelt – in Valbron lebt kein einziger Halbbling mehr! Dir wird schwindlig und kotzübel. Du siehst nicht nur die toten Dörfler, sondern auch verwesende Tierkadaver und verdorrte Pflanzen. Wo du auch hinschaust, Tod und Zerstörung! Vielleicht kannst du dich in deiner Wohnhöhle im Ulmenweg 20 ein wenig ausruhen? Bloß raus aus diesem Höllentrip, Mann!

Du willst gerade deine Wohnung betreten, da packt dich jemand von hinten an den Schultern. Du fährst herum – und ein albischer Kuttenmann unbestimmbaren Alters blickt dich an. Aber oh Mann! Was für ein Blick! Dieser Typ hat Augen, die wie lichterfüllte Tunnel in eine andere Welt zu führen scheinen. Du verlierst dich für einen Moment im Widerschein verwirrender Bilder, als du eine Stimme hörst. „Hallo? Jemand zu Hause? Borthor-Bartl, kannst du mich hören?“ Du nickst. „Sehr gut, mein Lieber. Dann will ich mich mal an die Gebräuche halten und in Rätselfragen sprechen, wie es meine Anhänger von mir erwarten. Oder zumindest in Reimen.“

*Erkennet die Zeichen und trifft die rechte Wahl!
Befolgt diesen Rat, doch nicht nur einmal.
Die ersten Schritte, sie sind schon getan,
der Lauf des Schicksals hat nun seine Bahn.
Ein uralter Fehler gewann neue Kraft,
hat einen deiner Freunde schon dahingerafft.
Wollt offen ihr ihm widerstehen,
wird nutzlos euer Sein vergehen.
Und alles, was du hier gesehen,
wird vielmals schlimmer noch geschehen.
Noch ist die Hoffnung nicht verloren,
gibst List und Vorsicht du die Sporen.*

Ach, was soll's. Borthor-Bartl, sprich mit Sirena. Ihr müsst euch über euer Ziel klar werden! Vielleicht gelingt euch das leichter, wenn sie endlich ihre besondere Fähigkeit nutzt. Viel Glück – wir werden es brauchen!“

Flusswind

Prüfend ziehst du die kühle Luft durch die Nüstern. Der Wind verspricht taufrisches saftiges Gras und diese würzigen Kräuter, deren Geschmack noch lange auf der Zunge nachklingt. Was für ein prachtvoller Morgen! Zeit für einen ausgiebigen Spurt über die Bäche und Weiden deines Tals. Deine Frauen wissen, dass du diesen Morgensport brauchst, und drängen sich nicht an dich. Gut so! Später wirst du ihnen beweisen, dass es keinen besseren Hengst als dich gibt – aber jetzt hast du nur noch einen Gedanken, und vollkommenes Glück erfasst dich, als deine Hufe dich donnernd über die sanften grünen Hänge Krynns tragen. Laufen, laufen, laufen! Kann es etwas Schöneres geben?

GreiffInn

Dieser Zargos ist doch ein Idiot! Der hat diesen tollen Kristall gar nicht verdient. Schließlich hast du dich ziemlich geschunden, um diese dummen Teile in dem Riesenverlies zu bergen, und was hast du jetzt davon? Gar nichts. Wenn der Elf wenigstens irgendwas Sinnvolles mit dem Teil anstellen würde, aber nein, er trägt es nur mit sich herum. Vermutlich ist er zu feige, um mal was Tolles oder auch nur was Lustiges damit anzustellen. Und wer weiß? Vielleicht hat sich diesen Vierer-Kristall mittlerweile so verändert, dass man ihn auch ohne dieses ach so wichtige magische Grundwissen verwenden kann? Ein kleiner Versuch kann nicht schaden.

Da, schau! Zargos ist doch tatsächlich eingnickt. Hehehe. Günstige Gelegenheit, fast ein wenig langweilig, für einen Meisterdieb wie dich. Er hat ihn heute Abend in seiner zweiten linken Manteltasche verstaut, das hast du dir genau gemerkt. Was machen die anderen? Schnarchen tief und fest – oder murmeln unverständliches Zeug im Schlaf. Und so was nennt sich also „Wache halten“!

Genau hier ist der Kristall. Ein schweres Gerät, dieses kleine Biest. Hat den Mantel des Elfen zu Boden gezogen, der ihm den Rücken zuwendet. Perfekt! Deine flinken Fingerlein finden die Klappe der Tasche, und schon haben sie den Kristall gepackt. Ui, ist der aber kalt! Oder besser: der wird ja immer kälter! Auauau – deine klammen Finger können sich gar nicht lösen, aber noch schlimmer – du spürst plötzlich deinen ganzen Arm nicht mehr! Und jetzt rollt sich auch noch der Elf herum: sein böses Grinsen verheißt nichts Gutes. Los, Greiff Inn, sag was, wehr dich! Aber du bist zu keiner Regung fähig. Du kannst nur zuhören. „Brauchen wir den Kasper noch?“ – „Negativ.“ – „Was sollen wir tun?“ – „Eliminieren. Wasser-zu-Feuer oder Erde-zu-Luft?“ – „Interessant. Das Schlitzohr wollte schon immer gern alles ausprobieren, also gönnen wir ihm Beides.“ – „Wie ihr wünscht.“

In deinem Inneren breitet sich eine heiße Leere aus. War vielleicht doch keine so gute Idee, denkst du noch, bevor dich Schwärze einhüllt.

Aleunam

Diese dummen Betschwestern! Irgendetwas haben sie mit dir angestellt. Du verspürst große Sehnsucht, aber du weißt nicht mehr, was es eigentlich ist, nachdem du dich so sehnst. Es war etwas Tolles, Wunderbares – und irgendwo in diesem phantastischen Schloss aus lauter Wolkentürmen und –mauern muss es eine Tür geben, die dich deiner Sehnsucht näherbringen kann. Du musst bei deiner Suche bestimmt nur besser aufpassen – wenn du dich ganz arg konzentrierst, siehst du mehr Einzelheiten, und das Gebäude scheint sich an diesen Stellen zu verfestigen. Wenn das alles nur nicht so anstrengend wäre! Außerdem musst du dich vor den Betschwestern verstecken. Sie haben dir verboten, dieses Lustschloss zu betreten, und wenn sie dich erwischen, dann gibt es wieder diese kalten Umschläge, die du gar nicht leiden kannst. Also schnell in den nächsten Raum!

Am nächsten Morgen waren alle ein wenig durcheinander. Zargos übernahm – noch etwas zögernd – das offizielle Kommando über „seine“ Truppe. Freche Bemerkungen oder gar Widerspruch gegen seine Entscheidungen würde er ab sofort nicht mehr dulden! Kerloas (gleich) und Flusswind (später) mussten schmerzhaft lernen, dass es der Elf – oder besser: der Superkristall – wirklich ernst meinten. Gegen diese magischen Kräfte konnten sie nichts ausrichten!

GreiffInn versteckte sich in der Nähe des Esels und täuschte eine plötzliche Erkältung vor. Er wollte auf den Esel aufpassen, den seine Freunde bei der bevorstehenden Bergtour sowieso nicht brauchen würden.

Borthor-Bartl hatte beinahe geglaubt, während seiner Wache in der vergangenen Nacht Geräusche bemerkt zu haben – und nun entdeckte Versaria doch tatsächlich in der Nähe des Lagers einen mit einem Grasdeckel versehenen alten Tontopf! Zusammen mit Sirena holte sie den Topf und öffnete ihn vorsichtig; darin lagen in Blätter eingewickelte verweste Ohren von Halblingskindern und ein kleiner Halblingsfuß. GreiffInn und Borthor-Bartl waren schockiert. Wer hatte diese grausame Tat begangen? Und warum hatte jemand diesen Topf in der letzten Nacht in der Nähe ihres Lagers abgestellt? Seltsam.

Aufstieg zum Gipfel des Falkenklaue

Bei wunderschönem Wetter begannen die Freunde schließlich ihre Bergtour. Als sie gerade durch eine grasbewachsene felsige Mulde wanderten, tauchten aus dem Unterholz ringsum plötzlich fünf schwerbewaffnete Orks auf; ein weiterer Ork, dank der umgehängten Knöchelchen, Federn und Tierkadaver leicht als Schamane zu erkennen, versperrte ihnen den Weg. Die Orks warfen sich alle zu Boden, bis auf den Schamanen; aber bis der überhaupt zu einem Wort fähig gewesen wäre, hatte ihn schon der axtschwingende Kerloas angegriffen.

Der Schamane ergriff die Flucht und verlor statt seinem Leben nur den Rucksack. Kerloas war klar, dass sein vermeintlicher Patzer nur dank göttlichem Eingreifen passiert war. Normalerweise wäre dieser Ork tot gewesen – so aber rannte er mit unnatürlich hoher Geschwindigkeit davon. Flusswinds Wurfmesser verfehlte ihn auch. Die anderen fünf Orks hatten kein Glück. Sie wurden alle getötet.

Ohne weitere Begegnungen und bei wolkenlosem Himmel führte der Aufstieg durch waldige Steilstücke und über morastige Feuchtwiesen bis zur Baumgrenze; hier errichteten die Gefährten auf Anweisung von Zargos ihr Nachtlager und teilten Wachen ein.

Dummerweise war ihr Lager ganz in der Nähe der Höhlen der Eierschlecker-Kobolde. Die Kerle waren in dreifacher Überzahl und rechneten mit einer leichten Beute, also umzingelten sie die Schlafstelle der Fremden und griffen an, nahezu unbeeindruckt davon, dass dieser wachstehende Halbling dank seiner feinen Bardenohren schon längst seine Freunde geweckt hatte und nun auf seinem Dudelsack eine beruhigende Melodie spielte. Nahezu – der Anführer der Kobolde, Grutto Niesfuz, hatte sich diesen (angenehm kleinen) Gegner vorgeknöpft. Grutto trug einen schweren runenbedeckten Eisenhelm waelischer Bauart mit angeschmiedeten kleinen eisernen Rentierschaufeln.

Die Eierschlecker-Kobolde hatten sich mit ihrem im ganzen Koboldreich berüchtigten und beliebten Eierkraftlikör („ein Schluck, und du spürst die Kraft von zwei Eiern“) Mut angetrunken und brachten die Gefährten anfangs in Bedrängnis, vor allem Borthor-Bartl, der am liebsten das *Lied des Friedens* erfolgreich eingesetzt hätte und zunächst tapfer trotz der Angreifer weiterspielen wollte. Zargos, dem ausgerechnet jetzt der Superkristall natürlich nicht helfen wollte, gelang es, seine Gegner einzuschläfern, ehe sie ihn angreifen konnten, und er schaltete auch den helmtragenden Anführer aus. Kurz darauf ergriffen die überlebenden Kobolde die Flucht und rannten zurück in ihre Höhle. Die Freunde verfolgten sie nicht.

Der zweite Tag des Aufstiegs führte bei nachlassendem Nebel zunächst über kahle Felsen, Geröllfelder und steile Matschwiesen. Am Nachmittag kam eisiger Wind auf und die Luft wurde klarer. Zwischen einzelnen Schneefeldern hatten sie schließlich den letzten Absatz erreicht, eine 20m hohe Steilwand, die sich wie ein Band um die darüber nur noch sanft ansteigenden höheren Gebiete schmiegte. Tiefe senkrechte Einschnitte rechts und links erlaubten keine andere Aufstiegsmöglichkeit. Von hier aus konnte man schon das kahle und schneebedeckte Gipfel-Plateau erkennen und eine auf 5m hohen Holzstelzen befestigte „Schutzhütte“ auf dem klauenähnlichen Felsgrat, direkt am Rand der dort 300m tiefen Steilwand.

Borthor-Bartl setzte hier erfolgreich zum ersten Mal den *Kleinen Seiltrick* ein; zur allgemeinen Freude [und zur Überraschung des Spielleiters] wurde so das felsige Hindernis mühelos überwunden. Prima! Die Gefährten eilten begeistert über das unberührte Schneefeld auf die Hütte zu. Flusswind brach durch die dünne Schneedecke und stürzte in eine zum Glück „nur“ 5m tiefe Felsspalte; er überlebte diesen Sturz. Jetzt dachten die Freunde an die Seilsicherung, die freilich nicht mehr gebraucht wurde. Sie hatten die „Hütte des Einsiedlers“ erreicht.

Bei Zockri

Der Zwerg Kerloas war natürlich der erste, der die Leiter zu der Hütte emporkletterte, aus deren Dach (aus einem Edelstahl-Kaminrohr) Rauch in den Abendhimmel aufstieg. Im

Inneren gab es außer einem riesigen zentralen Edelstahl-Ofenrohr (das ohne erkennbare Feuerung oder Brennmaterial oder Kontrolle für wohlige bis unangenehme Wärme sorgen konnte) nur zahlreiche Sitz- oder Schlafplätze.

„Zockri Junior“, die Spukgestalt eines sehr alten Zwerges, reagierte zunächst sehr abweisend und unfreundlich auf die Besucher. Ihre Fragen beantwortete er mit dumpfem Brüten und deprimierten Äußerungen. Solange ihm seine Besucher nicht überzeugend darlegen konnten, dass es den Hauch einer Chance geben könnte, die Welt letztendlich doch noch zu retten, wenn er ausgerechnet ihnen helfen würde, wiederholte er automatenhaft Teile seiner Begrüßung:

„Ihr verkackten Narren! Jetzt ist es also tatsächlich so gekommen, wie wir es alle befürchtet hatten! Naja – eines Tages musste es ja passieren, und jetzt haben wir also die Bescherung. Hmm – was soll ich jetzt also machen? Ich schätze, wir lassen den Dingen einfach ihren Lauf, wird schon nicht so schlimm werden, nicht wahr? Ist sicher auch weniger anstrengend – und das Ereignis zu nahezu 100% vorhersehbar. Bleibt bei mir und genießt eure letzten Tage – an manchen Tagen hat man von hier eine wirklich tolle Aussicht!“

Lediglich mit Zargos sprach Zockri Junior etwas höflicher; der Elf war es schließlich, der die unangenehme Aufgabe übernahm, Zockri zur Mitarbeit bei ihrer gefährlichen Queste mit noch unbekanntem Ziel zu überreden. Seine „Mitarbeiter“ feixten: jetzt musste der Elf zeigen, dass er wirklich Führungsqualitäten besaß.

Tatsächlich dauerte es geraume Zeit, bis Zockri „weichgekocht“ war; dann bat er Zargos um eine vertrauliche Unterredung – und der Elf schickte seine Mitarbeiter hinaus in den Schnee.

Zockri bat Zargos um einen Blick auf den Kristall und berührte ihn vorsichtig. *„Der Kristall befindet sich in einem bereits erheblich fortgeschrittenen Transformations- und Rekonfigurationsprozess, zu dessen Vollendung aber an bestimmten Orten noch gewisse Schlüsselrituale durchzuführen sind. Wenn alles geschafft ist, werden Sie mit dem Kristall über eine unglaubliche Machtfülle verfügen, mein Herr! Der nächste Schritt besteht darin, dass Sie zu dem alten Zwergenhort gehen, in dem wir einst dieses Wunderteil hergestellt hatten. Ich werde Ihnen und Ihren Gefährten eine kleine Skizze geben, damit Sie den Weg leichter finden. Als kleine Sicherheitsmaßnahme hatten wir damals vorgesehen, dass der Träger des Kristalls bestimmte Teile der erforderlichen Rituale weder vorher wissen noch selbst durchführen darf. Ich nehme an, Sie sind ausdrücklich damit einverstanden, dass ich diese Teile Ihren Gefährten mitteile?“*

Zargos war einverstanden. *„Mein Herr, wenn ich Sie dann also bitten dürfte, Ihre Gefährten hereinzubitten, und uns Zeit für ein vertrauliches Gespräch zu geben, bis ich Sie rufe?“*

Zockri bat die Gefährten um eine ehrliche Aussage, was sie denn nun mit dem Kristall vorhätten. *„Zerstören? Ein guter Plan, aber eigentlich ist der Kristall ja unzerstörbar! Leider kann ich euch nur eingeschränkt weiterhelfen, denn als wir damals die vier Kristalle erschaffen haben, dachten wir natürlich vor allem an ein Werk, das bis in alle Ewigkeit Bestand haben sollte! Das mag jetzt vielleicht seltsam klingen, aber vor dreitausend Jahren sah die Sache bei uns Zwergen anders aus, kann ich euch sagen!“*

Das waren damals wahrhaft goldene Zeiten. Kein Stress mit euch Menschen oder Elfen! Und sowieso kein Stress mit euch Halbmenschen oder Halblins (oder wie nennt ihr euch gleich wieder?). Die Gnome waren wie eh und je voller Eifer – und uns Ingenieuren gelang fast

täglich – na gut, wenigstens einmal pro Jahr – eine Erfindung, die unser Leben bereicherte, unsere Arbeit erleichterte oder uns einfach mehr Spaß machte. Wir errichteten die kühnsten Anlagen, wir gruben die gewaltigsten Höhlen, wir schufen Werke ungeahnter Anmut und verwirklichten die fantasievollsten technischen Träume. Ihr müsst gar nicht so verlegen dreinschauen; ich weiß selbst, dass unsere Völker diese Blütezeit längst hinter sich haben. Vieles, sehr Vieles, geriet in Vergessenheit – doch wir sind selbst schuld an dieser Entwicklung.

In unserer Überheblichkeit wähten wir uns als Herrn der Schöpfung – wer oder was sollte uns schon Schaden bringen können? Wir kannten keine Grenzen unserer Forschung; unerwünschte Nebenwirkungen? Pah! Was zählte, war der Fortschritt – wenn er nicht nur Gutes bewerkstelligen würde, naja, dann würden wir uns eben später etwas einfallen lassen, um das Ganze noch zu verbessern. Ich denke, ihr merkt es schon: blinde Arroganz führte in unser Verderben, oder nein, soweit ist es ja noch nicht, also: blinde Arroganz verleitete uns zu schwerwiegenden Fehlern. Wir waren verkackte Narren – und wenn ihr der Meinung seid, dass ihr nicht zu dieser Spezies gehört, dann wird es mich freuen; aber erst die Taten, dann die Lobesworte.

Damals war ich noch ein junger Ingenieur, ohne nennenswerte Referenzen – ganz im Gegensatz zu meinem Vater, Zockri Senior, der für seine wundersamen Erfindungen weithin bekannt war. Alle gingen davon aus, dass ich es meinem alten Herrn mindestens gleichtun würde, und man schickte mich in die Lehre zum großen Wismag dem Scharfsinnigen, der damals bereits berühmt war für seine wasserdampfbetriebenen Gerätschaften. Nein, ich erzähle euch keinen Unsinn! Hört mir nur zu!

Eines Tages versammelte Wismag die talentiertesten Zwerge um sich, um ihnen eine neue Theorie vorzustellen. Ich habe so gut wie nichts von seinen Ausführungen verstanden, aber offenbar war der Meister einer Energiequelle auf der Spur, neben der uns Wasserdampf wie Kinderkram erscheinen sollte. Wismag meinte wohl, diese neue Energie könnte man mit den passenden Verfahren direkt den Steinen der Erde abgewinnen und in besonderen Kristallen in elementarer Reinform speichern. Mit den richtigen Kristallen und der richtigen „Ladung“ müsste es uns sogar gelingen können, die schöpferischen Urkräfte Midgards selbst zu kontrollieren und Dinge zu vollbringen, neben denen sich die üblichen magischen Künste, auf die die Zauberer gestern wie heute so stolz sind, wie armselige Taschenspielertricks ausnehmen würden.

Wir brauchten viele Jahre, um die richtigen Kristalle zu finden und in geeigneter Weise für die Aufnahme der elementaren Energien vorzubereiten. Ich will euch nicht mit den Anekdoten unserer zahlreichen Rückschläge langweilen, aber seid versichert: mehr als ein ganzes gutes Zwergenvolk und eine große Schar eifrigster Gnomen errichtete im Pengannion erstaunlichste unterirdische Anlagen, um unbemerkt von Jedermann unsere Versuche durchzuführen. Und langsam, aber sicher, machten wir wirklich Fortschritte.

Und endlich, endlich, wähten wir uns am Ende des langen Tunnels. Dank zahlloser vorbereitender Experimente waren wir uns endlich sicher, die stoffliche Urenergie in vier Kristalle großer Reinheit zu bannen. Doch statt zunächst unter Laborbedingungen einen letzten Versuch im Kleinen durchzuführen, luden wir sogleich die politischen und geistigen Führer unseres Volkes zur Premiere ein, damit sie voller Ehrfurcht für unsere Ingenieurleistung bestaunen könnten, wie wir die gewaltigen Urkräfte aller Stoffe Midgards in diese vier Kristalle des Schicksals bannen und fortan meisterlich beherrschen würden. Wir hatten uns sogar schon Werbesprüche überlegt, um künftigen Anwendern unserer Steine

klarzumachen, welcher Zwergenhort der beste im ganzen Land wäre. Muss ich noch mehr sagen? Wir waren nichts weiter als verkackte Narren.

Die Stunde kam, die Energieströme wurden entfesselt, und die Katastrophe trat ein. Ja, diese vier verdammten Kristalle lagen perfekt im Fokus unserer Apparatur, aber statt friedlich und allenfalls geläutert und voll von gespeicherter Energie vor sich hinzusummen, lösten sie unvorstellbare Materie-zu-Energie-Transformationen aus. Erde und Wasser, Feuer und Luft – sie alle zerstoben zu Licht, Hitze und freier magischer Energie, die in wenigen Sekunden Tausende unseres Volkes hinwegraffte; es starben nicht nur die wenigen Zuschauer direkt im Reaktor-Hauptgebäude, sondern auch viele Zwerge in weit entfernten Horten an ihren eingestimmten Energiekonvertern. Keine Ahnung, was schiefging – mittlerweile glaube ich, das einfach alles schiefging. Wismag, ich, meine Kollegen – wir hatten unsere Kräfte überschätzt und Dinge entfesselt, die wir besser in Ruhe gelassen hätten.

Das Tollste aber war: diese vier verkackten Kristalle hatten das Ganze nicht nur unversehrt überstanden, sie schienen auch mit einer Menge zerstörerischer Energie geladen zu sein und funktionierten auf den ersten Blick ganz vielversprechend (wir konnten sogar unsere Werbetexte abrufen), aber wir hatten trotzdem ein verdammt schlechtes Gefühl. Natürlich auch wegen der vielen Toten, aber vor allem, weil wir uns irgendwie nicht sicher waren, ob wir wirklich diese vier Kristalle vollständig beherrschten oder ob sie insgeheim etwas vor uns verbargen, das sich unserem Zugriff entzog. Es schien uns fast so, als ob diese Steine ein eigenes Bewusstsein entwickeln würden, wenn man sie längere Zeit nebeneinander aufbewahren würde. Blödsinn, nicht wahr? Aber wir hatten dieses verkackte Gefühl, und je länger wir uns mit den Dingen beschäftigten, umso stärker wurde es.

Die Kristalle wurden uns jedenfalls immer unheimlicher, und wir beriefen den höchsten Rat unseres Volkes ein, um zu beraten, was wir mit ihnen tun sollten. Zerstören? Ging nicht – die Dinger waren unzerstörbar, jedenfalls mit unseren Mitteln. Das war ja eine Eigenschaft, die in unserem Pflichtenheft stand, als wir mit der Entwicklung begonnen hatten. Außerdem mussten wir bei dilettantischen Versuchen mit massiven Abwehrmaßnahmen der Kristalle rechnen – und infolge der ungeahnten Energien, die in ihrem Inneren schlummerten, hätte das locker einen großen Teil der uns vertrauten Welt ruinieren können. Letztlich entschieden wir uns – im engsten geheimen Führungszirkel – für eine kontrollierte Endlagerung der vier Kristalle an einem sicheren Ort; vier unserer besten Schmiedemeister und Thaumaturgen waren bereit, bis zu ihrem Lebensende diese Kristalle zu behüten und ihnen einen Torkin geweihten Schrein zu schaffen, von dem so gut wie niemand erfahren sollte. Die natürlichen Felskatakomben von Nulbston schienen der richtige Ort für diesen Zweck zu sein, und so geschah es. Sollte unser Volk tatsächlich einmal so arg in Bedrängnis geraten, dass es zu außerordentlichen Verteidigungsmitteln greifen müsste, wäre Nulbston auch nicht so weit weg von den wichtigsten Horten.

In unserem Volk verbreiteten wir dagegen die Geschichte, dass die vier Kristalle wegen ihrer unkontrollierbaren Nebenwirkungen an vier verborgenen Stellen in ganz Midgard auf immer beseitigt worden wären und damit keine Gefahr mehr von diesen Dingen ausgehen würde. Außerdem wurden natürlich sämtliche Forschungen auf diesem Gebiet eingestellt, um keine zweite Katastrophe zu riskieren.

Sagte ich gerade „sämtliche Forschungen“? Nun ja, dank der finanziellen Mittel meiner Familie konnte ich es mir leisten, im Verborgenen weiterhin mit den stofflichen Urkräften zu experimentieren, und was ich da lernte, gefiel mir immer weniger. Ich gelangte zu zwei wesentlichen Erkenntnissen. Erstens war alles viel komplizierter, als sich Wismag damals

vorgestellt hatte. Widersprüche und Komplikationen, wo immer man auch eine Frage stellte, und auf eine kleine Antwort kamen 100 neue große Fragen. Zweitens gefiel mir die Sache mit den Kristallen immer weniger. Irgendetwas hatte schon bei der gesamten Versuchsanordnung nicht gestimmt, aber ich kam nicht darauf, was es wohl gewesen sein könnte. Das hört sich jetzt leichter an, als es tatsächlich für mich war. Ich fühlte mich mitschuld am Tod von Tausenden meines Volkes und fand keine Antwort für die Ursache! Und diese vier Kristalle brüteten irgendetwas Mieses aus, das besonders mies werden würde, wenn sie sich irgendwie vereinigen könnten, das wurde mir allmählich immer klarer, ohne dass ich es hätte beweisen können oder wollen.

Ich konnte diese Last schließlich nicht mehr länger ertragen und zog mich in die Einsamkeit der Berge zurück. Hier bin ich wohl ein wenig verblödet und begann, merkwürdige Stimmen in meinem Kopf zu hören, bevor ich schließlich in einem besonders kalten Winter starb – oder ich sage vielleicht besser, untot wurde. Denn ich konnte nicht mal ordentlich sterben! Naja, immerhin musste ich so wenigstens nicht mehr ans Essen/Trinken/Holzhacken denken. Eine dieser Stimmen schien zu mir zu sprechen und faselte etwas von „das Schicksal der Natur wird sich exakt 3000 Jahre nach seiner Verletzung erfüllen, und dann wirst du endlich deine Aufgabe erfüllt und Buße getan haben, ein Jahr Wartezeit für jeden Toten – und wer weiß, vielleicht wird sich alles noch zum Guten wenden...“. Dieser tröstliche Zusatz klingt mir inzwischen leider so, als ob ich ihn mir nur selbst eingebildet hätte, um mir ein wenig Hoffnung zu bewahren.

So, und jetzt seid ihr also hier. Sollten die Hütebrüder hier nochmal auftauchen, werden sich manche ganz schön wundern, dass die alte Prophezeiung nun tatsächlich das Räderwerk des Schicksals in Schwung gesetzt hat! Hier also mein Rat. Wenn es überhaupt einen Hinweis auf die Zerstörung des Kristalls geben kann, dann in Karak Vagno, den Ort ihrer Herstellung. Dorthin müsst ihr reisen, und ihr solltet keine Zeit verlieren, denn ich habe euren Gefährten nicht belogen, als ich ihm erzählte, dass sich der Kristall soeben in einer Transformations- und Rekonfigurationsphase befindet. Wer weiß, welche Nebenwirkungen zu erwarten sind, wenn sich die Energieflüsse der Einzelteile weiterhin harmonisieren?

Belogen habe ich den Elfen aber auch, und belügen müsst auch ihr ihn, wenn ihr eine Chance haben wollt, diesen Kristall zu vernichten. Euer Freund ist längst nicht mehr der, der er zu sein scheint. Längst ist er zum Sklaven des Kristalls geworden, und – auch wenn es sich verkackt anhört – gegen den Willen des Kristalls könnt ihr mit Gewalt nichts ausrichten. Der Elf würde euch einfach verbieten, den Kristall zu vernichten, und dann wäre euer Vorhaben gescheitert! Nur mit List könnt ihr erfolgreich sein, darum gebt acht, was ihr ihm erzählt! Meine Geschichte aber ist die – nehmt sie als Basis und schmückt sie aus, wie es angebracht sein wird: Um den Kristall zur wahren Machtentfaltung zu bringen, müssen an bestimmten Orten bestimmte Schlüsselrituale durchgeführt werden, die aus Sicherheitsgründen der Kristallträger selbst weder wissen noch durchführen darf. Der Elf hat mir diesen verkackten Mist abgekauft (zum Glück haben wir es hier nicht mit einem Zwerg zu tun) und war damit einverstanden, dass ich euch als seinen Vertrauensleuten diese Rituale schildere. Das hat mir erlaubt, euch unverdächtig in seiner Abwesenheit zu sprechen. Tatsache ist aber leider, dass ich eben überhaupt kein solches Ritual kenne! Naja, ihr werdet schon das Beste daraus machen.“

Vom Falkenklaui ins Tal des Yetzin

Kerloas erhielt am nächsten Morgen von Zockri eine Karte. Karak Vagno lag drei Tagesmärsche nördlich von Kadar Gravning in einem versteckten Tal auf der twyneddischen

Nordseite des Pengannion-Gebirges. Zockri verriet Kerloas die zwergischen Schlüsselworte, um die Wächter der zahlreichen verborgenen Tunnel zu besänftigen, die sie nehmen mussten, um die höchsten Gebirgsspitzen zu unterlaufen.

Abends waren die Freunde wieder im „Basislager“ bei GreiffInn und ihrem Esel.

Gegen Mittag des nächsten Tages erreichten sie bei schönem Spätsommer-Wetter die Straße im Tal des Yetzin und wanden sich nach Süden. Die Straße führte sie gerade durch ein enges Tal mit senkrechten Felswänden zur Rechten und einer rutschigen Böschung zum tosenden Fluss hinab zur Linken, als ihnen drei bekannte Reiter entgegenkamen: Mechthold de Soël, Helmut Beschluss und – ein Stück dahinter – Katrin Schneekette.

Mechthold war eine Spur freundlicher, als ihn die Gefährten in Erinnerung hatten. Er erkundigte sich, ob „Borthor-Bartl und seine Bande“ irgendwelche Schatzkammern oder Drachen am Falkenklau gefunden hätten? *„Bei Xan – in diesem Gebirge gibt es viele Höhlen, in die das Licht der Sonne noch nie eingedrungen ist, und wenn dank eurer Hilfe das Dunkel ein wenig weniger dunkel wird, dann ist schon viel gewonnen!“*

Und weiter: *„Ihr habt wohl nicht zufällig Bertolt gesehen? Er hat aufs Schärfste gegen die Regeln unseres Ordens verstoßen und ist in den Schatten geflüchtet, um sich vor dem strafenden Licht Xans zu verstecken. Meidet ihn, denn in seinem Herzen regiert die Finsternis.“*

Auf Nachfragen der Freunde gab er kleinlaut zu, dass Bertolt schuld war am Tod von Kostenlos Umlaut, der den Gefangenen – natürlich völlig gegen die Vorschriften des Sonnenordens – gefoltert hatte; Kostenlos war dabei an seinem Knebel erstickt. Bertolt war aus Urdevar geflohen, weil ihn Franno beobachtet und Meldung erstattet hatte. Mechthold wollte unbedingt den Übeltäter schnappen, um vor seinen Vorgesetzten wenigstens etwas besser dazustehen.

Was geschah in Urdevar?

Die Nachforschungen des Sonnenordens führten natürlich zu keinem Ergebnis. Die Geschichte von dem in der letzten Nacht eingestürzten Gebäude lenkte die Aufmerksamkeit der Xan-Diener auf die raue Glücksritter-Truppe, die eilends Richtung Falkenklau aufgebrochen war. Mechthold war überzeugt, dass sich eine Verfolgung dieser „Schatzsucher“ nicht lohnen würde; er hatte nichts gegen ungebildete Amateur-Gruppen, die auch ohne den rechten Glauben – sondern nur aus Goldgier und Ruhmessucht – den dunklen Kräften des Pengannion-Gebirges in die Quere kamen. Dieser Borthor-Bartl war ja (laut Franno) bekannt für seine Lust an Abenteuern und seine Angeberei, ein Prahlhans wie alle vom Kleinen Volk. Ausgeschlossen, dass diese Leute etwas mit dem gesuchten Artefakt zu tun hatten!

Die Suche nach dem Artefakt musste also auf der Pass-Strecke und in den bewohnten Seitentälern fortgesetzt werden. Nicolas wurde noch am selben Tag beauftragt, sich den verschütteten Weg vor der Passhöhe anzuschauen, um die notwendige Bauernmannschaft zu rekrutieren und bei dem jetzt herrschenden schönen Wetter baldmöglichst einen brauchbaren Karrenweg anzulegen. Tatsächlich hatten sich aber fahrende Händler auf der twyneddischen Seite schon selbst ans Werk gemacht und der Weg war mittlerweile wieder – wenn auch mühsam – passierbar. Nicolas kehrte am frühen Nachmittag des folgenden Tages mit dieser guten Nachricht vom Pass zurück.

In Urdevar war die dazwischenliegende Nacht nicht ohne Ereignisse geblieben. Bertolt, der sadistische Bewacher von Kostenlos Umlaut, bemerkte, dass sein Gefangener zufriedener wirkte und die übliche harte Behandlung beinahe mit Verachtung über sich ergehen ließ. Joachim, sein schwächerer Kollege, wusste mal wieder von gar nichts. Da es Bertolt sowieso nicht gefiel, wie der letzte Depp in der dreckigen Hütte mit J. Hartwurst ausharren zu müssen, während sich die anderen über Querlas Bier und Uisge hermachten, beschloss

er, sich ein wenig mit Kostenlos zu amüsieren. Der Gefangene wusste mehr, als er bisher gesagt hatte, und er würde das jetzt und hier aus ihm herausquetschen! Joachim musste ihm bei dem kleinen Verhör helfen.

Dummerweise erstickte der alte Mann an seinem Knebel oder an einem Herzschlag, obwohl doch nur seine erste Zehe total versengt war. Und noch dümmer: dieser blöde Franno hatte mit seinen kleinen Lauschern mal wieder die Flöhe husten gehört und seine vergeblichen Versuche, dem gelehrten Waschappen wieder etwas Leben einzuprügeln (Bertolt hatte mal gehört, dass Faustschläge auf den Brustkorb das Herz zum Schlagen bringen können), beobachtet! Der kleine Stinker alarmierte seine Herren, und Bertolt blieb nur die schnelle Flucht in die nächtliche Wildnis. Er wand sich nach Norden, um ins twyneddische Ausland zu fliehen.

Mechthold war entsetzt. Foltereien waren nicht nur eine Lästerung Xans, sondern warfen ein ganz und gar unwillkommenes Licht auf die albische Kirche, die sich von ihren früheren Exzessen vehement distanzierte. Der feige Mittäter J. Hartwurst wurde unter Bewachung Peters gestellt und musste sich ganz allein um die Leiche Umlauts kümmern.

Am nächsten Morgen wurden alle Urdevarer aufgefordert, nach Spuren Bertolts zu suchen, während sich die Truppe reisefertig machte. Am frühen Nachmittag traf Nicolas in Urdevar ein. Die Sonnenkrieger trennten sich nun, nach einem langen Gebet und einem Segen für alle Bewohner Urdevars.

Während Nicolas zusammen mit Peter und Joachim und der Leiche Umlauts (und Franno als Augenzeugen) die Rückkehr in die albische Zivilisation antraten, um dem Orden zu berichten und Joachim für seine Mithilfe angemessen zu bestrafen, ritten Mechthold, Katrin und Helmut nach Norden. Sie wollten systematisch von der twyneddischen Seite her (denn dort vermuteten sie sowieso das größte Übel für Alba) alle Seitentäler erforschen.

Ein Aufschrei Katrins unterbrach ihr Gespräch: *„Xan hilf! Das Teufelswerk befindet sich bei diesem Elfen! Kein Zweifel, Mechthold! Tu was!“*

Helmut legte sofort grunzend seine Hände an beide Langschwerter; Kerloas packte seine Streitaxt fester. Flusswind dagegen ging schon mal einen Schritt zurück. Mechthold selbst war unschlüssig, aber er bemerkte das stahlblaue Leuchten in Zargos Augen und seine ablehnende Miene.

Der Ordenskrieger versuchte ein Blutvergießen zu vermeiden. *„Bei Xan, ich weiß zwar nicht, auf welcher geheimnisvollen Weise dieses Teufelswerk in eure Hände gefallen ist, aber dort hat es wirklich nichts verloren. Wenn die alten Legenden stimmen, dann schlummern mächtige Urkräfte dämonischen Ursprungs in diesem Artefakt, und egal, wieviel ihr euch zutraut, ihr werdet es nicht zerstören können, sondern es wird euch und unser Land zerstören! Hier müssen gottesfürchtige Experten die schwere Verantwortung übernehmen, also widersetzt euch nicht! Wir handeln im Namen Xans und des Königs und fordern euch auf, gebt uns das Finsterwerk! Uns liegt nichts daran, euer Blut zu vergießen, aber das müssen und werden wir tun, wenn ihr euch widersetzt!“*

Für Flusswind klang das alles sehr vernünftig, und er wollte schon den Weg freigeben, aber er hatte die Rechnung ohne Zargos gemacht. Seit der Elf das Wort „Zerstören“ gehört hatte, kannte er kein Erbarmen mehr. Diese Xanianer sollten verschwinden, und seine Leute, an vorderster Stelle natürlich Kerloas und Flusswind, sollten mit Waffengewalt dafür sorgen! Da sich Flusswind weiterhin weigerte, traf ihn ein blauer Strafblick, der den Krieger zu Boden warf.

Auch wenn Mechthold gern den besänftigenden Stimmen der anderen Gefährten gefolgt wäre, die ihm rieten, sie in Ruhe zu lassen, denn sie würden sich schon um die xangefällige Erledigung dieser Aufgabe kümmern, konnte er vor einer Zeugin vom Kaliber Schneekettes nicht scheinbar ehrlos nachgeben. Der Kampf war unvermeidlich, und zwischen Kerloas und Helmut kam es zum ersten Schlagabtausch.

Zargos verspürte die Bereitschaft des Kristalls, ihm Zauberkräfte zur Vernichtung seiner Gegner zu verleihen, und er wählte die maximale Zerstörungsstufe für Helmut. Im nächsten Moment traf eine bläuliche magische Entladung den Ordenskrieger und tötete ihn augenblicklich und vollständig – nur die Metallteile seiner Ausrüstung blieben übrig. Der Rest zerfiel in kurzer Zeit zu feinem Pulver, das der Wind verwehte.

Völlig schockiert wich Mechthold vor den Dämonendienern zurück. Sein Rückzug missfiel Zargos, der ihm befahl, stehenzubleiben. Nun gab der Xan-Diener erst recht Fersengeld, und Zargos, dem der Kristall gerade mal wieder nicht helfen wollte, spurtete hinterher, überlegte es sich dann jedoch wieder anders und erlaubte Mechthold die Flucht. Der Xan-Krieger sprang auf Katrin Schneekettes Pferd, und die beiden ritten in wildem Galopp nach Süden.

Die Gefährten hatten zwei Pferde des Sonnenordens gewonnen, aber auch neue Sorgen. Das konnte ja noch heiter werden, sollten sie sich jemals wieder in Alba blicken lassen!

GreiffInn verabschiedete sich von den Freunden. Er versprach, sich vorsichtig in Turonsburgh umzuhören. Sobald sie die Welt gerettet – äh – Zargos der Mächtigste Zauberer der Welt geworden wäre, wollten sie sich einige Meilen nördlich der Stadt in einem kleinen Gasthof treffen, um die Lage zu besprechen. Bis dann also!

Vom Tal des Yetzin nach Karak Vagno

Über eine recht neue Holzbrücke („echte Zwergenarbeit“) kamen sie problemlos ins östliche Seitental und damit am Abend nach Kadar Gravning. An diesem Zwergenhort hatten die Freunde vor fünf Jahren den letzten der vier Kristalle geborgen und ein wahres Blutbad unter der zwergischen Bevölkerung angerichtet. Kerloas bat seine Gefährten, hier auf keinen Fall erneut „nach dem Rechten zu sehen“, sondern nur vor den Toren zu übernachten und dann hurtig weiterzureisen. Zargos war einverstanden.

Am nächsten Morgen erreichten die Freunde eine Feuerstelle, über der die Leiche Bertolts an einen Ast als Röstspieß gebunden war. Sein rohes Herz und seine Leber waren auf Blättern am Boden „appetitlich angerichtet“. Auf einer Anhöhe trat der schon bekannte Ork aus dem Unterholz und breitete seine Arme zu diesem komischen Flattergruß aus, mit dem er die Gefährten schon beim ersten Mal verblüfft hatte. Kerloas stapfte sofort mit gezückter Streitaxt auf den Ork zu, der augenblicklich floh.

Die Freunde bestatteten Bertolt und setzten ihre Reise fort. Tunnelwächter gab es längst keine mehr; die „verborgenen“ Tunnel waren seit Jahrhunderten unbenutzt, aber zugänglich für Jedermann.

Ohne weitere Zwischenfälle erreichten die Freunde drei Tage später Karak Vagno, eine alte Verehrungsstätte Mahals in einem einsamen Bergtal. Der Kristall begann plötzlich etwa dreimal pro Minute für einen winzigen Augenblick sehr schwer zu werden – und gleichzeitig zitterte die gesamte Erde ein wenig. Sehr beunruhigend!

Zargos war deprimiert. Seine Begleiter wussten um geheime Rituale, und er als Chef musste sich darauf verlassen, dass sie das Richtige tun würden. Da hatte es doch gar keinen Sinn, sich bei ihren Machenschaften zu beteiligen. Sollten sie doch durch den riesigen Schädel Mahals, der den Eingang in die Kultstätte darstellte, hinab in die unterirdischen Räume gehen. Er wollte sich inzwischen auf der Plattform des kleinen Wachturms ein wenig in die Sonne legen und ausruhen.



Kerloas, Flusswind und Aleunam begleiteten ihn, während sich Versaria um Esel und Pferde kümmerte, Sirena einfach die Lage peilte und Borthor-Bartl zum Wäldchen spazierte, weil er dort ein Kichern gehört hatte.

Auf der Plattform des Wachturms hatten sich drei „Hütebrüder“ versteckt: Möra, Bertrog und Otto. Die drei Zwerge hatten mit der Ankunft des Kristalls gerechnet, allerdings nicht mit sieben schwerbewaffneten Gegnern. Obwohl Otto seine Chefin warnte, vorschnell einen Angriff zu starten, hörte Möra lieber auf ihren Priester, der überzeugt war, mit Hilfe der Götter und dem Minimum an Mut, den man von einem anständigen Zwergenkrieger erwarten durfte (dieser Seitenhieb stank Otto gewaltig), diese unwissenden Kristalldiebe vernichten zu können.

Hütebrüder

Diese kleine Sekte aus dem weiter westlich gelegenen Karak Hirn war stinksauer, weil sie schon zweimal versagt hatte; einmal, als die Kristalle Nulbston während des Kriegs der Magier verlassen hatten – und ein zweites Mal, als sie viel zu spät die Rückkehr der Kristalle ins Pengannion-Gebirge bemerkt hatten, nämlich erst, als die Gefährten schon den 4. Kristall geborgen und die Gegend schleunigst verlassen hatten. Von der Rückkehr der drei Kristalle nach Nulbston hatten die Zwerge erneut nichts gemerkt; erst Umlauts Recherchen hatten sie alarmiert. Dank des Eingreifens des albischen Geheimdiensts war die Zahl ihrer Mitglieder deutlich dezimiert worden. Die Hütebrüder wussten, dass „exakt 3000 Jahre nach Aktivierung der Kristalle“ sich angeblich das Schicksal der Welt erfüllen würde und hatten deshalb für die diesjährige Mission Möra Matsch-Muskel und ihr Spezialisten-Team ausgewählt; diese Zwerge waren diesmal nicht sofort von Falkenklau aus nach Karak Hirn heimgekehrt, sondern hatten noch Karak Vagno besucht.

Möra Matsch-Muskel: Die rothaarige Kriegerin leitet diesen Einsatz und folgt nur ihren Befehlen, a) nach Spuren der Kristalle auf Falkenklau und bei Karak Vagno zu suchen und ggf. die Kristalle sicherzustellen, und b) alle nicht-zwergischen Zeugen zu töten.

Otto Kriegs-Sau: Der erfahrene Krieger mit grauem Zopf und hochgebundenem grauen Bart berät Möra. Er hat schon Schweine kotzen sehen – oder so ähnlich. Seinetwegen kann ihm dieser ganze Hütebrüder-Mist gestohlen bleiben. Hauptsache, seine Ehre wird nicht besudelt.

Bertrog Beter: Der grau-haarige Priester Mahals wünscht die Vernichtung der Kristalle und würde dafür sein Leben opfern. Er ist ein echter Fanatiker, der gern selbst diesen Einsatz geleitet hätte.

Errolius Flink: Der gut aussehende Krieger mit gepflegtem rabenschwarzem Bart ist ungewöhnlich geschickt und hat eine Vorliebe für waffenmeisterliche Stunts und verwegene Angriffe (vor allem bei Anwesenheit weiblicher Zuschauer).

Lorata Liebchen: Die rothaarige „Spezialistin für die feinmotorischen Aufgaben“ ist wegen ihrer Fingerfertigkeiten für diese Mission zwangsverpflichtet worden, u.a. auch auf Betreiben von Errolius Flink, den viele auch Errol Fick nennen, der die Reise erfolgreich nutzte, um erneut das Herz seiner „Ex“ zu gewinnen.

Bertrog verwandelte mit einem Zauberring den Boden unter den Füßen von Kerloas und Zargos in Schlamm, aber nur mit geringem Erfolg. Flusswind zog den Zwerg einfach mit einem kräftigen Ruck heraus, während Zargos einfach durch die Tür des Wachturms sprang. Möra schaute von den Zinnen auf die Abenteurer herab und forderte sie auf, den Kristall herauszurücken und zu verschwinden, während Otto eine Armbrust auf sie abfeuerte und Bertrog – zu spät – den Schlamm Boden wieder in feste Erde zurückverwandelte.

Borthor-Bartl wurde das alles viel zu hektisch und er spielte ein müde machendes Liedlein, das leider nur bei Bertrog Wirkung zeigte. Aleunam war mittlerweile Zargos in den Wachturm gefolgt; der Elf war schon auf der Plattform angekommen und wurde von Otto mit einer zweiten Armbrust beschossen, da sein Schlafzauber misslungen war. Möra versuchte erfolglos den Elfen zur Kristallübergabe zu überreden, während hinter ihm Aleunam und Kerloas ebenfalls die Plattform betraten. Auf ein Zeichen Möras griff Otto ins Geschehen ein und zerschmetterte mit einem wohlgezielten Hieb ein Bein des Elfen, der stöhnend zusammenbrach.

Kerloas sprang hinzu, um Zargos zu schützen, griff dabei aber Otto nicht an (er erinnerte sich rechtzeitig an ein für ihn lebenswichtiges Gelübde), sondern wehrte dessen Angriffe nur gekonnt mit seinem Schild ab. Bevor Möra ebenfalls in den Kampf eingreifen konnte, verursachte ihr der am Boden liegende Zargos mit einem gelungenen Zauber „Namenloses Grauen“ und sie sprang direkt von den Zinnen auf den weichen Grasboden, rollte dort perfekt ab und rannte in den Wald. Nun waren auf der Plattform nur der schlafende Bertrog und Otto, der ohne Chefin sofort gesprächiger wurde und Kerloas Vorschlag, diese sinnlose Schlägerei einzustellen und sich von Zwerg zu Zwerg zu unterhalten, gern annahm.

Kerloas schwor schließlich bei allen Göttern, dass er und seine Gefährten die auserkorenen Kristallträger waren und gerade unterwegs, um diesen Kristall endgültig zu vernichten. Letzteres teilte er Otto erst mit, nachdem er Zargos zurück ins Erdgeschoss des Wachturms geschickt hatte. Wenn das so war, wollte Otto gern für einen zeitlichen Vorsprung der Abenteurer sorgen.

Er einigte sich mit Kerloas auf einen Schaukampf, bei dem er allerdings Bertrog, den er natürlich „retten“ musste, „leider“ „versehentlich“ ein paar schmerzhaft Prellungen zufügen musste. Da „völlig überraschend“ Kerloas stürzte, weil ihm der von diesem Schauspiel beeindruckte nichts-ahnende Zargos zu Hilfe eilen und zur Seite drängen wollte, konnte der Elf den fliehenden Otto nicht mehr einholen, der nun im Wald verschwand.

Unterdessen hatte Flusswind bereits das klemmende Tor, den Zugang in die Kultstätte, geöffnet. Borthor-Bartl hatte das Zwergen-Liebespärgchen im Wald beobachtet (von dort hatte er vorher das Kichern gehört gehabt) und die beiden flüchten lassen; mit dem Blut dieser netten Zwerge wollte er sich nicht besudeln!

Karak Vagno

In dieser unterirdischen Kultstätte war vor vielen Jahrhunderten einmal Lava geflossen und hatte die meisten Räume total verwüstet. Die Freunde folgten dem Lavastrom zu seiner „Quelle“ und gerieten dabei in einem Gang zwischen 13 mutierte Albino-Riesenratten außergewöhnlicher Größe. Im spannenden Nahkampf wäre Versaria Beau um Haaresbreite gestorben!



Obwohl die Freunde alles sehr gründlich absuchten, gab es hier nur sehr wenig Brauchbares zu finden. Das Interessanteste geschah in dem achteckigen Raum, in dem dereinst auch die Lava aus dem Boden getreten war. Hier formten sich regelmäßig vier Staubgestalten aus dem am Boden liegenden Dreck, die dann anfangen, an irgendwelchen imaginären Schaltern und Hebeln in der Raummitte zu hantieren. Etwas später traten sie mit sehr gespanntem Gesichtsausdruck zurück, ehe sie plötzlich erschrakten, zurücktaumelten und die Hände schützend vor Bart und Augen hielten. Anschließend verwickelten sich alle in einen Faustkampf; dabei zerfiel die ganze Gruppe zu einem Staubhaufen. Dann wirbelte weiterer Staub (jedes Mal woanders) auf und bildete einen weiteren sehr jungen (bartlosen) Zwerg mit einem langen Besen, der den Staubhaufen so auseinanderfegte, dass wieder vier Staubhaufen auf dem Boden lagen; dann zerfiel er selbst zu Staub und die Vorstellung begann von vorne.

Staubige Zwerge

Meister Wismag - ein alter nahezu glatzköpfiger, aber vollbärtiger, ehrwürdiger Zwerg mit ernster Miene und einem ledernen Laborkittel mit zahlreichen Taschen, aus denen zahlreiche Werkzeuge und Pergamentfetzen herausspitzen

Ulgruld Stinkbacke - ein alter weißhaariger vollbärtiger Zwerg mit leicht geistesabwesendem Blick; in edle fellbesetzte Roben gekleidet und mit Schmuck behängt; trägt kleinen Rucksack voller Pergamente und Messinstrumente

Burgmal Spaltmaul - ein verdreckter schmieriger langhaariger Zwerg mittleren Alters mit ungepflegtem Äußeren, in einem kurzen ledernen Arbeitskittel und mit einer ledernen Latzhose voller schwerem Werkzeug und Ölkännchen

Frethrof der Fixe - ein vor sich hin schmunzelnder jüngerer gut aussehender Zwerg in sauberer Reisekleidung teuren Zuschnitts, aber schmucklos; er hat einen kleinen „Melkschemel“ dabei und macht es sich praktisch immer bequem

Flusswind hatte als erster den Einfall, die Bewegungen der Staubgestalten exakt nachzuahmen, und berührte dabei eine von ihnen. Und siehe da – die Berührung der geisterhaften Erscheinung raubte ihm zwar Lebenskraft, aber sie schenkte ihm auch eine Vision. Er konnte sie sich zwar nicht perfekt merken, aber ein Anfang war gemacht, und alle Gefährten – auch Zargos – folgten seinem Beispiel.

Nach einiger Zeit schienen die Geisterwesen den Ablauf ihres Programms geringfügig zu ändern; sie schienen irgendeine Handlung der Abenteurer zu erwarten!

Wismag 1

Du befindest dich in einem großen Saal, an dessen Wänden zwischen wertvollen Teppichen auf edlen Marmorsäulen vergoldete oder versilberte Büsten ehrwürdiger Wissenschaftler ruhen. Du stehst am schmalen Ende eines langen Tisches und ergreifst einen dünnen langen Holzstab, um damit auf bestimmte Punkte hinzuweisen, die mit Kreide auf einer Tafel hinter dir notiert worden sind. Es handelt sich offenkundig um ein komplexes Zahlenwerk schwierigster Berechnungen, die von den vier vertrauten Elementarsymbolen umgeben sind, die auch auf den Kristallen sichtbar waren bzw. sind.

Du wendest dich dem Tisch zu, an dem vier andere Zwerge sitzen. Einer erscheint dir seltsam vertraut: natürlich, das ist ja Zockri Junior, nur viel jünger und frischer! Dann ist da ein hässlicher Dreckspatz, der offenkundig deine Ausführungen nicht versteht, dich aber trotzdem oder deshalb umso mehr bewundert. Der Dritte – in seinem fleckigen und löchrigen Laborkittel – ignoriert dich vollständig und blättert in seinen eigenen Aufzeichnungen. Und der vierte Zwerg, sorgfältig frisiert und schon wieder nach der allerneuesten Mode gekleidet, blickt auch nicht auf, sondern kritzelt kleine Zahlenkolonnen in ein ledernes Buch.

Jetzt springt der Zwerg im Kittel mit den Brandlöchern mit wutverzerrtem Gesicht auf und brüllt: *„Falsch, falsch, falsch! Alles falsch! Hier kommt nur einer für die Projektleitung in Frage, und das bin ich, denn ich pfeife auf deine angeblich ach so unantastbare fachliche Autorität! Du bist altmodisch geworden, Wismag, ein aufgeblasener Wichtigtuer ohne inhaltliche Substanz. Hier zählt nur eine Meinung, nämlich die richtige, und das ist meine!“*

Du zitterst vor Wut angesichts der Unverschämtheiten dieses Spatzenhirns. *„Ulgruld, zähme deinen nur allzu offensichtlichen Ehrgeiz wenigstens einen kurzen Augenblick. Wenn unsere Kristalle der Macht uns allen ein neues Zeitalter des Wohlstands mit ungeahnten Forschungsperspektiven bescheren, wird es ausreichend Ruhm für uns alle geben!“*

Wismag 2

Du wanderst einen reich geschmückten Gang entlang; die hübsch geschmiedete Laterne in deinen Händen weist dir den Weg. Du öffnest eine Tür und betrittst ein Labor. Hier befindet sich Ulgruld und fertigt gerade Notizen an. Überrascht zuckt er zusammen und versucht, seine Aufzeichnungen zu verbergen. Sah diese kleine Randzeichnung nicht so aus wie das geflügelte Symbol Tsientschs?

Du eilst hinzu und greifst nach dem Pergament, doch mit gerötetem Gesicht schlägt dir der Zwerg die Hände weg. Er ruft: *„Finger weg, du alter Narr! Ich werde dich ausstechen – und du wirst mir meine guten Ideen jedenfalls nicht stehlen! Du hältst dich vielleicht für den Projektleiter, aber der bist du nicht! Wenn der letzte Würfel fällt, werden es meine Erkenntnisse sein, die die Kristalle in Schwung bringen werden! Deinen Namen*

wird man vergessen, und an mich wird man sich nicht als Ulgruld Stinkbacke erinnern, sondern als Ulgruld der Überflieger!“

Wismag 3

Du stehst in einer oktagonalen Halle, deren Wände mit runenbedeckten Goldbändern geschmückt sind. Du befragst den wasserstoff-betriebenen Präzisions-Synchronisations-Mechanismus und gibst zum richtigen Zeitpunkt den anderen das vereinbarte Zeichen. Ein Diener betätigt eifrig den Flaschenzug und senkt vorsichtig das goldene Reaktionsgitter mit den angereicherten Brennstäben in das wassergefüllte Becken, das von den notwendigen Antriebsaggregaten, Dimensionsflanschen und Magiekatalysatoren umgeben ist. Im Reaktionsgitter befinden sich an den errechneten Fokuspunkten die exakten Vertiefungen für die vier Kristalle.

Ein Helfer platziert den Erdkristall auf dem Gitter. Der Dreckspatz platziert den Feuerkristall auf dem Gitter. Der modisch herausgeputzte Forscher platziert den Luftkristall auf dem Gitter. Und jetzt kommt der Störenfried an die Reihe, dieser Ulgruld, und er tritt hinzu, um den Wasserkristall auf dem Gitter zu platzieren. Irgendetwas stimmt nicht an Ulgrulds Gesichtsausdruck; er wirkt irgendwie eifersüchtig oder boshaft. Oder etwa nicht? Egal, du prüfst nochmal schnell den PSM und betätigst dann den Auslöser für den Kristall-Energie-Projektor.

Die Halle wird zu einem riesigen Feuerball. Dein letzter Blick fällt auf das rachsüchtige doppelzüngige Gesicht Ulgrulds – dann erfasst dich eine Woge glühender Lava.

Ulgruld 1

Du läufst neben einem Maultierzug her; elf sind mit deinen Forschungswerkzeugen beladen, zwei weitere mit deinen Notizen, und eins mit deinen persönlichen Sachen. Du bemerkst den Weg kaum, denn du überfliegst einen Stapel Unterlagen, Aufzeichnungen, die du auf etliche Pergamente gekritzelt hast. Dein Herz klopf vor Aufregung; du bist unterwegs zu einem neuen Ort, an dem du große Werke zusammen mit dem großen Wismag vollbringen wirst, mit Wismag, dem Begründer der Lehre von den schöpferischen Urkräften, deinem Spezialgebiet. Wenn du nur deine Notiz wiederfinden würdest, in der du deine Ergebnisse festgehalten hast! Du hast in einer seiner zentralen Theorien einen schweren Fehler entdeckt und willst ihm diesen Irrtum präsentieren, wie ein kleines Kind seinem Lehrer einen Apfel präsentiert, den es selbst geerntet hat. Waren es die panelementaren Matrixfunktionen? Die alchemischen Toleranzschwellen? Oder der nukleare Aufweichungsfaktor? Egal, der alte Mann würde sicher sehr erfreut sein, wenn er die vielfältigen Auswirkungen der neuen Erkenntnis auf das laufende Kristall-Projekt überdenken darf!

Plötzlich merkst du, dass die Maultiere angehalten haben, und schaust dich um. Schon da? Ja! Du gehst rüber zu den Forschern, die sich schon zur Begrüßung versammelt haben. Dahinter siehst du die Arbeitsmannschaften, die nach den Angaben des berühmten Wismag die Anlage von Karak-Vagno errichten. Und da ist ja der Große Meister selbst, eine edle und stolze Erscheinung an der Spitze des Empfangskomitees. Wirklich, es ist Wismag. Du holst deine Notizen hervor und beginnst unverzüglich damit, ihm seinen Fehler darzulegen. Er unterdrückt seine freudige Erregung erstaunlich gut und stellt dich deinen neuen Kollegen vor, dem jungen Zockri Junior und dem bescheidenen Burgmal Spaltmaul.

Den dritten Kollegen muss man erst aus seiner Unterhaltung mit einem der Arbeiter zerren, dem er einige Münzen in die schwieligen Hände gedrückt hat. Dieser Bursche ist also Frethrof der Fixe. Als du aber anfängst, ihm den schwerwiegenden Fehler in Wismags Berechnungen zu erklären, scheint ihm das egal zu sein. Irgendetwas ist merkwürdig an diesem Burschen!

Ulgruld 2

Du sitzt in einer gemütlichen Schreibecke und beschäftigst dich mit etlichen Schriften. Die Dokumente sind in einer zierlichen sauberen Schreibweise eng bedeckt mit anspruchsvollen Berechnungen. Du reibst dir die vor Müdigkeit tränenden Augen. Die Unterlagen werden von einer dieser neumodischen halomagischen Lampen beleuchtet, und im hellen Licht beginnen die Zeilen vor deinen Augen zu verschwimmen. Ein unbezwingbares Schwächegefühl packt dich. Du gähnst, räkelst dich in deinem Stuhl, und...

...die Tür öffnet sich. Du hörst eine Stimme. Überrascht fällst du mit dem Stuhl rücklings um und schmerzhaft auf deinen Rücken. Dein Hinterkopf schlägt auf dem Steinboden auf. Die dünne Rückenlehne des Stuhls gibt unter deinem Gewicht nach und zerbricht.

Du schaust auf in ein hämisch grinsendes Gesicht. Der Fixe Frethrof steht über dich gebeugt, macht aber keine Anstalten, dir auf die Füße zu helfen. „*Was machst du in meinem Zimmer, Ulgruld?*“

Ein Schamgefühl steigt in dir hoch, obwohl du gar nicht der bist, der sich im Unrecht befindet. Du hast Frethrofs Berechnungen überprüft. Man sieht ihn derzeit nur selten in Karak-Vagno, und du fragst dich, ob er seinen Aufgaben wirklich ausreichend Aufmerksamkeit widmet. „*Doppelt geprüft hält besser*“ hörst du dich murmeln.

„*Kümmere dich um deinen eigenen Kram, Ulgruld.*“

Mit schmerzdem Kopf rappelst du dich auf. War schon ein ziemlich harter Aufprall auf dem harten Boden. „Es ist sehr wichtig, dass diese Berechnungen hundertprozentig stimmen – gerade der logische Spiral-Vortex und die inkongruenten Thaumometer-Werte müssen auf das tausendstel Grad genau stimmen, Frethrof!“

„*Es ist auch sehr wichtig, dass wir weiterhin die benötigten Materialien bekommen. Es ist auch sehr wichtig, dass König Gotrek Sternensucher die Bedeutung dieses Projekts versteht. Du verstehst einfach nicht, dass unsere Forschungsarbeiten nur einen Teil unserer Sorgen darstellen. Um meine Berechnungen werde ich mich schon noch rechtzeitig kümmern, aber sie wären gegenstandslos, käme Gotrek zu der Überzeugung, unser Projekt wäre wertlos oder gar gefährlich.*“

Mit zunehmenden Kopfschmerzen lehnst du dich an Frethros Schreibpult. „*Versichere mir einfach...*“

„*Raus aus meinem Zimmer, Ulgruld. Ich habe eine lange Reise hinter mir und muss jetzt schlafen.*“

Ulgruld 3

Du zitterst vor Aufregung. Du stehst in einer oktagonalen Halle, in der sich die von dir entworfenen Geräte nur so türmen. Du berührst die Seitenwände der wichtigsten Maschine, des Energie-Projektors. Die Kupferbleche sind zwar glühend heiß, aber du liebkost sie trotzdem, als wäre das Teil dein Lieblingsspielzeug – nein, als wäre das Teil dein eigenes Kind! Du hast die schwierigsten Probleme deines Zeitalters gelöst, und dein Ruhm wird ewig währen.

Wismag beginnt mit dem Countdown; seine ruhige Hand liegt auf dem Starthebel. Obwohl er unnahbar wie immer wirkt, kannst du doch erkennen, dass er dich insgeheim bewundert, weil du seine unbestimmten Theorien in die raue kupferummantelte Praxis umgesetzt hast. Denke nur an das unlösbare radikale Deorganisations-Theorem! Oder die geomorphe Runenstruktur! Ganz zu schweigen von den Schwierigkeiten der schnellen Kristallisations-Drift oder der entropischen Varianzfelder!

Wie auch immer – es wird nun Zeit, die Kristalle in das spezielle Gitter einzupassen, das du für den Projektor entworfen hast. Das Gitter sorgt einerseits für die erforderliche Distanz zwischen den Kristallen (denn es käme zur Katastrophe, würden sie sich während des Experiments berühren), andererseits für die notwendige Nähe, damit sich die Energieflüsse harmonisieren. Das Gitter ist der entscheidende Beitrag zum gesamten Projekt!

Zuerst platziert Burgmals junger Helfer den Erdkristall auf dem Gitter. Dann fügt Burgmal selbst den Feuerkristall hinzu. Jetzt bist du an der Reihe. Sorgfältig, ja, ehrfürchtig, platzierst du den Wasserkristall auf dem Gitter. Als Letzter tritt Frethrof hinzu. Er braucht fast unmerklich länger für seine Aufgabe, als befände er sich in einem Tagtraum. Er platziert den Luftkristall auf dem Gitter. Wismag schaut dich wohlwollend an und betätigt den Auslöser.

Der Energie-Projektor beginnt zu zittern! Du schaust auf das Gitter. Seltsame Flüssigkeiten kondensieren auf den goldenen Stäben – das Gitter beginnt zu schmelzen! Da läuft etwas schief! Mit deinem Bart in den Kniekehlen springst du hin und fegst die Kristalle vom Gitter.

Alles scheint plötzlich viel langsamer abzulaufen. Ganz langsam trudeln die Kristalle. Du machst auf dem Absatz kehrt und stürzt, mit dem Blick auf Frethrof. Seine Miene spiegelt Überraschung und Scham. „*Die Berechnungen*“ brüllst du (oder denkst du dir das nur?). „*Du Narr, du hast wohl niemals...*“

Dann ist da nichts mehr außer der Flamme, die dich verzehrt.

Frethrof 1

Du ballst deine Fäuste, deren Knöchel weiß werden, so stark ist deine Wut und Enttäuschung. Du bist im Besprechungszimmer von Karak-Vagno, gemeinsam mit den anderen Forschern. Der kleine Tyrann ist anwesend, Wismag das Windei. Und der nervige Besserwisser, Ulgruld Stinkbacke, der sich diesen Beinamen nicht umsonst verdient hat. Der unerfahrene Zockri Junior. Und der komplett widerwärtige Burgmal Spaltmaul, immer mit einer Schleimspur auf den Lippen. Mann, selbst der besenschwingende Diener dort in der Ecke besaß mehr gesunden Zwergenverstand als diese berühmten Genies auf dem Gebiet der schöpferischen Urkräfte! Du nimmst dir vor, gelegentlich den Namen dieses Jungen in Erfahrung zu bringen.

Du hättest gern ein starkes Bier, um deine Nerven zu beruhigen. Wenigstens ein kleiner Schluck, nur als Zungenspülung. Du hast freilich auch eine kleine Flasche mit „Gimlis Zwergenhammer“ in der linken Innentasche deines maßgeschneiderten Designer-Anzugs. Du spürst ihren verlockenden Druck gegen deine Rippen. Aber du darfst nicht danach greifen! Die anderen würden dich nur verurteilen. Wie die meisten Forscher, haben sie einfach keine Ahnung. Und keinen Geschmack. Die würden doch ein gutes Fass Bier nicht mal dann erkennen, wenn es vor ihren Füßen oder über ihre Köpfe hinweg rollen würde! Aber sie würden die edle Gestaltung des Fläschchens und die kostbaren eingelegten Edelsteine bemerken und misstrauisch beäugen. Nun kann es dir eigentlich egal sein, was diese ungepflegten Stahlklopfer von dir halten, aber dieses ständige Misstrauen, das sie dir gegenüber an den Tag legen, ist wirklich nicht geeignet, dir deine Arbeit zu erleichtern.

Vermutlich zum tausendsten Mal beginnst du erneut mit deiner Erklärung. Die Berechnungen sind freilich sehr wichtig und werden rechtzeitig fertiggestellt werden, aber es sind eben auch andere Berechnungen erforderlich. Politische Berechnungen und finanzielle. Das Projekt benötigt viele Beiträge (und sehr viel Gold) aus dem gesamten Zwergenreich. Die Ältesten müssen überzeugt werden, dass sich dieser Einsatz für ein einziges Experiment wirklich lohnt, selbst wenn man nicht sofort mit einem hohen Gewinn rechnen dürfte. Und dann gab es da die anderen Forschergruppen – auf anderen Gebieten, aber man wusste nie, ob ihre Arbeiten nicht eines Tages einen Zusammenhang mit den Kristallen herstellen und die weiteren Forschungen gefährden würden. Es gab sowieso niemanden, der gegenüber Neuem misstrauischer eingestellt war, als die Ältesten, die vor allem das Alte liebten. Die ganze Sache erforderte jedenfalls immer wieder deine längere Abwesenheit vom Ort des Geschehens.

Du hast es satt, diese unwissenden Deppen immer wieder aufs Neue zu beschwichtigen. Ach, wärst du nur immer noch in Zonons netter Kneipe, mit dem einzigen Ziel, sein Sommerbier zu verkosten, das dir seine reizende Tochter servierte. Aber nein, du musst hier rumstehen und es dir gefallen lassen, dass dich der schleimtriefende Burgmal, der dir überhaupt nicht zugehört hat, wüst beschimpft! Was musst du denn noch tun, damit dich diese Narren endlich verstehen? Ohne dich gäbe es überhaupt kein Projekt!

Was soll's! Du greifst in deinen Anzug und nimmst einen tiefen Schluck. Klasse – Burgmals Augen platzen ihm vor Wut fast aus dem Gesicht! Aber das ist egal. Dieser Vollidiot kapiert sowieso überhaupt nichts.

Frethrof 2

Du erwachst auf einem geschmackvoll verzierten Steinbett, mit den vertrauten Kopfschmerzen, die dich daran erinnern, dass du gestern jede Menge feinsten Biere getrunken hast. Du denkst an den Abend zurück. Krug um Krug hast du mit Zonon mitgehalten, der dir erzählt hat, wie er in seiner Jugend mit den Orks im Pengannion-Gebirge gerungen hatte, aber auch aus seiner jüngeren Zeit als Berater von Gotrek Sternensucher. Er erzählt gut, und du hörst aufmerksam zu. Man kann viel von ihm lernen!

Es klopft an der Tür, und du vernimmst von draußen die Stimme eines Dieners: „*Meister Frethrof, Zonon Goldspürer wünscht mit Euch das Frühstück zu teilen. Er möchte mit Euch verschiedene Sachen besprechen.*“

Genau deshalb bist du ja hier, denkst du, während du frische Klamotten anziehst und deinen Bart kämmt. Zwerge sprachen nun mal nicht vor dem x-ten Bier über ihre Geschäfte. Was würde es diesmal sein? Wären es die zusätzlich angeforderten dreißig ausgebildeten Ingenieure, die für die Errichtung des Energiekonverters in Karaz-a-Karak schätzungsweise benötigt wurden? Oder ging es um das delikate Thema, welcher Ehemann sich für Tochter Ariata eignen würde?

Du eilst über die breite Steintreppe hinab in Zonons Besprechungsraum. Er sitzt dort nachdenklich auf einem Sessel und spielt mit den Steinen eines Brettspiels, während sein unberührtes Frühstück allmählich kalt wird. Du machst dir Sorgen um Zonon, der sich immer öfters der Schwermut hingibt.

„Frethrof“, sagt er und springt dabei auf, „*ich danke dir, dass du einem alten Mann den Gefallen erweist und so schnell zu mir kommst. Mich hat plötzlich ein Zweifel wegen deines Projekts beschlichen. Du betuerst ja immer wieder, dass es sicher sei, und auf deine Versicherung hin habe ich Gotrek Sternensucher mein Wort gegeben...*“

„*Deine Unterstützung ist schon immer ausschlaggebend für den Erfolg dieses Projekts gewesen, mein Freund*“, sagst du. Inwendig fragst du dich besorgt, an welcher Ader er hier wohl schürfen würde.

„*Du sagst, es sei sicher, aber was ist eigentlich mit diesen Forschern, die ihr beschäftigt? Was wisst ihr denn schon wirklich über sie? Sie stammen nicht alle aus den wirklich altehrwürdigen Familien unseres Volks, nicht wahr? Wie könnt ihr wissen, dass sich kein Saboteur eingeschlichen hat?*“

Du beruhigst den alten Zonon, denn du bist sicher, dass seine Befürchtungen jeder Grundlage entbehren. Doch noch während du das machst, drängt sich dir ungebeten das Bild des widerlichen sabbernden Burgmal Spaltmaul vor dein geistiges Auge. Jeder weiß ja, dass es Leute mit zweifelhafter Abstammung gibt, die sich auch in einer hässlichen äußeren Erscheinung und in schlechten Manieren widerspiegelt. Wie sagt doch das Sprichwort? *Eine dreckige Seele in einer dreckigen Haut!* Du wirst diesen Kerl künftig besser im Auge behalten.

Frethrof 3

Man klopft an die Tür deines Zimmers in Karak-Vagno. Es ist dieser Junge, der Diener Engmeld. Er sagt: „Die anderen warten schon. Es ist soweit.“

Zusammen mit Engmeld eilst du in den Reaktorraum. Der junge Bursche wirkt ein wenig geistesabwesend; offenbar macht er sich Sorgen, dass ihn sein Herr, der eklige Burgmal, entlassen wird, wenn das Kristall-Projekt erfolgreich beendet ist. Burgmal wird sich dann ein Dutzend neuer Diener leisten können! Typisch für so einen Schwachkopf wie Burgmal, einen treuen Diener einfach fallen zu lassen. Eine echte Schande, denn der Junge hat Potenzial, großes Potenzial. Du hast ja versucht, ihm klarzumachen, dass für einen aufgeweckten ehrgeizigen Knaben die Zukunft nicht auf dem Gebiet wissenschaftlicher Forschungen lag, sondern im Bereich der Politik, der großen Fragen des Zwergenvolkes. Du hast sogar angedeutet, eine besser bezahlte Stellung für ihn zu suchen, wenn er für dich im Labor eines „Kollegen“ die eine oder andere kleine Angelegenheit heimlich erledigen würde, was sich für euch beide gleichermaßen lohnen würde. Aber du bist hier auf taube Ohren gestoßen; der Junge hat nur einen Traum: er will Forscher und Ingenieur werden, ganz so wie der widerliche Burgmal. Na gut; wenn jemand deine Hilfe nicht will, dann ist ihm eben auch nicht zu helfen.

Du betrittst den Raum, in dem die anderen schon warten. Du musterst die umfangreichen Gerätschaften und musst daran denken, wie außerordentlich kostspielig ihre Herstellung war. Hier steckt ein großes Vermögen vieler ehrwürdiger Zwergenfamilien drin; scheitert dieses Experiment, würden die kommenden Monate extrem unangenehm für dich werden, wenn du all den vornehmen Geldgebern klarmachen musst, dass man auf halbem Weg nicht stehenbleiben dürfe und nur eine weitere Investition für ein verbessertes Experiment der einzig sinnvolle Ausweg aus dieser Krise sei. Bei Mahal, nein! Der heutige Versuch musste einfach gelingen!

Engmeld platziert den Erdkristall auf dem vorgeschriebenen Platz der Apparatur. Dann platziert Ulgruld den Wasserkristall. Als du an der Reihe bist und den Feuerkristall in der Maschinerie platzierst, starrt dich Burgmal frech an, während ihm der Speichel aus den Lippen rinnt. Der abstoßende Depp hat dich beobachtet und zweifelsohne bemerkt, dass du gerade ein wenig eingnickt warst. Wenn der wüsste, was hier wirklich auf dem Spiel stand!

Wismag umklammert den Auslöser, und du richtest ein schnelles Gebet an Mahal, um seine Hilfe für den Erfolg des Projekts zu erleben.

Sobald der Auslöser betätigt ist, wird das gesamte Gebäude von einem Erdstoß erfasst. Die Apparaturen fliegen auseinander! Es wird heiß, heißer – überall Flammen! Bevor sich die Kammer mit Dampf füllt, fällt dein letzter Blick auf das erregte Gesicht Burgmals. Dieser hässliche Zwerg ist eine Ausgeburt der Hölle, ein dämonischer Gesandter! Während dein Körper sich in einem plötzlichen Schwall heißer Lava auflöst, hast du Zeit für einen letzten Gedanken: du hättest Zonons Befürchtungen ernster nehmen sollen!

Burgmal 1

Der Schweiß klebt dir den rauen Arbeitskittel auf deinen Rücken. Du rutschst auf deinem Lehnstuhl hin und her und starrst auf den Tisch vor dir, auf dem Berge von Pergamenten, Zeichnungen, Dokumenten, Spezifikationen, Versionsänderungsprotokollen zwischen leeren Tellern und Krügen herumliegen. Wieder eine dieser endlosen Besprechungen. Du willst eine Rede halten, aber es geht nicht. Es ist so, als ob dein ganzes Leben wie ein Traum

ist, in dem du dich unbedingt bewegen willst, aber es einfach nicht kannst, eingesperrt bist wie eine Kröte unter einem hohlen Felsen. Nur, dass du dich nicht bewegen willst, sondern reden. Doch deine verdammte Zunge gehorcht dir einfach nicht. Sie will nicht, dass du irgendetwas Schlechtes über deine Vorgesetzten sagst. Sie schafft nur Schmeicheleien. Verdammte Arschkriecherei, das kann sie am besten. Doch wenn du auch nur den Hauch einer Meinungsverschiedenheit andeuten willst, dann ist sie gelähmt. Und das selbst bei einer so wichtigen Angelegenheit wie dieser!

Wismag, dieser egozentrische Wismag, dieser verhasste Wismag, er labert wieder einmal blödes Zeug. Er stellt jeden und alles dar, was dich auf dieser Welt enttäuscht hat, und doch kannst du dich nicht aufraffen, ihm etwas anderes als Gehorsam entgegenzubringen. Er hat sich mal wieder in eines dieser endlosen Streitgespräche mit Ulgruld vertieft, der sich einbildet, wieder einmal einen Fehler des Meister entdeckt zu haben. Dabei ist Ulgrulds Einwand gegenstandslos, eine rein semantische Differenz, völlig irrelevant für unser Projekt – aber lieber verschwendet dieser aufgeblasene Wicht die kostbare Zeit von uns allen, ehe er klein beigibt. Zockri Junior schreibt pflichtschuldig jeden noch so kleinen Mist ihrer sinnlosen Diskussion mit. Und Frethrof, dieser überhebliche Frethrof, er starrt dich wieder einmal an, als wärest du ein stinkender Misthaufen, der seine vornehme Nase beleidigt!

Du weißt, dass sich in die Formeln zur plausiblen alchemothaumatonuklearen Energie-Erhaltung ein schwerwiegender Fehler eingeschlichen hat. Du solltest es ihnen sagen, bevor es zu spät ist! Los, mach dein Maul auf, Burgmal! Rede! Rede!

Endlich bist du soweit. Du hast deine Zunge im Griff. Sie wird dich reden lassen. Erleichtert lehnst du dich zurück. Entspannst dich.

Und dann hörst du dich sagen: „*Verehrter Meister, ihr seid so außerordentlich bewandert auf dem Gebiet der schöpferischen Urkräfte, deren Grundlagen ihr ja höchstpersönlich geschaffen habt, dass unser ehrgeiziger Ulgruld verständlicherweise versucht, seine wissenschaftliche Reputation auf eure Kosten zu erhöhen. Die übrigen Zwerge in diesem Raum zweifeln keine Sekunde, dass euer Verstand so scharf ist wie eh und je. Als ihr deshalb sagtet, wir sollten jetzt diesen Punkt fallen lassen und in der Tagesordnung voranschreiten, glaube ich, dass ich noch – hmm – ich meine, ich will sagen, dass ich im Namen aller anderen spreche, wenn ich finde, dass dies ein ausgezeichnete Vorschlag sei.*“

Verdammt! Verdammt! Wie konnte dich deine Zunge derart verraten? Warum muss sie denn immerzu Wismags Stiefel lecken? Warum kannst du denn nie das sagen, was du dir wirklich denkst? Du hasst dich selbst, hasst dich selbst, hasst dich selbst!

Burgmal 2

Wenn dich deine Zunge jedes Mal betrügt, musst du eben einen anderen Weg finden, Wismag Bescheid zu geben. Auf deine Finger ist jedenfalls Verlass. Das ist es! Du kannst es aufschreiben. Gleich auf die aktuellen Pläne für den Energieprojektor. Du kannst in den Werkraum kriechen und – nein, nicht kriechen! Gehen. Gehen! Du hast volle Zugangsberechtigung zum Werkraum. Du bist ebenso berechtigt wie jeder andere Forscher hier. Ihr steht alle auf der gleichen Stufe. Du hast die vollen Rechte. Also gut. Na dann. Auf geht's, Burgmal. Steh auf von deinem Hocker und gehe rüber in den Werkraum. Niemand kann dir deswegen einen Vorwurf machen.

Na also. Du bist im Werkraum. Niemand sonst ist da. Natürlich nicht, es ist ja auch mitten in der Nacht! Aber das macht nichts. Es handelt sich hier nicht um Heimlichtuerei. Dir ist einfach ein Gedanke gekommen, und du bist hierher gegangen, um ihn gleich festzuhalten, ehe du ihn wieder vergisst. Ja. Klingt gut. Und wenn Wismag dann die Abänderungen sieht, wird er deine Handschrift erkennen, und er wird dir dazu Fragen stellen, und du wirst ihm kühn und umfassend Auskunft geben. Genau, kühn und umfassend! Du musst nichts befürchten, dich für nichts schämen. Deswegen bist du ja hier, um dein Wissen beizutragen. Du fürchtest dich doch nicht vor Wismag. Nein, keine Furcht!

Jetzt hast du die Pläne in der Hand. Sie sollte nicht so zittern, deine Hand. Gibt gar keinen Grund dafür, so zu zittern. Schau an. Jetzt zittert sie nicht mehr. Das hast du geschafft. Weil du alles im Griff hast, Burgmal! Du machst das Richtige. Du überwindest deinen verdammten Drang, Wismag zu umschmeicheln. Du stehst mit Wismag auf der gleichen Stufe. Beinahe jedenfalls. Du hast zumindest das Recht, ihm zu widersprechen.

Mach nur diese kleine Korrektur, Burgmal! Mach die Korrektur, und dann findest du vielleicht in dieser Nacht sogar noch etwas Schlaf. Wo war die Stelle gleich wieder? Denk nach, Burgmal, denk nach – es war diese 10-Dezibel-Differenz im Dämpfungsfaktor. Da! Na bitte, du hast es eingetragen. Erledigt, jetzt kannst du endlich...

Nanu? Da hat doch jemand anders bereits umfangreiche Abänderungen in den Plan eingetragen! Du kennst diese Handschrift nicht. Aber – wer auch immer es war, er hat recht! Bei allen Göttern, das bewirkt eine Effektivitätssteigerung der Projektionsleistung um wenigstens 9 Dezibel und stellt alles in den Schatten, was dir dazu bisher eingefallen ist. Dagegen ist dein Beitrag geradezu lächerlich. Gut, dass du dein Maul gehalten hast.

Verzweifelt hämmerst du mit der Faust auf den Tisch. Burgmal, du bist ein Narr! Ein Narr und ein Versager! Eine Schande für deine Familie!

Burgmal 3

Der Tag ist gekommen. Die ganze Gruppe hat sich in der Reaktorkammer versammelt, bis auf Zockri und Wismag. Zockri ist natürlich weit weg, beim neuen Energiekonverter im Hort des Königs, an der Seite Gotreks Sternensucher und der vornehmsten Familienoberhäupter. Aber Wismag – dieses arrogante Schweinchen lässt uns bestimmt absichtlich warten, um dann in letzter Minute mit gewichtiger Miene in den Raum zu eilen und seine Mitarbeiter mit seiner Gegenwart zu erfreuen.

Da kommt er endlich! Ehe du dich versiehst, hast du schon einen tiefen Bückling gemacht und sagst: „*Verehrter Meister, heute ist ein guter Tag. Euer Herz soll vor Freude jauchzen, denn heute werdet ihr Geschichte schreiben!*“

„*Ganz recht*“, erwidert Wismag. Du umgarnst ihn mit weiteren Schmeichelworten, während dich deine Kollegen angewidert anstarren. Frethrof scheint durch deinen Auftritt von einem Brechreiz geschüttelt zu werden, und recht hat er. Was bist du nur für ein Schleimer!

Endlich überprüft Wismag den wasserstoff-betriebenen Präzisions-Synchronisations-Mechanismus und gibt das Zeichen für den Beginn des Experiments. Du platzierst den Feuerkristall im goldenen Reaktionsgitter mit den angereicherten Brennstäben; dieses Gitter sorgt für den notwendigen Abstand der Kristalle während der Energieprojektion. Ulgruld platziert den Wasserkristall. Frethrof platziert den Luftkristall. Und Wismag platziert als Letzter den Erdkristall.

Nach einem Augenblick absoluter Stille wird die gesamte Kammer von Erdstößen getroffen. Dir wird augenblicklich klar, dass euer Schicksal besiegelt ist. Und jetzt endlich löst sich deine Zunge und du brüllst, was du schon immer sagen wolltest: „*Wismag, du verdammter Idiot! Warum hast du nicht aufgepasst, als...*“ Und das ist dein Ende.

Engmeld 1

Du bist ein vierjähriges Kind. Grün und blau geschlagen taumelt dein Vater in den Wohnraum deiner Familie. Du fragst ihn, was passiert ist. Deine Mutter verpasst dir eine Ohrfeige. „*Kümmere dich um deinen eigenen Kram, Depp!*“

Du bist etwas älter, neun vielleicht. Irgendetwas ist los; deine Eltern packen in aller Eile, stopfen den ganzen Kram, Kleider, Waffen, Werkzeug, alles in ein paar Säcke. Sie werden irgendwo hingehen. Du willst wissen, wohin, aber du weißt, wenn du fragst, wirst du wieder nur Prügel beziehen. Du bettelst, dass du mitkommen darfst, aber deine Mutter lehnt das ab. „*Du bist uns bloß im Weg, dort, wo wir hingehen. Such dir selbst deinen Platz, so wie wir das auch tun mussten.*“ Und fort sind sie. Nur eine Stunde später treffen schwer bewaffnete Wachen mit ernststen Mienen ein – und dir wird klar, dass du deine Eltern nie wieder sehen wirst.

Du sitzt vor Hagbolds Behausung unter einem Fenster und hörst zu, wie der große Gelehrte seine Schüler unterrichtet. Du musst dich anstrengen, etwas zu hören, aber seine Worte sind Musik in deinen Ohren. Alchemie. Physik. Thaumaturgie. Magie. Wissenschaft. Ingenieurwesen. Warum nur muss der Gelehrte viele Sachen so oft wiederholen? Dir muss man es jedenfalls nur einmal sagen. Dann hörst du Schritte näherkommen und widerwillig – denn Hagbold war soeben zu einer sehr interessanten Stelle gekommen – machst du dich aus dem Staub. Waisenkinder haben unter Zwergen nichts zu lachen.

Du bist hinter Hagbold selbst her. Bettelst darum, sein Diener sein zu dürfen. Rühmst deine Vorzüge als williger Arbeiter. Forderst einen sehr niedrigen Lohn. Umsonst – er hat keine Zeit für einen Straßenjungen. Du spürst, dass du ihn sogar ein wenig ängstigst. Was soll's. Du wirst weiter herumfragen. Du wirst das solange machen, bis dich irgendein Ingenieur oder Forscher anstellen wird.

Jetzt bist du also hinter Burgmal her. Eine bedauernswerte Erscheinung: hässlich, lispelnd, sabbernd – mit einer Hasenscharte verunstaltet. Aber er ist nun mal der einzige studierte Zwerg in diesem Hort, den du noch nicht gefragt hast. Wenn er dich im Stich lässt, musst du eine weite Reise durch gefährliche Gegenden voller Kobolde und Orks auf dich nehmen, um in einem anderen Hort dein Glück zu versuchen. Jedoch – Burgmal bleibt stehen! Burgmal hört dir zu! Er geht auf deinen Vorschlag ein! Du darfst sofort seine schweren Bücher tragen! Sieg!! Du bist zwar noch kein Lehrling, nur ein einfacher Diener, aber eines Tages! Eines Tages wird sich das noch ändern!

Du bist ein Jahr älter. Du wischst den Boden in Burgmals einfacher Behausung. Er hockt in einer Ecke, brütet vor sich hin, versunken in irgendwelchem privaten Kummer oder Ärger oder Enttäuschung. Dir will er sich ja nicht anvertrauen. Er beantwortet ja kaum deine Fragen nach seiner Arbeit. Du lernst hier nichts, kommst deinem Ziel keinen Schritt näher.

Wieder ein Jahr älter. Du hast das Tal des Yetzins erreicht, schleppest Burgmals Hab und Gut in einen unterirdischen Tunnel. Dieser Tunnel wird bald in eine moderne Anlage zur Umsetzung der neuesten angewandten alchemothaumomagischen Forschungsarbeiten führen, und du bist dabei! Dein Herz jubiliert! Hier wirst du auch andere Forscher treffen! Einer von ihnen muss dir einfach die ersehnte Chance geben! Du wist doch noch ein Ingenieur werden!

Engmeld 2

Du sitzt im Zimmer eines der anderen Forscher; man nennt ihn Frethrof den Fixen. In den vielen Monaten in Karak-Vagno ist er der einzige gewesen, der dich überhaupt beachtet hat. Keiner seiner Kollegen hat sich auch nur deinen Namen gemerkt. Als Frethrof dich zu einem vertraulichen Gespräch einlud, dachtest du schon, dass du endlich am Ziel deiner Wünsche wärst und er dich zu seinem Lehrling machen würde. Je länger er aber redet, desto enttäuschter wirst du. Er will keinen Forscher aus dir machen. Er will einen Spitzel aus dir machen.

„Du scheinst mir ein aufgewecktes Bürschchen zu sein“, sagt er. „Also mach die Augen auf und schau dich um. Kommt es denn wirklich auf darauf an, was die Forscher machen? Haben sie etwas zu sagen? Du hältst sie für großartige Lehrmeister, weil du selbst in der Gosse aufgewachsen bist. Kann ich verstehen. Ich jedoch entstamme einer edlen Familie, mein lieber Engmeld, und sehe aus dieser Position die Welt mit anderen Augen. Für Zwerge, auf die es wirklich ankommt, ist selbst der Große Wismag nur ein Staubkorn, ein Emporkömmling ohne Tradition, der halt einen einzigen Trick gut beherrscht, sonst nichts.“

Denk mal ein bisschen größer, Engmeld. Sobald das Projekt beendet ist, wird man Wismag und den Rest nicht mehr brauchen. Es geht hier nicht um Wissenschaft oder Ingenieurskunst, es geht um unseren völkischen Vorteil. Der König wird sich um die bestmögliche Verwertung der neuen Energiequelle kümmern – und um etwas von diesem Kuchen abzukriegen, muss man in seiner Nähe sein und darf nicht in Karak-Vagno versauern. Was hier gerade passiert, ist nur das Vorspiel. Verstehst du mich?“

Du nickst. Du spürst, dass deine Unterlippe zittert. Du beißt die Zähne zusammen, um dieses peinliche Bild der Schwäche zu unterdrücken. Wie auch immer, Frethrof hat dich durchschaut.

„Du bist enttäuscht, denn du hast einen Traum, und den willst du unbedingt verwirklichen. Kann ich verstehen. Was ich dir aber sagen will, ist, dass es für einen ehrgeizigen Burschen wie dich bessere Träume gibt. Sei damit einverstanden, dass ich dich als Diener in Zonos Haushalt einschleuse. Mein Vorschlag birgt keine Gefahr für dich. In den kommenden Monaten wird der Ingenieur Giswart Feuersturm bei ihm wohnen, und wenn du ihn ein wenig im Auge behalten könntest, einen Blick auf seine Unterlagen werfen würdest, über seine Treffen mit anderen Leuten berichten könntest, nun, dann gäbe es nahezu unbegrenzte Karrierechancen. Für dich und mich.“

Du stellst fest: *„Das heißt also, du willst mich nicht als deinen Lehrling haben.“*

„Lehrling? Na, jetzt hör mir doch mal zu, Junge!“ Mit einem Seufzer packt Frethro dich an den Schultern und schüttelt dich ein wenig. *„Ich brauche einen Lehrling sowenig wie die Rote Pest! Was ich brauche, ist ein kluger Knabe in Zonos Haushalt!“*

Du sagst, du wirst dir die Sache durch den Kopf gehen lassen, aber in Wahrheit legst du dir schon Pläne zurecht, wie du aus Karak-Vagno abhauen kannst, denn an diesem Ort sind all deine Träume ausgeträumt.

Engmeld 3

Du läufst durch die Wälder. Du bist erschöpft, keine Luft mehr, dein Herz rast. Du hast natürlich Nahrung und Wasser vergessen, du Narr! Was hast du dir dabei nur gedacht, einfach so in die Wildnis abzuhausen? Du hättest dich auch ganz normal verabschieden können, es gab keinen Grund für diese überstürzte Flucht. Niemand hätte dich aufgehalten – du hättest auch tagsüber und mit anständiger Ausrüstung fortgehen können.

Du hörst ein Geräusch. Deine Beine werden unter dir weggezogen; du wirst auf den Kopf gestellt und an den Füßen in die Lüfte gezogen. Du baumelst in der Luft, von einem Seil an den Knöcheln gefesselt. Du bist in irgendeine Falle gestolpert! Lange Zeit hängst du so da, zu schwach, um dich selbst zu befreien. Bestimmt ist das eine Koboldfalle gewesen, und du kannst nur hoffen, dass die alten Geschichten stimmen, dass sich Kobolde nichts aus Zwergenfleisch machen.

Endlich kommt jemand. Du traust deinen Augen nicht, denn es ist der alte Eloprad, einer der Gefährten deines Vaters. Was macht er denn hier in den Wäldern des Yetzin-Tals?

Du bist in Eoprads Lager und vernichtest einen Teller warmer Bohnen. Noch nie hat etwas so köstlich geschmeckt. Ojora, Eoprads Frau, ist auch da – sie war damals, in den Jugendtagen, wie eine Tante zu dir. In den folgenden Tagen, während eurer gemeinsamen Weiterreise, schüttetest du den beiden dein Herz aus, deine Hoffnungen, deine Träume, deine Enttäuschung. Und du begrüßt den außerordentlichen Zufall, der dich zu den alten Freunden deines Vaters geführt hat.

Ojora beugt sich vor und meint: *„Aber das war doch gar kein Zufall.“* Sie erzählt dir, dass sie und Eloprad zu einer geheimen Gruppe gehören, die von hier aus Anhänger in ganz Midgard anwirbt, unter allen Völkern, in allen Ländern. Freilich stehe die neue Bewegung erst am Anfang, aber sie werde wachsen und Macht erringen, und unternehmungslustige Forscher seien mehr als willkommen. *„Deine Eltern wollten damals nicht mitmachen, also konnten wir ihnen auch keinen Schutz gewähren, als sie verpöffelt wurden. Aber auf dich, Engmeld, hat unsere Gruppe schon lange ein Auge geworfen. Wir glauben, dass dich das Schicksal ausgewählt hat, wirklich Großes zu vollbringen. Es gibt Vieles, was du bei uns lernen kannst. Und du wirst sehen, es gibt nicht nur einen Standpunkt, die Dinge in unserer Welt zu begreifen.“*

Sie bringen dich zu Köller, einem anderen Zwerg aus Eoprads Bande, der dir die Grundlagen beibringt. Endlich, endlich, du bist ein Schüler, kein Diener! Du studierst Karten und Diagramme, Formeln und Theorien. Du lernst Beschwörungen und Thaumagraphie. Die Geheimnisse Midgards. Alles, was Köller weißt, saugst du in dich hinein. Schneller und besser, als der Alte das je bei einem anderen Schüler gesehen hat.

Köller sagt, dass du einen anderen Lehrmeister brauchst, er sei am Ende und könne dir nichts mehr beibringen. Er beschwört deinen neuen „Mentor“ herbei, ein stinkendes geflügeltes Geierwesen, das du mit „Gefiederter Herr“ anreden sollst. Trotz des abstoßenden Anblicks bist du fasziniert – ein Blick in die durchdringenden Augen deines neuen Lehrers zeigt dir die faszinierenden Gebiete, deren Geheimnisse es zu erforschen gilt. Und der GH scheint auch zufrieden mit dem zu sein, was er in dir erblickt, denn er spricht dich an. *„Bevor ich mein umfassendes Wissen über diese Welt (und andere, wenn du dich gut machst) mit dir teile, mein neuer Schüler, erwarte ich von dir, dass du einen einfachen Auftrag für mich erfüllst. Es handelt sich um die Korrektur gewisser Formeln und angeblicher Naturkonstanten. Zu den Einzelheiten komme ich gleich. Um deinen Auftrag zu erfüllen, musst du nach Karak-Vagno zurückkehren. Willst du?“*

Sirena fasste sich schließlich ein Herz und schilderte den staubigen Gestalten den Grund für ihr unerfülltes Dasein: Engmeld war schuld am Scheitern eines zwergischen Experiments zur Energiegewinnung, weil er heimlich eine dämonische Komponente in die Energiegleichungen einbaute!

Nun war das Ende der endlosen Geisterstreiterei erreicht. Wind kam auf und wirbelte die Staubwolken zu vier Zwergen-Gestalten auf, die sich mit andächtigem Gesichtsausdruck hinter Engmeld versammelten, während man im Hintergrund tiefe Zwergenmänner- und –frauenstimmen einen Chor („Lob Lob Lob“ – gleiche Melodie wie „Gold Gold Gold“ – und man glaubt fast, dass manchmal jemand falsch singt) anstimmen hörte.

Engmeld schüttelte die Hand Sirenas und hielt sie – erstaunlich für einen Geist – fest. Während er die folgenden Worte sprach, vergingen die vier Zwerge im Hintergrund mit

überirdischem Lächeln und goldener Lichterscheinung zu Feinstaub. Kerloas meinte, ein brummiges „*Na also*“ in seinem Schädel zu vernehmen.

Engmeld sprach: *„Endlich hat mein Warten ein Ende, und das Schicksal erfüllt sich. Ja, meine Aufgabe war leichter, als ich befürchtet hatte – aber vielleicht lag es ja auch nur an der ausgezeichneten Ausbildung, die mir die Gefiederte Herrin angedeihen ließ. Was meinen Beitrag angeht, ihr Götter – ich bereue nichts, hört ihr! Eure Zeit neigt sich dem Ende zu, das Werk der Zerstörung hat begonnen. Aargh.“* [Engmelds Gestalt zitterte plötzlich und er ließ Sirenas Hand los. Er begann sich aufzulösen, wehrte sich aber mit verzierter Miene dagegen.]. *„Nieder mit allen Unterdrückern! Hinfort mit dieser beschissenen Welt! Aargh. Keine Macht kann verhindern, dass die Arbeit nun vollkommen getan ist – der Pfeil ist auf dem Weg. Im Namen Tschientschs, seid bedankt für eure Hilfe!“* [Engmeld breitete die Arme zu einem Flügelgruß aus, den die Gefährten schon mehrfach gesehen hatten.]

Als die Freunde die Kultstätte wieder verließen, stand bei ihren Pferden der bekannte Ork und wiederholte genau diesen Flügelgruß, ehe er in den Wald floh. Seltsam!

Borthor-Bartl überredete seine Freunde, gleich hier am nahen Bach ein Picknick einzulegen und sich vor der Weiterreise zu stärken. Außerdem mussten sie sowieso beraten, wohin sie sich jetzt wenden sollten. Zargos hatte keinen Plan, und der Rest eben auch nicht.

Die Freunde saßen also noch in Gedanken versunken auf der Wiese, da erblickte Borthor-Bartl ein Rindenstück, das im Bach entlangtrieb und auf dem zwei frische tote Mäuse aufgespießt waren. Kaum hatte er dieses merkwürdige Treibgut herausgeangelt, als sich erneut der Ork im Unterholz zeigte und eifrig die folgenden albischen Worte (mehr schlecht als recht) rief:

„Hols die Geier!“ <Flügelgruß.> *„Zu finden sie wollen Geiererin Blaue? Tschientsch?? Tschientsch???“* <Flügelgruß.> *„Geiererin Blau viel gut für Armes Dunkles Volk und richtig Leute-Seite – alle mächtig stark machen und stark mächtig. Viel fressen/saufen/orxen. Kommt bald. Hols die Geier!“* <Flügelgruß.> *„Nix Slörk wissen, Tschientsch wo sein. Jetzt. Mann sehr schlau, aber! Mann ist Maschone! Maschone Tschientsch für. Viel Schlauzeug wissen, Maschone Mann. Slörk auch Maschone, Vollblick durch! Wie Adler. Malusalbus wie Geier. Fragen viel Malusalbus. Lernen Richtig Leute-Seite. Bisschen Pfui Bäh. Kommt Tschientsch. Nix mehr Bäh. Viel gut, viel fressen/saufen/orxen. Hols die Geier!“* <Flügelgruß.> *„Bringen Slörk Malusalbus zu euch?“*

Na, das war ja eine willkommene Überraschung! Slörk war der dringend notwendige Führer zum nächsten Ziel! Die Freunde folgten ihm. Sie achteten aber immer auf Abstand zu diesem Ork und verpassten die Gelegenheit, mehr über Slörks Vergangenheit und die Kultstätte der Heiligen Geierin am Geborstenen Gipfel zu erfahren.

Am Geborstenen Gipfel

Slörk führte die Gefährten in den folgenden drei Tagen nach Nordosten durch die twyneddischen Ausläufer des Pengannion-Massivs. Vor dem letzten Steilstück mussten sie ihre Reittiere zurücklassen, und Versaria und Flusswind, die sich nach den Ereignissen in Karak Vagno zu schwach für weitere Aufregungen fühlten, blieben hier ebenfalls zurück.

Knapp zwei Wegstunden vor Erreichen des Gipfels begegnete den Gefährten eine Patrouille von 12 „Chaoswächtern“, die Slörk mit einem Flügelgruß willkommen hieß. Die mit

Langschwertern bewaffneten Untoten waren offenkundig aus verschiedenen Leichenteilen zusammengeflickt und trugen alte Kettenhemden oder zerschlissene Lederrüstungen. Ihre Augen waren schwarz bemalte Glaslinsen. Die Chaoswächter nahmen Slörk und die Freunde in ihre Mitte und begleiteten sie über weitere Heidehügel und kleine Wasserläufe und dann einen kahlen Felsrücken steil hinauf zum Gipfel.

Hier oben gab es einige Mauerreste einstiger Behausungen; Kerloas hielt sie für ehemalige oberirdische Anlagen einer längst zerfallenen zwergischen Edelstein-Mine. Zwischen zwei Hügeln klappte eine 300m tiefe und nur 30m breite Spalte im Gestein. Hier warteten weitere Chaoswächter auf die Ankömmlinge.

An etlichen Holzpflocken an der oberen Kante der Spalte war ein Netz befestigt, das etwa 30m tief über dem Rand der Spalte hing; es bestand aus teilweise sehr morschen Stricken oder manchmal auch nur aus verfaulten Klamotten. Das Netz war offensichtlich die offizielle Kletterhilfe, um einige Höhlen in der Steilwand zu erreichen. Slörk bedeutete den Gefährten, ihm zu folgen, und vertraute sich der zweifelhaften Konstruktion an. Die Freunde nahmen lieber ein eigenes Seil, das Kerloas gern bereitstellte.

Tschientschs Turteltäubchen

Mauro Malusalbus: Der todlose Seemeister ist ein Totenbeschwörer, der in den Küstenstaaten auf alte Legenden über die twyneddische Chaosgöttin Tschientsch gestoßen war, die ihn schließlich ins ferne Alba gelockt hatten. Hier wartet er jetzt auf seine große Chance. Er wirkt wie ein lebendiger schlanker Mann Mitte 60 mit langen weißen Haaren und einem Pferdegesicht mit stahlblauen Augen. Mauro wartet nur deshalb eisern in dieser Ödnis auf das Wunder, weil er fest an die Wahrheit seiner Schriften glaubt. Der restliche kultische Kram interessiert ihn überhaupt nicht; den religiösen Wahnsinn überlässt er gern seiner Schwester. Er unterstützt sie allerdings bei den Blutmessen, weil sie ihm interessante Operationen am lebenden Objekt erlauben und diese Aktionen offenbar von Tschientsch gern gesehen werden.

Petra Traubensaft: Die Todlose wäre gern die Hohepriesterin Tschientschs, hat hier aber mangels Intelligenz noch einen weiten Weg vor sich. Ihr Bruder Mauro hat sie dank seiner Kunst aus dem Sarkophag geholt und körperlich sehr gut restauriert. Sie wirkt wie Mitte 20, hat langes blondes Haar und eine (fremde) Hakennase. Geistig hat sie leider Schaden genommen und sieht die Tschientsch-Sache völlig religiös. Blut und Kot – das ist ihr Eifer! Sie hat allerlei Rituale erfunden und achtet streng auf ihre Einhaltung. Mauro lässt sie gewähren, damit er sie nicht selbst auf dem Hals hat.

Slörk kletterte also in eine 20m unter der Oberkante liegende Höhle, die Petra das „Quartier der Unterdrückten“ nannte, in dem die „Rekruten für Tschientschs Spezialeinheiten“ untergebracht wurden. Momentan waren das ein paar Orks und ein Bergtroll. Die Orks kannten Slörk und begrüßten ihn respektvoll.

Der Schamane führte die Freunde direkt zu Petra Traubensafts Lager. Sie begrüßte die Neuen mit einem seligen Lächeln und einem graziösen Flügelgruß: *„Willkommen, willkommen! Ich bin eure Petra und werde mich gleich um euch kümmern. Nur eine klitzekleine Weile noch, gell, ja?“*

Darauf unterhielt sie sich mit Slörk in der Dunklen Sprache und schenkte dem Ork ein Amulett, das er offensichtlich sehr erfreut annahm, ehe er sich zu seinen Ork-Kumpanen gesellte. Den Gefährten schwante Übles – das war also kein Zufall gewesen, dass sie Slörk hierher geführt hatte! Waren sie am Ende etwa einfach freiwillig in die Falle gegangen?

Es blieb ihnen keine Zeit für Zweifel, denn Petra kümmerte sich jetzt um sie. *„Hach, wie aufregend, gleich so viele Neue, Menschen, Elfen, Zwerge und Winzis, gell, alle auf einmal, hach, was für ein irre aufregender Tag heute, hahahaha. Also ich bin eure liebe Petra – und*

wer seid ihr? “ ... „Da muss ich jetzt aber mein armes Köpfchen fest anstrengen, damit ich mir alles merken kann, was ihr mir erzählt, gelle! Hach, ich bin ja schon so neugierig. Seid gewiss, Tschientsch zu lieben heißt den Umsturz zu lieben! Bitte folgt mir!“

Mit diesen Worten trat Petra aus der Höhle und flog ganz selbstverständlich in eine andere Höhle. Die Gefährten kletterten erst wieder am eigenen Seil nach oben und banden es dann an einem anderen Pflock fest, um Petra in die neue Höhle zu folgen, die sie „den Tempel Tschientschs“ nannte.

Hier gab es einen Andachtsraum für maximal 60 Anhänger. Vor einem mit einer einfachen Darstellung einer blauen geierköpfigen Dämonin verzierten Vorhang stand ein blut- und kotverschmierter Altarstein. Darauf lag die zerlegte Leiche eines Kobolds. An der Frontseite arbeitete der albische Steinmetz Detlef „Meißel“ MacCeata an einer Darstellung Tschientschs und ihres Gefolges aus gefiederten Dämonen.

Petra erwartete die Neuen hier zusammen mit zehn Chaoswächtern und begann nun, jeden Abenteurer einzeln „in der Geständniskammer“ zu verhören, die in einem separaten Raum war, dessen Tür hinter dem Vorhang verborgen war. Jeweils zwei Chaoswächter begleiteten den Kandidaten – und weder der Kandidat noch die beiden Wächter kehrten nach dem Verhör aus der Kammer zurück. Es war immer nur Petra, die den Nächsten in die Sprechstunde bat. Die Freunde wurden in folgender Reihenfolge verhört: Aleunam – Zargos – Sirena – Kerloas – Borthor-Bartl.

Petra Traubensafts Fragen

Wie heißt du, woher stammst du, was bist du und kannst du?

Woher kennst du deine Begleiter, und was sind ihre Stärken und Schwächen?

Seit wann und warum interessierst du dich für Tschientsch (heil sei der Geierin)?

Was erhoffst du dir von Tschientsch?

Widersagst du den falschen Göttern der Zimperlichkeit, der falschen Hoffnung und der Unfähigkeit und spuckst du auf ihre trügerischen Symbole?

Bist du bereit, dem Erleuchteten Mauro Malusalbus und mir Gehorsam zu leisten?

Zu deinen täglichen Pflichten gehört es, dich nicht zu waschen und jeden Morgen dein Gesicht mit deinem Kot zu salben. Tschientsch macht uns erhaben über Dreck und Krankheiten, und wir wollen ihr zeigen, dass auch wir erhaben sind über diesen kleinbürgerlichen Tugenden. Halte dich an diese Vorschrift – und berichte mir von allen Verstößen, derer du gewahr wirst.

Bist du bereit, dein Leben für Tschientsch opfern?

Bist du bereit, im Namen Tschientschs andere Wesen zu foltern oder zu töten?

Bist du bereit, dich von allen weltlichen Gütern zu trennen, damit dich nichts von deinem Dienst für Tschientsch abhalte?

Dank ihres kommunikativen Ohrings konnten die Freunde bereits bei Aleunam mithören, welche Fragen Petra den Neuen stellte, und sie waren alles andere als begeistert, diesen Zirkus mitzumachen, noch dazu, als ihnen bewusst wurde, dass die Kommunikation nach Petras letzter Frage jedes Mal abrupt unterbrochen wurde und ihre Gruppe bei diesem Spiel ja ohne Weiteres vollständig aufgeteilt werden konnte und sie vielleicht ohne Gegenwehr gerade ihr Todesurteil unterschrieben hatten. Aber selbst als Zargos beim Verhör war und die

anderen Drei also ohne Risiko, von ihrem Chef gewisse Taten untersagt zu bekommen, handeln konnten, wagten sie es nicht, einen Kampf gegen die Chaoswächter und die schwer einzuschätzende Petra anzufangen.

Borthor-Bartl („*Hach, unser süßer kleiner Berti, was willst du denn der lieben Tante Petra erzählen?*“) hatte sich eine tolle Geschichte zurechtgelegt, die er gern erzählt hätte, aber er musste enttäuscht feststellen, dass Petra nur wissen wollte, ob er in der Lage sei, in engen Röhren festsitzende Ablagerungen und Verstopfungen zu beseitigen, und als er zögernd bejahte, war sein Verhör auch schon beendet. Frechheit!

Petra hatte es in Wahrheit nur eilig, die Farce aufzugeben und ihrem Bruder im Ritualraum bei der Heiligen Salbung des Kristallträgers behilflich zu sein. Ohne ihre Aufsicht würde der bestimmt die notwendigen Gebete und Verrichtungen abkürzen oder gar weglassen, ohne sich der weitreichenden Konsequenzen bewusst zu sein! Petra hatte vom ersten Moment gewusst, dass Zargos den Kristall bei sich trug. Der bewusstlose Elf befand sich deshalb mittlerweile im Ritualraum. Mauro und Petra salbten den Splitternackten mit verschiedenen heiligen Essenzen und frischem Kot aus dem Quartier der Unterdrückten und führten die Zeremonie zur finalen Herbeirufung Tschientschs durch, deren Vorschriften Mauro in jahrzehntelangen Studien zusammengetragen hatte. Die beiden Todlosen waren begeistert, dass die Weissagung sich tatsächlich mit ihrer Hilfe erfüllen sollte. Tschientsch würde sie sicherlich befördern! Das künftige Reich der Untoten sollte ihnen gehören!

Tschientschs Spreu...

Ein gewaltiger Donner – oder eine heftige Erschütterung des Erdbodens – oder beides – weckte die Abenteurer (Aleunam, Borthor-Bartl, Kerloas, Sirena). Zargos fehlte. Sie lagen – bekleidet, aber ohne Waffen und Gepäck – in einer großen finsternen Höhle, die sich wie alle anderen Höhlen zur tiefen Spalte hin öffnete. Draußen war Nacht; bläuliches Wetterleuchten zuckte am wolkenbedeckten Himmel. Leider gab es hier kein Netz, und die überhängenden Wände erlaubten keine Kletterei. In der Höhle lagen zwei verwesende Kobolde, die die Aussichtslosigkeit ihrer Lage verdeutlichten.

So schlimm war es aber nicht. Der alte Fackelhaltertrick funktionierte tatsächlich (Zwerge lieben halt funktionierende Prinzipien) und eine Geheimtür an der Rückseite der Höhle führte zu einer engen Wendeltreppe nach oben. Aleunam fühlte sich zu schwach, um weitere Strapazen auszuhalten, und blieb in dieser „Opferhöhle“ zurück, während ihre drei Freunde (im Schein eines *Bannen-von-Dunkelheit*-Zaubers Sirenas) die Treppe erklimmen. Sie mündete auf einen ebenen Geheimgang, von dem man die meisten Höhlen der Kultstätte erreichen konnte.

Ganz in ihrer Nähe bewachten zwei Chaoswächter eine offene Kammer, in der sich offensichtlich ihre gesamten Ausrüstungsgegenstände befanden!

Die Drei glaubten, mit diesen untoten Gesellen ein leichtes Spiel zu haben, und riskierten einen Nahkampf. Kerloas versuchte mit Anlauf zwischen den Wächtern hindurch in die Kammer zu springen, stürzte aber und musste zwei Schwerthiebe einstecken, die ihm klarmachten, dass er besser sofort Reißaus nehmen musste oder sterben würde. Um die Wächter von dem verletzten Zwerg abzulenken, sprang Borthor-Bartl einen von ihnen an und trommelte mit seinen Fäustchen wirkungslos gegen dessen Kettenpanzer, während er einen schmerzhaften Hieb mit dem Langschwert einstecken musste. Sirena arbeitet unterdessen an einem Lähmungszauber.

Die Lage war brenzlich – sie hatten die Stärke dieser Wächter schwer unterschätzt! Mauro war ein begnadeter Nekromant!

Mit vereinten Kräften schafften es die Drei, die beiden Wächter, die schließlich beide von Sirena gelähmt wurden, zu vernichten. Sie erkundeten nun andere, vom Geheimgang nach oben führende Strickleitern; der erste Versuch brachte sie in das Nekromanten-Labor in der Wohnhöhle Mauros, in dem an den Wänden zahlreiche konservierte Totenschädel an den Haaren an die Höhlenwände genagelt waren. Die Schädel waren nummeriert, und einer von ihnen trug die maralingische Aufschrift „Index“. Nebenan war ein weiteres Labor mit dem üblichen alchemischen Plunder. Aber kein Weg nach oben außer dem unsicheren Netz, das sie nicht benutzen wollten. Zum Glück war niemand da. Dafür erhielten sie plötzlich an ihren Ohrringen eine Sprechverbindung mit Zargos!

...und Tschientschs Weizen

Zargos wurde durch schrilles Kreischen geweckt. Der Elf lag splitternackt in einem runden Drahtkorb; sein ganzer Körper war mit stinkenden Symbolen bemalt. Mit seinen Händen umschloss er den schweren Kristall, der regelmäßige weißblaue Lichtblitze von sich gab.

Der Drahtkorb hing an einem Flaschenzug in einem nur 2,5m breiten Schacht, der sich zentral über einer riesigen runden Höhle öffnete, die von Fackeln hell erleuchtet wurde. Am Boden dieser Höhle befand sich ein 6m durchmessendes blauleuchtendes Hexagramm. Das Kreischen stammte von zwei blauen Wyrms, drachenähnlichen Geschöpfen mit 4m langen schlanken Körpern und 2m langen Schwänzen, die offensichtlich wütend darüber waren, in dieser Höhle eingesperrt zu sein, und unterhalb von Zargos hin und her flatterten.

Der Schacht öffnete sich nach oben zum Nachthimmel hin, der von bläulichem Wetterleuchten erfüllt war, das merkwürdigerweise genau synchron zum Blinken des Kristalls stattfand. Über dem Ausgang des Schachts stand ein Dreibaum, an dem der Flaschenzug befestigt war, an dem der Drahtkorb hing. Das Seil lief von hier bis hinunter zum Boden der Höhle und war dort an einem Haken verknotet.

Zargos beobachtete gerade noch die Gesamtsituation, mit der er alles andere als zufrieden war, als einer der Wurm mit einer messerscharfen Klaue das Halteseil durchtrennte. Geistesgegenwärtig packte Zargos, der sowieso gerade überlegt hatte, sich selbst zum oberen Ausgang des Schachts emporzuziehen, das Seil und verhinderte den tödlichen Sturz in die Höhle. Ohne weitere Schwierigkeiten zog er seinen Korb in die Höhe.

Oben angelangt, sah der Elf, dass er sich in den Ruinen einer alten Zwergenanlage, auf einem der beiden etwa 30m über der Oberkante der Spalte gelegenen Gipfelhügel befand. Um das Loch des Schachts lagen drei konzentrische Kreise aus kleinen, mit blauer Farbe bemalten Quarzbrocken, die im Takt des Kristalls von außen nach innen in einem bläulichen Licht aufblitzten. An einer windgeschützten Stelle an einer Restmauer war mit blauen Kreidestrichen eine naive Darstellung Tschientschs gemalt, und davor lagen einfache Polster auf ein paar aufgeschichteten Steinen. Hier saßen nahezu regungslos Mauro und Petra und beobachteten mit leisem Kichern Zargos, dem mit einiger Mühe der Ausstieg aus seinem Drahtkorb gelang.

Da ihn die beiden nicht sofort angriffen, „telefonierte“ Zargos erstmal mit seinen Gefährten.

Erkennt die Zeichen!

Die Gefährten verabredeten, sich an der Oberkante der Spalte zu treffen.

Also kehrten die Drei um, verließen das Nekromantenlabor, kletterten hinab zum Geheimgang und nahmen von dort eine andere Strickleiter. Jetzt erreichten sie die Wohnhöhle von Detlef Meißel, in der sich aber nichts Interessantes fand, vor allem kein weiterer Ausgang (außer einem „Netzanschluss“). Es blieb ihnen wohl nichts übrig, als eben doch einen Kletterversuch zu wagen!

Zargos hatte sich unterdessen den Todlosen genähert. Die waren ja beide bekifft! Sie schritten auch nicht ein, als er einen der blau blinkenden Quarzbrocken aus einem der Kreise entfernte. Nun ja, das bewirkte sowieso nichts.

Mutiger geworden, trat der nackte Elf näher und berührte den beinahe ängstlich wirkenden und ein wenig sabbernden Mauro mit seinem Finger, um ihn zu vereisen. Es gelang (aber Zargos bekam bei der Berührung seinerseits einen elektrischen Schlag)! Toll, gleich nochmal, bei Petra. Gleicher Effekt, gleicher Schlag. Hatte er etwa „mit links“ die beiden scheinbar so gefährlichen Gegenspieler getötet? Leider nein, bei Mauro hatte sich die Eisschicht schon wieder aufgelöst. Jetzt fiel dem Elf auch wieder ein, dass dieser Zauber ja nicht gegen Untote wirkte. So ein Mist! So ein verdammter Mist! Frustriert und fröstelnd begab sich Zargos zum Abstieg; Zeit für ein paar Klamotten!

Mauro und Petra waren bekifft und erwarteten voller Glückseligkeit die Ankunft Tschientschs und das Ende der bisherigen Welt. Aber sie waren nicht so bekifft, dass sie nicht ihre Chance wahrgenommen hätten, selbst der gesegnete Bote zu werden, der das Reich Tschientschs aufschließen würde. Solange sie annehmen mussten, dass Zargos der erwählte Träger des Kristalls war, wagten sie keinerlei Widerstand und ließen sich diese Eis-Spielchen deshalb widerstandslos gefallen. Hätte der Elf dagegen zu irgendeiner anderen Waffe gegriffen oder einen anderen aggressiven Akt unternommen, also ohne Hilfe des Kristalls gearbeitet, dann hätten die beiden sofort begriffen, dass ab sofort jeder qualifiziert war, den Kristall zur Göttin zu bringen, und den Elfen mit allen Mitteln bekämpft. [Der Spielleiter hatte hier mit einer hohen Wahrscheinlichkeit für das Ableben von Zargos gerechnet.] So orderten sie nur einige Chaoswächter – als Ehrenwache – zur heiligen Ankunftsplattform.

Die Freunde trafen sich an der Oberkante der Spalte, außerhalb der Sichtweite der Chaoswächter. An einem sicheren eigenen Seil kletterten sie wieder zurück in Meißels Wohnhöhle. Hier fand Zargos ein paar warme Wintersachen, die zwar dreckig waren, aber ihren Zweck erfüllten. Noch mehr stinken konnte er sowieso nicht. In den Wollsocken hatte Detlef ein paar Tränke versteckt, „Wycca Wallys Wärmende Wermutstropfen“, die die Vier gern einsackten.

Sie gingen wieder in Mauros Nekromanten-Labor und begannen, den Informations-Speicher Mauros zu erforschen – nichts anderes waren die nummerierten Schädel nämlich. Leider war die Suche mit Hilfe des Index-Schädels sehr umständlich und brachte nicht allzu viele Erkenntnisse – eigentlich nur eine über die Zerstörung des „Steins der 20 Wege“:

„Der Große Meister Malusalbus sagt: Der Stein der 20 Wege wird zerstört, wenn man das Artefakt an den Hersteller zurückgibt; das ist keine große Sache – jeder Depp ist dazu imstande.“

Pause.

„Hihihhi. Korrektur: Jeder Volldepp. Interner Modus an. Eintrag in den Befehlsspeicher. Weitere Nachfragen nach den Konsequenzen für besagten Volldeppen werden ignoriert. Bitte um Bestätigung. Komisch, warum höre ich keine Antwort? Hallo? Ich bin's, Malusalbus! Privilegierte Ausgabe des Befehlsspeichers!! Nanu? Welcher Scheißschädel funktioniert denn jetzt schon wieder nicht? In dieser Ödnis muss man ständig, wirklich ständig improvisieren. Wenn ich nicht schon längst tot wäre, hätte ich vor Wut wohl schon längst einen Herzkasper bekommen. Ich werf den Scheißdreck am besten in – hallo Petra? Was? Ein weiterer Bote Tschientschs im Empfänger? Hols die Geierin! Schwesterherz, ich eile!“

Rauschen.

Biep.

Kerloas strengte dieses Rätselraten zu sehr an. Er begab sich in die Opferhöhle zu Aleunam, um sich vor dem bevorstehenden Showdown noch ein wenig auszuruhen.

Die drei anderen probierten im benachbarten Labor Mauros die verschiedenen destillierten schwarzen Öle, die teilweise Schwindel hervorriefen und einen süßlich-bitteren Beigeschmack hatten. Diese Tränke nutzten Mauro und Petra, um ihr prachtvolles Aussehen zu bewahren und Visionen von Tschientschs Ankunft zu erhalten; es waren leichte bis extrem schwere Gifte für Lebewesen – doch ein unglaubliches Glück [und extrem niedrige verdeckte PW:Gift des Spielleiters] bewahrte die Abenteurer vor einer Katastrophe. So erhielten sie scheinbar ganz locker eine Reihe aufschlussreicher Visionen.

Tschientsch-Trank

Anfangs-Sequenz:

Blaues Licht umgibt dich. Weiße Blitzlichter zucken. Unglaubliche Schmerzimpulse jagen durch deinen Körper. Was ist los mit dir? Irgendetwas zerrt an deinen Augenlidern. Es sind blaue Vogelgestalten, geflügelte Dämonen mit grinsenden Fratzen und scharfen Schnäbeln, Zähnen und Klauen, die blut- und kotverschmiert sind. Weiter hinten, unten, oben, zu allen Seiten: blutende, verstümmelte, mit schrecklichen Geschwüren entstellte menschliche Gestalten, viele noch am Leben, obwohl sie sicher alle lieber jetzt als später sterben möchten. Die blauen Geflügelten amüsieren sich an ihrem Leiden und picken / hacken / zerren an ihren Kadavern. Du bist eines dieser Opfer, kannst dich nicht dagegen wehren, bei lebendigem Leib ganz allmählich gefressen zu werden! Du verlierst den Verstand und dein Bewusstsein.

Vision 1:

Du bist wieder zu Hause, in der Heimat deiner Kinderzeit. Alles ist so, wie du es immer in Erinnerung hattest, gebadet im Licht der untergehenden Sonne. Doch was ist das? Am Horizont ziehen dunkle Sturmwolken auf – und sie treiben eine gewaltige Schar blauer gefiederter Wesen vor sich her. Schnell kommen sie näher – und ihre Ausscheidungen überziehen das Land wie ein blauer Regenschauer. Wo ihr Kot Lebewesen trifft, herrscht Krankheit, Verderben und langsamer Tod. Rings um dich wird die Luft und der Boden vergiftet – deine alte Heimat wird bis in alle Ewigkeit zu einem verseuchten Gebiet. Aber stört dich das? Natürlich nicht – denn du weißt, wo du hingehörst! Tschientsch! Die Erlösung naht!

Vision 2:

Du bist in der Hauptstadt des Imperiums, in den gepflegten Reichenvierteln Thalassas. Doch was ist das? Seit wann darf denn dieser armselige Pöbel hier die Straßen verschmutzen? Obwohl – das sind ja die Bewohner selbst! Du erkennst einige bekannte Gesichter – mit Mühe, denn so verdreckt, ausgemergelt und von Krankheiten geschüttelt hast du die einstmals so Vornehmen noch nie gesehen. Schau nur – dahinten prügeln sie sich sogar darum, wer diese knackige Schabe knabbern darf! Und dort, da massakrieren sie gerade einen Mann, der seiner Familie einen Laib Brot bringen wollte! Ganz recht – wer die Nase zu hoch trägt, dem wird sie eine Tages abfaulen! Zeit für den vollständigen Umsturz! Tschientsch! Die Erlösung naht!

Vision 3:

Du fliegst hoch über Vesternesse. Deinen unglaublich scharfen Augen entgeht dennoch nichts, was sich unten am Erdboden abspielt. Viel ist das freilich nicht – wo du auch hinblickst, siehst du nur Ruinen, ohne jedes Leben. Doch was ist das? Regt sich dort doch noch etwas? Nicht wirklich – es sind nur besonders fette Leichenwürmer. Prima – nicht dein Problem. Du hast dich für die richtige Seite entschieden. Tschientsch! Die Erlösung naht!

Vision 4:

Du fliegst hoch über Nulbston. Irgendwie durchdringt dein Blick sämtliche Ebenen der alten Tempelanlage, und du siehst dich und deine Gefährten durch diese Elementarsphären rennen. Zargos fügt Kristall um Kristall zusammen. Gut so! Das Schicksal nimmt den vorbestimmten Lauf. Dieses Häuflein armseliger Gestalten wird

sich der Vorsehung nicht widersetzen können. Schau nur auf zum Himmel! Siehst du dort das Geschehen, dieses Kleine Schwarze? Schaut fast aus wie ein Riss. Na, egal. Dort werden die braven Handlanger Tschientschs Wille erfüllen! Kein Widerspruch in Sicht! Die Erlösung naht!

Vision 5:

Du fliegst mit rasendem Tempo auf ein schwarzes langgestrecktes Loch im Himmel zu. Du schaust dich um, wie das sein kann, aber irgendwie verschwimmen die Einzelheiten vor deinen Augen. Alles ist unklar – klar ist nur dieses Loch direkt vor dir. Und du trägst den Schicksalskristall, dieses 20-seitige schwere Teil. Du weißt genau, du musst es in dieses Loch werfen – auch wenn es weh tut. Verdammt weh sogar! Jetzt nur nicht zögern! Tu es einfach. Und du tust es. Wirfst den Kristall. Triffst das Loch. War das ein Donnerschlag? Egal – denn alles ist vorbei. Oops. Wirklich al

Jetzt waren die Freunde verunsichert. Was wurde von ihnen erwartet? Sollten sie den Kristall also in den Riss werfen oder nicht? Das war die Frage.

Bevor man diese schweren Entscheidungen traf, wollte Zargos aber seine Sachen wiederhaben. Er drängte die Freunde, sich in der Kultstätte auf die Suche zu begeben. Sie stießen auf eine Höhle, in der drei blaugeschuppte vogelähnliche Dämonen hockten und in den Himmel starrten. Die Freunde verzichteten klugerweise auf einen Kampf und zogen sich schnell wieder zurück.

Endlich erreichten sie über eine lange Strickleiter die Ritualhöhle; genauer gesagt, eine Nebenkammer, in der ein Chaoswächter stand und allerlei thaumaturgische und alchemische Substanzen bewachte. Sirena spitzte unter der Falltür hervor und lähmte den Kerl. Ja, sie hatten taktische Fortschritte gemacht! In der riesigen Höhle selbst flatterten immer noch die kreischenden Wurm umher. Auf der gegenüberliegenden Seite gab es eine weitere bewachte Nebenkammer, und dort sah Zargos seine Sachen liegen. Er hörte sogar Bar-Ethels Brummen; der Dolch spürte die Anwesenheit der Untoten!

Mit den mächtigen Wurm wollte sich niemand anlegen. Mussten sie auch nicht. Sirena und Zargos lähmten die Biester, die daraufhin wie Steine zu Boden fielen und den Chaoswächter alarmierten, der zunächst versuchte, ihre Körper aus dem Hexagramm zu zerren, aber an dieser Aufgabe scheiterte. Er lief daraufhin – an den gut getarnten Abenteurern vorbei – zu der Strickleiter, um Hilfe zu holen.

Perfekt! Der Weg war frei, und Zargos hatte seine Sachen wieder. In der Kammer lagen auch allerlei Schriftrollen und magischer Plunder herum; die interessanteste Aufzeichnung lautete wie folgt:

Drei Übersetzer – und dreimal sehr ähnliche Ergebnisse. Die beste Fassung lautet also:

„...und siehe, es wird kommen die vorbestimmte Stunde, da soll der eine Stein der Zwanzig Wege, der ihr und unser Schicksal bestimmt, den Geborstenen Gipfel erreichen, und Tschientschs Gesegneter soll ihn willkommen heißen und das vorgeschriebene Ritual durchführen, und alle, Anbeter und Widersacher, sollen zufrieden sein und sich frohgemut auf den Weg nach oben machen, um Tschientschs Willen zu erfüllen und die Tore zu öffnen für den Untergang der bisherigen Welt, und Tschientschs Gesegneter soll an ihrer Seite herrschen über die künftigen Lande, und nichts wird ihm fehlen...“

Diese Tschientsch! Eine faszinierende Gestalt! Eine Göttin des Chaos! Eine Spielerin! Und keiner der anderen Seemeister auf ihrer Spur! Wer würde sich besser eignen, an ihrer Seite zu herrschen, als ich, der ich schon erfolgreich dem Tod in die leeren Augenhöhlen geblickt habe! Schon durften meine verblödete Schwester und ich ihrer Gnade teilhaftig werden! Wenn das kein Beweis ist, dass diese wirklich aufschlussreichen Quellen in allen Punkten Recht haben, und ich meine, in ALLEN Punkten! Wir werden am richtigen Ort sein, zur richtigen Stunde, und ich, Mauro Malusalbus, werde mich als der Gesegnete erweisen. Es sollte mir nicht schwerfallen, die Widersacher zu täuschen – und das Ritual ist ja nun wirklich nicht mehr als eine Fingerübung. Wer hätte es

gedacht, dass es so leicht sein könnte, die Welt der Lebenden zu zerstören? Die Deppen werden glauben, sie würden die Welt retten! Ihre Tat wird genau das Gegenteil bewirken. So möge die ersehnte Stunde kommen!

Treff die rechte Wahl!

Während sich die Drei zu den beiden Gefährten in die Opferhöhle begaben, spürte Zargos, dass der Kristall immer leichter wurde. Als sie aus der Höhle in den Nachthimmel blickten, sahen sie, dass auf dem anderen Gipfelhügel Feuer brannten und laute Schmerzensrufe zu ihnen herüberdrangen. Petra folterte dort einige Anhänger Tschientschs zu Tode.

Die fünf Gefährten hatten sich kaum beraten, als durch die Geheimtür zwei Chaoswächter in die Höhle kamen. Sie forderten „die Gefangenen“ mit ihren Schwertern auf, die Höhle durch diese Tür zu verlassen, und befolgten damit einen Befehl Petras, die die Neuen auch zu Ehren des Umsturzes foltern wollte. Für einen Kampf war die Gruppe zu schwach – aber da sie vor den Wächtern die enge Wendeltreppe hochliefen, schafften sie es, die Falltür zu verschließen und den Wächtern zu entkommen.

Da der Kristall mittlerweile einen sehr starken Drang in diese Richtung entwickelt hatte, eilten die Freunde zur Ankunftsplattform, bei der mittlerweile nur noch Mauro wartete. Der Todlose hatte seine blöde Schwester zusammen mit sämtlichen Chaoswächtern zum Nachbargipfel geschickt, damit sie dort ihre heiligen Opfer darbringen konnte. Er war mittlerweile davon überzeugt, dass der beste Kristallträger der Gesegnete selbst, also er höchstpersönlich, wäre, und die Schriften hier durchaus Spielraum für Eigeninitiative einräumten. Und den wollte er nutzen, ohne schwesterliche Mitspielerin.

Vom blitzdurchzuckten Himmel senkte sich in großen Spiralen ein riesiger „Fledermausflügel“ aus einem unbekanntem hauchdünnen rötlichen Metall, der offenbar im Zentrum der Plattform landen würde. Ihn umgaben Scharen von kleinen und großen geflügelten und gefiederten oder geschuppten blauen Dämonen.

Die Abenteurer kamen also gerade zu rechten Stunde. Höhnischen grinsend streckte ihnen Mauro seine Hände entgegen, um den Kristall zu empfangen – und erstarrte. Diesmal hatten die Freunde den richtigen Zauber gewählt. Der alte Seemeister war – trotz seiner hohen Widerstandskraft – gelähmt worden! Und wenig später hatte er seine Existenz endgültig beendet.

Zwischen den beiden Flügelhälften des „Luftgleiters“ befand sich ein Höcker mit zwei davor liegenden Fußmulden; seitlich ragten am Höcker kleine Wülste, an denen sich ein Sitzender mit den Händen festhalten konnte. Hier nahm Zargos Platz – und der Kristall stellte sein Blinken ein. Nach und nach begann nun eine Seite des Kristalls nach der anderen blau zu leuchten. Während Aleunam diese Luftreise lieber nicht antreten wollte, kamen die anderen Drei (Borthor-Bartl, Kerloas und Sirena) mit. Sie waren mittlerweile fest entschlossen, den Kristall NICHT in den Riss zu werfen!

Sobald alle Seiten des Kristalls blau leuchteten, startete der Luftgleiter mit einer plötzlichen Drehbeschleunigung nach oben. Keiner der Gefährten stürzte dabei von ihrem Luftgefährten!

Schnell ging es durch die Wolken und nach oben. Der Luftgleiter besaß eine eigene Klima-Anlage und eine eigene Schwerkraft, so dass die Freunde einen tollen Blick auf die nächtlichen Pengannion-Berge genießen konnten. Freilich hatten sie dazu keine Lust – die unzähligen blauen Dämonengestalten, die ihren Flug begleiteten, verhiessen nichts Gutes. Sie

kamen tatsächlich aus einem schwarzen riesigen „Riss“, der wie mit Tinte gemalt am Himmel „hing“ – und dorthin flog der Luftgleiter. Er steuerte in einem weiten Bogen um diesen – seitlich betrachtet kaum wahrnehmbaren – Riss und verringerte dann allmählich den Durchmesser seiner Spiralen, um schließlich über dem Zentrum des schwarzen Risses zur Ruhe zu kommen.

Den Freunden schien es so, als ob die dämonischen Horden, die sie umkreisten, irgend etwas von ihnen erwarten würden. Das Offensichtliche wollten sie aber nicht tun, sie warteten lieber ab, was passieren würde.

Der Gleiter stellte die Klima-Anlage ab. Es wurde kalt. Sehr kalt sogar. Die Freunde bissen die klappernden Zähne zusammen.

Der Kristall leuchtete plötzlich nur noch auf 19 Seiten. Da lief also ein Countdown! Jetzt waren sich die Freunde sicher, das Richtige zu tun.

Dem Luftgleiter näherten sich zwei große blaue Vogeldämonen, die auf kleinen bissigen Lufttrochen (auf denen sie wie auf Surfbrettern dahinsagelten) heranglitten. Zargos und Sirena lähmten die „Surfer“, die beide kurz vor Erreichen des Gleiters von ihren Lufttrochen stürzten und spurlos im Weltenriss verschwanden.

Die kugeligen Lufttrochen (in Wahrheit die weitaus gefährlicheren Gegner) landeten dagegen sicher auf dem Gleiter und stürzten sich mit zahnreihengespickten Mäulern auf die Gefährten. Am liebsten hätten sie Zargos gepackt und in den Riss geworfen, aber seine Freunde traten dazwischen. Kerloas bearbeitete den einen Lufttrochen in professioneller Zwergenkriegermanier, aber Borthor-Bartl hatte Pech und ging mit einer bösen Fleischwunde im Rumpfbereich zu Boden. Der Halbling stand an der Schwelle ins Totenreich und nur sein sprichwörtliches Glück [Verlust aller SG-Punkte] schenkte ihm einen kurzen Aufschub, der freilich reichte, um ihn zu retten.

Mit letzten Reserven wurden die Lufttrochen vernichtet. Um die dämonischen Horden ein wenig zu beeindrucken, wählte sich Zargos einen besonders großen Dämon und lähmte ihn tatsächlich erfolgreich: der Dämon stürzte wie ein Stein in den Riss und war weg.

Die Horden erhöhten den Sicherheitsabstand zum Luftgleiter.

Die Kälte schwächte die Freunde immer mehr, aber der Countdown lief ebenfalls ab. Würden sie es schaffen?

Plötzlich begann der Gleiter zu schaukeln. Einige vorwitzige Dämonen hatten sich an die Unterseite des Fluggeräts geklammert und versuchten nun, die kälteklammen Gefährten herunterzuschütteln. Ohne Erfolg.

Der Countdown lief ab. Die letzte leuchtende Seite des Kristalls erlosch, während Sirena Nathir eine gefährliche Quest im Auftrag des Nathir-Tempels gelobte, wenn Nathir dafür ein Wunder wirken und alle Gefährten überleben lassen würde. [Der EW:GG gelang kritisch. Was sagt man da?]

Schlagartig und völlig lautlos fiel der Riss in sich zusammen - und sämtliche Blaumiesen waren ebenso schlagartig verschwunden wie der Luftgleiter selbst. Die Freunde stürzten mit rasender Geschwindigkeit dem Erdboden entgegen und verloren das Bewusstsein.

Sushi

Als sie ihre Augen öffneten, lagen die vier Freunde – im vollen Besitz ihrer Kräfte – auf einem wunderschönen Wiesenteppich und vernahmen überirdisch schöne Musik. Borthor-Bartl war schon fast überzeugt, sich bei den Göttern des Halfdals selbst zu befinden, als sich ihre Augen allmählich an das reale Bild gewöhnten – das war eine ganz gewöhnliche Wiese, es war mitten in der Nacht, und ganz in der Nähe standen zwei Pferde und ein Esel – und Flusswind hatte neben Versarias Lager Wache geschlafen („nur ein kurzes Nickerchen, Leute“).

Sie hatten überlebt. Und ihre Ohren spielten ihnen noch einen Streich, denn sie glaubten, rings um sich herum (als wären sie in einer gewaltigen Arena) tosenden Beifall zu vernehmen. Riefen da nicht Stimmen „*Xan, altes Licht, gimme five!*“ „*Mensch Vraidos, reiß dich zusammen!*“ und gab es nicht überall Gelächter und Hoch-Rufe?

Da, jetzt hörte man raue waelische (weinschwere) Zungen: „*Der stumme Kaiser im fernen Osten, dem soll die Stimme ruhig verrosten!*“ Und in die folgende plötzliche Stille hinein dieselbe Stimme, nun wesentlich leiser: „*Verzeihung, Durchlaucht, unsere Anhänger erwarten solche Sprüche an unserer Tafel, aber es liegt uns unwürdigen Barbaren fern, auch nur den Hauch einer Kränkung in diese überaus freudige Stimmung einzubringen. Wir Götter im Westen, äh, wir sind nur die Zweitbesten! Ja, genau, Prost. Ok, ich halte jetzt mein Maul – her mit meinem Trinkhorn.*“ Wesentlich leiser: „*Phhh – Mann, sind die Schlitzaugen steif.*“

Zargos suchte vergeblich nach dem Kristall und hörte eine leise Frauenstimme: „*Das nächste Spiel ist in 3000 Jahren, also noch nicht deine Sorge, mein lieber Elf!*“ Hatte da Alpanu selbst zu ihm gesprochen? Dem Elfen wurde ganz schwindlig vor Begeisterung – und als er später feststellte, dass er nun tatsächlich – wie durch ein Wunder – die langersehnte Kunst des *Fliegens* beherrschte, war er völlig aus dem Häuschen. Die nächste Party ging auf seine Rechnung!

Doch das war noch nicht das Ende der göttlichen Geschenke. Alle Abenteurer fanden in ihrem Gepäck ein Schächtelchen aus kanthanischem Papier, mit unleserlichen Stempeln [der himmlischen Export-Behörden] bedeckt. Darin befanden sich drei unterschiedliche große Sushi-Stückchen, deren Verzehr die gewünschte Eigenschaft [Basiswert] dauerhaft verbesserte! Wenn das keine angemessene Belohnung für die Rettung der Welt war!

Tags darauf stieß auch Aleunam zu den Freunden. Der Luftgleiter hatte sich noch kaum in die Lüfte erhoben, da hatte sie plötzlich das Gefühl, Searinniu, die Chefin des Nathirtempels in Corrinis, würde zu ihr sprechen und sie auffordern, sich so rasch und so weit wie möglich vom Geborstenen Gipfel zu entfernen. Genau das hatte sie auch getan – und wenig später wäre dort aus der Erdspalte ein feuerspuckender Vulkan ausgebrochen! Die Staubwolke über dem Gipfel hatten die Freunde schon bemerkt.

Glücklich über dieses Ende eines langen Abenteuers kehrten die Gefährten wieder in die „Zivilisation“ zurück.

Geschichte der Kristalle des Schicksals

597vL

Herstellung der 4 Kristalle in Karak Vagno – unter Einbeziehung der dämonischen Kräfte Tschientschs und versehen mit angeberischen Hersteller-Sprüchen; anschließend Streit über Chancen und Risiken dieser Dinger

A.41 Im Herzen des Chaos

596vL .. 300vL	Aufbau der streng geheimen Endlagerstätte in Nulbston (offiziell „in ganz Midgard verstreut“) als Torkin-Schrein und Bewachung durch 4 Schmiedemeister; spontane Ausbildung zunächst kleiner Sphären
300vL ..1200nL	Ruhe
1200nL .. 1600nL	Tzuktimoui kommt in Nulbston an und facht als „gesichtslose Geliebte“ Suktimis den Kult um Drais an; der Tempel wird erheblich erweitert, und Tzuktimoui lernt viele Einsichten von den Kristallen, ohne sie jemals zu vereinen
1601nL	Krieg der Magier; Dunkle Meister wollen Tzuktimoui um ihre Unterstützung bitten, aber ihre Verhandlungen wurden verraten, und dank eines genialen Einsatzes einer kleinen Abenteurergruppe in Begleitung von vier Grauen Meistern konnte nicht nur die Mehrheit der Drais-Diener weggelockt (und von Soldaten vernichtet) werden, sondern auch das Pilzwesen überwältigt und dank des Entfernens der Kristalle am Ausüben der Elementarkräfte gehindert werden. Allerdings gelang es nicht, Tzuktimoui endgültig zu vernichten; sie konnten das Wesen nur mit mächtigen Schutzzaubern bannen; die 4 Kristalle nahmen sie – in schwer gesicherten Bleibehältern – mit.
1602nL .. 2300nL	Kristalle finden den Weg zurück ins Pengannion-Massiv und werden den dort lebenden Zwergen erneut ins Bewusstsein gerufen; der Feuerkristall wurde um 2300nL im Wasserfall-Komplex den Zwergen von dem Ork Torgoch abgenommen und in einem südlich gelegenen alten Drais-Tempel aufbewahrt; der Erdkristall befand sich in Kadar-Helgad in Sicherheit; der Luftkristall befand sich in einem Versteck im Kloster Schauerhorst (dessen Bau nach Anleitung Yazerans erst 2350nL beendet war); der Wasserkristall war in Kadar-Gravning, dem alten Zwergengrab, versteckt
2398nL	Abenteurer bergen alle 4 Kristalle, die nach der langen Trennung zunächst ein paar Konfigurationsstufen durchlaufen müssen, um sich wieder zu vereinen; vorher gehen drei in Dedis Turm verloren
2400nL	YuZis Leute buddeln drei Kristalle aus und reisen nach Nulbston
2402nL	Tharwing alarmiert seine Freunde, die nach Nulbston reisen
2403nL	Jetzt