

Schwarzes Vergessen

Mherwed im Jahre 1010 BF

Erbarmungslos brennt dir die Hitze des Praiosrundes auf den Nacken. Du stehst in voller Rüstung zusammen mit Leomar vom Berg und den anderen mittelreichischen Offizieren vor dem Offizierszelt und betrachtest das Heerlager der siegreichen Wüstensöhne. Dank eurem überlegenen militärischen Geschick gelang dem Kalifen Mustafa von Unau, welcher sich schon bald 'Malkillah' III.' nennen sollte, der erste große Erfolg gegen das Rabenheer aus Al'Anfa: Das altehrwürdige Mherwed konnte aus den Klauen der Al'Anfaner befreit werden! Stolz blickst du zu den überlebenden Männern deines Schwadrons und nickst Asir, einem deiner 'Weibel', kurz zu. Der Wüstensohn erwidert den Gruß mit erhobenem Reitersäbel.

Einige Augenblicke später erblickst du einen Beilunker Reiter, der sich zielstrebig seinen Weg durch die im Siegestaumel befindlichen Novadis bahnt und genau auf euch zukommt. Er grüßt Oberst Leomar vom Berg ehrfurchtsvoll, ehe er sich dir zuwendet und spricht:

"Wohlgeboren Härnhardt von Eberstamm-Mersingen, ich überbringe euch eine Nachricht von seiner fürstlichen Durchlaucht Blasius vom Eberstamm."

Mit diesen Worten überreicht dir der junge Botenreiter einen mit dem Wappen des Hauses Eberstamm gesiegelten Brief. Verwundert und zugleich auch neugierig brichst du das Siegel und beginnst, den Brief deines Bruders zu lesen:

"Mein lieber Bruder,

ichbürde dir die folgenden Dinge nur sehr ungern auf, doch bleibt mir aufgrund der Dringlichkeit der Angelegenheit leider keine andere Wahl.

In wenigen Tagen wird mein alter Freund Rakorium Muntagonus in eurem Heerlager eintreffen. Du hast ihn bisher noch nicht kennengelernt und seiest deshalb gewarnt: Er kann recht wunderbarlich erscheinen. Nichtsdestotrotz ist er ein überaus fähiger Magus und ein alter Freund der Familie. Er bat mich einst, den Kelch Ignierion sicher für ihn zu verwahren und dies tat ich auch über viele Jahre.

Nun haben sich allerdings einige Dinge ereignet, die ein neues Versteck für Ignierion erfordern. Rakorium hat dazu ein Versteck weit im Süden Aventuriens auserkoren - Genaueres will und kann ich dazu in einem Brief nicht schreiben.

Ich bitte dich daher, dich mit meinem alten Freund Rakorium in Mherwed zu treffen und ihm auf seiner Reise weiter in den Süden beizustehen. Ich kann natürlich auch hier nichts Genaueres sagen, doch wäre es sicherlich von Vorteil, wenn du bereits einige vertrauenswürdige und ortskundige Männer um dich scharst und dich obendrein um die Vorbereitung einer durchaus längeren Wüstenexpedition kümmerst.

Mein Bruder, ich danke dir von Herzen für deine treue Hilfe und wünsche Dir alles Gute. Mögen die Zwölfgötter allzeit über dich wachen!

Dein dir geneigter Bruder Blasius"

Während Leomar vom Berg dich verwundert anschaut - er scheint dich beim Lesen des Briefes beobachtet zu haben -, fältest du den Brief deines älteren Bruders wieder zusammen. Noch nie hast du etwas von Ignierion gehört und auch den verrückten bornländischen Magier Rakorium Muntagonus kennst du bisher nur aus den Erzählungen des fahrenden Volks.

Was tust du also? Willst du mit Oberst Leomar vom Berg oder einem deiner Männer sprechen? Falls du die Expedition vorbereiten willst bietet sich natürlich ein Besuch im Zelt des Zeugwarts an. Oder willst du etwas ganz anderes tun?

Gedankenverloren lasse ich meinen Blick über die Wüstenlandschaft schweifen und stecke den Brief in meine Umhängetasche. Von meinem Bruder hatte ich länger nichts gehört. Sonst ein Freund der klaren Worte, war diese Nachricht jedoch äußerst geheimnisvoll. Doch weiß ich, dass mich mein Bruder nicht mit unnützen Aufgaben behelligen würde, es scheint ihm tatsächlich ein sehr wichtiges Anliegen zu sein. Zunächst muss ich mit Leomar reden, der ohnehin eine Erklärung zu erwarten scheint. Er muss mir die Freistellung für diese

Expedition genehmigen. Die Voraussetzungen scheinen nach unserer erfolgreichen Mission zumindest nicht ungünstig zu sein. Ich wende mich Leomar zu:

“Oberst Leomar, auf ein Wort. Mich ereilte eine Nachricht meines Bruders Blasius mit einer Bitte von großer Dringlichkeit. Ein Freund der Familie, ein bornländischer Magus, benötigt meine Unterstützung bei einer wichtigen Wüstenexpedition für sein Forschungsvorhaben. Dies würde sich aus meiner Sicht aber zudem auch als vortreffliche Gelegenheit anbieten, den tieferen Süden besser auszukundschaften und unsere Karten, sofern überhaupt vorhanden, für etwaige militärische Unterfangen auf den neuesten Stand zu bringen. Darum bitte ich Euch, mich samt einer Lanze meines Schwadrons unter der Führung von Asir vorübergehend freizustellen. Die übrigen 40 Mannen sollen in dieser Zeit einem von Euch ausgewählten Offizier unterstellt werden. Alles selbstredend auch unter der Voraussetzung, dass meine Männer einverstanden sind, mich zu begleiten. Neben entsprechender Ausrüstung bräuchte ich auch einen unserer Kartographen. Doch zunächst wollte ich Eure generelle Erlaubnis einholen.“

El Omar von Almada

Der unter den Wüstensöhnen als 'El Omar aus Almada' bekannte Oberst blickt noch einen Augenblick versonnen auf die zahlreichen Türmchen und Erker Mherweds, die sich auf der anderen Seite des Heerlagers erheben, dann wendet er sich dir zu:

"Wie ihr wisst, haltet ihr euch offiziell nicht einmal unter meinem Kommando, geschweige denn im Auftrag seiner Allerschwölgöttlichsten Majestät hier im tiefen Süden auf. Wenn euer Fürst euch also bittet, so geht. Meinen Segen habt ihr. Wenn ihr eure Männer fragt, so werden euch Asir und seine Stammeskrieger der Beni Khibera sicherlich begleiten, sie halten bekanntlich große Stücke auf euch. Sprecht wegen der Ausrüstung beim Zeugwart vor, er soll euch alles geben, was ihr benötigt. Das habt ihr euch durch eure Taten in den letzten Tagen und Wochen redlich verdient. Auch einen Kartographen werde ich euch zur Seite stellen.

Unser Heer wird morgen aufbrechen, um die feigen geflohenen Al'Anfaner unter dem Kommando der ehrlosen Duridanya Karinor zu verfolgen. Den Spähern zufolge sind die Al'Anfaner den Mhalik hinab gezogen. Ich vermute, dass sie sich am Rande der Wüste Khôm über Hayabeth und Tarfui bis nach Unau zurückziehen werden. Wenn ihr also mit wenigen Männern gen Süden ziehen wollt, so solltet ihr den Heerhaufen der Al'Anfaner umgehen und zwischen den Unauer Bergen und den Bergen des Aschubim durch die Aschub-Ebene gen Süden ziehen."

Du nickst bestätigend und bist erleichtert, dass der Oberst dich die Bitte deines Bruders erfüllen lässt. Anschließend begibst du dich zu Asir und berichtest dem Wüstenkrieger von der bevorstehenden Expedition. Der Novadi schwört bei seinem Wüstengötzen Rastullah - du hast viele Wochen gebraucht, um dich daran zu gewöhnen! -, dir beizustehen und beginnt sogleich, die zehn besten Krieger für die bevorstehende Expedition auszuwählen.

Wenig später trittst du nachdenklich in dein Zelt und gehst in Gedanken noch einmal die bevorstehende Expedition in den Süden durch. Nur die Zwölfe wissen wohl, wohin dich diese Reise führen wird. Du hoffst, dass dir der Magier Muntagonus genaueres sagen kann, wenn er denn endlich eingetroffen ist.

Möchtest du noch weitere Dinge erledigen? Oder willst du dich von den Strapazen der Schlacht um Mherwed erholen und bis morgen auf den Abzug des Heerhaufens unter 'El Omar von Almada' warten?

Ich setze mich an einen Tisch und suche mir eine alte, sehr grobe Karte aus der Kartentruhe und versuche mir ein erstes Bild von der bevorstehenden Expedition zu machen. Doch ohne weitere Informationen, kann ich nicht vernünftig planen. Also verstaue ich die Karte nach kurzer Zeit wieder und beginne meinen Reiterhammer zu reinigen. Dabei gehe ich in Gedanken durch, was man für so ein Unterfangen mindestens benötigen würde, also Proviant, Tragtiere, Zelte, Werkzeug, das nötigste eben. Ich werde Asir eine Liste zukommen lassen, damit er den Zeugwart aufsuchen möge. Hoffentlich hat der Magus keine verschrobenen Extrawünsche, nunja, man wird sehen. Ich schnappe mir zwei Äpfel aus einer Schale und mache mich, nachdem ich Liste und Anweisung übergeben habe, auf den Weg zu meinem getreuen Brego. Er hat sehr gut in der Schlacht gearbeitet. Zu meiner und seiner Entspannung nach den Strapazen der letzten Wochen übernehme ich das das Striegeln heute persönlich und gebe dem dafür abkommandierten Burschen eine Frucht. Diese Wertschätzung hat er sich redlich verdient, hat er sich doch stets tadellos um meinen Begleiter gekümmert und seine Wunden gut versorgt. Ich genieße die Zeit und merke, dass ich für einen kurzen Moment die Anspannung in mir vergessen kann ...

Der Erzmagier und sein Schüler

Später am Tag nimmst du gemeinsam mit deinen Männern das karge Abendmahl ein, ehe du dich wenige Stunden später schließlich in deinem Zelt zur Ruhe bettest. Die unterschiedlichsten Gedanken kreisen dir im Kopf herum und so dauert es lange, bis dich Boron endlich in den wohlverdienten Schlaf sinken lässt.

"Schepper! Klong!" - ein lautes Geräusch lässt dich aus dem Schlaf hochschrecken und blitzschnell greifst du nach deinem Dolch. Du blinzelst mehrmals und schüttelst den Kopf, denn die Szenerie, die sich dir bietet, ist so seltsam, dass sie auch einen von Bishdaniel ausgesandten Traum darstellen könnte.

In deinem Zelt steht ein alter Magus mit Rauschebart, zotteligem, grauem Haupthaar und einem verknitterten Magierhut auf dem Kopf, der sich schwer auf seinen Magierstab stützt, an dessen oberen Ende eine Kugel ein warmes, blaues Licht verströmt. Der Magier blickt unwillig und kopfschüttelnd zu einem etwa 20 Jahre alten Adeptus, der gerade versucht, durch heftiges Schütteln seines linken Fußes die Nachtschüssel wieder von seinem Fuß zu bekommen. Der ergraute Magier brummelt:

"Nottel! Heimlichkeit, ich sagte Heimlichkeit! Sie sind doch überall, da musst du sie nicht auch noch herbeirufen!"

Der junge Adeptus stößt den Nachtopf mit einem letzten Schlenker seines Fußes von sich weg und zuckt ergeben und um Vergebung heischend mit den Schultern. Der alte Magier atmet vernehmbar und sichtlich resigniert aus, dann blickt er in deine Richtung und mustert dich streng mit seinen graugrünen, wässrig wirkenden Augen. Dann spricht er dich an:

"Eberstamm, hm? Seid ihr Härnhardt von Eberstamm-Mersingen?" - noch bevor du irgendetwas erwidern kannst, fährt der Magier fort: *"Sagt nichts, ich muss es selbst überprüfen!"*

Zu verduzt um irgendetwas zu erwidern bleibst du einfach auf deinem Lager sitzen, während der alte Magier auf dich zukommt und seine mit Altersflecken übersäten Hände auf deine Schläfen legt. Dann murmelt er:

"So, sicher ist sicher. Sagt, nennt die Göttin der Weisheit. Hesinde oder H'Szint? Sprecht wahr!"

Fast gegen deinen Willen erwidernst du: *"Hesinde."* Daraufhin nickt der alte Magier zufrieden und setzt sich mit einem schweren Seufzer neben dich auf das Bett. Dann redet er weiter:

"Gut. Morgen geht es also los. Ist alles vorbereitet? Noch Fragen? Habt ihr euch vor den Geschuppten in Acht genommen? Ich hoffe doch, sonst ist alles verloren!"

Endlich bekommst du also die Gelegenheit, selbst das Wort zu ergreifen. Was tust du?

Noch immer etwas schlaftrunken fahre ich mir durch den Bart, eine Rasur ist lange überfällig. Doch wenn ich mir diesen alten Magus so anschau, bin ich damit in guter Gesellschaft. Ich schnaufe tief durch, wurde ich soeben magisch manipuliert? Und was für Geschupptes? Fragen? Ich habe dutzende. So langsam spüre ich, wie sich mein Verstand langsam schärft und ich ergreife schließlich das Wort:

„Härnhardt von Eberstamm-Mersingen ist mein Name, aber das scheint Ihr ja bereits selbst in Erfahrung gebracht zu haben, auch wenn ich mir nicht sicher bin, ob mir derartiges gefällt. Sei es drum, Ihr werdet Eure Gründe haben. Ich habe für morgen alles vorbereiten lassen, was man für eine derartige Expedition in den Süden benötigt. Solltet Ihr jedoch spezielle Sonderwünsche haben, so sprecht diesbezüglich beim Zeugwart vor. Doch bezweifle ich, dass außerordinaire Ware vorhanden sein wird, da wir uns für einen kriegerischen Feldzug rüsteten. Außerdem werden uns zehn meiner besten Streiter begleiten, zudem ein Kartograph. Auch bin ich über die Bewegungen der feindlichen Truppen soweit im Bilde, so dass wir diese umgehen können sollten. Könnt Ihr mir etwas mehr Auskunft über dieses Unterfangen geben? Zudem wirkt Ihr, als würde Euch jemand verfolgen, gibt es da etwas, dass ich wissen sollte? Wer ist überall und was hat es mit den Geschuppten auf sich?“

Die Expedition des Erzmagiers

Der Erzmagier sieht dich prüfend an, seufzt dann resigniert und erwidert:

„Ihr habt wirklich keine Ahnung, nicht wahr? Die echsischen Kabalen reichen weiter als es ihr euch in euren schlimmsten Alpträumen ausmalen könnt! Hat euer Bruder euch denn nichts gesagt? Guter Mann, sehr verschwiegen! Wir dürfen keine Zeit verlieren. Ähm...“

Der alte Erzmagus unterbricht seine etwas sprunghafte Rede, blickt mit einem Stirnrunzeln in Richtung des jungen Adeptus Nottel und fährt diesen an:

„Nottel! Was stehst du noch hier herum? Wir brauchen Reittiere. Diese Viecher, die Wasser in ihren Höckern speichern können... wie heißen die doch gleich? Achja, Kamele. Kamele brauchen wir! Morgen geht es los, also beeil dich Nottel!“

Während der junge Adeptus ergeben nickt und dann sogleich hastig das Zelt verlässt, wendet sich der Erzmagus Rakorium Muntagonus dir wieder zu und fährt mit seiner Ansprache fort:

„Echsische Kabale. Deswegen müssen wir den... na ihr wisst schon was... nach Süden bringen. Je weniger ihr wisst, desto besser. Ihr kümmert euch um die Reise, ich kümmere mich um den... na ihr wisst schon was. Ihr kennt euch hier ja aus, hm? Wir müssen bis nach Nabatil, am nördlichen Zufluss des Thalusim gibt es irgendwo einen Pass über die Unauer Berge. Dann weiter gen Westen und wir sollten das Ziel der Reise schon bald erreicht haben. Liegt mitten in der Khôm, direkt vor der Nase der Geschuppten. Darauf werden sie niemals kommen!“

Der alte Magus hält kurz inne und streicht sich grübelnd durch den Bart, ehe er schließlich weiter spricht:

„Gut, gut. Damit sollte alles klar sein, nicht? Wir brechen morgen noch vor Aufgang des Praiosrunds auf, da sind die Geschuppten noch träge.“

Rakorium Muntagonus nickt mehrmals, wie um sich selbst recht zu geben und scheint sich dann wohl aus deinem Zelt entfernen zu wollen. Was möchtest du tun?

Geographie:

Die kleine Stadt Nabatil liegt am nördlichen Zufluss des Thalusim, etwa hundert Meilen östlich der Unauer Berge. Die sinnvollste Reiseroute wäre sicherlich von Mherwed aus durch die Aschub-Ebene über Al'Tamur bis nach Sameach zu reisen. Dort führt ein unwegsamer Pfad durch das Hügelland zwischen den Unauer Bergen und dem Stierbuckel bis zum Lauf des Thalusim.

Ich nicke dem Magus zu:

„Soweit keine weiteren Fragen. Über den ... also das Ding hat mich mein geschätzter Bruder informiert. Darüber hinaus blieb seine Nachricht recht, sagen wir mal, geheimnisvoll. Von Echsengezücht war zumindest keine Rede! Aber als Freund der Familie seid Ihr somit auch mein Freund und müsst Euch mir gegenüber nicht erklären. Mögen die Zwölfe unsere Geschicke in die richtigen Bahnen lenken.“

Ich schaue dem Magus noch eine Weile nach und schüttele den Kopf. Worauf hab' ich mich da nur eingelassen? Nachdenklich greife ich zum Rasiermesser, säubere es in der Waschschüssel, und bringe meinen Bart wieder einigermaßen in Form. Anschließend hole ich noch einmal die Karte heraus und gehe besagte Route immer und immer wieder durch. Dann gehe ich Asir suchen, um die Route mit ihm durchzusprechen und die letzten Vorbereitungen zu treffen. Vielleicht hat er noch ein paar wichtige Anmerkungen.

Letzte Vorbereitungen

Wenig später stehst du zusammen mit Asir am Kartentisch und besprichst die Reiseroute. Asir empfiehlt dir, die Straße durch Aschub-Ebene über Bakir, Rab El'Dash und Al'Tamur bis nach Khalim zu nehmen. Von Khalim aus führt ein kleinerer Pfad nach Sameach und weiter bis nach Nabatil. Von dort aus ist der Pass über die Unauer Berge sicher zu erreichen. Das Al'Anfaner Heer werdet ihr so – wie es auch bereits Leomar vom Berg erwähnte – sicher umgehen können, lediglich vor den wilden Ferkinastämmen gilt es sich in Acht zu nehmen.

Etwa zwei Stunden vor dem Aufgang des Praiosrunds trittst du schließlich aus deinem Zelt hinaus in die feuchtwarme Luft des Balash. In eurem Lager brennen lediglich die Wachfeuer und auch die prächtige Stadt

Mherwed liegt größtenteils hinter der Dunkelheit verborgen. Gähnend musst du dich strecken, brachte dir die vergangene Nacht durch die Ereignisse doch kaum mehr als vier Stunden Schlaf.

Asir und die übrigen Männer deines Schwadrons haben die Kamele bereits mit der von dir geforderten Ausrüstung beladen und so warten die Wüstenkrieger nun mit blakenden Fackeln in den Händen stumm auf den Befehl zum Aufbruch. Auch der von Oberst Leomar abkommandierte Kartograph ist anwesend.

Der Erzmagus hingegen hat sichtliche Probleme, sein Kamel zu besteigen und so muss schließlich der junge Adeptus Nottel dem alten Erzmagus helfend beistehen. Einige Zeit später sitzt Rakorium Muntagonus dann endlich sicher im Sattel, doch die Stirn Nottels zielt dafür nun eine große Beule.

Es ist also an der Zeit aufzubrechen! Prüfend schaust du ein letztes Mal auf deine kleine Expedition. Möchtest du den Befehl zum Aufbruch geben?

Ich nehme einen tiefen Atemzug und prüfe ein letztes Mal den korrekten Sitz der Plattenrüstung. Den Kopf bedecke ich mit einem angefeuchteten, weißen Tuch, welches durch einen Reif gehalten wird. Langsam gürtete ich mein Schwert und lasse mir die Zügel meines Rosses reichen. Den Rabenschnabel befestige ich am Sattelgehänge, Helm und Schild jeweils an einer Satteltasche. Mit viel Schwung wuchte ich mich auf den Pferderücken und tätschelte Brego den Hals. Er ist noch ein sehr junges Schlachtross aber reitet sich so als würden wir uns bereits seit einer Ewigkeit kennen. Ich hebe die Kriegslanze in die Luft und rufe den Männern zu:

„Zeit zum Aufbruch! Zwei Späher, Nareb und Sanshied, reiten voraus. Jeweils zwei Reiter sichern links und rechts ab, zwei bilden das Ende.“

Mein Blick fällt auf Dschadir, einen sehr kräftigen Streiter meines Schwadrons mit exzellenter Kampferfahrung:

„Euch beauftrage ich mit dem persönlichen Schutz des Magus, weicht ihm nicht von der Seite. Asir und ich werden mit dem Kartographen die Spitze bilden.“

Ich lasse die Lanze aufrecht in die Mulde am Steigbügel gleiten, schaue zum Erzmagus und seinem Adeptus hinüber und nicke ihnen entschlossen zu. Bei den Zwölfen, ich hoffe sie wissen, worauf sie sich da einlassen.

Durch die Aschub-Ebene

Im Schein zahlreicher Fackeln verlässt die kleine Expedition unter deiner Führung schließlich das Novadi-Heerlager von Oberst Leomar von Berg und erreicht schon wenige Minuten später die am Ufer des altehrwürdigen Mhanadi entlangführende Sultansstraße.

Schon bald tauchen die Strahlen des Praiosrund die Terrassenfelder zu beiden Seiten des altehrwürdigen Mhanadis in goldenes, warmes Licht und die schwülwarme Luft der Nacht weicht der flirrenden Hitze des Tages. Gegen Mittag erreicht ihr eine kleine Fährstation, die euch auf Höhe der kleinen Ortschaft Narjeh auf die andere Seite des Mhanadis bringt.

Die folgenden Reisetage werden deine Expedition durch die weitläufigen und fruchtbaren Grasflächen der Aschub-Ebene führen, während die Gipfel der Aschubim den östlichen Horizont fast komplett einnehmen. Im Nordwesten sind noch immer die letzten Ausläufer des Khoram-Gebirges zu erkennen, während im Südwesten bereits die ersten Vorboten der Unauer Berge auszumachen sind.

Für die knapp 50 Meilen von Narjeh bis nach Khalim benötigt die Expedition etwa drei Tage. Der Erzmagus macht während der Reise wahrlich keine gute Figur auf dem Kamel, doch kein Wort der Klage kommt über seine Lippen. Du kommst nicht umhin, der sturen Verbissenheit des alten Mannes Achtung zu zollen.

Möchtest du während der Reise versuchen, mehr über den Zweck und das Ziel der Expedition zu erfahren? Und wenn ja, versuchst du mit dem alten Erzmagier selbst ins Gespräch zu kommen oder hältst du dich lieber an seinen blutjungen Adepten Nottel?

Ansonsten verläuft die Reise bis nach Khalim ohne besondere Vorkommnisse. Südlich von Khalim beginnt laut Asir allerdings das Stammesgebiet der Bân Farkash, die der Novadi mit seinem typischen trockenen Humor als *"Der Schrecken aller Karawanen"* bezeichnet.

Zunächst wende ich mich während der Reise bevorzugt an den zähen Erzmagus, um an weitere Informationen zu gelangen. Sollte sich seine Sturheit auch in diesen Gesprächen zeigen, werde ich versuchen aus Nottel mehr herauszubekommen. Vor allem die „Ereignisse“, die mein Bruder im Brief erwähnte, würden mich interessieren. „Kenne Deinen Feind!“, dies hatte Leomar mir stets gepredigt. Und was hat es mit diesem Kelch auf sich? Wer hat ein Interesse an ihm? Und woher glaubt der Erzmagus, soviel über Echsenvölker und deren Interessen zu wissen?

Gebirgsvorland

Während den ersten Reisetagen versuchst du immer wieder, aus dem alten Erzmagus weitere Informationen bezüglich der Expedition herauszubekommen. Nach nur einem Tag hat dich Rakorium zwar fast schon davon überzeugt, dass an jeder Ecke Aventuriens echsische Umtriebe den Fortbestand der gesamten Menschheit bedrohen, doch über die Details der Reise hüllt sich der sture Erzmagus in schroffes Schweigen.

Nottel, in Wahrheit ein bornischer Grafensohn namens Hilbert von Puspereiken, erweist sich jedoch als wesentlich leutseliger und gesprächiger. Ignorion, so erzählt dir Hilbert im Vertrauen, ist einer der sagenumwobenen sieben Magischen Kelche. Vor vielen Jahrhunderten stürmten sieben hesindegeweihte Magier unter der Führung des weisen Basilius des Großen die echsische Tempelstadt H'Rabaal, um dort die legendäre Götterklinge Siebenstreich im purpurnen Feuer in sieben Kelche einzuschmelzen. Die Kelche wurden daraufhin über ganz Aventurien verteilt versteckt, auf das sie niemals in falsche Hände geraten mögen.

Vor knapp 15 Jahren gelang es echsischen Kultisten allerdings, die Kelche ausfindig zu machen. Der Erzmagus Rakorium konnte zusammen mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair und einigen weiteren tapferen Gefährten in letzter Minute verhindern, dass die Kelche zurück in das verhehlte H'Rabaal gebracht wurden. Daraufhin wurden die Kelche sieben verschiedenen Personen anvertraut, Rakorium übernahm dabei die Wacht über Ignorion, den Kelch des Feuers. Seitdem versteckt der Erzmagus den Kelch aus Angst vor den allgegenwärtigen echsischen Agenten unter den Menschen alle paar Jahre an einem neuen Ort.

Mit gemischten Gefühlen über die Hintergründe dieser Expedition befehlighst du schließlich am nächsten Tag den Aufbruch aus der kleinen Ortschaft Khalim.

Asir führt euch durch das hügelige Vorland des Aschubim-Massivs bis zur Quelle des Ongalos. Am Ostufer des nun immer größer werdenden Flusses gelangt ihr schließlich bis nach Sameach, wo ihr den mittlerweile lehmig braunen, träge dahinfließenden Ongalo mit einer hölzernen Fähre überquert. Die kleine Stadt Sameach selbst ist von zahlreichen weitläufigen Weideflächen umgeben, auf denen die für diese Region so typischen Ongalobullen in ihrem zottelig-schwarzen Fellgewand zufrieden grasen.

Von Sameach führt Asir die Expedition weiter durch das schroffe Gebirgsvorland zwischen den karg bewaldeten Hängen des Stierbuckels im Osten und den ersten Ausläufern der mächtigen Unauer Berge im Westen. Schließlich erreicht ihr das für seine Blumenpracht weit über die Landesgrenzen hinaus bekannte Örtchen Nabatil, am Nordufer des Flusses Thalus gelegen.

Am nächsten Tag verlasst ihr Nabatil und lasst damit gleichsam auch die letzten Spuren der bekannten Zivilisation hinter euch. Nasir führt dich und deine dir anvertraute Expedition am Nordufer des Talus durch die schroffen Felsformationen des Unauer Gebirgsvorlands. Fichten und Eiben beugen sich unter dem beißenden Westwind und das Gelände wird immer unwegsamer und steiler. Schon bald kommt ihr nur noch an einzelnen Wäldchen vorbei, während karge Wiesen und scharfkantige Felsen die Landschaft zu dominieren beginnen.

Vor einer schlecht einsehbaren Biegung hebt der vorrausreitende Asir die Hand und springt dann in einer einzigen fließenden Bewegung von seinem Shadif. Er legt das Ohr für einige Augenblicke auf den steinigen Boden, dann steht er auf und kommt auf dich zu. Mit besorgtem Gesichtsausdruck spricht er:

"Bey, Hufgetrappel vor uns. Ich hörte mindestens zwei Dutzend, vielleicht auch mehr. Kann sich um Bân Farkash handeln. Was ist euer Befehl?"

Du schaust dich um. Die Expedition hat auf dem schmalen Pfad angehalten, zu beiden Seiten ist das Gelände, abgesehen von einigen vereinzelt stehenden Nadelbäumen und mehreren großen Felsen, gut einsehbar. Der Pfad führt stetig nach oben und scheint in etwa hundert Schritt nach rechts abzuweichen, da dort ein größeres Geröllfeld den direkten Weg unpassierbar macht. Weiter kannst du nicht blicken.

Härmhardts Gedanken rasen. Verstecken ist keine Option, das Gelände gibt das nicht her. Fliehen ebenfalls nicht, da das Kamel des Magus dafür zu langsam ist. Auch für einen friedlichen Handel sind die Ferkinas nicht gerade bekannt, zumal wir auch nichts Wertvolles anzubieten haben, auf das wir verzichten können. Große

Karawanen werden im Bluttausch ohnehin direkt niedergemetzelt, das scheint eine kulturelle Gegebenheit zu sein. Kleinere Gruppen werden häufiger gefangengenommen und geopfert oder versklavt. Ich fahre mir durch meinen Bart, leichte Sorgenfalten machen sich auf meiner Stirn breit. Was hatte mir Leomar einst über die Ferkinas gelehrt? Wenn man sich Ihren Respekt im Kampf verdient, erscheint man aus deren Sicht nicht länger wie Schlachtvieh und verbessert seine Ausgangslage deutlich ... nunja, vorher hat man ja schließlich auch keine.

„Wir werden weiterreiten. Bei Sichtkontakt werden die Waffen noch nicht gezogen. Ich werde etwas vorausreiten und versuchen mich Ihrem Anführer im Zweikampf zu stellen, um ein größeres Blutbad zu vermeiden. Vielleicht ist uns Phex auch hold und es handelt sich nicht um friedliebende Reiter. Sollte meine Hoffnung sich zerschlagen oder mein Plan nicht aufgehen, ... nun“ ich wende mich dem Erzmagus zu, *„so hoffe ich, dass ihr ein paar nützliche Zaubertricks auf Lager habt, um Eure Haut zu retten. Meine treuen Männer werden versuchen, für Euch etwas Zeit zu gewinnen.“*

Ich schaue ernst in die Runde. *„Mögen wir uns wiedersehen!“*
In Gedanken schicke ich ein Stoßgebet an Rondra und Phex.

Die Sitten der Bân Farkash

Während du diese Worte an deine Männer richtest spiegelt sich in den Augen der rauen Wüstensöhne Anerkennung wieder. Der schrullige Erzmagus murmelt indes einige unverständliche Worte in seinen Rauschbart; wie wohl ein *"Transversalis"* gegen eine mögliche Begegnung mit Ferkinas zu helfen vermag?

Du setzt dich mit deinem treuen Streitroß Brego an die Spitze deiner Männer und gibst das Zeichen zum Aufbruch. Die Anspannung unter deinen Männern ist fast greifbar zu spüren, mehrere Krieger halten die Hände in der Nähe ihrer Khunchomer.

Wenig später hörst auch du es: Das unverkennbare Geräusch von galoppierenden Pferden, sicherlich über zwei Dutzend! Unruhig schnauft das Kamel des Magus, während du deine kleine Schar unbeeindruckt weiter den steinigen Pfad entlang führst.

Eine Staubwolke steigt hinter dem großen Geröllfeld auf, wird größer und größer und schließlich galoppieren Dutzende verwegen aussehende Barbarenkrieger auf struppigen Ponys über die Hügelkuppe und kommen wild schreiend auf euch zu! Die meisten der muskelbepackten und mit Schmucknarben entstellten Krieger tragen Felle und Leder, nur wenige besitzen rostige Kettenhemden oder andere, sicherlich geraubte Rüstungsteile. Mit über dem Kopf schwingenden Waffen - Knüppel, rostige Säbel, mit Nägeln beschlagene Keulen und gewaltige Kriegshämmer - kreisen sie deine Schar ein. Neben dir ruft Asir *"Bân Farkash (...)"*, die restlichen Worte gehen im Geschrei der Ferkinas unter.

Während Hilbert von Puspereiken vergeblich versucht, sein Kamel unter Kontrolle zu bringen und schließlich mit einem unterdrückten Schmerzenschrei hart auf dem staubigen Boden landet, harren deine Krieger mit stoischer Gelassenheit aus.

Irgendwann löst sich ein großgewachsener Ferkina mit wulstigen Schmucknarben auf der breiten Brust aus dem Verbund der Reiter und hebt seine vernarbte Pranke. Die Ferkinareiter zügeln daraufhin ihre struppigen Ponys und beenden ihr schrilles Kriegsgeschrei. Der hünenhafte Anführer legt seinen großen Kriegshammer quer vor sich auf den Rücken seines Ponys und blickt sich betont langsam um. Mit bohrendem Blick starrt er dir ins Gesicht, doch du verzieht keine Miene. Mit dröhnender Stimme ergreift er schließlich das Wort:

"Ich Mamod iban Drachtor vom Stamm Bân Barkash! Du reiten durch Gebiet Bân Barkash! Was du will hier? Du Blasshauthändler? Du Turum? Du Tafash? Du muss ehren Ras'Ragh mit Blut!"

„Mein Name ist Härnhardt von Eberstamm-Mersingen!“ schmettert ihm meine Stimme entgegen. *„Ich stamme aus dem mittelreichischen Kosch. Meine Männer und ich sind auf dem Weg in den Süden, über Nabatil in die Unauer Berge. Dort soll sich ein feindlicher Trupp des Al'Anfaner Heers verstecken, den wir zerschlagen werden. Meine gesamte Reise ist geprägt durch Blutvergießen.“*

Ich ziehe vorsichtig meinen Rabenschnabel und deute damit auf den Anführer: *„Du willst Blut für Deinen Götzen haben? Dann stelle Dich mir im Zweikampf Mamod iban Drachtor, damit ich ihm Deines opfern kann. Danach werdet ihr uns passieren lassen!“*

Blut für Ras'Ragh...

Breit grinsend nickt der hochgewachsene Ferkina, zieht hörbar die Nase hoch und spuckt dann einen rotgelben Klumpen auf den Boden, ehe er mit ebenso lauter Stimme antwortet:

"Blut für Ras'Ragh, Blasshäuter gut! Du kämpfen gegen mich bis erstes Blut! Ras'Ragh entscheiden ob Turum oder Tafash!"

Mamod iban Drachtor rutscht mit einer fließenden Bewegung vom Rücken seines struppigen Ponys. Beiläufig lässt er seinen mächtigen Kriegshammer auf den Boden fallen und reißt sich dann sein wollendes Hemd vom Leib. Der Ferkina zieht einen Dolch mit steinerer Klinge aus seinem speckigen Gürtel und geht einige Schritte auf dich zu. Mit einem tiefen Knurren zieht er sich die steinerne Schneide über die linke Handfläche und schmiert sich das eigene warme Blut in das vor Schmutz starrende Gesicht. Anschließend zieht er ein weiteres Steinmesser aus seinem Ledergürtel und wirft es in deine Richtung. Während die Waffe vor den Hufen deines Pferdes landet, reckt Mamod seinen blutigen Dolch in die Höhe und brüllt aus Leibeskräften *"Ras'Ragh!"* - Begeistert erwidern seine Krieger den Kampfruf!

Ich nehme den Dolch an mich. Auch wenn es mir innerlich zuwider ist, akzeptiere ich die hier vorherrschenden Riten und ritze mir ebenfalls oberflächlich in die linke Hand. Dabei versuche ich den Schnitt tiefer aussehen zu lassen als er tatsächlich ist. Ich verteile etwas meines Blutes auf den Unterarmen und donnere ein zorniges und entschlossenes „Für Rondra!“ den Barbaren entgegen.

... und Blut für Rondra

Während Asir und einige weitere der Krieger deinen Ruf mit einem donnernden *"Rhondara!"* unterstützen, läuft der Ferkina auf dem staubig-steinigen Untergrund einen etwa drei Schritt großen Kreis ab und ritzt mit dem steinernen Doch dabei eine Furche in den Boden.

Mit nacktem Oberkörper und blutverschmiertem Gesicht stellt er sich dann an den Rand des Kreises, den Steindolch fest in der rechten Pranke haltend.

Alle Blicke richten sich auf dich...

Auch wenn mir der Hammer lieber gewesen wäre, lasse ich mir nichts anmerken. Mein Fokus ist bereits vollends auf den bevorstehenden Zweikampf gerichtet. Den Ferkina fixierend löse ich mein Schwert vom Gürtel und lasse mir von Asir die Plattenrüstung abnehmen, um ebenbürtige Voraussetzungen zu schaffen. Meine Muskeln spannen sich an. Während ich langsam in den Kreis stampfe, wiege ich den Dolch in meiner rechten Hand und lasse ihn kreisen. Ich schnaube tief durch, nicke dem Barbaren zu und winke ihn mit der linken Hand heran.

Anhang - Die Kampfwerte und die gewürfelten Proben:

Härmhardt von Eberstamm-Mersingen

AT/PA: 12/7

1. AT-Probe: 16
1. PA-Probe: 13
2. AT-Probe: 10
2. PA-Probe: 1 (nicht bestätigt)
3. AT-Probe: 3
3. PA-Probe: 17

Mamod iban Drachtor

AT/PA: 13/10

1. AT-Probe: 14
 1. PA-Probe: 7
 2. AT-Probe: 12
 2. PA-Probe: 20 (bestätigt)
 3. AT-Probe: 1 (bestätigt)
 3. PA-Probe: 5
-

Für Rondra!

Mit einem lauten Schrei stürmt der Ferkina auf dich zu, den Dolch mit beiden Händen vor sich haltend. Dir gelingt es im letzten Augenblick einen Schritt zur Seite zu machen und der Barbar sticht mit einem wütenden Grunzen ins Leere. Noch in der Drehbewegung hackt Mamod mit der steinernen Klinge nach deinem ungeschützten Oberschenkel, doch du lässt den Stich an deiner eigenen Klinge abgleiten. Sofort versuchst du nun deinerseits, einen Stich ins Bein des Ferkinas zu setzen. Die Leuin ist dir gewogen, denn der muskelbepackte Hüne kommt ins Stolpern und deine Klinge bohrt sich tief in das Muskelfleisch des Barbaren! Mit einem Ruck ziehst du die schartige Klinge wieder heraus, bereit weiterzukämpfen. Der Ferkina sackt jedoch zusammen und presst beide Hände auf die stark blutende Wunde.

Während die Krieger deiner Einheit triumphierend "*Bey Hermad! Bey Hermad!*" brüllen, wirft Mamod seinen steinernen Dolch in den Staub und richtet sich auf. Verbissen grinsend legt er seine blutigen Pranken auf deine Schultern. Saurer, nach vergorener Milch riechender Atem stößt dir entgegen, als der Ferkina ansetzt zu sprechen:

"Blut für Ras'Ragh. Du gut. Du Tafash!"

Während die ersten Ferkinakrieger von ihren Ponys absteigen, erwartet Mamod offensichtlich eine Antwort von dir. Was möchtest du tun?

Geographie oder ein anderes passendes Talent:

Wenn du möchtest kannst du vorab auf ein entsprechendes Talent würfeln und so herausfinden, wieviel du über die Bräuche und Sitten der einzelnen Ferkinastämme weißt. Du darfst das Ergebnis dann gerne in deinen Text einbauen.

*Götter & Kulte: 8; Geographie: 6 (jeweils KL/KL/IN = 13/13/11)
Würfelergebnis: 1 / 7 / 8*

Auch ich lasse meinen Dolch fallen und reiche dem Krieger die Hand zum rondrianischen Gruß:

"Blut für Ras'Ragh. Blut für Rhondara. Wir beide Tafash!"

Ich nicke den anderen Ferkinakriegern zu und schlage mit der Faust an die Brust. Ich weise Asir an, mir den Weinschlauch zu reichen. Ich nehme einen kräftigen Schluck und biete ihn Mamod an.

Die Unauer Berge

Mamod packt deinen angebotenen Unterarm und drückt kraftvoll zu. Du bist wahrlich froh, dass es keinen Ringkampf zwischen dem muskelbepackten Ferkina und dir gegeben hat. Anschließend nimmt der Barbar den Weinschlauch entgegen, schnuppert kurz daran, setzt dann den Weinschlauch an und schüttet sich mit beiden Händen einen großen Schwall des Rebensafts in den aufgerissenen Mund. Mit vor Wein triefendem Bart schüttelt er sich, rülpsst herzlich und brüllt:

"Ahh! Blutsaft! Nun Tafash feiern! Für Ras'Ragh!"

Am nächsten Morgen wachst du mit pochenden Kopfschmerzen auf. Bisher dachtest du, Trinkfestigkeit gehört zu deinen Stärken, doch die vergorene Stutenmilch der Ferkinas hat dich regelrecht umgehauen. Dein Magen rumort und du erbrichst dich neben deinem Lager. Angewidert kannst du noch einige halbverdaute Reste der scharfsauren Trockenfleischstücke in der Magenbrühe erkennen, ehe du dich mit einem Schütteln abwendest. Um dich herum schnarchen die Männer, während sich der Erzmagus unruhig hin und her wälzt. Mit Genugtuung bemerkst du, dass Nareb und Sanshied ihre Wache ernst nehmen, während der Wachposten der Ferkinas an einen großen Stein gelehnt vor sich hindöst. Hätte man dir noch vor wenigen Tagen gesagt, dass du schon bald mit einem ganzen Trupp Ferkinas einen Abend lang zechen wirst, du hättest ihn bestenfalls für verrückt gehalten und ausgelacht.

Am späten Vormittag gibst du schließlich den Befehl zum Aufbruch. Mamod hat euch einen kleinen Gebirgspass beschrieben, der über die Passhöhe der Unauer Berge führen bis zum Fuße der Khôm soll. Natürlich traust du dem Ferkina nicht wirklich und so lässt du Asir und Nareb vorausreiten und den Weg auskundschaften. Der Barbar hat jedoch Wort gehalten, kein Hinterhalt erwartet euch auf dem steinernen Pass in der schroffen Felsenlandschaft der Unauer Berge.

Am übernächsten Tag erreicht ihr die Passhöhe. Das Praiosrund brennt heiß und die Kleidung klebt am Leib, doch der atemberaubende Anblick der unendlich scheinenden Weite der Großen Khôm weit unter euch lässt dich die Anstrengung der vergangenen Tage vergessen. Die Luft flimmert über der rotbraunen Geröllwüste am Fuße der Unauer Berge, während weiter entfernt der gelbe Sand der Khôm jegliche Konturen verwäscht und bis zum Horizont reicht.

Der Erzmagus lenkt sein Kamel etwas unbeholfen neben dich und blickt hinab auf die Khôm. Dann schaut er nach hinten und ruft zu Hilbert von Puspereiken:

"Nottel! Wo ist denn die... na du weißt schon!"

Der junge Bornländer kramt daraufhin eine kleine Tontafel aus seiner Umhängetasche, steigt ungelenk vom seinem Kamel und reicht dem alten Magier ergeben die kleine Tafel. Während Rakorium die tönernerne Tafel murmelnd studiert, gelingt es dir, einen Blick auf die Tafel zu erhaschen. Seltsam aussehende, verschlungene Glyphen sind zu erkennen, die keiner dir bekannten Schrift auch nur im Entferntesten ähneln. Der Erzmagier scheint die Schrift (?) indes lesen zu können, denn nach kurzer Zeit blickt er wieder auf und murmelt halblaut:

"Gut, gut. Dort entlang also." Dann wendet er sich dir zu und spricht weiter: "Ähmja, gut, gut. Wir sind fast richtig. Unten halten wir uns ein wenig weiter westlich, dann sollten wir schon in wenigen Tagen die Straße nach H'Ra F'Tas erreichen. Naja vielmehr das was Satinavs Hörner davon übrig gelassen haben. Welch Ironie wenn man bedenkt, dass dort einst die Tochter gewohnt haben soll."

Für den Erzmagier scheint damit alles gesagt zu sein. Die nächsten Reisetage werden euch den Gebirgspass hinab bis in die ersten Ausläufer der Khôm führen, ehe euch der Wunsch des Erzmagiers in das Erg, die sandige Unendlichkeit der inneren Khôm, führen wird. Natürlich wirst du deine Männer anweisen, die Nahrungs- und vor allem auch die Wasservorräte nochmals aufzufüllen. Möchtest du ansonsten noch weitere Vorbereitungen treffen? Auch weitere Fragen an Rakorium von Muntagonus oder Hilbert von Puspereiken sind natürlich möglich.

Noch während der Reise im Gebirgspass versuche ich von den beiden Gelehrten so viel wie möglich über den Hintergrund der Reise in Erfahrung zu bringen. Was weiß man über Siebenstreich. Haben die Kelche eine besondere Funktion? Gibt es jemanden der weiß, wo sich alle Kelche befinden oder wird das bewusst vermieden? Da es uns an Zeit nicht mangelt bin ich auch Gesprächen über die echsische Vergangenheit oder allgemein Götter & Kulte nicht abgeneigt. Wer ist z.B. die Tochter von Satinav und warum hat sie dort gewohnt? Was sind das für Schriftzeichen auf der Tafel? Ist das eine alte Sprache, gar Echsisch? Woher weiß man, wie sie zu lesen ist, gibt es alte Übersetzungen? Gab es Verräter unter den Echsen, die den Menschen wohlgesonnen waren? Könnte der Feind von unserer Expedition wissen? Wer genau ist unser Feind? Haben wir viele Feinde? Besitzen Echsen eine besondere Schwäche?

Ausrüstungstechnisch verlasse ich mich auf meine Wüstensöhne. Vorräte, Sonnenschutz, medizinische Utensilien, Werkzeug. Zur Sicherheit frage ich den Magus, ob er noch etwas benötigt. So verstreut wie er manchmal wirkt, vielleicht keine schlechte Idee.

Die endlosen Weiten der großen Khôm

Der Abstieg aus den Unauer Bergen ist beschwerlich und mehr als einmal müsst ihr eure Kamele an den Zügeln führen, da die Gefahr eines Sturzes ansonsten einfach zu gefährlich wäre.

Einige Tage später marschierst ihr durch die Geröllwüste am Rande der Khôm, die flirrende Hitze des endlos scheinenden Ergs bereits zu jeder Zeit deutlich vor Augen. In der kleinen Oase Tarfui lässt Asir die Vorräte noch einmal auffrischen und die Kamle ein letztes Mal ausgiebig trinken. Auch der Erzmagier und sein Schüler vervollständigen in der Oase nochmals ihre Ausrüstung.

Nach Tarfui beginnt die endlose Weite der lebensfeindlichen Khôm. Den Vorgaben des alten Erzmagiers folgend reist ihr einige Meilen nördlich des großen Wadi Dschenna gen Westen. Tagsüber brennt das gleißende Licht des Praiosrunds erbarmungslos auf euch hinab, während die Nächte unter dem sternklaren Firmament eisig kalt anmuten. Während Rakorium, Hilbert und auch dir selbst die Strapazen der Reise merklich zu schaffen machen, ertragen Asir und die übrigen Wüstensöhne die Unbillen der Khôm wesentlich besser.

Während der zahlreichen Reisetage hast du viel Zeit und so versuchst du, den alten Erzmagier und seinen jungen Novizen ein ums andere Mal in ein Gespräch zu verwickeln. Hilbert von Puspereiken erzählt dir nochmals ausführlich von der legendären Klinge Siebenstreich, die vor vielen Jahrtausenden einst ein Geschenk der

Zwölfgötter an Geron den Einhändigen gewesen sein soll. Mit der von Ingerimm selbst geschmiedeten Klinge, so die Legende weiter, vollbrachte der heutige Heilige der Leuin seine sieben Heldentaten.

Als Geron schließlich an Rondras Tafel gerufen wurde ward keiner unter der Sterblichen würdig, die Götterklinge zu führen. Der weise Basilus der Große stürmte daher zusammen mit sieben hesindegeweihten Magiern die echsische Tempelstadt H'Rabaal, um dort die Götterklinge im purpurnen Feuer in sieben Kelche einzuschmelzen. Die Kelche wurden daraufhin über ganz Aventurien verteilt, auf dass die Kelche niemals in falsche Hände geraten mögen. So kommt es, dass der Erzmagier Rakorium Muntagonus zur heutigen Zeit zum Wächter des Feuerkelchs Ignierion auserkoren wurde. Bezüglich der übrigen Träger hüllt sich der alte Erzmagier mit stoischer Miene in eisiges Schweigen.

Über die Echsen sowie deren Kultur, Historie und Götzen schweigt sich Muntagonus ebenfalls aus, *"vergiftet dieses Wissen doch sowieso nur den Geist eines einfachen Sterblichen"*. Während der langen Abende am Lagerfeuer gelingt es dir allerdings, dem jungen Hilbert einige Informationen zu entlocken. Die Erzählungen über die schlangenleibige H'Zint, der alten Göttin der Weisheit, sowie über die eidechsenartige Gottheit Zsahh wecken tief in deinem Inneren nagende Zweifel. Sollten etwa schon die frevelhaften Echsen einst Hesinde und Tsa verehrt haben? Und wenn ja, welche Schlüsse sollten die Sterblichen daraus ziehen?

Weiterhin beschreibt Hilbert Satinav, den Herren der Zeit, als eine dreizehngehörnte Wesenheit, die die Echsen einst unter dem Namen Ssad'Navv verehrten. Während der Herr der Zeit sein Schiff sicher durch den Strom der Zeit steuert, liegt es an seinen Töchtern Fatas und Ymras, die Vergangenheit und die Zukunft der Sterblichen ins ewige Logbuch der Zeit einzutragen. Wieso aber sollte eine der Töchter Satinavs einst in der echsischen Stadt H'Ra F'Tas gelebt haben? Als Hilbert dann auch noch erwähnt, dass Satinav auf uralten Fresken als riesige, dreizehngehörnte Hornechse dargestellt wird, läuft es dir eiskalt den Rücken hinunter. Sollte der alte Erzmagier am Ende mit all seinen Befürchtungen recht haben und die echsischen Kabalen reichen weiter, als es sich der einfache Sterbliche auch nur ansatzweise vorzustellen vermag? Immerhin kennst du nun die Schwäche der Echsen: Kälte. Die Khôm scheint dir allerdings nicht der passende Ort zu sein, um von dieser Schwäche profitieren zu können...

Gute zwei Wochen nach eurer Begegnung mit den wilden Kriegern der Bân Barkash seht ihr am westlichen Horizont eine große Sandsteinformation in der flirrenden Hitze der Wüste aufragen. Rakorium Muntagonus blickt einmal mehr murmelnd auf seine kleine Tontafel - die, wie du mittlerweile in Erfahrung bringen konntest, mit sogenannten Yash'Hualay-Glyphen beschrieben ist - und brummelt schließlich zufrieden in seinen Bart hinein. Dann wendet er sich dir zu und spricht:

"Gut, gut. Das da vorne, das muss es sein. H'Ra F'Tas! Einst eine Stadt in Pyrdacors Ewigem Garten und nun... nun ja, das werden wir schon bald sehen. Dieser Felsen dort, einst war er der Leuchtturm von H'Ra F'Tas, während das krötengesichtige Echsengezücht tief unter dem Meer hauste und zu seinen widerlichen Götzen Yonahoh, Schamaschtu, Charyb'Yzz und all den anderen Widerwärtigkeiten betete. Hm, hmja... was rede ich, das hat euch ja alles sowieso nicht zu interessieren. Vergesst das lieber! Wichtig für euch ist, dass wir dort hinein müssen, tief unter den Sand der Khôm. Sagt euren Männern, dass sie vorsichtig sein müssen! Nichts anfassen! Am Besten lagern wir in der Nähe des Felsens, denn... der Eingang, nun, den müssen wir erst noch finden."

Willst du der Anweisung des Magiers folgen und das Lager in der Nähe der Felsformation aufschlagen? Oder bist du vorsichtig und lässt lieber eine gute Meile zwischen dem Felsen und eurem Lager? Gibst du sonstige Anweisungen oder hast du weitere Ideen oder Pläne?

Ich lasse das Lager, wie mir geraten, in der Nähe des Felsens aufschlagen. Zusammen mit Asir und zwei weiteren Begleitern möchte ich mir allerdings die Umgebung beim Felsen näher ansehen, so lange wir noch Licht haben. Dazu nehmen wir zwei Seile, je eine Fackel nebst Zunder und unsere Trinkschläuche sowie unsere Waffen mit. Ansonsten sollen mindestens drei Wachen beim Lager bleiben, die übrigen werden als Leibgarde für die Gelehrten eingeteilt, falls diese ebenfalls die Umgebung erkunden sollten, um nach dem Eingang zu suchen. ... Sollte paranoides Gedankengut ansteckend sein? Jedenfalls spüre ich eine gewisse Unruhe in mir aufkeimen. Hoffen wir, dass das alles nur Geschichten aus längst vergangenen Zeiten sind und ich lediglich einem wirren alten Mann einen kleinen Gefallen tue ...

Der Leuchtturm von H'Ra F'Tas

Während deine Männer das Lager windgeschützt zwischen zwei länglichen, schroffen Sandsteinfelsen aufschlagen, bleiben der alte Erzmagus und sein Schüler im Lager zurück.

Zusammen mit Asir und zwei weiteren Männern machst du dich daran, die Felsformation zu umrunden. Schon bald stellt ihr fest, dass die große, viele Dutzend Schritt in den Himmel aufragende Felsennadel von unzähligen, zum größten Teil im heißen Sand der Khôm verborgenen Schluchten, Felsbrocken und ganzen Geröll- und Felsenansammlungen umgeben ist. Staunend blickst du an der Steilwand der riesigen Felsnadel nach oben - mit ein wenig Phantasie könnte man darin tatsächlich einen Leuchtturm erkennen. In einiger Höhe erkennst du sogar Vertiefungen und Spalten im spröden Gestein der Felsnadel, einst Fenster oder gar Schießscharten? Du schüttelst seufzend den Kopf und versuchst so, das beunruhigende Gedankengut des alten Erzmagiers wieder aus deinem Kopf zu verbannen.

Ihr benötigt mehr als eine Stunde, um die Felsformation vollständig zu umrunden. Außer den bereits entdeckten Spalten in mehreren Schritt Höhe findet ihr keinen erkennbaren Weg in den Felsen hinein. Asir klettert, mit einem Seil gesichert, die steile Felswand an einigen Stellen hinauf, doch keine der von unten vielversprechend aussehenden Felsvorsprünge, Spalten und Vertiefungen führen weiter in den Felsen hinein. Sollte der Eingang etwa unterirdisch in einer der vielen Felsspalten zu finden sein? Zweifelnd rechnest du die verbliebenen Wasservorräte durch und kommst schnell zu dem Schluss, dass ihr den Eingang schnell finden oder umkehren müsst.

Unverrichteter Dinge kehrt ihr schließlich zum Lager zurück.

Zurück im Lager bietet sich dir ein wahrlich seltsamer Anblick: Während deine Männer alle etwas abseits stehen und vorsichtig tuscheln, spricht der alte Erzmagier gerade eindringlich mit einer... Person? Eine wage menschenähnliche Gestalt, deren Form ständig zerfließt und neu zusammenfindet und deren Farbe an frisches, klares Wasser erinnert. Ein Wasserdschinn! Besser gesagt eine Wasserdschinni, denn gerade schimpft das elementare Wesen mit heller, plätschernder Stimme über die Hitze und Trockenheit der Umgebung! Nach einigen unverständlichen Schimpftiraden sprudelt dann allerdings doch ein klar verständlicher Satz aus dem Mund (?) des Elementars:

"Nun gut, Meister, ich suche euch das Wasser. Aber nur weil ihr es seid! Und weil alles besser ist als diese unerträgliche Trockenheit! Danach bin ich aber weg, hier gefällt's mir so gar nicht!"

Augenblicke später zerfließt die Wassergestalt und versickert im sandigen Boden der Khôm. Zufrieden nickend wendet sich Rakorium ab.

Völlig perplex stehst du neben Asir. Was genau ist hier gerade passiert? Was willst du tun?

Ich habe so eine Ahnung, dass die Wasserversorgung keines unserer zukünftigen Probleme darstellen wird ... glaube ich ... hoffe ich. Ohne meine Verwunderung zu verbergen schreite ich auf den Magus zu:

"Eine ... nun, eine Freundin von Euch? Es ... oder sie? ... schien nicht gerade begeistert gewesen zu sein hier zu sein? Sucht sie ein bestimmtes Wasser für Euch? Oder rechnet Ihr mit einem längeren Verbleib hier, um den verborgenen Zugang zu finden? Meine Männer und ich sind zumindest bisher nicht erfolgreich gewesen, weshalb wir einen unterirdischen Zugang vermuten. Aber vermutlich erzähle ich Euch damit nichts Neues? Was gedenkt Ihr nun zu tun? Wie können wir dabei behilflich sein?"

Schwarzes Wasser in der Tiefe

Der Erzmagus wendet sich dir zu und runzelt dabei fragend die Stirn. Dann erwidert er:

"Freundin? Welche Freundin? Ah, ihr meint Plätscherquell? Natürlich ist sie nicht begeistert, wir sind ja auch inmitten einer riesigen Wüste! Nunja... ähm... von welchem Wasser redet ihr eigentlich? Na, nicht so wichtig. Eure Männer haben also keinen Zugang gefunden? Hätte ich euch sagen können, ähm ja..."

Rakorium streicht sich nachdenklich über den Bart, dann redet er weiter:

"Wisst ihr, Plätscherquell wird für uns den Eingang suchen. Die Wüste gefällt ihr zwar gar nicht, aber das Echsengezücht mag sie noch weniger. Macht euch also keine Vorwürfe wegen eures Versagens. Wenn es danach ginge, hätte ich Nottel schon längst in der Festumer Bucht versenkt."

Bei diesen Worten verdreht Hilbert die Augen. Der alte Erzmagier sieht indes deinen fragenden Blick und fährt verduzt fort:

"Wieso schaut ihr denn so? Ist euch eine Echse über die Leber gelaufen? Habe euch doch erzählt, dass H'Ra F'Tas einst eine Hafenstadt inmitten des großen Sees Szash'Zssn im Dschungel von Zze'Tha war. Dieser Salzsee bei Unau, das sind die kläglichen Überreste, die heute noch davon übrig sind. Deswegen lauern dort auch heute noch die verfluchten Seelen gefallener Leviatanim unter der Salzdecke, hütet euch!"

Ähm ja, nicht so wichtig, was wollte ich eigentlich sagen? Achja, also jedenfalls, außer dem Leuchtturm und dem oberirdischen Teil des Hafens, vor deren zerstörten Überresten wir gerade lagern, lag der Rest der Stadt unterhalb der Wasseroberfläche. Dort unten beteten die Krakonier ihre Götzen an, unter ihnen auch..." Rakorium blickt verstohlen nach links und rechts, ehe er merklich leiser weiter spricht: *"Yonahoh! Der Tempel dieses riesigen Krakenwesens lag den Überlieferungen zufolge am tiefsten Punkt des Szash'Zssn. Wenn es also noch irgendwo Wasser gibt, dann dort unten! Nun, naja, Wasser... trinken sollte man es wohl nicht, wer weiß was dort unten alles lauert! Jedenfalls, im Tempel des Yonahoh soll es zudem einen direkten Zugang zum Hafen gegeben haben. Sobald Plätscherquell also das Wasser - möglicherweise verseucht, also vorsichtig - gefunden hat, werden wir den Zugang an der Oberfläche sicherlich recht einfach finden. Der Abstieg wird problematisch, aber ein Problem nach dem anderen sage ich immer, nicht wahr Nottel?"*

Ergeben seufzend nickt Hilbert von Puspereiken. Rakorium wendet sich seinem Schüler mit einem Stirnrunzeln zu und fährt diesen unwirsch an:

"Nottel, wieso bist du überhaupt noch hier? Solltest du nicht den... du weißt schon was... vorbereiten? Und vergiss nicht, dass wir, na du weißt schon! Los, los!"

Während sich Hilbert mit einer entschuldigenden Handbewegung in das Zelt der beiden Magier begibt nutzt du die Gunst der Stunde und wirfst eine Frage in den Raum:

"Wer oder was genau ist dieser Yonahoh? Sollte ich mehr darüber wissen?"

Rakorium wendet sich dir ruckartig wieder zu und erwidert leise:

"Yonahoh? Wisst ihr denn gar nichts über die alten Echsen? Gut, gut! Je weniger ihr wisst, desto besser für euch. Yonahoh war nur einer der vielen Echsegötzen, wird oftmals als riesenhafter Kraken dargestellt. Könnte also sein, dass dort unten einige seiner Kinder lauern. Sollten aber mit gewöhnlichen Waffen zu töten sein, also alles kein Problem, dafür habe ich euch ja schließlich mitgenommen. Warten wir also auf Plätscherquell. Sollte ja nicht allzu lange dauern, Wasser findet bekanntlich immer einen Weg. Hä, hä."

Es dauert einen Augenblick bis du realisiert hast, dass der alte Magier gerade tatsächlich einen Scherz gemacht hat! Dieser redet indessen weiter:

"Nehmt einige eurer Männer mit, sollten gut klettern können. Schwimmen würde auch nicht schaden, können das diese Wüstensöhne überhaupt? Nunja, sehen wir dann. Der Abstieg wird dauern, wenn man den Überlieferungen Glauben schenken mag, so war der Szash'Zssn mehrere hundert Schritt tief. Nehmt also auch den ganzen Kram mit, den man für eine längere Expedition unter Tage so braucht, ihr wisst das sicher besser als ich. Und auch Waffen zum Kämpfen. Am besten natürlich Waffen aus Schwarzstahl, die haben dem alten Raidri auch immer gute Dienste geleistet. Gut, sehr gut. Warten wir also..."

Mit diesen Worten wendet sich der Erzmagier ab und tritt mit hinter dem Rücken verschränkten Armen im Lager hin und her.

Was tust du?

Welch bemerkenswert wunderlicher und liebenswert weltfremder Kerl, denke ich und verdrehe leicht schmunzelnd die Augen. Natürlich, Schwarzstahl, das liegt ja bekanntlich überall herum. Aber der Magus hat Recht, wir sind für seinen Schutz zuständig und unsere profanen Waffen werden mit dem ... was auch immer ... schon fertig. Ich versammle meine Mitstreiter und spreche zu Ihnen in Tulamidya:

„Männer, der nächste Reiseabschnitt birgt vermeintlich größere Gefahren als die bisherigen. Und wenn man dem Magus Glauben schenken darf, sollte man sowohl des Kletterns als auch des Schwimmens fähig sein. So sprecht ehrlich und ohne falschen Stolz, seid ihr darauf alle gewappnet?“

Für Rastullah!

Asir streckt seinen Khunchomer in die Höhe und das schwindende Licht des noch immer heiß brennenden Praiosrunds spiegelt sich auf dem blanken Stahl. Er blickt dir fest in die Augen und brüllt dir dann voller Inbrunst entgegen:

"Bey Hermad! Wir stehen treu an Eurer Seite! Rashtullah ist uns wohl gesonnen!"

Nach und nach recken auch die anderen Wüstensöhne ihre blitzenden Waffen gen Himmel und stimmen in den Schlachtruf *"Bey Hermad! Bey Hermad!"* ein. Nicht ohne Stolz stellst du fest, dass dir die Männer bis in den Tod folgen würden!

Plätscherquell

Mit den ersten Sonnenstrahlen des aufgehenden Praiosrunds manifestiert sich die quirlige Plätscherquell erneut vor dem kauzigen Erzmagier, dem jungen Hilbert und dir und schnattert mit heller Stimme los:

"Meister! Ich habe das Wasser gefunden, ganz wie ihr wolltet! Es ist wirklich so eklig wie ihr meintet, da unten würde sich mein Bruder Flutbringer sicherlich wohlfühlen. Für mich ist das aber nichts, wirklich nicht! Also, das Wasser ist ganz weit unten, da müsst ihr wohl runterklettern, Meister! Habe euch die Erdwunde mit einer kleinen Pfütze markiert..." - entrüstet wendet sich die Wasserdschinni zu dem schmunzelnden Hilbert und plappert weiter: *"Nicht das was ihr denkt! Hübsches, klares, leckeres Wasser natürlich, Schmorhirn! Sputet euch, das Wasser wird schon bald wieder von hier geflohen sein. Viel zu heiß! Ich bin weg!"*

Der Körper der Wasserdschinni zerfließt plätschernd und sickert innerhalb weniger Augenblicke in den staubigen Sand der Wüste. Rakorium Muntagonus grummelt zufrieden in seinen weißen Bart und spricht:

"Hm. Hmja. Gut, sehr gut. Dann also los. Worauf warten wir noch? Gehen wir."

Der Laichgang der Kr'Kon'Yssr

Über drei Stunden hat es gedauert, ehe ihr die spärliche Wasserpfütze Plätscherquells an der Nordseite der mächtigen Sandsteinformation endlich gefunden habt. Zusammen mit Rakorium, Hilbert und Asir blickst du hinab in die schmale und mehrere Schritt messende Felsspalte. Zu beiden Seiten fallen die steinernen Wände steil nach unten ab, doch der schroffe Fels bietet dem geübten Kletterer sicherlich an vielen Stellen festen Halt. Der Boden ist indes nicht zu erkennen, spätestens nach einigen Schritten verschluckt die Düsternis dort unten jegliches Licht. In einiger Entfernung stehen die übrigen neun Wüstensöhne und der Kartograph. Zwei Mann sind - wie von dir gewünscht - bei den Pferden im Lager zurückgeblieben.

Was möchtest du tun?

Ich lasse mir von Asir eine brennende Fackel reichen und lasse sie in die Tiefe fallen, um wenigstens eine kleine Vorstellung davon zu bekommen, wie die ersten Meter aussehen. Gibt es beispielsweise Vorsprünge oder Plattformen auf dem Weg nach unten, lässt sich gar die Tiefe erahnen? Den fähigsten Kletterer von meinen Männern weise ich an, voraus zu klettern, er wird die ersten Meter von einem Seil gesichert. Er soll uns für den ersten Abschnitt eine möglichst einfache Route vorbereiten und diese mit Kletterhaken sichern.

Ich wende mich an Rakorium:

"Wir könnten etwas Licht gebrauchen, was jedoch die Hände beim Klettern nicht benötigt. Ihr habt dafür nicht zufällig einen Eurer Tricks parat?"

Längst vergessene Zeiten

Der alte Erzmagus schaut dich verwundert an und erwidert:

"Nun, die gildenmagische Repräsentation arbeitet generell mit Gesten und gesprochenen Worten, die Hände werden hier also selbstverständlich benötigt! Sicher kann der Cantus auch ohne Gestik gesprochen werden, ist dann aber entsprechend schwieriger. Nunja, aber man kann den Cantus natürlich vor diesem Herumklettern sprechen, das vereinfacht die Sache natürlich!"

Du nickst zufrieden, mehr konntest du nicht erwarten. Dann hältst du die blakende Fackel über die dunkle Felsspalte und lässt sie in die Düsternis fallen. Im flackernden Licht der fallenden Fackel erkennst du, dass die schmale Spalte sicherlich mehrere Dutzend Schritt in die Tiefe führt, ehe das Licht plötzlich mit einem leisen Zischen erlischt. Sollte dort unten Wasser sein? Die steilen Felswände werden auf jeden Fall von zahlreichen Vorsprüngen, schroffen Kanten und Einbuchtungen durchzogen, ein Kletterer findet hier sicherlich guten Halt.

Wenig später klettert Machmud im hellen Schein eines von Rakorium Muntagonus beschworenen Lichtkegels, welcher die Felsspalte auf mehrere Dutzend Schritt ausleuchtet, vorsichtig nach unten. Geschickt treibt er an passenden Stellen metallene Haken tief in den roten, mit Salz verkrusteten Sandstein und schon bald können du und deine restlichen Männer den ersten Abschnitt nach unten steigen. Hilbert und Rakorium stellen sich indes weniger geschickt an und so beschließt du, zwei Mann an der Oberfläche zu lassen um die beiden Magier abzuseilen.

Der Weg in die Tiefe ist anstrengend und beschwerlich, doch in den oftmals mehr als einen Schritt in den Sandstein hineinführenden Hohlräumen könnt ihr immer wieder zu Atem kommen und von dort aus zudem auch die beiden Magier weiter abseilen.

Nach mehreren Stunden habt ihr nach deiner Schätzung weit über drei Dutzend Schritt Höhenmeter hinter euch gelassen und erreicht schließlich einen Stollen, der mehrere Schritt tief in den Sandstein hineinführt, ehe er zu schmal für einen Menschen wird. Der Geruch von Salz liegt in der Luft und die Kälte dort unten lässt dich frösteln.

Im Licht einer Fackel blickst du vorsichtig nach unten und erkennst in etwa zwei Dutzend Schritt Tiefe tatsächlich eine düstere Wasseroberfläche. Keuchend stellt sich Rakorium neben dich, wischt sich mit einem fleckigen Seidentuch den Schweiß von der Stirn und spricht:

"Hm, hm. Nun, immer noch recht viel Wasser dort unten. Müssen wohl schwimmen. Hätte ich mir ja gleich denken können, immerhin war dies einst der Laichgang der Kr'Kon'Yssr. Sieht kalt aus. Ähm, und wisst ihr was? Das letzte Stück können wir auch mit einem simplen Nihilogravo-Cantus vereinfachen, ist mir gerade eingefallen. Ist wie Schwimmen. Einfach in meiner Nähe bleiben."

Zweifelnd blickst du den alten Erzmagus an und leuchtest dann den weiteren Weg in die Tiefe nochmals genauer aus. Im flackernden Licht deiner Fackel kannst du einige Wandbilder ausmachen. Ein mulmiges Gefühl lässt deinen Magen zusammenkrampfen, als du die Szenen auf den uralten Wandmalereien betrachtest: Ein neunarmiger Krake, der vor einem gewaltigen... Etwas? ... abgebildet ist, daneben eine riesige schwarze Kröte, die eine Drachin besteigt. Etwas weiter daneben kannst du ein riesiges unförmiges Wesen ausmachen, aus dessen geschwellenem Hinterleib unzählige Eier hervorquellen. Aufrecht gehende Kröten sammeln die Eier ein und legen diese in die Körper von anderen Wesen... riesigen Molchen und anderen Wesen mit vier Extremitäten... Menschen?!?

Angewidert wendest du dich ab. Was möchtest du tun?

„Der Laichgang der – wie sagtet Ihr doch gleich - Kr'Kon'Yssr? Ist das dieses Wesen?“ Ich deute auf das Bild mit dem Wesen, aus dessen Hinterleib die Eier hervorquellen.

„Warum werden die Eier in andere Wesen abgelegt? Sind das ... Wirte? Und das müsstest doch Krakonier sein. Der Kraken ist vermutlich Yonahoh? Wer oder was sind die anderen Wesen, Ihr erwähntet Schamaschtu und Charyb'Yzz. Sind das die Kröte und die Drachin? Hausten die einst alle hier? Was hat es mit dem Wasser auf sich, ist es ... verseucht? Wir suchen also den Eingang zu Yonahohs Tempel, soll dies der geheime Lagerort für Ignierion werden?“

Die Skepsis steht mir ins Gesicht gemeißelt, ist das wirklich eine gute Idee?

„Selbst wenn wir alle Feinde, Kreaturen, Gezücht, ... was auch immer ... vernichten werden, werden sie nicht wiederkommen, wenn wir längst nicht mehr dort sind?“

Das Pantheon der Kr'Kon'Yssr

Rakorium schaut dich stirnrunzelnd an und erwidert:

"Dieses Wesen? Nein, nein, das sind die abscheulichen Überreste der Laichmutter Vurr-Krauk'Z, der Mutter aller Kr'Kon'Yssr... oder Krakonier, wie man heute sagt. Aufgrund des Zustands der Laichmutter sind die Kr'Kon'Yssr schon seit Jahrhunderten auf Wirtskörper angewiesen um ihren Nachwuchs auszubrüten."

Widerliche Sache das, oftmals entstehen dabei auch daimonoide Unwesen. Echsengezücht eben, ist nichts anderes zu erwarten.

Den Kraken habt ihr richtig erkannt. Yonahoh, der Sohn von Charyb'Yzz. Das gewaltige Ding hinter dem Kraken... ähm... hm... ich denke, dass soll das Auge der Charyb'Yzz darstellen. Schamaschtu ist eine riesige Seeschlange, nicht zu verkennen. Nicht abgebildet, eindeutig.

Die schwarze Kröte ist wohl Quodazil, die der Legende nach die Wasserdrachin Shidrakon bestiegen und so die Laichmutter Vurr-Krauk'Z erschaffen haben soll. Widerliche Sache, hmja. Geschuppte eben."

Rakorium hält einen Augenblick inne, dann spricht er weiter:

"Eigentlich solltet ihr das alles gar nicht wissen, schadet nur eurer geistigen Gesundheit. Aber naja, nun, hm... ist sowieso nicht wichtig, nun ist es gesagt und wir werden uns später darum kümmern. Müssen wir sowieso."

Der alte Erzmagus fährt sich nachdenklich durch den Bart, dann fährt er fort:

"Hm. Hm... aber ja, dies ist der letzte Zugang zu den Ruinen des Tempels von Yonahoh, richtig erkannt. Das Wasser ist nur ein bisschen salzig, deswegen hat sich Plätscherquell so angestellt. Typische Süßwasserdschinni eben. Natürlich werden wir den... ihr wisst schon was... nicht dort unten verstecken, auf Aventurien wimmelt es doch nur so von geschuppten Spionen. Sind ja nicht blöd."

Rakorium schaut sich verschwörerisch um und spricht dann flüsternd weiter:

"Nein... besser, viel besser! Dort unten gibt es, da bin ich mir fast sicher, einen Zugang in das entrückte Reich Zze Tha! Dort werden wir Ig... ihr wisst schon was... verstecken! Wenn man den alten Überlieferungen Glauben schenken kann, so wimmelt es dort nur so von schwebenden Fragmenten des untergegangenen Ewigen Gartens von Pyr Dracon. Niemals werden die Geschuppten in ihrem eigenen Reich nach dem Kelch suchen, nie werden sie ihn dort vermuten."

Rakorium blickt zu Nottel und dann wieder zu dir. Dann redet er weiter:

"Gut, gut. Können wir also?"

„Darum werden wir uns später kümmern müssen ...“ was auch immer der kauzige Magus damit gemeint hat. Nunja, wir werden es bestimmt bald herausfinden. Ich bin nicht restlos davon überzeugt, dass das Betreten eines entrückten Reiches eine gute Idee ist, aber dafür ist es längst zu spät. Also versuche ich mir nichts anmerken zu lassen und nicke lediglich. Ich informiere die restlichen Männer über den geplanten letzten Abstieg, oder eher Abflug?

Purpurwasser

Rakorium winkt indessen Hilbert von Puspereiken herbei, sieht ihn fragend an und spricht:

"Ähm, Nottel. Wo sind denn die Phiolen mit Purpurwasser? Die müssten doch eigentlich... oder hast du die Phiolen eingepackt?"

Hilbert nickt ergeben und reicht seinem Meister vier kleine Phiolen, gefüllt mit einer trüben, purpurnen und ölig schimmernden Flüssigkeit. Rakorium nickt erst zufrieden, dann runzelt er die Stirn und meint:

"Ähm... nur vier? Nunja, das ist nicht gut, gar nicht gut. Wie dem auch sei, mehr haben wir nicht, so muss es also auch gehen."

Zu dir gewandt spricht der Erzmagus weiter:

"Nunja, wie ich gerade sehe haben wir nur vier Phiolen dabei. Ungeschickt, schlechte Planung von Nottel. Aber so ist es nun einmal. Natürlich müssen Nottel und ich mit, wer soll sonst auf den... - ihr wisst schon was! - aufpassen. Bleiben noch zwei Phiolen für euch und eure Männer. Eurer Bruder hält große Stücke auf euch, hmja... ihr solltet also auf jeden Fall mitkommen. Ja?"

Sichtlich unerfreut über diese neue Erkenntnis entgegne ich:

„Gehe ich recht in der Annahme, dass es sich bei den Phiolen nicht um ein Hilfsmittel für den Abstieg handelt, sondern eine Art Schlüssel zum entrückten Reich? Nun stellt sich mir die Frage, warum wir überhaupt in dieser Mannstärke den Abstieg vorgenommen haben? Aber sei es wie es sei. In diesem Fall entscheide ich mich für Dschadir, dessen Kampferfahrung ich nicht missen möchte. Asir ist als Befehlshaber für die übrigen Mannen unentbehrlich. Werden wir an diese Stelle zurückkehren oder sollen die anderen wieder nach oben aufsteigen? Wie lang sollen sie auf uns warten, die Vorräte werden nicht ewig halten?“

Vor dem Abstieg

Der Erzmagier erwidert:

"Schlüssel? Mumpitz, das ist gewöhnliches Purpurwasser, von welchem Nottel leider viel zu wenig Phiolen mitgenommen hat. Müssen ja unter Wasser atmen können, sonst werden wir niemals den Tempel des Yonahoh durchqueren können."

Rakorium kratzt sich nachdenklich am Kinn, ehe er fortfährt:

"Aber ja, guter Einwand. Lasst die übrigen Männer wieder nach oben steigen und warten. Solange die Vorräte eben reichen, das wisst ihr sicher besser als ich. Hmm... ich hoffe aber dass Ssad'Navv uns die Suche nach Zze Tha nicht übel nimmt. Sagt euren Männern lieber dass sie nach zwei Tagen abreisen sollen, ähm, nicht dass sie hier für Jahre in der Khôm ausharren und auf uns warten!"

Rakorium hält einen Augenblick inne, dann spricht er weiter:

"Nunja, ich werde nun also den Nihilogravo-Cantus sprechen und bis zur Wasseroberfläche hinabschwimmen. Also fliegen... schwimmen in der Luft, na ihr wisst schon. Nottel, ihr und eurer Nottel hinterher. Unten nehmt ihr das Purpurwasser zu euch und dann taucht ihr einfach unter. Ähm, achso, dunkel ist es dort unten ja auch. Ein einfacher Flim Flam wird reichen, jaja. Bleibt dicht bei mir, ich werde den Weg mit einem Oculus-Cantus suchen und habe keine Muse, euretwegen einen Exposami zu sprechen. Wenn ihr irgendwelche Kreaturen Yonahohs seht, haltet sie mir vom Leib! Am Besten schlägt ihr sie tot, das hilft sicher. Noch Fragen?"

„Auch wenn ich vermutlich nicht mal die Hälfte davon verstehe, welche Zauber Ihr wann einzusetzen gedenkt oder auch nicht, habe ich vollstes Vertrauen in Euch.“

Ich befestige meinen Reiterhammer am Gürtel und überprüfe die Schärfe meines Dolches. Sollte es zu einem Unterwasserkampf kommen, sicherlich die bessere Wahl. Meinen Männern zugewandt spreche ich:

„Ihr habt Rakorium gehört. Macht Euch wieder auf den Weg an die Oberfläche und kehrt zu den anderen zurück. Wartet nicht länger als zwei Tage auf uns. Falls es bei uns zu Komplikationen kommen sollte, müssen wir eben einen anderen Weg finden. Dschadir, Eure Aufgabe wird weiterhin die Bewachung Rakoriums sein. Auf dass wir uns bald wiedersehen mögen!“

Ich reiche meine Hand Asir zum rondrianischen Gruß, blicke ihm noch einmal entschlossen in die Augen und nicke dann. Anschließend nehme ich Hilbert eine Phiole des Purpurwassers ab und schaue Rakorium an:

„Keine Fragen mehr!“

Dunkle Wasser

Asir erwidert deinen der Leuin gefälligen Gruß und nickt ernst. Dschadir entledigt sich indessen seiner Dschadra, gürtet sich Khunchomer und Waqqif um und nimmt eine Phiole Purpurwasser von Hilbert von Puspereiken entgegen. Schweißperlen glänzen auf der Stirn des jungen Bornländers. Angstschweiß?

Der Abstieg zur dunklen Wasseroberfläche ist unerwartet einfach. Rakorium gleitet mit trägen Bewegungen nach unten und kurz darauf folgt ihm Hilbert mit rudern den Armen. Mit einem entschlossenen Schritt trittst du über die Felsenkante und... schwebst! Es dauert einige Augenblicke, doch dann gelingt es dir, deinen gewichtslosen Körper durch schwimmende Bewegungen nach unten zu steuern. Dschadir folgt dir, braucht aber sichtlich länger, um sich an die ungewohnte Umgebung zu gewöhnen.

Kurz vor der dunklen Wasseroberfläche entkorkst du die Phiole und stürzt den öligen, salzig schmeckenden Trank hinunter. Luft. Luft? Du bekommst keine Luft mehr! Du kämpfst die aufsteigende Panik nieder und tauchst deinen Kopf unter Wasser. Eiskaltes Wasser strömt in deine Lungen. Du atmest! Neben dir tauchen Rakorium und Hilbert in das düstere Wasser ein. Plötzlich erhellte eine weiß leuchtende Lichtkugel die Umgebung aus, dann sinkt auch schon ein wild mit den Armen rudernder Dschadir neben dir wie ein Stein ins Wasser. Kurz meinst du, Panik in den gelbgrünen Augen des Wüstensohns erkennen zu können, doch dann öffnet der Novadi den Mund, lässt das kalte Wasser in seine Lunge strömen und atmet.

Im Licht der magischen Leuchtkugel sinkt ihr langsam nach unten. Du verlierst jedes Zeit- und Raumgefühl. Einige... Minuten? Schritte?... später berühren deine Füße den steinernen Grund. Vor dir strahlt die magische Lichtkugel des Erzmagiers. Neben dir erkennst du einen mehrere Schritte langen, knochenweißen Stein... Stein? Ein Schulp? Die eisige Kälte des Wassers kriecht in deine Eingeweide.

Ewigkeiten scheinen zu vergehen. Unbeholfen folgst du zusammen mit Dschadir und Hilbert dem magischen Licht des Erzmagiers. Der kauzige Mann stampft ungerührt durch das eiskalte Wasser, seine grauweißen Bart- und Haupthaare flattern in wellenförmigen Bewegungen um seinen Kopf.

Irgendwann hebt Rakorium die Hand. Warten. Die Zeit vergeht. Atmen. Luft. Luft? Atmen? Du bekommst keine Luft mehr! Während erneut Panik in dir aufsteigt siehst du, wie der Erzmagier nach oben schwimmt. Hastig folgst du dem Erzmagier und brichst wenige Augenblicke später durch die Wasseroberfläche. Lang ersehnte Luft strömt in deine Lungen! Mit Freunden nimmst du einen tiefen Atemzug. Neben dir erreichen Dschadir und Hilbert die Oberfläche. Der junge Magier sieht sichtlich erleichtert aus und auch in den braunen Augen des Wüstensohns siehst du Genugtuung.

Du blickst dich um. Ihr befindet euch in einer riesigen Kaverne aus schwarz schimmerndem Gestein, mächtige Stalaktiten verzieren die Decke weit über euch. In einigen Schritt Entfernung steht ein gewaltiger schwarzer Steinblock. Rakorium tritt ganz aus dem Wasser, die magische Lichtkugel folgt dem alten Magier auf den Fuß. Hinter dir schimmert die düstere Wasseroberfläche im magischen Licht, vor dir verliert sich das magische Licht schließlich irgendwo in der Dunkelheit. Die Kaverne ist gewaltig, in keiner Richtung kannst du ein Ende erkennen.

Rakorium wringt seinen nassen Bart aus, schüttelt sich fröstelnd und brummelt dann vor sich hin:

"Ähmja, so weit, so gut. Kalt, sehr kalt hier. Nunja, sicherlich das Unheiligtum des Yonahoh. Leise also. Wenn ich mich nicht irre, sollten wir hier nach draußen kommen. Also in die Überreste des entrückten H'Ra F'Tas, viel wird nicht mehr vorhanden sein. Den schwarzen Block schaut ihr besser nicht an, ist nicht gut für den Geist. Wollt ja schließlich nicht wissen, das Charyb'Yzz früher als Göttin verehrt wurde. Jaja... ist den Niederhöllen anheim gefallen, gut für Efferd. Aber sind ja nur Theorien, Hesinde sei's gedankt. Ähm ja, aber vergesst das lieber wieder, das hört die Inquisio nicht allzu gerne."

Rakorium schaut sich einige Augenblicke um, dann spricht er weiter:

"Nunja, ich glaube wir müssen noch ein Stück weiter, müssen das hier hinter uns lassen. Hm, hm... wäre gut wenn wir einen Ausgang finden würden. Meint ihr nicht auch? Sollten uns vielleicht aufteilen, ja?"

Ich nicke zustimmend:

„Gut, Dschadir, Ihr bleibt bei Rakorium.“ ... den Blick auf Hilbert werfend: „Ich werde an Eurer Seite suchen. Wir sollten jeweils geradeaus bis zum Rand der Kaverne gehen und dann jeweils zu unserer Rechten mit der Suche beginnen. Wer etwas findet, lässt seine Fackel mehrfach im großen Bogen kreisen als Signal für die anderen, falls wir uns nicht in Rufweite befinden. Generell kann es nicht schaden, hier kein größeres Gebrüll zu veranstalten. Ich will gar nicht wissen, was hier alles so haust. Dann wollen wir mal...“

Eine überraschende Wendung

Gesagt, getan. Du entfernst die gewachsenen Tücher von deiner Fackel und es gelingt dir, die Fackel nach einigen Versuchen zu entzünden. Die flackernde Fackel fest in der Hand gehst du los. Hilbert tut es dir gleich.

Der Boden der Kaverne besteht aus ölig schimmerndem, schwarzem Gestein und mehr als einmal hast du das Gefühl, den Halt auf dem rutschigen Boden zu verlieren. Es ist kalt und es ist still, sehr still. Lediglich einzelne Tropfen, die von den weit über dir von der Decke ragenden Stalaktiten stammen, durchbrechen die Stille. Ein Dutzend Schritt, zwei Dutzend Schritt... noch immer kannst du kein Ende der gewaltigen Kaverne ausmachen.

Plötzlich hörst du Rakorium Muntagonus laut brüllen:

"Was? Echsische Kabale! Ich wusste es! IGNIFAXIUS!"

Was tust du?

„*Folgt mir!*“ rufe ich zu Hilbert, ziehe meinen Hammer und stürme in Richtung Rakoriums. Die aus seinen Fingern hervorschnellende Feuerlanze zeigt mir den Weg.

Mantra'ke

Im grellen Schein der Feuerlanze des Erzmagiers siehst du, wie sich das heiße Feuer tief in die schuppige Haut eines großen Echsenwesens frisst. Das Wesen, sicherlich über zwei Schritt groß, besitzt eine langgezogene Schnauze und einen ledrigen Hautkamm, der sich vom Nacken abwärts zu ziehen scheint. Seine geschuppten Arme tragen mächtige Klauen, die muskulösen, ebenfalls geschuppten Füße enden in ebenfalls kräftigen Klauen. Je ein großer Dornfortsatz ragt bedrohlich aus den Fesseln. Ein kräftiger Schwanz erwächst aus dem Rücken des Monsters. Was in aller Zwölfe Namen ist das?

Das Echsenmonster fegt den Erzmagier mit einem gewaltigen Klauenhieb beiseite. Rakorium keucht schmerzerfüllt auf und ein schimmernder, mit zwölf Rubinen besetzter Kelch rollt scheppernd über den schwarzen Boden. Hinter dir schreit Hilbert mit vor Panik schier überschnappender Stimme irgendwelche unverständlichen Worte. Dschadir kannst du nirgends ausmachen.

Was tust du?

Solltest du das geschuppte Wesen direkt angreifen wollen, so würfle bitte jeweils drei Attacken und Paraden (alternativ Ausweichen). Wenn du ein dir passend vorkommendes Talent einsetzen willst, darfst du die Talentprobe ebenfalls schon auswürfeln.

Wutentbrannt stürme ich auf dieses götterlästerliche Wesen zu, um es mit wuchtigen Hieben meines Hammers einzudecken. Ich schreie in Richtung Hilbert:

„Kümmert Euch um Rakorium und den Kelch! Überlasst diese Bestie nur mir!“

Dem Echsenwesen zugewandt brülle ich, während mein Hammer mit voller Wucht auf dessen Körper zuschnellt:

„Zu BORON mit Dir, Echsengezücht!“

AT: 18

PA: 13

TP: 1W+5 (wg. KK-Zuschlag)

Hinweis: Sollte ich feststellen, dass das Wesen sehr gut pariert, würde ich die Erschwernis zur Finte verwenden.

AT1 (Wuchtschlag +5): 6 TP: 5+5+5=15

PA1: 15

AT2 (Wuchtschlag +3): 14 TP: 5+5+3=13

PA2: 8

AT3: (Wuchtschlag +3): 13 TP: 1+5+3=9

PA3: 19

Kaltes Blut

Der langgezogene Kopf des Echsenwesens dreht sich ruckartig und kalte, grügelbe Augen starren dich an. Mit einer kraftvollen Bewegung lenkt es deinen wuchtigen Schlag ab, während die messerscharfen Klauen des anderen, halb verbrannten Arms nur wenige Spann neben deinem Gesicht vorbeischnappen. Du fegst den Angriff mit einem kraftvollen Schwung deines Hammers beiseite und lässt den Hammerkopf dann von oben auf

den geschuppten Brustkorb der Echse krachen. Schuppen splintern und kaltes Blut spritzt dir entgegen. Das Echtenwesen zischt wütend auf, seine Krallen greifen jedoch ins Leere.

Erneut lässt du den Hammerkopf auf die Brust des Echtenwesens niedersausen, doch diesmal ist die Echse schneller. Sie dreht den geschuppten Oberkörper rechtzeitig zur Zeite und vergräbt im Gegenzug die fingerlangen Klauen tief im Fleisch deiner rechten Schulter. Du keuchst schmerzerfüllt auf, merkst jedoch auch, dass die messerscharfen Klauen, wie durch ein unsichtbares Hindernis abgebremst, nur oberflächlichen Schaden anrichten.

Der Kampf gegen das Echtenwesen nimmt deine gesamte Aufmerksamkeit in Anspruch und so kannst du nur im Augenwinkel erkennen, wie sich der alte Erzmagier vom Boden aufrappelt und zornig einige Worte murmelt. Hilbert befindet sich sehr wahrscheinlich hinter dir, von Dschadir fehlt weiterhin jede Spur.

Der Kampf geht weiter!

Die Attacken des Mantra'ke

AT1: 17

PA1: 13

AT2: 4

PA2: 15

AT3: 11

PA3: 6

Der Treffer gegen deine Schulter verursacht 9 TP. Aktuell hast du einen RS von 5 (Armatrutz).

AT4: 13

PA4: 2

AT5: 16

PA5: 15

AT6: 17

PA6: 13

LeP: 35-4 = 31

AT4 (Finte +3): 6	linkes Bein	-
PA4: 7		
AT5 (Finte +3): 4	rechter Arm	TP: 6+5=11
PA5: 8		
AT6 (Finte +3): 8	Torso	TP: 1+5=6
PA6: 7		

Ich lasse den Hammer durch die Luft zischen, lenke ihn absichtlich am Kopf des Ungeheuers vorbei, um mit einer überraschenden Rückschwungbewegung sein linkes Bein zu attackieren. Mit einer flüssigen Drehbewegung verlagert der Mantra'ke sein anvisiertes Bein nach hinten, um zeitgleich mit seiner rechten Pranke nach meinem Gesicht zu schlagen. Dem Schwung meines Hammers folgend, tauche ich unter seinen Krallen seitwärts hinweg, lassen den Hammer in meiner Hand kreisen und verpasse ihm mit einem gekonnten Aufwärtshaken einen empfindlichen Treffer an seinem noch nach mir ausgestreckten Arm. Es ertönt ein hässliches Knacken, aber es ist mir nicht möglich zu erkennen, ob es sich dabei um Knochen oder eher die Schuppen handelt, die mir abermals entgegen spritzen.

Zornig versucht das Ungeheuer mir einen Kopfstoß zu verpassen, doch sein Echtschädel verfehlt mich deutlich. Ich drehe mich um die eigene Achse und lasse den Hammer von der Seite auf seinen Brustkorb krachen. Doch dieser Hieb scheint weniger wirkungsvoll zu sein als die vorherigen. Zumindest scheint er dem Mantra'ken kurzzeitig die Luft genommen zu haben, denn dessen erneuter Hieb lässt sich problemlos mit dem Hammergriff parieren.

Tod dem Geschuppten!

Hasserfüllt zischt dich das Echtenwesen an und schnappt mit seinen Fangzähnen nach dir. In diesem Augenblick brüllt Rakorium Muntagonus hinter dir jedoch "*Fulminictus Donnerkeil!*" und die riesige Echse sackt wie vom Blitz getroffen zusammen. Dumpf schlägt der geschuppte Körper auf dem steinernen Boden auf, während Hilbert von Puspereiken keuchend neben dir zum Stehen kommt. Rakorium brummelt indes einige unverständliche Worte in seinen zersausten Bart und drückt dabei seine rechte Hand fest auf seine Schulter. Erst jetzt siehst du, dass tiefrotes Blut zwischen den Fingern des alten Erzmagiers hervorquillt. Dschadir kannst du weiterhin nicht ausmachen, allerdings liegen sein Khunchomer, sein Waqqif sowie die zerfetzten Reste seiner Kleidung direkt neben dem sterbenden Echtenwesen.

Was tust du?

Mit einem letzten kräftigen Hieb schicke ich das Scheusal zu Boron. Mehrfach tief schnaufend schaue ich mir den zertrümmerten Schädel des Wesens an und frage mich: „Was ist das für eine Ausgeburt der Niederhöllen? Ist das eine der daimonoiden Unwesen, die Rakorium erwähnte? ... Rakorium!“

Sofort drehe ich mich dem Erzmagus zu: „Rakorium, seid Ihr schwer verletzt? Hilbert, kommt, ihr müsst mir helfen! Rakorium, habt Ihr Dschadir gesehen? Ist er ...?“

Während ich versuche den Magus zu stützen, schaue ich mich nach Dschadir um ... und nach weiteren Feinden.

Verfolgungswahn... oder schreckliche Wahrheit?

Rakorium blickt dich schweratmend an.

"Verletzt? Ach, ihr meint mich? Nein, nein, nichts was ein einfacher Balsam-Cantus nicht beheben könnte. Schon geschehen. Was das war? Nun, ähm, ein Mantra'ke, ist ja wohl offensichtlich? Diese markante Schädelform, die Klauen... ähm ja... Echsische Kabalen, einfach überall. Wer ist Dschadir? Ach, ihr meint euren Wüstennottel... ähm ja, war in Wahrheit ein Mantra'ke, ich hätte vorsichtiger sein müssen. Sind aber auch unglaublich verschlagen, diese Geschuppten!"

Rakorium blickt sich suchend um und sein Blick bleibt schließlich erleichtert auf dem Kelch Ignorion hängen. Hilbert von Puspereiken hebt das wertvolle Artefakt vorsichtig auf und verstaut es in seiner Ledertasche. Der Erzmagier wendet sich indes dir wieder zu und fährt fort:

"Nicht gut, nicht gut. Wir müssen den Ausgang finden, so schnell wie möglich. Gut möglich, dass uns noch weitere Mantra'ke auf der Spur sind, euren Wüstennotteln ist offensichtlich nicht zu trauen! Echsische Kabalen, einfach überall!"

Hast du noch weitere Fragen oder willst du dich sofort wieder auf die Suche nach dem Ausgang machen? Oder hast du etwas gänzlich anderes vor?

„Dschadir ein Echsenwesen? Aber wie kann das sein? Nein ... nein, das kann einfach nicht sein. Das kann ich nicht glauben! Ich kannte ihn doch schon, bevor ich Euch kennengelernt habe. Noch bevor ich jemals von diesem ... Ding erfuhr. Warum sollte sich ein Echsenwesen über Jahre unter meine Männer mischen? ... Oder wurde er ... ausgetauscht? Können diese abscheulichen Wesen das Aussehen eines Menschen kopieren?“

Schockiert lasse ich meine Gedanken rasen. Seit wann ist dieses Wesen unter uns? Sind noch weitere Männer betroffen? Asir?!

„Wir ... wir müssen sofort umkehren“ fährt es hektisch aus mir heraus. „Asir und meine Männer sind in großer Gefahr. Ich muss sie retten, sofort! Das bin ich ihnen schuldig. Bitte!“ panisch ergreife ich die Robe von Rakorium und ziehe ihn an mich heran. „Ihr... Ihr müsst doch irgendetwas tun können! Ich kann sie nicht einfach so ihrem Schicksal überlassen. Helft mir!“

Der weitere Weg

Der alte Erzmagier zuckt erschrocken zusammen und erwidert:

"Asir? Wer ist denn nun wieder Asir? Na, ist ja auch egal. Ähm ja, ich schätze der Mantra'ke hat sich des Körpers bemächtigt kurz nachdem wir in eurem Lager eingetroffen sind. Wurden wohl beobachtet, waren nicht vorsichtig genug. Hätte ich wissen müssen. Man kann nie vorsichtig genug sein, überall Geschuppte! Merkt euch das Nottel!"

Hinter dir flüstert Hilbert von Puspereiken mit sanfter Stimme:

"Dschadir könnt ihr nicht mehr retten. Die Mantra'ke hinterlassen keine Spuren. Euch trifft keine Schuld, die Verschlagenheit der Mantra'ke ist außerordentlich, sie täuschen sogar Geweihte des Götterfürsten."

Rakorium Muntagonus reißt sich indes von dir los und fällt seinem Schüler ins Wort:

"Genau, Täuschung und Verschlagenheit, Geschuppte überall, wirklich überall! Wir müssen den... - Kelch, ähm ja, den Kelch! - hier unten verstecken! Die Mantra'kim agieren meist alleine, wir haben also gute Chancen dass wir für kurze Zeit die geschuppten Verfolger abgeschüttelt haben! Suchen wir den Ausgang, los los!"

Hilbert legt dir die Hand auf die Schulter und spricht:

"Meister Muntagonus hat recht, wir müssen uns beeilen. Seid ihr bereit?"

Was tust du? Willst du umkehren oder mit den beiden Magiern weitergehen? Oder hast du etwas gänzlich anderes vor?

Ich spüre das langsame Abklingen der Kampfesanspannung und sortiere weiter meine Gedanken. Gut, wenn die Mantra'kim überwiegend alleine vorgehen, dann besteht für meine Männer, so die Zwölfe wollen, zunächst keine Gefahr. Ohne die Magier komme ich hier ohnehin nicht mehr raus...

„Ich bin bereit! Lasst uns das Ding schnellstmöglich loswerden!“

Schwarzes Vergessen

Zusammen mit den beiden Magiern nimmst du die Suche nach einem Ausgang wieder auf. Schon bald verlierst du jegliches Zeitgefühl - sind es Minuten, Stunden oder gar Tage, die ihr hier unten verbringt?

Irgendwann erreicht ihr im Schein von Rakoriums Zauberstab eine schwarze, ölig schimmernde Oberfläche. Wasser? Oder etwas Anderes, etwas Dunkles? Auf dem rutschigen Steinboden schreitet ihr das Ufer vorsichtig ab und gelangt zu einigen tiefschwarzen Stalagmiten. Du betrachtest die steinernen Säulen einige Augenblicke und das Bild eines gewaltigen, mit schrittlangen Reißzähnen bewehrten Maultiers manifestiert sich vor deinem geistigen Auge. Hastig versuchst du, die aufkeimende Panik niederzukämpfen, während der alte Erzmagus vor sich hin brummt:

"Ähm ja, gut... Nottel, dies muss das Maul Yonahohs sein, der Eingang des Tempels. Also der Ausgang, für uns zumindest. Hier müssen wir durch. Vorsichtig aber, auf keinen Fall dürfen wir es wecken!"

Wecken? Was kann hier gestört werden?!? Mit äußerster Vorsicht und mit zum Zerreißen angespannten Nerven folgst du dem alten Erzmagier in die tiefblaue Dunkelheit, die wie eine formlose Bestie zwischen den ölig schimmernden Stalagmiten auf euch zu lauern scheint.

Dunkle Fresken. Dinge, die aus blutigen Leibern herausbrechen. Dinge mit schwarzen Tentakeln. Dinge mit Tentakeln, Schuppen, Klauen und Reißzähnen, denen junge Frauen dargeboten werden. Dinge mit... du hoffst auf die Gnade Borons und betest inbrünstig, diese verstörenden Bilder eines Tages wieder vergessen zu dürfen.

Ihr wadet durch knietiefes, ölig schimmerndes Wasser. Der Geruch von Tang und Salz. Kalt. Eiskalt. Die Kälte kriecht deine Beine hinauf. Oder ist da noch mehr in der dunklen Tiefe? Eine körperlose Präsenz, die langsam von dir Besitz ergreifen will?

Unzählige Schreckensmomente später bleibt der Erzmagier plötzlich stehen, deutet nach vorne und spricht:

"Ah, endlich, wurde auch Zeit. Recht anstrengend, den Oculus so lange aufrecht zu halten, nicht wahr Nottel? Außerdem spüre ich noch immer sein Wirken, nicht gut, nicht gut. Nun aber egal, da ist sie, die Pforte nach Zhe Tha. Folgt mir!"

Rakorium Muntagonus schreitet beherzt auf ein mannsgroßes Portal aus tiefschwarzen Felsen zu, dessen Inneres von nachtschwarzen, ineinander fließenden Nebelschlieren verborgen wird. Der Fuß des Magiers verschwindet hinter den Nebelschwaden, dann das Bein... und Augenblicke später ist der Erzmagier verschwunden!

Du hältst erschrocken inne. Als du siehst, wie Hilbert von Puspereiken ebenfalls in dem nachtschwarzen Portal verschwindet, verschlingt dich sofort die allgegenwärtige Dunkelheit. Du nimmst deinen Mut zusammen und trittst ebenfalls durch das Portal. Um nichts in der Welt möchtest du hier alleine zurückbleiben, denn dann wird die tiefschwarze Präsenz dich zu sich rufen.

Schwerelosigkeit, doch zugleich das Gefühl zu Fallen. Luft? Du bekommst keine Luft! Atmen? Nicht möglich! Panik steigt in dir auf! Du brichst auf die Knie...

Deine Hände krallen sich im weichen Boden fest. Fassungslos reißt du die Hände vor dein Gesicht und blickst auf Erdbrocken und einzelne Moosfetzen. Grünes Dämmerlicht umgibt dich. Eine sanfte Brise treibt dir den Geruch von Moder, Schimmel und Regen entgegen. Am Himmel über dir ertönen schrille Schreie. Die Schatten riesiger Flugechsen verdunkeln den Boden. Wo bist du? Hast du nun endgültig den Verstand verloren?

Hilbert hilft dir hoch. Er legt dir sanft die Hand auf die Schulter und spricht leise und langsam zu dir:

"Das verlorene Reich von Zhe Tha. Das erste Mal ist immer schwer zu begreifen. Wenn es euch beruhigt, sogar der Schwertkönig hatte das erste Mal Panik in den Augen."

Rakorium fällt seinem Schüler ins Wort:

"Nottel, keine Zeit zu plaudern. Wir sind hier, endlich! Dort vorne, zwischen den steinernen Ruinen ist ein gutes Versteck für Ignorion. Ist eine der vielen schwebenden Inseln, niemand wird je auf die Idee kommen, hier zu suchen. Wieso sollte er auch, hier gibt es ja auch nichts außer ein paar Bäumen!"

Sichtlich aufgeregt läuft der Erzmagier auf einige mannsgroße, verwitterte und völlig überwucherte Steinquader zu. Dann murmelt er:

"Desintegratus... Widerwille..."

Wenige Augenblicke später kommt Rakorium Muntagonus wieder zu euch zurück und spricht weiter:

"Sehr gut, Ignorion ist sicher verwahrt. Ähm ja, uns bleibt also nur noch der Rückweg. Hm, nun, ähm, da Nottel nicht genügend Purpurwasser mitgenommen hat" - bei diesen Worten blickt der alte Erzmagier mürrisch in die Richtung von Hilbert - "bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als einen Planastrale zu nutzen. Ist mir wirklich nicht wohl dabei, aber nunja, haben wohl keine andere Wahl."

Rakorium blickt dir direkt in die Augen und fährt fort:

"Eine Sache ist allerdings noch offen, mein Freund. Ihr habt gute Arbeit geleistet, wirklich gute Arbeit. Es tut mir leid, aber es muss sein. Memorabilia falsifir..."

(...)

Auszug aus dem Tagebuch des Golgariten Härmhardt von Mersingen-Eberstamm:

Während der Zweiten Schlacht bei Tarfui wurden wir in einen Hinterhalt gelockt. Dabei verlor ich meine gesamte Einheit... jedenfalls fand man außer mir keinen weiteren Überlebenden. Ich muss von den feindlichen Truppen für tot gehalten worden sein und auf dem Schlachtfeld sicher schon zwei Tage gelegen haben, ehe mein treuer Brego mich unter einem Schlachtross im Vollharnisch bergen konnte. Ich hörte derweil schon die Schwingen Golgaris, bereit mich Boron gegenüber zu stellen. Doch war es Bishdaniel der im Traum zu mir sprach. Meine Zeit sei noch nicht gekommen... Dies sagte er unentwegt, dieser Traumzustand muss mich vor dem Verdursten bewahrt haben.
