

Verbotenes Wissen – Spieltermin VI

14. Rondra 1018 B.F.

In den frühen Morgenstunden wurde Gerlosch vom Rauschen mächtiger Schwingen aufgeschreckt. Hastig weckte er seine Gefährten und gemeinsam eilten sie nach draußen. Vor dem Handelskontor erblickten sie den greisen Erzmagus Rohezal vom Amboss, welcher mit einem wohlwollenden Lächeln gen Alveran blickte. Weit oben am Himmel über Farlorn kreiste ein majestätischer Kaiserdrache, die rotgoldenen Schuppen glitzerten erhaben in den ersten Strahlen des Praiosrunds.

Während Baschka sich panisch wimmernd auf dem Boden zusammenkauerte begann Gerlosch, dem Jahrtausende altem Dogma seines Volkes folgend, sofort die Verteidigung der Siedlung gegen den geschuppten Erzfeind zu organisieren. Rohezal erklärte den übrigen Helden derweil, dass dieses edle Geschöpf dort oben am Himmel der junge Faldegorn sei, ein Nachfahre Shafirs des Prächtigen und zudem seit vielen Jahren sein treuer Freund und Begleiter.

Bereits kurze Zeit später landete der Kaiserdrache knapp eine Meile abseits der Siedlung und Rohezal ging in Begleitung von Lumino, Gonzalo und Henam in Richtung des Drachens, den verdutzten Gerlosch und die verängstigten Bewohner Farlorns in der Siedlung zurücklassend.

Der Erzmagier grüßte Faldegorn lächelnd, dann verabschiedete er sich von den Helden. Er erklärte, dass auf der im Perlenmeer gelegenen Insel Altoum eine schreckliche Katastrophe stattgefunden hat, welche selbst die weise Göttin Hesinde zu betrüben vermochte. Die Ursache dieser Katastrophe, so der alte Magier weiter, muss umgehend gefunden werden, um so weiteres, vielleicht noch schrecklicheres Unheil zu verhindern. Er wünschte den Helden Glück und Erfolg und bekräftigte nochmals, dass es wohl ohne Zweifel ihre von den Göttern zuge dachte Aufgabe sei, sich dem Erwachen der Kreatur entgegenzustemmen. Wenig später erhob sich Faldegorn in die Lüfte und wandte sich mit kräftigen Flügelschlägen gen Süden, die gebrechlich wirkende Gestalt des alten Erzmagiers auf seinem Rücken tragend.

Wenige Stunden nach dieser beeindruckenden Begegnung führte Baschka die Helden zum Ufer des Blauen Sees und zeigte ihnen dort sichtlich stolz einen auf metallenen Kufen stehenden Segler. Gerlosch betrachtete das kunstvoll gefertigte Gefährt eingehend und erkannte sofort, dass die tumben Brobim keinesfalls die Erbauer des Eisseglers sein konnten. Die Helden begaben sich an Bord und ihre Reise zur verborgenen Zwergenbinge Murkhall begann.

Die Fahrt über die vereiste Oberfläche des Blauen Sees ging schnell wie der Wind – nicht zuletzt Dank der Hilfe der Luftschinni Rosenhauch, welche dem Wunsch Luminos Folge leistete und die Segel ordentlich aufblähte.

Knapp eine Stunde später erreichten die Helden das Nordufer des Blauen Sees und gingen in der Nähe des Sommerlagers der Lieska-Leddu an Land. Gerlosch und Henam kümmerten sich um Reiseproviant während Lumino zur Sicherheit noch einen weiteren aus dem Fell eines Karens gefertigten Mantel als Überwurf über seinen nivesischen Anaurak ersteigerte.

Dann begann der beschwerliche Aufstieg zur Bastion Gallotep, inmitten der mächtigen Berggipfel der Eiszinnen gelegen. Ganze drei Tage dauerte der kräftezehrende Marsch und vor allem Lumino machte die eisige Kälte und die schneidend kalten Gebirgswinde zu schaffen. An manchen Stellen drängte Ingerimms Kraft jedoch feurig lodernde Lava aus dem Gestein und verschaffte Lumino und Gerlosch zumindest ab und an etwas Wärme und Zufriedenheit.

17. Rondra 1018 B.F.

Am Nachmittag des dritten Reisetags erreichten die Helden endlich Gallotep, eine in die Flanke eines gewaltigen Bergs geschlagene, uralte Zwergenfestung, die zugleich den Zugang zur Zwergenbinge Murkhall darstellte. Die mächtigen Steintore öffneten sich knirschend und ein ungewöhnlich bleicher

Zwerg mit dem Namen Goggosch trat auf Baschka zu. Nur durch das gute Zureden Gerloschs und der feurigen Magie von Lumino und Gonzalo gelang es schließlich, den ebenfalls dem Element Feuer zugeneigten Goggosch zu überzeugen, nach Murkhall eingelassen zu werden.

In Begleitung einiger mit Steinäxten bewaffneten Brobim führte Baschka die Helden durch einen langezogenen Stollen tief in den Gebirgen der Eiszinnen bis nach Murkhall. Auf dem Weg unter den Bergen entdeckte Gerlosch immer wieder Hinweise auf kundiges, aber wohl seit Jahrhunderten vergangenes Wirken fähiger Angroschim. Den Brobim traute er indes nicht einmal mehr zu, einen ordentlichen Felsspalter zu schmieden. Was in Angroschs Namen war hier vorgefallen?

Nach mehreren Stunden Marsch erreichten die Helden ein riesiges Steintor, auf welchem das kunstvolle Mosaik einer rundstrahlenden Flamme prangte. Die steinernen Tore öffneten sich leise knirschend und gaben den Blick auf Murkhall frei, die verborgene Binge der Brobim. Unzählige Steingebäude, Galerien, Steinbrücken und abenteuerlich anmutende Seilbahnen, getaucht in das rötliche Licht der weit unter der Stadt träge dahinfließenden Magmaströme, ließ die Helden erstaunt aufatmen. Ohne jeden Zweifel würden in dieser gewaltigen Binge sicherlich mehrere tausend Angroschim eine Heimstatt finden.

Baschka führte die Helden über eine gewaltige, leicht gebogene und dennoch massive Brücke bis zur Residenz des Bergkönigs Gafka Sohn des Mafka. Lediglich einzelne Brobim gafften die Helden auf ihrem Weg scheu und doch neugierig an, zum allergrößten Teil wirkte die Binge wie ausgestorben.

Wenig später standen die Helden vor dem Bergkönig Gafka Sohn des Mafka. Unzählige rote Hautbilder und grober Metallschmuck zierten den Körper des bleichen Königs, doch der Geist des Zwergen glich dem eines dummen Kindes. Gut ein Dutzend Brobim hielten stumme Wacht und neben dem Thron spielte ein ausgemergelter Thorwaler auf einer Leier. Verdutzt erkannten die Helden, dass der Skalde dabei auch singend um Hilfe flehte!

Während Gerlosch dem Bergkönig seine Aufwartung machte und seine drei menschlichen Begleiter als ausgesprochen wertvolle Sklaven für den von Baschka erwähnten Handel mit den dunklen Elfen anpries gelang es Lumino, mit Hilfe von Gedankenbildern mit dem Thorwaler kommunizieren. Dieser stellte sich mit kunstvoll vorgesungenen Versen als Thure Torstorson vor, einst Skalde und Rekker der Ottajasko des berühmten Beorns des Blenders, dann aber weit oben im Norden in die Gefangenschaft von Dunkelelfen geraten und später an die Brobim weiterverkauft worden. Weitere Informationen konnte er allerdings nicht preisgeben, da ihm der Bergkönig aufgrund seines unerwünschten Gesangs schließlich unwirsch über den Mund fuhr.

Nach der überzeugenden Rede von Gerlosch gewährte der Bergkönig dem Angroscho und den übrigen Helden gnädig, sich bis zu ihrer Abreise frei in Murkhall bewegen zu dürfen. Gleichzeitig wies er Baschka aber an, die Helden von den verbotenen Bereichen der Binge fernzuhalten.

Nach der Audienz beim Bergkönig überredeten die Helden Baschka allerdings, sie in die verbotenen Bereiche tief unter Murkhall zu führen – denn wer nicht kennt was ihm verboten ist könnte ja versehentlich darauf stoßen... Der tumbe Brobo erkannte wohl die bestechende Logik in den Worten der Helden und führte diese sogleich durch einige weitläufige und verwinkelte Stollen, wo gefangene Rotpelze und versklavte Wühlschräte mühevoll Kalkstein und Pottasche abbauten, bis zur Bierwurmzucht.

Dort erblickten die Helden ein riesiges, über zwei Dutzend Schritt hohes Steinportal, auf welchem eine schlanke Elfe mit verbundenen Augen abgebildet war. In einer Hand hielt die Elfe ein Schwert, in der anderen eine Waage. Henam erkannte in der Elfe die blinde Orima, einstmals von den alten Hochelfen als Schicksalsgöttin verehrt.

Aus unzähligen Rissen am Rande des Portals quollen fahle, fleischige und von bläulichem Leuchten umgebene Fäden zuckend und sich windend hervor, während in den Randbereichen der großen Höhle würzig riechende, von leichtem Nebel umwaberte Pilze wucherten – Rattenpilze! Fast noch verstörender als der Anblick der namenlosen Pilzgewächse war jener der Brobim vor dem Tor: Mit steinernen Messern schnitten sie die zuckenden Fäden ab und steckten die "Bierwürmer" dümmlich

vor sich hingrinsend in ihre Gürteltaschen – und mehr als einmal auch genüsslich schmatzend in den eigenen Mund. Von der Neugier Nandus' getrieben zwickte Henam Oteros einen der widernatürlichen Fadenwürmer mit einer Pinzette ab und verstaute ihn in einer gläsernen Phiole.

Zu beiden Seiten des steinernen Portals entdeckten die Helden zudem verschlungene Symbole und komplizierte Linien, die Gerlosch als Angram-Runen identifizierte. Mit Hilfe der Kraft Madas gelang es den Manzanares-Brüdern, die komplizierte Schrift der Alten zu entziffern.

Einst wurde die Feste Murkhall tief in den Eiszinnen zwischen Feuer und Eis erbaut. Brogars Kinder gruben tief und fanden viele Schätze. Immer tiefer trieben sie ihre Stollen in den Berg, immer weiter spannte sich das Netzwerk der Stollen um die Binge.

Sie gruben zu weit, sie gruben zu tief. Sie erweckten unter dem Blauen See jene Kreatur zum Leben, welche keinen Namen trägt. Jahrhunderte stemmte sich Brogars Volk gegen die Kreatur und Schmerz und Wahnsinn hielt in dieser Zeit reiche Ernte unter den Agroschim.

Schließlich kam es zum ungewöhnlichen Bündnis zwischen den Zwergen Murkhalls und den elfischen Kriegerern der fliegenden Festung Vayavinda. Die Zwerge bekämpften die Kreatur unter der Erde, die hohen Elfen bekämpften die Kreatur am Himmel.

Der blinden Schicksalsgöttin Tempel – ein gewaltiger, kristallener Bau gleich einer riesigen Rosenblüte –, stürzte hinab in die eisigen Fluten des Blauen Sees und begrub die Kreatur unter sich. Die Priesterinnen flehten um ihrer Göttin Beistand und schließlich gaben sie ihr Leben, um der Kreatur die Sinne zu nehmen.

Auf ewig schlummernd und doch wachend und lauernd lag die Kreatur unter dem Eis des Blauen Sees. Die Zwerge Murkhalls schworen, die Pforte zu Orimas Tempel auf immerdar zu bewachen. Rogmarog Tafka groscho Gafka führte die besten Krieger seines Volkes unter den See und noch heute hüten die Nachfahren jener tapf'ren Krieger den Schlaf der Kreatur.

Nachdem Baschka den Helden die für Fremde verbotene Bierwurmzucht gezeigt hatte führte er die vier Männer zurück in die eigentliche Stadt. Nach einem kurzen Abstecher in die Pilzbrauerei – der Braumeister Blubbo erwies sich sogar noch dämlicher als Baschka – überredeten die Helden Baschka ohne große Mühe in der Taverne zu verweilen, um die Zwergenbinge endlich ungestört erkunden zu können. Der Plan der Helden war klar: Es galt das brüchige Portal der Orima erneut zu versiegeln und zudem alle noch vorhandenen Bierwürmer in der Brauerei zu vernichten. Nach getaner Arbeit sollte die Zwergenbinge dann so schnell wie möglich verlassen werden.

Einige Biegungen vor der Höhle der Bierwurmzucht machte sich Lumino daran, Al'Bob, einen machtvollen Dschinn des Erzes um Hilfe bei der Versiegelung des Portals zu bitten. Das elementare Wesen gewährte den Wunsch gerne. Der Dschinn stampfte grollend in die Höhle und begann, unbeirrt von den kläglichen Versuchen der Brobim ihn daran zu hindern, mit der elementaren Versiegelung des steinernen Portals der Orima. Einer der Brobim machte sich auf den Weg oben in Murkhall Alarm zu schlagen, doch die Helden konnten den tumben Zwergen überreden, dass sie dies an seiner statt tun würden.

Stattdessen machten sie sich auf den Weg zurück zur Pilzbrauerei, wo Gonzalo mit einem einzigen Cantus sämtliche Bierwürmer abtötete. Entsetzt erkannte der Braumeister den Tod seiner geliebten Würzwürmer und sein Herz setzte aus. Die Helden ließen den toten Blubbo im Bottich der abgestorbenen Bierwürmer zurück und verließen die Brauerei.

Vor dem Tor der Brauerei mussten die drei Männer ihren Gefährten Gerlosch überzeugen, nun auch noch den gefangenen Skalden Thure Torstorson aus der Sklaverei der Brobim zu befreien. Gerlosch stimmte schließlich brummelnd zu, auch wenn er den Sinn einer Sklavenbefreiung noch immer nicht nachvollziehen konnte.

Sodann traten die Helden erneut vor Bergkönig Gafka und Gerlosch berichtete von dem "Riesenwühlschrat", welcher in der Höhle der Bierwurmzucht sein Unwesen treiben würde. Es gelang ihm schließlich, den Skalden Thure im Tausch gegen die Austreibung des "Riesenwühlschrats" und leider auch seine gute Armbrust angeboten zu bekommen.

Erneut betrogen die Helden die Höhle der Bierwurmzucht. Als Al'Bob das Portal schließlich verschlossen hatte grub er sich behäbig zurück in sein Element. Lumino machte dabei einige angeberische Gesten und tat so, als ob er für das Verschwinden des Dschinns verantwortlich sei. Sein Bruder unterstützte ihn dabei mit einem simplen Licht-Cantus. Um das Ausbrechen der Kreatur so lange wie möglich zu unterbinden segnete Henam den Bereich vor dem Tor zudem noch mit der Kraft seines Gottes.

Auf dem Weg zurück zur Taverne erzählte der Skalde den Helden einige Details über seine Zeit an der Seite des berühmten Blenders und ihre Expedition zum Himmelsturm weit oben im Ewigen Eis. Mit leiser Stimme berichtete er von seiner Gefangenschaft in der unter dem Meer gelegenen Stadt der Dunkel elfen. Seine Stimme brach fast als er von der wunderschönen und doch zugleich unfassbar grausamen Elfe Pardona berichtete, die dort von den Dunkel elfen als Göttin angebetet wurde. Die Verderbensbringerin Pardona, wie Henam auch durch die Lektüre des Liber Mythornienis Band I wusste. Auch aufgrund dieses Gesprächs schlussfolgerten die Helden später, dass es sich beim 'Haar der Zunge des Namenlosen' um eine Haarsträhne Pardonas handeln musste.

In der Taverne angekommen teilten die Helden Baschka ihren Plan mit, schon morgen zur Pyramide im Eis abzureisen. Der Brobo war nicht begeistert, doch die wohl gewählten Worte der Helden überzeugten ihn schnell. Er trommelte ein gutes Dutzend weitere Brobim zusammen und zeigte Gerlosch zudem verschwörerisch einige Pilze, mit denen die Menschensklaven nach der Ankunft in der Pyramide schließlich ruhig gestellt werden sollten. Gerlosch überredete den Brobo, dass die Giftpilze bei ihm am Besten aufgehoben seien und nahm sie an sich. Schloggo, einer der Brobim, war sehr auffällig ganz in Schwarz gewandet. Baschka erklärte Gerlosch, dass Schloggo als "Opferzweig" dienen werde und grinste dabei dümmlich.

Lumino betrachtete die geschwärzte Lederkleidung des Brobo einige Zeit und dabei kam ihm wieder ein Bericht von Thorhalla Wengenholmer, der Großmeisterin des Eises von Drakonia, in den Sinn. Hoch im Norden begegnete sie Schirr'Zach, dem ältesten aller Frostwürmer. Ein weiser und mächtiger Drache zwar, doch getrieben von seiner unbändigen Gier nach Schwarz auch unberechenbar und grausam. Lumino schluckte und berichtete seinen Gefährten von Schirr'Zach. Bedauernd blickten sie Schloggo an.

Am Abend besichtigten Gerlosch, Gonzalo und Henam noch die Ahnenhalle Murkhalls und Gerlosch erkannte dort mit Entsetzen, dass der erste Rogmarog Murkhalls tatsächlich Brogar, einer der acht Stammväter der Angroschim, gewesen sein muss...

Lumino meditierte indes in den wohligh heißen Magmaströmen am Fuße der Stadt, eins mit sich und den feurigen Gesteinsmassen.

18. Rondra 1018 B.F.

Früh am nächsten Tag brachen die Helden zusammen mit dem Skalden Thure und den Brobim aus Murkhall auf. Die nächsten Tage führte sie ihre beschwerliche Reise erst am Nordrand der Eiszinnen hinab, ehe sie am 21. Rondra das Ufer des Nuran Fien erreichten. Hier verabschiedete sich Thure Torstorson, der unter keinen Umständen noch einmal auf die Shakagra'e stoßen wollte, von den Helden und machte sich auf den Weg nach Steinhav, einen Handelsposten an der Mündung des Nuran Fien.

Der weitere Weg führte die Expedition stromaufwärts am Oberlauf des Nuran Fien entlang bis in die Grimmfrostöde. Während der Reise, immer dann wenn er sich unbeobachtet fühlte, experimentiere Henam mit den verschiedenen, in Phiolen verpackten Teilstücken der Kreatur. Die Entscheidung was mit den Teilstücken der Kreatur passiert war also in die Hand der Sterblichen gelegt worden, den Beweis hielt Henam ja offensichtlich in den Händen. Doch wie sollten sie sich entscheiden?

26. Rondra 1018 B.F.

Nahe der Quelle des Nuran Fien wurden die Helden von Schirr'Zach, dem eisigen Herrscher dieses Gebiets, überrascht. Die Brobim schoben den zögernden Schloggo auf den über ein Dutzend Schritt messenden Drachen zu, schlugen ihn bewusstlos und versuchten sodann panisch, sich vor dem frostigen Blick des Drachen zu verstecken.

Die klirrend kalten Augen des riesigen Frostwurms fixierten Henam, während er den Körper Schloggos zugleich mit Eiskristallen übersäte und gierig zu sich schweben ließ. Dann brandete der mächtige Geist des uralten Drachens gegen Henams lächerlich schwache Mauern seines Verstands und der Geweihte sackte zusammen. Je mehr Wissen desto besser, doch das Wissen um die überall hervorbrechende, allesverschlingende Kreatur rüttelte an den Grundfesten seines Verstands.

Lumino versuchte sich mit einigen Gedankenbildern von Drakonia als interessanter Gesprächspartner zu präsentieren, doch das schallende Gelächter des mächtigen Frostwurms ließ seinen jämmerlichen Geist erbeben. Dann erlaubte Schirr'Zach den Helden sich zu entfernen.

30. Rondra 1018 B.F.

Nach einigen anstrengenden Tagesmärschen durch die zerklüftete und bitterkalte Landschaft der Grimmfrostöde erreichten die Helden schließlich die Pyramide im Eis. Das ungewöhnliche Bauwerk erwies sich als perfekt symmetrisch erscheinende Zikkurat, vor deren Außentreppe zwei mannsgroße, komplett aus Eisen gegossene Luchsstatuen liegend lauerten. Wer hatte dieses beeindruckende Bauwerk wohl einst erbaut und zu welchem Zweck? Bald schon sollte Nandus' Erkenntnis die Helden erreichen.

Baschka führte die Helden in die große Eingangshalle, wohl einst ein Altarraum, und schärfte ihnen ein, den restlichen Teil des Bauwerks auf keinen Fall zu betreten. Zu Gerlosch gewandt erklärte er grinsend, dass man bereits am nächsten Tag wieder abreisen werde, die Handelswaren der Dunkelelfen im Gepäck. Die menschlichen Sklaven sowie die Rucksäcke mit Kalk und Pottasche würde man indes in der Pyramide zurücklassen, um so den Handel zu vervollständigen. Gerlosch überzeugte Baschka daraufhin von der Fügsamkeit seiner drei Gefährten und konnte den Brobo so vom Einsatz des Schlafgifts abbringen.

Die übrigen drei Männer schauten sich währenddessen staunend in der Haupthalle um. Gonzalo vernahm aus dem hinteren Bereich der Zikkurat zudem ein seltsames, ab und an wiederkehrendes Klacken, gleich den Scheren eines großen Krebses. Lumino und Henam zeigten sich von den kunstvoll gefertigten Wandbildern beeindruckt.

Eine hochgewachsene, schlanke Jägerin mit dem Kopf eines Luchses läuft geduckt über eine Lichtung. Sie trägt einen Speer und pirscht sich an einen Hirsch mit einem prächtigen Geweih an. Auf einem Bild direkt daneben sieht man eine ähnliche Gestalt, diesmal führt diese jedoch einige leicht gerüstete Krieger an.

Linkerhand ist eine mehrstufige Zikkurat aus dunkelgrauem Gestein, die inmitten einer dampfenden Dschungellandschaft steht, abgebildet. An beiden Seiten führen Treppen hinauf. Je eine rotbraune Statue eines lauernden Luchs wacht an den Treppen. Im Hintergrund sind dicht bewaldete Berghänge zu sehen, Nebelschwaden umspielen die Gipfel der Berge.

Rechterhand ist eine baugleich wirkende Zikkurat, von Eis und Schnee überzogen, inmitten einer zerklüfteten und vereisten Gletscherlandschaft abgebildet. Auch hier wachen zwei luchsgestaltige Statuen über die Treppen. Das Ziggurat inmitten der Eislandschaft ist offensichtlich ein Abbild jenes Steingebäudes, in welcher ihr euch gerade befindet.

Baschka führte Gerlosch in den hinter Teil der Pyramide. Dort lagen zwei aus Schwarzstahl gefertigte Langdolche, offensichtlich der Lohn des letzten Handels. Gerlosch überzeugte den Brobo, dass ihm aufgrund seiner wertvollen Menschensklaven mindestens eine dieser prächtigen Waffen zustehen würde. Baschka reichte ihm zähneknirschend einen der beiden Langdolche. Anschließend betraten sie den neben dem Lager gelegenen Kerkerraum und Baschka erklärte, dass ein von den Dunkelelfen hier zurückgelassener Wächter alle Kreaturen, die größer als ein Zwerg sind, am Verlassen des Kerkers zu hindern vermag. Gerlosch versuchte den Wächter zu erspähen, konnte ihn aber nicht ausmachen.

1. Efferd 1018 B.F.

Am nächsten Tag ließen sich Gonzalo, Henam und Lumino ohne Gegenwehr einsperren. Gerlosch log den Brobim vor, dass er in der Zikkurat ausharren werde, um einen höheren Lohn von den Dunkelelfen einzufordern. Baschka machte keinen Hehl daraus dass er dies für eine ausgesprochen dumme Idee hielt, zog aber schließlich gemeinsam mit den übrigen Brobim ab.

Nachdem die Brobim außer Sichtweite waren betrat Gerlosch den Kerkerraum. Nun galt es, sich gemeinsam auf den Kampf gegen den Wächter vorzubereiten um sich danach ungestört in der Pyramide umsehen zu können.

Wenig später wagten sich die Helden aus ihrem Gefängnis. Fast sofort brach eine widernatürliche Chimärenkreatur aus dem Nebenraum hervor und stellte sich ihnen in den Weg. Der Oberkörper erinnerte an einen mit bläulichen Adern durchwachsenen Elfen, doch der Unterleib mündete in sechs riesigen Krabbenbeinen. Zwei gefährlich aussehende Krabbenscheren erwuchsen aus dem Leib der Chimäre, zwei annähernd menschliche Arme führten zudem einen gewaltigen Kampfhammer, wohl ebenfalls aus Schwarzstahl geschmiedet.

Die Helden machten mit dem schrecklichen Mischwesen kurzen Prozess. Während Gerlosch mehrere wuchtige Hiebe setzen konnte und dabei geschickt die hart geführten Angriffe der Chimäre umging, ließ Lumino sein Flammenschwert auf den Leib der Kreatur niedersausen. Zusätzlich durch den magischen Angriff Gonzalos geblendet konnte das widerliche Ding den Attacken der Helden nichts entgegensetzen und hauchte schon bald sein Unleben aus.

Nun hatten die Helden Zeit die restlichen Stockwerke des Zikkurats zu erkunden. Eine im Inneren gelegene Steintreppe führte weiter nach oben. In den beengten Räumlichkeiten des zweiten Stockwerks fanden die Helden zwar keinerlei Einrichtungsgegenstände, doch kunstvolle Wandbilder schmückten auch hier die Wände.

Eine prächtige Stadt mit riesigen Stadtmauern aus hellem Marmor. Im Zentrum der Stadt führt eine von zahlreichen Statuen gesäumte Prachtstraße zu einem großen Tempelportal. Die Statuen sind aus rotem Gestein gefertigt und zeigen liegende Löwen. Etwas weiter entfernt schwebt ein riesiges Gebäude, einer sich öffnenden Rosenblüte nachempfunden, über der Stadt.

Ein Blick auf den weiten, mit wenigen Schleierwolken bedeckten Himmel. Riesige Greifvögel ziehen seltsam anmutende Fluggefährte am Himmel entlang, menschenähnliche Wesen mit den Häuptern von Löwen, Luchsen und Panthern befinden sich an Bord dieser Flugschiffe. Einige tragen Speere mit bernsteinfarbenen Spitzen.

Eine schlanke, hochgewachsene Kriegerin in einer mattschwarz glänzenden Rüstung steht inmitten von einigen aufrecht stehenden Luchsen mit weißem Fell. Die Augen der Katzenwesen leuchten bernsteinfarben, bewaffnet sind sie mit Speeren oder Schwertern. Der linke Panzerhandschuh der Kriegerin schimmert silbern.

Eine aufgebahrte Elfenkriegerin liegt selbst im Tode anmutig und edel auf einem steinernen Sarkophag. Zwei geisterhaft durchscheinende, weiße Luchse liegen wachsam neben dem Leichnam.

Die Abmessungen des ersten wie auch nun des zweiten Stockwerks ließen Gerlosch jedoch noch einen weiteren Raum im Zentrum der Pyramide vermuten. Mit der Hilfe seines Bruders konnte Gonzalo dies auf arkanem Weg bestätigen: Ein großer Schacht, der sowohl weiter nach oben wie auch nach unten führte.

Über die an der Außenseite gelegene Prozessionstreppe gelangten die Helden sodann in das oberste Stockwerk der Pyramide. Die steinerne Decke wurde von vier mächtigen Steinsäulen gehalten, doch der Platz zwischen den einzelnen Säulen war breit genug für zwei nebeneinander stehende Männer. Hier fanden die Helden den Zugang zu dem bereits zuvor entdeckten Schacht. Noch immer wurde die Dunkelheit durch das magische Licht Luminos verdrängt und so entdeckten sie in knapp zwei Dutzend Schritt Tiefe sich windende, zuckende Fleischtentakeln, die sich träge aus einem Riss im Boden schlängelten...

Nandus' Wissendurst durchdrang den Geist der Helden und so band Gonzalo eine gläserne Phiole um seinen zum Seil gewordenen Magierstab, um an eine Probe der Kreatur zu gelangen. Nur kurz blitzte dabei das Bild eines fremdartigen Raubtiers im Kopf des Magiers auf. Natürlich verwahrte Henam die entnommene Probe sofort. Der erste Teil der Arbeit war also vollbracht.

Mit der Macht des Feuers versengte Lumino die sich aus dem Riss im Boden windenden Fleischtentakel und bat sodann einmal mehr den Erdschinn Al'Bob um Hilfe. Mit stoischer Genugtuung gewährte Al'Bob den Wunsch des Magiers.

Die Pyramide im Eis war also erkundet, der Teilleib der Kreatur durch erzerne Kraft zurückgedrängt. Doch was war als Nächstes zu tun? Sollte man auf die Dunkeelfen warten und diese in einen Kampf verwickeln? Oder mit ihnen verhandeln oder sich sogar als Sklaven ausgeben um so in ihre Stadt gebracht zu werden? Gonzalo merkte an, dass die Dunkeelfen im Gegensatz zum tumben Volk der Brobim eine nicht einzuschätzende Gefahr darstellen.

Doch muss man am Ende überhaupt in die Stadt der Shakagra'e vordringen? Henam erinnerte sich an die Beschreibung im Liber Mythorniensis, in welchem die Gemächer Pardonas als direkt unter dem Himmelsturm gelegen beschrieben wurden, noch vor dem Zugang zur Stadt der Dunkeelfen. Vielleicht hat man am Ende ja Glück und würde ein Haar Pardonas in ihren Gemächern finden, ohne in die Stadt der Dunkeelfen vordringen zu müssen?

Henam bat um einen Fingerzeig seines Gottes und dieser gewährte ihm diese Gunst:

"In den eisigen Fluten, in ew'ger Dunkelheit huldigen die Nachtalben der falschen Göttin. Jene die spricht in den Zungen des Namenlosen, verdorben im Geiste, Mutter der dunklen Alben."

Die Helden kamen daher überein, dass es der Wille der Götter sei, die Reise ins Ewige Eis zu wagen. Sie beschlossen, auf die Shakagra'e zu warten und diesen dann im Verborgenen bis zum Himmelsturm zu folgen. Für die kommende Verfolgung der Dunkeelfen rief Lumino Abu al-Siral, den Herren der Winde, und bat diesen, sie auf dem langen Weg hoch in den Norden durch die Lüfte zu tragen. Der Luftdschinn gewährte diese Gunst, doch sowohl Lumino wie auch Gonzalo konnten zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen, wie unglaublich kräftezehrend dieses Vorhaben sein würde.

Die Helden schafften die Leiche der Wächterkreatur beiseite und verwischten ihre Spuren. Dann seilten sie sich in das verborgene Erdgeschoss der Pyramide ab, während immer einer der Helden oben auf der Spitze der Zikkurat nach der Ankunft der Dunkeelfen Ausschau halten sollte. Einer Eingebung folgend segnete Henam zudem den Felsspalter des Angroschos.

3. Efferd 1018 B.F.

In den Morgenstunden des übernächsten Tages erspähte Henam acht Gestalten am nördlichen Horizont. Die Gestalten näherten sich der Pyramide und schon bald konnte der Nandus-Geweihte weitere Details ausmachen. Zwei der Gestalten waren wohl tatsächlich dunkle Elfen, hochgewachsene und schlanke Gestalten in schwarzer Vollrüstung und bewaffnet mit Krummsäbel, Stoßspeer und Langbogen. Die übrigen Kreaturen erinnerten ihn allerdings eher an Goblins, doch statt dem für die Rotpelze so typischen dichten Fell wuchsen bei diesen affenartigen Gestalten nur einzelne Haarbüschel auf der bläulich braunen, ledrigen Haut.

Henam seilte sich vorsichtig ins Erdgeschoss der Pyramide hinab und die Helden drängten sich an die Außenwände des Raums, so weit wie möglich von der über ihnen gelegenen Öffnung entfernt. Bereits wenig später konnten die Männer hören wie die Räumlichkeiten der Pyramide betreten und wohl auch durchsucht wurden. Der listige Phex war den Helden jedoch wohlgesonnen und sie blieben den Shakagra'e verborgen. Knapp eine Stunde später entfernten sich die Schritte aus der Zikkurat und die dem Totengott so wohlgefällige Stille hielt Einzug. Nach einigen Minuten wagte sich Gerlosch nach oben und konnte bestätigen, dass die beiden Dunkeelfen samt ihrer sechs Begleiter die Hochebene gen Firun verließen.

Lumino erinnerte Abu al-Siral freundlich an sein Versprechen und der Luftdschinn hob die Helden geschwind in die Lüfte. Eine unglaubliche Reise begann.

Über der zerklüfteten Hochebene der Grimmfrostebene ging es bis zum Oberlauf des vereisten Flusses Nuran Yeti. Dort hatten die Dunkeelfen einen Eissegler zurückgelassen, mit welchem sie fortan

weiterreisten. Dem Nuran Yeti folgend ging es weiter bis zur Mündung des Flusses in der Bernsteinbucht. Dort kreuzte der Eissegler das eisige Meer, orientierte sich an der Firuns-Straße und erreichte schließlich die felsige Nordküste des Yeti-Lands. Hier stiegen die beiden Shakagra'e auf eine Felsnadel hinauf, auf deren Spitze sich vier uralte Statuen befanden: Eine rote Drachensstatue, die Statue einer luchs-köpfigen Frau, eine Elfe mit verbundenen Augen und Schwert und Waage in den Händen und eine sich seltsamerweise ständig veränderte Elfengestalt. Die längst vergessenen Götter der Hochelfen, wie Henam ohne Zweifel erkannte. Eine der beiden Dunkelfen wirkte wohl einen Zauber, denn für kurze Zeit wies ein hell leuchtender Lichtstrahl zwischen den vier Steinstatuen den Weg gen Norden. Die nächsten Tage glitt der Eissegler der Dunkelelfen über die endlose Weite des Ewigen Eises, nur selten von vereinzelt Hügeln und Erhebungen unterbrochen.

Insgesamt folgten die Helden dem Eissegler über 2.500 Meilen gen Norden, eine für den gewöhnlichen Aventurier schier unvorstellbare Distanz. Am Ende der Reise waren die beiden Manzanares-Brüder völlig erschöpft und ausgebrannt und Lumino konnte nicht einmal mehr sagen, wieviele Diener der Lüfte er für diese gewaltige Reise um Hilfe gebeten hatte. Zehn? Zwanzig?

Am 10. Efferd erreichten die Dunkelelfen das Ziel ihrer Reise. Eine gigantische Felsnadel zeichnete sich am Horizont ab, sicherlich mehrere hundert Schritt über der Eisfläche von Ifirns Ozean aufragend. Der Eissegler der Shakagra'e begann plötzlich zu schweben und glitt bis hinauf zu einer steinernen Terasse an der Spitze des Turms, wo die Helden auch zwei weitere in der Luft schwebende, von Eis bedeckte Eissegler ausmachen konnten.

Die Helden hatten Ometheon, den Himmelsturm, erreicht.